



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

Salah satu permasalahan di Indonesia yang tak luput dari media adalah, permasalahan lingkungan yang berupa kerusakan hutan salah satunya adalah hutan mangrove. Dikutip dari forestsnews.cifor.org (2018) Sejumlah 6% dari total kehilangan hutan di Indonesia per tahun, adalah hutan mangrove. Meskipun terdapat wilayah hutan bakau yang sudah dirawat seperti dikutip dari Republika.co.id (2018) Pemerintah Kabupaten Tangerang, sedang menjadikan kawasan hutan bakau di Desa Tanjung Pasir, Kecamatan Teluknaga sebagai destinasi wisata bahari.

Namun keadaan hutan bakau di beberapa daerah lain masih mengalami kerusakan, daerah Hutan *mangrove* di Indonesia dikabarkan mengalami kerusakan parah semenjak tahun 2014, menurut Menteri Lingkungan Hidup, Balthasar Kambuaya, hampir 40 hingga 50 persen hutan *mangrove* di berbagai wilayah Indonesia telah rusak. Dikutip dari Fitra Moerat Ramadhan dalam harian Tempo, 10 Mei 2018, laju deforestasi di Indonesia pada tahun 2018, adalah seluas 52 ribu hektare atau seluas tiga lapangan bola.

Mengingat struktur geografis Indonesia dengan garis pantai salah satu terpanjang di dunia, kehidupan masyarakat dapat terancam. Karena mayoritas kerusakan hutan *mangrove* terjadi di wilayah dengan padat penduduk, dengan jumlah penduduk Indonesia hidup di wilayah pantai hampir 40 hingga 50 persen.

Peranan hutan *mangrove* penting bagi ekosistem dan keberlangsungan hidup lingkungan pantai, manfaat yang diberikan antara lain adalah pencegahan terjadinya abrasi pantai, dikutip dari *Center of International Forestry Research* (CIFOR) (2018) manfaat lain adalah untuk menyimpan zat karbon di dalam air atau “karbon biru” yang diperoleh dari hasil fotosintesis. Bila terjadi kepunahan hutan bakau, maka akan berdampak buruk seperti tidak tersedianya lahan tempat tinggal masyarakat, lahan untuk mencari nafkah dan ketersediaan air tawar yang layak konsumsi. Selain itu zat karbon biru yang telah dikumpulkan oleh hutan *mangrove* tidak dapat ditampung dan alhasil terlepas kembali ke udara.

Manfaat sebuah *game* adalah sebagai salah satu media hiburan pilihan masyarakat Indonesia, menurut laporan SuperData mengenai angka pemain *mobile game*, Indonesia merupakan yang paling tinggi dari 3 negara lain yaitu Amerika Serikat, Mexico, dan India. Selain jumlah peminat yang banyak *game* juga dapat menjadi sarana pembelajaran, dengan memadukan antara informasi dan aktivitas yang menyenangkan, sebuah *game* dapat menjadi media pembelajaran yang bermanfaat untuk anak remaja. Melalui sebuah *game* kita dapat menyisipkan informasi untuk memperkenalkan permasalahan kritis yang sedang terjadi.

Dengan merancang desain *User Interface* dan *User Experience* dalam sebuah *game* tentang keadaan hutan *mangrove* saat ini, masyarakat dapat diajak untuk mengetahui keadan hutan *mangrove* saat ini, dan merasakan pengalaman menjaga serta melindungi hutan *mangrove*. Diharapkan dengan *game* ini dapat menjadi sebuah gerakan baru untuk menarik masyarakat Indonesia agar menjadi peduli dan tergerak untuk melestarikan keadaan hutan *mangrove*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, dapat ditarik pokok rumusan masalah adalah bagaimana perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada game dua dimensi “*Saving Celestin*” bertemakan kepedulian terhadap lingkungan?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus dan mendalam, maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya.

Oleh sebab itu batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Game yang dirancang adalah game 2D platformer.
2. Platform game adalah *mobile phone*
3. Segmentasi
 - a. Target pemain adalah remaja hingga dewasa pendidikan jenjang SMA hingga kuliah
 - b. Usia 16 sampai 24 tahun
 - c. Wilayah Tangerang
4. Jumlah *level* permainan adalah 3 dari 5 *level*
5. Jumlah lokasi permainan adalah 3 tempat pada satu proyek

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *User Interface* yang sesuai dengan sebuah game bertemakan kepedulian lingkungan, dan menciptakan *User Experience* yang dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap lingkungan hutan *mangrove*.

INUSANTARA

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi masyarakat adalah menambah wawasan terhadap pentingnya keberadaan hutan mangrove
2. Manfaat bagi universitas
 - a. Menambah karya yang bermanfaat untuk universitas, terutama dalam desain *User Interface* dan *User Experience* dalam *video game*
 - b. Memberi referensi pada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara akan perancangan *UX/UI* pada karya berbentuk *video game* yang berbentuk *game* berupa 2D platformer.
3. Manfaat bagi penulis
 - a. Memberi pengalaman untuk penulis tentang perancangan *UX/UI* untuk *video game*
 - b. Menambah pengetahuan penulis mengenai lingkungan sekitar khususnya hutan mangrove
 - c. Menambah portofolio penulis sebelum terjun ke dunia industri

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA