

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Hutan lindung berdasarkan definisi UU nomor 41 tahun 1999 adalah kawasan hutan yang mempunyai fungsi pokok sebagai perlindungan sistem penyangga kehidupan untuk mengatur tata air, mencegah banjir, mengendalikan erosi, mencegah intrusi air laut, dan memelihara kesuburan. Hutan tipe ini tersebar luas di seluruh wilayah Bandung diakibatkan oleh pelataran perbukitan dan gunung yang berbaris mengelilingi wilayahnya, sistem tata air dan pencegah longsor juga adalah fungsi utama di berbagai tempat di Bandung. Menurut data yang telah dikeluarkan oleh Forest Watch Indonesia menurut data yang mereka keluarkan 2.956.530 Ha hutan di Jawa menyisakan 905.885 Ha pada tahun 2017, hutan lindung ini beberapa telah beralih menjadi pemukiman warga, daerah pertanian dan perkebunan ataupun menjadi tempat wisata.

Gunung Puntang adalah sebuah kawasan pegunungan dan Hutan Lindung yang terletak di Desa Cempakamulya, Kecamatan Cimaung, Kabupaten Bandung Selatan yang berada dikomplek Gunung Malabar pada ketinggian 1300 mdpl dengan suhu antara 18-23 C, dijadikan banyak tempat wisata dikarenakan keindahan alamnya dan dikelola oleh KPH Bandung Selatan, berdasarkan data mereka menyatakan bahwa pada tahun 2015 pengunjung mencapai 15.102 pengunjung dan sangat jauh berbeda jika dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya, selain dapat menikmati objek wisata alam, wisatawan pun dapat pula melakukan wisata sejarah. Jumlah pendaki gunung pada tahun 2015 mencapai 1500 pendaki yang mendaki hingga Puncak Mega. Namun dalam observasi perancang kesana ada banyak hal yang dilakukan para pengunjung yang dapat merusak keindahan alam di sekitar lingkungan gunung puntang, seperti membuang sampah sembarangan, perluasan lahan untuk parkir dan fasilitas, jalur pendakian yang semakin rusak, vegetasi yang hilang dan lain lain. Dalam riset Magister Pariwisata Universitas Pendidikan Indonesia *Kajian Pengelolaan Ekowisata Gunung Puntang Untuk Mendukung Pelestarian Lingkungan di Kabupaten Bandung* (Destiana, Maryani, Andari: 2022), dinyatakan dalam poin ke 4 mengenai Ekowisata Gunung Puntang bahwa ada harusnya untuk menyertakan kegiatan konservasi serta edukasi

mengenai pentingnya menjaga alam dan kelestarian lingkungan serta situs bersejarah, agar wisatawan dapat menjaga keadaan alam yang asri saat sedang berlibur. hal ini memberikan perancang sebuah alasan dimana edukasi dapat dipadukan dengan bidang Desain Komunikasi Visual terhadap bagaimana pentingnya peran konservasi alam di tempat ekowisata.

Sam Barratt kepala Edukasi, Remaja, dan Advokasi Environment untuk PBB menyatakan, bahwa “Industri video game mungkin merupakan media paling kuat di dunia dalam hal perhatian, jangkauan, dan keterlibatan.” Oleh karena itu video game adalah sebuah alat yang sangat penting untuk menyuarakan sebuah pesan pemeliharaan lingkungan dan konservasi. Dikutip dari artikel PBB berjudul “*Video games for climate action: winning solutions for the planet*” pada tanggal 2022, Barratt adalah *Co-Founder* Bersama kelompok pertama dari organisasi sektor video game swasta yang telah membuat komitmen untuk membantu melindungi manusia dan planet ini, dengan dukungan dari Perserikatan Bangsa-Bangsa. “Sebuah industri yang belum memikirkan dampak besar yang dapat dibuatnya”, jelasnya kepada *UN News*. Menurut Castillo (2008) di bukunya *Game Design Essential : Game Level Design* menyatakan bahwa Environment Art masuk ke dalam sebuah kegiatan membuat lingkungan virtual yang akan dimasukkan ke dalam sebuah level, dengan membangun sebuah lingkungan dunia dan keindahan alamnya, menyesuaikan dengan pesan Sam Barratt dari PBB, perancang dapat membuat sebuah Edukasi mengenai pelestarian alam dan dampaknya untuk membantu manusia melindungi planet sekaligus mengedepankan pariwisata di Indonesia, menggunakan media video game dengan merancang Environment Art yang indah dan menggambarkan kelestarian alam.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

- Hutan Lindung di Indonesia semakin berkurang persebarannya, dialihkan menjadi pemukiman, perkebunan, dan lahan ternak.
- Ekowisata Gunung Puntang kurang memberikan insentif untuk melindungi alam.
- Pengunjung ekowisata sering kali mengabaikan peraturan, dengan membuang sampah sembarangan, dan merusak vegetasi alam.

- Industri game kurang mengambil bagian terhadap kelestarian alam.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Melalui identifikasi sebelumnya kita dapat menyimpulkan beberapa hal seperti berikut;

- Bagaimanakah bentuk kenampakan pelataran visual dari keindahan alam dan landmark ikonis yang terlihat di Gunung Puntang
- Bagaimana bentuk Environment Art yang dapat menggambarkan keadaan alam yang sehat dan natural, demi membuat sebuah aset video game yang siap digunakan.

## **1.3 Ruang Lingkup**

### **1.3.1 Apa?**

Perancang berusaha mengangkat wisata alam Gunung Puntang dan keindahan alam Indonesia sebagai objek utama yang berkaitan dengan pembuatan Environment Art di dalam game.

### **1.3.2 Siapa?**

Pengujung tempat wisata alam, terutama Gunung Puntang dan rentang usia yang lebih terpapar oleh media Game.

### **1.3.3 Mengapa?**

Dikarenakan kekhawatiran terhadap isu kerusakan alam yang menyebabkan perubahan iklim yang dampaknya terasa, perancangan ini berusaha untuk membuat sebuah pemaparan atas fenomena tersebut melalui media populer.

### **1.3.4 Dimana?**

Perancang mengambil berbagai data di tempat wisata alam Gunung Puntang, tidak hanya itu namun juga di daerah sekitarnya seperti pemukiman warga, dan area perhutanan.

### **1.3.5 Kapan?**

Penelitian ini dimulai dari September 2022 dan akan diteruskan pada proses perancangan sekitar Agustus 2023

### **1.3.6 Bagaimana?**

Hasil karya menggunakan bidang Environment Art untuk melakukan perancangan karya akhir.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

### **1.4.1 Tujuan**

- Menjaga persebaran Hutan Lindung dan membantu kesadaran mengenai pentingnya hutan lindung.
- Meningkatkan kinerja edukasi dan insentif Ekowisata untuk menjaga ekosistem lingkungan sekitar Ekowisata tersebut.
- Memberikan pengunjung kesadaran untuk menjaga wisata alam dan daerah hutan lindung di sekitarnya saat sedang berlibur.
- Membantu kontribusi industri Vidio Game menjadi industri yang secara aktif mendorong konservasi alam.

### **1.4.2 Manfaat Perancangan**

#### **A. Manfaat Praktis**

Perancang ingin memberikan sebuah pemahaman dan informasi, dan yang paling penting rasa cinta terhadap alam, agar masyarakat khususnya yang masih muda, terinspirasi untuk membuat dunia kita menjadi lebih sehat serta mendorong pembuatan tempat wisata alam yang menawarkan pengunjungnya aktifitas yang berinteraksi dengan alam melalui konservasi dan kontribusi dalam menjaga keasriannya.

#### **B. Manfaat Teoritis**

Perancang juga ingin menghancurkan perdebatan kecil mengenai peran wisata alam yang dianggap memberikan dampak terhadap rusaknya ekosistem disandingkan dengan pembabatan hutan, dan pencemaran limbah tambang. Di sisi lain perancang juga ingin memberikan contoh terhadap para developer game di masa depan bahwa aktifisme dapat menjadi sebuah narasi yang berguna jika dibawa kedalam pembuatan game agar mendorong pesan terhadap masyarakat umum.

## **1.5 Metode Perancangan**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Gunung Puntang memiliki sebuah pesonanya tersendiri dikarenakan fitur unik alamiahnya yang berdiri di tengah-tengah susunan pegunungan yang indah, tempat tumbuh hutan hujan alami cocok untuk pusat pariwisata, dengan melakukan sebuah pengamatan lapangan di Gunung Puntang perancang dapat mengambil beberapa sampel mengenai hubungan wisata alam dengan konservasi alam. di sisi lain perancang juga akan mengambil beberapa teori mengenai ekosistem tropis Indonesia dan perannya konservasi alam pada pustaka-pustaka dari buku dan artikel yang ada di kalangan akademik dan peneliti.

Teknik yang dilakukan untuk melakukan pengumpulan data-data tersebut adalah sebagai berikut;

#### **a. Observasi**

Melakukan pengamatan pada ketersediaannya aktifitas konservasi alam pada tempat-tempat wisata mencari hubungan antara wisata alam dengan ekosistem alami, dan mendalami kemampuan dan dampak konservasi alam yang nyata di sekitar Gunung Puntang.

#### **b. Wawancara**

Melakukan sesi tanya jawab terhadap ahli pada bidang konservasi alam yang dapat memberikan kita pengetahuan mengenai apa saja yang berguna dan berhasil diterapkan untuk merawat ekosistem alami terutama pada hutan lindung.

#### **c. Studi Pustaka**

Mengumpulkan sumber-sumber teori yang berhubungan dengan perkembangan pencemaran global, konservasi alam.

#### **d. Karya sejenis**

Menampilkan dan membuat sebuah analisa dari karya yang sudah ada untuk dijadikan sebuah referensi bagaimana pembuatan Environment Art dengan unsur alam dapat dijadikan sebuah hal yang menarik.

### **1.5.2 Metode Analisis Data**

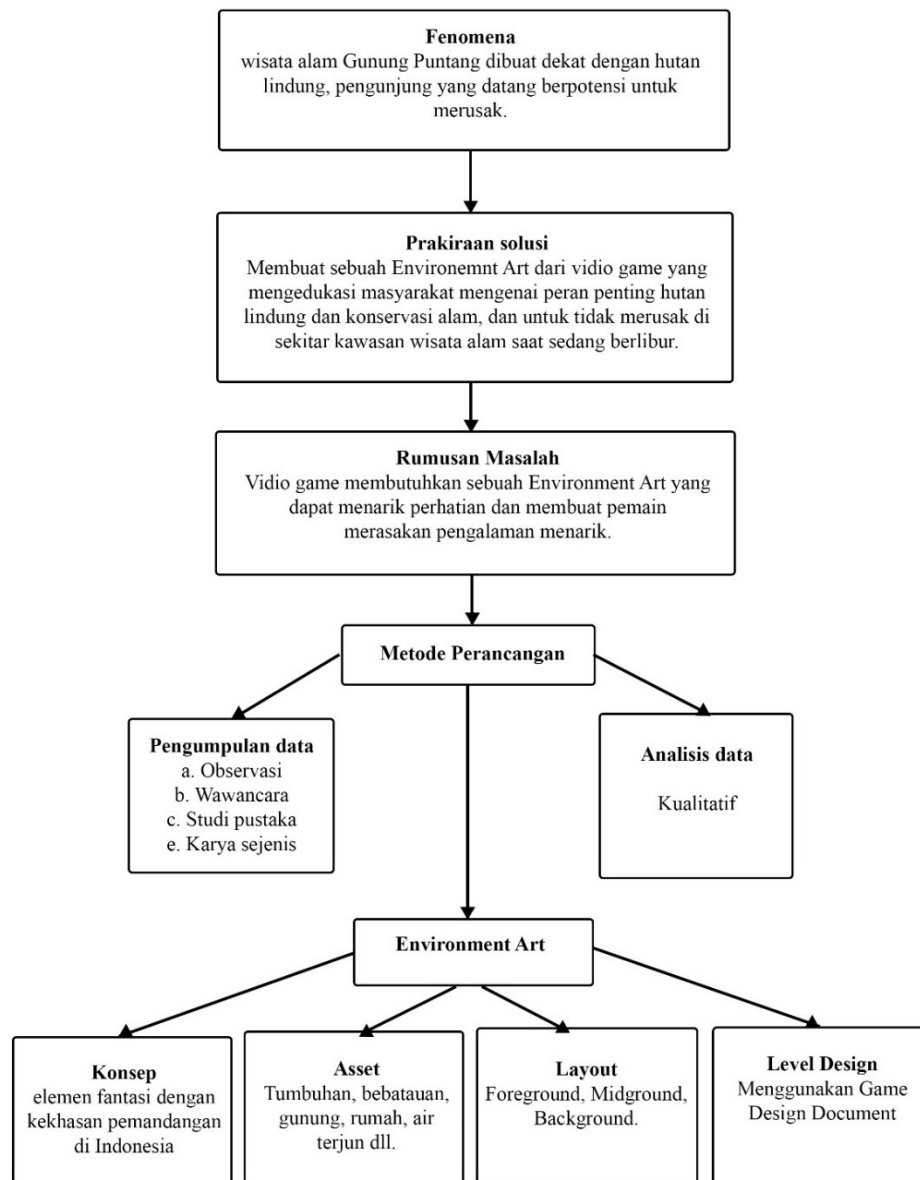
#### **a. Kualitatif**

Analisis kualitatif digunakan terhadap proses pengolahan data menggunakan subjek penelitian berdasarkan deskripsi yang telah dikumpulkan, dan nantinya dipadukan dengan proses perancangan karya.

## b. Studi Kasus

Pada implementasinya terhadap proses perancangan data yang ada akan perancang analisa menggunakan pendekatan Studi kasus yang ditujukan untuk membedah bagaimana bentuk pelataran dan ciri khas wisata alam di Gunung Puntang.

### 1.6 Kerangka Perancangan



## Gambar 1.1 Bagan Kerangka Perancangan

### **1.7 Pembabakan**

Susunan penulisan yang terkait di dalam tugas akhir ini mengikuti sistematika sebagai berikut:

#### **Bab 1 Pendahuluan**

Bab ini memuat latar belakang dari fenomena utama yang berusaha diangkat, yaitu pesan environmentalisme dalam wisata alam yang dikuatkan dengan rumusan masalah yang akan coba diselesaikan.

#### **Bab 2 Dasar Pemikiran**

Bab ini memuat seluruh teori yang berhubungan dengan pariwisata di Indonesia, Enviromentalisme dan pemahaman mengenai bidang yang akan perancang buat pada proses perancangan ke depan.

#### **Bab 3 Data dan Analisis**

Bab ini memuat pemaparan seluruh data yang telah didapat sebelumnya, dikumpulkan melalui proses observasi. selain itu juga memaparkan beberapa karya sejenis yang telah dibuat sebelumnya berhubungan dengan ataupun memiliki kesamaan dalam pembuatan konsep environment game.

#### **Bab 4 Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab ini memuat seluruh proses pembuatan konsep mengenai environment di Indonesia, di dalam bab ini seluruh hal yang berhubungan dengan kegiatan membuat karya utama akan diberi penjelasan yang sesuai.

#### **Bab 5 Penutup**

Bab ini memuat kesimpulan dan hasil akhir yang dapat perancang singkat menjadi pernyataan mengenai seluruh fenomena yang telah perancang teliti.