



PERSEPSI REMAJA AKHIR DAN DEWASA AWAL MENGENAI PERENCANAAN *GAME COPICANIPLAN* SEBAGAI PRODUK INTERPRETASI

MUHAMMAD FAKHRI HUSAINI



**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PERNYATAAN MENGENAI PROYEK AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa proyek akhir dengan judul “Persepsi Remaja Akhir dan Dewasa Awal Mengenai Perencanaan *Game Copicaniplan* Sebagai Produk Interpretasi” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Januari 2025

Muhammad Fakhri Husaini
J0302201004

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

ABSTRAK

MUHAMMAD FAKHRI HUSAINI. Persepsi Remaja Akhir dan Dewasa Awal Mengenai Perencanaan *Game Copicaniplan* Sebagai Produk Interpretasi. Dibimbing oleh Prof. Dr. Ir. Ricky Avenzora, M.Sc., F.Trop.

Permainan interaktif memiliki potensi yang besar dalam menggabungkan pendidikan dengan hiburan khususnya bagi remaja. Dalam konteks ini, perancangan permainan yang fokus pada flora dan fauna dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran remaja terhadap keanekaragaman flora dan fauna serta pelestarian lingkungannya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permainan *Copicaniplan* melalui penilaian terhadap responden. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen kuesioner tertutup yang kemudian dianalisis menggunakan skor 1 (satu) sampai 7 (tujuh) yang berarti 1 = sangat tidak setuju dan 7 = sangat setuju. Pemilihan responden didasarkan pada materi yang digunakan yaitu untuk kalangan remaja akhir dan dewasa awal. Permainan *Copicaniplan* mendapatkan hasil nilai yang positif karena memiliki nilai rata-rata 6 (enam) yang berarti setuju. Dalam melaksanakan penelitian mengenai persepsi responden terhadap permainan *Copicaniplan* memiliki 7 (tujuh) aspek sebagai penilaian yaitu berupa nilai manfaat, desain visual, *replayability*, perangkat lunak, komunikasi visual, edukasional dan nilai hiburan.

Kata kunci: ekowisata, flora, fauna, keanekaragaman, permainan

ABSTRACT

MUHAMMAD FAKHRI HUSAINI. *Perceptions of Late Adolescents and Early Adults Regarding Copicaniplan Game Planning as an Interpretation Product. Supervised by Prof. Dr. Ir. Ricky Avenzora, M.Sc., F.Trop.*

Interactive games have great potential in combining education with entertainment, especially for teenagers. In this context, designing games that focus on flora and fauna can be an effective tool for increasing teenagers' understanding and awareness of the diversity of flora and fauna and preserving the environment. This research aims to analyze the game Copicaniplan through an assessment of respondents. The method used in this research is a closed questionnaire instrument which is then analyzed using a score of 1 (one) to 7 (seven) which means 1 = strongly disagree and 7 = strongly agree. The selection of respondents was based on the material used, namely for teenagers and early adults. The game Copicaniplan gets positive results because it has an average value of 6 (six) which means agree. In carrying out research regarding respondents' perceptions of the game Copicaniplan there are 7 (seven) aspects as an assessment, namely in the form of benefit value, visual design, replayability, software, visual communication, educational and entertainment value.

Keywords: diversity, ecotourism, flora, fauna, games.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2025
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PERSEPSI REMAJA AKHIR DAN DEWASA AWAL MENGENAI PERENCANAAN *GAME COPICANIPLAN* SEBAGAI PRODUK INTERPRETASI

MUHAMMAD FAKHRI HUSAINI

Proyek Akhir
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
pada Program Studi Ekowisata
Sekolah Vokasi
Institut Pertanian Bogor

**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

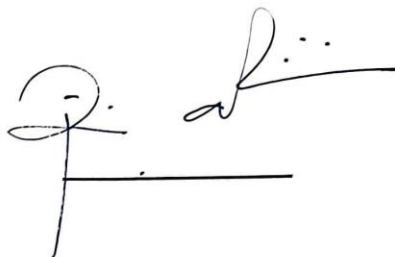


Judul Skripsi : Persepsi Remaja Akhir dan Dewasa Awal Mengenai Perencanaan
Game Copicaniplan Sebagai Produk Interpretasi

Nama : Muhammad Fakhri Husaini
NIM : J0302201004

Disetujui oleh

Pembimbing:
Prof. Dr. Ir. Ricky Avenzora, M.Sc., F.Trop.
NIP 196406111989031002



Diketahui oleh

Ketua Program Studi:
Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom., M.Par., MTHM
NIP 201807198501202001

Dekan Sekolah Vokasi:
Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T.
NIP 196607171992031003



Tanggal Ujian: 06 Januari 2025

Tanggal Lulus:

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah *subhanaahu wa ta'ala* atas segala karunia-Nya sehingga proyek akhir ini berhasil diselesaikan. Tema yang dipilih dalam penelitian yang dilaksanakan sejak bulan September 2023 sampai bulan April 2024 ini yaitu permainan interpretasi dengan judul “Persepsi Remaja Akhir dan Dewasa Awal Mengenai Perencanaan *Game Copicaniplan* Sebagai Produk Interpretasi”.

Terima kasih penulis ucapkan kepada pembimbing, Prof. Dr. Ir. Ricky Avenzora, M.Sc., F.Trop. yang telah membimbing dan banyak memberi saran. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pembimbing akademik dan penguji. Di samping itu, penghargaan penulis disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mengizinkan saya untuk mengambil data. Ungkapan terima kasih juga disampaikan kepada ayah, ibu dan seluruh keluarga, serta teman-teman yang telah memberikan dukungan, doa dan kasih sayangnya.

Semoga proyek akhir ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Bogor, Januari 2025

Muhammad Fakhri Husaini



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Luaran	3
II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Persepsi	4
2.2 Perencanaan	4
2.3 Implementasi	5
2.4 Interpretasi	5
III METODE	8
3.1 Waktu dan Tempat	8
3.2 Alat dan Bahan	8
3.3 Jenis Data dan Metode Pengambilan Data	8
3.4 Analisis Data	9
3.5 Metode Penyusunan Luaran	9
IV KONDISI UMUM	11
4.1 Letak dan Luas	11
4.2 Sejarah	11
4.3 Kondisi Fisik	11
4.4 Kondisi Biotik	12
4.5 Aksesibilitas	12
4.6 Kondisi Kepariwisata	12
V HASIL DAN PEMBAHASAN	14
5.1 Potensi Flora dan Fauna di Kota Bogor	14
5.2 Perencanaan <i>Game</i> Edukasi	43
5.3 Implementasi <i>Game</i> Edukasi	45
5.4 Karakteristik	52
5.5 Ketersediaan Membayar	54
5.6 Analisis Biaya	54
5.7 Penilaian Aspek	56
VI KESIMPULAN DAN SARAN	62
6.1 Simpulan	62
6.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	67



DAFTAR TABEL

1	Alat dan bahan	8
2	Jenis data dan metode pengambilan data penelitian	8
3	Potensi Flora	14
4	Potensi Fauna	29
5	Karakteristik	53

DAFTAR GAMBAR

1	Bunga Alismifolium Klorofitum	14
2	Bunga Krisan	15
3	Bunga Anyelir China	16
4	Bunga Hujan Emas	17
5	Bunga Peregrina	18
6	Bunga Kupu-kupu	19
7	Bunga Bintang Mesir	20
8	Bunga Surfina Ungu	21
9	Bunga Putri	22
10	Bunga Krokot Mawar	23
11	Bunga Lavenia	24
12	Bunga Mawar Kubis	25
13	Bunga Mawar Kuning	26
14	Bunga Lily Hujan Putih	27
15	Bunga Melati Jasmine	28
16	Laba-laba Pembibitan Amerika	29
17	Kupu-kupu Putih	30
18	Ngengat	31
19	Bunglon Surai	32
20	Bangkok Kolong	33
21	Kumbang Permata	34
22	Capung Hantu Kaki Kuning	35
23	Jangkrik Lapang Jamaika	36
24	Kupu- kupu Terung Biasa	37
25	Kupu-kupu Cupid Daratan	38
26	Capung Sayap Kuning	39
27	Serangga Merah Melamphaus	40
28	Kumbang Kaki Katak	41
29	Kadal Rumput	42
30	Kupu-kupu Bercincin Lima	43
31	<i>flowchart</i> Perencanaan <i>Game</i> Edukasi	44
32	Menu Utama	45
33	Menu Kumpulan	46
34	Menu <i>Event</i>	47
35	Menu Tema	48

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

36	Menu Papan Peringkat	49
37	Menu Main	49
38	Mode Klasik	50
39	Mode Duel	51
40	Kuis Harian	52
41	Kesediaan Responden	54
42	Nilai Manfaat	56
43	Desain Visual	57
44	<i>Replayability</i>	58
45	Perangkat Lunak	59
46	Komunikasi Visual	60
47	Edukasional	60
48	Nilai Hiburan	61

DAFTAR LAMPIRAN

1	Karakteristik Responden	68
2	Hasil Penilaian Nilai Manfaat	71
3	Hasil Penilaian Desain Visual	75
4	Hasil Penilaian <i>Replayability</i>	78
5	Hasil Penilaian Perangkat Lunak	82
6	Hasil Penilaian Komunikasi Visual	85
7	Hasil Penilaian Edukasional	89
8	Hasil Penilaian Nilai Hiburan	92
9	Penyebaran kuesioner kepada responden	96
10	HAKI <i>Game Copicaniplan</i>	99

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.