

PERANCANGAN GAME COPAFONA SEBAGAI PRODUK INTERPRETASI BAGI PEREMPUAN PRASEJAHTERA DI KOTA BOGOR

MUHAMMAD ADITYA SHOLIH



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



@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 “Perancangan *Game Copafona* Sebagai Produk Interpretasi Bagi Perempuan Prasejahtera di Kota Bogor” 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 proyek akhir penelitian terapan ini. Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Januari 2025

Muhammad Aditya Sholih
J0302201099

- 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



ABSTRAK

MUHAMMAD ADITYA SHOLIH. Perancangan *Game Copafona* Sebagai Produk Interpretasi Bagi Perempuan Prasejahtera di Kota Bogor. Dibimbing oleh PROF. DR. IR. RICKY AVENZORA, M.SC.F.TROP.

Penelitian ini mengeksplorasi hubungan aspek desain visual, *replayability*, nilai edukasi, kualitas komunikasi visual pada *game* “*Copafona*” dengan persepsi utilitas dan nilai hiburan pada perempuan kurang mampu di Kota Bogor. Metodologi kuantitatif berdasarkan regresi linier berganda. Analisis data dikumpulkan sebanyak 200 responden. Variabel interaktivitas, keterlibatan pengguna, kontribusi permainan terhadap peningkatan keterampilan kognitif dan sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain visual yang efektif dan *replayability* secara signifikan meningkatkan keterlibatan pengguna, sementara elemen pendidikan memperkuat nilai kegunaan *game* sebagai alat pembelajaran. Permainan digital ini dapat memberikan solusi pendidikan yang inovatif bagi kelompok masyarakat kurang mampu, mendorong inklusi digital melalui akses hiburan yang bermakna, mengidentifikasi peran komunikasi visual dalam memediasi hubungan antara nilai pendidikan dan nilai hiburan. Kajian ini memberikan kontribusi penting terhadap peran *game* digital dalam memberdayakan masyarakat kurang mampu, serta memberikan landasan bagi pengembangan *game* yang lebih inklusif dan berbasis nilai edukasi.

Kata Kunci: *Copafona*, Permainan, Nilai, Masyarakat Kurang Mampu, Wanita, Bogor



ABSTRACT

MUHAMMAD ADITYA SHOLIH. *Designing the Copafona Game as an Interpretive Product for Underprivileged Women in Bogor City.* Supervised by PROF. DR. IR. RICKY AVENZORA, M.SC.F.TROP.

This research explores the relationship between aspects of visual design, replayability, educational value, quality of visual communication in the game "Copafona" with perceptions of utility and entertainment value for underprivileged women in Bogor City. Quantitative methodology based on multiple linear regression. Analysis of data collected by 200 respondents. Interactivity variables, user involvement, game contribution to improving cognitive and social skills. The research results show that effective visual design and replayability significantly increase user engagement, while educational elements strengthen the game's useful value as a learning tool. This digital game can provide innovative educational solutions for underprivileged groups, encourage digital inclusion through access to meaningful entertainment, identify the role of visual communication in mediating the relationship between educational value and entertainment value. This study makes an important contribution to the role of digital games in empowering underprivileged communities, as well as providing a foundation for the development of games that are more inclusive and based on educational value.

Keywords: Copafona, Game, The Value, Underprivileged, Women, Bogor.



@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

PERANCANGAN GAME COPAFONA SEBAGAI PRODUK INTERPRETASI BAGI PEREMPUAN PRASEJAHTERA DI KOTA BOGOR

MUHAMMAD ADITYA SHOLIH

Proyek Akhir
sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan
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.

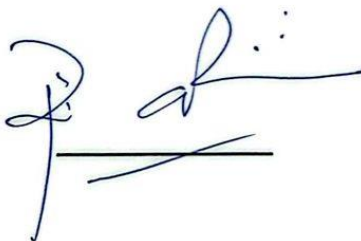
- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan 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 : Perancangan *Game Copafona* Sebagai Produk Interpretasi Bagi Perempuan Prasejahtera di Kota Bogor.

Nama : Muhammad Aditya Sholih
NIM : J0302201099

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:

Tanggal Lulus:

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat Rahmat dan Hidayahnya penulis dapat menyusun Proyek Akhir yang berjudul; **Perancangan Game Copafona Sebagai Produk Interpretasi Bagi Perempuan Prasejahtera di Kota Bogor**. Proyek akhir ini disusun dengan melibatkan sejumlah pihak mulai dari perencanaan sampai pelaksanaan penelitian berlangsung. Terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Ayahanda Dedi Karyadi, SE. yang selalu mendoakan dan memberikan semangat penulis untuk melanjutkan pendidikan sampai perguruan tinggi. Beliau selalu mendorong, memotivasi, dan mendidik penulis untuk melanjutkan pendidikan setinggi-tingginya. Terima kasih selalu mendidikan dan memberikan motivasi serta doa-doa untuk penulis.
2. Ibunda (Almh) Yeti Nurhayati yang mendorong dan memberikan motivasi penulis untuk bisa membanggakan keluarga. Terima kasih telah memberi semangat motivasi hidup penulis agar selalu membantu dan membanggakan keluarga. Terima kasih telah mendoakan penulis walaupun tidak dapat menemani dan menyaksikan penulis sudah sampai saat ini.
3. Ibu Sambung Weni Widaningrum, S.Pd. terima kasih yang telah mengisi ruang kosong sosok Ibu penulis serta mendoakan dan memberi semangat penulis.
4. Siti Rizkika Hersifa, Chairunnisa Diya Silmi, dan Rafif Herdafa selaku Kakak sepupu yang selalu mengarahkan, membimbing, dan memotivasi penulis.
5. Prof. Dr. Ir. Ricky Avenzora, M.Sc.F.Trop. selaku dosen pembimbing yang sabar dalam membimbing dan memotivasi penulis dalam penulisan karya tulis.
6. Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom., M.Par., MTHM. selaku Ketua Program Studi Ekowisata IPB yang memberikan amanah dalam penulisan karya tulis.
7. Dr. Occy Bonanza, S.P., M.T selaku dosen yang membantu penulis dalam membimbing untuk penulisan *paper*.
8. Segenap Dosen Program Studi Ekowisata yang telah memberikan ilmu yang dapat dijadikan acuan dalam penulisan karya tulis.
9. Para Ibu-ibu dan perempuan di Kota Bogor yang memberikan kesempatan penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Raffi Omar, Fatih Hibatullah, Fachri Eka, Fakhri Husaini, Ahmad Zhili, Boni Fargas, Lutfi Anugrah, Naufal Rafie, Nanda Ilham, M. Rizky, dan M. Amar selaku teman bimbingan yang selalu mendorong dan membantu dalam penulisan karya tulis.

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

Bogor, Januari 2025

Muhammad Aditya Sholih

DAFTAR ISI

ABSTRAK	3
ABSTRACT	4
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Luaran	2
1.6 Kerangka Berpikir	2
II KONDISI UMUM	4
2.1 Letak dan Luas	4
2.2 Sejarah	4
2.3 Kondisi Fisik	5
2.4 Kondisi Biotik	5
2.5 Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat	6
2.6 Kondisi Kepariwisata	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 Copafona</i>	9
3.6 Pengaruh <i>Game Copafona</i> terhadap Aspek Nilai Manfaat	11
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	12
4.1 Potensi Flora Fauna di Kota Bogor	12
4.2 Perancangan <i>Video Game Copafona</i>	38
4.3 Penilaian <i>Game Copafona</i>	58
4.4 Pengaruh <i>Game Copafona</i> terhadap Aspek Nilai Manfaat	67
V KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75
RIWAYAT HIDUP	81

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	12
4	Tabel 4 Identifikasi Fauna di Kota Bogor	26
5	Tabel 5 Asset Teks	47
6	Tabel 6 Aset Gambar	49
7	Tabel 7 Asset Audio	49
8	Tabel 8 Spesifikasi <i>Hardware</i>	50
9	Tabel 9 Spesifikasi Software	51
10	Tabel 10 Karakteristik Responden	58
11	Tabel 11 Analisis Regresi Linear Berganda	68
12	Tabel 12 Koefisien Determinasi (R ²)	69
13	Tabel 13 Uji F Hipotesis	70
14	Tabel 14 Uji T (Parsial)	70

DAFTAR GAMBAR

15	<i>Dianthus Chinensis</i>	12
16	<i>Ixora Coccinia</i>	13
17	<i>White Chrysanthemum x Morifolium</i>	14
18	<i>Pink Chrysanthemum x Morifolium</i>	15
19	<i>Begonia Cucullata</i>	16
20	<i>Purple Chrysanthemum x Morifolium</i>	17
21	<i>Red Rosa hybrida</i>	18
22	<i>Canna x generalis</i>	19
23	<i>Nerium oleander</i>	20
24	<i>Bidens pilosa</i>	21
25	<i>Rosa hybrida</i>	22
26	<i>Zephyranthes candida</i>	23
27	<i>Red Zinnia elegans</i>	24
28	<i>Bauhinia galpinii</i>	24
29	<i>Purple Zinnia elegans</i>	25
30	<i>Colonus puerperus</i>	26
31	<i>Typopeltis crucifer</i>	27
32	<i>Cyana hamata</i>	28
33	<i>Argia moesta</i>	29
34	<i>Agraulis vanillae</i>	30
35	<i>Narceus americanus</i>	31
36	<i>Olene mendoza</i>	31
37	<i>Acanthocephala femorata</i>	32
38	<i>Pantala flavescens</i>	33
39	<i>Amathusia phidippus</i>	34
40	<i>Nephila pilipes</i>	35

41	<i>Nyctemera baulus</i>	35
42	<i>Copera marginipes</i>	36
43	<i>Pieris canidia</i>	37
44	<i>Delias eucharis</i>	37
45	<i>Flowchart Game Copafona</i>	40
46	<i>Storyboard Halaman Utama Game Copafona</i>	41
47	<i>Storyboard Panel Level 1 Fauna</i>	42
48	<i>Storyboard Panel Level 2 Flora</i>	43
49	<i>Storyboard Panel Level 3 Fauna</i>	44
50	<i>Storyboard Panel Level 4 Fauna</i>	45
51	<i>Storyboard Panel Level 5 Flora dan Fauna</i>	46
52	<i>ITC Benguiat (Bold)</i>	47
53	<i>The Seasons</i>	48
54	<i>Press Start 2P</i>	48
55	<i>Calibri</i>	48
56	<i>User Interface Halaman Utama Game Copafona</i>	52
57	<i>User Interface Halaman kedua level satu fauna</i>	53
58	<i>User Interface Halaman Ketiga Level 2 Flora</i>	54
59	<i>User Interface Level 3 Fauna</i>	55
60	<i>User Interface Level 4 Flora</i>	56
61	<i>User Interface Level 5 Flora Fauna</i>	57
62	<i>Nilai Manfaat</i>	60
63	<i>Desain Visual</i>	61
64	<i>Replayability</i>	62
65	<i>Perangkat Lunak</i>	63
66	<i>Komunikasi Visual</i>	64
67	<i>Edukasional</i>	65
68	<i>Nilai Hiburan</i>	66
69	<i>Hasil Uji Normalitas</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

70	<i>Lampiran 1 Hak Kekayaan Intelektual Video Game Copafona</i>	76
71	<i>Lampiran 2 Kuesioner</i>	78