

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam jenis budaya, bahasa, suku bangsa, kesenian dan juga memiliki beragam kekayaan alam. Setiap keragaman tersebut memiliki ciri khas tersendiri yang menjadi aset bangsa, salah satunya adalah keanekaragaman alamnya yang menarik dan indah.

Indonesia merupakan negara di Asia Tenggara yang dilintasi garis khatulistiwa dan berada di antara benua Asia dan Australia serta antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 13.466 pulau yang sudah didaftarkan ke PBB. Semua provinsi di Indonesia berbatasan dengan laut, dan mempunyai setidaknya belasan pulau. Provinsi yang memiliki pulau terbanyak adalah Provinsi Kepulauan Riau. Provinsi ini memiliki 2.408 pulau, disusul Provinsi Papua Barat dengan 1.917 pulau, Maluku Utara dengan 1.525 pulau, Maluku dengan 1.399, disusul Provinsi Nusa Tenggara Timur dengan 1.192 pulau. (<https://www.goodnewsfromindonesia.org/2016/01/02/fakta-fakta-menarik-pulau-pulau-di-indonesia-yang-mungkin-belum-anda-tahu/>, diakses pada 29 Agustus 2016, pukul 06.19 WIB)

Keanekaragaman wisata alam yang ada pada pulau-pulau di Indonesia dari beragam daerah kini telah banyak mengalami perkembangan hingga dapat menjadi suatu objek wisata yang menarik bagi wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara. Keindahan wisata alam Indonesia yang menarik yang ditambah dengan ragam budaya dan kesenian yang dimiliki Indonesia, menjadikan hal ini daya tarik bagi wisata alam Indonesia untuk dapat bersaing dengan wisata alam yang dimiliki oleh negara-negara lainnya.

Sayangnya masih banyak wisata alam Indonesia yang belum banyak diketahui oleh rakyatnya sendiri. Hal ini dikarenakan minimnya informasi dan pengetahuan

mengenai potensi alam Indonesia. Padahal daya saing wisata alam Indonesia dari segi keindahannya sudah dapat disejajarkan dan dapat bersaing dengan wisata alam mancanegara, salah satu contoh nyata yaitu Pulau Anambas dinobatkan menjadi *the Best Tropical Island in Asia* versi CNN pada bulan April 2012, mengalahkan tempat destinasi serupa yaitu Koh Chang Thailand, Langkawi Malaysia, Halong Bay Vietnam, dan Kepulauan Similan di Thailand, menurut badan managing editor Both Asia 2012 (Herman Ho) CEO dan editor *travelfish.org* yaitu Stuart McDonald. (<http://www.klikmania.net/pulau-anambas/>, diakses pada 29 Agustus 2016, pukul 10.08 WIB)

Berdasarkan fakta di atas, maka penulis bermaksud untuk mengangkat tema wisata alam Indonesia melalui perancangan *board game* untuk mengenalkan beberapa wisata alam Indonesia yang menarik kepada anak-anak, agar anak-anak sebagai generasi muda penerus bangsa dapat mengenal wisata alam yang dimiliki bangsanya, juga dapat menumbuhkan kecintaan generasi muda terhadap bangsanya melalui wisata alamnya yang merupakan salah satu aset bangsa yang paling berharga, sehingga aset bangsa ini akan tetap terjaga dan lestari di kemudian hari bahkan dapat dikembangkan hingga dapat mendapat posisi yang terbaik di mata dunia.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas berikut adalah pemaparan identifikasi masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana mengenalkan beberapa wisata alam Indonesia kepada anak-anak secara menarik, serta menumbuhkan kecintaan anak-anak pada bangsa Indonesia melalui wisata alam yang dimiliki Indonesia ?
2. Bagaimana merancang metode yang interaktif untuk mengenalkan wisata alam Indonesia pada anak-anak ?

Ruang lingkup pada Tugas Akhir ini dibatasi pada pengenalan secara singkat beberapa tempat wisata alam Indonesia, tidak meliputi ulasan detail dari setiap tempat wisata

yang dipilih dan digunakan. Area tinjauan yang akan menjadi studi kasus penulis adalah daerah Jawa Barat khususnya di kota Bandung. Waktu pencarian dan pengambilan data dibatasi mulai dari bulan Juni hingga bulan November 2016.

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang hendak dicapai melalui perancangan ini adalah :

1. Merancang metode interaktif yang sesuai dengan anak-anak untuk mengangkat beberapa wisata alam Indonesia yang dikemas secara menarik.
2. Melalui perancangan *board game* yang mengangkat beberapa wisata alam Indonesia dengan mengorelasikan materi dan tujuan yang diberikan pada pelajaran sekolah dalam *gameplay* dan visual yang lebih menarik.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1 Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan menggali data melalui buku dan internet, untuk melengkapi data-data yang diperlukan seperti teori *board game*, teori psikologi perkembangan anak dan data tempat wisata yang digunakan beserta ciri khas dari tempat wisata yang digunakan.

2 Wawancara

Untuk memperkuat landasan teori dan kelengkapan informasi maka akan dilakukan wawancara pada narasumber yang kompeten dan berkaitan dalam proses perancangan dan publishing *board game*.

3 Kuesioner

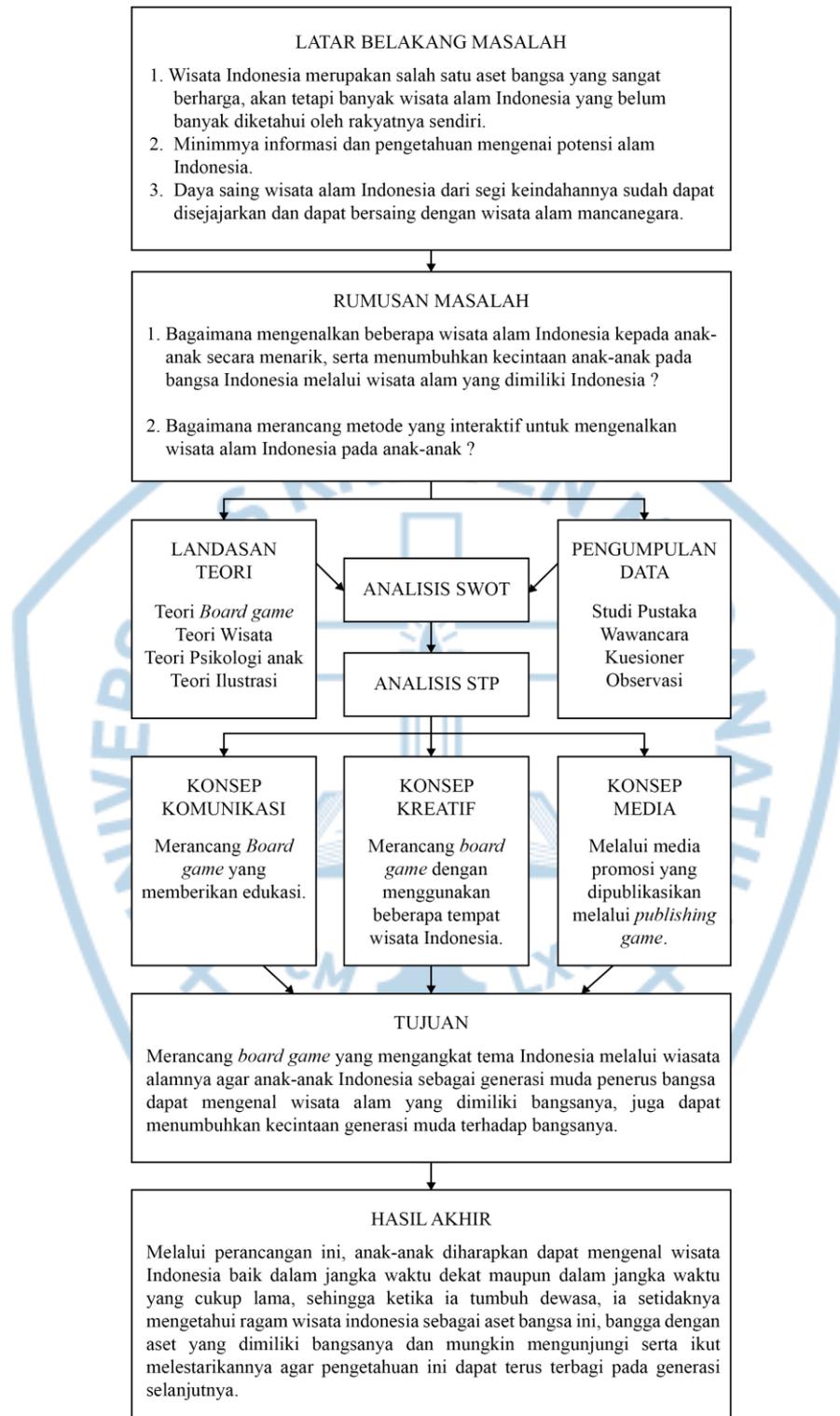
Kuesioner dibagikan kepada seratus orang anak untuk mendapatkan data mengenai seberapa banyak wisata alam Indonesia diketahui oleh masyarakat Indonesia khususnya anak-anak.

4 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung *game* yang biasa dimainkan anak-anak baik berupa *board game* maupun *digital game*.



1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan
(Sumber: Dokumen Penulis)