

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kebakaran hutan merupakan salah satu bencana alam yang paling sering terjadi di Indonesia dengan data terbaru menurut Badan Nasional Penanggulangan Bencana selama bulan Agustus 2023, telah terjadi bencana kebakaran hutan sebanyak 144 yang dimana merupakan 64,29% dari total kejadian bencana di bulan tersebut. Terdapat 2 faktor penyebabnya kebakaran hutan tersebut yaitu faktor alam seperti kekeringan dan faktor manusia seperti pembukaan lahan dan puntung rokok. Pada bulan Agustus itu tercatat bahwa Jawa Tengah menempati posisi ke-3 dengan total 16 kejadian kebakaran hutan. Contoh kebakaran yang telah terjadi yaitu di Gunung Sumbing dan Gunung Sindoro, serta Gunung Prau yang disebabkan oleh kesalahan manusia dan kondisi cuaca ekstrem. Tingginya frekuensi kebakaran hutan ini menunjukkan bahwa masalah kebakaran hutan adalah hal yang serius dan perlu diwaspadai.

Menurut Rulli Syumanda (2003), salah satu aspek dampak kebakaran hutan di pada satu wilayah dapat mencakup kerugian ekonomi, lingkungan, dan sosial. Dampak ini juga dapat mempengaruhi daerah sekitar area kebakaran karena efek penyebaran api yang tidak terkendali. Misalnya saja di Dieng, dimana terdapat beberapa cagar alam, kebakaran hutan yang terus-menerus dapat berdampak pada berbagai cagar alam di kawasan tersebut.

Berdasarkan data survei statistik dari Dinas Wonosobo, mayoritas wisatawan yang mengunjungi Dieng berusia antara 17 hingga 25 tahun. Menurut Kementerian Kesehatan, kelompok usia ini termasuk dalam kategori dewasa muda. Banyak pendaki yang baru memulai aktivitasnya atau hanya berwisata tidak memiliki pengalaman dalam mengantisipasi dan mengatasi kebakaran hutan, terutama jika terjadi kelalaian seperti membuang puntung rokok sembarangan, tidak mematikan api unggun dengan benar, atau kondisi kekeringan.

*Game* edukatif menggabungkan pengetahuan dalam permainan untuk menciptakan situasi nyata dan merangsang motivasi belajar (Jialing Zeng, et.al, 2023). *Game* ini bertujuan memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan

menyenangkan. Oleh karena itu, penulis menyarankan penggunaan *game* edukatif untuk edukasi pencegahan dan penanggulangan kebakaran hutan. Dalam sebuah *game*, pasti memiliki unsur yang berperan penting dalam menjalankan sebuah cerita. Unsur yang berperan tersebut yakni adalah adanya karakter pada *game* yang sedang dirancang. Selain berperan sebagai menjalankan sebuah cerita, karakter juga berperan sebagai pendekatan terhadap para pemain yang dapat membantu membuat pengalaman bermain yang lebih hidup dan bisa merasakan emosi yang lebih mendalam selama bermain *game*. Oleh karena itu, desain karakter menjadi salah satu aspek yang penting dalam proses produksi sebuah *game*

## **1.2 Identifikasi Masalah**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Sikap dan peraturan yang dilanggar oleh para masyarakat pendaki awam dan masyarakat umum di lingkungan hutan
- 2) Kurangnya sikap preventif masyarakat dalam menanggapi pencegahan kebakaran hutan
- 3) Perlunya pengenalan sebuah karakter di dalam *game* untuk pendekatan ke masyarakat.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana cara meningkatkan kesadaran pendaki awam terhadap penyebab, tanda – tanda, serta langkah – langkah mitigasi kebakaran hutan khususnya kepada dewasa muda?
- 2) Bagaimana cara merancang desain karakter pada *game* edukatif tentang kebakaran hutan yang dapat memberikan pengalaman bermain yang lebih hidup dan bisa merasakan emosi yang lebih mendalam selama bermain *game*?

### **1.2.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk meningkatkan kesadaran pendaki awam terutama para pengunjung kawasan wisata di Wonosobo terhadap penyebab dan tanda – tanda kebakaran hutan serta langkah – langkah mitigasinya.
- 2) Untuk mengetahui cara merancang desain karakter pada *game* edukatif tentang kebakaran hutan yang dapat memberikan pengalaman bermain yang lebih hidup dan bisa merasakan emosi yang lebih mendalam selama bermain *game*.

Selain dari tujuan, terdapat juga manfaat dari perancangan *game* ini, diantaranya:

**a) Secara Umum**

- Meningkatkan kesadaran dari pengetahuan dan pemahaman para dewasa muda untuk menjaga lingkungan.
- Mendukung upaya pemerintah dan masyarakat setempat dalam menambah sarana dan prasarana untuk mengurangi risiko kebakaran hutan.

**b) Secara Khusus**

- Sebagai syarat menyelesaikan tugas akhir.
- Sebagai referensi untuk penelitian atau perancangan yang sama.
- Sebagai pengalaman baru dalam merancang sebuah desain karakter di dalam pembuatan *game* edukatif mengenai pencegahan kebakaran hutan.

### **1.3 Ruang Lingkup**

Dalam pengerjaan tugas akhir ini terdapat batasan masalah agar penelitian dapat terfokus dengan baik. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apa  
Perancangan sebuah desain karakter untuk *game* edukatif tentang pencegahan kebakaran hutan di Wonosobo.
- 2) Mengapa

Dibuatnya perancangan desain karakter untuk pendekatan ke masyarakat dan mengetahui cara menanggulangi kebakaran hutan agar tidak terjadi hal yang sama di kemudian hari dan juga untuk mengetahui desain karakter seperti apakah yang efektif untuk memberikan kesadaran kepada dewasa muda akan pentingnya menjaga lingkungan dan bahayanya kebakaran hutan.

3) Siapa

Perancangan ini ditujukan untuk dewasa muda usia 19 - 22 tahun dan masyarakat umum.

4) Dimana

Proses perancangan ini dilakukan di Gunung Sumbing, Gunung Sindoro, Gunung Prau, Kab. Wonosobo, Jawa Tengah.

5) Kapan

Pengambilan data dilakukan pada tanggal 17 - 20 Januari 2024.

6) Bagaimana

Dengan membuat sebuah desain karakter dalam perancangan *game* edukatif tentang pencegahan kebakaran hutan di Wonosobo.

## 1.4 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah suatu cara atau tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan peneliti dalam mengembangkan ide rancangan. Salah satu prosesnya merupakan metode pengumpulan data dan metode analisis.

### 1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mencari dan mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, teknik yang akan digunakan meliputi Observasi, Wawancara, dan Studi Literatur.

#### A. Observasi

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan metode turun ke lapangan sembari melibatkan semua panca indra sebagai alat perekam data. Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan metode observasi partisipatori, yaitu peneliti berpartisipasi secara aktif dalam mengamati perilaku objek pengamatan. Pengamatan dilakukan pada:

1. **Observasi Tempat** : Gunung Sumbing, Gunung Sindoro, Gunung Prau, Dinas Pariwisata dan Budaya Wonosobo, BPBD Wonosobo, Jalanan Wonosobo.
2. **Observasi Subjek** : Pendaki Gunung, Relawan Gunung, Bu Austien Kepala Dinas Pariwisata dan Budaya, BPBD Wonosobo, Komunitas Pendaki Gunung Bandung.
3. **Observasi Budaya** : Tarian Lengger, Buah Carica, Burung Betet, Alat Musik Gundengan, Pakaian Adat Wonosobo.

4. **Observasi Kegiatan** : Kebiasaan pendaki, Kebiasaan masyarakat Wonosobo, Kegiatan relawan gunung.

## **B. Wawancara**

Wawancara adalah salah satu pengumpulan data, wawancara dilakukan dengan berbicara dan bertanya kepada narasumber untuk menggali informasi. Pada tahapan ini peneliti akan melakukan wawancara *semi-structured* dengan beberapa narasumber dengan topik kebakaran hutan, kawasan wisata, desa, dan pengelolaan hutan. Berikut beberapa narasumber yang diwawancarai:

- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan : Ibu Austien (Kepala Dinas)
- BPBD Wonosobo : Mas Budi (Staf Perancangan, Evaluasi dan Pelaporan) dan Pak Ganes (Kepala BPBD Wonosobo)
- Relawan Basecamp Gunung Prau : Mas Solihun dan timnya.
- Relawan Basecamp Gunung Sumbing : Mas Didi dan timnya.
- Pendaki Gunung Sumbing : Mas Ibnu.
- Ketua Komunitas Pendaki Gunung Bandung : Bu Endah

## **C. Studi Literatur**

Studi literatur merupakan pengambilan data dari dokumen tertulis dan sumber pustaka yang terkait dengan penyusunan laporan, dan beberapa teori yang bisa membantu analisis objek penelitian. Peneliti menggunakan buku cetak dan beberapa jurnal, e-book dan situs terpercaya yang berasal dari internet.

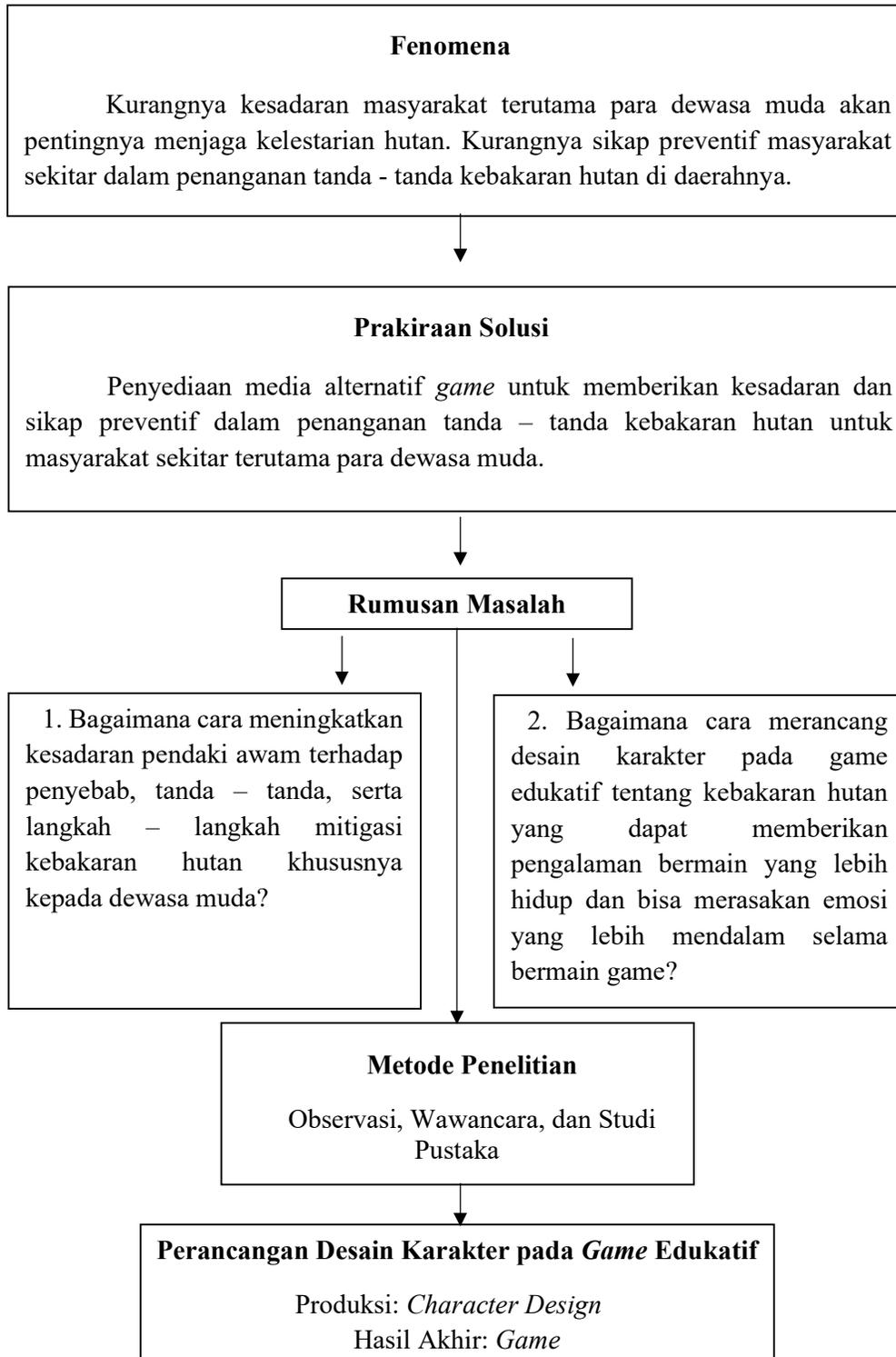
### **1.4.2 Metode Analisis**

Analisis data adalah proses mengolah data untuk menemukan informasi yang bermanfaat dari kumpulan data tersebut.

Informasi yang diperoleh akan menjadi dasar dalam pengambilan keputusan untuk menjawab masalah penelitian.

Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan melakukan pengumpulan data terkait fenomena dan objek yang diambil (Sugiyono 2009:15). Data tersebut kemudian dijabarkan secara rinci untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam. Selain metode kualitatif, peneliti juga menjalankan analisis teori. Dalam analisis ini, peneliti menganalisis dan mengkaji berbagai teori yang relevan yang digunakan dalam perancangan desain karakter untuk memastikan bahwa dasar teoritis yang kuat mendukung seluruh konsep permainan yang sedang dibangun. Dengan demikian, metode kualitatif dan analisis teori menjadi dua pendekatan utama yang digunakan dalam upaya penelitian ini.

## 1.5 Kerangka Perancangan



Tabel 1.1: Kerangka Penelitian

## 1.6 Pembabakan

- **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan latar belakang penelitian yang dilakukan, yaitu Perancangan *Game* Edukatif Mengenai Kebakaran Hutan di Wonosobo, Jawa Tengah untuk dewasa muda. Bab ini juga mencakup identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan analisis, kerangka penelitian, serta pembabakan yang akan digunakan dalam penelitian ini.

- **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori para ahli yang berkaitan dengan kebakaran hutan meliputi dampak dan penanganan, lalu teori – teori terkait perancangan sebuah desain karakter dan teori khalayak pasar yang dituju.

- **BAB III ANALISA DATA DAN MASALAH**

Bab ini menjelaskan hasil pengumpulan data yang dilakukan berupa data observasi, wawancara secara mendalam, penyebaran kuesioner, serta studi literatur. Analisis data menggunakan analisis teori yang dilakukan dengan menganalisa teori – teori yang digunakan dalam perancangan sebuah desain karakter.

- **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Hasil dari analisis dan data yang diperoleh, berdasarkan teori-teori yang digunakan dalam keseluruhan proses perancangan, lalu menghasilkan desain karakter untuk *game* edukatif terkait penanggulangan kebakaran hutan. Desain karakter ini dibuat dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang diidentifikasi selama penelitian, sehingga dapat menyampaikan pesan edukatif secara efektif kepada pemain, terutama dalam konteks kebakaran hutan di Wonosobo, Jawa Tengah.

- **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan ini merupakan jawaban atas permasalahan yang dikaji dalam penelitian, memberikan gambaran bagaimana tujuan penelitian telah tercapai. Saran untuk proyek desain selanjutnya diharapkan dapat

memperbaiki keterbatasan yang dihadapi selama proses penelitian dan sidang, serta menjadi acuan untuk pengembangan lebih lanjut. Saran ini mencakup rekomendasi untuk pengembangan karakter, mekanik game, atau elemen edukatif lainnya yang belum sepenuhnya tereksplorasi, sehingga proyek di masa mendatang dapat lebih optimal.