

- 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.

PERANCANGAN GAME ECOFLORNA SEBAGAI PRODUK INTERPRETASI BAGI LAKI-LAKI PRASEJAHTERA DI KOTA BOGOR

NAUFAL RAFIE YUDHA PERKASA



**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.



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* Ecoflorna Sebagai Produk Interpretasi bagi Masyarakat 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

Naufal Rafie Yudha Perkasa
J0302201111

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan 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

NAUFAL RAFIE YUDHA PERKASA. Perancangan *Game* Ecoflorna Sebagai Produk Interpretasi bagi Masyarakat Prasejahtera di Kota Bogor. Dibimbing oleh PROF. DR. IR. RICKY AVENZORA, M.SC.F.TROP.

Produk interpretasi adalah pemenuhan kebutuhan sasaran melalui penyampaian pesan. video *Game* merupakan bentuk dari penerapan produk interpretasi secara digital. Penelitian ini menganalisis penilaian responden terhadap *Game* "Ecoflorna" sebagai produk interpretasi. Penelitian ini dilaksanakan di Kota Bogor pada April - Mei 2024 menggunakan deskriptif kuantitatif dengan analisis deskriptif kepada 200 responden yang tersebar di 6 kecamatan di Kota Bogor. Pemilihan responden masyarakat Prasejahtera mengenai Keanekaragaman Hayati. Penilaian yang dilakukan oleh responden berada pada skala 1 sampai dengan skala 7. Aspek yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari nilai manfaat, *desain* visual, *replayability*, perangkat lunak, komunikasi visual, edukasional, dan nilai hiburan. Penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata responden menjawab pada skor "6" yang berarti mengarah kepada penilaian positif terhadap keberadaan *Game* "Ecoflorna" sebagai produk interpretasi. Aspek-aspek yang mendapat penilaian tertinggi pada *Game* ini adalah menambah pengetahuan, tampilan media menarik untuk dilihat, dapat membantu dalam menghafal jenis-jenis flora & fauna, kontrol yang tersedia didalam *Game* mudah untuk dioperasikan, foto flora & fauna cukup unik, ketertarikan pemain untuk mencoba mengambil foto flora & fauna, dan tingkat kesulitan yang sesuai untuk dimainkan. Keseluruhan aspek ini yang berdampak cukup besar bagi responden setelah memainkan *Game* tersebut.

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

ABSTRACT

NAUFAL RAFIE YUDHA PERKASA. *Ecoflorna Game Design As An Interpretation Product For Middle School Students In Bogor City*. Supervised by PROF. DR. IR. RICKY AVENZORA, M.SC.F.TROP.

Interpretation products are the fulfillment of target needs through message delivery. Video Games are a form of implementing digital interpretation products. This research analyzes respondents' assessments of the Game "Ecoflorna" as an interpretation product. This research was conducted in Bogor City in April - May 2024 using quantitative descriptive analysis with 200 respondents spread across 6 sub-districts in Bogor City. Selection of respondents from underprivileged communities regarding Biodiversity. The assessments made by respondents are on a scale of 1 to 7. The aspects used in this research consist of benefit value, visual design, replayability, software, visual communication, education and entertainment value. This research shows that on average respondents answered with a score of "6", which means that it leads to a positive assessment of the existence of the Game "Ecoflorna" as an interpretation product. The aspects that received the highest assessment in this Game are increasing knowledge, the media display is interesting to look at, can help in memorizing types of flora & fauna, the controls available in the Game are easy to operate, the photos of flora & fauna are quite unique, the player's interest in try to take photos of flora & fauna, and the appropriate level of difficulty to play. All of these aspects had quite a big impact on respondents after playing the Game.

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

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.



PERANCANGAN GAME ECOFLORNA SEBAGAI PRODUK INTERPRETASI BAGI MASYARAKAT PRASEJAHTERA DI KOTA BOGOR

NAUFAL RAFIE YUDHA PERKASA

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



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

Penguji pada ujian Proyek Akhir : Dr. Rini Untari S.Hut. M.Si

Perpustakaan IPB University



Nama
NIM

Judul Laporan : Perancangan *Game* Ecoflorna sebagai Produk Interpretasi bagi Masyarakat Prasejahtera di Kota Bogor

: Naufal Rafie Yudha Perkasa

: J0302201111

Disetujui oleh

Pembimbing:

Prof. Dr. Ir. Ricky Avenzora, M.Sc.F.Trop

NIP 19640611198903100

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

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 SWT, karena berkat Rahmat dan Hidayahnya penulis dapat menyusun Proyek Akhir yang berjudul; **Perancangan Game Ecoflorna sebagai Produk Interpretasi bagi Masyarakat 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 Ir. Rusdianto yang mendorong penulis untuk melanjutkan pendidikan sampai perguruan tinggi. Beliau selalu mendorong, memotivasi, dan mendidik penulis untuk melanjutkan pendidikan setinggi-tingginya sampai pada akhir hayatnya. Terima kasih telah mengantarkan penulis melalui doa-doanya sampai di tempat ini.
2. Ibunda Supriyati yang selalu mendoakan dan memberikan semangat penulis. Terima kasih selalu mendidik dan mendoakan penulis, karena lantunan doa-doa yang diberikan mampu menyelamatkan penulis dalam menyelesaikan studinya.
3. Ir. Rusdianto dan Dra. Supriyati selaku Orang tua yang selalu mengarahkan, membimbing, dan memotivasi penulis.
4. Prof. Dr. Ir. Ricky Avenzora, M.Sc.F.Trop. selaku dosen pembimbing yang sabar dalam membimbing dan memotivasi penulis dalam penulisan karya tulis.
5. Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom., M.Par., MTHM. selaku Ketua Program Studi Ekowisata IPB yang memberikan amanah dalam penulisan karya tulis.
6. Dr. Reno CD Oktavia, S.E., M.H., selaku dosen yang membantu penulis dalam membimbing untuk penulisan *paper*.
7. Segenap Dosen Program Studi Ekowisata yang telah memberikan ilmu yang dapat dijadikan acuan dalam penulisan karya tulis.
8. Para masyarakat prasejahtera di Kota Bogor yang memberikan kesempatan penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Raffi Omar, Fatih Hibatullah, Fachri Eka, Fakhri Husaini, Ahmad Zhili, Boni Fargas, Lutfi Anugrah, Muhammad Aditya, M. Rizky, dan M. Amar selaku teman bimbingan yang selalu mendorong dan membantu dalam penulisan karya tulis.
10. Teman-teman Program Studi Ekowisata Angkatan 57, khususnya Muhammad Fatih, Nanda Ilham, dan Boni Fargas 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

Naufal Rafie Yudha Perkasa



@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 TABLE	iv
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
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 Berfikir	3
II KONDISI UMUM	4
2.1 Letak dan Luas	4
2.2 Sejarah	4
2.3 Kondisi Fisik	4
2.4 Kondisi Biotik	5
2.5 Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat	5
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</i> Ecoflorna	9
3.6 Penilaian <i>Video Game</i> Ecoflorna	9
3.7 Pengaruh <i>Game</i> Ecoflorna terhadap Aspek Edukasional	10
3.8 Perkiraan Harga Jual berdasarkan <i>Willingness To Pay</i>	11
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	12
4.1 Potensi Flora Fauna di Kota Bogor	12
4.2 Perancangan <i>Video Game</i> Ecoflorna	41
4.3 Penilaian <i>Game</i> Ecoflorna	60
4.4 Pengaruh <i>Game</i> Ecoflorna terhadap Aspek Edukasional	70
V SIMPULAN DAN SARAN	78
5.1 Simpulan	78
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	85
RIWAYAT HIDUP	99



DAFTAR TABLE

1	Table 1 Linimasa Pelaksanaan Proyek Akhir	7
2	Table 2 Alat dan Objek Kegiatan Proyek Akhir	7
3	Table 3 Identifikasi Flora di Kota Bogor	12
4	Table 4 Identifikasi Fauna di Kota Bogor	27
5	Table 5. Asset Teks	51
6	Table 6 Aset Gambar	53
7	Table 7 Asset Audio	54
8	Table 8 Spesifikasi Hardware	55
9	Table 9 Spesifikasi Software	55
10	Table 10 Karakteristik Responden	60
11	Table 11 Uji Normalitas Metode Kolmogorov Smirnov	72
12	Table 12 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	73
13	Table 13 Hasil Analisis Koefisien Determinasi	75
14	Table 14 Uji F (Simultan)	75
15	Table 15 Uji T (Parsial)	76

DAFTAR GAMBAR

16	<i>Cosmos sulphureus cav</i>	12
17	<i>Nerium oleander</i>	13
18	<i>Aster</i>	14
19	<i>Plumeria rubra</i>	15
20	<i>Callistephus Chinensis</i>	16
21	<i>Zinnia elegans. Zesty White</i>	17
22	<i>White Zephyranthes Bulbs</i>	18
23	<i>Rosa spp.</i>	19
24	<i>Portulaca grandiflora</i>	20
25	<i>water lily</i>	21
26	<i>Helianthus annuus</i>	22
27	<i>Nymphaea spp.</i>	23
28	<i>Pink Chrysanthemum</i>	24
29	<i>Meticulous Yellow Chrysanthemum</i>	25
30	<i>Red Frangipani</i>	26
31	<i>Euploea mulciber</i>	27
32	<i>Junonia atlites</i>	28
33	<i>Striped Albatross</i>	29
34	<i>, Potter Wasp</i>	30
35	<i>Bufo marinus</i>	31
36	<i>Juvenile spider</i>	32
37	<i>Schistocerca obscura</i>	33
38	<i>Scarabaeus sacer</i>	34

39	<i>Caelifera</i>	35
40	<i>Chamaeleo calyptratus</i>	36
41	<i>Bathycles swallowtail</i>	37
42	<i>Omaha Grass Dart</i>	38
43	<i>Secundian Tiger Moth</i>	39
44	<i>Huebner's Tiger Moth</i>	40
45	<i>Six-spotted Aporinellus</i>	41
46	<i>Flowchart Game Ecoflorna</i>	45
47	<i>Storyboard Halaman Utama</i>	46
48	<i>Storyboard Flora dan Fauna</i>	47
49	<i>Storyboard Tangkap Flora</i>	48
50	<i>Storyboard Tty Again</i>	49
51	<i>Storyboard Level 1 Tebak Nama Flora</i>	50
52	<i>Baskerville Old Face (Bold)</i>	51
53	<i>Times New Roman</i>	52
54	<i>Pixel</i>	52
55	<i>Calibri</i>	53
56	<i>User Interface Halaman Utama</i>	56
57	<i>User Interface Halaman ke 2 Flora</i>	57
58	<i>User Interface Halaman ke 3 fauna</i>	58
59	<i>User Interface Halaman ke 4 Flora Fauna</i>	59
60	<i>Diagram WTP</i>	62
61	<i>Nilai Manfaat</i>	63
62	<i>Desain Visual</i>	64
63	<i>Replayability</i>	65
64	<i>Perangkat Lunak</i>	66
65	<i>Komunikasi Visual</i>	68
66	<i>Edukasional</i>	69
67	<i>Nilai Hiburan</i>	70
68	<i>Uji Normalitas</i>	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hak Kekayaan Intelektual Video <i>Game Ecoflorna</i>	85
Lampiran 2	Kuesioner	87
Lampiran 3	Penyebaran Kuesioner	90
Lampiran 4	Blocks Video <i>Game Ecoflorna</i>	92



vi

@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