

PENGARUH GAME FLOFA QUIZZY TERHADAP NILAI MANFAAT BAGI MASYARAKAT KOTA BOGOR

MUHAMMAD FATIH HIBATULLAH



**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

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

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.

Perpustakaan IPB University

PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN PROYEK AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa Proyek Akhir penelitian terapan dengan judul “Pengaruh *Game* Flofa Quizzy Terhadap Nilai Manfaat Bagi Masyarakat Kota Bogor” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun 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 proyek akhir penelitian terapan ini. Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Januari 2025

Muhammad Fatih Hibatullah
J0302202126



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

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.

Perpustakaan IPB University

ABSTRAK

Muhammad Fatih Hibatullah. Pengaruh *Game* Flofa Quizzy Terhadap Nilai Manfaat Bagi Masyarakat Kota Bogor. Dibimbing oleh DR. IR. RICKY AVENZORA, M.SC.F.TROP.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penilaian responden terhadap Flofa Quizzy sebagai produk interpretasi digital yang dirancang untuk mendukung kegiatan interpretasi melalui penyampaian pesan yang efektif. Video game ini diharapkan tidak hanya memberikan nilai hiburan, tetapi juga manfaat edukasi dalam memperkenalkan flora dan fauna secara interaktif. Penelitian dilakukan di Kota Bogor pada November 2023 hingga Agustus 2024 menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Sebanyak 200 responden yang dipilih berdasarkan materi pembelajaran Program Studi Ekowisata Sekolah Vokasi IPB University diminta memberikan penilaian terhadap aspek nilai manfaat, desain visual, replayability, komunikasi visual, edukasi, dan nilai hiburan menggunakan skala Likert 1–7. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa Flofa Quizzy secara signifikan memberikan manfaat edukasi, khususnya dalam meningkatkan pengetahuan tentang flora dan fauna. Responden memberikan penilaian positif pada daya tarik visual, kemudahan kontrol permainan, dan keunikan materi foto, dengan skor tertinggi pada aspek kemampuan membantu menghafal flora dan fauna serta meningkatkan minat untuk mengeksplorasi alam. Temuan ini menunjukkan bahwa Flofa Quizzy memiliki potensi sebagai produk interpretasi digital yang efektif dan mendukung pengalaman pembelajaran interaktif.

Kata Kunci: Ekowisata, Flora, Fauna, Produk Interpretasi, *Video Game*.



ABSTRACT

MUHAMMAD FATIH HIBATULLAH. *Analysis of the Impact of the Flofa Quizzy Game on the Perceived Benefits for the Community of Bogor City.* Supervised by DR. IR. RICKY AVENZORA, M.SC.F.TROP.

This study aims to analyze respondents' evaluations of Flofa Quizzy as a digital interpretation product designed to support interpretive activities through effective message delivery. This video game is expected to provide not only entertainment value but also educational benefits in introducing flora and fauna interactively. The research was conducted in Bogor City from November 2023 to August 2024 using a quantitative descriptive method. A total of 200 respondents, selected based on the learning materials of the Ecotourism Study Program at IPB University's Vocational School, were asked to evaluate aspects such as utility value, visual design, replayability, visual communication, education, and entertainment using a Likert scale of 1–7. Regression analysis results indicate that Flofa Quizzy significantly contributes to educational benefits, particularly in enhancing knowledge of flora and fauna. Respondents gave positive evaluations on aspects such as visual appeal, ease of gameplay controls, and the uniqueness of photographic content, with the highest scores in helping users memorize flora and fauna and increasing their interest in exploring nature. These findings suggest that Flofa Quizzy has the potential to serve as an effective digital interpretation product and support interactive learning experiences.

Keywords: Ecotourism, Flora, Fauna, Interpretation Product, Video Game.



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 tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB. Pelimpahan hak cipta atas karya tulis dari penelitian kerja sama dengan pihak luar IPB harus didasarkan perjanjian kerja sama yang terkait.



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

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.

Perpustakaan IPB University



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



PENGARUH GAME FLOFA QUIZZY TERHADAP NILAI MANFAAT BAGI MASYARAKAT KOTA BOGOR

MUHAMMAD FATIH HIBATULLAH

**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.

Judul Laporan : Pengaruh *Game* Flofa Quizzy Terhadap Nilai Manfaat Bagi Masyarakat Kota Bogor

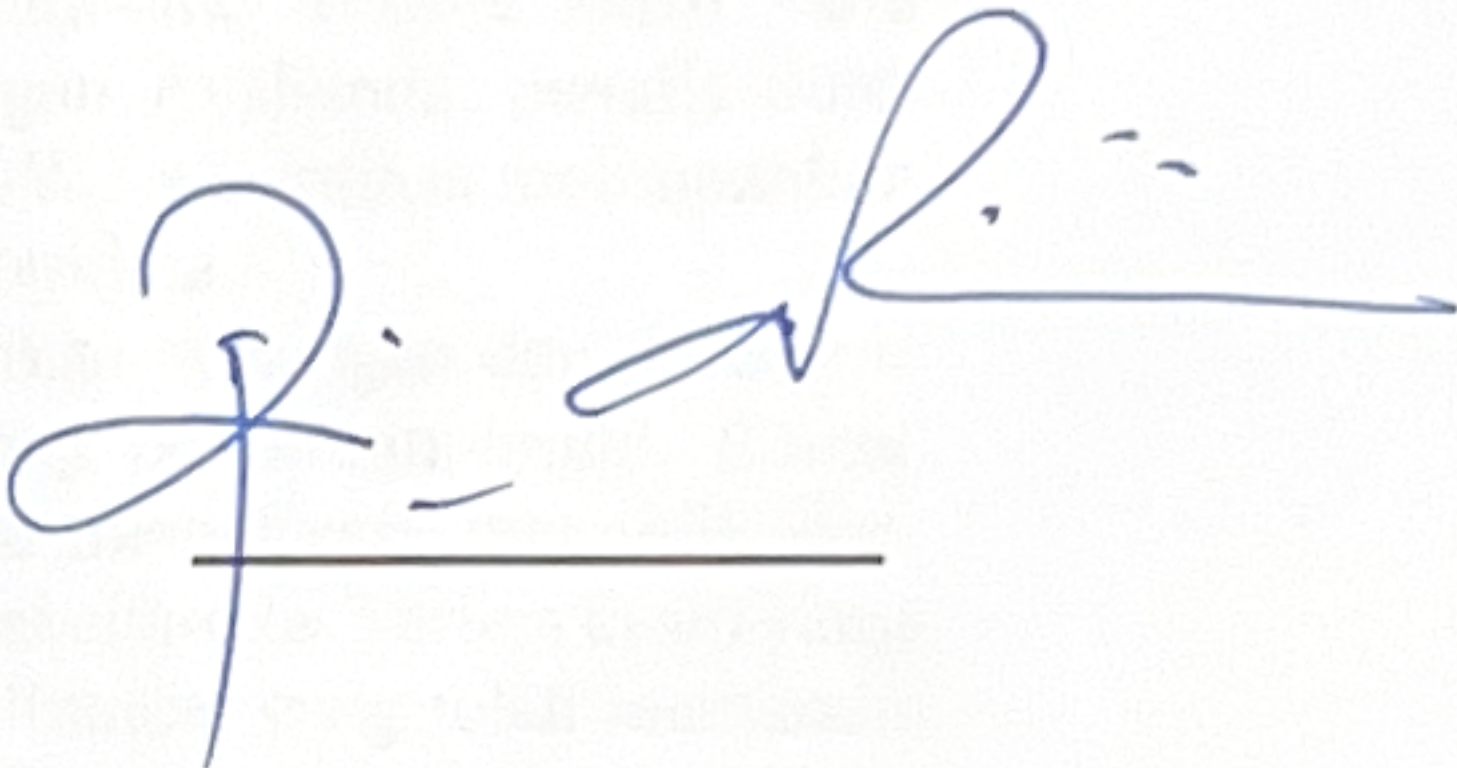
Nama : Muhammad Fatih Hibatullah

NIM : J0302202126

@Hak cipta milik IPB University

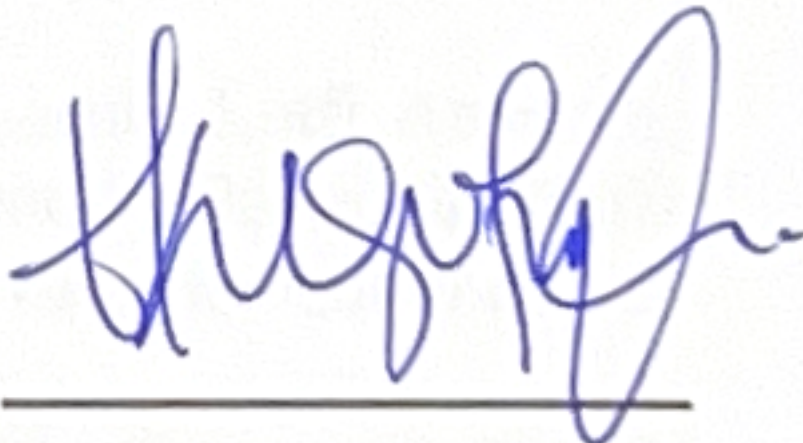
Disetujui oleh

Pembimbing 1:
Dr. Ir. Ricky Avenzora, M.Sc.F.Trop
NIP. 196406111989031002



Diketahui oleh

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



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



Tanggal Ujian:

Tanggal Lulus:



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

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.

Perpustakaan IPB University

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat Rahmat dan Hidayahnya penulis dapat menyusun Proyek Akhir yang berjudul; **Pengaruh Game Flofa Quizzy Terhadap Nilai Manfaat Bagi Masyarakat Kota Bogor**. Proyek akhir ini disusun dengan melibatkan sejumlah pihak mulai dari perencanaan sampai pelaksanaan penelitian berlangsung. Terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Ayahanda Abdul Malik yang selalu mendorong penulis untuk melanjutkan pendidikan hingga ke jenjang perguruan tinggi. Beliau senantiasa memberikan dorongan, motivasi, dan pendidikan yang tak ternilai, menginspirasi penulis untuk terus belajar dan berusaha mencapai cita-cita. Terima kasih yang sebesar-besarnya, karena tanpa doa dan dukungan Ayahanda, penulis tidak akan mampu meraih semua ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan berkah-Nya kepada Ayahanda yang tercinta.
2. Ibunda Imas Suratmayanti yang selalu memberikan dukungan dan dorongan untuk melanjutkan pendidikan hingga ke jenjang perguruan tinggi. Beliau dengan penuh kasih sayang dan kesabaran selalu memotivasi, mendidik, dan memberi semangat kepada penulis untuk mencapai cita-cita. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala doa dan perhatian Ibunda, yang telah memandu penulis sampai ke titik ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan berkah-Nya kepada Ibunda yang tercinta.
3. Prof. Dr. Ir. Ricky Avenzora, M.Sc.F.Trop. selaku dosen pembimbing yang sabar dalam membimbing dan memotivasi penulis dalam penulisan karya tulis.
4. Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom., M.Par., MTHM. selaku Ketua Program Studi Ekowisata IPB yang memberikan amanah dalam penulisan karya tulis.
5. Segenap Dosen Program Studi Ekowisata yang telah memberikan ilmu yang dapat dijadikan acuan dalam penulisan karya tulis.
6. Ahmad Zhili, Boni Fargas, Fachri Eka, dan Fakhri Husaini, Lutfi Anugrah, Muhammad Aditya, M. Rizky, M. Amar, Nanda ilham, Naufal Rafie, dan Raffi Omar selaku teman bimbingan yang selalu mendorong dan membantu dalam penulisan karya tulis.
7. Teman-teman Program Studi Ekowisata Angkatan 57, khususnya Nanda Ilham, Naufal rafie, dan Aditya Sholih yang telah menemani dan memberikan dukungan selama perkuliahan sampai penulisan karya tulis.

Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang Ekowisata

Bogor, Januari 2025

Muhammad Fatih Hibatullah



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

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.

Perpustakaan 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	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vi
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Luaran	3
1.6 Kerangka Berpikir	3
II KONDISI UMUM	5
2.1 Letak dan Luas	5
2.2 Sejarah	5
2.3 Kondisi Fisik	5
2.4 Kondisi Biotik	6
2.5 Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat	6
2.6 Kondisi Kepariwisataaan	6
III METODE PROYEK AKHIR	7
3.1 Lokasi dan Waktu	7
3.2 Alat dan Objek	7
3.3 Batasan Penelitian	7
3.4 Potensi Flora dan Fauna di Kota Bogor	8
3.5 Perancangan <i>Game</i> Flofa Quizzy	9
3.6 Penilaian <i>Video Game</i> Flofa Quizzy	9
3.7 Penilaian Pengaruh <i>Game</i> Flofa Quizzy terhadap Nilai Manfaat	10
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	11
4.1 Potensi Flora Fauna di Kota Bogor	11
4.2 Perancangan <i>Video Game</i> Flofa Quizzy	43
4.3 Penilaian <i>Game</i> Flofa Quizzy	84
4.4 Pengaruh <i>Game</i> Flofa Quizzy terhadap Nilai Manfaat	94
V KESIMPULAN DAN SARAN	101
5.1 Kesimpulan	101
5.2 Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	107
RIWAYAT HIDUP	119

DAFTAR TABEL

1	Tabel 1. Linimasa Pelaksanaan Proyek Akhir	7
2	Tabel 2. Alat dan Objek Kegiatan Proyek Akhir	7
3	Tabel 3. Identifikasi Flora di Kota Bogor	11
4	Tabel 4. Identifikasi Fauna di Kota Bogor	27
5	Tabel 5. Asset Teks	63
6	Tabel 6. Aset Gambar	65
7	Tabel 7. Asset Audio	67
8	Tabel 8. Spesifikasi <i>Hardware</i>	67
9	Tabel 9. Spesifikasi Software	68
10	Tabel 10. Karakteristik Responden	84
11	Tabel 11. Hasil Uji F (Simultan)	94
12	Tabel 12. Hasil Uji T (Parsial)	95
13	Tabel 13. Hasil Uji Normalitas	96
14	Tabel 14. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	97
15	Tabel 15. Koefisien Determinasi (R ²)	99

DAFTAR GAMBAR

1	Rivina Humilis	12
2	Helianthus Annus	13
3	Medinilla Formosana	14
4	Ganoderma Lucidium	15
5	Tagetes Erecta	16
6	Dianthus Caryophyllus	17
7	Chrysanthemum × morifolium	18
8	Basella Alba	19
9	Tagetes Patula Linnaeus	20
10	Rosa Chinensis	21
11	Leuenbergeria Bleo	22
12	Euphorbia Pulcherrima	23
13	Medinilla Speciosa	24
14	Angelonia Angustifolia	25
15	Angelonia Salicariifolia	26
16	Doleschallia bisaltide	28
17	Neptis hylas	29
18	Rhinocypha faestrata	30
19	Junonia atlites	31
20	Suastus gremius	32
21	Euploea midamus	33
22	Euploea Mulciber	34
23	Junonia Hedonia	35
24	Estigmene Acraea	36

25	Bythopsyrna Tineoides	37
26	Eurema Portoricensis	38
27	Common Jay	39
28	Euploea Phaenareta	40
29	Polistes Gigas	41
30	Delias Eucharis	42
31	Flowchart <i>Game Flofa Quizzzy</i>	46
32	<i>Storyboard</i> Halaman Utama	48
33	<i>Storyboard</i> Susun Gambar Level 1	49
34	<i>Storyboard</i> Susun Gambar Level 2	50
35	<i>Storyboard</i> Susun Gambar Level 3	51
36	<i>Storyboard</i> Susun Gambar Level 4	52
37	<i>Storyboard</i> Susun Gambar Level 5	53
38	<i>Storyboard</i> Halaman Menang	54
39	<i>Storyboard</i> Halaman Coba Lagi	55
40	<i>Storyboard</i> Halaman Utama Kuis Seru	56
41	<i>Storyboard</i> Kuis Seru Level 1	57
42	<i>Storyboard</i> Kuis Seru Level 2	58
43	<i>Storyboard</i> Kuis Seru Level 3	59
44	<i>Storyboard</i> Kuis Seru Level 4	60
45	<i>Storyboard</i> Kuis Seru Level 5	61
46	Font Vollkorn	63
47	Font Borsok	63
48	Font Hangyaboly	64
49	Font Roboto	64
50	<i>User Interface</i> Halaman Utama	69
51	<i>User Interface</i> Susun Gambar Level 1	70
52	<i>User Interface</i> Susun Gambar Level 2	71
53	<i>User Interface</i> Susun Gambar Level 3	72
54	<i>User Interface</i> Susun Gambar Level 4	73
55	<i>User Interface</i> Susun Gambar Level 5	74
56	<i>User Interface</i> Halaman "Coba Lagi"	75
57	<i>User Interface</i> Halaman "Menang"	76
58	<i>User Interface</i> Halaman Utama Kuis Seru	77
59	<i>User Interface</i> Level 1 Kuis Seru	78
60	<i>User Interface</i> Level 2 Kuis Seru	79
61	<i>User Interface</i> Level 3 Kuis Seru	80
62	<i>User Interface</i> Level 4 Kuis Seru	81
63	<i>User Interface</i> Level 5 Kuis Seru	82
64	<i>User Interface</i> Halaman Bonus Fakta Menarik	83
65	<i>Willingness To Pay</i>	85
66	Nilai Manfaat	86
67	Desain Visual	87
68	<i>Replayability</i>	88
69	Perangkat Lunak	89
70	Komunikasi Visual	90
71	Edukasional	91
72	Nilai Hiburan	93



DAFTAR LAMPIRAN

73	Lampiran 1 Hak Kekayaan Intelektual <i>Video Game</i> Flofa Quizzy	107
74	Lampiran 2 Kuesioner	109
75	Lampiran 3 <i>Blocks Video Game</i> Flofa Quizzy	112
76	Lampiran 4 Penerbitan <i>Video Game</i> Flofa Quizzy	115

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.