

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Agam adalah sebuah kabupaten yang berada di Provinsi Sumatera Barat. Berdasarkan OrophinBot (2023), Kabupaten Agam memiliki luas mencapai 2.232,30 km². Kabupaten ini memiliki banyak potensi objek wisata alam dan memiliki berbagai objek peninggalan sejarah seperti Sajuta Janjang, Janjang Koto Gadang, Banto Royo, Kelok 44, Danau Maninjau, dan sebagainya.

Sajuta Janjang merupakan salah satu objek wisata buatan Kabupaten Agam. Berada di Kenagarian Pakan Sinayan, Kecamatan Banuhampu, Kabupaten Agam, Sumatera Barat. Dengan panjang yang mencapai 3,7 kilometer. Objek wisata ini dibangun pada tahun 2019 dan digunakan sebagai jalan penghubung menuju puncak Singgalang. Sajuta Janjang memiliki keunggulan berupa pesona puncak Gunung Singgalang terdapat pemandangan Kota Bukittinggi, Ngarai Sionok, dan Gunung Marapi.

Badan Pusat Statistik Sumatera Barat mengumumkan bahwa pada tahun 2020 kunjungan wisatawan mencapai 664,318 wisatawan pada tahun tahun 2021 mencapai 509,428 wisatawan, dan pada tahun 2022 mencapai 83,002. Terjadi penurunan drastis pada tahun 2022 yang mencapai 84 persen. Berdasarkan wawancara terhadap para pedagang yang berjualan disekitar tempat wisata Sajuta Janjang pada artikel tribunpadang.com (diakses pada 11 Juni 2023), diketahui akibat menurunnya wisatawan, pendapatan para pedagang menurun drastis dibandingkan pendapatan pada tahun 2019 lalu. Para pedagang beranggapan menurunnya kunjungan wisata akibat tidak adanya penambahan objek wisata atau wahana dan kurangnya promosi tempat wisata. Berdasarkan observasi dan wawancara objek wisata sejenis di sekitar Kabupaten Agam seperti Janjang Koto Gadang dan Kelok 44, Sajuta Janjang minim pengunjung serta masih banyak masyarakat sekitar yang belum mengetahui tempat wisata Sajuta Janjang.

Game puzzle merupakan tipe permainan yang menguji kemampuan pemecahan masalah (Adam, 2014). *Game puzzle* dianggap mudah dan murah. *Game puzzle* memiliki manfaat dan pengaruh yang besar dalam perkembangan motorik anak (Nurwita, 2019).

Segala tampilan visual pada sebuah produk yang berhubungan langsung dengan pengguna merupakan *user interface (UI)* (Aprilia, 2022). selain itu terdapat *user experience (UX)* yang merupakan sekumpulan cara yang diaplikasikan dalam proses mendesain pengalaman bermain pengguna (Allanwood, 2014). Kedua komponen ini berperan penting dalam memberikan pengalaman bermain terbaik kepada pengguna.

Bermain merupakan bahasa anak untuk mengembangkan diri mereka. Anak-anak memiliki naluri untuk bermain dan bersenang-senang karena merupakan kebutuhan utama anak (Hromek dalam Smilansky dan Shefatya, 2005). *Game puzzle* pada anak usia dini mampu memotivasi dalam meningkatkan kecerdasan dalam memecahkan masalah (Stutrisno, 2022). Ali dan kawan-kawan (2023) menyampaikan eksplorasi visual pada usia dini penting dalam upaya mendekatkan anak terhadap lingkungan. Selain itu eksplorasi visual mampu memperkenalkan potensi alam yang perlu dijaga dan dilestarikan.

Menanggapi permasalahan penurunan wisatawan yang berkunjung ke Sajuta Janjang. Penulis berinisiatif merancang *game puzzle* sebagai upaya memperkenalkan tempat wisata Sajuta Janjang. Solusi ini didukung oleh beberapa perancangan sebelumnya yang menerapkan *game puzzle* pada tempat wisata seperti ‘Aplikasi *Game Puzzle* Menggunakan Metode Steepest Ascent Hill Climbing Sebagai Media Pengenalan’ oleh Jamal (2022) dan ‘Pariwisata Pantai di Lampung. Dan Pengembangan *Game Puzzle* sebagai Media Pengenalan Objek Wisata di Kabupaten Jepara’ oleh Hadapiningradja (2019). Perancangan *game* ini mendalami *UI* dan *UX game* sebagai komponen penting pada suatu *game* yang mampu menyesuaikan dengan target pemain.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat diketahui permasalahan berupa

1. Menurunnya jumlah kunjungan wisata Sajuta Janjang
2. Tidak adanya upaya memperkenalkan wisata Sajuta Janjang
3. Pentingnya *User Interface* dan *User Experience* pada *game puzzle*.
4. Pentingnya lingkungan alam pada anak usia dini

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah

1. Bagaimana upaya memperkenalkan wisata Sajuta Janjang kepada anak berusia dini (3-6 tahun) untuk meningkatkan minat kunjungan wisata Sajuta Janjang?
2. Bagaimana merancang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada *game puzzle* sebagai media memperkenalkan objek wisata Kabupaten Agam?

1.4 Ruang lingkup

Ruang lingkup pada perancangan ini adalah:

1. Apa?
Perancangan ini membahas Wisata Sajuta Janjang yang mengalami penurunan wisatawan.
2. Siapa?
Perancangan ini berfokus pada anak berusia dini yang berada di dalam dan di sekitar Kabupaten Agam.
3. Di mana?
Perancangan ini dilakukan di daerah Kabupaten Agam, Sumatera Barat.
4. Kapan?
Perancangan ini dimulai sejak bulan September 2023 hingga Januari 2024.
5. Kenapa?
Penurunan jumlah wisatawan Nusantara di Kabupaten Agam dikarenakan wabah pandemi, erupsi gunung Marapi dan kurangnya upaya pengelolaan dari pemerintah.
6. Bagaimana?

Pengumpulan data perancangan *game puzzle informatif* objek wisata Sajuta Janjang menggunakan studi pustaka dan karya sejenis.

1.5 Tujuan

Tujuan perancangan ini adalah:

1. Salah satu cara memperkenalkan wisata sajuta janjang kepada anak dini berusia 3-6 tahun untuk meningkatkan minat kunjungan wisata dapat dilakukan melalui perancangan *game puzzle*.
2. Proses perancangan user interface (UI) dan user experience (UX) pada *game puzzle* sebagai media memperkenalkan objek wisata Kabupaten Agam menggunakan teori diegesis dan UX honeycomb.

1.6 Metodologi

Penyusunan data perancangan ini menggunakan menggunakan metode campuran dengan mengumpulkan data melalui literasi, observasi, wawancara, survei, dan karya sejenis. Analisis yang digunakan adalah analisis *SWOT*, analisis grafik, analisis konten, dan analisis perbandingan.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 – Kerangka Rancangan

Sumber: Hasil Perancangan Penulis

1.8 Sistematika penulisan

Berikut adalah sistem penyajian penulisan yang akan disusun sebagai berikut :

1. BAB I – PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, ruang lingkup, tujuan, metodologi, dan sistematika penulisan perancangan karya perancangan *UI* dan *UX Game Puzzle* sebagai media memperkenalkan Sajuta Janjang

2. BAB II – LANDASAN PEMIKIRAN

Teori teori yang berkaitan dengan perancangan karya, dibagi dalam empat sub bab, yaitu game puzzle, *UI* dan *UX design*, target khalayak, dan pariwisata Kabupaten Agam.

3. BAB III – DATA DAN ANALISIS DATA

Berisi data dan analisis data yang berasal dari literasi, observasi, wawancara, survei, dan karya sejenis yang digunakan sebagai landasan perancangan karya

4. BAB IV - KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menampilkan ide dan hasil rancangan yang didapat dari data dan analisis teori

5. BAB V – PENUTUP

Melakukan sorot balik dari uraian bab-bab yang telah dibahas sebelumnya mengenai perancangan *UI* dan *UX Game Puzzle* sebagai media memperkenalkan Sajuta Janjang