

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bogor merupakan salah satu kota di Jawa Barat yang terkenal dengan kota wisata. Salah satu wisata yang terkenal adalah Taman Safari Indonesia. Taman Safari adalah tempat konservasi satwa. Taman Safari yang berada di Bogor juga dapat menjadi tempat edukasi bagi keluarga dan masyarakat. Taman Safari memiliki koleksi satwa hampir dari seluruh dunia dan juga binatang lokal seperti Harimau, Anoa, Gajah, Komodo, Elang Jawa, dan lainnya.

Perburuan, perdagangan, dan hilangnya habitat merupakan pengaruh besar turunnya populasi Elang Jawa (Peraturan Menteri Kehutanan Republik Indonesia Nomor: P.58/Menhut-II/2013). Burung ini diperkirakan hanya bertelur sebanyak 1 hingga 2 butir dalam dua tahun. Burung pemangsa ini juga memiliki kemungkinan tidak menghasilkan telur sama sekali. (Nugraha, 2012). Perdagangan hewan langka tidak hanya dilakukan secara offline, pembeli dapat memperoleh hewan langka melalui situs atau sosial media. Tercatat ribuan burung elang yang diperjualbelikan. Dua puluh satu jenis burung elang yang diperjualbelikan secara daring, di antaranya 127 ekor Elang Jawa (Friska, 2016). Aktivitas jual beli lebih banyak terjadi di Jawa bagian Barat. Harga yang jual juga variatif, mulai dari seratus lima puluh ribu rupiah sampai empat juta rupiah. Harga ditentukan beberapa faktor seperti bulu, suara, dan perawakannya (Friska, 2016).

Elang Jawa merupakan salah satu jenis Elang yang ada di Indonesia. Satwa endemik yang berasal dari pulau jawa ini memiliki kemiripan dengan burung Garuda. Karena kemiripan tersebut, burung ini menjadi simbol negara Indonesia. Burung yang dikenal sebagai predator ini menggambarkan sifat keberanian, pengetahuan, keadilan, kebijaksanaan, kekuatan dan kemakmuran. Alasan inilah yang membuat Elang Jawa menjadi Simbol negara Indonesia (Donny, 2016). Elang Jawa adalah spesies burung endemik di pulau jawa. Jumlahnya saat ini hanya berada pada angka ratusan. Burung ini termasuk salah satu spesies endemik di Pulau Jawa yang statusnya dilindungi berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 7 tahun 1999. Elang yang memiliki jambul ini dikategorikan ke dalam satwa “terancam punah” atau “genting” karena populasinya yang terus menurun. Elang Jawa juga termasuk ke dalam daftar larangan seluruh perdagangan internasional tanpa adanya izin khusus. Salah satu burung pemangsa ini juga masuk dalam “prioritas

konservasi'. Penyebab menurunnya populasi burung yang dijuluki garuda adalah hilangnya habitat, fragmentasi hutan, dan perburuan atau perdagangan hewan (Andi, 2019).

Untuk mengatasi populasi Elang Jawa yang terus menurun, beberapa program dan taman safari bekerjasama untuk membuat penangkaran. Saat ini sebanyak lima belas penangkaran Elang Jawa sudah dibangun. Penangkaran tersebut berada di Salah satu penangkarannya yang berlokasi di Taman Safari Indonesia, Bogor. Selain itu, dapat juga melalui media informatif seperti film, animasi, atau game agar anak-anak dapat mengetahui mengenai salah satu raptor di Pulau Jawa ini.

Game merupakan salah satu media untuk memenuhi keinginan dan mencari kesenangan. Game menjadi menyenangkan karena pemain dapat meraih kesuksesan saat bermain dengan menyelesaikan misi yang ada, dapat bertemu dengan orang lain, pilihan yang tidak sulit, dan game dapat memberikan pembelajaran yang baik serta memiliki berbagai macam bidang pelajaran seperti pengetahuan alam, Bahasa, hingga sejarah (Wicaksono, 2019). Berdasarkan Rapaport dalam artikelnya yang berjudul "*Parents think teens spend too much time playing video games*" (2020) menjelaskan bahwa sebanyak 86% orang tua setuju bahwa anak remaja mereka banyak menghabiskan waktu dengan bermain game, sekitar 41% remaja laki laki dan 20% remaja perempuan memainkan *games* setiap harinya dan lebih dari setengah orangtua berkata bahwa anak mereka setidaknya menghabiskan tiga jam dalam sehari untuk memainkan *video game* menurut laporan polling nasional rumah sakit anak Universitas Michigan C.S. Mott. Menurut Kusumawati dalam jurnal "Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) *Games Online* Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan" (2017) menjelaskan bahwa didalam penelitian yang dilakukan oleh Griffith, Davis, dan Darren (2004) menunjukkan *game online* lebih banyak dimainkan oleh pemain remaja daripada pemain dewasa. Waran dalam artikelnya yang berjudul "*6 Components of Video Game Design*" (2019) menjelaskan bahwa ada enam komponen dalam menjelaskan bahwa membuat sebuah *video game* memiliki beberapa bagian seperti *game world*, *game storyline*, karakter untuk *video game*, musik, *visual*, dan pengecekan kualitas yang dilakukan oleh *game tester*. *Character designer* membuat sebuah konsep untuk mengembangkan karakter yang mereka buat dengan cara memberikan *personality* beberapa desain yang kemudian dipresentasikan oleh *video game developer*. Maka dari itu dibuatlah game yang berjudul "*The Last Garuda*"

Desain karakter merupakan salah satu elemen dari sebuah *game* sehingga dapat membantu dalam memahami jalan cerita dari sebuah permainan. Karakter juga memiliki kemampuan untuk menghasilkan emosi dan gerak tubuh untuk mendukung jalannya sebuah

game (Leonardo, 2020). Menurut Sloan dalam buku “*Virtual Character Design*”, hal penting yang membuat karakter adalah anatomi, standar *visual* seperti garis dan siluet, representasi dari karakter seperti asal negara serta gender, dan yang terakhir emosi juga *personality* dari karakter. Karakter yang akan dirancang untuk kebutuhan dalam *game* “The Last Garuda” terdiri dari Elang Jawa bernama Elza, pawang elang dengan nama Iqbal, pemburu bernama Doni, dan pemburu lainnya bernama Bromo. Perancangan karakter ini bertujuan untuk mengenalkan dan memberikan informasi mengenai Elang Jawa kepada remaja.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang diatas, identifikasi masalah dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Populasi Elang Jawa yang terus menurun karena perburuan liar.
2. Kurangnya pengenalan karakter Elang Jawa kepada masyarakat melalui media game.
3. Belum ditemukan media yang menginformasikan Elang Jawa dengan bentuk desain karakter melalui media game.

## **1.3 Ruang Lingkup**

### **1.3.1 Apa**

Perancangan desain karakter dalam *game The Last Garuda* akan dilakukan dengan menganalisis visual dan perilaku Elang Jawa yang akan diterapkan pada media game.

### **1.3.2 Siapa**

Perancangan karakter pada *game* ini akan ditujukan untuk remaja berusia 12-21 tahun yang belum mengetahui atau ingin mengetahui lebih jauh tentang Elang Jawa.

### **1.3.3 Tempat**

Dalam kondisi pandemi yang membuat penulis tidak dapat bepergian ke berbagai tempat, maka pencarian data hanya melalui website online, jurnal, dan artikel.

### **1.3.4 Kapan**

Waktu penelitian dilakukan selama tiga bulan yang diawali dengan mengumpulkan teori, mengumpulkan data, dan melakukan perancangan.

### **1.3.5 Kenapa**

Penyampaian informasi mengenai Elang Jawa melalui game tentunya berperan penting. Pada desain karakter, dapat memasukkan ciri khas dan tingkah laku predator tersebut sehingga remaja yang memainkan game dapat mengenal elang jawa lebih jauh. Desain karakter juga dapat menambah wawasan remaja mengenai tingkah laku, dan kehidupan salah satu satwa endemik di pulau Jawa ini.

### **1.3.6 Bagaimana**

Perancangan konsep visual karakter untuk media game merupakan bagian dari jobdesk dari penelitian yang dilakukan dengan melihat beberapa aspek serta referensi saat perancangan. Diharapkan karakter yang diciptakan mampu menginformasikan, menambah wawasan, dan memberitahukan remaja akhir tentang pentingnya menjaga satwa langka yang terancam punah.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang di atas, ditemukan rumusan masalah dalam perancangan sebagai berikut:

- a. Bagaimana mencegah pemburuan hewan langka terutama elang jawa?
- b. Bagaimana cara merancang karakter agar dapat memberikan informasi mengenai Elang Jawa ?

## **1.5 Tujuan Penelitian/Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas diperoleh beberapa tujuan penelitian antara lain:

- a. Mendapatkan informasi mengenai cara merancang karakter.
- b. Memperoleh dan memberikan informasi kepada remaja mengenai Elang Jawa melalui perancangan karakter.

- c. Mencegah perburuan satwa langka terutama elang jawa dengan cara memberikan informasi mengenai elang jawa.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

- a. Mendapat wawasan lebih ketika mencari data mengenai raptor endemik Pulau Jawa khususnya yang berlokasi di Taman Safari Indonesia untuk keperluan perancangan karakter.
- b. Memberikan pengetahuan mengenai cara merancang sebuah karakter.
- c. Memberikan informasi dan pengetahuan kepada pemain mengenai hewan langka terutama Elang Jawa.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Perancangan bagi Penulis**

Dapat menambah wawasan mengenai hewan langka di Indonesia terutama elang jawa dan dapat membantu remaja untuk mengenal lebih jauh tentang elang jawa.

#### **b. Manfaat Perancangan bagi Akademis**

Raptor yang di juluki Burung Garuda ini akan dibuat desain karakternya yang digunakan dalam industri game. Perancangan karakter mengangkat salah satu satwa langka Indonesia yang termasuk dalam kategori hewan terancam genting. Sehingga karakter game yang dianggap mempunyai kedekatan jiwa dan kultural dengan Bangsa Indonesia dapat bertambah dan menjadi referensi bagi industri game di Indonesia.

#### **c. Manfaat Perancangan bagi Masyarakat**

Media yang menginformasikan mengenai Elang Jawa menjadi bertambah, karena perancangan karakter menggunakan visual, cara bertahan hidup, perilaku, berkembangbiak, dan cara penyelamatan salah satu burung pemangsa di tanah Jawa sehingga dapat menjadi media baru untuk mengenalkan Elang Jawa selain dari website dan jurnal, yaitu melalui media game.

## **1.7 Metode Perancangan**

### **1.7.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam keperluan perancangan desain karakter, perancang menggunakan menggunakan metode kualitatif. Metode ini dipilih karena terkait dengan fenomena alam mengenai Elang Jawa yang terancam punah. Metode kualitatif juga dipilih untuk menganalisis objek kajian satwa langka seperti Elang Jawa melalui buku, jurnal dan media online dikarenakan kondisi penelitian di masa pandemi. Berikut adalah metode yang akan digunakan perancang untuk mengumpulkan data:

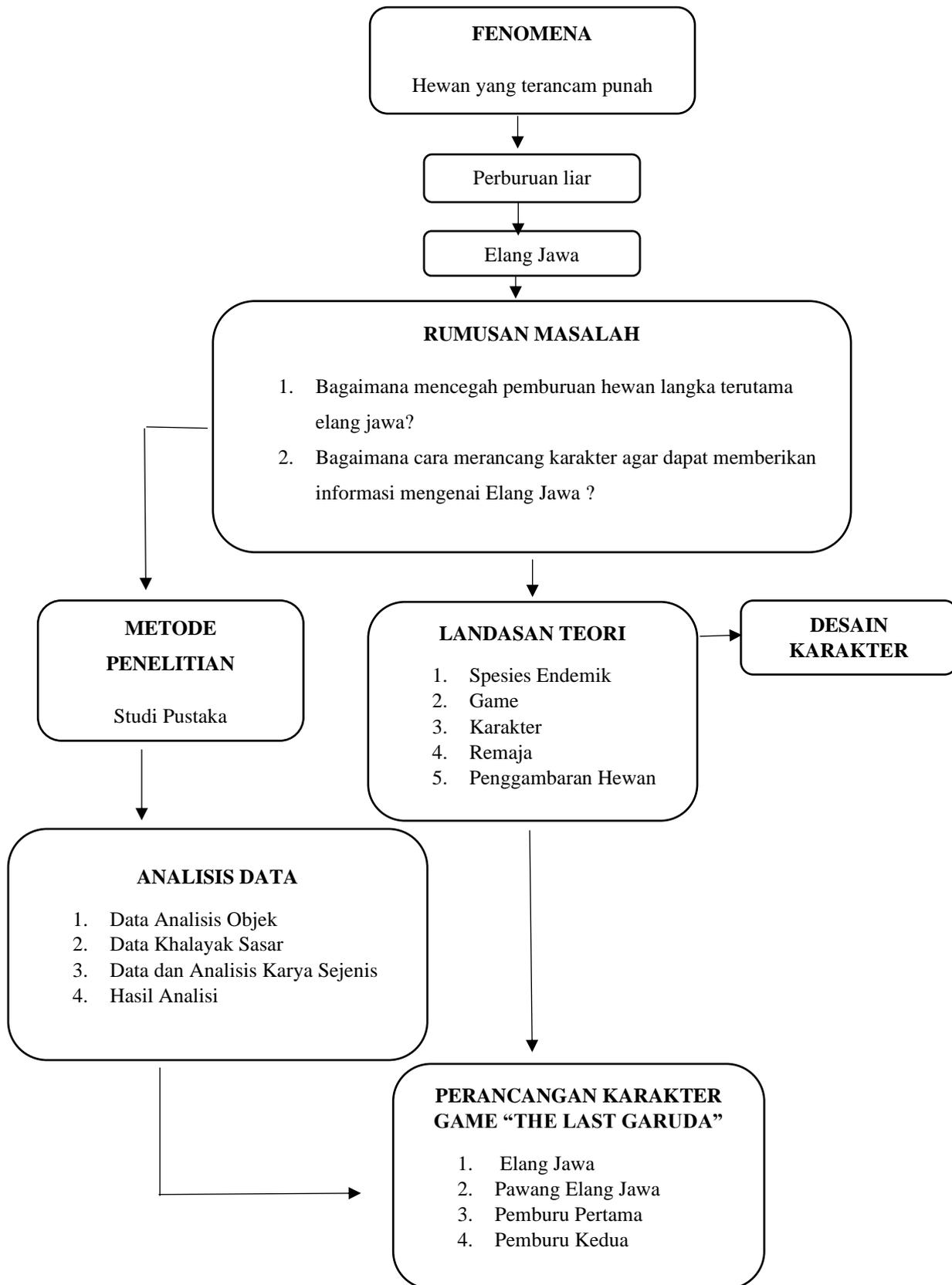
#### **a. Studi Pustaka**

Data diperoleh dari buku Elang Jawa Perambah Angkasa Raya yang diterbitkan oleh CV. Sarana Penunjang Pendidikan dan buku Virtual Character Design for Games and Interactive Media yang diterbitkan oleh CRC Press. Buku-buku ini dijadikan sebagai bahan untuk data karena memiliki informasi mengenai Elang Jawa, perancangan karakter, dan data lainnya yang memiliki hubungan dengan penelitian yang dilakukan perancang.

### **1.7.2 Metode Analisis Data**

Metode Analisis data yang digunakan adalah Analisis Data Kualitatif yang dilakukan dengan cara mengorganisasikan data, memilah data menjadi satu dan dapat dikelola, mencari dan menemukan data yang dibutuhkan, menemukan hal yang penting dan hal yang ingin dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

### 1.7.3 Kerangka Penelitian



#### **1.7.4 Pembabakan**

##### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang masalah, permasalahan, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan penelitian/perancangan, manfaat perancangan, dan metode perancangan.

##### **BAB II Landasan Teori**

Bab ini berisikan penjelasan dan teori mengenai spesies endemik, *game*, karakter, cara dan tahap perancangan karakter, warna, remaja, dan penggambaran hewan.

##### **BAB III Data dan Analisis**

Bab ini berisi Data dan analisis objek mengenai Elang Jawa dan proses pertumbuhannya, pakaian pawang Elang Jawa, pakaian pemburu, dan proporsi badan pemburu. Lalu menulis data khalayak sasaran dari segi geografis, demografis, dan psikografis. Kemudian melakukan analisis karya sejenis dan kemudian menulis hasil dari analisis.

##### **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab ini berisikan penjelasan konsep pesan, konsep kreatif, konsep perancangan karakter, dan hasil perancangan karakter. Pada konsep perancangan, terdiri dari konsep visual yang menjelaskan teknik penggambaran serta pewarnaan yang akan digunakan dalam proses perancangan karakter dan konsep cerita karakter.

##### **BAB V Penutup**

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil perancangan, harapan penulis, dan saran kepada mahasiswa yang melaksanakan tugas akhir khususnya memilih perancangan karakter.