

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat pertama kali game diluncurkan, hanya satu atau dua orang saja yang dapat menggunakan perangkat konsol game untuk memainkan game tersebut, dan media tampilan harus menggunakan televisi. Namun saat ini, game berkembang seiring dengan pertumbuhan pengetahuan dan kreativitas manusia (Sintaro, 2020). Pada era kemajuan teknologi saat ini perkembangan game sudah sangat pesat, terutama pada game yang dibuat untuk perangkat berbasis teknologi *mobile*. Game *mobile* adalah game yang dimainkan pada *handphone*, *smartphone*, *PDA*, dan *tablet*. Game sangat digemari oleh anak - anak bahkan juga digemari oleh remaja hingga orang dewasa (Suyadnya, 2015).

Dibalik perkembangan game pada masa ini, populasi satwa – satwa langka endemik di Indonesia masih terus mengalami penurunan dan mulai mengalami kepunahan, hal ini terjadi karena maraknya perburuan liar dan perusakan habitat mereka. (Fadil Akbar, 2018). Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki wilayah yang luas. Kepulauan Indonesia terdiri dari daratan sampai penguungan yang dimana didalamnya hidup flora dan fauna yang beranekaragam (Triyono, 2013). Satwa langka endemik adalah jenis hewan yang memiliki keunikan atau ciri khasnya tersendiri yang disebabkan oleh penyesuaian terhadap habitat asalnya, Sumber daya hewani merupakan salah satu bagian yang penting dalam sumber daya alam yang bermanfaat sebagai unsur pembentuk lingkungan hidup yang keberadaannya tidak dapat digantikan (Aristides, 2016).

Dibutuhkan media yang dapat memperkenalkan masyarakat kepada satwa langka yang dilindungi di Indonesia. Salah satu media yang paling menyenangkan dan dapat dengan mudah diterima dengan baik adalah melalui suatu game (Fransnesa, 2017). Game edukasi ialah suatu media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung permainan yang menarik dan membuat pemain menjadi lebih aktif dalam mempelajari sesuatu (Hilaliyah, 2017). Dengan game edukasi diharapkan dapat menarik minat belajar khususnya generasi muda saat ini yang menggemari permainan atau game. Sistem pembelajaran melalui game dapat membantu meningkatkan semangat belajar (Gunawan, 2015).

Game edukasi juga dapat lebih unggul dibandingkan dengan metode pembelajaran secara manual, selain dapat menghibur salah satu keunggulan lainnya adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga pemain dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (Anik Vega, 2016). Oleh karena itu keluarlah ide untuk membuat game edukasi yang dapat memperkenalkan dan menampung informasi mengenai satwa – satwa langka Indonesia.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan *Game Engine Construct 2* untuk mengembangkan atau membuat game tersebut. Dikarenakan Construct 2 memiliki kelebihan dalam membuat game dua dimensi dan memiliki kemudahan dalam pembuatan program dengan menggunakan *event sheet* dengan menggabungkan fungsi - fungsi yang telah disediakan, kemudian *software* ini juga memudahkan dalam penambahan multimedia yang berupa musik dan gambar (Iklimah, 2018). Untuk platform yang digunakan oleh game ialah perangkat *mobile android*, Android dipilih

sebagai media game karena cukup praktis untuk bermain game secara cepat, mudah, dan bisa digunakan dimanapun dan kapanpun. (Nelmiawati, 2020). Game diutamakan untuk anak atau siswa di usia 8 hingga 10 tahun keatas, karena pada materi yang di ajarkan di kurikulum 2013 dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sekolah Dasar kelas 4 terdapat materi pengenalan hewan-hewan langka yang dilindungi di Indonesia. (Dinasari, 2020).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah game edukasi yang berjudul “Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan Construct 2” yang diharapkan dapat memudahkan dalam mengenalkan dan menyediakan informasi tentang satwa – satwa langka dilindungi yang hidup di Indonesia.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas mengenai kepunahan satwa langka dapat dirumuskan seperti yang ada dibawah:

1. Bagaimana mengembangkan game yang dapat mengenalkan satwa langka?
2. Bagaimana membuat game yang dapat menyediakan informasi mengenai satwa langka yang dilindungi?

1.3 Batasan Masalah

Adapun Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hanya mengenalkan 13 jenis satwa dilindungi yang hidup di pulau Sumatra, Jawa, Kalimantan, dan Sulawesi.
2. Game dikembangkan untuk perangkat *mobile* Android.

3. Pengguna atau user pada game diutamakan untuk usia 8 hingga 10 tahun keatas.
4. Jenis game yang dikembangkan berupa 2 dimensi dengan perpekstif *Top-Down* dan menggunakan grafis dengan gaya *Pixel*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membuat game “Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia”
2. Mengenalkan satwa – satwa langka di Indonesia melalui media game.

1.5 Manfaat Yang Diharapkan

Berikut adalah manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini:

1. Dapat mengenalkan satwa langka melalui media game edukasi.
2. Mampu menyediakan informasi tentang satwa langka melalui media game edukasi.

1.6 Keaslian Penelitian

Untuk penelitian atau pengembangan game edukasi tentang satwa langka dan dilindungi sudah pernah dilakukan sebelumnya, dalam penelitian ini melanjutkan penelitian – penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dengan nuansa gameplay yang berbeda, penelitian – penelitian sebelumnya menggunakan mekanis *puzzle* dan *drag and drop*, maka pada penelitian ini akan mengembangkan game dengan ber-genre *adventure* menggunakan perpekstif *Top-Down* dan grafis berupa pixel.