

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut M.Ridwan, petualangan wisata merupakan kekuatan yang sangat kuat dalam pembangunan dan pemeliharaan identitas nasional.[1] Oleh sebab itu dapat melihat bahwa hampir semua negara sudah mempromisikan obyek wisata mereka yang sudah dirilis melalui banyak cara. Salah satunya *game*, sehingga termotivasi untuk membuat *game*, mengenalkan Salju Abadi Chartanz Puncak. Chartanz Puncak di Papua terkenal dengan Salju Abadi dan tengah dipromosikan ke kancah internasional guna menarik minat wisatawan asing untuk datang berkunjung. Kami mempromosikan Puncak Chartanz pada World Travel Mart [WTM] London awal November lalu Biro Perjalanan Minat Khusus Adventure Chartanz, Maximus Tipagau. Dia menjelaskan, wisata minat khusus dengan mendaki Puncak Chartanz memiliki tantangan tersendiri yang akan disukai para turis lokal maupun mancanegara. Kandungan es di pegunungan ini diperkirakan mencapai 5 persen dari cadangan es dunia yang berada di luar Benua Antartika katanya. Dia menambahkan, Puncak Chartanz juga masuk dalam keajaiban dunia [seven summit]. Untuk daerah tropis, Salju Abadi Puncak Chartanz masih mampu mempesona para turis, ditambah lagi kebudayaan lokal sangat menarik, katanya. Maximus yakin, akan banyak pihak yang tertarik pada Chartanz, karena kualitas wisatanya memang diminati dunia. Perusahaan televisi dari negara lain sudah bicara dengan kami bahwa mereka tertarik untuk buat program liputan Chartanz. Ini menjadi pintu yang sangat lebar menuju dunia, sehingga turis atau wisatawan datang ke daerah mereka.[2]

Rute pendakian yang dibuka oleh penjelajah Indonesia telah dianggap paling aman yang dimulai di desa Ilaga, Boega, Hoya, Tsinga, dan pada beberapa desa lain yang melindunginya. Karena areal pertambangan Freeport adalah bagian dari zona gunung ini membuatnya lebih melelahkan untuk mencapai Puncak Salju Abadi. Namun, rute yang dikenal sebagai rute Puncak Ilaga dan Sugapa. Sehingga muncul ide untuk membuat *game* yang berkaitan dengan mengenalkan wisata Salju Abadi. Objek pariwisata Chartanz Gunung Salju Abadi, merupakan salah satu daerah tujuan wisata, yang menarik dan akan membuat kenangan indah bagi yang berkunjung ke daerah Puncak Chartanz Papua.[2] Dengan potensi wisata yang sangat potensial ini akan sangat disayangkan jika masih banyak orang masih belum mengetahuinya. Maka dibutuhkan informasi cukup banyak dalam melakukan promosi dan sosialisasi daerah wisata tersebut. Terdahulu tentang monopoli yang bertujuan untuk mengukur ketuntasan hasil belajar dan kinerja mahasiswa terhadap matakuliah, penelitian ini dilakukan dengan metode analisis persentase data eksperimen terhadap mahasiswa, dari hasil analisis persentase diperoleh 90.32% mahasiswa lulus secara individual. Dari hasil penelitian ini terbukti bahwa monopoli efektif digunakan dalam media pembelajaran. Peneliti lainnya yang membahas peran *board game* sebagai media pembelajaran materi fisika untuk siswa SMA. Dengan penerapan *game* dapat membantu guru dalam penyampaian materi fisika sambil bermain sebuah *game*.[3] Dari keterangan tersebut munculah ide untuk membangun sebuah *game* yang akan mempromosikan Chartanz Salju Abadi melalui aplikasi *game*. Dengan itu memperkenalkan wisata tersebut kepada turis/pengemar wisata yang ada di Indonesia maupun manca negara, dengan *game* yang berkaitan dengan wisata Puncak Chartanz Salju Abadi Papua. Perkembangan *game* yang semakin pesat membuat

aplikasi *game* tidak hanya ditujukan kepada kalangan anak-anak maupun untuk semua umur. *Game* tersebut akan dilengkapi dengan alur cerita yang menarik, dan dapat mengembangkan aplikasi *game* dengan tujuan mengenalkan wisata yang seharusnya di promosikan melalui media masa maupun elektronik. Akan tetapi pada kenyataannya kurang promotor yang mempromosikan daerah tersebut. Maka sebagai putra daerah yang peduli terhadap sumber daya alam dapat terinspirasi untuk mempromosikan daerah wisata tersebut melalui aplikasi *game*.

Game ini dimainkan dengan mengendalikan karakter untuk menelusuri jalan ke Puncak Salju Abadi, dan melakukan berwisata dengan sistem *turn based strategy*. Pengembangan fitur yang paling mempengaruhi *gameplay* adalah karakter pemain dapat mempelajari jurus berjalan kaki menuju tempat wisata, dan implementasi cara berwisata lebih mendalam. Dan juga melalui *game* wisata ini dapat memperkenalkan wisata Salju Abadi melalui *game* dan memperkenalkan titik-titik wisata yang berada di gunung Salju Abadi dan mengetahui wisatanya melalui aplikasi *game*.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut di atas maka memunculkan suatu rumusan permasalahan yaitu:

- a) Bagaimana cara menghasilkan sebuah aplikasi *game*, Salju Abadi Chartanz Puncak untuk wisatawan?
- b) Bagaimana cara untuk mengenalkan obyek wisata Salju Abadi Chartanz Puncak, ke wisatawan luar negeri maupun dalam negeri dengan *game*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang dapat dibuat, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut.

- a) Menemukan cara untuk menghasilkan sebuah aplikasi *game*, Salju Abadi Chartanz Puncak, untuk wisatawan yang datang berkunjung ke wisata Salju Abadi Chartanz Puncak.
- b) Menemukan cara mengenalkan obyek wisata Salju Abadi, dengan cara memainkan *game* Salju Abadi Chartanz Puncak Papua.