

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Elang Jawa (nama latin: *Nisaetus Bartelsi*) adalah satwa langka yang hanya terdapat di Pulau Jawa, lebih tepatnya di kawasan ujung barat (Taman Nasional Ujung Kulon) hingga ujung timur di Semenanjung Blambangan Purwo. Habitat Satwa Elang Jawa berada di daerah dekat pantai seperti Ujung Kulon dan Meru Betiri, hingga di daerah Lereng Hutan Pegunungan, yang memiliki Hutan Hujan Tropika. Letak Sarang Elang Jawa umumnya tidak jauh dari hutan primer karena memiliki daerah dengan pepohonan yang tinggi. Mereka membuat sarangnya di tempat yang tinggi karena dapat membantu mereka untuk mencari mangsa dan mengurangi ancaman dari hewan lain. Keadaan topografi kawasan Gunung Sawal yang memiliki daerah yang berbukit-bukit dengan kemiringan lereng antara 20% hingga 30% dan dasar lembah anak sungai menjadi tempat yang ideal bagi Elang Jawa (Saepuloh, 2012).

Sudah menjadi hal yang tidak bisa dipungkiri lagi bahwa hutan yang menjadi habitat Elang Jawa ini, banyak diincar oleh masyarakat untuk dijadikan ladang pertanian ataupun untuk memenuhi keperluan kayu. Walaupun sudah terdapat beberapa peraturan tentang perlindungan hutan, kejadian seperti penebangan liar ataupun kebakaran hutan tetap saja terjadi (Saepuloh, 2012). Hal ini membuktikan bahwa masih rendahnya wawasan masyarakat tentang pentingnya menjaga lingkungan dan keberagaman suatu habitat. Wawasan ini harusnya diajarkan sejak dini karena alam merupakan salah satu warisan yang akan diturunkan kepada generasi muda, dan dengan mengajarkan anak untuk melestarikan lingkungan diharapkan mereka akan bertambah wawasannya dan dapat menjaga lingkungan dalam kegiatan sehari-hari dan kedepannya kelak (Adeed, 2018).

Anak dengan rentan usia 3 – 5 tahun memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi (Dancow.co.id, 2020, diakses pada 16 Juli 2021) dan dalam era digital

saat ini sangat mudah bagi anak-anak menggunakan gawai untuk memenuhi rasa ingin tahu mereka, sewaktu memenuhi rasa ingin tahu mereka, mereka akan berusaha untuk mencari media yang dapat menarik perhatian mereka, salah satu media tersebut adalah melalui *game*, *game* yang pada dasarnya bertujuan untuk menghibur membuat banyak anak-anak tertarik dan menjadikannya bagian dari kehidupan mereka (Lenhart, 2015), sewaktu bermain *game*, tanpa disadari *game* dapat mempengaruhi perilaku mereka (Trihanondo dkk, 2019), hal ini didukung juga dengan jurnal penelitian mengenai dampak *game* yang dapat mempengaruhi pemain secara baik ataupun buruk (Machfiroh dkk, 2021), maka dari itu langkah baiknya *game* yang dimainkan anak-anak memiliki dampak positif dalam perilaku anak-anak.

Usaha serupa telah dilakukan juga terhadap satwa Owa Jawa dalam karya tulis Runik Machfiroh dan Mikaela Clarissa dengan judul “*Javan Gibbon’s Conservation Campaign (Study of Javan Gibbon’s Conservation in An Effort to Prevent The Hunting of Endangered Animals)*”, dalam karya tulis tersebut *game* dijadikan media utama kampanye untuk mengurangi pemburuan Owa Jawa, maka dari itu dengan membuat *game* bertema Elang Jawa dan habitatnya diharapkan dapat menambah wawasan anak-anak mengenai habitat satwa tersebut, *The Last Garuda* adalah sebuah *game* petualangan untuk mencari Elang Jawa yang hilang, *game* ini menceritakan tentang seorang penjaga satwa yang mencari hilangnya seekor Elang Jawa di hutan dengan menemukan jejak petunjuk di hutan tersebut. Permainan akan menunjukkan tempat tinggal dan habitat Elang Jawa.

Dalam pembuatan *game The Last Garuda*, terdapat banyak aspek yang diperlukan, mulai dari *Character Design*, *Environment Design*, *UI/UX*, hingga *Game Mechanics*. Dalam perancangan ini aspek yang dibahas adalah *Environment Design*, yang bertanggung jawab dalam pembuatan *environment* untuk *game The Last Garuda*. Perancangan *environment* suatu *game* menjadi unsur penting dikarenakan fungsinya yang dapat menentukan *mood* dan pengalaman permainan selama *game* dimainkan. Oleh karena itu perancang

akan membuat sebuah rancangan dari adaptasi Habitat Elang Jawa agar dapat meningkatkan wawasan anak-anak tentang Habitat Elang Jawa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Terancamnya habitat Elang Jawa yang merupakan Satwa Langka yang hampir punah.
2. Kurangnya wawasan anak-anak tentang Elang Jawa dan habitatnya.
3. Belum adanya media *game* mengenai Elang Jawa dan Habitatnya.
4. Diperlukan rancangan *environment game* *The Last Garuda* yang berceritakan tentang Elang Jawa dan habitatnya.

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalahnya sebagai berikut:

- Bagaimana cara menambah wawasan anak-anak melalui rancangan konsep *environment game*?
- Bagaimana merancang konsep *environment game* *The Last Garuda* sesuai dengan habitat ideal Elang Jawa untuk kalangan anak-anak?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Penulis akan merancang *environment* untuk *game* bergenre *point and click* yang diadaptasi dari tempat tinggal Elang Jawa.

1.4.2 Kenapa

Karena penggambaran lingkungan yang tepat dan sesuai dapat menjadikan Elang Jawa menjadi nyaman dan merasa terlindungi.

1.4.3 Siapa

Audience yang ditargetkan dari *game* adalah pemain anak-anak berusia 3 - 5 tahun.

1.4.4 Dimana

Dilakukan secara online di *website* dan juga perpustakaan online.

1.4.5 Bagaimana

Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif berupa pengumpulan data secara online dan melakukan analisis terhadap data yang didapat.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Menambah wawasan anak-anak melalui rancangan konsep *environment game*.
- b. Merancang konsep *environment game The Last Garuda* sesuai dengan habitat ideal Elang Jawa untuk kalangan anak-anak.

1.5.2 Manfaat Perancangan

Manfaat Teoritis dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Mendapatkan wawasan lebih ketika melakukan rancangan *environment* habitat Elang Jawa.
- b. Meningkatkan pengetahuan para target *audience* mengenai habitat Elang Jawa melalui konsep *environment* dalam *game*.

Manfaat Praktis dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Indonesia
Media informatif terkait habitat Satwa Elang Jawa, karena dalam perancangan *environment* menggunakan unsur visual habitat Elang Jawa, sehingga dapat menjadi media dalam mengenalkan tempat tinggal Satwa.
- b. Bagi Industri *Game*
Memuat *environment* yang merupakan hasil adaptasi habitat Elang Jawa dalam sebuah *game*. Sehingga *environment* tentang Satwa Langka bertambah dan menjadi referensi pelaku industri *game* di Indonesia.

c. Bagi Akademi

Menjadi bahan acuan akademi dalam menentukan kelulusan perancang dan untuk menambah daftar pustaka rancangan *environment* untuk sebuah *game* adaptasi habitat Elang Jawa.

d. Bagi Perancang

Menambah wawasan perancang mengenai habitat Elang Jawa dan menyelesaikan tugas akhir untuk memenuhi syarat kelulusan Universitas Telkom.

1.6 Proses Perancangan

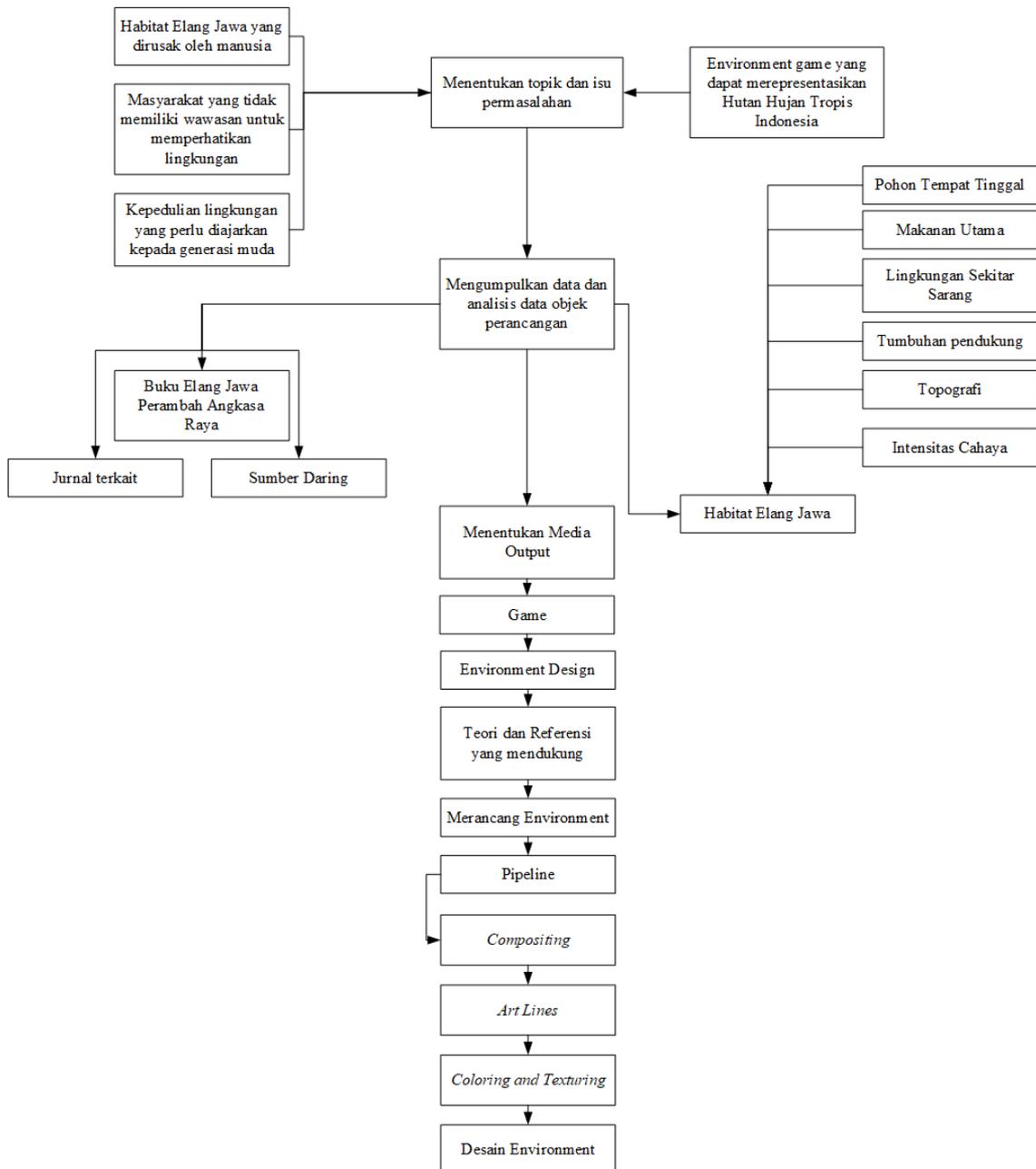
Proses pemilihan fenomena ditentukan dengan dilakukannya diskusi dengan teman sekelompok dan mendapatkan bantuan dari dosen mata kuliah seminar, studio multimedia, serta dosen pembimbing. Setelah menentukan fenomena yang diangkat, penentuan metode penelitian yang akan digunakan adalah Metode Kualitatif (*Phenomenological Research* dari Creswell) diikuti dokumen pendukung dari buku mengenai Elang Jawa karya Anang Serpuloh, observasi tidak langsung dan studi pustaka pada artikel website. Data yang sudah dianalisis kemudian menjadi acuan visualisasi karya, hasil rancangan yang dihasilkan akan menggunakan teori media dalam pengaplikasiannya dan juga tiga karya sejenis sebagai panduan dalam visualisasinya.

1.7 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Data dikumpulkan dengan observasi tidak langsung tempat tinggal Elang Jawa secara daring pada situs web. Studi Pustaka melalui artikel dan buku juga akan dilakukan untuk memenuhi keperluan data visual terkait habitat Elang Jawa. Data yang dicari adalah data mengenai habitat Elang Jawa, berupa sarang elang, pohon tempat tinggal, lingkungan sekitar sarang, tumbuhan lainnya, dan intensitas cahaya.

1.8 Kerangka Perancangan

Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber: Data Pribadi, 2021



1.9 Pembabakan

Penyusunan laporan Tugas Akhir dibagi menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan latar belakang masalah, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini menjelaskan tentang teori atau dasar pemikiran yang relevan untuk dasar meneliti dan menganalisis data, dan bagan teori yang dikerangkakan

3. BAB III URAIAN DATA DAN HASIL ANALISIS

Bab ini berisikan tentang uraian data, data observasi yang telah tersusun dengan runut, dan analisis untuk menghubungkan rumusan masalah dan kerangka teori untuk menjawab rumusan masalah.

4. BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN

Bab ini bertujuan untuk menunjukkan konsep dan hasil rancangan, mulai dari sketsa hingga penerapan pada media.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini terdapat masukan dan saran untuk menjawab pertanyaan penelitian.