

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia adalah salah satu negara kepulauan terbesar yang ada di dunia dimana Indonesia membentang dari Sabang hingga Merauke. Hal ini membuat Indonesia menjadi negara memiliki ragam suku, adat, bahasa, kebudayaan, serta kepercayaan [1]. Indonesia juga merupakan suatu negara yang memiliki banyak destinasi wisata pada setiap daerah yang ada [2]. Indonesia mempunyai lima pulau besar, diantaranya adalah pulau Sumatera, Jawa, Sulawesi, Kalimantan serta Papua dimana kelima pulau tersebut memiliki keanekaragamannya masing-masing [3].

Pulau Jawa adalah sebuah pulau yang terdapat pada Indonesia dimana pulau Jawa menduduki posisi sebagai salah satu pulau terbesar yang ada [4]. Pulau Jawa terkenal akan sektor pariwisatanya, dimana pulau Jawa memiliki keberagaman wisata serta keunikan budayanya sendiri. Hal ini yang menjadikan Pulau Jawa sebagai salah satu pulau dengan potensi wisata terbesar, terbukti dengan adanya peningkatan jumlah wisatawan yang datang mengunjungi pulau Jawa setiap tahunnya [5]. Pulau Jawa juga memiliki beberapa provinsi yang terdapat didalamnya, seperti DKI Jakarta, Banten, Jawa Barat, Jawa Tengah, D.I Yogyakarta dan juga Jawa Timur.

Jawa Tengah merupakan salah satu provinsi yang terdapat di dalam pulau Jawa dimana Jawa Tengah memiliki keberagaman pariwisata, hal ini dapat terjadi karena provinsi Jawa Tengah memiliki lokasi yang cukup strategis yaitu terletak diantara provinsi Jawa Barat, Jawa Timur, DI Yogyakarta serta laut Jawa pada bagian utara [6]. Provinsi Jawa Tengah juga memiliki sebuah kabupaten yang bernama kabupaten Banyumas.

Salah satu kabupaten yang terdapat dalam provinsi Jawa Tengah adalah kabupaten Banyumas. Kabupaten Banyumas merupakan salah satu kabupaten yang memiliki potensi pariwisata yang sangat tinggi. Hal ini dapat terjadi dikarenakan kabupaten Banyumas berada pada bagian barat daya Jawa Tengah serta memiliki hutan yang lebat dimana hutan ini terletak pada lereng Gunung Slamet di bagian Selatan [7]. Berdasarkan situs visit Jawa Tengah yang telah diamati sebelumnya (<https://visitjawatengah.jatengprov.go.id>), terdapat 47 destinasi wisata yang ada pada kabupaten Banyumas.

Walaupun demikian, jumlah pendatang/ wisatawan yang berkunjung ke wisata Banyumas terus berkurang untuk setiap tahunnya. Perhitungan Badan Pusat Statistik Banyumas menyatakan jumlah kedatangan wisatawan ke wisata pada kabupaten Banyumas pada tahun 2016 berjumlah 1.499.212 dan untuk jumlah wisatawan yang datang pada tahun 2018 berjumlah 1.076.938.

Obyek Wisata	Jumlah Pengunjung Obyek Wisata di Kabupaten Banyumas (Orang)		
	2016	2017	2018
Curug Cipendok	55 900,00	41 685,00	26 573,00
Telaga Sunyi	17 591,00	16 217,00	0,00
Pancuran Tiga	75 409,00	73 045,00	20 540,00
Pancuran Tujuh	34 173,00	25 337,00	0,00
Bumi Perkemahan Baturraden	0,00	0,00	0,00
Lokawisata Baturraden	537 984,00	633 420,00	715 663,00
Kalibacin	6 870,00	7 319,00	9 286,00
Wanawisata Baturraden	130 547,00	78 379,00	0,00
Curug Gede	40 719,00	32 414,00	0,00
Curug Ceheng	11 836,00	13 981,00	0,00
Dream Land Park	588 183,00	578 097,00	304 876,00

Gambar 1.1. Data Jumlah Pengunjung (Sumber: BPS Banyumas, 2022)

Berdasarkan data pada Gambar 1.1, dapat dilihat terjadi penurunan wisatawan yang cukup signifikan dalam selang waktu 2 tahun. Melihat hal ini, diperlukannya suatu tindakan untuk mendorong minat wisatawan agar kembali mengunjungi wisata yang ada serta perlunya peningkatan kapabilitas dari masyarakat dan juga promosi yang baik untuk mendorong minat wisatawan [33]. Promosi yang dapat dilakukan yaitu dengan

memanfaatkan teknologi yang ada dimana dengan memanfaatkan teknologi, maka pengenalan wisata akan semakin mudah serta efektif. Perkembangan teknologi yang dapat digunakan dalam pengenalan wisata yaitu dengan membuat sebuah aplikasi video *game*.

Perkembangan teknologi membuat masyarakat dapat dengan mudah mengakses ataupun mencari informasi seputar wisata serta budaya melalui sosial media media, *website*, buku maupun melalui brosur. Keterangan yang dipaparkan oleh media tersebut hanya sebagian garis besar saja sehingga kurang diminati oleh masyarakat khususnya generasi *mileneal* [10]. Sehubungan dengan hal ini maka diperlukan media pengenalan yang lebih interaktif seperti video *game* sehingga menarik minat wisatawan/ masyarakat untuk mendatangi wisata yang akan diperkenalkan [11].

Game atau yang dikenal dengan permainan adalah suatu aplikasi yang tercipta pada era modern dimana aktivitas yang dicari dalam memainkan *game* adalah untuk mencari hiburan serta kesenangan [12]. Berkembangnya teknologi membuat banyak jenis-jenis *game* yang beredar dimana *game* yang beredar memiliki grafis dan *gameplay* yang menarik [13]. Selain menjadi media penghibur, *game* juga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sarana pembelajaran/ edukasi dimana dalam *game* edukasi terdapat informasi atau materi yang bersifat mendidik sehingga pengetahuan pengguna *game* edukasi dapat berkembang.

Media perantara yang dapat digunakan untuk bermain *game* adalah *smartphone*. *Smartphone* juga dikembangkan seolah-olah untuk dapat mengganti fungsi komputer tetapi dalam bentuk yang lebih ringan serta *portable* [14]. *Smartphone* memiliki banyak sistem, dan diantara sistem-sistem yang ada terdapat beberapa sistem yang populer, diantaranya adalah sistem *IOS* dan juga *android* [15].

Android adalah salah satu bentuk dari teknologi dimana *android* memberikan kebebasan kepada penggunanya untuk mengembangkan

aplikasi mereka secara *open-source*. *Android* juga merupakan sistem *mobile* yang pertumbuhannya sangat pesat dimana setiap harinya terdapat lebih dari 1 juta perangkat *android* yang dinyalakan diseluruh dunia[8]. Indonesia sendiri dilansir berdasarkan lembaga riset digital marketing *Emarketer* memiliki kurang lebih seratus juta pengguna *smartphone* aktif selama tahun 2018 lalu. Hal tersebut membuat Indonesia berada pada urutan ke-4 setelah negara Cina, India, dan juga Amerika Serikat dalam hal penggunaan *smartphone* [16].

1.2. Perumusan Masalah

Meninjau dari data yang telah tertulis pada halaman latar belakang, dapat diperoleh perumusan masalah yaitu turunnya wisatawan pada Banyumas serta kurangnya pemanfaatan video game sebagai media dalam pengenalan industri pariwisata bagi masyarakat umum khususnya pada kabupaten Banyumas.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya, terdapat beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengimplementasikan tahapan *Game Development Life Cycle* (GDLC) dalam pembuatan video *game* ?
2. Bagaimana cara membuat video *game* yang baik dan benar sehingga video *game* tersebut dapat beroperasi sesuai harapan ?

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat pada penelitian ini berguna agar penelitian ini memiliki lingkup yang lebih kecil dan lebih terfokus serta tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, berikut merupakan batasan masalah dari penelitian yang sedang dilakukan :

1. Video *game* dalam penelitian ini dibuat untuk membantu memperkenalkan wisata pada kabupaten Banyumas bagi masyarakat umum sehingga

masyarakat umum memiliki wawasan pembahasan yang mungkin berguna dikemudian hari (saat mendatangi wisata tersebut).

2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang berfungsi sebagai pedoman dalam pengembangan aplikasi *game* sehingga *game* dapat berjalan dengan baik dan benar.

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian yang sedang berlangsung ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi *mobile game* yang berbasis *android* sebagai media pengenalan wisata di area Banyumas bagi masyarakat umum dimana penelitian ini menerapkan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC).

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diberikan dari penelitian ini adalah memberikan kemudahan serta kesenangan bagi masyarakat umum untuk mengetahui informasi seputar wisata beserta isinya yang terdapat pada kabupaten Banyumas.