

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hutan lindung adalah hutan yang mempunyai fungsi sebagai perlindungan sistem penyangga kehidupan untuk mengatur tata air, menjaga kesuburan tanah, dan menghentikan banjir. Hutan yang terletak di kawasan lindung mempunyai peran untuk menjaga dan memperhatikan keseimbangan ekologis baik dari tingkat regional ataupun internasional, begitu pula dengan fungsi hutan lindung untuk mengendalikan perubahan iklim (Sinery 2015). Kawasan yang mempunyai fungsi ini salah satunya adalah hutan lindung TAHURA (Taman Hutan Raya) yang terletak di Bandung, Jawa Barat di jalan, Ir. H. Djuanda. Kawasan ini menjaga berbagai macam flora dan fauna seperti, pinus, mahoni Uganda, damar, tupai, kera ekor panjang, kupu kupu dan lain lain.

Kawasan lindung adalah tempat yang sangat berguna dan mempunyai fungsi yang bermanfaat bagi lingkungan, akan tetapi masih sering ditemukannya oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab dan merusak kawasan hutan lindung, baik dengan merusak atau mencuri dicatat pada tahun 2018 sampai 2019 kerusakan hutan sampai ke 4,997 ha per tahun (badan pusat statistik, 2019). Rusak dan kosongnya lahan hutan menyebabkan berbagai macam masalah bagi hutan lindung, hal tersebut menghilangkan fungsi dari habitat flora dan fauna, begitu pula membawa bencana seperti longsor dan banjir.

Salah satu contoh buruk yang terjadi dalam hutan lindung adalah pencurian kayu. Fenomena yang disebabkan oleh pencurian kayu mencapai 60.6% dan menyebabkan kerugian ergonomis yang mencapai sebanyak Rp2.250.000,- (Pega, 2016), hal ini menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat yang kurang peduli atau kurang sadar akan menjaga lingkungan terutama lingkungan hutan lindung.

Kesadaran akan menjaga lingkungan hutan lindung seharusnya diajarkan pada usia dini, agar muncul pemahaman atas menjaga lingkungannya. Salah satu media pembelajaran yang sangat efektif dan bermanfaat pada anak dan remaja adalah melalui Video gim. Ditambah dari opini erikson tahun 1999 konteks bermain memberi remaja dan anak-anak bereksperimen dengan pengalaman sosial, dan konsekuensi yang emosional, yang bisa membawa perasaan baru di luar konteks permainan, ditambah dengan opini Budiman (2019) gim adalah sebuah media populer yang dapat menarik generasi serta kalangan masyarakat.

Berdasarkan penjelasan mengenai efek dari gim di atas, peneliti terinspirasi untuk membuat gim yang dapat dimainkan untuk memberi pembelajaran mengenai kesadaran krisis hutan lindung.

Dalam jurnalnya (Earnest, 2010) pembuat gim pemula sering kali membuat kesalahan dengan memikirkan sebuah gim dan memulai programnya secara langsung. Tingkat proyek yang berbeda akan membutuhkan intensitas yang berbeda, catatan tertulis selalu dibutuhkan untuk mengisi apa yang di rencanakan didalamnya. Hal ini pun ditambah dari keuntungannya mempunyai *game design document*. *Game design document* membantu mencatat keputusan yang dibuat, tanpa mencatat apa yang telah di putuskan, ada kemungkinan yang besar orang berbeda mengingat hal yang berbeda, dan hal ini akan membutuhkan waktu yang banyak untuk diselesaikan. Ditambah dengan dokumen memudahkan kelompok untuk membagi kerja tanpa harus berbicara langsung dengan gim *designer*.

Berdasarkan uraian di atas kerusakan hutan lindung masih belum tertangani secara optimal, baik dikarenakan oleh kerusakan hutan lindung atau pencurian kayu. Oleh karena itu perlu ditanamkan sikap dan tanggung jawab untuk melestarikan hutan lindung dari usia dini. Dari permasalahan ini peneliti

memutuskan untuk merancang gim dan *game design document* mengenai bercocok tanam dan menjaga lingkungan hutan lindung sebagai gim designer yang dapat menyadarkan masyarakat melalui cerita yang akan di masukan ke dalam *gameplay*.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Fungsi hutan yang hilang seperti kehilangan fungsi habitat flora dan fauna
2. Kerusakan hutan menyebabkan bencana alam seperti longsor dan banjir
3. Kurangnya kesadaran masyarakat akan menjaga hutan lindung
4. Kurangnya media gim sebagai pembelajaran mengenai hutan lindung
5. Dibutuhkan representasi gim dan GDD mengenai permasalahan flora dan fauna yang terjadi di TAHURA Ir. H. Djuanda.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menjaga kelestarian hutan lindung TAHURA?
2. Bagaimana merancang *game design document* untuk membuat gim yang dapat menyebarkan kesadaran pelestarian hutan lindung TAHURA?

1.4 Ruang Lingkup

1. **What (apa)?**
Pengkaryaan gim menggunakan data Hutan lindung TAHURA yang kualitasnya memburuk setiap tahunnya sebagai inspirasi. Pengkaryaan *game design document* sebagai representasi permasalahan flora dan fauna dalam hutan lindung TAHURA
2. **Who (siapa)?**
Target yang dituju untuk gim ini adalah kelompok usia masa remaja (13–18).
3. **When (kapan)?**
Penelitian ini dilaksanakan di bulan oktober tahun 2022 – juni 2023
4. **Why (mengapa)?**
Dikarenakan *video* gim adalah alternatif yang sangat baik untuk mengambil atensi anak remaja.
5. **Where (di mana)?**
Penelitian dilakukan di Hutan Lindung TAHURA, jalan Ir. H. Djuanda, Bandung.
6. **How (Bagaimana)?**
Dengan membuat gim *design* dan mengambil hutan lindung sebagai inspirasi cerita

1.5 Tujuan perancangan

Tujuan Perancangan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menyadarkan remaja awal (13-18) mengenai kepentingan pelestarian hutan lindung TAHURA.
2. Merancang sebuah gim yang dapat mengedukasi dan menyadarkan pengguna mengenai kepentingan pelestarian Hutan Lindung.

3. Menyebarkan kepentingan pelestarian Hutan Lindung.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat adalah dapat membangun media interaktif yang dapat dimainkan dan digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi pengguna, dalam bentuk prototype.

1. Manfaat bagi peneliti
peneliti dapat mempelajari lebih mengenai urgensi yang ada dalam masalah perhutanan, dan peneliti dapat juga menyebarkan ilmu mengenai perhutanan dan masalah yang ada di dalamnya.
2. Manfaat bagi masyarakat
Masyarakat dapat mempelajari mengenai urgensi hutan lindung dan penjelasan gim *design*.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Penelitian Kualitatif

Untuk memperoleh data peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut sugiyono (2014) metode kualitatif adalah metode yang peneliti memasuki situasi sosial, dengan tujuan melakukan observasi atau wawancara. Metode kualitatif diawali dengan melakukan studi pustaka dan observasi ke hutan lindung TAHURA yang kemudian diakhiri dengan wawancara ke dinas perhutanan.

1. Studi Pustaka

Merupakan metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari sumber teori yang sudah ada. Dimulai dari *jobdesk* sampai ke hutan lindung. Peneliti mengambil sumber teori dari pustaka-pustaka yang relevan seperti buku dan jurnal penelitian.

2. Observasi

Observasi adalah proses pengumpulan data dengan mengamati objek. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti memilih hutan lindung TAHURA untuk melakukan observasi.

3. Wawancara

Metode Wawancara merupakan metode yang dilakukan dengan langsung dengan memperoleh data dengan melakukan sesi tanya jawab kepada karyawan di Dinas Kehutanan Jawa Barat (Pak Yudi Kurniawan).

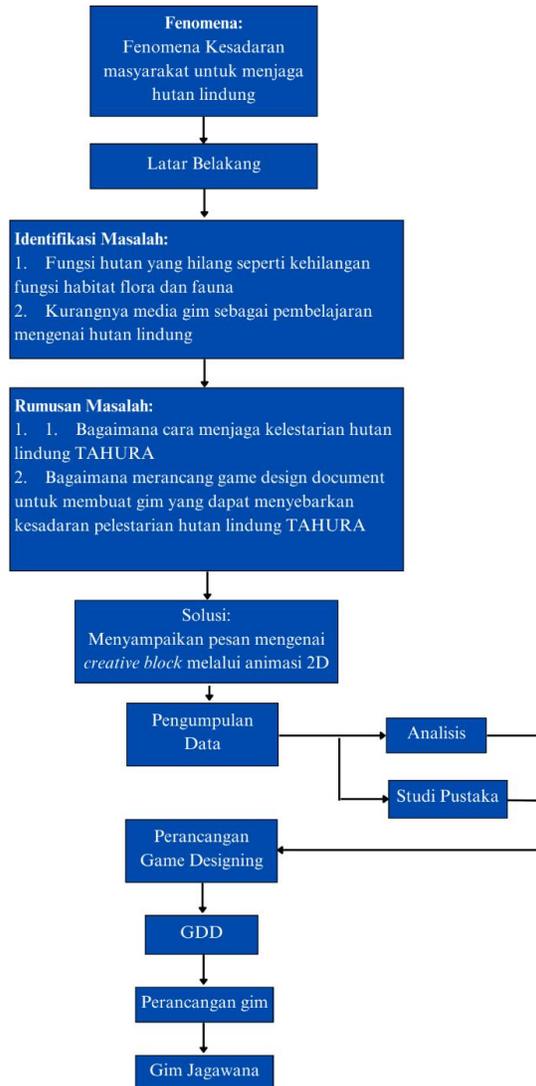
1.7.2 Metode Analisis Data

Peneliti akan menganalisis karya sejenis, observasi dan hasil dari wawancara untuk pembuatan *game design document* serta perancangan gim “Jagawana” baik di level design ataupun mekanik dari gimnya.

A. MDA Framework

MDA Framework merupakan alat analisis yang dibuat dengan tujuan khusus untuk menganalisis game melalui dinamika, mekanik, dan estetika. Peneliti menggunakan MDA Framework untuk menganalisis karya sejenis agar mendapatkan contoh mekanik, dinamik dan estetika yang diinginkan di dalam gim “Jagawana”.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.9 Pembabakan

Laporan penelitian ini dibagi menjadi lima bab dan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai latar belakang yang menjelaskan urgensi hutan lindung, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan dan pembabakan.

2. BAB 2 LANDASAN PEMIKIRAN

Bab 2 membahas mengenai teori yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan, baik teori mengenai hutan lindung, gim, dan GDD.

3. BAB 3 DATA DAN ANALISIS

Bab 3 berisi tentang data data yang telah di kumpulkan melalui wawancara, studi pustaka, observasi, dan kuesioner.

4. BAB 4 PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan konsep dan hasil perancangan, dimulai dari tahapan pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi.

5. BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil perancangan dan saran.