

## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN GAME EDUKASI WISATA KOTA BANDUNG UNTUK ANAK KELAS 2 SAMPAI 6 SD**

**Oleh**  
**Rizki Yantami Arumsari**  
**NPM : 108300079**

Bandung kini sudah menjadi salah satu kota tujuan wisata yang selalu dibanjiri wisatawan terutama pada saat akhir pekan dan hari-hari libur. Ditambah setelah adanya jalan bebas hambatan Jakarta – Bandung, akses menuju kota dengan julukan Parijs van Java ini semakin mudah. Wisatawan datang ke Bandung karena kota ini memiliki udara yang masih sejuk dan banyaknya tempat-tempat wisata yang dapat dikunjungi. Banyaknya tempat-tempat wisata di kota Bandung tidak semua tempat ini memiliki jumlah pengunjung yang sama banyaknya. Tempat wisata belanja misalnya, lebih banyak dikunjungi dibandingkan dengan tempat wisata edukasi, seperti museum. Masyarakat Bandung nya sendiri bahkan ada yang belum pernah mengunjungi tempat wisata edukasi karena tempat tersebut kurang menarik.

Dibutuhkan sebuah media yang dapat menarik minat anak-anak agar mereka dapat mengenal kembali Kota Bandung. Salah satunya dengan menggunakan *game* yang dapat dijalankan pada komputer. *Game* yang dirancang adalah sebuah *game* edukasi sejenis permainan ular tangga yang telah dimodifikasi. Permainan ular tangga memiliki kandungan nilai moral yang dapat diajarkan kepada anak-anak walaupun secara tidak langsung. Bertemakan wisata kota Bandung, dimana didalam *game* ini pemain akan berjalan menemui 9 obyek wisata edukasi yang ada di kota Bandung. Pemain akan mendapatkan tantangan untuk mendapatkan pengetahuan tentang obyek-obyek wisata edukasi tersebut. Diharapkan setelah bermain *game* ini, pemain akan menangkap nilai-nilai moral, mengingat informasi apa saja yang telah diberikan, dan memiliki keinginan untuk mengenal kembali Kota Bandung, terutama dengan obyek-obyek wisata edukasinya.

Kata kunci : *Game*, Edukasi, Wisata, Bandung, Ular Tangga

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR/FOTO .....	x
DAFTAR GRAFIK .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian .....	1
1.2 Latar Belakang Masalah .....	3
1.3 Permasalahan .....	4
1.4 Ruang Lingkup .....	4
1.5 Tujuan Perancangan .....	5
1.6 Cara Pengumpulan Data .....	5
1.7 Skema Perancangan .....	6
1.8 Pembabakan .....	6
BAB II DASAR PEMIKIRAN .....	8
2.1 <i>Games</i> .....	8
2.1.1 Definisi <i>Games</i> .....	8
2.1.2 Sejarah <i>Game</i> .....	8
2.1.3 Jenis-jenis <i>Game</i> .....	9
2.1.3.1 <i>Game</i> Klasik .....	9
2.1.3.2 <i>Video Game</i> .....	11
2.1.3.3 <i>Online Game</i> .....	11
2.1.4 <i>Genre Game</i> .....	11
2.2 Elemen <i>games</i> .....	12
2.3 Platform <i>Games</i> .....	15
2.3.1 <i>Personal Computer</i> .....	15
2.3.2 <i>Konsol</i> .....	16
2.3.3 <i>Mobile</i> .....	17
2.4 <i>Game</i> Edukasi .....	17
2.5 <i>Game Digital</i> .....	17
2.6 Permainan Ular Tangga .....	18

2.7 Bandung .....	18
2.8 Tinjauan Siswa SD .....	19
2.8.1 Masa Anak-anak .....	19
2.8.2 Psikologi Perkembangan Anak .....	20
2.9 Anak-anak dan Permainan .....	20
2.10 Pendidikan .....	21
2.10.1 Teknologi Pendidikan .....	21
2.10.2 Perkembangan Peserta Didik .....	22
2.11 Wisata .....	27
2.11.1 Obyek Wisata .....	28
2.11.2 Klasifikasi Obyek Wisata .....	28
2.11.3 Kriteria Obyek Wisata .....	29
2.11.4 Sarana dan Prasarana Penunjang Obyek Wisata .....	29
2.12 Analisis SWOT .....	31
2.13 Teori Warna .....	31
2.14 Teori <i>Layout</i> .....	32
2.15 Teori <i>Typography</i> .....	32
2.16 Relevansi Antara Teori dan Perancang Produk .....	33
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH .....</b>	<b>34</b>
3.1 Data Dan Fakta .....	34
3.1.1 Kota Bandung .....	34
3.1.1.1 Obyek Wisata di Kota Bandung .....	35
3.1.2 Profil Agate Studio .....	43
3.1.3 Data Khalayak Sasaran .....	45
3.1.4 Fenomena yang Terjadi .....	46
3.1.4.1 Hasil Kuesioner .....	46
3.1.5 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis .....	56
3.2 Analisis Permasalahan .....	57
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>61</b>
4.1 Konsep Komunikasi .....	61
4.1.1 Sasaran .....	61
4.1.2 Tujuan .....	61
4.1.3 Strategi Komunikasi .....	61
4.2 Konsep Kreatif .....	62
4.2.1 Warna .....	62
4.2.2 Tipografi .....	62
4.2.3 <i>Layout</i> .....	62
4.2.4 Musik dan Efek Suara .....	63
4.2.5 Cerita .....	63

4.2.6 Karakter .....	63
4.2.7 Bentuk Papan Permainan .....	63
4.2.8 Gaya Gambar .....	64
4.3 Konsep Visual .....	64
4.3.1 Gaya Gambar .....	64
4.3.2 Gaya Karakter .....	65
4.3.3 Gaya Warna .....	66
4.3.4 Gaya <i>Layout</i> .....	66
4.3.5 Gaya Berpakaian .....	68
4.3.6 Bentuk Bangunan .....	68
4.4 Konsep Media .....	71
4.4.1 Sistem Interaksi .....	71
4.4.2 Sistem Navigasi .....	72
4.4.3 <i>Game Rules</i> .....	72
4.4.4 <i>Outcome</i> .....	73
4.4.5 <i>Valorization</i> .....	73
4.4.6 <i>Game Play</i> .....	73
4.4.6.1 Tujuan.....	73
4.4.6.2 Alur Permainan .....	73
4.4.7 Site Map .....	74
4.5 Konsep Pemasaran .....	81
4.5.1 <i>Product</i> .....	81
4.5.2 <i>Price</i> .....	81
4.5.3 <i>Place</i> .....	81
4.5.4 <i>Promotion</i> .....	82
4.6 Hasil Perancangan .....	82
4.6.1 Warna .....	82
4.6.2 Tipografi.....	97
4.6.3 Karakter .....	97
4.6.4 Non-Playable Character (NPC) .....	98
4.6.5 Obyek Pendukung .....	98
4.6.6 Heads Up Display (HUD) .....	102
BAB V PENUTUP .....	103
DAFTAR PUSTAKA .....	104
LAMPIRAN .....	106

## DAFTAR TABEL

Tabel II.1	Aspek Intelegensi Gardner .....	24
Tabel III.1	Analisis SWOT .....	58

## DAFTAR GAMBAR/FOTO

Gambar I.1	Papan Permainan Sirkuit Pintar Matematika.....	3
Gambar I.2	Skema Perancangan.....	6
Gambar II.1	Board Game Ular Tangga.....	10
Gambar II.2	Kartu Remi .....	10
Gambar II.3	Role Playing Game Klasik .....	10
Gambar II.4	Table Top War .....	11
Gambar II.5	Personal Computer (PC) Dekstop .....	15
Gambar II.6	Personal Computer (PC) Tower .....	16
Gambar II.7	Laptop .....	16
Gambar II.8	PDA .....	16
Gambar II.9	Berbagai Macam Konsol Game .....	16
Gambar II.10	Mobile Platform .....	17
Gambar II.11	Moksha Patamu .....	18
Gambar III.1	Logo Kota Bandung .....	34
Gambar III.2	Peta Kota Bandung .....	35
Gambar III.3	Wisatawan di Jalan Riau .....	35
Gambar III.4	Cascade Factory Outlet yang Berada di Jalan Riau .....	35
Gambar III.5	Heritage Factory Outlet yang Berada di Jalan Riau .....	36
Gambar III.6	Distro yang Berada di Jalan Sultan Agung .....	36
Gambar III.7	Distro yang Berada di Jalan Sultan Agung .....	36
Gambar III.8	Distro yang Berada di Jalan Trunojoyo .....	36
Gambar III.9	Suasana di Kawasan Distro Jalan Trunojoyo .....	37
Gambar III.10	Sierra Café & Resto yang Berada di Daerah Dago .....	37
Gambar III.11	Rumah Makan Bancakan di Jalan Trunojoyo .....	37
Gambar III.12	Gerbang Masuk Kampung Gajah .....	38
Gambar III.13	Gunung Tangkuban Parahu .....	38
Gambar III.14	Kawah Putih .....	38
Gambar III.15	Gedung Sate .....	39
Gambar III.16	Museum Pos dan Giro .....	39
Gambar III.17	Monumen Bandung Lautan Api .....	39
Gambar III.18	Museum Mandala Wangsit Siliwangi .....	40
Gambar III.19	Papan Nama Museum Konferensi Asia Afrika .....	40
Gambar III.20	Museum Konferensi Asia Afrika .....	40
Gambar III.21	Gedung Merdeka .....	41
Gambar III.22	Museum Geologi .....	41
Gambar III.23	Museum Sri Baduga .....	41
Gambar III.24	Observatorium Bosscha .....	42

Gambar III.25	Museum Barli .....	42
Gambar III.26	Bagian Depan Saung Angklung Udjo .....	43
Gambar III.27	Pertunjukan di Saung Angklung Udjo .....	43
Gambar III.28	Suasana Kebersamaan di Saung Angklung Udjo .....	43
Gambar III.29	Logo Agate Studio .....	44
Gambar III.30	Game Twilight Altercation .....	44
Gambar III.31	Game Ponporon! .....	44
Gambar III.32	Game Blank!, Farewell Night, dan Wish! .....	45
Gambar III.33	Contoh Visualisasi Karakter .....	55
Gambar III.34	Papan Permainan Sirkuit Pintar Matematika .....	56
Gambar III.35	Ular Tangga Untuk Hadiah .....	57
Gambar IV.1	Jenis-jenis Layout Web .....	63
Gambar IV.2	Peta Wisata Kota Jakarta .....	64
Gambar IV.3	Peta Harta Karun .....	65
Gambar IV.4	Game Cooking Mama 3 : Shop & Chop .....	65
Gambar IV.5	Game Camping Mama : Outdoor Adventures .....	65
Gambar IV.6	Game Super Doggy .....	66
Gambar IV.7	Game Angry Birds .....	66
Gambar IV.8	Game Little Romeo and Juliet .....	67
Gambar IV.9	Game Mystic India Pop .....	67
Gambar IV.10	Game Fluffy's Kitchen Adventure .....	67
Gambar IV.11	Karakter Dalam Game Camping Mama : Outdoor Adventures .....	68
Gambar IV.12	Karakter Dalam Game Camping Mama : Outdoor Adventures .....	68
Gambar IV.13	Museum Sri Baduga .....	68
Gambar IV.14	Monumen Bandung Lautan Api .....	69
Gambar IV.15	Museum Mandala Wangsit Siliwangi .....	69
Gambar IV.16	Museum Konferensi Asia Afrika .....	69
Gambar IV.17	Museum Pos dan Giro .....	70
Gambar IV.18	Museum Geologi .....	70
Gambar IV.19	Pintu Masuk Saung Angklung Udjo .....	70
Gambar IV.20	Observatorium Bosscha .....	71
Gambar IV.21	Museum Barli .....	71
Gambar IV.22	Sitemap Game Mari Mengenal Bandung .....	74
Gambar IV.23	Loading Screen Game Mari Mengenal Bandung .....	82
Gambar IV.24	Opening Screen Game Mari Mengenal Bandung .....	83
Gambar IV.25	Main Menu Game Mari Mengenal Bandung .....	83
Gambar IV.26	Screen Petunjuk Permainan Game Mari Mengenal Bandung .....	84
Gambar IV.27	Quest Screen Game Mari Mengenal Bandung .....	85

Gambar IV.28	Screen Memilih Jumlah Pemain dalam Game Mari Mengenal Bandung .....	85
Gambar IV.29	Screen Memilih Karakter dalam Game Mari Mengenal Bandung ..	86
Gambar IV.30	Boardgame dan Heads Up Display dalam Game Mari Mengenal Bandung .....	86
Gambar IV.31	Mini Game Screen 1 dalam Game Mari Mengenal Bandung .....	87
Gambar IV.32	Mini Game Screen 2 dalam Game Mari Mengenal Bandung .....	87
Gambar IV.33	Mini Game Screen 3 dalam Game Mari Mengenal Bandung .....	88
Gambar IV.34	Mini Game Screen 4 dalam Game Mari Mengenal Bandung .....	88
Gambar IV.35	Mini Game Screen 5 dalam Game Mari Mengenal Bandung .....	89
Gambar IV.36	Mini Game Screen 6 dalam Game Mari Mengenal Bandung .....	89
Gambar IV.37	Mini Game Screen 7 dalam Game Mari Mengenal Bandung .....	90
Gambar IV.38	Mini Game Screen 8 dalam Game Mari Mengenal Bandung .....	90
Gambar IV.39	Mini Game Screen 9 dalam Game Mari Mengenal Bandung .....	91
Gambar IV.40	Information Screen Museum Sri Baduga .....	91
Gambar IV.41	Information Screen Monumen Bandung Lautan Api .....	92
Gambar IV.42	Information Screen Museum Konferensi Asia Afrika (KAA) .....	92
Gambar IV.43	Information Screen Museum Mandala Wangsit Siliwangi .....	93
Gambar IV.44	Information Screen Museum Pos dan Giro .....	93
Gambar IV.45	Information Screen Museum Geologi .....	94
Gambar IV.46	Information Screen Saung Angklung Mang Udjo .....	94
Gambar IV.47	Information Screen Observatorium Bosscha .....	95
Gambar IV.48	Information Screen Museum Barli .....	95
Gambar IV.49	Closing Screen Game Mari Mengenal Bandung .....	96
Gambar IV.50	Credits Screen Game Mari Mengenal Bandung .....	96
Gambar IV.51	Font Doctor Soos Bold .....	97
Gambar IV.52	Font Doctor Soos Light .....	97
Gambar IV.53	Karakter pada Game Mari Mengenal Bandung .....	97
Gambar IV.54	NPC pada Game Mari Mengenal Bandung .....	98
Gambar IV.55	Museum Sri Baduga dalam Game Mari Mengenal Bandung .....	98
Gambar IV.56	Monumen Bandung Lautan Api dalam Game Mari Mengenal Bandung.....	99
Gambar IV.57	Museum Konferensi Asia Afrika dalam Game Mari Mengenal Bandung.....	99
Gambar IV.58	Museum Mandala Wangsit Siliwangi dalam Game Mari Mengenal Bandung.....	99
Gambar IV.59	Museum Pos dan Giro dalam Game Mari Mengenal Bandung.....	99
Gambar IV.60	Museum Geologi pada Game Mari Mengenal Bandung .....	100



Gambar IV.61	Pintu Masuk dan Papan Nama Saung Angklung Udjo dalam Game Mari Mengenal Bandung .....	100
Gambar IV.62	Observatorium Bosscha dalam Game Mari Mengenal Bandung ...	100
Gambar IV.63	Museum Barli dalam Game Mari Mengenal Bandung .....	100
Gambar IV.64	Penyederhanaan Visual Bangunan Obyek-obyek Wisata Edukasi dalam Game Mari Mengenal Bandung .....	101
Gambar IV.65	Tangga Bambu dan Tali Tambang dalam Game Mari Mengenal Bandung .....	101
Gambar IV.66	HUD pada Game Mari Mengenal Bandung .....	102

## DAFTAR GRAFIK

Grafik III.1	Range usia .....	46
Grafik III.2	Jenis kelamin responden .....	47
Grafik III.3	Kesukaan anak untuk bermain game .....	47
Grafik III.4	Alasan anak suka bermain game .....	47
Grafik III.5	Alasan anak tidak suka bermain game .....	48
Grafik III.6	Penggunaan platform game .....	48
Grafik III.7	Hal yang disukai anak dari sebuah game .....	49
Grafik III.8	Perbandingan antara suka dan tidak terhadap permainan ular tangga .	50
Grafik III.9	Alasan anak suka dengan permainan ular tangga .....	50
Grafik III.10	Alasan anak tidak suka permainan ular tangga .....	51
Grafik III.11	Jenis game yang disukai anak .....	51
Grafik III.12	Jenis kelamin responden .....	52
Grafik III.13	Range usia .....	52
Grafik III.14	Frekuensi berjalan-jalan di Kota Bandung .....	53
Grafik III.15	Tempat yang responden sukai untuk dikunjungi .....	53
Grafik III.16	Tempat wisata edukasi yang diketahui responden .....	54
Grafik III.17	Seberapa sering responden mengunjungi tempat wisata edukasi yang mereka ketahui .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Ucapan Terimakasih.....	106
Lampiran B : Form Kuesioner 1 .....	108
Lampiran C : Form Kuesioner 2 .....	109