

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Climate change atau biasa disebut perubahan iklim adalah perubahan yang terjadi pada iklim, suhu udara dan curah hujan secara signifikan. Perubahan ini terjadi dikarenakan efek gas rumah kaca yang menyelimuti bumi. Gas rumah kaca ini memang dibutuhkan untuk menjaga suhu bumi namun karena oknum manusia mulai banyak menggunakan bahan bakar fosil dan merusak alam terutama hutan, konsentrasi Gas rumah kaca ini semakin meningkat dan membuat lapisan atmosfer semakin menebal. efek ini pun justru membuat panasnya matahari terjebak di bumi. Karena kerusakan alam adalah salah satu penyebab gas rumah kaca maka peneliti disini akan menjelaskan lebih mengenai hutan (Dinas Lingkungan Hidup dan Kehutanan Aceh, 2022).

Hutan adalah suatu area daratan yang luas yg diisi oleh pepohonan tinggi dan dewasa dengan tutupan kanopi pohon lebih dari 10%. Itu menurut *Global Forest Resource Assessment* (FAO), sedangkan definisi hutan dalam konteks Indonesia menurut Peraturan Menteri Kehutanan No. 14 Tahun 2015 hanya berbeda di bagian lahan yang lebih luas dan tutupan kanopi pohon 30% lebih besar. Hutan memiliki banyak jenisnya dan hampir semua jenis hutan memiliki fungsi pokok yaitu menjaga bumi dari pemanasan global karena sudah semestinya hutan itu mengikat karbon dioksida.

Salah satunya jenis hutan yang akan peneliti bahas adalah “hutan lindung” yang berfungsi sebagai pelindung sistem tata air, mencegah banjir, mengendalikan erosi, dan memelihara kesuburan tanah. Hutan lindung ini dikelola oleh Kesatuan Pengelolaan Hutan Lindung (KPHL) yang tidak berfokus pada pengelolaan saja tetapi juga memfasilitasi masyarakat untuk berpartisipasi dalam program-program yang berkaitan dengan pemungutan dan pemanfaatan hasil hutan serta penyedia jasa lingkungan (Hanif, 2020).

Meskipun Hutan di Indonesia sudah dijaga dan dilindungi masih banyak oknum-oknum yang berbuat seenaknya yang membuat lahan hutan di Indonesia menjadi rusak. Salah satu kejahatan yang merusak hutan adalah pembalakan liar yang merupakan kegiatan yang tidak terduga dari sebuah kondisi hutan yang telah

ditebang karena diluar dari perencanaan. Menurut laporan dari dinas kehutanan di Bandung, pada tahun 2017 terjadi pembalakan liar yang menghabiskan wilayah hutan jawa barat seluas 4.908 ha. Di tahun selanjutnya 2018 luas wilayah pembalakan menurun menjadi 477 ha. Namun, tahun 2019 luas wilayah pembalakan naik lagi menjadi 1.310 ha (Desy, 2022).

Dalam hal ini penanganan dalam rusaknya hutan lindung di Indonesia perlu dilakukan secepatnya, terutama pada kesadaran dan pemahaman masyarakat Indonesia dalam menjaga ekosistem lingkungan hutan lindung. Kesadaran dan pemahaman ini harus ditanam sejak kecil agar mereka nantinya bisa lebih bertanggung jawab terhadap lingkungan dan memiliki rasa ingin merawat lingkungan.

Penggunaan media diperlukan untuk menyampaikan pesan peneliti terhadap masyarakat terutama remaja. Media disini bukan hanya menyampaikan tetapi juga mempermudah untuk memahami pesan dan bisa diakses kapan saja.

Contoh salah satu media yang dapat digunakan dalam menumbuhkan kesadaran dan pemahaman tentang menjaga ekosistem hutan lindung adalah media *Video Game*. *Video game* merupakan media untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat umum dalam bentuk permainan yang bisa menghibur (Arif Wibisono, 2017).

Pada masa *video game* di konsol sedang naik, game dengan *style pixel art* mendominasi pasar. Meski saat ini *game 3D* sangat diminati banyak orang, game pixel art masih terjaga popularitasnya. Oleh karena itu peneliti akan merancang *background* dan *environment game* dengan *style pixel art* (Jennifer, 2019). *Pixel art* itu banyak dinikmati oleh banyak kalangan karena keunikan dari style itu sendiri. Juga style ini akan memberikan rasa nostalgia bagi generasi 90-an dan menarik perhatian generasi yang lahir di teknologi 3d karena keunikannya (Sanditio, 2021).

Di dalam sebuah *video game* terdapat sebuah visual yang membantu pemainnya untuk secara tidak langsung merasakan seperti apa dunia gamenya itu. *Environment* dan *background* memiliki peran penting dalam membangun hal tersebut yang diutarakan juga oleh Scolastici.

Peran penting Background dan Environment dalam sebuah game disini berarti membantu para pemainnya masuk kedalam dunia gamenya (Scolastoci, 2013). Jika dilihat dari tahapan bermain, *background* dan *environment* memiliki *impact*

besar terhadap pemainnya saat masuk dan bermain pada level atau area gamenya. Di tahap tersebut bukan cuma membantu masuk kedalam dunia game tetapi juga membantu untuk mengenalkan cerita. Di beberapa game biasanya background dan environment pada tahap bermain memiliki fungsi berbeda ada yang menggunakannya untuk estetika saja dan ada juga yang digunakan untuk diinteraksi pada level game.

Berdasarkan uraian di atas, fenomena kerusakan hutan lindung menjadi suatu hal yang harus diperhatikan oleh semua orang terutama di kalangan remaja. *Video game* yang dimainkan oleh remaja bila dibuat dengan tepat, bukan hanya mengenalkan tetapi juga bisa menghibur. Dalam hal ini diperlukan adanya solusi agar masyarakat tahu bagaimana menjaga dan mengelola ekosistem hutan lindung dengan baik. Untuk mencapai solusi tersebut peneliti memutuskan untuk membuat *environment* dan *background* yang digunakan dalam *video game* dengan *style pixel art*.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari banyaknya paragraf diatas peneliti mendapat 10 identifikasi masalah, berikut adalah poin-poinnya:

1. Perubahan iklim terjadi karena efek gas rumah kaca
2. Rusaknya hutan karena pembalakan liar
3. Kurangnya kesadaran dan pemahaman masyarakat terhadap kerusakan hutan
4. Perlunya media untuk meningkatkan kesadaran masyarakat
5. Kesadaran terhadap lingkungan perlu ditanamkan sejak remaja
6. Kurangnya media *game* sebagai media pesan dan hiburan untuk remaja
7. Dibutuhkannya penggunaan *style pixel art* pada game
8. Kurangnya tema *game* mengenai hutan lindung
9. Perlunya rancangan *environment* dan *background* yang sesuai dengan tema *game*

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana keadaan lingkungan hutan lindung TAHURA?

2. Bagaimana perancangan *background* dan *environment* untuk *game* dengan *style pixel art* mengenai hutan lindung?

1.4 Ruang Lingkup

a) *What* (Apa)

Kesadaran masyarakat dalam menjaga ekosistem hutan lindung yang semakin memburuk dan merusak setiap tahunnya.

b) *Who* (Siapa)

Target audiens difokuskan ke remaja dikarenakan mereka memiliki antusias tinggi dalam bermain *game*.

c) *When* (Kapan)

Penelitian dilakukan bulan Oktober 2022 – Juni 2023

d) *Why* (Mengapa)

Karena usia remaja cenderung memiliki antusias tinggi dalam bermain *game*, maka dari itu dengan membawakan hutan lindung melalui *video game* memudahkan remaja untuk mengetahui dan meningkatkan kesadaran mereka tentang pentingnya hutan lindung.

e) *Where* (Dimana)

Studi Kasus yang dipilih oleh peneliti adalah hutan lindung TAHURA di Jalan Ir, H. Djuanda.

f) *How* (Bagaimana)

Dengan membuat *environment* dan *background* pada sebuah *game* yang mengenalkan tentang seperti apa lingkungan Hutan Lindung yang baik.

1.5 Tujuan Perancangan

- a) Dengan lingkungan hutan di TAHURA, peneliti mengambil referensi lingkungannya ke dalam *background* dan *environment video game* agar para pemain bisa meningkatkan kesadaran mereka dengan melihat dan merasakan langsung lingkungan di TAHURA seperti apa.
- b) Perancangan *environment* dan *background* pada *game* ini memiliki tujuan untuk membuat pemain masuk kedalam dunia *game* yang bertemakan hutan. Perancangan ini mengambil referensi dari hutan lindung TAHURA dengan *style pixel art*.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis: Mengimplementasikan teori dan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan DKV-animasi, dan mengetahui lingkungan hutan lindung yang baik di mata masyarakat.
2. Manfaat Praktis: Membuka kesadaran masyarakat atau para pemain terhadap lingkungan hutan lindung agar bisa dijaga.

1.7 Metode Perancangan

Untuk memperoleh data peneliti menggunakan metode penelitian Kualitatif. Peneliti menggunakan metode tersebut karena untuk mencari tahu lebih dalam dan mendapat informasi akurat mengenai masalah hutan lindung. Dengan alat pengumpulan data sebagai berikut :

a) Studi Pustaka

Peneliti mencari pustaka-pustaka seperti buku dan jurnal penelitian yang relevan dengan jobdesk dan topik permasalahan yang dipilih.

b) Observasi

Sebuah kegiatan penelitian dengan melakukan pengamatan langsung ke tempat atau objek yang akan diteliti.

c) Wawancara

Bentuk penelitian yang berupa kegiatan tanya-jawab secara lisan dengan informan dan dengan harapan mendapatkan informasi tentang topik yang ditanyakan.

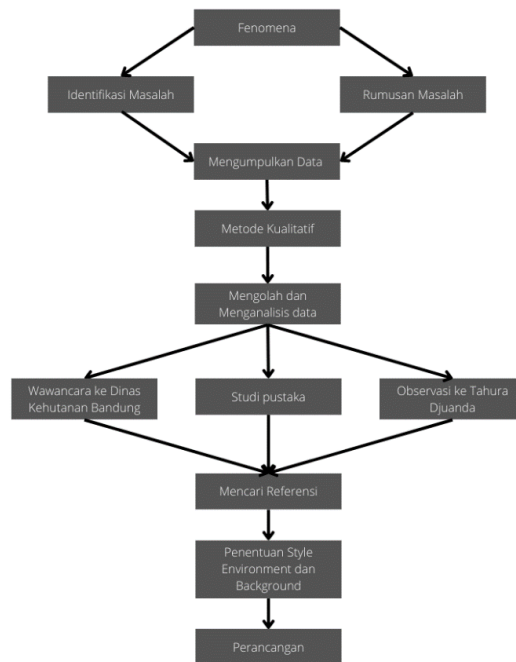
1.8 Metode Analisis

Metode analisis data berfungsi sebagai penghubung antara merumuskan masalah dan kerangka teori dengan data yang telah terhimpun. Prinsip-prinsip dalam metode analisis bertujuan untuk memberikan solusi terhadap pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam konteks penelitian. (Didit, 2021)

Matriks perbandingan memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam menyusun kesimpulan. Terdapat dua pendekatan yang dapat diterapkan dalam melakukan deduksi kesimpulan. Pertama, dengan menggeneralisasikan untuk merumuskan kesimpulan yang paling kuat berdasarkan fakta yang telah terhimpun. Kedua, dengan mengambil kesimpulan dari satu atau beberapa fakta,

lalu merumuskan konsep, proposisi, dan teori setelah penelitian selesai. Alat ini peneliti gunakan dalam menganalisis karya sejenis dan saat perancangan karya *environment game JAGAWANA*.

1.9 Kerangka Perancangan



Bagan 1 Kerangka Perancangan

Sumber: Buku “Make your Own Pixel Art”

1.10 Pembabakan

a) Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi pendahuluan dari laporan. Di sini peneliti membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan dan pembabakan.

b) Bab II Landasan Pemikiran

Bab ini membahas mengenai teori yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan. Teori yang dibahas di bab ini meliputi teori hutan, *video game*, *background*, *environment* dan teori untuk menganalisis data yang peneliti gunakan yaitu metode kualitatif.

c) Bab III Data Dan Analisis

Bab ini berisikan data-data yang telah dikumpulkan melalui Studi Pustaka, Observasi ke Tahura Ir. Djuanda Bandung, dan Wawancara ke Dinas Kehutanan Bandung. Di sini juga peneliti memilih dan menganalisis 3 karya sejenis yang menjadi referensi utama dalam penerapan *background* dan *environment* pada *video game* dengan gaya *pixel art*.

d) Bab IV Perancangan

Bab ini berisi penjelasan konsep dan hasil perancangan dari *background* dan *environment* yang telah dibuat, dimulai dari tahapan pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi.

e) Bab V Kesimpulan, Saran dan Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil perancangan *background*, *environment*, saran dari peneliti.