

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 edukasi nya.

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 Konsol	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
BAB III	DATA DAN ANALISIS MASALAH	34
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
BAB IV	KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	61
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 Menenal Bandung	74
Gambar IV.23	Loading Screen Game Mari Menenal Bandung	82
Gambar IV.24	Opening Screen Game Mari Menenal Bandung	83
Gambar IV.25	Main Menu Game Mari Menenal Bandung	83
Gambar IV.26	Screen Petunjuk Permainan Game Mari Menenal Bandung	84
Gambar IV.27	Quest Screen Game Mari Menenal 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