



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Indonesia merupakan rumah bagi beragam spesies flora dan fauna. Salah satu fauna yang termasuk dalam keanekaragaman tersebut ialah burung hantu. Dari antara 250 spesies burung hantu yang ada di dunia, terdapat 57 spesies yang tinggal di Indonesia. 16 di antaranya bahkan merupakan spesies dilindungi oleh pemerintah (Alamendah, 2014). Burung hantu merupakan burung yang cukup dikenal masyarakat sebagai hewan yang menggambarkan kebijaksanaan karena matanya yang besar terlihat seperti sedang menatap ke dalam batin seseorang. Dalam mitologi Yunani, burung hantu merupakan hewan suci oleh dewi Athena yang adalah dewi kebijaksanaan. Namun, ada juga kebudayaan yang menganggap keberadaan burung hantu di sekitar mereka justru membawa sial dan bahkan pertanda kematian (Eason, 2008).

Di Indonesia, burung hantu dipelihara dan dimanfaatkan oleh petani sebagai agen hayati untuk mengendalikan hama tikus. Burung hantu dianggap efektif dalam pengendalian hama tikus karena memiliki kemampuan mendeteksi mangsa sampai sejauh 500 meter (Pusparini & Suratha, 2018). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pusparini dan Suratha di Desa Wringinrejo, Jawa Timur, produksi pertanian dengan memanfaatkan burung hantu 60% lebih tinggi daripada yang tidak memanfaatkan burung hantu.

Masyarakat Indonesia memiliki minat yang tinggi terhadap burung hantu, terutama generasi milenial. Ini ditunjukkan oleh maraknya tempat wisata yang menggunakan burung hantu sebagai atraksi untuk memikat wisatawan, seperti kafe burung hantu. Nijman dan Nekaris (2017) berteori bahwa minat masyarakat untuk menjadikan burung hantu meningkat setelah rilisnya seri film Harry Potter, dimana di dalam film tersebut burung hantu adalah hewan peliharaan dari sang tokoh utama.

Sayangnya saat ini burung hantu merupakan salah satu jenis burung yang terancam keberadaannya di alam liar. Menurut König dan Weick (2010), menipisnya habitat alami burung hantu yang disebabkan oleh pembalakan liar dan juga perburuan merupakan salah satu alasan berkurangnya jumlah burung hantu di alam liar. Burung hantu atau *Strigiformes* termasuk dalam status Appendix II dalam *Convention on International Trade in Endangered Species of Wild Flora and Fauna* (CITES) *Checklist of Species* (kecuali beberapa spesies yang termasuk dalam Appendix I). Status Appendix II berarti hewan tersebut dilindungi di alam liar, namun boleh ditangkarkan dan dapat dimanfaatkan apabila hewan tangkaran tersebut sudah memiliki keturunan sebanyak tiga generasi (Indonesia.go.id, 2019).

Oleh karena kebijakan tersebut, tidak sedikit masyarakat yang mencoba memelihara dan mengembangbiakkan burung hantu. Masyarakat memiliki kesan bahwa burung hantu merupakan hewan yang seram atau misterius, sehingga merasa bahwa memelihara burung hantu dianggap keren dan bergengsi. Namun kenyataannya tidak semua orang dapat memelihara dan menangani burung hantu dengan tepat. Pada *focus group discussion* yang dilakukan bersama dengan anggota dari Komunitas Bangbung, salah satu anggota bernama Rizky menyatakan bahwa merawat burung hantu sebagai peliharaan merupakan hal yang sangat sulit dan memakan biaya yang sangat banyak. Ia juga menyatakan bahwa masyarakat Indonesia kurang teredukasi tentang jenis burung hantu yang boleh dipelihara dan cara merawat yang benar, seperti jenis makanan. Berdasarkan survei yang telah dilakukan terhadap masyarakat berusia 15-39 tahun, mayoritas responden tidak begitu mengetahui prosedur perawatan burung hantu, meski didapatkan minat yang besar dan kepedulian terhadap burung hantu di Indonesia.

Oleh karena itu, penulis berencana untuk merancang sebuah aplikasi *game* berbasis *mobile* tentang edukasi perawatan burung hantu berdasarkan masalah kurangnya edukasi tentang dengan demografis masyarakat berusia 15-24 tahun. Media *game* dipilih penulis sebagai media yang efektif berdasarkan hasil survei yang menunjukkan bahwa mayoritas responden dengan demografi umur tersebut suka bermain *game*. *Game* juga dapat menjadi sarana edukasi karena dapat

membina proses pembelajaran secara efektif dan menarik (Zin, Jafaar, & Yue, 2009).

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *mobile game* merawat burung hantu untuk remaja berusia 15-24 tahun?

1.3 Batasan Masalah

1.3.1 Geografis

- a. Pulau Jawa (Primer)
- b. Indonesia (Sekunder)

1.3.2 Demografis

- a. Umur : 15-24 tahun (Badan Pusat Statistik, 2021)
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- c. Kelas Ekonomi : SES B-A (Menengah ke atas) (Nielsen, 2016)

1.3.3 Psikografis

- a. Suka terhadap hewan, terutama burung hantu
- b. Memiliki kepedulian terhadap isu sosial, terutama yang berhubungan dengan hewan
- c. Suka dan rela meluangkan waktu luang untuk bermain *game*

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang *mobile game* merawat burung hantu untuk remaja berusia 15-24 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1) Manfaat bagi penulis:

Dengan menulis tugas akhir ini, penulis bisa menambah wawasan tentang burung hantu serta prosedur perawatannya. Penulis juga

mengasah kemampuan untuk menciptakan karya berupa *game* beserta aset-asetnya.

2) Manfaat bagi orang lain:

Hasil akhir dari tugas akhir ini diharapkan bisa menambah pengetahuan akan burung hantu dan perawatannya serta meningkatkan kepedulian terhadap satwa tersebut dan tidak memelihara hewan tersebut sembarangan.

3) Manfaat bagi universitas:

Tugas akhir ini dapat dijadikan referensi pembandingan bagi mahasiswa lain yang hendak mengambil topik serupa yaitu tentang satwa.

