

Desain Game Adventure sebagai Media Informasi Dampak Perdagangan Ilegal Satwa

Indah Kurnia dan Nugrahardi Ramadhani

Departemen Desain Produk, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: dhanisancok@its.ac.id

Abstrak—Indonesia memiliki keanekaragaman-hayati tinggi yang tengah terancam, salah satunya akibat perdagangan ilegal satwa. Dampak yang dihasilkan dari perdagangan secara terus-menerus adalah kepunahan satwa, ketidak-stabilan ekosistem hutan hingga berpengaruh buruk dengan kehidupan manusia. Berdasarkan data observasi *unobstrusive measure*, pelaku perdagangan sudah mengetahui mengenai status perlindungan satwa serta peraturan undang-undang yang berlaku. Namun adanya peraturan tidak membuat aktifitas perdagangan terhenti. Perdagangan ilegal terjadi karena adanya permintaan pasar yang terus-menerus. Dari data kuesioner didapatkan bahwa sebanyak 96 dari 101 orang memiliki ketertarikan untuk melakukan pemeliharaan satwa bila satwa tidak dalam status terancam. Ketertarikan tersebut dapat berpotensi menjadi sebuah permintaan dan bisa memunculkan calon-calon pelaku perdagangan. Melalui metode *depth interview*, didapatkan bahwa upaya menghentikan perdagangan ilegal satwa sebaiknya dilakukan dengan melakukan pendekatan terhadap masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan akan dampak perdagangan ilegal satwa. *Game* merupakan media yang mampu menjangkau masyarakat luas karena perkembangannya yang sedang melesat akibat pertumbuhan teknologi dan internet. *Genre game adventure* dipilih karena dominasi *storytelling* dan eksplorasi dalam permainan, sehingga dapat membawa pemain seolah-olah berhadapan langsung dengan masalah melalui sebuah cerita. Cerita yang disajikan tidak dapat dilewatkan oleh pemain bahkan bagi yang tidak gemar membaca, sebab cerita merupakan bagian dari permainan.

Kata Kunci—Adventure, Game, Pixel, Point and Click, Satwa

I. PENDAHULUAN

INDONESIA merupakan negara dengan keanekaragaman hayati yang tinggi karena terletak di daerah beriklim tropis dan dilewati oleh garis khatulistiwa. Kondisi keanekaragaman hayati Indonesia saat ini tengah terancam dengan maraknya perdagangan ilegal satwa dan pencurian keanekaragaman hayati. Perdagangan ilegal satwa tidak hanya dilakukan secara konvensional namun juga memanfaatkan teknologi internet yang membuat intensitas perdagangan satwa semakin meningkat. Sepanjang bulan November 2015 hingga April 2016 terdapat sebanyak 3.235 kasus perdagangan satwa liar terjadi secara online melalui media sosial *Facebook*, yang terdiri dari 1.177 kasus penjualan elang, 956 burung jenis paruh bengkok, 395 kucing hutan, 613 burung rangkong, 74 orangutan, dan 20 kasus penjualan harimau Sumatera.



Gambar 1. Jenis satwa yang diperdagangkan secara online 2015-2016 melalui media sosial *Facebook*.

Tingginya tingkat ketertarikan masyarakat umum terhadap satwa liar merupakan gambaran kurangnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat mengenai fungsi penting satwa di alam. Dampak dari berkurangnya satwa tidak dapat dirasakan secara langsung oleh manusia namun terjadi secara akumulatif. Sehingga walaupun belum masuk dalam kategori terancam namun bila permintaan terhadap satwa terjadi secara terus-menerus maka akan menyebabkan terjadinya kepunahan.

Menurut hasil wawancara dengan *Venue Officer* WWF, upaya menghentikan perdagangan ilegal satwa sebaiknya dilakukan dengan melakukan pendekatan kepada konsumen dengan cara memberikan informasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Untuk pemberian informasi yang efektif, target audiens yang sesuai adalah masyarakat umum atau golongan masyarakat yang tidak terlibat aktifitas perdagangan satwa liar, sebab presentase golongan masyarakat yang tidak melakukan aktifitas perdagangan satwa liar lebih tinggi.

Game mempunyai potensi yang besar dalam mencakup masyarakat karena didukung oleh perkembangan teknologi dan internet. *Genre game* yang populer untuk mendukung

pemberian materi pembelajaran adalah genre *adventure*. Genre *adventure* menyajikan permainan dalam bentuk *storytelling* dan eksplorasi untuk memberikan pemain pengalaman yang signifikan karena pemain secara tidak langsung berhadapan dengan masalah. Pemain bertindak sebagai karakter protagonis dan bekerja sendiri dalam menyelesaikan rintangan yang disajikan dalam permainan.

A. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *game adventure* yang dapat memberikan informasi mengenai dampak perdagangan ilegal satwa.

B. Ruang Lingkup

Perancangan fokus pada salah satu satwa, yaitu burung Rangkong dan konten utama dari perancangan adalah informasi mengenai dampak kepunahan satwa yang dapat mempengaruhi ekosistem dan kehidupan manusia.

II. METODE PENELITIAN

A. Target Audiens

1) Segmentasi Geografis

Target audiens bertempat tinggal di wilayah perkotaan besar dimana pengguna komputer / laptop lebih tinggi dan internet dapat diakses dengan mudah untuk melakukan *download game*.

2) Segmentasi Demografis

Pemilihan usia 18-24 tahun didasari atas data yang menyampaikan bahwa jumlah *gamer* pada usia tersebut lebih banyak dibandingkan rentang usia lainnya. Pemilihan juga didasari atas kelompok usia pelaku perdagangan yang didapatkan dari hasil penelitian menggunakan metode observasi *unobstrusive measure*. Semakin dini masyarakat tahu mengenai dampak perdagangan ilegal satwa, maka diharapkan terjadi pengurangan calon pelaku perdagangan ilegal satwa dimasa depan.

3) Segmentasi Psikografis

- Meluangkan waktu untuk bermain *game*
- Meluangkan waktu untuk bermain *game*
- Suka dengan *game* gratis
- Suka dengan aspek *emotion, real world, dialogue and verbal based*, dan *learning by example* dalam *game*.
- Pecinta satwa dan lingkungan
- Tidak terlibat aktifitas perdagangan ilegal satwa

4) Segmentasi Behavioral

- Menonton video intro pada *game*.
- Bermain pada *multiplatform*
- Mempunyai *headset gaming* pribadi

B. Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan dua jenis pengambilan data, yaitu secara kualitatif dan kuantitatif:

1) Data Kualitatif

Pengambilan data secara kualitatif dilakukan melalui metode studi pasar, studi literature, eksperimen, *depth interview* dan *prototyping*

a) Studi Pasar

Studi pasar *game* digital dilakukan untuk melihat karakteristik *gamer* Indonesia dan kondisi pasar dimana *game* akan diletakkan.

b) Kajian Pustaka

Metode kajian pustaka dilakukan dengan mempelajari dan menganalisis teori yang mendukung untuk digunakan dalam perancangan.

c) Eksperimen

Metode eksperimen dilakukan untuk mencari pengaruh dari beberapa konsep *gameplay* terhadap konten permainan. Eksperimen dilakukan dengan menganalisis *game* yang sudah ada dan dimanipulasi untuk mempelajari pengaruh dan perbedaan yang terjadi terhadap ke-efektifan penyampaian konten.

d) Depth Interview

Metode *depth interview* dilakukan guna mendapatkan hasil yang baru dan terperinci. *Depth interview* ditujukan kepada pihak WWF Indonesia selaku salah satu organisasi non-pemerintah yang melakukan penyuluhan mengenai masalah kepunahan satwa di Indonesia, pihak BKSDA sebagai pihak yang mengatasi masalah perdagangan ilegal satwa dan pihak Maulidan Games untuk menggali informasi lebih lanjut mengenai *game* lokal bertema satwa liar.

e) Prototyping

Metode *prototyping* dilakukan untuk mencari data kekurangan hasil desain dengan menguji kelayakan *gameplay* dan desain sebagai media penyampaian konten kepada pemain.

2) Data Kuantitatif

Pengambilan data secara kuantitatif menggunakan metode observasi *unobstrusive measure*, kuesioner dan *elito method*.

a) Observasi Unobstrusive Measure

Metode observasi dilakukan dengan menggunakan teknik *unobstrusive measures* dimana penulis tidak berhadapan dan berkomunikasi langsung dengan target audiens, namun lebih kepada mengamati dokumen ataupun data rekaman yang telah ada dan berasal dari sumber yang berkaitan dengan konten perancangan.

b) Kuesioner

Metode kuesioner dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari target audiens mengenai tingkat pengetahuan akan jenis-jenis satwa liar yang dilindungi dan terancam punah.

c) Elito Method

Elito method adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data mentah hasil observasi mengenai tingkah laku pelaku perdagangan satwa dalam media sosial untuk mencari konsep konten dan konsep desain yang paling potensial.

III. KONSEP DAN PEMBAHASAN

A. Keyword

Keyword untuk konten *game* adalah *Awareness*, dimana

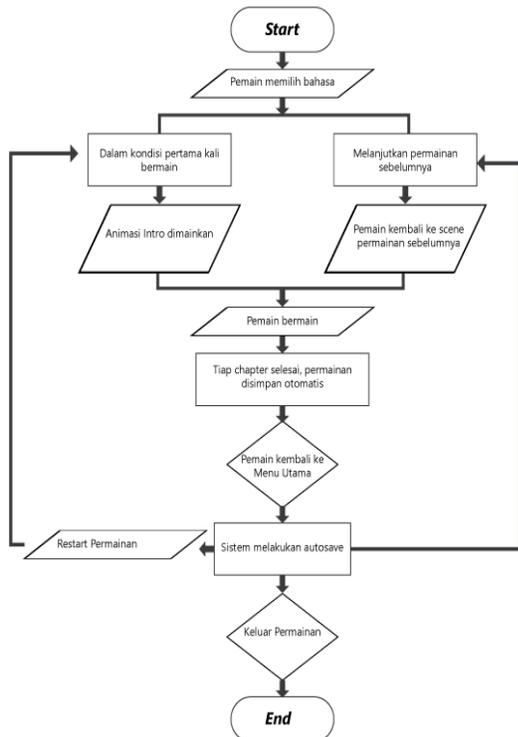
konten difokuskan dalam pemberian informasi mengenai dampak perdagangan ilegal satwa untuk membantu meningkatkan kesadaran masyarakat. Sedangkan *keyword* untuk konsep visual ini adalah *Science Fiction*. Konsep *Science Fiction* diambil karena untuk memberikan informasi mengenai dampak, maka diperlukan perbandingan antara kondisi saat ini dan masa depan.

B. Cerita

Cerita menggunakan bentuk narasi *long form narrative* karena *game* dibagi dalam beberapa episode untuk lebih fokus pada salah satu satwa. Cerita dibawakan dengan menggunakan perspektif orang pertama, dimana pemain menerima cerita sesuai dengan yang dialami oleh karakter utama. Segala pemikiran dan perasaan karakter lain hanya bisa diketahui bila pemain berinteraksi dengan karakter tersebut.

Babak eksposisi adalah pengenalan karakter utama kepada pemain. Pemain akan diperkenalkan dengan karakter utama dan tema permainan melalui animasi intro yang sekaligus memperkenalkan mengenai mekanisme permainan. Pada babak klimaks, pemain mulai mendapatkan beberapa rintangan dan masalah. Lalu pada babak anti-klimaks, pemain mendapatkan solusi dan perlahan-lahan masalah menghilang hingga pemain sampai pada babak resolusi dan cerita akan bersambung pada episode 2.

C. Flowchart



Gambar 2. Flowchart.

Pada tampilan awal, pemain masuk pada menu pilihan Bahasa, yang selanjutnya pada menu utama. Dalam kondisi

pertama kali bermain, maka hanya akan ada dua pilihan pada menu utama, yaitu untuk memulai permainan atau keluar permainan. Namun bila pemain dalam kondisi sudah pernah memainkan sebelumnya, maka terdapat tiga pilihan, pilihan untuk melanjutkan permainan sebelumnya, pilihan untuk mengulang permainan dan pilihan untuk keluar permainan.

Dalam kondisi pertama kali bermain, animasi tutorial akan dimainkan setelah itu pemain akan masuk dalam permainan. Namun bila pemain dalam kondisi melanjutkan permainan sebelumnya, maka pemain akan kembali ke *scene* terakhir dari permainan sebelumnya. Ketika permainan berlangsung, pemain dapat kembali ke menu utama dan permainan akan tersimpan secara otomatis.

Dalam perancangan yang diberlakukan hanyalah sistem *autosave*, sehingga ketika karakter utama berpindah *scene* maupun keluar dari permainan, maka permainan akan tersimpan secara otomatis. Pemilihan sistem ini karena pemain hanya perlu mengikuti jalan cerita dan tidak ada pilihan untuk melakukan petualang sendiri.

D. Karakter

Karakter disesuaikan dengan kriteria desain yang didapatkan dari hasil penelitian.



Gambar 3. Desain karakter.

E. Logo

Logo terdiri dari huruf W sebagai representasi bentuk gambar burung dan segitiga sebagai representasi bentuk pohon. Nama *The Woodland Lullaby* merujuk pada *silent forest* yang sering disebutkan bila terdapat berita mengenai perburuan dan kepunahan satwa. Hutan menjadi sepi karena tidak ada nyanyian satwa lagi didalamnya.



Gambar 4. Desain logo.

F. Latar

Environment terbagi menjadi dua, masa sekarang dan masa depan. Ukuran keseluruhan *environment* adalah 1920 px X 1080 px dan menggunakan efek *vignette* atau efek yang memberikan bagian gelap ditepi gambar untuk menekankan perhatian pemain pada area permainan.



Gambar 5. Desain *environment* untuk masa depan.



Gambar 6. Desain *environment* untuk masa sekarang.

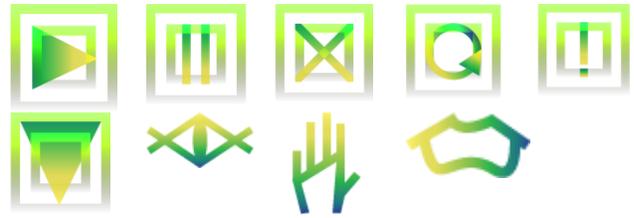
G. *Cut-Scene*

Untuk membantu penyampaian konten secara visual, maka ditampilkan beberapa *cutscene* yang berhubungan dengan perdagangan ilegal satwa dan dampaknya.



Gambar 7 Desain *cut-scene* sebagai media menyampaikan informasi secara visual.

H. Tombol dan Ikon



Gambar 8. Desain tombol dan ikon.

IV. IMPLEMENTASI DESAIN

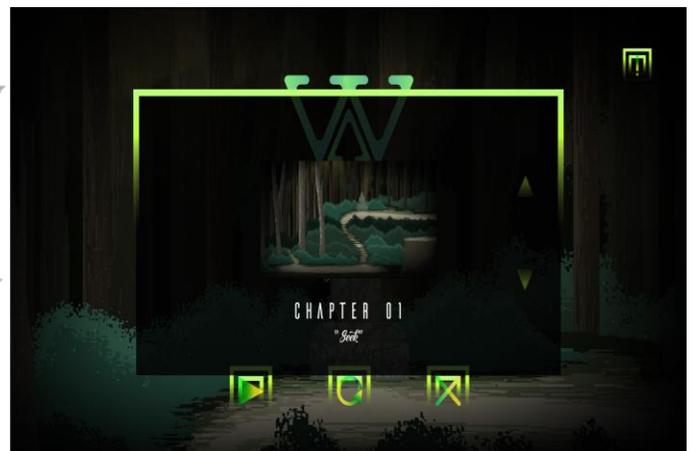
A. *Menu*



Gambar 9. Desain menu utama.



Gambar 10. Desain menu pemilihan Bahasa.



Gambar 11. Desain menu pemilihan *chapter*.

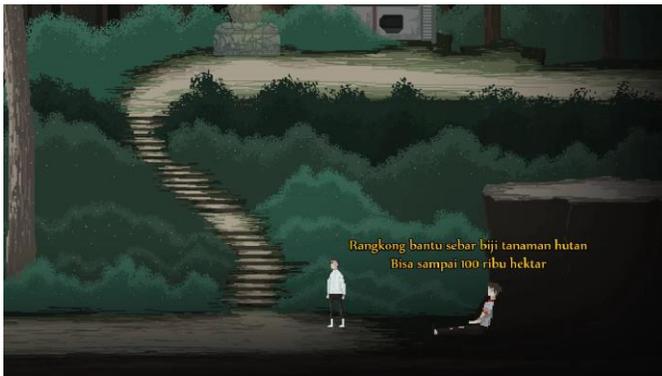
B. Narasi

Cerita disampaikan melalui narasi, sehingga terdapat interaksi antara karakter utama dengan karakter lainnya. Agar pemain fokus pada narasi, maka diberi *dialog area* tempat dimana pemain dapat memilih percakapan.

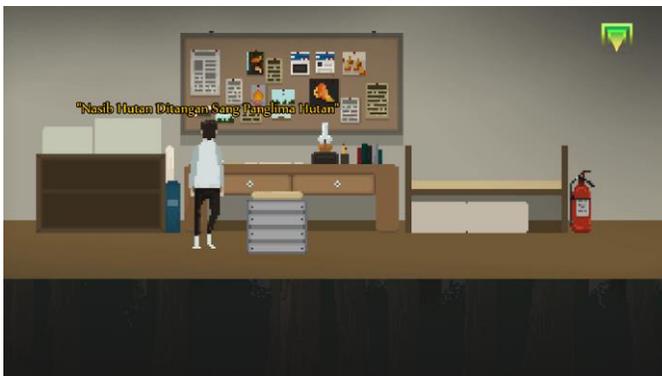


Gambar 12. Desain *dialog area*.

Untuk membedakan antara percakapan yang dilakukan oleh karakter utama dan karakter lain, maka diberi perbedaan warna dalam teks.



Gambar 13. Dialog antar karakter permainan.



Gambar 14. Informasi disampaikan dalam narasi.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

- 3) Informasi yang disajikan dalam *game* merupakan bagian dari permainan dan tidak akan terlewatkan oleh pemain. Bila narasi terlewat, pemain melakukan aksi untuk membaca ulang agar dapat melanjutkan permainan.
- 4) Dalam *game adventure* dengan dominasi *storytelling*, informasi mengenai perdagangan ilegal satwa dapat dimasukkan lebih banyak dan lebih detail, baik untuk aktifitas perdagangan maupun dampak yang dihasilkan.

B. Saran

- 5) Untuk *game* yang fokus dalam menyampaikan informasi, maka diperlukan ketelitian dalam menyesuaikan cerita dengan informasi
- 6) Banyak satwa yang masuk dalam status kritis dan membutuhkan perhatian masyarakat. Lebih baik apabila ada beberapa satwa pendukung dalam perancangan.
- 7) Untuk meningkatkan keseruan *game adventure* maka sebaiknya ada penambahan sistem permainan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Schell, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.
- [2] D. Dickey, Michele. *Aesthetics and Design for Game-Based Learning*. New York: Taylor & Francis, 2015.
- [3] WWF Indonesia. "Laporkan Praktik Perdagangan Satwa Ilegal." 2016. Twitter. 10 Oktober 2016. *It's What Happening* <https://twitter.com/WWF_ID/status/739471970832506881/photo/1?ref_src=twsrc%5Etfw>
- [4] Digitally, Designing. "Type if Video Game Genres that Support Learning Programs." *Custom eLearning Development, Serious Games and Mobile Learning*. 2016. Designing Digitally. 06 Desember 2016. <<http://www.designingdigitally.com/blog/2016/08/types-video-game-genres-support-learning-programs>>
- [5] Kosasih, Danny. "Kondisi Keanekaragaman Hayati Indonesia Memburuk." *Media Online Lingkungan Hidup Manusia*. 2016. Greeners.Co. 01 Desember 2016. <<http://www.greeners.co/berita/kondisi-keanekaragaman-hayati-indonesia-memburuk/>>
- [6] Putri, Jovita A. "Maraknya Tren Perdagangan Satwa Liar melalui Media Online di Indonesia." *Global Environmental Conservation Organization*. 2016. WWF Indonesia. 01 Desember 2016. <http://www.wwf.or.id/?48862/Maraknya-Tren-Perdagangan-Satwa-Liar-melalui-Media-Online-di-Indonesia>.