

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Letak geologis Indonesia dilalui oleh dua jalur pegunungan muda, yaitu Sirkum Pasifik dan Sirkum Mediterania (Sirkum Alpen Banda). Pengaruh pertemuan dua sirkum di wilayah Indonesia memiliki banyak gunung api (Iwan Gatot Sulistyanto,2009:11). Keanekaragaman pegunungan di Indonesia membuat para Pecinta Alam saling berlomba–lomba untuk menggapai Puncak Gunung. Salah satunya adalah Gunung Argopura. Gunung Argopura merupakan Gunung yang terbentang di beberapa wilayah yaitu, Kabupaten Probolinggo, Kabupaten Lumajang, Kabupaten Jember, Kabupaten Bondowoso, dan Kabupaten Situbondo.

Menurut data yang diambil dari Balai Besar Konservasi Sumber Daya Alam (BKSDA) Jawa Timur, Gunung Argopura memiliki jalur pendakian terpanjang di Pulau Jawa, yaitu dengan jarak 63Km dengan ketinggian 3088mdpl. Selain memiliki jalur pendakian terpanjang, Pegunungan ini juga berada pada kawasan Suaka Margasatwa Pegunungan Iyang. Menjadikannya Tempat untuk melindungi dan merawat hewan yang terancam punah. Tentunya sangat dibutuhkan persiapan fisik, mental maupun logistik untuk meminimalisir terjadinya kecelakaan Pendaki ketika melakukan pendakian. biasanya kecelakaan tersebut diantaranya pendaki yang hilang, pendaki yang jatuh dari tebing, pendaki hipotermia,dan pendaki yang merusak alam. Diperlukan pengalaman dan pengarahan bagi pendaki untuk melakukan pendakian di Gunung Argopura melihat tidak sedikit adanya kecelakaan ketika melakukan pendakian.

Data yang dihimpun dari BKSDA Jawa Timur, Pada tahun 2019 lalu terjadi dua kecelakaan pendaki Gunung Argopura. Yang pertama yaitu Alm. Luki Kirana pendaki yang meninggal

dunia akibat hypotermia dan Alm. Thoriq yang ditemukan meninggal dunia sejak dikabarkan menghilang pada 23 juni 2019 di Pegunungan Argopura. Kurangnya pengalaman dan informasi terkait Gunung Argopura menjadi salah satu faktor terjadinya kecelakaan pada saat melakukan pendakian. Peningkatan pengalaman dan informasi terkait Pendakian Gunung Argopura dapat di lakukan dengan berbagai cara. Salah satunya melalui *Game* Edukasi terkait pendakian Gunung Argopura bertema petualangan RPG, dimana nantinya di dalam *game* edukasi tersebut kita akan diarahkan bagaimana melakukan pendakian di Gunung dengan mengetahui keadaan yang sebenarnya ketika kita melakukan pendakian di Gunung Argopura .

Menggunakan *Game* sebagai media Edukasi Pernah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu Diantaranya Ada Anna, Annisa, R., & Parwandar, R. (2020).membuat Perancangan *Game* Petualangan sebagai saran pembelajaran edukasi berbasis android. Rahmawati, I., & Leksono, I. P. (2020).Melakukan Pengembangan *Game* Petualangan untuk pembelajaran berhitung. Serta Apriyandi, D., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2019). Membuat Penerapan *Endless Runner Game* untuk Memperkenalkan Pariwisata Kota Pontianak.

Keberhasilan penelitian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu membuktikan bahwa *Game* Dapat menjadi Media Edukasi yang menyenangkan, Ditambah ketergantungan remaja pada aktifitas *game* yang tidak dapat dihentikan. Fenomena tersebut dapat dimanfaatkan dengan menyelipkan Edukasi dalam sebuah *game*. *Game* Edukasi terkait pendakian gunung Argopura memberikan informasi Pendakian dan menjadi ajang promosi Destinasi Wisata yang berada di Kecamatan Krucil. Kab. Probolinggo

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penulis mengangkat suatu judul penelitian “*Game* Edukasi Pendakian Gunung Argopura Berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mengacu terhadap latar belakang permasalahan di atas maka disusun rumusan masalah yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini adalah:

1. Bagaimana merancang *Game* Edukasi Pendakian Gunung Argopura Berbasis Android ?
2. Bagaimana membangun *Game* Edukasi Pendakian Gunung Argopura Berbasis Android ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka, batasan masalah dalam penelitian ini adalah ;

1. *Game* yang dibuat dimainkan oleh satu pemain (single Player).
2. Jenis *game* yang dirancang berupa *game* 2 dimensi.
3. Object pendakian yang dijadikan penelitian yaitu Gunung Argopura.
4. *Game* yang dibuat dimainkan secara offline.
5. *Game* yang dibuat berbasis android.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud dan tujuan tentang apa yang akan dibuat, yang nantinya akan mencapai hasil yang diinginkan. Adapun tujuan dan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang *Game* Edukasi Pendakian Gunung Argopur Berbasis Android ?
2. Untuk membangun *Game* Edukasi Pendakian Gunung Argopura Berbasis Android ?

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan Tujuan penelitian di atas maka, Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bertambah wawasan dan pengalaman penulis dalam bidang programming dan teknologi informasi dalam hal-hal yang berkaitan dengan metodologi penulisan Skripsi.
2. Membantu memperkenalkan Alur Pendakian Gunung Argopura
3. Memberikan pengarahan terkait Pendakian Gunung Argopura
4. Menggambarkan Alur Pendakian Gunung Argopura

Memperkenalkan Gunung Argopura