

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Hutan adalah suatu lapangan yang diisi oleh pohon yang termasuk persekutuan hidup alam hayati beserta alam lingkungannya, dan nantinya ditetapkan oleh pemerintah dengan sebutan “Hutan” (Hardjanto, 2017). Dari jaman dahulu hingga sekarang (Abad 21), hutan sudah memberi banyak kebutuhan penting terhadap umat manusia, salah satunya menjadi paru-paru dunia. Dari semua jenis hutan, ada salah satu hutan yang cukup menarik untuk dibahas, yaitu hutan lindung.

Hutan lindung merupakan jenis hutan yang memiliki pengaruh yang besar terhadap kehidupan makhluk hidup, hutan lindung diketahui memiliki sumber daya alam yang tidak kalah penting dari hutan pada umumnya, seperti menyimpan jumlah air yang cukup untuk digunakan oleh makhluk hidup sekitarnya, memiliki tingkat kesuburan tanah yang tinggi sehingga banyak flora yang tumbuh dengan kualitas yang sangat baik, dan juga keamanan fungsi lindung untuk ekosistem disekitarnya (Yulius et al, 2020). Maka tidak heran jika hutan lindung ini sangatlah berpengaruh bagi kehidupan.

Di Indonesia, hutan lindung banyak ditemukan di berbagai provinsi, salah satu contohnya adalah Taman Hutan Raya Ir. H. Juanda, hutan lindung tersebut terletak di Provinsi Jawa Barat dan menjadi kawasan yang cukup sering dikunjungi oleh banyak pengunjung. Taman Hutan Raya Ir H Juanda memiliki semua hal yang hutan lindung pada umumnya miliki, yaitu sumber daya alam yang sangat melimpah. Karena hal itulah mengapa banyak ekosistem flora dan fauna yang tumbuh dengan baik disekitar *area* tersebut dan manusia yang berkunjung ke hutan tersebut dibuat nyaman.

Meskipun memiliki manfaat dan pengaruh yang besar terhadap kehidupan, Hutan Lindung masih saja menjadi sasaran utama bagi orang/oknum yang tidak bertanggung jawab untuk melakukan pencemaran lingkungan, contoh yang paling akurat adalah pencurian pohon dan pembukaan lahan untuk kebutuhan perkebunan, peternakan, atau pertanian. Tentu saja dengan adanya dua fenomena tersebut, kondisi dan kualitas Hutan Lindung Indonesia menjadi terancam, dan jika hal ini terus berlanjut tanpa adanya solusi yang pasti, makhluk hidup seperti flora, fauna, bahkan manusia sendiri akan kehabisan sumber daya alam dari waktu ke waktu.

Dengan adanya fenomena ini, kerusakan hutan lindung yang terjadi di Indonesia ini menjadi suatu hal yang harus diperhatikan oleh semua pihak, baik dari masyarakat biasa maupun pemerintah. Dan masyarakat sudah seharusnya menanamkan rasa kepedulian terhadap lingkungan hijau seperti hutan lindung ini sejak usia muda, baik itu saat anak-anak maupun saat baru menginjak usia remaja. Penanaman rasa peduli tersebut bertujuan agar masyarakat dapat memahami rasa bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitar dan memiliki niat untuk menjaga lingkungannya dari semua pantangan/bahaya yang mengancam.

Video Game merupakan sebuah *program* interaktif yang memiliki tujuan dan peraturan, sehingga pengguna merasa lebih terstruktur selama bermain dan dapat merasakan bahwa mereka sedang didalam dunia imajinasi ciptaanya (Adams, 2014). Selain untuk bersenang-senang, *Video Game* juga dapat digunakan sebagai sarana edukasi, terutama untuk menyebarkan kesadaran masyarakat, terutama dalam ranah masalah kebersihan di Hutan Lindung. Memang pemerintah sudah mengeluarkan banyak usaha untuk meningkatkan kesadaran, seperti penanaman pohon Bersama. Namun sayangnya masyarakat, terutama kawula muda masih tidak begitu berminat untuk ikut menjaga lingkungan dan akibatnya, tingkat kesadaran masih belum ada kenaikan yang signifikan. Dan untuk memperbaiki hal tersebut, sarana/*media* lain seperti *Video Game* dapat menarik masyarakat untuk mengenali Hutan Lindung, manfaatnya, serta meningkatkan tingkat kesadaran.

Dari pembahasan diatas, peneliti berinisiatif untuk membuat *Game Asset* yang bisa digunakan didalam *Video Game*, properti tersebut berguna untuk menciptakan rasa kepedulian masyarakat terhadap lingkungan. Peneliti berharap, dengan *Game Asset* yang dibuat dan ditampilkan dalam *Video Game*, masyarakat menjadi berminat untuk melihat bagaimana hutan lindung dan semua flora dan faunanya berperan penting dalam kehidupan dan juga meningkatkan pengetahuan umum tentang lingkungan dan peran pentingnya kepada masyarakat yang mencoba bermain game ini.

Dari sebuah laporan jurnal tentang pengembangan *asset visual game* (Wibawanto, 2015), Elemen Aset *Visual* yang terdapat dalam sebuah *Video Game* merupakan sebuah *parameter* dalam penyampaian materi berupa aktivitas nyata kedalam bentuk tampilan grafis yang nantinya akan ditampilkan dalam *Video Game* dan pastinya layar komputer yang digunakan masyarakat untuk bermain *Video Game*. Oleh karena itu, *In-Game Item* yang dibuat dalam *Video Game* ini harus

bersifat *representative* dengan objek aslinya yang digunakan sebagai inspirasi dan referensi, sehingga pemain dapat memahami setiap elemen *visual* yang terdapat dalam game dan cara kerja suatu *item* ketika pemain mencoba untuk berinteraksi. Penulis jurnal juga berpendapat *Item* yang ada didalam *game* juga memiliki dampak besar dalam penyampaian materi *visual* dalam *Video Game* dan interaksi terhadap aset *visual* yang terdapat didalam game dapat mempengaruhi dampak dari latar tempat dimana *game* itu berada sehingga pemain dapat menerapkan hal positif yang didapat dari bermain *Video Game*.

Sejauh ini, upaya melindungi hutan lindung hanya sebatas menjaga saja, dan belum mulai menanamkan nilai penting. Maka diperlukan penanaman nilai dan sikap tanggung jawab untuk menjaga kelestarian ekosistem hutan lindung sejak dini. Dan untuk mencapai tujuan penanaman nilai kesadaran, penulis memutuskan untuk merancang *game*, khususnya yaitu membuat elemen aset *visual* properti yang bertemakan ekosistem kehidupan yang terdapat dalam hutan lindung.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Faktor penyebab rusaknya Hutan Lindung seperti konversi hutan lindung menjadi lahan ternak oleh petani yang tinggal di lingkungan sekitar hutan lindung atau pencurian pohon yang dilakukan oleh pihak tidak bertanggung jawab
2. Dampak serius dari Hutan Lindung yang sudah rusak akibat ulah manusia
3. Masih kurangnya minat masyarakat untuk tetap menjaga lingkungan hutan lindung, meskipun pemerintah sudah memberi pemahaman.
4. Kurangnya *media* yang digunakan untuk edukasi tentang Taman Hutan Raya

1.3. Rumusan Masalah

1. Apa saja alat-alat yang digunakan oleh petugas Taman Hutan Raya untuk menjaga lingkungan dan setiap tumbuhan yang ada disana?
2. Bagaimana merancang *Game Asset* bertema Hutan Lindung untuk merepresentasikan situasi dan juga keadaan Taman Hutan Raya?

1.4.Ruang Lingkup

1. *What* (Apa)

Kualitas hutan lindung di Indonesia yang terus memburuk setiap tahunnya, sehingga berdampak buruk terhadap ekosistem sekitar, fauna, dan yang paling parah adalah manusia sendiri juga akan ikut merasakan dampaknya secara perlahan, seperti kehabisan sumber daya alam atau bencana alam yang terus berlanjut jika masih tidak ada solusi.

2. *Who* (Siapa)

Target masyarakat yang ditujukan untuk *game* ini adalah remaja, karena di usia tersebut seseorang lebih mudah memahami dan belajar lebih dalam mengenai ekosistem/alam .

3. *When* (Kapan)

Estimasi penelitian akan dilaksanakan mulai dari bulan Oktober 2022 – Juni 2023.

4. *Why* (Mengapa)

Usia remaja cenderung menyukai hal yang menggunakan visual, baik itu dalam segi hiburan maupun edukasi. Untuk itulah, *Video Game* digunakan sebagai sarana untuk menyadarkan masyarakat, terutama kaum remaja untuk belajar mengenai pentingnya hutan lindung untuk kehidupan manusia, hewan, dan tumbuhan di masa yang akan datang.

5. *Where* (Dimana)

Penelitian akan dilakukan di Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda.

6. *How* (Bagaimana)

Dengan membuat *Game Asset* untuk kebutuhan perancangan *Video Game* bertemakan Hutan Lindung.

1.5.Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai betapa pentingnya penjagaan hutan lindung dan segala ekosistemnya.
2. Untuk merancang *Game Asset* yang dapat digunakan dalam *Video Game* bertema hutan lindung.

1.6.Manfaat Perancangan

Manfaat utama dari perancangan *Game Asset* ini adalah sebagai salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap konservasi hutan lindung adalah :

1. Teoritis
 - a. Perancangan ini diharapkan dapat merubah pola pikir dan stigma masyarakat Indonesia agar lebih peduli terhadap lingkungan sekitarnya dan tidak meremehkan soal kebersihan lingkungan
 - b. Perancangan ini juga diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mengenal ekosistem kehidupan yang terdapat dalam hutan lindung dan memahami setiap peran penting dari flora atau objek lain yang terdapat didalamnya
2. Praktis

Perancangan ini dapat digunakan oleh kalangan muda atau masyarakat umum sebagai modul pembelajaran interaktif yang dapat mengedukasi tentang pentingnya penjagaan dan fungsi dari hutan lindung

1.7. Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode Kualitatif untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, data tersebut adalah :

A. Observasi

Peneliti akan melakukan observasi ke Hutan Lindung untuk mempelajari semua bentuk flora yang ada sebagai referensi, inspirasi, dan pencarian ide untuk melancarkan pembuatan aset *visual*.

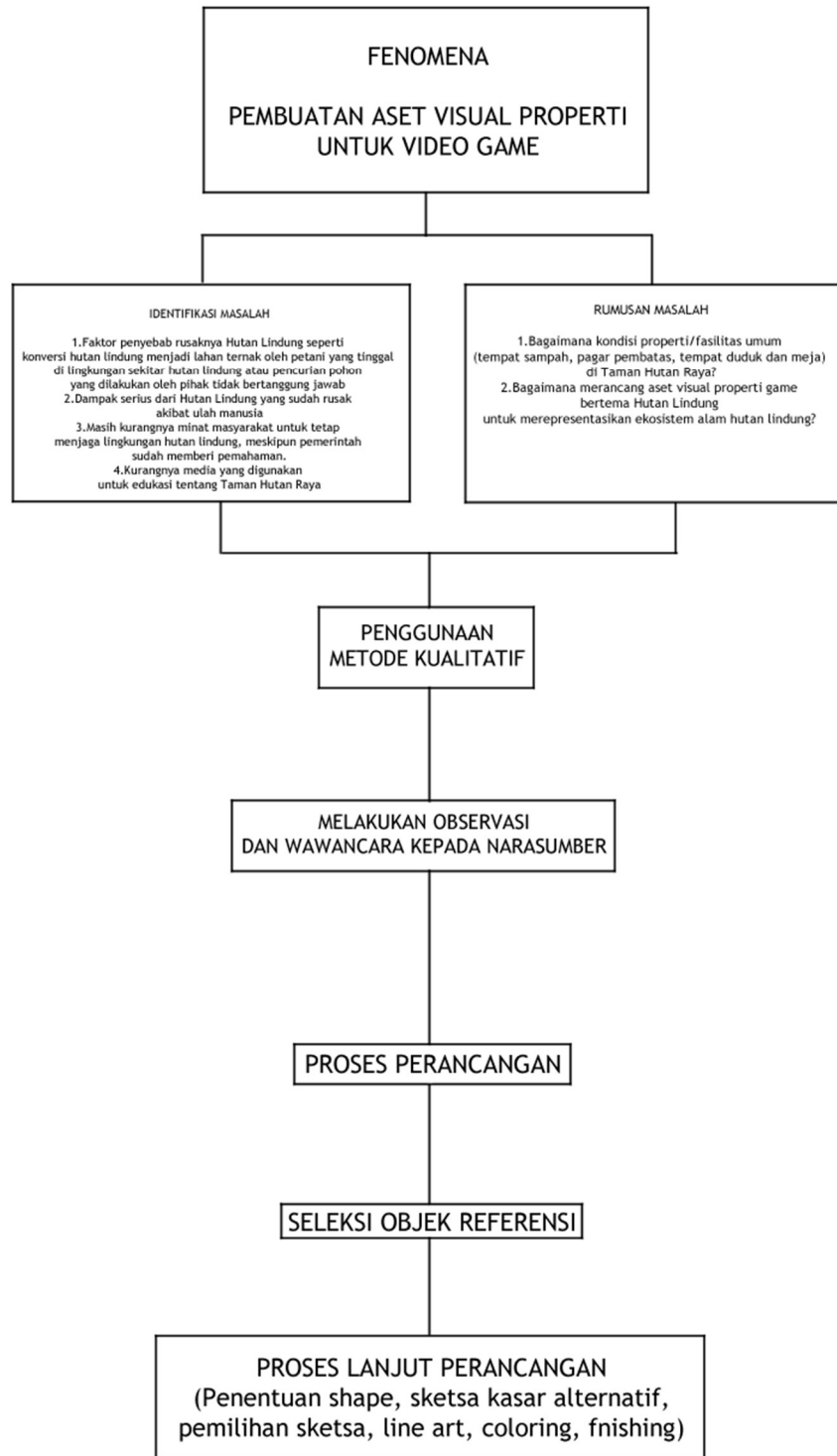
B. Studi Pustaka

Untuk mengetahui/mempelajari berbagai objek yang diteliti serta media yang digunakan, penulis harus mencari berbagai buku referensi, artikel, atau jurnal yang relevan.

C. Wawancara

Penelitian yang menggunakan sistem tanya jawab secara lisan, dengan menggunakan sistem wawancara, diharapkan data yang sudah terkumpul sudah sesuai dengan kebutuhan penulis untuk melakukan

1.8.Kerangka Perancangan



1.9.Pembabakan

Laporan ini akan dibagi menjadi 5 BAB, masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut ini :

A. BAB I : Pendahuluan

Membahas Mengenai Latar belakang, identifikasi, dan rumusan masalah mengenai fenomena yang penulis ambil. Selain itu, BAB ini juga membahas tentang tujuan, manfaat, dan juga metode penelitian yang akan digunakan untuk meneliti fenomena

B. BAB II : Landasan Teori

Sesuai dengan judulnya, Bab ini menjelaskan tentang semua teori yang digunakan/diambil oleh penulis, lengkap dengan penjelasan tambahan dan sumber materi yang didapat

C. BAB III : Hasil Analisis dan Kumpulan Data

Bagian ini akan membahas seluruh data yang didapat oleh penulis dari beberapa media, seperti Buku, Jurnal, *Website* Resmi, Observasi Lapangan, atau data hasil Wawancara

D. Bab IV : Perancangan

Bab ini akan menjelaskan proses perancangan aset *visual* mulai dari awal hingga akhir

E. BAB V : Kesimpulan

Membahas mengenai kesimpulan dari perancangan ini dan juga saran yang diterima