

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Berwisata pasti bagi semua orang merupakan hal yang menyenangkan. Destinasi Raja Ampat merupakan salah satu objek wisata bahari yang termasuk dikagumi dunia akan keindahan ratusan pulau dan keindahan bawah laut yang menakjubkan, dimana menjadi tempat diving terbaik di dunia. Dari ratusan gugusan kepulauan terdapat sebagian pulau yang menjadi pusat objek wisata yang kerap di dikunjungi turis, mulai dari kepulauan Pianemo, pulau wayag dan pulau misol. Rute yang dibutuhkan untuk sampai ke Raja Ampat, mulai dari Kota Sorong menggunakan kapal *express* menuju Waisai, Ibu Kota Kabupaten Raja Ampat. Perjalanan memakan waktu kurang lebih 2-3 jam dari Sorong hingga di Waisai Raja Ampat.

Kaya akan keindahan bawah laut menjadi daya tarik tersendiri yang dilakukan para wisatawan dalam melakukan kegiatan *diving* serta *snorkeling* untuk melihat keindahan flora dan fauna bawah laut yang jarang dimiliki oleh semua tempat di seluruh dunia.

Terumbu Karang merupakan ekosistem laut yang sangat berperan dalam kehidupan bermacam satwa laut, menjadi tempat penyedia makanan bagi ikan – ikan kecil serta rumah untuk berkembang biakan beberapa jenis satwa laut. Karang terbentuk dari struktur batuan sedimen dari kapur di dalam laut.

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan terbesar di dunia yang memiliki sumber daya laut kaya akan keragamannya. Hasil penelitian pada tahun 1998, terumbu karang di Indonesia mempunyai ukuran 42.000 km<sup>2</sup> atau 16,5 dari luas terumbu karang

yang ada di dunia. Dengan ini Indonesia menjadi negara yang menduduki urutan kedua setelah Australia yang mempunyai luas terumbu karang sebesar 48.000 km<sup>2</sup>. [1]

Menurut Dr. John Veron, seorang ahli karang dari Australia melalui sebuah website mengungkapkan Kepulauan Raja Ampat mempunyai 450 karang terbaik di Indonesia yang diidentifikasi selama penelitian dua pekan. Penelitian juga dilakukan Tim ahli dari Conservation International, The Nature Conservancy, dan Lembaga Oseanografi Nasional (LON). Hasil penelitian yang dilakukan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) pada tahun 2001 dan 2002 mencatat terdapat lebih dari 540 jenis karang keras (75% dari total jenis karang di dunia) lebih dari 1.000 jenis ikan karang, 700 jenis moluska. [2]. Ini menjadikan Raja Ampat sebagai salah satu tempat dengan 75% spesies karang dunia. Selain memiliki keindahan bawah laut.

Secara nyata Raja Ampat sudah sangat dikenal oleh semua kalangan bahkan di seluruh dunia telah mengetahui tentang Raja Ampat dan setiap orang yang berkunjung ke objek wisata Raja Ampat pasti melakukan sebuah dokumentasi secara pribadi atau umum melalui media sosial. Metode dan konsep yang dikembangkan akan berbentuk game “tour traveling” pengenalan wisata raja ampat mulai dari diving dan snorkeling, mancing dan menjelajahi setiap kepulauan yang ada di Raja Ampat.

Menggunakan game sebagai alternatif lain selain dari sumber yang berupa informasi melalui sebuah situs (*website*), menjadi cara tersendiri bagaimana menginformasikan serta memberikan visual secara nyata ketika memainkan game tersebut. Sehingga dengan adanya *game “tour traveling”* pengenalan wisata Raja Ampat, bisa secara langsung mengetahui secara geografis kepulauan Raja Ampat dan menambah rasa percaya akan ingin mengunjungi daerah tersebut.

Dalam hal ini juga ada beberapa game yang dikembangkan dengan konsep pariwisata yaitu : Pengenalan game edukasi berbasis Construct 2 pada objek wisata daerah Kota Bandar Lampung. [3]. Permainan edukasi pariwisata Pulau Jawa berbasis android. [4]. Rancang bangun Role Playing Game budaya dan pariwisata Garut. [5]. Game pengenalan objek wisata Kota Tomohon. [6]. Perancangan game edukasi pengenalan objek wisata Kebumen. [7].

Dari beberapa pengembangan game yang dilakukan dengan tujuan pariwisata maka perlu juga ada sebuah game yang akan di kembangkan tentang Objek wisata di Raja Ampat agar selain banyak informasi berupa tulisan di media elektronik dan dokumentasi tetapi juga dengan menggunakan konsep ini dapat menjadi referensi bagi siapa saja yang ingin tau dan juga merencanakan untuk berlibur ke Raja Ampat dengan mengetahui informasi dari aplikasi game “Tour Traveling” Pengenalan Wisata Raja Ampat.

*Game* atau permainan merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah biasanya tidak dalam konteks serius atau dengan tujuan untuk *refreshing*. Permainan juga adalah sarana yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan manusia akan hiburan, sehingga sampai saat ini, permainan terus berkembang sesuai dengan kebutuhan dan tidak dapat dipisahkan dari manusia. [6]

Konsep dasar yang akan digunakan dalam permainan *game “tour traveling”* pengenalan wisata Raja Ampat secara ilustrasi dan animasi untuk membuat masyarakat semakin penasaran keindahan raja ampats ketika nanti di kunjungi secara nyata. Permainan game dengan mudah dapat diakses oleh masyarakat melalui internet dan dimainkan lewat *smartphone*.

*Smartphone* menjadi salah satu *handphone* yang saat ini banyak digunakan, dalam berbagai keperluan, salah satunya sarana permainan *game*. Melihat kebanyakan masyarakat dunia menjadikan *smartphone* sebagai tempat bermain *game*. Survei menunjukkan hasil secara global dalam penggunaan *smartphone* untuk bermain *game*. Laporan tentang penggunaan aplikasi *mobile* di seluruh dunia pada tahun 2015 di lima Negara yang di ambil *sampel* yaitu : Amerika Serikat, Inggris, Jerman, Jepang, dan Korea Selatan. Asia menjadi benua yang paling lama bermain *game* dari benua lain. [8]. *Unity Technologies* menunjukkan peningkatan lima belas persen dari pencapaian tahun sebelumnya yang menyentuh angka US\$34,8 miliar (sekitar Rp480 triliun). Kenaikan ini salah satunya disebabkan oleh pertumbuhan angka pendapatan dari *platform Android*, yang mengalami kenaikan hingga 32 persen dibanding tahun sebelumnya. Hasil lain dari salah satu perusahaan *Super Data* yang menganalisa tentang penggunaan aplikasi *game* di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan dan berdasarkan data yang di dapatkan, Indonesia sangat potensial menjadi pasar bagi para *platform mobile* dalam hal memasang iklan aplikasi *game*. [9]. Oleh karena itu, tujuan dari pembuatan *game "tour traveling"* pengenalan wisata Raja Ampat untuk mengangkat potensi pariwisata agar lebih dikenal oleh seluruh dunia

## **2.1 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mengenalkan pariwisata di Raja Ampat dengan menggunakan konsep *game* ?
2. Bagaimana menguji *game "Tour Traveling"* Pengenalan Wisata Raja Ampat ?

## **3.1 Tujuan Penelitian**

1. Mengenalkan Pariwisata di Raja Ampat dengan menggunakan konsep *game*.
2. Mengetahui cara menguji *game "Tour Traveling"* Pengenalan Wisata Raja Ampat.