

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Burung kakatua merupakan burung yang banyak disukai karena memiliki bulu jambul atau mahkota yang sangat indah dan bervariasi di ubun-ubun kepalanya. Selain memiliki penampilan yang cantik, burung Kakatua Jambul Kuning memiliki sifat mudah beradaptasi, dan mudah dilatih beragam aktrasi maupun berbicara layaknya manusia. Tahun 2012, jumlah kakaktua jambul kuning di Sumba diperkirakan hanya tinggal 563. Sementara di Sulawesi dan Buton, jumlahnya tinggal sekitar 500. (Utomo Yunanto, 2015, <http://sains.kompas.com/read/2015/05/11/21254231/Selamatkan.Burung.Kakak.tua.Sebelum.Tinggal.Lagunya>). Karena keunikannya, burung kakatua banyak diburu oleh manusia untuk diperdagangkan secara ilegal sehingga dapat meningkatkan laju kepunahan dari burung jenis ini. Contoh dari kasus pemburuan liar yaitu penyelundupan burung Kakatua Jambul Kuning. Seperti yang diberitahukan di koran *online* sindo (2015), 22 ekor burung kakatua jambul kuning dimasukkan ke dalam botol mineral.

Menurut Peraturan Pemerintah No 7/1999 tentang Pengawetan Tumbuhan dan Satwa Liar, burung ini masuk dalam kategori jenis yang dilindungi. Cacatua sulphurea juga masuk ke dalam *Appendiks I* dalam *Convention on International Trade in Endangered Species* (CITES) oleh karena itu, perburuan dan perdagangan ilegal burung Kakatua Jambul Kuning termasuk tindakan yang melanggar hukum. Dengan adanya masalahnya diatas, masyarakat bisa ikut andil dalam usaha penyelamatan dan konservasi satwa langka. Langkah awal untuk memulai usaha penyelamatan dengan penyebaran informasi burung Kakatua Jambul Kuning sejak dini yaitu pada anak-anak. Daya ingat dan rasa ketertarikan yang baik terhadap hal-hal baru pada anak-anak menjadi alasan penting untuk memperkenalkan Kakatua Jambul Kuning sebagai warisan dunia yang wajib untuk dilestarikan dan dijaga keberlangsungan hidupnya.

Dari fenomena-fenomena yang terjadi, perancang melihat dibutuhkan adanya media baru yang sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi. Media yang digunakan perancang adalah media *game*. Pemilihan media *game* tidak lepas dari fenomena semakin maraknya penggunaan *smartphone*. Pengguna *mobile internet* di Indonesia, aplikasi dan *game* menduduki tingkat tertinggi sebesar 70 persen dari jenis konten yang paling banyak diunduh. Indonesia juga dinyatakan sebagai negara yang memiliki jumlah pengguna *mobile* dengan rentang usia termuda se-Asia Tenggara, yakni dengan presentase 21% pengguna berada direntang usia 18 tahun ke bawah. (Avi Tedjo. 2013. Dalam artikelnya Vserv Rilis Laporan Pola Pengguna *Mobile Internet* Se-Asia Tenggara)

Bermain *game* bagi anak yang mengalami perkembangan pesat pada usia awal, pelajaran yang paling banyak diserap adalah melalui permainan, dan ketika anak mendekati usia dewasa, *game* bahkan mengerjakan pelajaran hidup yang penting mengenal kepercayaan, kerja sama, solusi konflik, komunikasi dan bahkan etika (Saulter. 2007: 16-19). Sementara Evry (2005: 1) mengatakan bahwa *game* merupakan media yang dapat memberikan motivasi dan inisiatif yang dapat berkembang secara dinamis. Bagi perkembangan anak *game* memiliki pengaruh yang dapat merangsang anak untuk dapat berkembang secara umum, melalui aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. (Ismail. 2012: 34)

Salah satu jenis permainan yang lebih mengutamakan pergerakan permainan yang dapat membantu koordinasi syaraf motorik adalah *sidescrolling game*. *Side scrolling game* merupakan salah satu metode yang cocok untuk dapat membantu anak dalam hal mencegah gangguan sensoris dengan bermain *game*, karena *sidescrolling game* merupakan sebuah jenis *game* yang lebih mengutamakan pergerakan permainan. Selain itu, *sidescrolling game* menuntun cara bermain realtif mudah (hanya pergerakan ke sisi samping) dan tidak terlalu rumit yang dapat membuat anak-anak bingung menyelesaikan permainannya.

Selain melatih koordinasi syaraf motorik, *game* juga dapat membantu melatih unsur *visualisasi* pada anak. (Pratama. 2013: 1)

Salah satu *genre game* yang sering digunakan dalam sudut pandang *sidescrolling* adalah *game adventure*. *Game adventure* adalah *game* yang bergantung pada cerita dan teka-teki yang dilakukan untuk menghibur pemain (March. 2005: 192). *Game adventure* merupakan permainan yang biasanya menerima perintah untuk memainkan *game* tersebut. Banyak *game sidescrolling* dengan *genre adventure* yang sudah terkenal, misalnya *Megaman*, *Ori and the blind Forest*, *Inside*. Dalam *game* sendiri terdapat bagian-bagian yang sangat penting, dalam perancangan disini perancang berfokus pada *level design*. Menurut Novak (2012: 214) *level design* didefinisikan sebagai penciptaan lingkungan, skenario, atau misi pada *game*. Pada *level design* mengatur tentang bagaimana *flow control*, *building level*, *objectives*, dan bagian dari *game level*.

Oleh karena itu perlu adanya perancangan *level game adventure*, untuk menyampaikan informasi mengenai burung Kakatua Jambul Kuning, dengan begitu banyak anak-anak dimasa mendatang dapat mengenal lebih tentang satwa langka, khususnya burung kakatua jambul kuning.

## 1.2 Permasalahan

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah untuk perancangan ini adalah :

- a) Maraknya pemburuan dan perdagangan burung kakatua jambul kuning
- b) Rusaknya rantai makanan, akibat dari perburuan liar
- c) Kurangnya informasi mengenai burung kakatua jambul kuning di masyarakat indonesia
- d) Belum ada *game adventure* tentang penyelamatan hewan langka, khususnya kakatua kecil jambul kuning

### 1.2.2 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah untuk perancangan ini adalah: pembuatan *level game adventure* yang berpusat pada fenomena penyelundupan burung kakatua.

### 1.2.3 Perumusan Masalah

Bagaimana merancang *level* pada *game cockatoo savior* serta dapat menyalurkan informasi mengenai kakatua jambul kuning kepada anak-anak?

### 1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah :

- a. Target konsumen perancangan ini adalah anak-anak usia 9-13 tahun.
- b. Media yang digunakan dalam perancangan adalah media *game* yang dengan *platform mobile* yang bisa dimainkan dimana dan kapan saja.
- c. *Game* ini ditunjukkan untuk anak-anak di daerah perkotaan yang rata-rata suka memainkan *game mobile*.
- d. *Game* ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi edukasi mengenai Kakatua Kecil Jambul Kuning

### 1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah dapat merancang *level* pada *game adventure* dengan berfokus kepada cerita dan rintangan yang dapat menyalurkan informasi mengenai kakatua jambul kuning kepada anak-anak.

### 1.5 Manfaat Perancangan

- a. Manfaat bagi pengguna :  
Meningkatkan perkembangan kognitif, karena anak-anak diberi tantangan untuk memecahkan *puzzle* di dalam *game*, dan menanamkan

sifat kepedulian terhadap satwa langka di Indonesia khususnya kakatua kecil jambul kuning.

b. Manfaat bagi peneliti :

Menambah pembuktian di bidang keilmuan khususnya di bidang Desain Komunikasi *Visual* (DKV).

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

### 1. Metode Wawancara

Wawancara adalah proses tanya-jawab yang dilakukan dengan narasumber untuk mendapatkan data. Dalam perancangan ini, data didapat melalui wawancara dengan narasumber yakni seorang *game designer*, *Keeper* Kebun Binatang Bandung, dan anak-anak sekolah dasar kelas empat sampai enam.

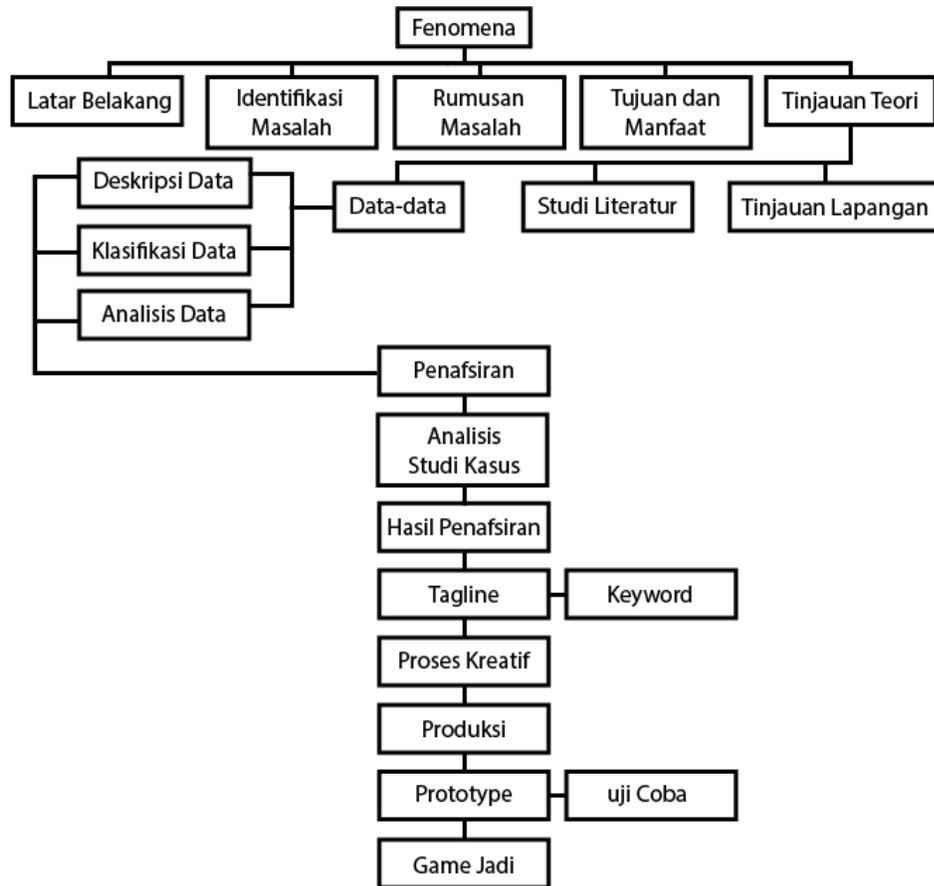
### 2. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data dari literatur resmi atau yang bisa dipertanggung jawabkan sumbernya. Dalam perancangan ini, literatur yang dapat diambil datanya berasal dari buku *Game Design, Level Design*, Manfaat bermain *game*, dan buku seputar burung Kakatua Jambul Kuning. Studi juga diambil dari referensi *game-game* sejenis.

### 3. Analisis Data

Analisis data dibuat dari menggabungkan data-data yang ada dan kemudian diproses secara nalar dengan mengacu pada teori yang ada atau dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

## 1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan  
Sumber: Data Pribadi

## 1.8 Pembabakan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, metode pengumpulan dan analisis data, kerangka perancangan dan sistematika perancangan.

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Teori-teori yang dijadikan landasan pemikiran dan teori pendukung untuk membantu perancangan *game*. Teori yang digunakan antara lain teori *game*, teori *game design*, teori *level design*.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Penjelasan mengenai data-data yang telah diperoleh beserta analisis dengan pendekatan psikologi perkembangan kognitif anak yang akan dirancang ke dalam bentuk *game adventure*.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL RANCANGAN**

Hasil yang didapat dari analisis dan data berdasarkan teori teori yang digunakan dalam merancang secara keseluruhan. Perancangan *game* ini meliputi konsep *game*, konsep media, *level design*, *flowchart*, *UI design*, *bloodlocking*, penerapan teori perkembangan kognitif piaget.

### **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan yang berupa jawaban terhadap permasalahan dan nilai baru yang ditemukan. saran bagi proyek desain selanjutnya sebagai hasil pemikiran atas keterbatasan yang dilakukan pada waktu sidang dan penelitian berlangsung.