

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan energi *non renewable* merupakan salah satu masalah lingkungan besar yang kita hadapi saat ini. Melalui National Geographics, Morse (2022) menulis bahwa saat energi ini dibakar, energi ini merilis karbon dioksida ke permukaan bumi. Karbon dioksida merupakan gas yang mengurung panas di bumi sehingga menjadi penyebab memanasnya bumi kita seiring berjalannya waktu.

Melalui Liputan 6, Hakim (2021) menulis bahwa 88% energi yang dipakai di Indonesia masih berasal dari bahan bakar fosil. Dadan Kusdiana, Direktur Jenderal EBT Kementerian ESDM menyebutkan bahwa pemanfaatan EBT atau Energi Baru Terbaharukan masih rendah. Menurutnya, Indonesia memiliki potensi yang besar terkait penggunaan energi terbaharukan yang terdapat enam jenis di Indonesia yaitu tenaga surya, hidro, bioenergi, angin, panas bumi, dan laut. Dari keseluruhan penggunaan energi, hanya 11,2% energi di Indonesia berasal dari energi terbaharukan.

Penggunaan energi *non renewable* ini memicu efek domino. Karbon dioksida yang terkurung menyebabkan bumi menjadi lebih panas. Level karbon dioksida yang tinggi juga dapat menyebabkan beberapa masalah kesehatan seperti kesulitan bernafas, sakit kepala, pusing, kelelahan, dan masih banyak lagi. Berdasarkan data yang dikembangkan oleh Ritchie, Roser, dan Rosado (2022), Indonesia menempati *ranking* nomor 7 sebagai negara dengan produksi CO² terbesar di Asia pada tahun 2021.

Survei yang dilakukan oleh British Council terhadap pemuda dengan rentang usia 16 hingga 35 tahun mengungkap bahwa hanya 21% pemuda menganggap *sustainability* adalah hal yang penting. Hal ini didukung oleh kuesioner yang penulis bagikan di mana 14 orang mengaku bahwa mereka belum melakukan usaha apa pun untuk mengurangi penggunaan energi ini. Masalah ini tampaknya dianggap

lebih serius oleh masyarakat ekonomi golongan menengah keatas dan masyarakat dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan ahli lingkungan, Tyasiwi Ramdhani, salah satu hal mudah yang dapat dilakukan untuk mengurangi penggunaan energi *non renewable* adalah dengan berhemat. Semua hal yang kita lakukan membutuhkan energi bahkan kegiatan seperti memasak. Sehingga tindakan kecil seperti tidak membuang-buang makanan termasuk bentuk sifat hemat energi atau memasak secukupnya. Mengurangi penggunaan produk berbahan dasar plastik juga sangat membantu. Hal ini karena *petroleum* merupakan bahan dasar dari pembuatan plastik. Selain itu, masyarakat juga bisa mulai menggunakan solar panel. Hal ini didukung pemerintah dengan adanya pengurangan tagihan listrik per bulan.

Masyarakat berusia 16 hingga 35 tahun merupakan kelompok masyarakat yang terdiri atas *Gen Z* dan *milenial*. Kelompok masyarakat ini sudah cukup familiar dengan perkembangan teknologi terbaru. Salah satu media yang saat ini banyak digunakan adalah media *game*. Menurut Bokyeong (2009), gim tidak hanya memberi pengalaman yang menyenangkan tetapi juga menjadi media pembelajaran serius yang menarik. Gim memberi cara agar pemain bisa menjadi pengambil keputusan dan bereksperimentasi dengan cara berpikir yang berbeda-beda (Gee, 2003). Berdasarkan survei yang dilakukan oleh MMA, Mobile Marketing Associate, terdapat 60 juta pemain gim *mobile* di Indonesia di mana 64% nya memiliki rentang umur 16 hingga 24 tahun. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan, masih minim gim yang membahas mengenai penggunaan energi *non-renewable*. Oleh karena itu, penulis akan merancang sebuah media informasi interaktif melalui media gim 2D mengenai dampak penggunaan *non-renewable energy* terhadap lingkungan. Penulis harap dengan dirancangnya media informasi interaktif mengenai topik ini, generasi muda dapat lebih terlibat dalam mengurangi penggunaan SDA *non-renewable* ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian desain ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan gim untuk menyebarkan kesadaran masyarakat mengenai dampak *non-renewable energy* terhadap lingkungan?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam kajian permasalahan ini adalah:

1. Demografis

- a. Primer: 16-24 tahun
- b. Sekunder: 25 – 35 tahun
- c. Gender: Laki-laki dan perempuan
- d. Kewarganegaraan: Indonesia
- e. *Social Economic Status*: Menengah ke atas

2. Geografis

- a. Primer: Jabodetabek
- b. Sekunder: Indonesia

3. Psikografis

- a. Seseorang yang menghabiskan waktu luangnya dengan bermain gim.
- b. Seseorang yang tertarik dengan isu lingkungan.
- c. Seseorang yang suka menyuarakan pendapatnya di media social.
- d. Seseorang yang tertarik dengan perkembangan gim di Indonesia.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang sebuah media informasi interaktif dengan media gim 2D yang dapat meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai bahaya *non-renewable energy* terhadap lingkungan sekitar kita.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Bagi Penulis

Penulis harap dengan melakukan perancangan ini, penulis dapat mengasah kemampuan penulis dalam merancang sebuah gim beserta asetnya. Selain itu, penulis juga melakukan perancangan ini sebagai syarat kelulusan untuk meraih gelar sarjana.

2. Bagi Masyarakat

Penulis harap dengan dibuatnya gim ini, penulis bisa membantu menyebarkan *awareness* ke masyarakat sekitar tentang bahaya penggunaan *non-renewable energy*. Penulis harap masyarakat sekitar menjadi lebih tergerak untuk melakukan perubahan dan membantu menyebarkan *awareness* mengenai masalah ini.

3. Bagi Universitas

Perancangan ini dapat membantu mahasiswa dan mahasiswi kedepannya sebagai referensi dalam merancang gim atau sebagai referensi mengenai dampak *non-renewable energy*.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA