

SOSIALISASI MENCEGAH KEPUNAHAN ORANGUTAN KALIMANTAN KEPADA ANAK MELALUI MEDIA *GAME*

Arka Dimas Risma, Daniar Wikan Setyanto, Dzuha Hening Yanuarsari

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261

E-mail : aspal.arka@gmail.com, daniarwikan@gmail.com, dzuhahening@yahoo.com

Abstrak

Indonesia terkenal akan negara dengan keberagaman hewan. Salah satu hewan endemik milik Indonesia yaitu Orangutan. Mereka berperan penting sebagai penyeimbang ekosistem hutan. Pemerintah, lembaga terkait dan masyarakat seharusnya bahu membahu melestarikan Orangutan. Namun kenyataan di lapangan, banyak oknum-oknum tidak bertanggung jawab yang memburu Orangutan. Hasil penelitian oleh TNC(The Natural Concecancy) di Kalimantan mengatakan bahwa jumlah terbanyak Orangutan diburu yaitu untuk dimakan warga. Untuk menanggulangi masalah tersebut, BOSF(Borneo Orangutan Survival Foundation) melakukan penangkaran sementara untuk melindungi Orangutan dari kepunahan dan melakukan sosialisasi ke penduduk setempat dalam jangka waktu pendek. Sosialisasi kepada anak-anak juga diperlukan untuk mencegah kepunahan Orangutan dalam jangka waktu yang lebih lama. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif melalui wawancara ke pihak BOSF dan beberapa data literatur terkait dengan permasalahan. Metode analisis yang digunakan yaitu 5W+1H untuk mendapatkan solusi yang tepat dengan melibatkan data-data dari realita keadaan yang terjadi di lapangan. Output yang dihasilkan berdasarkan penelitian berupa game android sebagai media sosialisasi yang interaktif kepada anak-anak dengan mengajak untuk tidak memburu Orangutan untuk dimakan dan mengajari seberapa penting peran Orangutan dalam menjaga kelestarian hutan.

Kata Kunci: Sosialisasi, Kepunahan, Orangutan, Game, Android

1. PENDAHULUAN

Indonesia terkenal akan keberagaman hewannya. Salah satu hewan endemik di Indonesia adalah Orangutan. Menurut Schaik [1], Indonesia terdapat 2 jenis Orangutan yaitu Orangutan Kalimantan (*Pongo Pygmaeus*), dan Orangutan Sumatera (*Pongo Abellii*). Orangutan Merupakan satu satunya keluarga kera besar yang di temukan di Asia. Anggota kera besar lainnya terdapat di Afrika yaitu Simpanse (*PanTroglodytes*), Gorilla (*gorilla ,Gorilla Berengei*), dan Bonobo (*Pan Paniscus*). Orangutan Kalimantan tersebar di pulau Borneo di Indonesia (Kalimantan) dan Malaysia (Sabah dan Sarawak). Orangutan Sumatera terdapat di Pulau Sumatera Indonesia.. Menurut BOSF [2] , Orangutan berperan penting dalam menstabilkan hutan hujan dengan menyebarkan benih, dan karena itu kehadirannya mencerminkan kesehatan ekosistem hutan. Pemerintah, Lembaga perlindungan Orangutan,

dan masyarakat seharusnya bahu membahu untuk melindungi kelestarian Orangutan untuk kesehatan ekosistem hutan. Namun kenyataan di lapangan mengatakan bahwa jumlah populasi Orangutan menurun tiap tahunnya. Sains.kompas.com [3] mengatakan, hasil penelitian dari TNC(*The Nature Conservancy*) dari tahun) bersama 17 LSM pada tahun 2008 hingga 2009 melakukan wawancara terhadap 6972 warga dari wilayah Kalimantan Timur, Kalimantan Barat, dan Kalimantan Tengah mengungkap bahwa presentase terbesar alasan Orangutan diburu yaitu untuk dimakan dengan latar belakang rasa daging Orangutan enak. Fakta tersebut membuktikan bahwa masyarakat kurang sadar bahwa Orangutan memiliki peran penting didalam hutan. BOSF(*Borneo Orangutan Survival Foundation*) telah melakukan relokasi Orangutan ke pedalaman hutan yang lebih aman dari pemukiman warga untuk menghindari perburuan selanjutnya. Selain relokasi, BOSF juga perlu mengadakan sosialisasi kepada masyarakat sekitar Kalimantan untuk menghimbau agar tidak memburu Orangutan khususnya untuk dimakan kepada anak-anak demi menjaga kelestarian Orangutan dalam jangka waktu panjang. Dengan media game, diharapkan pesan sosialisasi kepada anak-anak mampu tersampaikan dengan proses yang menyenangkan dan efektif menyampaikan pesan.

2. URAIAN PENELITIAN

2.1 Tujuan

Mencegah kepunahan Orangutan Kalimantan dengan sosialisasi kepada anak-anak melalui media *game* yang menyenangkan dan efektif menyampaikan pesan.

2.2 Masalah

Bagaimana merancang program sosialisasi mencegah kepunahan Orangutan Kalimantan kepada anak melalui media *game* yang menyenangkan dan efektif menyampaikan pesan ?

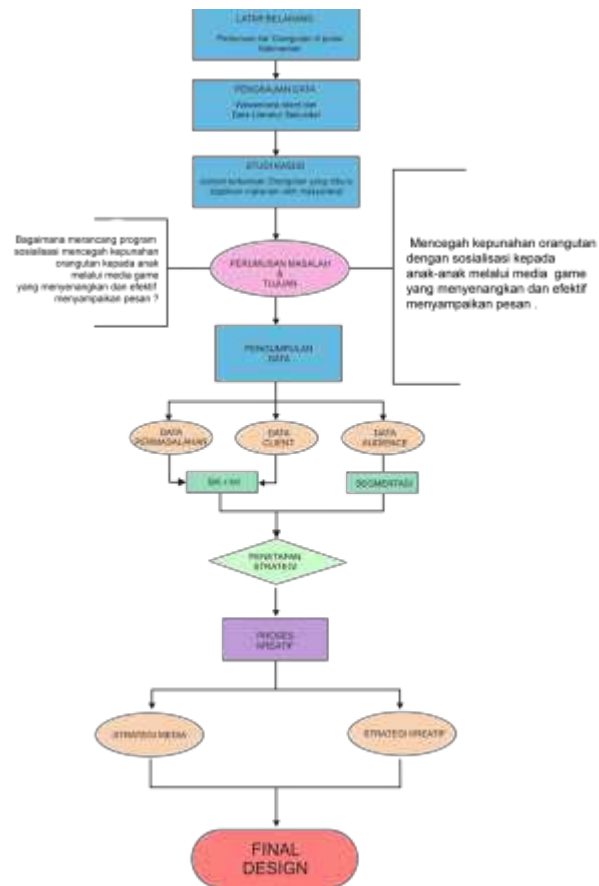
Target Audience game ini mencakup usia 6 hingga 11 tahun, berdomisili di pulau Kalimantan, berlatar belakang pendidikan sekolah dasar, dan mencakup anak-anak yang menyukai hiburan game ringan. Menurut Santrock[4], usia 6 hingga 11 termasuk dalam proses sosioemosional dimana terjadi pembentukan kepribadian dan karakter seseorang melalui proses interaksi terhadap lingkungan sekitarnya, sehingga sosialisasi terhadap anak mampu mengubah karakter anak menjadi seseorang yang peduli terhadap lingkungan khususnya hewan Orangutan. Menurut Andang[5], game mampu memberikan ilmu pengetahuan melalui proses bermain sambil belajar kepada anak-anak. Berdasarkan detik.com[6], riset yang dilakukan MobaMarket toko aplikasi asal negeri Tiongkok mengatakan bahwa pada bulan february hingga desember tahun 2014, MobaMarket telah menarik 2,88 juta masyarakat Indonesia pengunduh aplikasi *android* aktif bulanan (*monthly active* pemain) dan aplikasi *game* yang paling banyak diunduh yaitu *game* bergenre *casual*.

2.3 Metode Perancangan

Metode perancangan *game* ini dibagi menjadi 3 bahasan yaitu : metode perancangan yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif untuk mendapatkan hubungan antara variabel Orangutan, LSM perlindungan Orangutan, hutan dan masyarakat sehingga memperkuat analisis dalam penelitian. Wawancara dilakukan terhadap pihak BOSF (*Borneo Orangutan Survival Foundation*) untuk mendapatkan data yang dapat mendukung pemecahan masalah serta data literatur untuk memperkuat kebenaran data yang bersumber dari internet. Studi visual yang dilakukan meliputi hutan Kalimantan, rumah pedalaman Kalimantan, Orangutan betina , anak Orangutan, dan karakter petugas BOSF serta karakter pemburu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Alur penentuan Konsep



Gambar 1. Bagan alir penelitian (Flow Chart)

3.2 Konsep Dasar Game

Tujuan utama perancangan game ini yaitu untuk mensosialisasikan pentingnya menjaga Orangutan dari kepunahan kepada anak-anak usia 6 hingga 11 tahun. Strategi komunikasi yang diterapkan yaitu menyisipkan pesan pokok di akhir *game*. Gambaran dalam *game* yang akan dirancang yaitu menceritakan seorang petualang bernama “Si Anggan” berjalan menelusuri hutan di Kalimantan untuk menyelamatkan Orangutan yang terancam punah akibat ulah pemburu liar. Penyelamatan Orangutan oleh si Anggan berawal dari penyelamatan anak orangutan yang terpisah dari induknya untuk mencari makan, dan menyelamatkan induk Orangutan yang telah ditangkap pemburu untuk dimasak. Penggayaan visual yaitu menggunakan gaya *flat design* dengan mengurangi *detail* dan efek pada proses digitalisasi. Pemilihan warna setiap elemen gambar seperti pohon, daun, rumput, maupun karakter tetap disesuaikan dengan warna aslinya namun menggunakan warna-warna *flat*. Desain suara yaitu menggunakan *backsound* yang mewakili kesan petualangan didalam hutan. Sound effect digunakan ketika terjadi gesekan dengan rumput, suara pukulan, dan decitan besi. Pada kondisi menang dan kalah juga diberi efek suara yang mewakili kesan gembira dan kekalahan.

Dalam perancangan game ini terdapat 3 *stage*. Stage pertama, pemain harus menghalau 30 pemburu dalam waktu 1 menit sebelum si pemburu menangkap dan membawa kabur Orangutan. Stage kedua pemain harus menghalau sebanyak 50 pemburu selama 1 menit. Namun dalam stage ini walaupun misi telah tercapai, induk Orangutan akan tetap tertangkap karena jumlah pemburu terlalu banyak. Dan pada stage terakhir, pemain harus melepaskan Induk Orangutan yang telah tertangkap dan di kurung di kerangkeng besi selama 1 menit.

Tabel 1: Elemen-elemen dalam *game*. [sumber : Arka Dimas Risma]

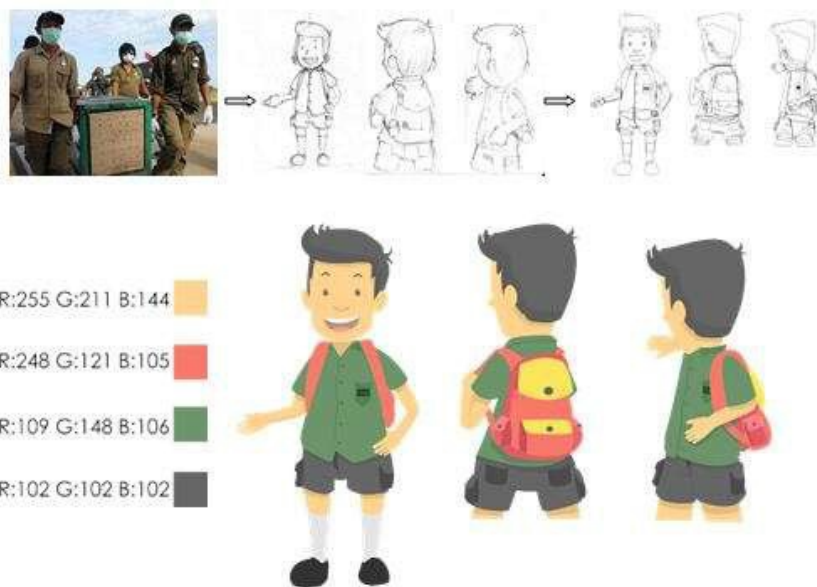
No	Elemen <i>Game</i>	Keterangan
Elemen Formal		
1	Pemain	Jumlah pemain dalam <i>game</i> ini yaitu single player atau satu pemain saja.

2	Tujuan	Membebaskan semua anak dan induk Orangutan sesuai dengan misi di setiap <i>Stage</i> -nya.
3	Prosedur	Pemain harus menyelamatkan anak Orangutan, sebelum menyelamatkan Induk orangutan.
4	Aturan	<i>Stage 1 dan 2</i> Pemain harus menghalau semua pemburu, sebelum menangkap anak Orangutan.
		<i>Stage 3</i> Pemain harus membebaskan induk Orangutan dari perangkap jeruji besi.
5	Sumber daya	Sumber daya yang ada di dalam <i>game</i> ini terdapat pada <i>Stage</i> ke 3 yaitu 3 nyawa atau 3 kali kesempatan untuk menyelesaikan <i>Stage</i> .
6	Konflik	<i>Stage 1-2</i> Pemain akan kalah apabila pemburu mampu menangkap Orangutan dan pemain gagal menangkap semua pemburu dalam jangka waktu yang ditentukan
		<i>Stage 3</i> Pemain akan kalah ketika gagal membuka jeruji besi sebelum waktu yang ditentukan habis. Dan pemain tidak berhenti membuka kunci ketika pemburu mengecek keadaan sebelum kembali masuk rumah.
7	Batasan	batasan dalam <i>game</i> "Pongo Rescue" yaitu waktu 60 detik untuk menyelesaikan misi di setiap <i>Stage</i> -nya.
8	Hasil akhir	Pemain dinyatakan menang apabila mampu menyelamatkan anak dan induk Orangutan sebelum waktu yang ditentukan habis.
		Pemain dinyatakan kalah apabila tidak mampu menyelamatkan anak dan induk Orangutan dari serangan semua pemburu sebelum waktu yang ditentukan habis.
Elemen Dramatis		
1	Tantangan	<i>Stage 1-2</i> dalam menyelesaikan <i>Stage</i> ini, pemain diharuskan untuk menghalau pemburu sebanyak 30 dan 50 pemburu di setiap <i>Stage</i> -nya sebelum waktu yang ditentukan habis.
		<i>Stage 3</i> Dalam menyelesaikan <i>Stage</i> ini, pemain diharuskan membuka jeruji besi yang terdapat induk Orangutan didalamnya sebelum waktu yang ditentukan habis. Pemain juga harus berhenti membuka kunci ketika pemburu keluar untuk mengecek jeruji besi dan melanjutkan membuka kembali ketika pemburu kembali masuk rumah.
2	Play	<i>Stage 1-2</i> Untuk menghalau pemburu, pemain harus menyentuh (<i>tap</i>) pemburu yang keluar dari persembunyiannya secara cepat sebelum menangkap Orangutan dengan jaringnya.

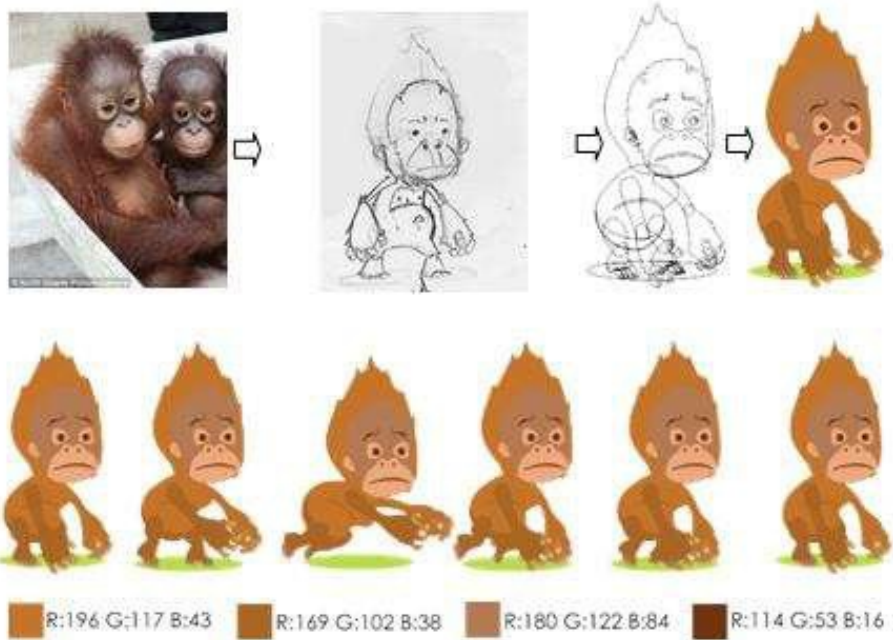
		<p><i>Stage 3</i> Untuk membuka kunci jeruji besi, pemain harus menyentuh kunci berkali-kali secara cepat hingga indikator menunjukkan kunci terbuka. Pemain harus berhenti menyentuh kunci ketika pemburu keluar mengecek jeruji dan melanjutkan kembali menyentuh berkali-kali hingga indikator menunjukkan terbuka.</p>
3	Motif	Menyelesaikan semua misi dengan menyelamatkan anak dan induk Orangutan agar mereka kembali hidup bersama dengan tenang tanpa ada gangguan dari pemburu lagi dikemudian hari.
4	Karakter	Desain karakter utama yaitu seorang laki-laki penjaga Orangutan dengan pakaian dan tas petualang
5	Cerita	Menceritakan tentang Seorang laki-laki yang bertugas untuk menjaga Orangutan di hutan dari para pemburu jahat, agar Orangutan mampu hidup dengan damai dan menjadi pelindung dan penyeimbang alam.

3.3 Karakter Dalam Game

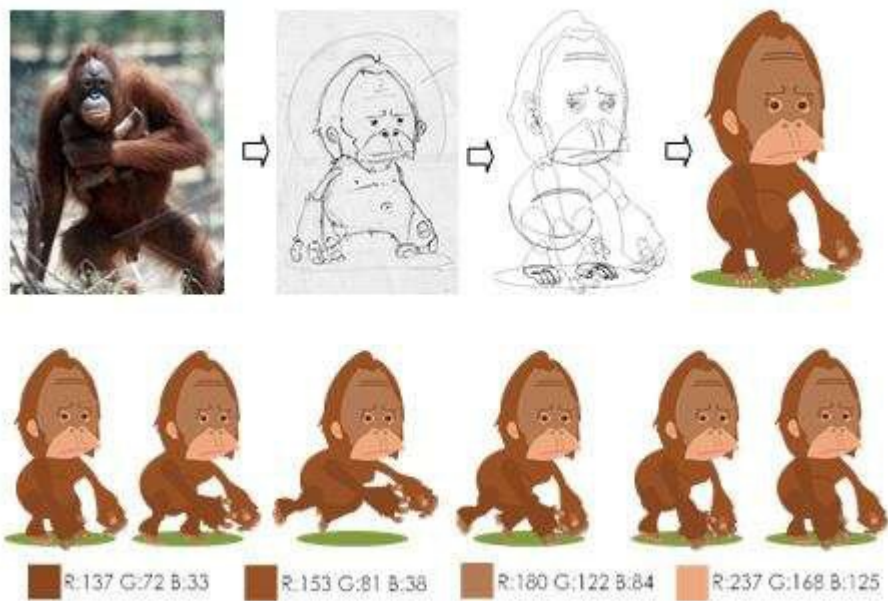
Terdapat 4 karakter dalam perancangan game ini. 4 karakter tersebut yaitu : Anggan sebagai anak lelaki keturunan dayak sebagai simbol dari BOSF. Induk Orangutan yang sedang mencari makan untuk anaknya. Anak Orangutan yang terpisah dari induknya. , dan Pemburu sebagai karakter musuh yang siap menangkap anak dan induk Orangutan untuk dimakan.



Gambar 2. Karakter Si Anggan



Gambar 3. Karakter Anak Orangutan



Gambar 4. Karakter Induk Orangutan



Gambar 5. Karakter Pemburu

3.4 Desain User Interface Dalam Game

Graphic User interface dalam game berfungsi untuk mempermudah dalam interaksi antara pemain dan game melalui elemen visual. Karena tema yang digunakan dalam game yaitu penyelamatan Orangutan, maka desain *interface game* sebagian besar menampilkan *environment* hutan pedalaman Kalimantan. Pengayaan visual dalam game ini menggunakan gaya flat desain. Menurut Clum[7], *Flat design* mampu diaplikasikan ke berbagai ukuran layar, mampu mengilustrasikan berbagai konsep dengan efek yang minim sehingga aplikasi mampu di jalankan dengan ringan dan cepat.

Pada main menu, terdapat pengaturan suara dan halaman *credit* untuk memperlihatkan siapa saja pihak yang terkait dalam perancangan game. Tombol dalam game dirancang semudah mungkin untuk menekan, dan menggunakan warna yang kontras, serta menggunakan icon yang sering digunakan sehari-hari agar mudah dimengerti oleh semua pemain.



Gambar 6. Tampilan *Main Menu* game



Gambar 7. Tampilan *Stage 1* game



Gambar 7. Tampilan *Stage 2* game



Gambar 7. Tampilan *Stage 3* game



Gambar 8. Tampilan *Story* dan *Tutorial* game

4. KESIMPULAN

Sosialisasi untuk mencegah kepunahan Orangutan Kalimantan khususnya untuk dikonsumsi penting dilakukan kepada anak-anak agar perburuan yg dilakukan oleh orang dewasa pada saat ini tidak menjadi tradisi turun temurun dan dilakukan oleh anak-anak di masa depan.

Pesan yang sesuai dalam sosialisasi untuk mencegah kepunahan Orangutan Kalimantan kepada anak-anak yaitu dengan menjabarkan seberapa penting fungsi Orangutan di dalam hutan dan menghimbau agar tidak memburu Orangutan untuk dikonsumsi.

Game mampu dijadikan media alternatif untuk menyampaikan sosialisasi secara menyenangkan sehingga pesan edukasi dapat tersampaikan dengan efektif kepada anak-anak. Melalui *smartphone*, distribusi *game* dapat dilakukan secara praktis tanpa terhalang jarak dan waktu.

Game sosialisasi untuk mencegah kepunahan Orangutan Kalimantan ini menceritakan tentang petualangan lelaki penjaga hutan yang menyelamatkan induk dan anak Orangutan yang akan diburu untuk dimakan. Genre yang digunakan yaitu casual, sehingga game bersifat ringan dan mampu menyampaikan pesan himbauan dengan menyenangkan kepada anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Schaik, Carel P.(2000). *The Behavioral Ecology And Conservation of Orangutan (Pongo Pygmaeus): A Tale of two Islands*. Zurich: University of Zurich
- [2] BOSF. 2014. “Orangutan Facts”. <http://orangutan.or.id/orangutan-facts/> [diakses pada tanggal 17 Oktober 2014]
- [3] Wiji Utomo, Yunanto. 2011. “Banyak Orangutan Dibunuh untuk Dimakan”. <http://sains.kompas.com/read/2011/11/01/20462239/Banyak.Orangutan.Dibunuh.untuk.Dimakan> [diakses pada tanggal 17 Oktober 2014]
- [4] Santrock, John W. 2014. *Psikologi Pendidikan. Edisi 5 Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika
- [5] Andang, Ismail. 2009. *Educational Games*. Yogyakarta: ProU Media
- [6] Suryadhi, Ardhi. 2015. “Potret Pengguna Android Indonesia”. <http://inet.detik.com/read/2015/01/15/115444/2804072/398/potret-pengguna-android-indonesia> [diakses pada tanggal 15 Januari 2015]
- [7] Clum, Luke. 2013. “ A Look at Flat Design and Why it’s Significant”. <https://uxmag.com/articles/a-look-at-flat-design-and-why-its-significant> [diakses pada tanggal 3 september 2015]