



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Eksplorasi hutan di Indonesia mempengaruhi jumlah beberapa spesies fauna dan juga flora, penurunan drastis jumlah flora dan khususnya fauna di Indonesia. Berdasarkan IUCN (*International Union for the Conservation of Nature and Natural Resources*) menyatakan bahwa terdapat 73 spesies fauna yang dinyatakan sebagai hewan yang terancam akan kepunahan (*Critically Endangered*), 170 jenis hewan terancam (*Endangered*) dan 523 jenis hewan berstatus rentan (*Vulnerable*) yang ada di Indonesia sendiri, beberapa hewan yang terancam punah seperti Badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*) atau sering disebut sebagai badak bercula satu, Badak Sumatra (*Dicerorhinus sumatrensis*), Ikan Pesut Mahakam (*Orcaella brevirostris*), Macan Tutul Jawa (*Phantera pardus melas*) dan Orang Utan (*Pongo pygmaeus*).

Peristiwa tersebut memancing penulis untuk mengangkat tema perlindungan hewan yang sekarang terancam punah untuk di buat sebuah gerakan perlindungan yang lebih kreatif dan lebih luas kepada masyarakat untuk membangun kesadaran akan situasi yang mengancam flora maupun fauna di ambang kepunahan. Penulis memilih ide yang melibatkan dunia maya untuk bentuk promosi agar dapat terjangkau

oleh orang luas. *Game* yang akan di buat akan berkonsep media teknologi *game*, yang lebih mudah dimengerti sebagai sebuah aplikasi *game* yang ada dan banyak digunakan manusia pada *gadget* atau *smartphone*.

Menurut IDC(*International Data Corporation*) menyatakan bahwa pada tahun 2012 perkembangan *game online* di Indonesia berkembang lebih dari 30% dari total *game developer* yang ada di Indonesia, dalam riset yang dilakukan oleh UNICEF Indonesia menyebutkan bahwa 43 juta masyarakat Indonesia memiliki *smartphone* maupun *gadget* dan dapat mengakses dunia maya. Dengan membuat *game* yang sangat mudah dikomersilkan akan menyebar lebih cepat dan lebih efektif untuk dimengerti oleh masyarakat luas, dan akan meningkatkan kesadaran para manusia khususnya di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam tugas akhir ini akan dilakukan pembuatan *game* 2D berjenis edukasi tentang perlindungan hewan langka.

Bagaimanakah perancangan *environment design* pada *game* 2D *Safari Defend*?

1.3. Batasan Masalah

Dalam tugas akhir ini penulis membatasi masalah

1. *Environment* berdasarkan hutan lindung Sumatera, Jawa, dan Kalimantan

2. Target konsumen 16-20 tahun
3. Mengambil *setting* tempat di Indonesia
4. *Game* akan berkonsep *game* edukasi
4. Aset dan properti yang digunakan berasal dari Sumatera, Jawa, dan Kalimantan

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang *environment design* pada *game* 2D *Safari Defend*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi penulis untuk memenuhi persyaratan kelulusan sebagai sarjana seni serta menggali lebih dalam tentang *design* yang penting dalam sebuah *game*.
2. Bagi pembaca untuk memberikan informasi-informasi penting yang berhubungan dengan mendisain sebuah *environment* yang baik dalam *game* 2D.
3. Bagi Universitas untuk menambahkan pengetahuan tentang *game design environment* dan sebagai teori yang dapat digunakan oleh mahasiswa lain untuk dijadikan bahan acuan teoritis pada *environment design*.



UMMN