

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia merupakan salah satu negara yang terkenal karena keindahan alam dan warisan budaya yang luar biasa. Dengan lebih dari 17.000 pulau yang membentang dari Sabang hingga Merauke, Indonesia menawarkan beragam destinasi wisata yang menarik, termasuk pantai, gunung, hutan hujan tropis, serta beragam budaya etnik yang unik. Keberagaman tersebut memberikan potensi pariwisata yang besar. Hal ini dapat dilihat dari sektor pariwisata Indonesia yang terus maju dan berkembang sangat pesat. Bahkan, perkembangan sektor pariwisata yang sangat pesat semakin terlihat dari banyaknya pencapaian Indonesia yang telah diakui dunia (Kemenparekraf, 2023). Pada 2018, sektor pariwisata Indonesia tercatat dengan pertumbuhan tertinggi peringkat ke-9 di dunia versi The World Travel & Tourism Council (WTTC) (Rahma, 2020).

Seiring berjalannya waktu, perkembangan tren di industri pariwisata juga semakin banyak, salah satunya adalah konsep desa wisata. Konsep desa wisata adalah kawasan yang memiliki potensi dan keunikan daya tarik wisata yang khas yaitu merasakan pengalaman keunikan kehidupan dan tradisi masyarakat di pedesaan dengan segala potensinya. Konsep ini bertujuan untuk memanfaatkan potensi alam dan budaya setempat sebagai destinasi wisata yang menarik, menggabungkan kecantikan alam dengan pengalaman budaya yang mendalam (Effendi, 2021:15). Karena pada desa wisata umumnya memiliki keragaman produk yang dapat ditawarkan kepada wisatawan dengan produk utama yaitu kehidupan sehari-hari masyarakat di desa. Pengalaman yang diberikan kepada wisatawan berupa keragaman budaya, keunikan alam, dan karya kreatif di desa.

Desa wisata, sebagai suatu kesatuan ekosistem, memerlukan pemahaman yang terintegrasi mengenai cara eksplorasi keunikan dan kelebihan desa serta pemahaman terhadap kekurangan untuk menjadikannya sebagai daya tarik utama sebagai desa wisata. Pengenalan kelemahan dan kekurangan, serta penentuan produk unggulan desa sebagai desa wisata dengan potensi yang menjadi prioritas utama, menjadi hal yang sangat penting. Proses ini dapat dilakukan melalui penerapan konsep eksplorasi diri desa sebagai ekosistem, yang terdiri dari komponen-komponen seperti atraksi,

amenitas, aksesibilitas, aktivitas, dan SDM unggul. Fokus pengembangan Desa Wisata harus diarahkan pada pengembangan ekosistem multidimensi yang saling berinteraksi dan terhubung satu sama lain (Effendi, 2021). Menariknya, jumlah desa wisata yang ada Indonesia saat ini sebanyak 7.275 dan Jawa Barat menempati posisi kedua setelah Jawa Timur dengan jumlah 761 desa wisata (Statistik Potensi Desa, 2018).

Salah satu daerah di Jawa Barat yang memiliki potensi dalam desa wisata alam yaitu Kabupaten Bandung. Kabupaten Bandung terletak dalam kawasan cekungan Bandung yang dikelilingi beberapa pegunungan sehingga menjadikan kawasan Kabupaten Bandung memiliki potensi desa wisata alam yang dapat dikembangkan (Kurniasih & Suhendar, 2021). Potensi alam dan kekayaan budaya yang beragam tersebar di berbagai desa di Kabupaten Bandung, salah satu desa wisata alam yang memiliki potensi yang dapat dikembangkan ialah Desa Cikadut.

Dilansir dari Web Desa Wisata Cikadut, Desa Cikadut terletak di kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung. Saat ini, Desa Cikadut memiliki beberapa tempat yang dijadikan sebagai destinasi wisatawan lokal diantaranya yaitu Curug Batu Templek dan Alam Santosa. Curug Batu Templek dikenal dengan keindahan air terjun pada tebing batu yang terbentuk secara alami. Sedangkan Alam Santosa mengusung konsep ekowisata yang mengedepankan kearifan dan budaya lokal. Pengunjung juga dapat mengenal lebih dekat budaya Sunda dengan melihat sejumlah bangunan berarsitektur Sunda dan menikmati berbagai kesenian khas Jawa Barat. Alam Santosa menawarkan beberapa fasilitas diantaranya Esa Cafe, Warung Ma'rina, *Amphitheater*, *Camping Ground*, *Jogging & Bike track*, Permainan tradisional Sunda (kaulinan barudak), Area persawahan, Hutan, Penangkaran ikan endemik (lokal), Rumah Rimba, dan Penginapan (*cottage*). Selain menyajikan keindahan alam, Alam Santosa juga mendukung dan menyediakan program edukasi budaya dan pendidikan lingkungan dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai budaya dan melestarikannya.

Pada zaman teknologi yang sangat maju seperti sekarang, minat terhadap permainan tradisional menurun. Hal tersebut mengakibatkan redup dan hilangnya aspek nilai budaya yang terkandung di dalamnya, meskipun penting untuk melestarikan setiap jenis permainan tradisional. Sebagian besar anak lebih tertarik pada permainan

daring (Puspitasari, N., dkk 2022). Diketahui terdapat banyak anak-anak di pedesaan, namun intensitas untuk bermain bersama sudah jarang ditemukan. Mereka hanya bertemu di sekolah lalu melanjutkan aktivitas di rumahnya masing-masing dengan bermain gawai (Setyawan, F. B., dkk., 2022). Pengetahuan mengenai permainan tradisional semakin terbatas juga disebabkan karena sumber referensi yang terbatas, ketersediaan ruang untuk bermain yang semakin sempit akibat alih fungsi lahan, dan perkembangan globalisasi yang massif terjadi telah menyediakan permainan modern berbasis gadget atau online (Dermawan, W., dkk., 2020). Salah satu hirauan terhadap permainan tradisional datang dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Muhadjir Effendy, yang menunjukkan bahwa perlu ada penggalian permainan tradisional di berbagai daerah sebagai wujud upaya pelestarian kebudayaan Indonesia secara berkelanjutan yang saat ini sudah jarang dimainkan bahkan tidak dikenal oleh anak-anak saat ini (Nursalikhah, 2019).

Berdasarkan Buku Strategi Pengembangan Desa Wisata (2019) terdapat 2 indikator yang dibutuhkan untuk mengusung Alam Santosa sebagai ekowisata berbasis budaya, yaitu atraksi dan amenities. Atraksi atau daya tarik mencakup aset-aset yang dapat menarik wisatawan domestik maupun internasional. Amenitas mencakup kelengkapan sarana, prasarana, peralatan, dan fasilitas yang mendukung aktivitas dan layanan wisatawan. Kategori tersebut difokuskan berdasarkan permasalahan pelayanan yang terdapat di Alam Santosa khususnya pada kegiatan Kaulinan Barudak sebagai program edukasi budaya. Hal tersebut mencakup tempat, alur kegiatan, alat permainan, dan penunjang alat permainan.

Dalam mengembangkan Ekowisata dan Budaya Alam Santosa sebagai wadah pelestarian dan penanaman nilai-nilai budaya pada generasi muda, maka dari itu penulis terinspirasi untuk merancang desain 3D infografis yang berisikan informasi dan petunjuk perakitan sebuah permainan tradisional dengan pendekatan *edutainment* yang menggabungkan edukasi atau pembelajaran dengan hiburan. Infografis dapat berbentuk teks dengan perpaduan gambar, grafik, ilustrasi, dan tipografi, dan biasanya digunakan untuk merepresentasikan data agar penyajiannya mudah untuk dipahami dan dibaca. Namun pada penelitian ini, penulis merekomendasikan desain infografis secara

3D karena dapat memberikan perspektif yang lebih alami dan lebih mendekati seperti bagaimana kita melihat dunia nyata. Hal tersebut membantu otak untuk memproses dan memahami informasi dengan lebih mudah dan cepat. Berkaitan dengan teori keterjangkauan yang dirumuskan oleh psikolog Amerika James Jerome Gibson (1940-1979), menyatakan bahwa organisme diberi, dipperlengkapi, disediakan, atau “diberikan” dukungan dan sumber daya oleh lingkungan sehingga individu tersebut memiliki kesempatan untuk berperilaku dengan cara tertentu. Misalnya, ketersediaan permukaan yang kokoh memberikan individu sebuah kesempatan untuk berjalan dengan aman melintasi hamparan yang tidak dikenal.

Berdasarkan hal tersebut, diharapkan pengguna akan merasakan kemudahan dan terstimulus untuk berkeaktifitas saat merakit permainan sehingga menimbulkan perasaan bangga atas keberhasilan dalam membuat permainannya sendiri.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1.2.1 Kemoderenan menyebabkan lunturnya minat anak dalam permainan tradisional.
- 1.2.2 Atraksi dan amenitas yang tersedia pada Alam Santosa belum memenuhi kebutuhan pengunjung program Kaulinan Barudak.
- 1.2.3 Belum terlaksananya kegiatan kebudayaan secara rutin pada Alam Santosa.
- 1.2.4 Alam Santosa belum menyediakan fasilitas pendukung seperti media informasi dalam pelaksanaan kegiatan Kaulinan Barudak.

1.3 Perumusan Masalah

- 1.3.1 Bagaimana upaya meningkatkan atraksi dan amenitas pada program kaulinan barudak di Alam Santosa?
- 1.3.2 Bagaimana merancang infografis 3D permainan tradisional sebagai media informasi untuk menunjang atraksi dan amenitas pada program kaulinan barudak di Alam Santosa?
- 1.3.3 Bagaimana visualisasi prototype dari infografis 3D permainan tradisional pada program kaulinan barudak di Alam Santosa?

1.4 Tujuan Penelitian

- 1.4.1 Meningkatkan atraksi dan amenitas pada program kaulinan barudak di Alam Santosa.
- 1.4.2 Merancang infografis permainan tradisional secara 3D agar dapat meningkatkan atraksi dan amenitas pada program kaulinan barudak di Alam Santosa.
- 1.4.3 Memvisualisasikan prototype infografis 3D permainan tradisional pada program kaulinan barudak di Alam Santosa.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Aspek teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan desain infografis dengan merancang berdasarkan tahapan baru dan konsep yang dikaji. Serta menyediakan pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan perancangan infografis secara 3D, seperti dalam penelitian ini.

1.5.2 Aspek praktis

Memberikan kontribusi kepada pembaca mengenai pemahaman suatu ilmu pengetahuan yang diharapkan dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai acuan untuk dapat memilih model pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan pemahaman. Serta menyediakan alternatif model pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pemahaman terhadap infografis sebagai media informasi dan belajar.

1.6 Sistematika Penulisan

1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan penjelasan secara umum, ringkas dan padat yang menggambarkan tentang perancangan desain 3D infografis permainan tradisional pada program Kaulinan Barudak di Alam Santosa sebagaimana isi penelitian. Isi bab ini meliputi: Gambaran Umum Objek Penelitian, Latar

Belakang Penelitian, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan Tesis.

1.6.2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori dari umum sampai ke khusus, teori umum menyangkut Teori Budaya dan Amenitas dan Atraksi sebagai paradigma dan pendekatan keilmuan, Teori khusus menyangkut tentang Infografis, Edutainment, dan Ergonomi sebagai pembahasan lebih rinci untuk menyokong teori umum digunakan sebagai pisau bedah objek desain yang diteliti, serta sebagai patokan jika melakukan perancangan.

Penelitian terdahulu yaitu penelitian dengan topik sejenis abstrak ringkas diuraikan berurutan, kemudian dibuat tabel perbandingan ringkas yang terdiri dari Judul/Penulis, Analisis, Kontribusi terhadap Penelitian yang akan dilakukan, dan Kebaruan Penelitian ini (Perancangan Desain 3D Infografis Permainan Tradisional pada Program Kaulinan Barudak di Alam Santosa).

Skema kerangka pemikiran teoretik dari teori-teori yang sudah dituliskan di bab 2 yang diakhiri dengan asumsi penelitian.

1.6.3 BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menegaskan pendekatan yang digunakan sesuai dengan keperluan desain, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data menjadi temuan yang dapat menjawab masalah penelitian.

Bab ini meliputi uraian tentang: Pendekatan Penelitian Desain dengan Metode Design Thinking, Populasi dan Sampel berdasarkan Tujuan dengan Kriteria yang terdefiniskan, Fokus Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Uji Validitas Data, dan Metode Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan.

1.6.4 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan diuraikan secara sistematis sesuai dengan perumusan masalah serta tujuan penelitian dan disajikan dalam sub judul tersendiri. Bab ini berisi: Gambaran Umum Objek Penelitian, Hasil Penelitian, Pembahasan Hasil Penelitian, dan Hasil Perancangan. Setiap aspek

pembahasan hendaknya dimulai dari hasil analisis data, kemudian diinterpretasikan dan selanjutnya diikuti oleh penarikan kesimpulan.

1.6.5 BAB V KESIMPULAN

Kesimpulan merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian, kemudian menjadi saran yang berkaitan dengan manfaat penelitian.