



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Barus (2017) mengatakan bahwa populasi dari Harimau Sumatera hanya tinggal 371 yang tersebar dari Aceh hingga Lampung. Angka ini cukup patut diwaspadai karena dapat berujung kepada kepunahan Harimau Sumatera. Kepunahan Harimau Sumatera ini didorong oleh berbagai faktor, seperti kehilangan habitat ataupun diburu oleh manusia. Seperti yang dikatakan oleh Barus (2017) habitat Harimau Sumatera sudah berkurang diakibatkan oleh manusia yang mengeksploitasi hutan untuk dijadikan kebutuhannya salah satunya yakni tisu dan kertas. Perburuan Harimau Sumatera juga merupakan hal yang dilakukan oleh beberapa kelompok masyarakat, seperti apa yang disampaikan oleh Umar (2018) yang menyatakan bahwa adanya perburuan Harimau Sumatera di Aceh untuk diambil kulitnya. Padahal menurut Saputra (2017) Harimau Sumatera berperang penting terhadap ekosistem alam karena Harimau Sumatera merupakan *top predator* dari rantai makanan. Tema ini dipilih agar masyarakat bisa lebih sadar akan terancamnya populasi Harimau Sumatera.

Mobile game dipilih untuk menjadi media dari karya ini, karena sekarang ini *video game* dapat dijadikan media pembelajaran (Mustofa, 2016). *Video game* yang akan dibuat akan dimasukkan kedalam perangkat *smartphone android*, dimana penikmat *mobile game* di Indonesia dapat dibilang cukup banyak. Laksana (2018) mengatakan bahwa pemain *mobile game* di Indonesia pada tahun 2017 berjumlah 35,7 juta, namun menurutnya 2019 diprediksi akan mencapai angka 54,7

juta. Dalam *video game* sendiri terdapat beberapa elemen yang mendukung *game* tersebut, salah satunya adalah *environment*. Menurut Fitchett (2017) yang menyatakan bahwa desain sebuah *environment* akan sangat berdampak terhadap *game* tersebut, karena desain *environment* yang baik akan dapat memberikan kesan yang nyata terhadap *game* tersebut.

Mobile game yang akan dibuat berdasarkan permasalahan di atas adalah *mobile game* dengan *genre 2D sidescrolling narrative game* yang berjudul “Loreng” nantinya akan ditujukan untuk anak-anak agar generasi muda dapat mengetahui ancaman yang terjadi pada populasi Harimau Sumatera. *Mobile game* ini diharapkan dapat menyadarkan generasi muda sehingga dapat membantu melindungi populasi harimau sumatera untuk kedepannya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah proposal tugas akhir ini adalah:

Bagaimana merancang *environment* yang sesuai dengan *level design* pada *game* mobile berjudul “Loreng” ?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, batasan masalah yang peneliti gunakan adalah :

1. *Environment* dari *mobile game* “Loreng” dirancang berdasarkan 2 habitat Harimau Sumatera dengan basis kawasan Taman Nasional Bukit Barisan Selatan (TNBBS) dan juga hutan di Way Kambas serta Way Kanan. Selain itu untuk wilayah pedesaan, perancangan yang dibuat berdasarkan daerah pedesaan disekitar Kota Agung dan Way Kambas.

Bagian-bagian perancangan meliputi :

Environment Hutan : vegetasi, jalanan, kemah pemburu, objek pendukung (jerat, sampah, jembatan).

Environment Pedesaan: eksterior rumah, objek-objek yang ada di desa.

2. Demografis : primer usia 9-12 tahun, sekunder 5-8 tahun, laki-laki dan perempuan, pendidikan sekolah dasar dan tingkat ekonomi dari menengah kebawah hingga menengah keatas.
3. Geografis : Kota Agung dan sekitarnya meliputi Tanggamus dan kabupaten Pringsewu Lampung.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan dari tugas akhir ini adalah menghasilkan *environment* yang dapat diaplikasikan dalam mobile game “Loreng” sesuai dengan *level design*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi penulis : menjadi sarana pembelajaran penulisan dan perancangan *environment* pada *mobile game* “Loreng”, serta sebagai syarat kelulusan S1
2. Manfaat bagi pembaca : Sebagai referensi dalam pengerjaan penelitian yang mengangkat tema sama seperti penelitian ini.
3. Manfaat untuk Balai Besar Taman Nasional Bukit Barisan Selatan : dapat menjadi sarana penyuluhan dengan media baru yakni media interaktif yang diharapkan bisa mengedukasi masyarakat sekitar TNBBS