

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah membuat *game Adventure* tentang upaya kesadaran remaja mengenai satwa langka komodo. Hal ini dilatarbelakangi oleh keberadaan komodo yang dilindungi baik secara nasional maupun internasional karena dianggap penting dalam ilmu pengetahuan. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No.7 tahun 1999 komodo masuk dalam daftar satwa yang dilindungi. pemburu liar yang membakar hutan di kawasan Pulau Komodo yang dilakukan oleh orang yang tidak bertanggung jawab. Hal ini didukung oleh Rahmat J (2008) website <http://www.okezone.com/> yang menyatakan bahwa:

"Komodo di Pulau Padar punah total. Tidak ada lagi kotoran komodo yang ditemukan di sana. Belum diketahui pasti penyebab punahnya binatang langka itu. Tetapi kuat dugaan perburuan liar rusa dan babi serta perubahan lingkungan akibat pembakaran liar menjadi penyebab punahnya komodo".

Menurut Tedi Mulyadi website <http://www.sridianti.com> habitat komodo bisa apa saja dari hutan tropis kering, sampai sebuah hutan musim gugur. Komodo menyukai cuaca panas yang ekstrim. Hal ini biasanya sekitar 95 derajat Fahrenheit (35 derajat Celcius) dengan 70% kelembaban di pulau Indonesia. Komodo adalah karnivora, yang berarti mereka makan daging. Komodo adalah pemburu yang handal dan bisa makan mangsa yang sangat besar, seperti kerbau, rusa, babi, dan bangkai. Komodo bisa makan 80% dari berat badan mereka dalam satu kali makan.

Data tahun 2008 menunjukkan, tercatat jumlah populasi komodo di tiga pulau terbesar, yaitu Pulau Komodo 1.200 ekor, Pulau Rinca 1.100 ekor, dan Pulau Padar diduga sudah tak dihuni komodo. Selain itu, pulau kecil, Pulau Gili Motang, masih dihuni komodo sekitar 100

ekor. Salah satu faktor berkurangnya jumlah komodo adalah penjualan ilegal yang dilakukan di pasar gelap. Ketidak-tegasan pemerintah dan banyaknya mafia penjual merupakan salah satu penyebab kepunahan komodo.

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: 50) 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 Kementrian Kehutanan dengan aparat penegak hukum dan instansi terkait lainnya, peningkatan kerja sama di tingkat regional dan global, serta pemberdayaan ahli waris masyarakat, khususnya remaja sebagai penerus bangsa membutuhkan edukasi, dini terhadap keberadaan populasi komodo”.

Pada tahun 1910, komodo diburu oleh Letnan Steyn van Hens Broek karena adanya hasil laporan dari pusat Belanda tentang hewan besar menyerupai naga di daerah tersebut. Pada tahun 1969 dilakukan sebuah ekspedisi yang tidak

membawa pergi komodo dari habitatnya. Ekspedisi ini meneliti tentang komodo untuk mengetahui bagaimana makan, beradaptasi, bereproduksi dan semua tentang sifat alami komodo. Penelitian ini dipercayakan oleh Walter Auffenberg yang berhasil mengelompokkan 50 ekor komodo sesuai jenis dan sifat alamiahnya. Namun, dampak negatif dari penelitian ini justru membahayakan populasi komodo dikarenakan banyak komodo yang ditangkap dan dibawa pergi ke luar negeri. Sehingga tahun 1980, populasi komodo mulai menurun keberadaannya, sehingga Pemerintahan Indonesia menetapkan berdirinya Taman Nasional Komodo untuk melindungi populasi dan ekosistem yang ada di Pulau Komodo.

Dalam hal ini remaja yang berusia diantara anak-anak dan dewasa, mengalami perubahan-perubahan cepat pada jasmani, emosi, sosial, akhlak dan kecerdasannya (Zakiah Darajat, 1982: 28). Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Santrock (2003: 26) bahwa adolescence diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh Monks, Knoers, dan Haditono membedakan masa remaja menjadi empat bagian, yaitu masa pra-remaja 10 – 12 tahun, masa remaja awal 12 – 15 tahun, masa remaja pertengahan 15 – 18 tahun, dan masa remaja akhir 18 – 21 tahun (Deswita, 2006:192).

Game adalah salah satu media sosialisasi yang baik untuk dimainkan oleh remaja, karena dengan *game* kita akan mengalami perkembangan, baik secara fisik, intelektual, sosial, bahkan moral kita. *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.”

Menurut Katie Salen dan Erick Zimmerman (2004: 80) mendefinisikan *game* sebagai sebuah sistem, yang berarti pemain menetapkan konflik buatan, menetapkan aturan main sekaligus mengukur hasil pemilihan sebagai hasil permainan. Dengan adanya *game* ini bisa meningkatkan kesadaran remaja tentang satwa langka. Karena dengan adanya tantangan, misi, pencapaian dan serta yang ada di dalam *game*, membuat remaja akan lebih tertarik untuk mengetahui bagaimana serunya *game* dengan tema komodo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan:

1. Bagaimana membuat *game bergenre adventure* dengan judul bertemakan satwa lindung komodo?
2. Bagaimana membuat *game bergenre adventure* bertemakan satwa lindung komodo sebagai sarana edukasi perlindungan satwa kepada remaja?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *game adventure* bertema satwa komodo.
2. Membuat *game* untuk usia 10-12 tahun.
3. Terdiri dari 3 level.
4. Visualisasi *game* menggunakan gambar 2D.
5. *Game* ini hanya bisa digunakan untuk PC.

1.4 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah

1. Membuat *game* tentang satwa komodo bergenre *adventure game*.
2. Membuat *game* sebagai upaya mengedukasikan remaja lebih peduli pada satwa lindung seperti komodo.

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 komputer multimedia.
- b. Dapat mengetahui proses pembuatan *game* bergenre *adventure* sebagai referensi kualitatif tentang teknik pembuatan *game* dengan *software game maker*.

2. Manfaat Praktis:

- a. Dengan dibuatnya *game* ini, diharapkan dapat menjadi media sosialisasi dan pengenalan satwa untuk 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 sebagai relaksasi.