

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah membuat *game* sebagai upaya penyadaran perlindungan Gajah Sumatera kepada remaja. Hal ini dilatar belakangi oleh maraknya perburuan Gajah Sumatera yang dilakukan oleh orang yang tidak bertanggung jawab. Maraknya perburuan dikarenakan banyaknya permintaan pasar gelap sangat besar. Hal ini di dukung oleh pendapat Rosmanti (2015) yang menyatakan bahwa:

“Semakin jelas, kawanan pemburu kerap berburu di daerah Riau, serta Jambi. Intinya selama permintaan masih ada, maka aktifitas perburuan akan terus berlangsung, karena adanya eksportir atau penada. Khusus di sini (Kawasan Pinggir Bengkalis), ada sepemair 12 ekor Gajah Sumatera berkelompok. Sebelum ini, ada kasus serupa dengan keadaan Gajah Sumatera yang sudah tak memiliki gading.”

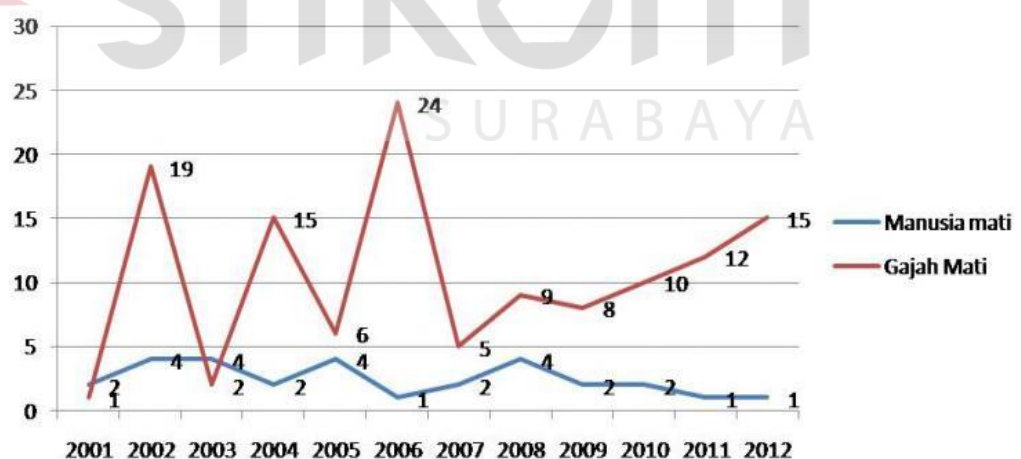
Menurut Achmad Nugraha (2015) Pada catatan WWF Indonesia, Gajah Sumatera per 2013 mencapai sepemair 2800 ekor, sedangkan rilis per 2014 hanya ada sepemair 1700 ekor. Penurunan drastis jumlah Gajah Sumatera ini akibat makin maraknya penjualan gading Gajah Sumatera ilegal. Ketidaktegasan pemerintah dan banyaknya mafia penjual merupakan salah satu sebab menjalarnya penjualan gading ilegal.

Gajah Sumatera banyak diburu hanya untuk diambil gadingnya, karena gading Gajah Sumatera sangat banyak manfaatnya salah satunya, menurut

Anawati (2015) banyak orang yang masih menganut kepercayaan tradisonal mistis menganggap bahwa gading Gajah merupakan salah satu jimat yang sangat ampuh bagi kehidupan. Dengan menggunakan jimat dari gading Gajah Sumatera ini maka siapapun yang memakainya akan menjadi beruntung dan terhindar dari kesialan. Biasanya gading Gajah yang dimanfaatkan sebagai jimat seringkali dibuat dalam bentuk kecil dan dijadikan kalung atau gelang, sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana.

Sudah sangat jelas bahwa perburuan liar menimbulkan efek yang sangat negatif untuk satwa itu sendiri. Menurut pendapat Adnun Salampessy (2013) yang menyatakan bahwa:

"Nilai perdagangan ilegal satwa liar seluruh dunia jauh lebih mencengangkan, yaitu berkisar US\$ 10-20 miiliar per tahun. ilai ini merupakan terbesar kedua setelah bisnis narkoba."



Gambar 1.1 Grafik Kematian Konflik Gajah dengan Manusia
(Sumber: http://www.kompasiana.com/wishnubio/Gajah-Sumatera-sumatera-antara-realitas-dan-masa-depan_54f6a534a33311504f8b45a7)

Berdasarkan Center Orangutan Protection (2013) bahwa perdagangan satwa di Indonesia menjadi urutan no 2 tindak kejahatan setelah perdagangan narkoba, yang jaringan dan akses bisnisnya tidak saja lokal namun juga adanya permintaan pasar International. Pernyataan tersebut didukung oleh Ani Mardiasuti (2012) Profesor di Fakultas Kehutanan IPB dalam diklat *wildlife crime* Badan Pendidikan dan Pelatihan Kejaksaan R.I, menilai kerugian negara akibat perdagangan satwa mencapai Rp. 9 triliun setiap tahunnya.

Dari masalah tersebut menyebabkan populasi satwa liar di alam semakin menurun terutama Gajah Sumatera masuk kategori langka dan sangat di lindungi. Menurut pasal 1 ayat 7 UU no 5 tahun 1990 Tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya Satwa liar adalah semua binatang yang hidup di darat, dan atau di air, dan atau di udara yang masih mempunyai sifat-sifat liar, baik yang hidup bebas maupun yang dipelihara oleh manusia.

Perburuan liar adalah tindakan dimana seseorang membunuh satwa untuk kepentingan pribadi atau intansi. Rosek Nursahid (2011) mengatakan perburuan terhadap satwa langka di kawasan taman nasional di Jawa Timur masih terus berlangsung dan meningkat. Perburuan yang melibatkan pedagang ilegal terjadi di Taman Nasional Baluran, Merubetiri, dan Taman Nasional Gunung Kemitir.

Maraknya perburuan liar ini membuat resah para pecinta satwa di Indonesia, untuk itu perlunya sosialisasi para elemen untuk menghentikan perburuan, agar satwa-satwa tidak terancam punah. Hal ini didukung oleh pendapat Chairul (2012) yang menyatakan bahwa:

“Diperlukan beberapa langkah agar perdagangan satwa liar tersebut bisa diselesaikan, misalnya melakukan monitoring perburuan dan perdagangan

ilegal satwa, melakukan peningkatan kapasitas aparat penegak hukum, khususnya yang terkait dengan peraturan perlindungan spesies dan pemahaman tentang ekologi satwa, peningkatan kerja sama antara Kementerian Kehutanan dengan aparat penegak hukum dan instansi terkait lainnya, peningkatan kerja sama di tingkat regional dan global, serta pemberdayaan masyarakat di sepemairn hutan. Hal-hal tersebut memerlukan komitmen sungguh-sungguh dari semua pihak agar mata rantai perdagangan satwa liar bisa diputus.”

Penyadaran menurut Yontef dalam Singgih D. Gunarsa (2007: 185) adalah suatu proses agar selalu terjadi hubungan dengan kejadian penting di dalam diri pribadi maupun lingkungan dengan dukungan penuh dari sesomotorik, emosi, kognisi dan dorongan yang ada di dalam dirinya.

Sosialisasi merupakan proses belajar mengajar mengenai pola-pola tindakan interaksi dalam masyarakat sesuai dengan peran dan status sosial yang dijalankan masing-masing. Dengan proses itu, individu akan mengetahui dan menjalankan hak dan kewajibannya berdasarkan peran status masing-masing dan kebudayaan suatu masyarakat. Dengan dilakukannya sosialisasi tersebut, di harapkan semua elemen masyarakat mampu memahami keadaan yang sangat memprihatinkan ini. Hal ini di dukung oleh pendapat Irma Hermawati (2013) yang menyatakan bahwa:

“Yang pasti, kehilangan sebuah spesies jelas sangat merugikan Indonesia. Pemain sudah kehilangan Harimau Jawa dan Harimau Bali. Itu sangat merugikan pemain. Apakah pemain akan kehilangan Harimau Sumatra yang tersisa atau Orang Utan sedangkan pemain memiliki peran dalam rantai makanan? Pemain mengetahui bahwa si A makan si B dan si B makan si C. Kalau salah satu spesies saja hilang atau hampir punah maka berpengaruh pada spesies lain. Keseimbangan ekosistem akan terganggu dan akan berpengaruh terhadap manusia.”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perlunya kesadaran sejak dini untuk mencegah semakin luasnya perburuan liar terhadap satwa yang dilindungi terutama Gajah Sumatera. Maka dari itu, di harapkan para remaja yang

menyandang sebutan penerus bangsa ini tau dampak dan pentingnya memiliki hubungan antar sesama makhluk hidup

Remaja adalah umur yang menjembatani antara umur anak-anak dan umur dewasa. Pada usia ini terjadi perubahan-perubahan cepat pada jasmani, emosi, sosial, akhlak dan kecerdasan Zakiah Darajat (1982: 28). Saat anak-anak memasuki usia remaja pemain mengalami transformasi intelektual yang khas, dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan cirri khas yang umum dari periode perkembangan ini (Elizabeth. H, 1991: 206).

Game adalah salah satu media sosialisasi yang baik untuk dimainkan oleh remaja, karena dengan *game* pemain akan mengalami perkembangan, baik secara fisik, intelektual, social, bahkan moral pemain. *Game Adventure* menurut Marek Bronstring (2012) dalam artikelnya mengatakan:

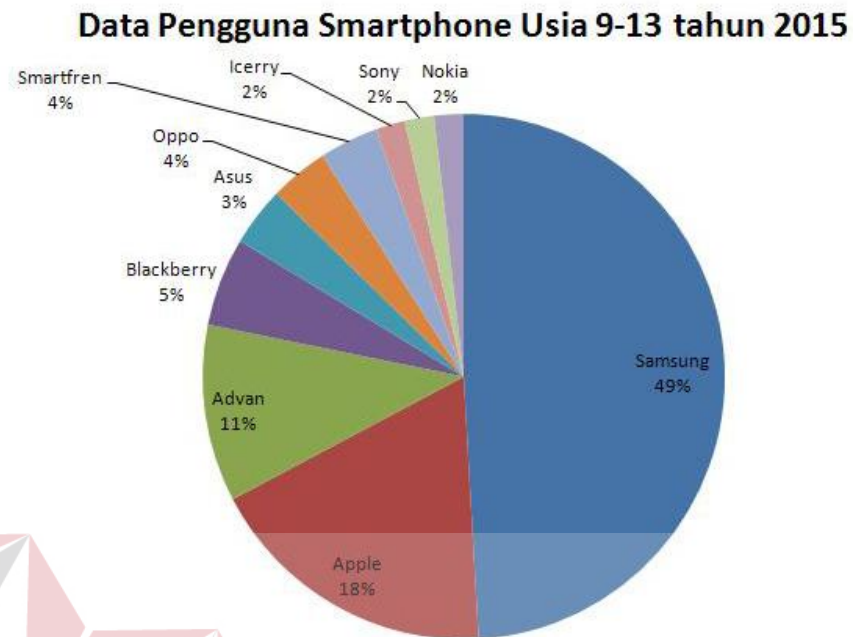
"Game Adventure games focus on puzzle solving within a narrative framework, generally with few or no action elements. Other popular names for this genre are "graphic adventure" or "point-and-click adventure", but these represent only part of a much broader, diverse range of games."

James Paul Gee (2003: 12) mengatakan:

"when people learn to play video games, they are learning a new literacy. Of course, this is not the way the word "literacy" is normally. Why, then, should we think of literacy more broadly, in regard to video games or anything else, for that matter? there are two reasons."

Pembuatan *game* dengan *genre adventure game* yang mengangkat satwa Gajah Sumatera dengan menggunakan *interface vector art* sebagai dasar visualisasi dalam *game* ini.

Pangsa pasar *game* ini pemain remaja di usia 12-15 tahun, di karenakan perubahan jasmani yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sangat intensif sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar dan pada saat ini remaja tidak mau dianggap kanak-kanak lagi namun sebelum bisa meninggalkan pola kekanak-kanakannya Kartono (1990). *Game* ini akan dapat digunakan di smartphone, dikarenakan lebih praktis dan mudah digunakan sehingga bila ada waktu luang *game* ini dapat dengan mudah untuk dimainkan serta seiring berkembangnya jaman pengguna smartphone merambah dikalangan anak-anak hingga remaja, hal ini didukung oleh survey yang dilakukan oleh Ahmad Fauzi (2015) yang melakukan survey di tempat dia mengajar di SD Mutiara Baru Bekasi, dengan koresponden kelas 4 hingga 6.



Gambar 1.2 Grafik Pengguna Smartphone di SD Mutiara Baru Bekasi
(Sumber: <http://lembing.com/data-pengguna-smartphone-dan-social-media-2015/>)

Diharapkan dengan dibuatnya *game* ini dapat menjadi upaya penyadaran perlindungan kepada remaja dengan tema Gajah Sumatera. Atas dasar hal itulah *game* tentang satwa Gajah Sumatera bergenre *adventure* sebagai upaya penyadaran perlindungan Gajah Sumatera kepada remaja ini di buat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan bagaimana membuat *game* sebagai upaya penyadaran perlindungan Gajah Sumatera kepada remaja?.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *game adventure* bertema satwa Gajah Sumatera.
2. Terdiri dari 3 *level*.
3. Visualisasi *game* menggunakan *vector art*.
4. *Game* ini hanya bisa digunakan untuk *Smartphone*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah:

1. Membuat *game* tentang satwa Gajah bergenre *adventure game*.
2. Membuat *game* sebagai upaya penyadaran perlindungan Gajah kepada remaja.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. Manfaat teoritis:
 - a. Pembuatan *game* ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi keilmuan bagi pengembangan *game* lebih lanjut, khususnya di bidang peminatan *game* pada program studi computer multimedia.
 - b. Diharapkan dapat digunakan sebagai referensi pembuatan *game adventure* perlindungan satwa gajah.

2. Manfaat praktis:

- a. Dengan dibuatnya *game* ini, diharapkan dapat menjadi media sosialisasi dan pengenalan satwa untuk anak di usia remaja.
- b. Diharapkan mampu menjadi *game* yang bukan hanya memberikan hiburan tetapi juga mengedukasi, melalui pengetahuan serta pesan yang disampaikan secara tersurat maupun tersirat.
- c. Diharapkan dapat menjadi media sosialisasi dan pengenalan satwa untuk anak remaja.

