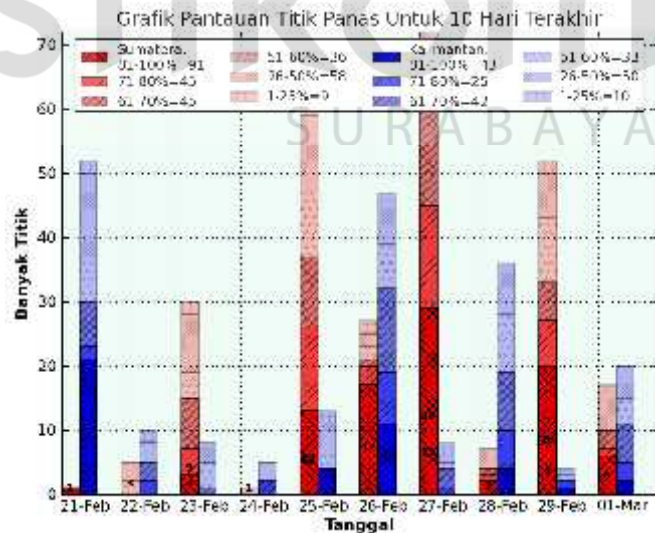


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Kasus pembakaran hutan untuk pembukaan lahan baru kian marak terjadi, saat ini hutan seluas 40.000 hektare terbakar yang letaknya di Sumatera Utara, Riau, Jambi, Kalimantan Barat dan Kalimantan Tengah, menurut Slamet Riyadi selaku Kepala Seksi Data dan Informasi BMKG Stasiun Pekanbaru menjelaskan 68 titik panas api tersebar di wilayah Riau sebanyak 28 titik, Sumatera Utara 17 titik, Bengkulu 9 titik, Nanggroe Aceh Darussalam 7 titik, Sumatera Barat 6 titik dan Provinsi Kepulauan Riau 1 titik. Wilayah di pesisir selatan Riau cenderung memasuki musim kemarau lebih cepat dibandingkan wilayah utara sehingga menyebabkan api sulit di padamkan.



Gambar 1.1 Grafik pantauan titik panas

Sumber : www.google.com

Terhitung kebakaran hutan sudah ada sejak tahun 1982 hingga sekarang masih belum bisa teratasi berdasarkan data dari Direktorat Pengendalian Kebakaran Hutan dan Lahan, Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan mencatat 18 juta hektar hutan telah habis karena terbakar dan total kerugian Negara mencapai 700 milyar.

Kebakaran hutan semakin di perparah dengan bertambahnya jumlah titik api diakibatkan oleh badai *El Nino*, badai *El Nino* yaitu suatu gejala penyimpangan kondisi laut yang ditandai dengan meningkatnya suhu permukaan laut di Samudera pasifik khususnya di bagian tengah dan timur. Karena lautan dan atmosfer adalah 2 sistem yang saling terhubung, maka penyimpangan kondisi laut ini menyebabkan terjadinya penyimpangan pada kondisi atmosfer yang pada akhirnya berakibat pada terjadinya penyimpangan iklim.

Masalah kebakaran hutan merupakan kejadian yang setiap tahun terjadi tetapi belum juga bisa diantisipasi dengan tepat, peran serta masyarakat sangat dibutuhkan untuk membantu memerangi kebakaran hutan yang disengaja oleh oknum-oknum tertentu sehingga merugikan dari berbagai segi, sehingga penulis mengangkat kasus ini sebagai judul Tugas Akhir untuk membantu memberikan informasi mengatasi kebakaran hutan dalam bentuk *game* ber *genre* simulasi.

Game ber *genre* simulasi sangat cocok untuk mengedukasi tentang cara mengatasi kebakaran karena pemain tidak harus langsung terjun ke tempat melainkan cukup memainkan *game*, karena *setting* tempat dibuat mirip sedemikian rupa dengan kondisi riil.

Menurut JOHN C.BECK dkk (2013: 24) *game* merupakan penarik perhatian yang telah terbukti hal itu disampaikan, karena media *game* sangat mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu dan berpengaruh untuk ke depannya.

Dalam *Game* dibutuhkan suatu *genre* agar *game* tersebut agar sesuai dengan konsep tentang mengatasi kebakaran hutan sehingga pemain bisa lebih paham dan mengerti. *Genre game* sendiri mempunyai banyak jenis, contohnya *adventure*, *puzzle*, *simulation*, *RPG* dan masih banyak lagi. Dalam *game* ini penulis menggunakan *game genre simulation*, Menurut RITA KUMAR (2007: 314).

“Simulation games replicate elements of a more difficult situation allowing player to study and enjoy the replicated elements and version is something they can experience and enjoy”.

terjemahan: “Game simulasi meniru elemen yang lebih sulit yang memungkinkan pemain untuk belajar dan menikmati elemen direplikasi”.

Sedangkan menurut M.Abouzeid (2001: 73) pengertian *genre game* adalah klasifikasi *game* yang didasari interaksi pemainnya visualisasi juga menjadi ukuran klasifikasi *genre* ini, namun untuk beberapa kasus pengembangan *game* ini menjadi kompilasi antara beberapa *genre*.

Dengan dikemas berbentuk *game* yang menarik diharapkan simulasi mengatasi kebakaran hutan ini bisa menjadi *game* yang diminati semua golongan dan bisa diterapkan secara langsung secara terus menerus sehingga hutan yang masih ada bisa tetap terjaga.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka rumusan masalah yang dikaji antara lain:

1. Bagaimana membuat suatu *game genre* simulasi tentang mengatasi kebakaran hutan yang dikemas dengan menarik?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan Tugas Akhir *game* simulasi ini diantara lain:

1. Pembuatan *game* simulasi tentang cara mengatasi kebakaran hutan.
2. *Game* terdiri dari 4 level.
3. *Game* yang dimainkan secara *Single Player*.
4. *Game* yang dimainkan berbasis *PC (Personal Computer)*.
5. *Game* menggunakan model *Pixel Art*

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan *game* simulasi tentang mengatasi kebakaran hutan dalam Tugas Akhir ini antara lain adalah:

1. Membuat *game* simulasi tentang mengatasi kebakaran hutan.
2. Sebagai media informasi.

1.5 Manfaat

Manfaat dalam pembuatan *game* simulasi tentang mengatasi hutan dalam Tugas Akhir antara lain adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat digunakan sebagai referensi keilmuan pembuat *game* ber *genre* simulasi.
 - b. Dapat digunakan sebagai bahan pengembangan keilmuan lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis
 - a. *Genre* simulasi yang digunakan dalam *game* ini membantu agar masyarakat bisa lebih mengerti dan menerapkan tentang bagaimana mengatasi kebakaran hutan.
 - b. Diharapkan mampu menjadi *game* simulasi yang bukan hanya memberikan hiburan tetapi juga mengedukasi, melalui pesan yang disampaikan.