



**PERANCANGAN *GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)*
DAN *ENVIRONMENTAL ASSETS* UNTUK
PEMBUATAN *GAME "ARKA'S JOURNEY"***

SKRIPSI

GAIZKA AISYAH PANE

2007431007

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2024



**PERANCANGAN *GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)*
DAN *ENVIRONMENTAL ASSETS* UNTUK
PEMBUATAN *GAME "ARKA'S JOURNEY"***

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk Memperoleh
Diploma Empat Politeknik**

GAIZKA AISYAH PANE

2007431007

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2024



Hak Cipta :

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

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gaizka Aisyah Pane
NIM : 2007431007
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer/ T. Multimedia Digital
Judul Skripsi : Perancangan *Game Design Document* (GDD) dan *Environmental Assets* untuk Pembuatan *Game* “Arka’s Journey”

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 18 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



(Gaizka Aisyah Pane)

NIM. 2007431007



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

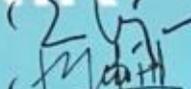
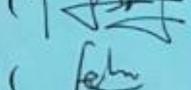
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Gaizka Aisyah Pane
 NIM : 2007431007
 Program Studi : Teknik Multimedia Digital
 Judul Skripsi : Perancangan *Game Design Document* (GDD) dan *Environmental Assets* untuk Pembuatan *Game* "Arka's Journey"

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari *Rabu*..., Tanggal *31*...,
 Bulan *Juli*....., Tahun *2024*.... dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. ()
 Penguji I : Eriya, S. Kom., M. T. ()
 Penguji II : Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. ()
 Penguji III : Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T. ()

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003



Hak Cipta :

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Perancangan *Game Design Document* (GDD) dan *Environmental Assets* untuk Pembuatan *Game* “Arka’s Journey”“. Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mendapat gelar Diploma Empat Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kepulauan Anambas;
2. Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer;
3. Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. selaku ketua Program Studi Teknik Multimedia dan Digital, sekaligus dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini;
4. Ratih Aisyanty dan Borgo Pane selaku orang tua, Ilayya, Fabhian, Khaira, dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dan dukungan;
5. Bapak dan Ibu dosen, Adisty, Vima, GHOIBAH, Dwiparada, NAXX JMT, serta teman-teman yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Bogor, 17 Mei 2024

Gaizka Aisyah Pane



**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertandatangan dibawah ini :

Nama : Gaizka Aisyah Pane

NIM : 2007431007

Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / T. Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

***Perancangan Game Design Document (GDD) dan Environmental Assets
untuk Pembuatan Game “Arka’s Journey”***

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 18 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



(Gaizka Aisyah Pane)

NIM. 2007431007

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

Perancangan *Game Design Document (GDD)* dan *Environmental Assets* untuk Pembuatan *Game “Arka’s Journey”*

Abstrak

Industri pariwisata di Kabupaten Kepulauan Anambas, Provinsi Kepulauan Riau, memiliki potensi pariwisata yang besar. Namun, potensi ini belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang game design document (GDD) dan environmental assets untuk pembuatan game “Arka's Journey” sebagai media promosi pariwisata yang inovatif. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, meliputi studi literatur, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada 130 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game dapat menjadi media promosi yang efektif untuk menarik minat wisatawan dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pariwisata di Kabupaten Kepulauan Anambas. Tahapan pengembangan game mencakup pre-production, production, dan post-production dengan menggunakan software seperti Adobe Illustrator, Microsoft Word, dan platform kolaboratif Nuclino. Melalui perancangan GDD dan environmental assets yang terperinci, game “Arka's Journey” diharapkan dapat mempromosikan potensi pariwisata Kabupaten Kepulauan Anambas secara lebih kreatif dan inovatif.

Kata Kunci: *environmental assets, game design document, Kabupaten Kepulauan Anambas, pariwisata, promosi.*



Hak Cipta :

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

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
<i>Abstrak</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Promosi	10
2.3 Pariwisata	10
2.4 <i>Game</i>	11
2.5 <i>Game Design Document</i>	12
2.6 Nuclino	14
2.7 Microsoft Word	15
2.8 Adobe Illustrator	15
2.9 Kabupaten Kepulauan Anambas	16
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Rancangan Penelitian	17



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

3.2 Tahapan Penelitian	18
3.3 Objek Penelitian	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1 Analisis Kebutuhan	20
4.2 Perancangan Multimedia	22
4.3 Implementasi Multimedia	27
4.3.1 Pembuatan <i>Game Design Document</i>	27
4.3.2 Pembuatan Aset	33
4.4 Pengujian	44
4.4.1 Deskripsi Pengujian	44
4.4.2 Prosedur Pengujian	44
4.4.3 Data Hasil Pengujian	46
4.4.4 Analisis Data/Evaluasi Pengujian	53
4.5 Distribusi	54
BAB V PENUTUP	55
5.1 Simpulan	55
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Website Nuclino.....	15
Gambar 2.2 Logo Microsoft Word	15
Gambar 2.3 Logo Adobe Illustrator	16
Gambar 3.1 Skema Kerangka Berpikir Perancangan GDD dan <i>Environmental Assets</i> untuk Pembuatan <i>Game “Arka’s Journey”</i>	18
Gambar 4.1 Tampilan <i>Log In Website</i> Nuclino	27
Gambar 4.2 Pemilihan <i>Teams</i> Pada <i>Website</i> Nuclino	27
Gambar 4.3 <i>Open Workspace</i>	28
Gambar 4.4 Pemilihan <i>Workspace</i> Yang Sesuai	28
Gambar 4.5 Tampilan Versi <i>List</i>	29
Gambar 4.6 Tampilan Versi <i>Board</i>	29
Gambar 4.7 Tampilan Versi <i>Table</i>	30
Gambar 4.8. Tampilan Versi <i>Graph</i>	30
Gambar 4.9. <i>Game Overview</i>	31
Gambar 4.10. <i>Game Setting</i>	32
Gambar 4.11 Bagan Alur Sistem Bermain	33
Gambar 4.12 Proses Pembuatan <i>Background</i> Langit	34
Gambar 4.13 Proses Pembuatan <i>Rectangle</i>	34
Gambar 4.14 <i>Gradient Tool</i>	35
Gambar 4.15 Proses Pembuatan <i>Illustrasi Bukit</i>	35
Gambar 4.16 Penggunaan <i>Paint Brush Tool</i>	36
Gambar 4.17 Penggunaan <i>Shape Builder Tool</i>	36
Gambar 4.18 Penggunaan <i>Color Picker Tool</i>	37
Gambar 4.19. Penggunaan <i>SVG Filters</i>	37



Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan.....	21
Tabel 4.2 Kebutuhan Perangkat Keras	21
Tabel 4.3. Kebutuhan Perangkat Lunak	21
Tabel 4.4 Referensi Aset	23
Tabel 4.5 Hasil Aset	38
Tabel 4.6 Pertanyaan <i>Beta Testing</i>	45
Tabel 4.7 Hasil <i>Alpha Testing</i>	46
Tabel 4.8 Hasil <i>Beta Testing</i> Ahli Media (Dayu)	48
Tabel 4.9 Hasil <i>Beta Testing</i> Ahli Media (Imeh).....	51





Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar riwayat hidup.....	59
Lampiran 2. Dokumentasi dan transkrip wawancara dengan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kepulauan Anambas	60
Lampiran 3. Dokumentasi dan transkrip wawancara dan dokumentasi dengan masyarakat (Kak Reza)	76
Lampiran 4. Tanggapan data oleh Kementerian Kelautan dan Perikanan	80
Lampiran 5. Data Kunjungan Wisatawan Kabupaten Kepulauan Anambas Tahun 2019-2023	82
Lampiran 6. Hasil kuesioner penelitian awal skripsi	83
Lampiran 7. Transkrip wawancara <i>beta testing</i> dengan Kak Dayu	90
Lampiran 8. CV ahli media (Kak Dayu).....	98
Lampiran 9. Transkrip wawancara <i>beta testing</i> dengan Kak Imeh	100
Lampiran 10. CV ahli media (Kak Imeh)	111
Lampiran 11. Dokumentasi dengan ahli media	112

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri pariwisata merupakan salah satu sektor yang berkembang pesat di dunia saat ini, termasuk di Indonesia. Sektor pariwisata memiliki peran penting dalam pertumbuhan ekonomi suatu negara (Masturbongs, 2020). Meskipun kontribusi sektor pariwisata terhadap perekonomian nasional cukup signifikan, masih banyak potensi yang belum dimanfaatkan secara optimal. Dengan pengelolaan dan pengembangan yang tepat, Indonesia dapat lebih meningkatkan kontribusi pariwisata terhadap ekonomi nasional. Salah satunya terletak di Kabupaten Kepulauan Anambas. Industri pariwisata menjadi salah satu sektor yang memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi di tingkat nasional maupun lokal (Amin, 2020).

Kabupaten Kepulauan Anambas di Provinsi Kepulauan Riau merupakan salah satu destinasi potensial bagi pariwisata di Indonesia. Kabupaten Kepulauan Anambas menawarkan beragam objek wisata, termasuk alam dan budaya. Sesuai dengan visi Peraturan Daerah Kabupaten Kepulauan Anambas Nomor 2 Tahun 2023 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata, pengembangan sektor pariwisata di Kabupaten Kepulauan Anambas bertujuan untuk menjadikan daerah tersebut sebagai tujuan ekowisata bahari yang kompetitif, berbudaya, dan berkelanjutan. Berdasarkan hasil wawancara, Reza selaku narasumber dari salah satu masyarakat Kabupaten Kepulauan Anambas mengatakan bahwa pariwisata di Kabupaten Kepulauan Anambas sangat indah dan sangat berpotensi, tetapi masih banyak yang belum mengetahuinya bahkan kesenian seperti gubang tidak semua masyarakat Anambas mengetahuinya. Hal ini diperkuat dengan hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa 56,2% responden belum pernah mendengar tentang Kabupaten Kepulauan Anambas, dan 43,8% responden pernah mendengarnya, tetapi tidak mengetahui detailnya. Meskipun mengetahui Kabupaten Kepulauan



Anambas, tetapi tidak semua destinasi pariwisatanya diketahui, termasuk Pantai Padang Melang. Pihak Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kepulauan Anambas dalam wawancara juga menyatakan telah berupaya mempromosikan pariwisata Kabupaten Kepulauan Anambas dengan memanfaatkan teknologi digital seperti Instagram dan facebook, sehingga diperlukan inovasi media promosi.

Di era digital saat ini, *game* telah menjadi salah satu media efektif untuk mempromosikan destinasi pariwisata. Sesuai dengan Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 19 Tahun 2024 tentang Percepatan Pengembangan Industri Gim Nasional, maka tujuan dari peraturan ini adalah untuk mendorong pertumbuhan ekonomi melalui *game* karena *game* merupakan bagian dari ekonomi kreatif dan digital. *Game* dimulai dengan sebuah konsep. *Game* pada umumnya adalah satu aktivitas rekreasi dengan maksud bersenang-senang, memberi isi kekosongan waktu, atau berolahraga ringan (Sugiarto, 2022). Melalui *game* yang menarik dan interaktif, potensi pariwisata di suatu daerah dapat dipromosikan dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif. KOMINFO, Asosiasi *Game* Indonesia (AGI), dan Niko Partners bersama firma riset industri *game* Asia melakukan survei pemain *game* yang dilakukan di Indonesia mencakup 1.000 responden menunjukkan 88,2% pemain *game* berusia dibawah 36 tahun. Data dari Kementerian Kelautan dan Perikanan Loka Kawasan Konservasi Perairan Nasional Pekanbaru menunjukkan bahwa mayoritas wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Kepulauan Anambas adalah usia 26-35 tahun. Namun, data dari hasil kuesioner yang telah disebarakan menunjukkan bahwa kelompok usia 17-25 tahun merupakan kelompok responden terbesar, kemudian 26-35 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok usia ini juga memiliki potensi besar untuk menjadi target pasar *game*.

Berdasarkan data tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk merancang *game design document* (GDD) dan *environmental assets* untuk pembuatan *game* “Arka’s Journey” untuk mempromosikan pariwisata di Kabupaten Kepulauan Anambas. *Game* “Arka’s Journey” akan dirancang menggunakan platform *smartphone*, yaitu *mobile* Android. “Arka’s Journey” adalah sebuah *game* 2D *platformer* yang akan membawa para pemainnya dalam sebuah perjalanan yang seru dan interaktif untuk menjelajahi suatu pulau di Kabupaten Kepulauan Anambas, menyelesaikan misi,

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

mengenal budaya, dan pariwisata Kabupaten Kepulauan Anambas. Diharapkan melalui perancangan GDD yang terperinci dan *environmental assets* yang menarik, *game* “Arka’s Journey” dapat menjadi solusi inovatif untuk mempromosikan potensi pariwisata di Kabupaten Kepulauan Anambas secara efektif. Dengan demikian, *game* ini tidak hanya menghibur, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan pariwisata Kabupaten Kepulauan Anambas.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana merancang *game design document* (GDD) dan *environmental assets* untuk pembuatan *game* “Arka’s Journey”?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, batasan masalah yang digunakan mencakup:

1. Luaran dari penelitian berupa *game design document* dan *environmental* aset.
2. *Game design document* ini berbentuk digital berupa *file* PDF dan fisik.
3. Format *environmental* aset yang dihasilkan berupa .png dan .ai.
4. Teknik ilustrasi *vector art* digunakan untuk merancang aset visual.
5. Target *audiens* dari *game* yang dibahas dalam *game design document* ini adalah remaja akhir hingga dewasa awal, yaitu mereka yang berusia antara 17 hingga 35 tahun.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *game design document* (GDD) dan *environmental assets* untuk pembuatan *game* “Arka’s Journey”. Adapun beberapa manfaat penulisan yang dapat diperoleh:

1. Perancangan GDD dan *environmental assets* dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada proses pembuatan *game* sebagai media promosi pariwisata yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kesadaran

dan minat masyarakat terhadap Kabupaten Kepulauan Anambas sebagai destinasi wisata karena dapat memberikan panduan yang jelas tentang tujuan dan visi permainan, termasuk fitur-fitur utama, mekanika permainan, serta alur cerita.

2. Mengurangi risiko perubahan besar atau perbaikan mendadak yang mungkin diperlukan di tahap akhir pengembangan *game*.
3. Menerapkan ilmu yang diperoleh dari proses kuliah dan menambah wawasan keilmuan, keterampilan, dan pengalaman dalam merancang sebuah GDD dan *environmental assets*.
4. Sebagai referensi dan pengetahuan mengenai perancangan GDD dan *environmental assets*.

1.5 Sistematika Penulisan

Proposal ini ditulis dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN
BAB pertama merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.
2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA
BAB kedua berisi mengenai penelitian terdahulu dan konsep yang berkaitan dengan judul penelitian yang diambil,
3. BAB III METODE PENELITIAN
BAB ketiga dalam penelitian ini mengenai rancangan penelitian, tahapan-tahapan penelitian, dan objek yang akan diteliti.
4. BAB IV PEMBAHASAN
BAB keempat berisi mengenai analisis kebutuhan, rancangan, implementasi, hingga pengujian game design document dan *environmental asset*.
5. BAB V PENUTUP
BAB kelima dalam penelitian ini kesimpulan dan saran yang dapat menjadi rekomendasi penelitian selanjutnya.



Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Perancangan *Game Design Document* (GDD) dan *Environmental Assets* untuk Pembuatan *Game* “Arka’s Journey”” dapat disimpulkan bahwa:

- a. Perancangan GDD dan *environmental assets* untuk pembuatan *game* “Arka’s Journey” berhasil dibuat dengan metode kualitatif yang terdiri dari tiga tahapan yaitu *pre-production*, *production*, dan *post-production*.
- b. Pada perancangan GDD untuk pembuatan *game* “Arka’s Journey” telah berhasil menyampaikan keseluruhan gambaran *game* yang menghasilkan GDD berformat .pdf dan cetakan fisik.
- c. Pada perancangan *environmental* aset untuk pembuatan *game* “Arka’s Journey” telah menghasilkan *environmental* aset berformat .png dan .ai
- d. Berdasarkan hasil *beta testing* oleh ahli media, dapat disimpulkan bahwa GDD dan *environmental* aset secara keseluruhan sudah baik dan layak disebarluaskan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian “Perancangan *Game Design Document* (GDD) dan *Environmental Aset* untuk Pembuatan *Game* “Arka’s Journey”” terdapat beberapa saran yang dapat bermanfaat dengan penambahan detail elemen dan visualisasi *gameplay* untuk menciptakan pengalaman yang lebih baik.



Hak Cipta :

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

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M., & Erwin, E. (2020). Pariwisata Di Banyuwangi Terpanjang Sehingga Bangunan Yang Dilanjutkan Input Data Pembebanan
- Arifudin, D., Suliswaningsih, Pramesti, D. & Heryanti, L., (2022). Implementasi *Game Design Document* Pada Perancangan *Game-based Learning*. Cogito Smart Journal, Volume 8, pp. 385-397.
- Aries Siswanto, V., & Wijonarko, R. (2019). Media Promosi Pariwisata Batang Berbasis Multimedia Mobile.
- Arrazraq, M. F., Sasmito, A. P., & Zahro, H. Z. (2023). Perancangan *Game* 2D Platformer “Adventure Quest” Dengan Metode Finite State Machine Berbasis Android.
- BPS Kabupaten Kepulauan Anambas. (2023). Kabupaten Kepulauan Anambas Dalam Angka Kepulauan Anambas Regency in Figures 2023. Tarempa: BPS Kabupaten Kepulauan Anambas.
- Damayanti, S., (2023). Metode Penciptaan Desain Kerajinan Menggunakan. FASHION AND FASHION EDUCATION JOURNAL, Volume 12, pp. 54-61.
- Haq, F. A. N. & Asmar, K., (2022). Pelatihan Penggunaan Microsoft Word dalam Membuat Media Pembelajaran. Jurnal Masyarakat Siber, Volume 1, p. 27 – 32.
- HelpLook, 2024. The 15 Best Knowledge Base *Software* Tools in (2024). [Online] Available at: <http://www.helplook.com/blog/docs/top-knowledge-base-software> [Accessed 23 May 2024].
- Julianto, I. T., Cahyana, R., & Tresnawati, D. (2021). Rancang Bangun Virtual Reality Photography Berbasis Web Untuk Menunjang Pariwisata.



Hak Cipta :

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

- Karlsson, T., Brusck, J., & Engström, H. (2022). *Level Design Processes And Challenges: A Cross Section Of Game Development*.
- Keswani, H. K., Rahadianto, I. D., & Mario. (2023). Perancangan *Game Design Document* Gim “Bimu” Sebagai Metode Terapi Wicara Untuk Anak Umur 6-12 Tahun Yang Mengalami Keterlambatan Bicara Tingkat Awal.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Game. Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*.
[Httapis://Kbbi.Kemdikbud.Go.Id/Entri/Game](https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/game)
- Khairina, E., Kurnia, R., Zukriad, D., Lebang, M. A., & Jamba, P. (2023). Overview Terhadap Faktor Yang Mempengaruhi.
- KOMINFO. (2022). Peta Ekosistem Industri *Game* Indonesia 2021.
- Maarif, V., Nur, H. M., & Wijianto Adhi, R. (2020). Edukasi “Adventure Of Unity Chan” Untuk Pembelajaran Fisika Kelas 10 Smk.
- Mailoa, D. R., & Lumenta Arie. S. (2021). Rancang Bangun *Game* Sebagai Media Perkenalan Wisata Alam Di Maluku Tengah.
- Maturbongs, E. E. (2020). Kolaborasi Model Pentahelix Dalam Pengembangan Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal Di Kabupaten Merauke.
- Nugraha, S., (2019). *Kompasiana*. [Online] Available at:
[httapis://www.kompasiana.com/image/samueluksw/5d4054420d82302b565fad72/pengaruh-game-online-terhadap-kejiwaan-remaja-usia-dibawah-18-tahun?page=1](https://www.kompasiana.com/image/samueluksw/5d4054420d82302b565fad72/pengaruh-game-online-terhadap-kejiwaan-remaja-usia-dibawah-18-tahun?page=1) [Accessed 2 May 2024].
- Putratama, R. P. (2020). Perancangan *Game Design Document* Untuk *Game* Cockatoo Defender.
- Rao, N. (2020). Retrieved From Cg Spectrum:
[httapis://www.Cgspectrum.Com/Blog/What-Is-The-Game-Design-Process](https://www.Cgspectrum.Com/Blog/What-Is-The-Game-Design-Process)
- Sinaga, N. N. et al., (2022). Analisis Manfaat dan Pentingnya Microsoft Word bagi Semua Kalangan. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen (JIKEM)*, Volume 2, pp. 2751-2756.

- Sugiarto,H. (2022). Penerapan Metode *Game Development Life Cycle* Pada Aplikasi *Game* Tebak Nama Pahlawan Nasional Berbasis Android
- Tingginehe, A. M., Waani, J. O., & Wuisang, C. E. V. (2019). Perencanaan Pariwisata Hijau Di Distrik Roon Kabupaten Teluk Wondama, Papua Barat.
- Trilaksono, M. T. (2022). Perancangan *Game Design Document* Sebagai Salah Satu Pengembangan Media Untuk Meningkatkan Kepedulian Remaja Indonesai Terhadap Kebersihan Lautan.



Hak Cipta :

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

Lampiran 1. Daftar riwayat hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Gaizka Aisyah Pane

Lahir di Cirebon pada tanggal 25 Mei 2002. Gaizka merupakan anak pertama dari empat bersaudara. Lulus dari SDN Kartika Sejahtera 01 tahun 2014, SMPN 1 Bojonggede pada tahun 2017, dan SMAN 1 Parung pada tahun 2020. Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2020.

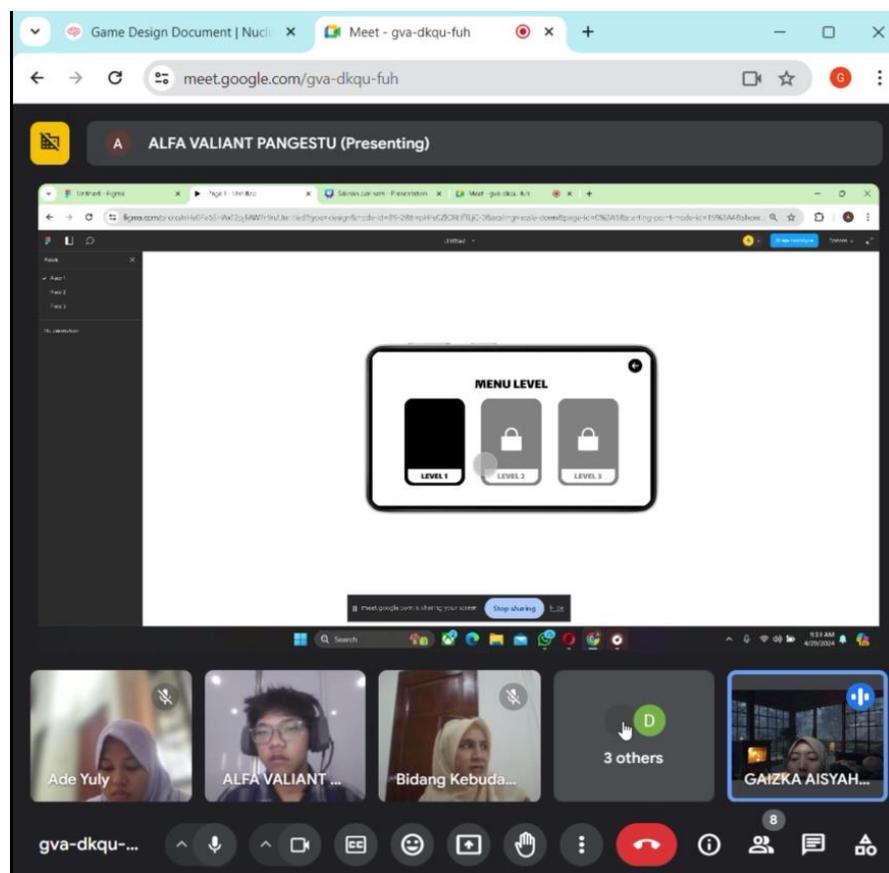
Lampiran 2. Dokumentasi dan transkrip wawancara dengan Dinas Pariwisata dan
Kebudayaan Kabupaten Kepulauan Anambas

Narasumber : Ibu Dewi dan Ibu Ica

Pewawancara : Ibu Ade, Alfa, dan Gaizka

Tanggal Pelaksanaan : Senin, 29 April 2024

Tempat Pelaksanaan : Google Meet



Ibu Dewi : Siap bu.

Ibu Ade : Disini akan ada 2 kelompok penelitian bu, jadi satu adalah kelompoknya Gaizka yang satu lagi adalah kelompoknya Hafizh seperti itu, mungkin untuk mempersingkat waktu ada yang mau disampaikan Bu Dewi sebelum nanti mahasiswanya memulai untuk presentasi?.

(lanjutan)

- Ibu Dewi : Perkenalkan untuk Ibu salam kenal dari saya, saya Dewi Nolly dari inspeksi pariwisata dan kebudayaan, kabid kebudayaan, dan kami disini ada bertiga bu, ada staff saya Ica dan ada yang mewakili di bidang promosi Dinas pariwisata dan kebudayaan, mungkin disini kita *sharing* aja ya bu di zoom ini apa apa aja yang diperlukan mahasiswa dan Ibu dosen disini mungkin kami bisa bantu walaupun kita melalui *online* seperti itu, mungkin kalau ada kesempatan bisa berkunjung ke Anambas untuk melihat destinasi pariwisata yang ada di Anambas dan kebudayaan yang ada di Anambas begitu bu, itu aja yang kami sampaikan bu.
- Ibu Ade : Baik terima kasih Bu Dewi, kita memang berharap memang kita bisa mengunjungi Anambas, cuman memang kemarin itu kesempatannya ternyata belum di terima bu untuk hibahnya, jadi kita akan coba lagi semoga tahun ini diberikan kesempatan lagi, jadi ada dananya untuk datang ke Anambas gitu bu, baik ini saya coba untuk rekan mahasiswa dulu untuk presentasi terkait projeknya, Jadi secara singkat Gaizka boleh sampaikan tim kalian akan membuat apa dan desainnya seperti apa, harapannya nanti juga gimana. Silahkan Gaizka.
- Gaizka : Baik bu.
- Alfa : Izin *share screen* semuanya.
- Gaizka : Baik terima kasih Ibu atas waktu dan kesempatannya izin menyampaikan beberapa hal, jadi di sini kami ingin mempresentasikan terkait skripsi kami yang berjudul pembangunan *game* “Arka’s Journey” sebagai media promosi pariwisata Kabupaten Kepulauan Anambas. Sebelumnya perkenalkan saya Gaizka Aisyah Pane dan rekan saya Alfa Valiant Pangestu. Di sini menyusun sub judul proposal dari Alfa sendiri yang akan merancang bangun *game* tersebut,

(lanjutan)

sedangkan saya untuk perancangan GDD dan pembuatan aset. Latar belakang adanya penelitian ini adalah karena kami melihat pertumbuhan industri pariwisata yang terus meningkat dan potensi pariwisata di Kabupaten Kepulauan Anambas. Di era digital saat ini *game* menjadi salah satu media yang efektif untuk mempromosikan destinasi pariwisata *game* juga dimulai dengan sebuah konsep, sehingga melalui *game* yang menarik dan interaktif potensi pariwisata di suatu daerah dapat dipromosikan dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif. Berdasarkan hal itulah, makanya kami akan mencoba merancang *game* “Arka’s Journey” menggunakan platform *smartphone*. Diharapkan melalui rancangan yang terperinci ini *game* ini dapat menjadi solusi inovatif untuk mempromosikan potensi pariwisata di Kepulauan Anambas secara efektif. Kurang lebih seperti itu ibu, kepada Alfa silahkan dilanjut fa.

Alfa : Baik ini selanjutnya *flowchart* dari aplikasi dari aplikasi Arka’s journey tersebut, nah disini ada 4 menu yang pertama ada mulai permainan, lalu ada tentang aplikasi dan petunjuk aplikasi, lalu untuk keluar aplikasinya. Dari pertama untuk memulai permainan si *user* bisa memilih *map* menu level yaitu yang sudah disebutkan oleh Gaizka, yaitu Pulau Jemaja di bagian Pulau Jemaja ini ada tiga level dengan level-level ataupun rintangan-rintangan yang sudah ditentukan oleh Gaizka, lalu disini ada tentang aplikasinya nanti dijelaskan aplikasi ini untuk apa, lalu ada petunjuk aplikasi, petunjuk bermainnya dibagian ini kita akan langsung, selanjutnya saya akan ke bagian *prototypenya* sebentar.

Ibu Ade : Jadi mungkin ini Bu Dewi kita akan membentuk promosinya dalam bentuk *game* karena kemarin dalam bentuk animasi memang ada beberapa perubahan, cuman kita coba untuk

(lanjutan)

pengajuan judul baru disini, penelitian ini kita dalam bentuk *game* nanti di satu kelompok lagi kita akan bangun juga bukan dalam *game* yang seperti ini, lanjut Alfa gapapa sambil saya ini.

Alfa : Disini coba kita bermain yang sudah dijelaskan oleh Gaizka, disini kita mengambil satu tema yaitu Pulau Jemaja, disini di Pulau Jemaja itu adalah satu-satu ada tiga level, yang pertama level satu disini dengan awalan *story* selamat datang di Jemaja, halo terima kasih dengan *story*nya wah pilihan yang tepat nanana, lalu saya suka pantai dan pemandangan alam yang indah oh saya juga ingin mencoba kuliner khas Anambas, bagus banyak sekali pantai di Anambas, salah satunya Pantai Padang Melang. Pantai ini memiliki garis pantai yang Panjang, untuk kuliner kamu wajib mencoba kerupuk atom khas Anambas, nah dilevel satu ini kita membawa topik kerupuk atom, lalu wah menarik sekali bagaimana saya cara saya mendapat informasi lebih detail mengenai tempat wisata tersebut dan dimana saya bisa mendapatkan kerupuk atom. Lalu untuk informasi detail tentang tempat wisata kamu bisa mengambil peta di kantor pelabuhan disana kamu juga bisa mendapatkan informasi mengenai tempat pariwisata tersebut, lalu kerupuk atom bisa kamu ditemukan di warung-warung sekitar Pelabuhan. Baik terima kasih atas informasinya pak, sangat membantu. Nah, disini untuk tampilan *gamenya* yang sudah saya jelaskan di level satu ini kita bakal ngambil kerupuk atom, kerupuk atomnya yaitu ada *icon* kerupuk atomnya nanti tersendiri. Rintangannya nanti ada burung, lalu ada box-box yang harus di lewati, lalu ada jurang yang harus kita dilompati, lalu selanjutnya ke level 2, untuk bagian di level dua kita mengambil tema untuk..

(lanjutan)

- Ibu Dewi : Izin, izin maaf ini tadi kan cuma masukan ya langsung kita komen tentang masukan ya karena kan kerupuk atom ini, dapatnya dari ikan, jadi bagaimana dengan maksudnya *gamenya* itu dia itu dengan menyelam dulu ke laut baru dia dapat ikan, baru dia harus mendapatkan kerupuk atom gitu. Masukan kami aja karena kan kerupuk atom itu kan terbuat dari ikan tongkol, jadi gimana dia mendapatkan kerupuk atom itu dengan cara dia menyelam dulu ke laut, berenang dulu ke laut, mendapatkan ikan, baru ikan itu baru dibikin kerupuk atom gitu, masukan aja sih.
- Alfa : Oke terima kasih Ibu.
- Ibu Ade : Paling sebagai pengantarnya ya bu ya, kita, kita *keep* dulu sebagai catatan ya bu.
- Ibu Dewi : Iya sebagai catatan jadi menceritakan gimana pembuatan kerupuk atom itu dengan cara ya dia harus mencari ikannya di laut seperti itu.
- Ibu Ade : Oke, baik bu. Kita *keep* dulu sebagai catatan Alfa dan Gaizka.
- Alfa : Oke terima kasih masukan nya Ibu.
- Ibu Ade : Boleh dilanjutkan ya bu?.
- Ibu Dewi : Boleh bu, lanjut.
- Alfa : Saya lanjut ke level dua ya. Disini dilevel dua ini kita mengambil tema tentang gubang tersebut, pakaian gubang tersebut, nah disini mengenalkan awal gubang ini dimulai, Halo, apakah Ibu tahu jalan menuju Pantai Padang Melang?. Wah kamu ingin ke Pantai Padang Melang? Disana sangat sedang ada pertunjukan gubang nak. Benar Ibu, saya ingin sekali melihatnya. Baguslah, pertunjukan gubang dimana disana memang luar biasa, tapi sebelum kamu pergi tahukah kamu tentang gubang?, lalu *user* sebenarnya saya belum tahu tentang gubang, bisakah Ibu berceritakan sedikit. Selanjutnya tentu

(lanjutan)

saja gubang adalah seni tari dan musik tradisional yang dimiliki oleh masyarakat Pulau Jemaja Kabupaten Anambas menurut seniman gubang di daerah Letung kesenian gubang mulai berkembang di Dusun Bayur dan Dusun Air Kenanga yang terletak diujung desa Mapuk kecamatan Jemaja. Kesenian gubang pada awalnya ditujukan sebagai sarana pengobatan dan tolak bala, orang melayu Jemaja tempo dulu percaya bahwa dengan melaksanakan pementasan gubang makhluk halus tidak akan mengganggu masyarakat karena mereka asik mengikuti kesenian gubang, lalu seiring dengan perkembangan masyarakat, gubang kemudian ditampilkan pula pada acara nikah, kawin, kenduri, khitanan, atau hari-hari besar lainnya. Wah menarik sekali saya ingin mempelajari lebih lanjut tentang gubang, kamu bisa mempelajari gubang dengan menelusuri hutan disana, ada beberapa peralatan gubang yang bisa ditemukan. Kumpulkanlah dan pelajari fungsinya. Baik terima kasih banyak Ibu, saya akan mempelajarinya dengan baik. Ingatlah Arka gubang bukan hanya tentang tarian dan melodi, tapi juga tentang cerita dan tradisi. Kamu akan merasakan keindahan budaya Anambas. Saya akan selalu mengingatnya Ibu terima kasih. Nah di level dua ini *user* wajib mengambil alat-alat, ya alat-alat musik yang ada di gubang tersebut, lanjut ke level tiga nya. Di level tiga ini nanti di untuk *finish* di akhirnya bakal ada kaya Animasi untuk tarian gubang tersebut. Selamat datang di pelabuhan Letung ada yang bisa saya bantu?. Halo saya ingin mencari informasi tentang Pantai Padang Melang. Wah Pantai Padang Melang?, Pantai Padang Melang adalah salah satu pantai terindah di Kepulauan Anambas, pasir nya putih terang dan lembut, serta pemandangannya sangat indah. Disana aku bisa berenang,

(lanjutan)

berjemur, hingga snorkeling. Wah menarik sekali. Apakah pantai ini ramai di kunjungi wisatawan?. Belum terlalu ramai, Pantai Padang Melang masih tergolong pantai yang alami dan tenang cocok bagi anda yang ingin mencari ketenangan dan suasana yang berbeda. Bagaimana cara saya untuk menuju kesana?. Anda bisa menyusuri jalan ini dan kunjungi juga akhir terjun neraca dalam perjalanan ini kamu juga akan menaiki perahu untuk menyebrang. Bisakah anda menceritakan lebih banyak tentang air terjun tersebut? Air Terjun Neraja terletak di Desa Ulum Maras dan merupakan destinasi alam yang memukau. Air terjun ini memiliki beberapa tingkatan dengan kolam alami yang jernih dan segar, ideal untuk berenang. Di sekeliling air terjun, terdapat banyak pepohonan yang menciptakan suasana sejuk dan tenang. Pemandangan di sekitar air terjun sangat indah dan tetap terjaga keasriannya, menawarkan pengalaman alam yang menenangkan dan mempesona. Baik, mungkin kita bisa skip dulu bagian ceritanya. Di level 3 ini, pengguna diwajibkan untuk mengambil topeng dan pakaian adat Gobang yang terdiri dari mentahit topeng, pakaian, baju, serta celana. Di sini, tantangannya adalah kita harus melewati perahu-perahu yang bergerak ke kanan dan kiri untuk dilompati. Tantangan berikutnya adalah menghindari kepiting dan ikan. Terima kasih telah menonton. Mungkin itu saja yang bisa saya jelaskan, Bu

Bu Ade : Terima kasih. Baik, terima kasih Gaizka. Mungkin Bu Dewi langsung ke desain tadi ya, Bu. Saat ini, kita masih berada pada tahap awal. Desain yang ada masih belum *final* karena data awal yang digunakan masih dari Google. Kita juga memerlukan data dari pihak Anambas mengenai kondisi, promosi pariwisata, dan media apa saja yang sudah dimiliki

(lanjutan)

oleh pihak kebudayaan dan pariwisata Anambas. Hal ini penting agar kita bisa menentukan bagian mana yang bisa kita masuki. Jika ada yang ingin ditanyakan, Gaizka dan tim Hafizh, silakan sampaikan kepada Bu Dewi.

Bu Dewi : Mungkin kami ingin bertanya, dari mana mendapatkan informasi bahwa para mahasiswa ini tertarik pada Anambas? Bagaimana mereka bisa tertarik pada Anambas, padahal mereka belum pernah pergi ke sana dan promosi Anambas sangat kurang? Terima kasih.

Gaizka : Baik Ibu sebelumnya terkait ketertarikan ini memang menarik ya Bu karena di pas awalnya pun saya juga nggak tahu ada Anambas tapi karena kebetulan saya mendapatkan *project* ini jadinya Saya mencari tahu terkait Anambas itu sendiri dan ternyata Anambas menyimpan banyak potensi menurut saya karena dari yang saya lihat sumber daya alamnya seperti pantai itu sangat indah dan saya pun menjadi tertarik untuk mengunjungi Anambas itu sendiri serta mencari tahu lebih lanjut apa saja yang ada di Anambas makanya saya pun akhirnya mengambil *project* ini. Dengan harapan kita sama-sama mempromosikan pariwisata di Indonesia khususnya di Kabupaten Kepulauan Anambas ini melalui *game*.

Bu Ade : Tersembunyi ya, Kemarin mereka sudah sempat mendapatkan data dari Dinas Kebudayaan, Gaizka. Namun, sayangnya data tersebut belum sempat disimpan dan akhirnya hilang karena masalah dengan *website* tersebut. Data tersebut penting untuk melihat pasarannya, kelompok usia, serta kebiasaan kunjungan mereka. Informasi ini mencakup daerah-daerah wisata atau kebudayaan yang dikunjungi oleh wisatawan. Jika ada data tersebut, tolong berikan ibu.

(lanjutan)

- Bu Dewi : Berarti dari bidangnya satu dan kelompok usia pariwisata yang datang ke Anambas sama tempat wisata yang mereka datangi sama jumlah wisata ya?
- Bu Ade : Seperti itu Gaizka?
- Bu Dewi : Dari tahun berapa, lima tahun terakhir ya
- Gaizka : Iya betul ibu, data data tersebut dapat menunjang penelitian saya. Saya ingin menanyakan beberapa hal, terutama mengenai apa yang ingin ditonjolkan dari Anambas saat ini. Mungkin hal ini bisa menjadi tambahan yang relevan untuk tim kami dalam mengangkat berbagai aspek penting dari Anambas. Apa yang sebaiknya menjadi fokus utama? Apakah kebudayaan, pulau-pulau, atau makanannya? Semakin banyak hal baru yang bisa diangkat, semakin lengkap penelitian kami tentang Anambas.
- Bu Ade : Meskipun kami belum pernah mengunjungi Anambas, saya memiliki saudara ipar yang tinggal di sana dan mendengar banyak cerita menarik darinya. Kami berharap suatu hari (nanti mendapatkan kesempatan untuk berkunjung langsung ke Anambas agar bisa melihat dan merasakan sendiri kekayaan budaya serta keindahan alamnya.
- Bu Dewi : Terima kasih bu, Mudah mudahan kita bisa berkunjung ke Anambas mungkin tadi saya belum menanyakan pada mahasiswa ini kira kira mahasiswa ini jurusan apa di universitas PNJ ini bu?
- Bu Ade : Politeknik Negeri Jakarta (PNJ) memiliki Program Studi Teknik Multimedia Digital di bawah Jurusan Teknik Informatika dan Komputer. Lulusan dari program ini biasanya memiliki kemampuan dalam membuat *game*, animasi, dan aplikasi multimedia lainnya. Saat ini, fokus utama kami adalah pada pengembangan animasi dan *game*. Namun, ke depannya

(lanjutan)

kami berencana untuk memperluas cakupan ke bidang multimedia lainnya, seperti virtual *reality*.

- Bu Dewi : Sebenarnya animasi yang kemarin itu sangat bagus cuman perlu diperbaiki karena berpakaian jilbab umumnya melayu.
- Bu Ade : Iya Betul.
- Bu Dewi : Jadi kalau perlu bahasa melayu kebetulan di dinas pariwisata ini ada satuan melayu mungkin bisa berkomunikasi bersama yang punya keahlian bahasa melayu.
- Bu Ade : Ya Bu, sebenarnya ini masih tahap awal dan sudah mendekati batas waktu pengumpulan. Alhamdulillah, visualnya sudah selesai, meskipun ada perbaikan yang perlu dilakukan pada karakter. Nanti, setelah mereka mendesain, yang saat ini masih dalam bentuk sketsa, kita akan membangun karakter dan elemen lainnya, termasuk lingkungan. Kami akan meminta pendapat Bu Dewi dan tim untuk memastikan apakah semuanya sudah sesuai agar bisa menghindari perbaikan di kemudian hari. Karena jika animasi harus diperbaiki, kami membutuhkan waktu tambahan yang cukup lama. Tim yang sekarang berbeda dari tim sebelumnya, sehingga ada perbedaan dalam cara kerja. Karakter yang muncul di setiap *frame* membutuhkan waktu lebih lama untuk diperbaiki, jadi kami ingin menyelesaikan semua perbaikan di tahap ini saja.
- Bu Dewi : Terkait dengan mahasiswa Alfa dan Gaizka yang sebelumnya membahas tentang gubang, kebetulan topik tersebut berada dalam ranah budaya dan kebudayaan. Kami akan mengirimkan data yang diperlukan terkait hal ini. Data tersebut mencakup informasi seperti cara pembuatan kerupuk atom dan gubang. Semua informasi yang diperlukan akan segera kami kirimkan kepada Ibu.

(lanjutan)

- Gaizka : Iya Ibu terima kasih banyak karena kebetulan kami juga memerlukan data-data tersebut ya Bu untuk penunjang perancangan skripsi kami, jadi mohon bantuannya juga ya Bu terkait data-data seperti jumlah kunjungan pariwisata, objek wisata, maupun hal-hal lainnya yang sekiranya dapat menunjang skripsi kami Ibu.
- Bu Dewi : Bu, mungkin lebih komunikasi nya lebih enak bu ade bisa bikin grub nanti sama kami bantu seperti itu.
- Bu Ade : Baik, Bu Dewi. Nanti saya akan menyiapkan grup jika Ibu setuju. Saya juga akan menjadikan Ibu sebagai admin grup. Selain itu, tim dari pihak kebudayaan juga akan bergabung. Untuk promosi selanjutnya, mungkin kita perlu membuat daftar pertanyaan yang akan diajukan. Apakah sudah ada media multimedia yang digunakan, seperti video atau aplikasi yang digunakan untuk rumus Anambas secara keseluruhan?
- Bu Dewi : Ini kebetulan ada dari bidang promosi yang bisa menjawab nya bu.
- Bu Ica : Selamat pagi, Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.
- Alfa : Waalaikumsallam warrahmatullahi wabarakatuh.
- Bu Ica : Perkenalkan, saya Ica, bergerak di bidang pemasaran pariwisata dan ekonomi kreatif di Kabupaten Anambas, yang terkenal dengan pesona kepulauannya. Sebelumnya, kami telah menggunakan berbagai media, terutama multimedia, untuk mempromosikan destinasi wisata Anambas. Salah satu inisiatif kami adalah aplikasi Android “Smart Wisata Anambas” yang berfungsi sebagai panduan informasi wisata di daerah ini. Namun, pada tahun sekitar 2018, aplikasi ini hanya tersedia dengan pembaruan tahunan, dan setelah satu tahun aplikasi tersebut tidak lagi aktif terus kita juga pernah bikin *website* terus juga kita pernah perundingan namanya ekoran (elektronik

(lanjutan)

eko saran) itu kita juga mulai pas digital ya bu kita bikin ekoran kita juga belajar melalui whatsapp gitu tapi hanya sebatas itu si bu sisanya yang lain kita menggunakan media sosial seperti Instagram.

Bu Ade : Oke bu, kira kira untuk instagram dan facebook sendiri akun nya dari akun dinas pariwisata ya bu ya atau ada akun saya kemarin kalo ga salah pernah sempet ketemu ada satu *website* yang mungkin di kelola oleh pribadi memang lengkap si ada pantainya berarti itu masih dari dinas pariwisata ya bu.

Bu Ica : Hingga saat ini, kami belum memiliki website resmi untuk Anambas. Kami juga belum melihat adanya kehadiran yang luas dari pihak lain yang memiliki minat dalam mempromosikan Anambas melalui platform seperti Instagram dan Facebook. Dinas Pariwisata kami belum berpartisipasi di media sosial seperti Instagram yang dikelola oleh pemerintah kabupaten.

Bu Ade : Oh begitu baik, Adakah Ibu maksudnya ada dampak ga dari secara marketingnya dari instagram dan juga facebook apakah yang datang mendapatkan informasi?

Bu Ica : Mungkin ada ya bu, tapi beberapa rata-rata tamu yang datang untuk pekerjaan. Instagram dan facebook itu lumayan membantu untuk informasi mereka nanti mereka dm kita layani dari dinasnya.

Bu Ade : Oke Baik bu karena sebenarnya ini masih yang seperti tadi di sampaikan masih *hidden* ini ya kita yang dari pulau Jawa sebenarnya ini kita mereka rata rata dari pulau Jawa ya bu temen temen mahasiswa memang kalau saya bilang tentang Anambas , Anambas itu apa bu jadi perlu tanya itu malah pengen kita jadikan potensi bu supaya kalian pelajari, cari tahu

(lanjutan)

sekalian bikin promosi nya yang kita kuasai dalam bentuk *game* atau aplikasi multimedia lain nya, Boleh apakah ada pertanyaan dari tim Hazifh dan kawan kawan atau dari Gaizka boleh.

- Alfa : Mungkin saya ingin bertanya mengenai target pasar wisatawan mancanegara, apakah lebih baik menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris dalam komunikasi?.
- Bu Ica : Kalau memang kita target nya mancanegara, tapi itu rata rata kan tamu memudahkan kata giat ya dan yang giat itu cuma kalau untuk *game* kita awal pake bahasa Indonesia dengan target kita nasional dulu tuh terutama di daerah Jawa kan masih banyak yang belum kenal sama Anambas nah kita bisa peningkatan dari itu dulu.
- Alfa : Oh oke Bu.
- Bu Ade : Biasanya bu pendatang atau wisatawan yang datang asal nya dari pulau Sumatera atau Jawa atau ada dari pulau lain?
- Bu Ica : Kalau yang mendominasi masih berasal dari pulau lain atau daerah-daerah kaya, mayoritas kunjungan dinas justru berasal dari luar negeri, seperti Australia dan Eropa, karena daerah ini menjadi tujuan utama bagi wisatawan internasional. Namun, untuk wisata dari dalam Indonesia, terutama dari Jakarta, biasanya terkait dengan pekerjaan, tetapi seringkali mereka juga menikmati waktu untuk berwisata di sana.
- Bu Ade : Oh iya oke, Berarti kalo nanti kita sasaran nya Gaizka dan temen-temen itu ga harus jakarta bukan Jawa aja tapi dari perlu untuk ditarik ya bu.
- Bu Ica : Ya diberikan.
- Bu Ade : Ya berarti perlukan pariwisata atau destinasi pariwisata atau kebudayaan nya yang unik yang sekira nya tidak dilihat dari tempat lain.

(lanjutan)

- Bu Ica : Kalo boleh nanya bu Ini *game* ini sifatnya apa?.
- Bu Ade : Ini masih *game* casual ya kayanya Gaizka.
- Gaizka : Iya bu, ini *game* Platformer.
- Bu Ica : Seperti nya tadi kan yang saya liat hanya kaya *story* gitu ya bu melakukan ini terus ada apa percakapan gitu lebih banyak percakapan ya gitu.
- Bu Ade : Harapannya gimana ya bu
- Bu Ica : Harapannya saya adalah membuat *game* sederhana terlebih dahulu, seperti misalnya permainan mengangkat kerupuk atom atau menjual kerupuk atom. Menurut saya, akan lebih baik jika ceritanya agak panjang, namun jika melihat dari contoh *game* yang saya mainkan seperti *game* Tahu Bulat, mereka telah memiliki dampak yang signifikan. *Game-game* semacam itu sudah memberikan informasi yang cukup, misalnya tentang tahu bulat dari Jawa, dan menurut saya itu sudah cukup sebagai langkah perdana. Saya hanya memberikan masukan. Namun, saya pikir apa yang Anda buat sejauh ini sudah cukup baik untuk dipresentasikan. Dengan cara ini, secara tidak langsung, pemain *game* akan dapat memperoleh informasi tentang tempat wisata dan sejenisnya.
- Bu Ade : Oke Baik bu, Berarti kita berikan catatan nanti untuk catatan bimbingan selanjutnya.
- Bu Ica : Iya, Makasih bu, Bu *follow* instagram kita bu Anambas.
- Bu Ade : Oh Baik itu yang official ya bu ya?.
- Bu Ica : Ya itu yang dinas pariwisata nya.
- Bu Ade : Oke baik bu.
- Bu Ica : Makasih bu.
- Bu Ade : Sebelum kita menutup sesi gmeet ini, ada pertanyaan dari Dewa dan Hafizh yang ingin kita bahas. Dewa dan Hafizh,

(lanjutan)

apakah kita ingin melihat pertanyaan tersebut sekarang atau kita buat grup untuk membahasnya nanti?

- Bu Dewi : Iya nanti gambar kerupuk nya kita kasih sama cara pembuatannya.
- Bu Ade : Bu nanti saya juga coba untuk buat grup nya teman teman ada yang mau di tanyakan lagi Dewa,Hafizh,Yusuf.
- Bu Dewi : Ini ada berapa mahasiswa bu?
- Bu Ade : Ini ada lima tapi emang ini dari dua kelompok bu jadi ini ada kelompok nya Gaizka dan Alfa ini adalah anak semester delapan saat ini kalau Dewa,Yusuf, dan Hafizh anak semester dua aplikasi yang berbeda tapi tentang Anambas dua-dua nya, Oke baik kalau misalnya kita cukup kan mungkin sampai disini Bu Dewi Terima kasih.
- Bu Dewi : Iya sama-sama bu.
- Bu Ade : Nanti saya buat grup nanti bakal banyak pertanyaan terima kasih bu sudah membantu selama ini ya bu.
- Bu Dewi : Sama-sama bu kalau memang kita punya data nanti akan kami sampaikan ya bu, tapi sebaiknya kalo memang ini harus berkunjung di wisata Anambas.
- Bu Ade : Siapa tau bu mereka nanti jika luang dan ada rezeki juga waktunya, karena memang rezeki nya banget bu.
- Bu Dewi : Tapi kalo memang ingin menikmati dari Tanjung priok tiga hari 4 malam lah sampai sini ya lumayan juga berwisata sambil naik kapal pesiar.
- Bu Ade : Betul memang ini butuh waktu juga ya sebenarnya karena dapat cerita dari ipar saya gitu memang butuh waktu juga dari ke Anambas juga butuh waktu ya.
- Bu Dewi : Ipar Ibu pernah kesini bu Maaf bu?

(lanjutan)

Bu Ade : Ipar saya ada di Anambas, saya dapat nomor Ibu ya dari kenalan nya Kak yuni jadi Kak yuni itu sendiri di depok cuma saya kurang tau dinas apa cuma memang saya dapat infonya itu info Bu Dewi dari kak Yuni ini memang beliau pun seperti itu *stay* nya.

Bu Dewi : Ya bu makasih.

Bu Ade : Baik bu kalau tidak ada pertanyaan lagi dan teman teman di Anambas terima kasih atas waktunya alhamdulillah kita bisa bertema nanti kita coba komunikasi lagi ya bu ya terima kasih.

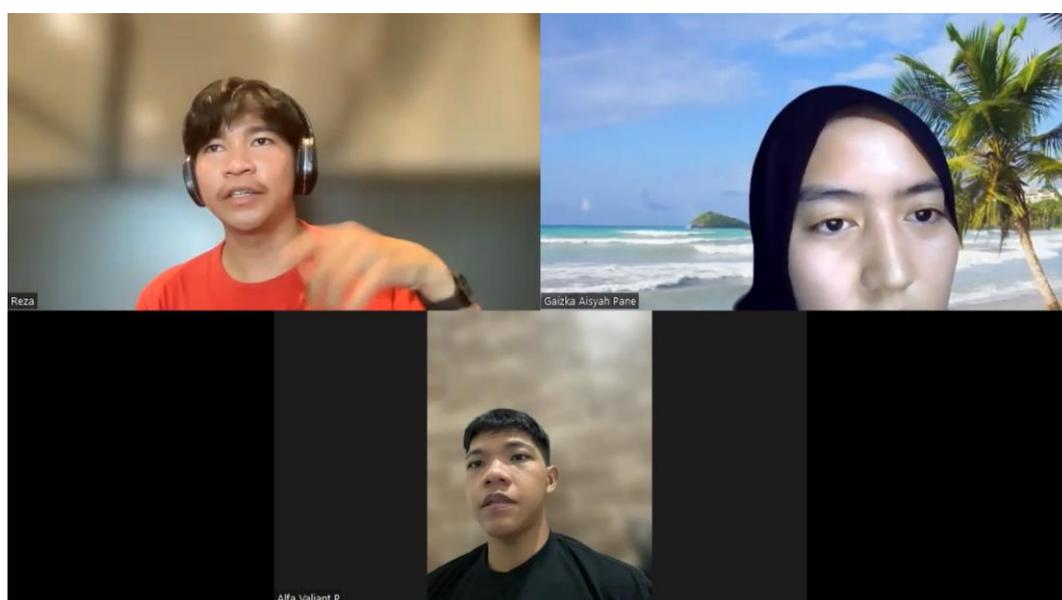
Lampiran 3. Dokumentasi dan transkrip wawancara dan dokumentasi dengan masyarakat (Kak Reza)

Narasumber : Reza

Pewawancara : Gaizka Aisyah Pane dan Alfa Valiant

Tanggal Pelaksanaan : Sabtu, 2 Maret 2024

Tempat Pelaksanaan : Zoom



Gaizka : Alfa.

Alfa : Ya.

Gaizka : Oke Assalamualaikum Wr. Wb sebelumnya kenalin dulu ya kak reza saya Gaizka dan rekan saya Alfa, jadi kebetulan kita mau bikin skripsi Kak nah sebelum itu topik kita itu kan mengenai daerah Anambas ya Kak jadi ada beberapa pertanyaan yang ingin kita tanyakan ke kakak sebelumnya nah sebelum itu mungkin aku mau kenalin dulu Kak, jadi kita tuh di skripsi kita bakalan membuat *game* untuk mempromosikan pariwisata di anambat itu sendiri nanti yang buat *game* itu nanti ada Alfa nah terus kalau Gaizka bikin *game* desain dokumennya nah sebelumnya boleh tahu

(lanjutan)

- dulu kali ya Kak nama kakak dan apa kakak berasal dari Anambas atau bukan Atau bagaimana Kak?
- Kak Reza : Oke, ini ya, Alfa dan Gaizka. Jadi aku Reza, Jadi aku Reza, aku lahir di Anambas ya, Tarempah, terusnya di kota Tarempah lah. Di sana aku mulai dari SD sampai SMA juga di sana, di Tarempah ya, di SMA Satu Shantan Timur. Terus di sana kita tahu sendiri kan, di Anambas itu negara kepulauan ya, kepulauan banyak wisata sih, sebenarnya benar banyak wisata gitu. Jadi untuk wisata, ya nominasi laut Pantai itu wisata, di sana juga banyak sih datang turis-turis kan, turis -turis banyak banget tuh. Kalau aku sendiri sih lebih tepatnya juga di kampung namanya itu desa, desa Timburun namanya, air terjun Timburun ada namanya. Nah aku di air terjun Timburun rumah. Wisata juga sih dari wisata lu, air terjun ya, ujur tingkat. Itu sih.
- Gaizka : Itu di Tarempa ya Kak berarti?
- Kak Reza : Iya itu, ya kita masih satu daratan.
- Gaizka : Oh iya kak. Terus kalau menurut kakak berarti mungkin dari pantai-pantainya itu ya kak yang menjadi daya tarik utama di destinasi pariwisata di Anambas itu ya kak.
- Kak Reza : Ya, 80% yang pantai sih bisa berapa banyak pantai ya, bagus. Namun sinyal seluler di sana kurang bagus.
- Gaizka : Kalau menurut kak, kan kita bakal bikin *game* ini, kak, buat meningkatkan pariwisata di Anambas. Apakah *game* ini berpotensi untuk meningkatkan pariwisata tadi di Anambas, gitu, kak? Soalnya kalau dari yang aku lihat potensi wisata di Anambas sangat besar. Terus kalau menurut kakak kan ini kebetulan *game* kita bentuknya patform harus gitu ya kak. Jadi yang kayak *game* nya bakalan terus orangnya jalan ke mario bros.

(lanjutan)

- Kak Reza : Nah, kalau platformer memang jadi genre yang populer, apalagi kalau kita mau bikin *game* yang simpel dan mudah dipahami. Tapi gak harus persis kayak Mario Bros kok! Bisa kita modifikasi, tambahkan elemen unik, atau bahkan bikin *gameplay* yang anti-mainstream. Yang penting, kita tetap fokus di mekanik inti platformingnya, yaitu lompat, lari, dan melewati rintangan.
- Gaizka : Menurut kakak, apa yang perlu dimasukkan ke dalam *game* ini untuk menggambarkan keindahan alam di Anambas?
- Kak Reza : Ditambahkan misi agar menantang. lalu dengan adanya misi, dapat memperkenalkan juga makanan lokal. jadi selain tempat wisata lokal dan adat istiadat, dapat ditambahkan makanan lokal.
- Gaizka : Kira-kira fitur apa saja yang mungkin dapat ditingkatkan ke dalam *game* ini?.
- Kak Reza : Bisa ditambahkan fitur untuk mengabadikan momen di dalam *game* contohnya seperti berfoto di air terjun. Lalu untuk dapat lebih memperkenalkan tempat wisata, bisa ditambahkan fitur *share* pengalaman seperti ke Instagram, WA, dll.
- Gaizka : Menurut kakak, pedoman dalam perancangan *game* itu dibutuhkan tidak?
- Kak Reza : Memang harus sangat dibutuhkan karena sebagai panduan juga bisa untuk riset terlebih dahulu
- Gaizka : apakah kakak memiliki harapan dari pembuatan *game* yang kami buat?
- Kak Reza : Aku ingin agar orang luar bisa tahu jika di daerah terpencil ternyata ada surga, seperti pada Anambas ternyata memiliki laut yang sebening kaca, terumbu karang yang terawat, dan

(lanjutan)

ikannya masih banyak gitu. Harapannya bisa lebih terkenal dan tetap terjaga untuk kelestariannya juga.

- Gaizka : Menurut kakak, penggunaan teknologi digital dalam promosi wisata, dapat memberikan dampak positif dalam pertumbuhan ekonomi lokal di Kepulauan Anambas atau tidak?.
- Kak Reza : Tentunya iya, seperti pendapatan desa, baik dari tiket masuk air terjun dan pantai seharusnya pendapatan lokal makin banyak.
- Gaizka : Apakah kakak memiliki saran lain untuk mempromosikan tempat wisata Anambas?.
- Kak Reza : Mungkin dengan cara si pengguna dapat membagikan perjalanannya setelah memainkan *game* ke media sosialnya.
- Gaizka : Apakah kakak percaya *game* platformer yang kami buat dapat mempromosikan tempat wisata Anambas?.
- Kak Reza : Menurut saya pasti berhasil karena disana masih minim dengan temanya digital dan memang belum ada jadi kalian adakan.
- Gaizka : Terima kasih banyak Kak atas waktunya, mohon maaf apabila ada kesalahan kata Kak.
- Kak Reza : Iya sama-sama ya, aku izin keluar duluan ya, semangat.

Lampiran 4. Tanggapan data oleh Kementerian Kelautan dan Perikanan



KEMENTERIAN KELAUTAN DAN PERIKANAN
DIREKTORAT JENDERAL
PENGELOLAAN KELAUTAN DAN RUANG LAUT
LOKA KAWASAN KONSERVASI PERAIRAN NASIONAL
PEKANBARU

JALAN BUDI LUHUR KELURAHAN MENTANGOR PEKANBARU-RIAU 28286
 TELEPON/FAKSIMILE (0761) 8404510
 LAMAN www.kkp.go.id SUREL kkpn.pekanbaru@kkp.go.id

Nomor	: B.762/LKKPN/TU.210/V/2024	3 Mei 2024
Sifat	: Biasa	
Lampiran	: satu berkas	
Hal	: Penyampaian Data Layanan Kunjungan Wisata Kawasan Konservasi Kepulauan Anambas	

Yth. Ketua Jurusan Teknik Multimedia Digital PNJ
 di Depok

Menindaklanjuti Surat Bapak Nomor 277/PL3.A.9/2024 tanggal 2 April 2024 perihal Permohonan Izin Observasi serta Permohonan Mahasiswi Bapak dalam aplikasi e-PPID LKKPN Pekanbaru yang didelegasikan tanggal 29 April 2024, bersama ini dengan hormat kami sampaikan data Kunjungan Wisata Kawasan Konservasi Kepulauan Anambas sampai dengan April 2024 (sebagaimana terlampir). Sebagai informasi mengenai website LKKPN Pekanbaru yang saat ini belum bisa diakses dikarenakan terdapat proses migrasi terpusat dari Website Utama Kementerian Kelautan dan Perikanan. Untuk informasi lebih lanjut mengenai PPID LKKPN Pekanbaru dapat menghubungi Bpk. Faisal (082124749148).

Demikian kami sampaikan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Kepala Loka Kawasan Konservasi
 Perairan Nasional Pekanbaru,



Ditandatangani
 Secara Elektronik

Rahmat Irfansyah

Tembusan :

1. Sekretaris Direktorat Jenderal Pengelolaan Ruang Laut
2. Sekretariat PPID DJPKRL

(lanjutan)

Lampiran Surat
 Nomor : B.762/LKKPN/TU.210/V/2024
 Tanggal : 3 Mei 2024

Lampiran Permohonan Data E-PPID KKP

PPID KKP

LOKA KAWASAN KONSERVASI PERAIRAN NASIONAL PEKANBARU

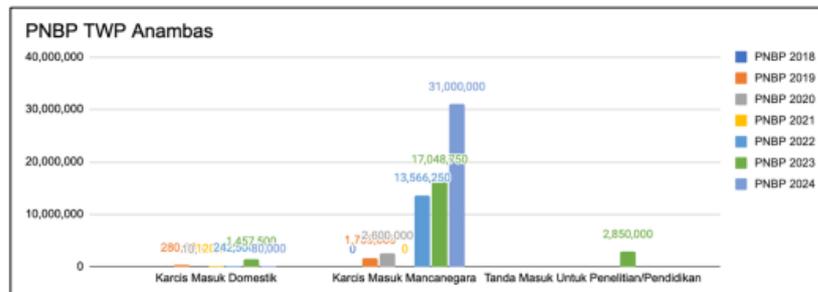
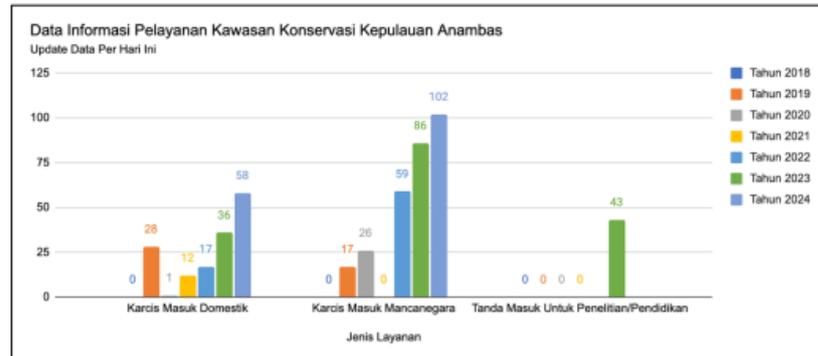
Tanggal Permohonan: 23 April 2024

Tujuan Permohonan: Data untuk melengkapi syarat-syarat yang diperlukan dalam penyelesaian skripsi

Kebutuhan Dokumen dan Informasi: Sebelumnya saya sudah pernah mengakses link : <https://kkp.go.id/dgpr/lkkppekanbaru/artikel/11244-data-kunjungan-wisata-di-twp-kepulauan-anambas> Namun, ketika saya buka kembali link tersebut sudah tidak dapat diakses karena keberulan kami memerlukan data tersebut untuk menunjang skripsi kami. Jika berkenan kami izin ingin mendapatkan data tersebut seperti data demografi dll, terima kasih.

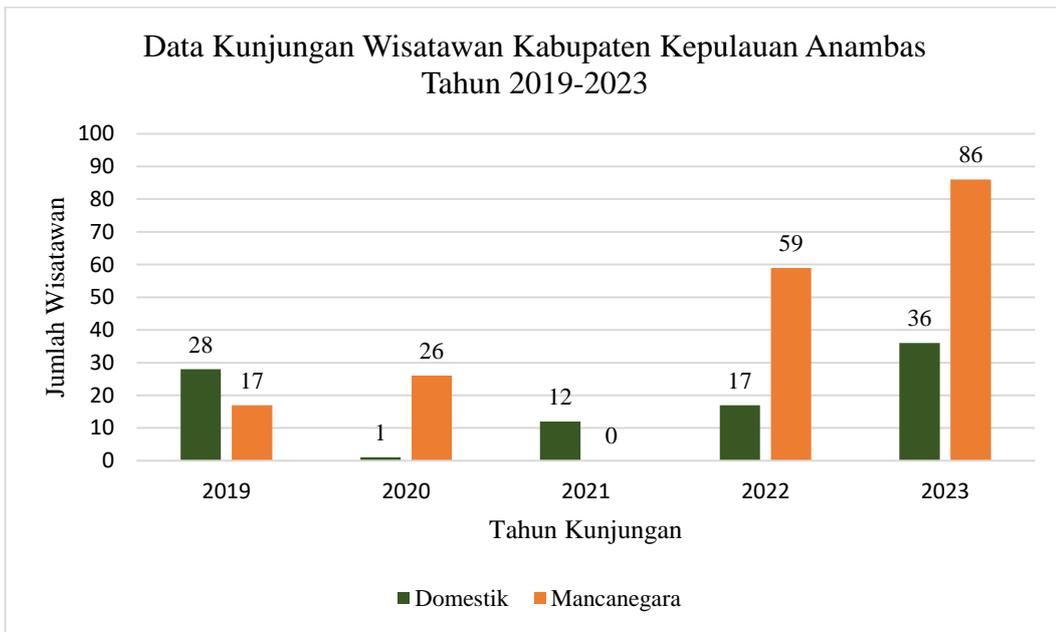
Riwayat	Tanggal	Aksi	Dari	Untuk	Catatan	Lampiran
	23 April 2024	Pengajuan	gatzkaasyah		Sebelumnya saya sudah pernah mengakses link : https://kkp.go.id/dgpr/lkkppekanbaru/artikel/11244-data-kunjungan-wisata-di-twp-kepulauan-anambas Namun, ketika saya buka kembali link tersebut sudah tidak dapat diakses karena keberulan kami memerlukan data tersebut untuk menunjang skripsi kami. Jika berkenan kami izin ingin mendapatkan data tersebut seperti data demografi dll, terima kasih.	
	23 April 2024	Delegasi	ADMIN PPID	SETDIJPRIL		
	29 April 2024	Delegasi	SETDIJPRIL	LKKPN PEKANBARU		

Grafik Layanan Kunjungan Wisata
 Kawasan Konservasi Kepulauan Anambas (sd. April 2024)



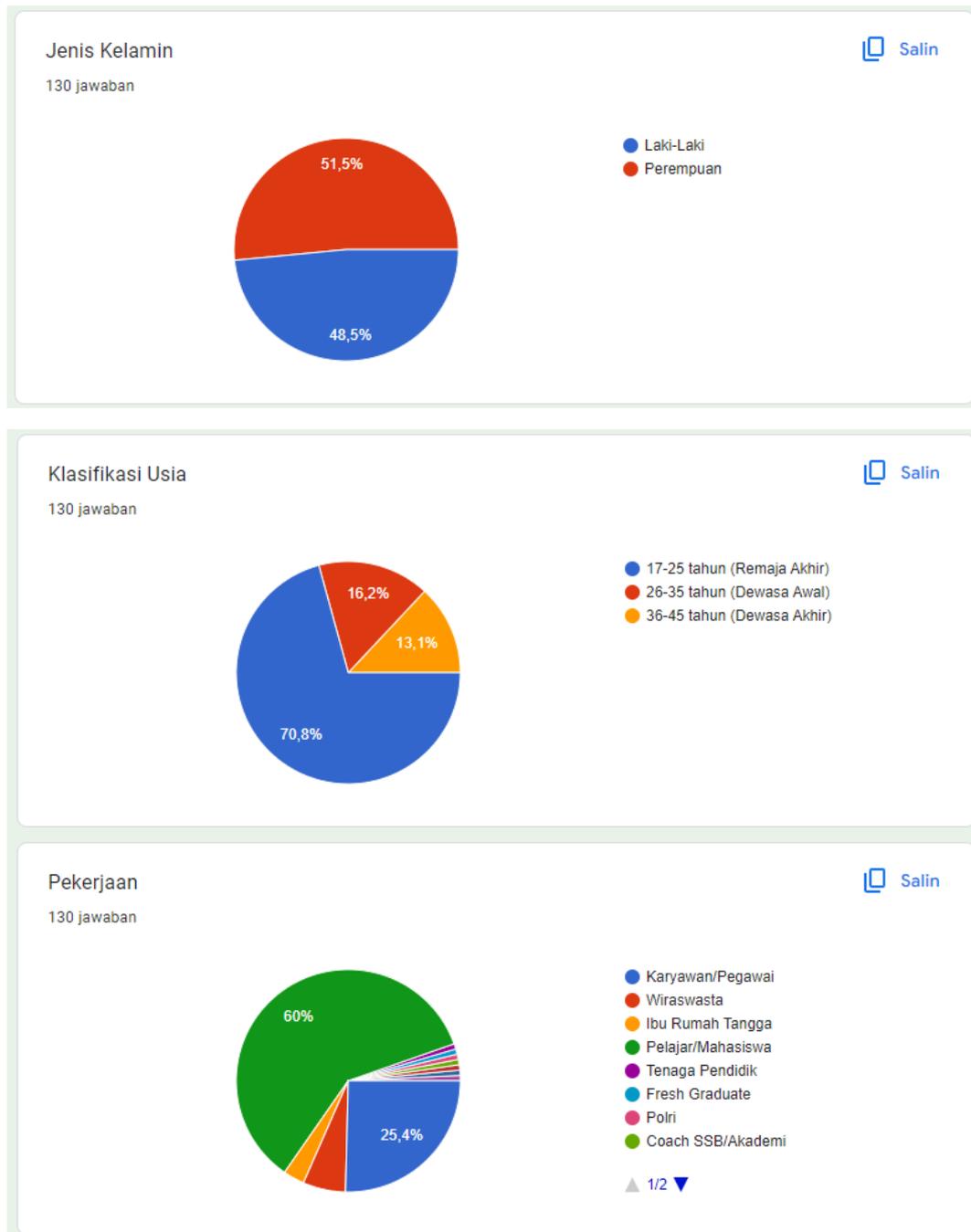
Lampiran 5. Data Kunjungan Wisatawan Kabupaten Kepulauan Anambas Tahun 2019-2023

Berikut adalah data yang diperoleh dari Kementerian Kelautan dan Perikanan Loka Kawasan Konservasi Perairan Nasional Pekanbaru.



No	Nama	No KTP/Passport	Umur (Thn)	IP	Alamat (Kota/Kab)	Tanda Masuk	Kode Billing	PNBP	Nama Operator Wisata	Wisatawan Domestik/Mancanegara	Waktu Kunjungan (Hari)	Waktu Kunjungan (Bulan)	Lain	Kategori Tujuan @ Kawasan	
1	INDONESIA	00744	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			2105061307760001	1	21	MARET	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
2	INDONESIA	19599	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			Evster Vony	1	26	APRIL	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
3	INDONESIA	19599	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			Evster Vony	1	26	APRIL	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
4	INDONESIA	19599	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			Evster Vony	1	26	APRIL	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
5	INDONESIA	19599	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			Evster Vony	1	26	APRIL	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
6	INDONESIA	19599	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			Evster Vony	1	26	APRIL	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
7	PERANCIS	91538	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	3	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
8	INDONESIA	19599	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			Evster Vony	1	26	APRIL	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
9	AUSTRALIA	91538	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	3	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
10	AUSTRALIA	91538	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	3	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
11	AUSTRALIA	91538	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	3	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
12	AUSTRALIA	91538	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	3	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
13	AUSTRALIA	91548	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	3	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
14	AUSTRALIA	91548	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	3	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
15	AUSTRALIA	91548	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	3	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
16	AUSTRALIA	91548	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	3	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
17	JERMAN	91549	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	3	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
18	JERMAN	91549	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	3	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
19	JERMAN	91533	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	9	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
20	JERMAN	91533	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	9	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
21	United States	91533	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	9	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
22	JERMAN	91533	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	9	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
23	INDONESIA	91707	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	17	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
24	INDONESIA	91707	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	17	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
25	INDONESIA	91707	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			HPI	1	17	JUNI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
26	INDONESIA	91925	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			2105061307760001	1	8	JULI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
27	INDONESIA	91925	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			2105061307760001	1	8	JULI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
28	INDONESIA	91925	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			2105061307760001	1	8	JULI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
29	INDONESIA	91925	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			2105061307760001	1	8	JULI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
30	INDONESIA	91925	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			2105061307760001	1	8	JULI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI
31	INDONESIA	91925	KKPH	PEKANBARU	-	TW KEPULAUAN ANAMBASIPAR HIW0202			2105061307760001	1	8	JULI	2023	1	KAHVASAN KONSERVASI

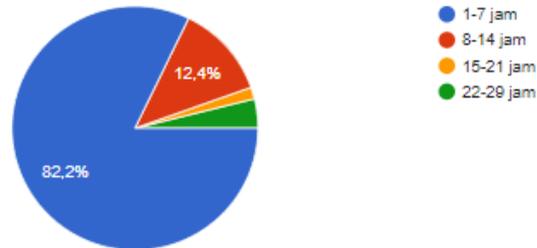
Lampiran 6. Hasil kuesioner penelitian awal skripsi



(lanjutan)

Rata-Rata Waktu Bermain Game per Minggu

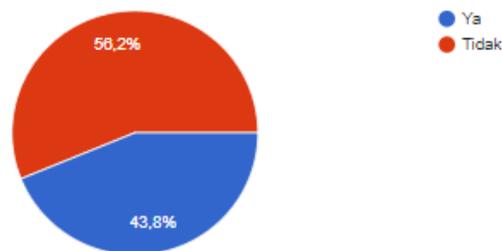
129 jawaban

[Salin](#)

Tingkat Pengetahuan

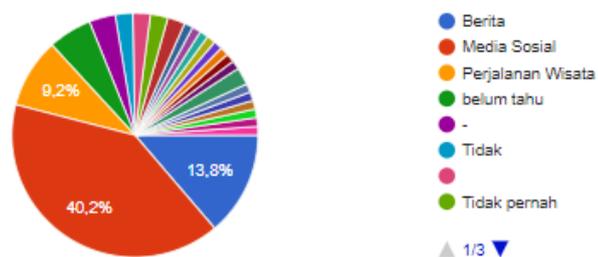
Pernakah Anda mendengar tentang Kabupaten Kepulauan Anambas?

130 jawaban

[Salin](#)

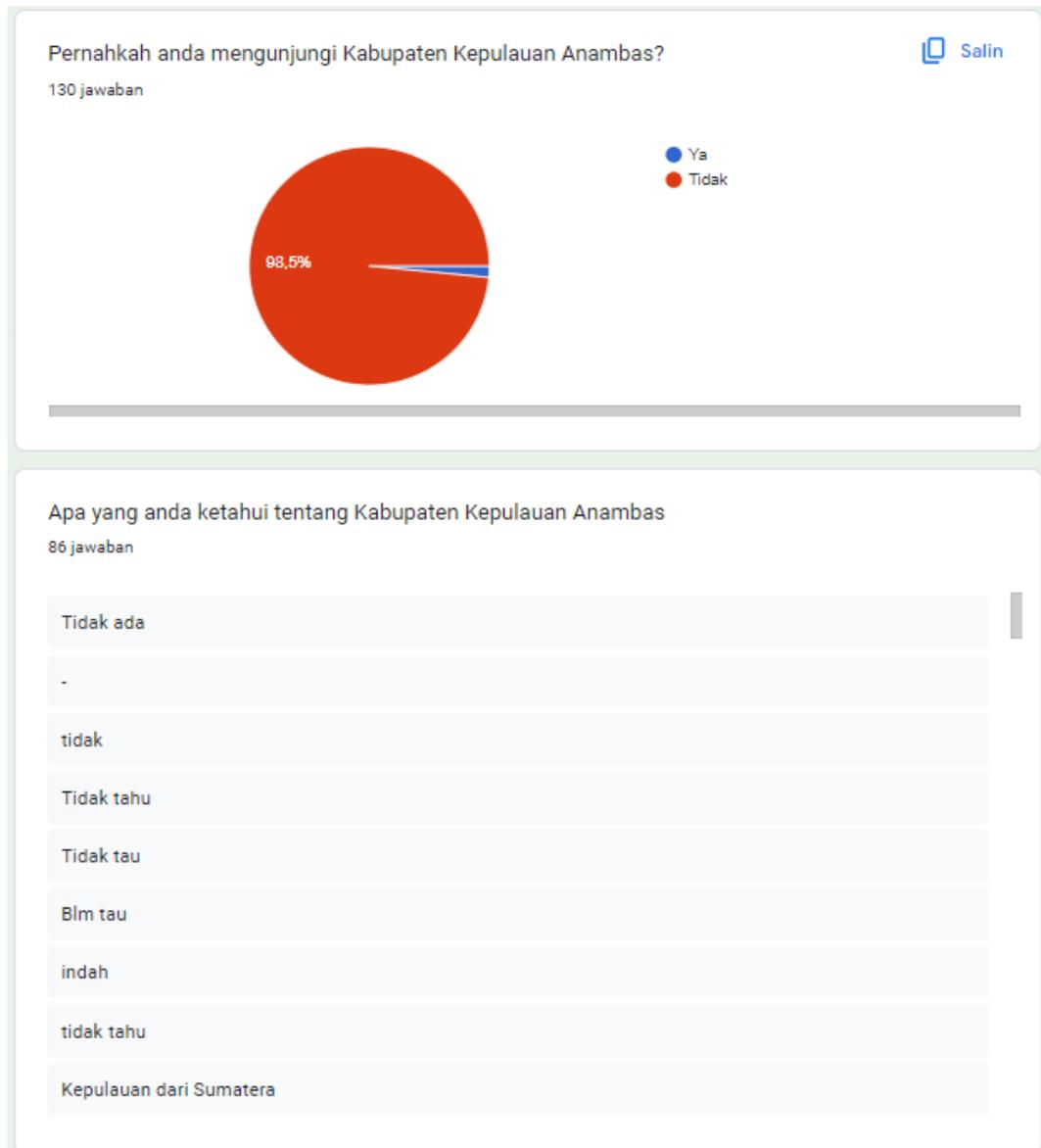
Jika pernah, dari mana anda mengetahui Kabupaten Kepulauan Anambas? Jika belum tahu, silahkan lewati pertanyaan ini atau jawab belum tahu

87 jawaban

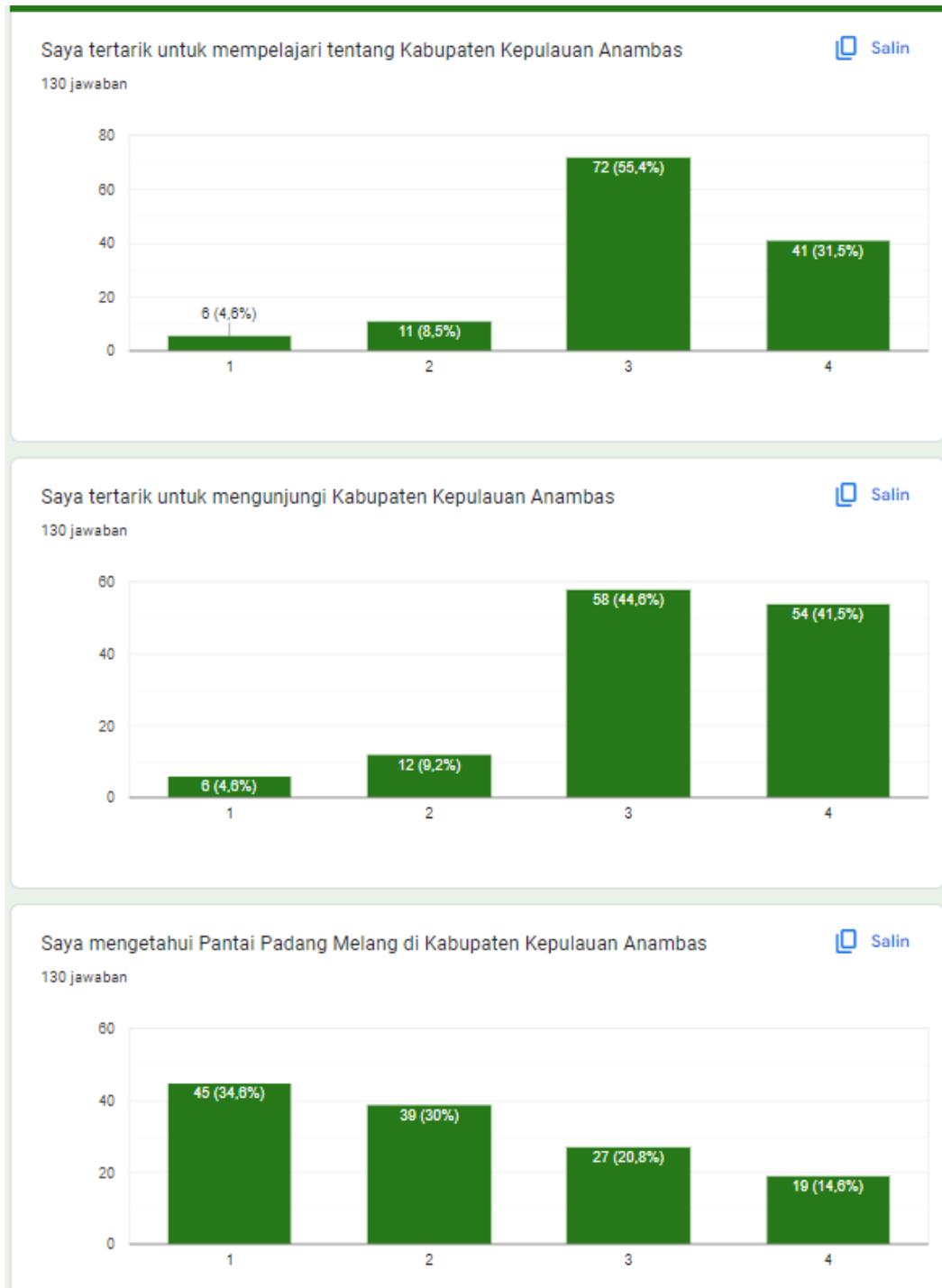
[Salin](#)

▲ 1/3 ▼

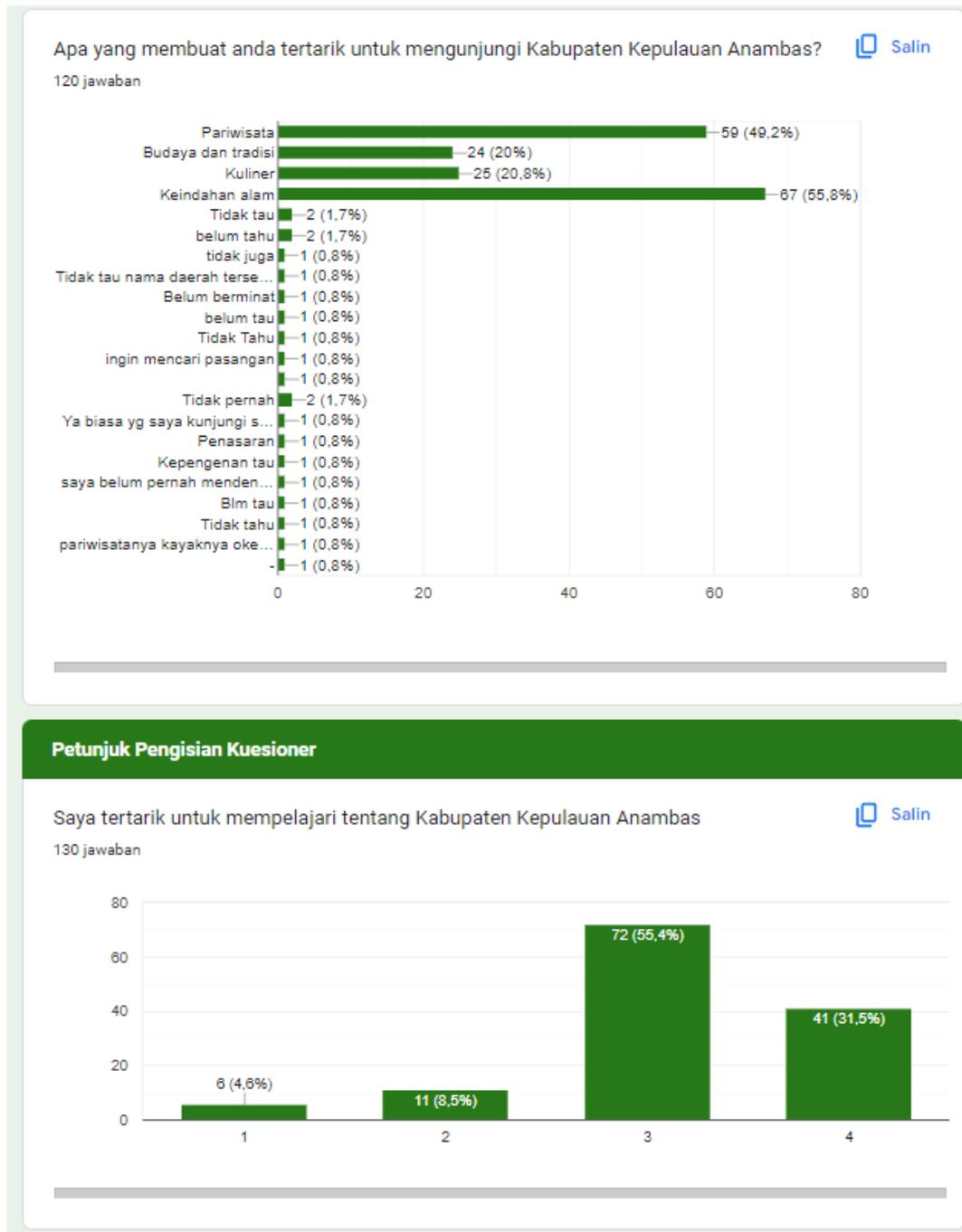
(lanjutan)



(lanjutan)



(lanjutan)

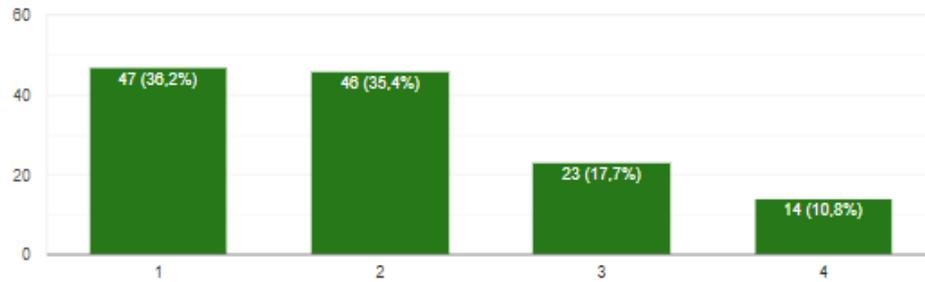


(lanjutan)

Saya mengetahui kesenian Gubang

[Salin](#)

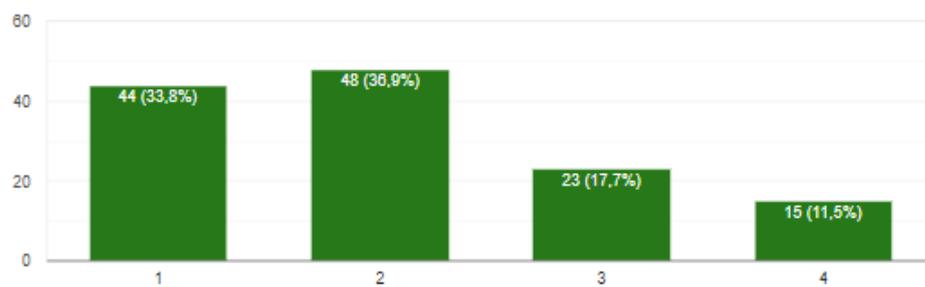
130 jawaban



Saya mengetahui kuliner khas Kabupaten Kepulauan Anambas

[Salin](#)

130 jawaban

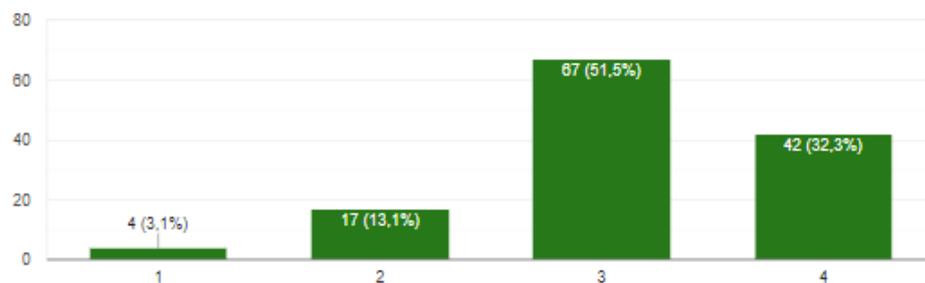


Petunjuk Pengisian Kuesioner

Saya senang bermain game

[Salin](#)

130 jawaban

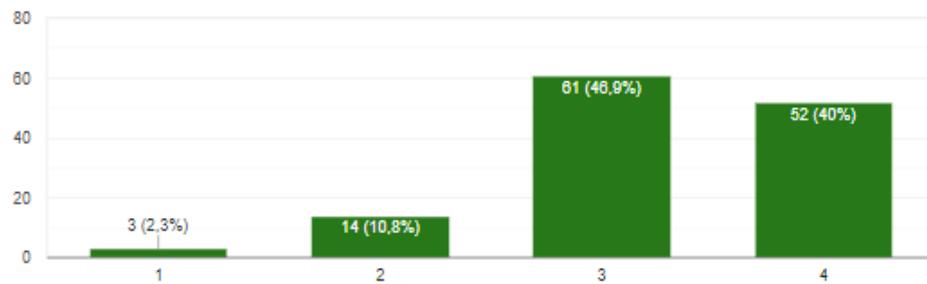


(lanjutan)

Saya tertarik untuk mengetahui lebih lanjut Kabupaten Kepulauan Anambas, khususnya Jemaja melalui game "Arka's Journey"

[Salin](#)

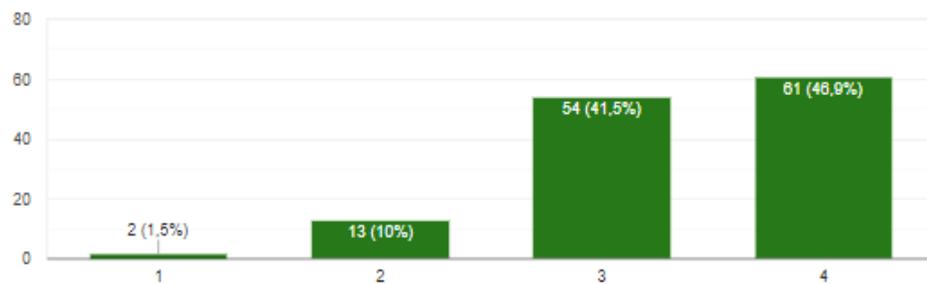
130 jawaban



Game berpotensi dalam mempromosikan wisata Kabupaten Kepulauan Anambas?

[Salin](#)

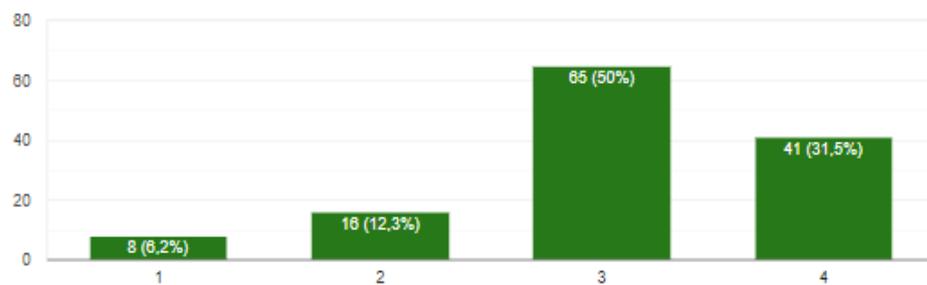
130 jawaban



Saya akan memainkan game "Arka's Journey"

[Salin](#)

130 jawaban



Lampiran 7. Transkrip wawancara *beta testing* dengan Kak Dayu

Narasumber : Dayu Ovtama Nasrullah

Pewawancara : Gaizka Aisyah Pane

Tanggal Pelaksanaan : Rabu, 17 Juli 2024

Tempat Pelaksanaan : Zoom

Gaizka : Assalamualaikum, selamat malam Kak Dayu, sebelumnya terima kasih sudah menyempatkan waktunya hadir untuk *beta testing* dalam rangka skripsi aku. Perkenalkan aku Gaizka dari Politeknik Negeri Jakarta, saat ini semester 8 dan sedang mengembangkan sebuah *game* desain dokumen dan *environment asset* nya untuk pengembangan *game* nantinya.

Kak Dayu : Halo, Assalamualaikum Wr. Wb. Selamat malam nama aku Dayu Oktamara Nasrullah aku sekarang kerja di Infinite Learning, tepatnya di Kota Batam. Posisi aku di Infinite Learning ini kurang lebih sesuai dengan apa yang mau di ujiin yaitu sebagai *game* desainer mentor, jadi kurleb aku fokusnya emang di bidang *game* desainer untuk sebuah bidang di *game* development. Kurang lebih sepertinya itu secara singkat.

Gaizka : Oke kak, kemarin sesuai yang sudah sempat aku share hasil *game* dokumen yang aku bikin juga ya kak sama beberapa asetnya. Aku sendiri juga buat di asetnya dan menaruh di sebuah Gdariive. Apakah kakak mau melihat link Gdariive-nya atau hasil GDD nya aja?

Kak Dayu : Aku rasa kalau misalnya aku lihat dari GDD kamu sudah cukup.

(lanjutan)

- Gaizka : Baik kak, aku izin langsung bertanya kak. Dari GDD yang udah kakak baca nih kak sekiranya, apakah GDD itu sudah memberikan gambaran atau visi yang jelas mengenai konsep permainan yang bakal dibuat?.
- Kak Dayu : Oke terima kasih, kalau misalnya ini kan aku lihat *game* kamu kan 2D platformer ya? Kalau 2D platformer ini aku rasa sebuah *game* yang sederhana. Jadi dari GDD yang aku lihat kalau dari informasi mekanik itu sudah jelas karena biasanya kalau platformer kan cuman tinggal gunain keyboard untuk loncat dan kanan kiri aja, kaya atas bawah untuk interaksinya dan segala macem, jadi untuk dari segi mekanisme karena ini *game* sederhana 2D platformer, jadi menurut aku itu udah lebih dari cukup dari informasi yang ada di GDD.
- Gaizka : Baik Alhamdulillah, terus dari segi alur cerita dan narasi dalam GDD ini. Apakah mudah dipahami dan menarik kak?.
- Kak Dayu : Oke, untuk informasi nya jadi secara overview lah jadi pas pertama kali aku lihat biasanya kan kita kalau *game* 2D platformer itu ceritanya kurang menarik dan segala macam untuk kita mainin, tapi disini kamu sama tim kamu ngebuat ceritanya tentang kepulauan Anambas dan sekitarnya ya. Jadi misalnya kita mau main *game* keliling indonesia tapi kita gak tau mau bagian apa, jadi untuk *game* kamu ini “Arka’s Journey” menurut aku untuk narasi dan segala macamnya bisa membuat aku tertarik si untuk mainin dan explore lebih jauh terutama tentang tema yang kamu bawain.
- Gaizka : Oke kak, terus kalau dari GDD nya sendiri berarti apakah kakak setuju nih kak adanya GDD ini dapat memudahkan pengembangan *game* dalam membuat *game* itu sendiri kak?

(lanjutan)

- Kak Dayu : Oke, sebenarnya kalau jawaban dari aku tergantung dari *game* yang kita buat bahkan tergantung dari tim. Sederhananya GDD kalau misalnya kita cuma buat *game* yang sederhana gitu misalnya dalam satu tim. Kita atau dua orang doang berarti itu balik lagi misalnya kita emang mau pakai GDD silahkan tapi kalau misalnya gak juga gapapaa. tapi kalau misalnya *game* kita udah bisa dibidang scoop nya atau lingkungannya itu udah luas itu perlu GDD karena nanti takutnya ada perbedaan tolak ukur untuk membuat *game* tersebut. Jadi balik lagi kalau misalnya emang menurut dirimu GDD itu penting silakan buat gitu.
- Gaizka : Kalau boleh tanya juga kak, kalau buat GDD ini biasanya output hasilnya kan kalau kebetulan aku pdf dan cetak fisik. tapi kalau dunia industri yang sebenarnya itu GDD nya itu output hasilnya itu bakal kemana si kak? Penyebaran atau distribusinya?
- Kak Dayu : Kurang lebih sama, karena kita kan udah di dunia digital. Jadi untuk mempermudah ya pasti kurleb sama si jadi berupa dokumen *online* segala macam tapi kalau misalnya kalau perlu untuk dicetak GDD juga dicetak secara hardcopy langsung gitu.
- Gaizka : Tapi kalau begitu jatuhnya aku hanya benar kaya ke pengembang aja atau kaya entah masyarakat umum juga bisa melihat atau emang untuk perusahaan aja gitu si kak biasanya?
- Kak Dayu : Biasanya kalau misalnya emang kita benar benar untuk menghasilkan sebuah income di *game* tersebut kita gabisa menyebarkan GDD secara umum. Jadi GDD itu bisa dibagi jadi beberapa macam. Jadi ada yang khusus tim kita, khusus untuk si publisher, atau bisa bahkan tersebar secara

(lanjutan)

umum. Jadi kan istilahnya GDD ini dari *game* kita jadi itu harus kita jaga secara rahasia dan segala macam supaya *project* kita itu gabisa ditiru sama orang lain.

- Gaizka : Berarti walaupun istilahnya ketiga beda entah pengembang *game* ataupun juga investor ataupun umum pasti ada perbedaan dari GDD yang dishare juga begitu ya kak?
- Kak Dayu : Iya jadi ada rahasia yang harus kita jaga.
- Gaizka : Oke baik kak, lalu kira kira untuk komentar terkait terhadap GDD ini secara keseluruhan menurut kakak bagaimana? Atau ada yang mau ditanyakan ke aku terkait GDD ini.
- Kak Dayu : Kalau terkait GDD kamu karena tadi aku udah bahas *game* ini di platformer kurleb semuanya udah bener si komplit cuman mungkin ada beberapa tambahan kaya untuk level desainernya mungkin bisa ditambahin jadi skets dari level di *game* kamu bisa ditambahin jadi kita atau *game* artis nanti bisa lebih mudah untuk ngesketsin level yang ada di *game* kamu sama mungkin kalau misalnya mau ditambahin lagi ada bisa nambahin *list list* dari daftar musik atau sound effect yang bakal dipakai.
- Gaizka : Berarti kalau itu levelnya maksud kaya skets atau wireframe gitu kak?
- Kak Dayu : Iya sketsa sama *wireframe* nya aja karena sebenarnya di dalam industri *game* itu ada 3 dokumen yang berbeda si. Ada GDD (*game* desainer dokumen), ADD (*art* desain dokumen) sama TDD (*technical* desain dokumen) nah untuk di GDD sendiri ini kamu cukup ngelampirin skets atau wireframe dari level untuk dikasih ke *game* artis nanti. Nah kalau misalnya sketsa sama *wireframe* nanti udah ada di GDD, artis nanti bisa nyempurnain untuk taruh di *art* desain dokumen.

(lanjutan)

- Gaizka : Oke kak. Berarti secara keseluruhan GDD ini udah layak gitu ya kak untuk dikasih ke pengembang?
- Kak Dayu : Iya untuk di publisher menurut ku ini udah layak si.
- Gaizka : Oke terima kasih kak. Terus untuk terkait desain aset ini kak dalam *game* desain dokumen apakah menurut kakak udah konsisten dan menunjang keseluruhan permainan? Karena kebetulan aku juga pake *vector art* gitu kak.
- Kak Dayu : Ya untuk *art* sendiri kan *vector art* ya nah menurut aku kan karena ini *vector art*, jadi bisa dibilang sederhana tapi walaupun sederhana enggak cuman kaya bisa dipandang sebelah mata. Jadi walaupun sederhana *vector art* tapi masih bisa ada unsur yang menarik menurut aku karena disini walaupun cuman simpel aku ngelihat nya masih bisa untuk dimaenin untuk bahkan istilahnya kaya menghabiskan waktu lah. Jadi menurut aku ini bener bener menarik si dari segi *art* nya.
- Gaizka : Berati udah konsisten gitu ya Kak?.
- Kak Dayu : Cuman ada beberapa yang bisa dikoreksi lagi si ada beberapa hal yang menurut aku dari beberapa informan itu ada perbedaan si. Kaya contoh di ikan ini ikan tongkol dan gonggong nya ini menurut aku cukup beda sama infromen lainnya. Contohnya kaya rumah, laut, pasir nya jadi sebenarnya perbedaannya gak terlalu mencolok atau signifikan cuman kalau misalnya ada orang bener bener sadar itu bakal bisa jadi hal yang bisa dikoreksi kedepannya si.
- Gaizka : Oke kak, berarti paling di bagian ikan sama gonggong itu ya kak? Kaya agak kurang?.
- Kak Dayu : Iya kurlleb, kaya terlalu beda si.
- Gaizka : Berarti untuk penggambaran aset ink sendiri apakah sudah memberikan visualisasi yang baik kak?.

(lanjutan)

- Kak Dayu : Iya kalau dari aku menarik si apalagi kurleb bisa mevisualisasikan sebuah aset yang ada di dunia nyata langsung ke dalam sebuah *game* kan, jadi walaupun aset kita sederhana aku tau kalau misalnya ini sesuai dengan apa yang ada di dunia nyata gitu.
- Gaizka : Terus selain itu kak untuk *enviromental* asetnya mungkin seperti yang contohnya kaya bukit Jongkong layar dan lainnya apakah sudah tervisualiasikan?.
- Kak Dayu : Jadi untuk bukit segala macem ya aku dengan ngeliat ini aku sadar kalau itu bukit gitu. Jadi kita secara istilahnya sekilas kita tau bahwa apa yang mau kamu gambar ini sesuai dengan apa yang kamu tulis gitu dan lainnya. Jadi kita ga salah sangka untuk nilai aset ini beda sama yang kamu tulis gitu.
- Gaizka : Oke kak berarti secara keseluruhan apakah kakak sudah puas dengan *enviroment* aset yang telah dihasilkan kak?.
- Kak Dayu : Kalau dari aku sendiri kalau misalnya dinilai 1-10 mungkin 8 ya. Jadi istilahnya puas lah karena ya ini lagi lagi 2D platformer *game* sederhana karena biasanya kalau *game* 2D platformer yaudah cuman sekedar kalian ngebuat aset yang asal-asalan yang penting kelar. Cuman kalau dari *game* ini walaupun sebuah *game* yang bisa di bilang sederhana tapi untuk segi visualnya ini bener-bener kaya manjain mata lah. Jadi kita gak cuman maenin *game* kita juga bisa ngeliat aset yang emang menurut aku menarik dan aku puas dengan aset ini.
- Gaizka : Kira-kira terkait *enviroment* aset lagi apakah kakak adaa komentar lainnya secara keseluruhan?
- Kak Dayu : Secara keseluruhan mungkin kalau semisalnya pengen ditambahin bisa lebih ditambahin lagi untuk detail detail kecil kaya batu karang dan segala macam. Jadi lebih banyak detail

(lanjutan)

kecil, sehingga kita tuh benar benar seakan-akan ngerasain kalau kita emang ada di *game* itu. Jadi *game* itu ada namanya sebuah teknik itu teknik *immersive*. Jadi seakan-akan si pemain itu benar benar ngerasain bawa dia tuh ada di dalam *game* itu kan kalau di sini kan dirimu ambil tema itu sekitaran pulau Anambas jadi seakan akan emang saat kita main *game* itu ya kita benar benar ada di situasi itu lagi ada di pantai atau sekitaran pulau Anambas itu.

Gaizka : Oke kak, kebetulan sedikit tentang GDD kan kaya dalam template yang aku dapat di Nuclino juga ada kaya spesial *abilitie* sama *cheats and easter eggs* cuman dari sepemahaman aku kaya *cheats and easter eggs* tuh lebih ke bagaimana caranya pemain ngelewat level itu dengan lebih singkat gitu, sedangkan di *game* aku kebetulan gak di rancang itu dan dari spesial *abilitie* juga gak pake. Menurut kakak dengan *game* yang seperti ini apakah tidak adanya *cheats and easter eggs*, serta spesial *abilities* itu gak masalah atau bagaimana kak?.

Kak Dayu : Sebenarnya balik lagi kalau misal ditanya masalah atau engga balik lagi ke *game designer* si karena tadi ini dari segi *mechanic* dan narasi atau *overview* dari ceritanya dan objektifnya ini untuk eksplorasi tentang Kepulauan Anambas dan sekitarnya, jadi menurut aku untuk *special abilities* menurut aku gaperlu si apalagi untuk *cheat* karena aku rasa para *gamer* zaman sekarang gaperlu *cheat* untuk sekedar main *game* dan untuk *easter eggs* kalau itu dari kalian mau masukin *easter eggs* khusus itu boleh, tapi kalau misalnya engga juga gapapa apalagi kan ini *game* singkat ya, jadi menurut aku kalau mau dimasukin *easter eggs* boleh kalau engga gapapa, tapi kalau untuk *special abilities* dan *cheats*

(lanjutan)

tapi balik lagi, menurut aku kalau dimasukkin ke *game* ini nanti targetnya tidak sesuai dengan apa tujuan dari *game* tersebut gitu dari narasi dan segala macam.

Gaizka : Oke kak, berarti insyaallah GDD dan *enviroment* aset nya udah layak ya kak untuk dikasih ke pengembang secara keseluruhan?.

Kak Dayu : Iya kalau misalnya secara pengalaman aku udah kurleb 2 tahun di Infinite Learning ini udah lumayan banyak ngerjain proyek, ikut lomba, dll. Kalau misalnya aku sebagai *game* desainer ngeliat GDD ini udah lebih dari cukup bahkan udah sesuai bahkan melebihi ekspektasi dari *game* yang emang kalian buat karena kebanyakan dari para mentee yang udah aku bimbing untuk 2D platformer ini mereka bahkan GDD nya ga nyampe 10 lembar karena kalau dari *game* 2D platformer kan ga banyak yang bisa di eksplor cuman untuk GDD kamu bener-bener lengkap, jadi istilahnya kalau proyek ini bener-bener diseriusin ke *publisher* segala macam atau bahkan dirilis ke publik menurut aku ini udah benar-benar siap si untuk masuk industri *game* selanjutnya.

Gaizka : Oke kak doain ya kak. Dari aku sekian kak udah selesai. Terima kasih sebelumnya atas waktunya semoga skripsi saya dan rekan saya lancer, aktivitas kakak juga lancer ya ka.

Kak Dayu : Aamiin semoga dapat lulus dan kalau misalnya mau serius di industri *game* ya nanti kita bisa ketemu.

Gaizka : Terima kasih banyak kak sebelumnya mohon maaf kalau mengganggu dan ada kesalahan kata. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dayu Ovtama Nasrulah

mentor16@infinitelearning.id

Hi, I'm Dayu. I enjoy learning new and interesting things and can adapt quickly.

I am a technology enthusiast with a great interest in the field. However, I am also open to exploring other fields to gain more experience beyond my initial interests. Currently, I am studying game development and working as a game design mentor.

My interests and work will always evolve, just like the world of technology in the future. Therefore, there will always be opportunities to try new things in any field. I am very much looking forward to what the future holds.

Stay humble and stay classy!

Experience

Game Designer Mentor • Infinite Learning Indoensia

February 2022 - Present | Batam, Riau Islands

Entrusted as a Game Design Mentor at Infinite Learning x RMIT University for the Kampus Merdeka independent study program. Managed around 1200 mentees from various universities across Indonesia, fostering deep relationships where mentees feel the mentor is a friend or even family.

- Guiding mentees in understanding fundamental game design principles and developing projects from concept to final product.
- Providing constructive feedback and suggestions to enhance mentees' design work.
- Developing curricula that are up-to-date with the latest trends and technologies in the game industry.
- Overseeing mentee teams in collaborative projects, promoting teamwork, communication, and problem-solving skills.

(lanjutan)

Red Hat Instructor Training • Infinite Learning Indoensia

June 2021 - August 2021 | Batam, Riau Islands

Getting training to become a Red Hat Instructor a very valuable opportunity because it was directly trained by Red Hat.

Education

Global Institute of Technology and Business

Bachelor's degree •Computer Network• Sep 2020 - Present.

Skills

- Coaching & Mentoring
- Game Design
- Game Development
- Unity
- Unreal Engine
- Design Thinking
- Problem Solving
- Experience Design

Languange

- Indonesia - Native
- English - Intermediate
- Japanese - Elementary

Lampiran 9. Transkrip wawancara *beta testing* dengan Kak Imeh

Narasumber : Fatimah Azzahra Rahmadini

Pewawancara : Gaizka Aisyah Pane

Tanggal Pelaksanaan : Kamis, 18 Juli 2024

Tempat Pelaksanaan : Zoom

Gaizka : Oke, sebelumnya assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, selamat siang kak, sebelumnya terima kasih ya kak sudah berkenan untuk menjadi ahli media dari skripsi aku. Sebelumnya kenalin Aku Gaizka, kebetulan Aku lagi semester 8 dan saat ini menyusun skripsi mengenai *games* lebih tepatnya perancangan *game* desain dokumen dan juga *environmental* aset, mungkin sebelumnya biar Aku juga lebih kenal kakak gitu karena kebetulan Aku baru tahu dari kak Dayu juga, boleh sedikit perkenalan diri dari kakak dulu kak?.

Kak Imeh : Halo oke, suaraku jelas nggak ya ini? Aku Fatimah Azzahra Rahmadini, tapi bisa panggil Imeh aja lulus tahun 2018 dari RMIT Australia itu jurusan interaktif digital.

Gaizka : Maaf kak, interaktif apa kak karena agak putus-putus.

Kak Imeh : Halo?.

Gaizka : Iya udah kak.

Kak Imeh : Oke alhamdulillah, jelas ya.

Gaizka : Udah, udah udah jelas kak.

Kak Imeh : Oke sampai mana tadi?.

Gaizka : Tadi kakak lulusan 2018 dari RMIT apa kak?

Kak Imeh : 2018 dari RMIT itu Royal Melbourne Institute of Technology University Jurusan interaktif digital media. Ya Allah masih putus ya?.

Gaizka : Nggak-nggak kak, aman-aman kak.

(lanjutan)

- Kak Imeh : Oke-oke.
- Gaizka : Tapi agak ngefreeze kak, cuman suaranya aman.
- Kak Imeh : Okok. Jadi itu interaktif digital media berfokus di *game design*, jadi udah di *game design* dari tahun 2017. Sekarang tapi ngambil jurusan komunikasi karena pas aku kuliah di sana tuh yang aku lihat banyak orang-orang masih kurang *soft skillnya* dalam mempresentasikan hasil yang dibuat, jadi *hard skillnya* itu banyak banget yang bagus-bagus *gamenya* bagus, tapi pas di bagian pitching atau ketika mau jelasin *game-gamenya* itu kurang, jadi selalu aku yang maju dan rupanya oh suka nih makanya sekarang fokusnya di *soft skills* untuk mungkin orang-orang yang mau buka studio atau mau jelasin tentang *gamenya startup-nya* gitu, makanya sekarang di Infinite Learning.
- Gaizka : Iya-iya kak kebetulan aku juga waktu itu di Infinite Learning magang kak, jadi belum ketemu, aku juga dapat info terkait kaka dari Kak Dayu. Sebelumnya terima kasih banyak ya kak atas kesediaan waktunya dan juga maaf mengganggu. Aku izin nanya kali ya kak terkait *game* desain dan juga aset yang udah dikirimkan gitu kak, menurut kakak kira-kira apakah *game* desain dokumen itu memberikan visi yang jelas terkait tentang konsep permainan yang diinginkan?.
- Kak Imeh : Boleh ulang lagi nggak Gaiz? Kak tadi putus soalnya.
- Gaizka : Jadi terkait GDD yang udah dikirimkan apakah telah memberikan visi yang jelas mengenai konsep permainan yang diinginkan?
- Kak Imeh : Aku udah baca kemarin, pertama aku mau bilang bagus ya juga desainnya. Desain asetnya imut, aku juga nggak kira kalau rupanya Karakternya itu 18 tahun karena desainnya imut-imut gitu, tapi kalau, putus ya? Waduh.
- Gaizka : Di aku suara kakak jelas.
- Kak Imeh : Oh okok ini udah jelas lagi, ok maaf ya.

(lanjutan)

- Gaizka : Dari segi karakternya kan apakah, kan Aku kan ngasih gambar itu umur 18 tahun ya kak itu sendiri tergambarkan nggak sih kak dari karakter karena emang kebetulan kita ngambilnya *vector art* gitu kan kak?
- Kak Imeh : Dari yang aku lihat sih karena desainnya bocil gitu kan ya jadi nggak nampak kayak 18 tahun tapi juga Aku mau nanya sama kalian apakah fakta bahwa dia tuh 18 tahun tuh kayak apa ya signifikan dengan ceritanya atau tidak gitu atau tidak perlu dimasukin sebenarnya umurnya itu karena kalau dari segi desain ya kayak bocil gitu kayak bola ya iya bener-bener.
- Gaizka : Soalnya emang direpresentasiin dia kan bawa *backpack* gitu kan biarin kayak petualang gitu cuman emang kalau dari yang aku tahu emang kebanyakan dari karakter sendiri biasanya bikin detail kayak ada umur gitu kan kak atau menurut kakak kayak nggak perlu dimasukin umurnya itu sendiri gitu kak?
- Kak Imeh : Mungkin bisa bilang pemuda aja sih kalau misalkan memang umurnya yang spesifik itu tidak signifikan dalam cerita ataupun *gameplay* nya sih nggak masalah, tapi mungkin kalian pemuda tanda kurung 18 gitu.
- Gaizka : Berarti GDD ini udah visi atau gambarannya udah sesuai gitu ya kak?
- Kak Imeh : Cukup oke sih mungkin ada beberapa yang saran Aku untuk ditambahin seperti *gameplay* nya kan soalnya sudah kalian masukin di genrenya itu adventure platformer tapi belum ada foto-foto ataupun gambar-gambar kira-kira *gamanya* akan seperti apa aset asetnya ada tapi *gameplay*nya ya belum ada gitu.
- Gaizka : Mungkin kaya wireframenya gitu ya Kak?
- Kak Imeh : Ya kayak mungkin di kan platformer kira-kira pas udah masuk di *gamanya* tuh bakal kayak gimana gitu kan kalau kayak gitu
- Gaizka : Berarti maksudnya di tambahan di bagian level itu ya kak?

(lanjutan)

- Kak Imeh : Iya level desain ya level desain dan mekanik itu maksudnya.
- Gaizka : Oke siap kak terus terkait informasi balik lagi sih kak sebelum informasi tentang mekanika permainan dan sistem *game* yang bisa disajikan itu apakah sudah disajikan secara rinci dan jelas dalam *game* dokumen tersebut kak?.
- Kak Imeh : Mungkin yang tadi ya yang udah dijelasin kalau di bagian mekanik tapi di penjelasan deskripsinya sendiri itu sudah dijelasin dengan baik sih palingan untuk di gambarnya aja kira-kira visualisinya gimana terus musuhnya bakal kayak gimana?.
- Gaizka : Terus dari segi cerita atau alur cerita dan narasi dalam GDD ini apakah mudah dipahami?.
- Kak Imeh : Oh ya ya jelas cukup jelas ya karena cukup *to the point* juga cerita dan penjelasannya.
- Gaizka : Terus dari GDD ini sendiri menurut kakak apakah kakak sudah setuju bahwa GDD dapat memudahkan pengembangan dalam warga tim itu sendiri.
- Kak Imeh : Mungkin dari segi desainnya sudah sih tapi mungkin dari segi mekaniknya itu kemungkinan programmernya sih yang bakal banyak tanya lagi ya walaupun udah baca GDD ini karena kalau di bagian *setting* dan lain-lain udah oke tapi mungkin di desain level dan mekaniknya masih kurang terus di apa mungkin itu akan ada sumber daya yang dikelola kah kalau misalnya di *game* itu sendiri mungkin ada item gitu yang bisa dipakai sama apa ya mungkin progresi pemainnya leveling keterampilan atau upgrade dari situ gitu sih sistem pertarungannya apakah cumin di apa menghindar dari burung burungnya atau kayak gimana nanti kalau efek Suara dan music itu mungkin belum ditaruh aja ya?.
- Gaizka : Iya iya oh iya belum dimasukin Update terbarunya udah ada beberapa sih kak terus jadi penambahan yang tadi ya kak sama mau nanya juga nih kak kalau misalnya desain GDD ini biasanya

(lanjutan)

selain dikasih pengembang gitu kak menurut kakak itu bisa nggak sih kak untuk dikasih ke publik itu sendiri dan biasanya dalam bentuk apa karena yang Aku kepikiran sekarang dalam bentuk fisik maupun PDF aja gitu sih kak?

Kak Imeh : Untuk GDD-nya sendiri ya kalau emang mau dikasih ke publik ada beberapa sih tambahan lagi yang mau aku tambahin ya mungkin di GDD-nya bisa masukin *engine game* yang *software* atau *engine* yang akan digunakan tuh apa yang kalian buatnya dari pakai apa sama spesifikasi teknis gitu kayak spesifikasi *hardware* minimum dan rekomendasinya apa karena kalau misalnya untuk ke umum itu kalian bisa taruh dua tipe trailer itu untuk umum kira-kira *gamenya* bakal gimana supaya mereka tertarik untuk memainkannya tapi juga bisa spesifikasi teknis yang beda tuh *pitching* gitu kan *pitching* itu kan berarti kalau misalnya kalian mau taruh dana atau enggak kayak nih kami udah ada nih sketchnya ini *alpha test* udah bagus kalian mau nggak naruh duit lagi ke sini supaya kita bisa kembangin lagi jadi lebih bagus lagi gitu *pitching* itu kan berarti ke orang-orang yang punya duit gitu ya nah kalau orang-orang yang punya duit itu mereka butuh tambahan info lagi lah gitu dan harus lebih singkat daripada yang di sini gitu karena kalau di *pitching* itu kalian yang ngomong ya kan harus banyak di ngomongnya misalnya bilang kalian tahu nggak sih kalau di Anambas tuh gini gini gini tahu nggak Pulau Anambas tapi tahu nggak makanan ini gitu. Boleh kutambahin sedikit lagi?.

Gaizka : Boleh boleh kak.

Kak Imeh : Kalau untuk di *pitching* ya ini untuk ke pendanaan gitu itu tuh ada juga kalian perlu menyiapkan bahan namanya resiko dan mitigasi kira-kira resiko potensial dan rencana mitigasinya itu bakalan apa karena ada kemungkinan mereka bakal tanya tentang itu dan juga

(lanjutan)

strategi pemasaran kalian apa strategi pemasarannya mana promosi sama rencana rilisnya kayak gimana dan kapan.

Gaizka : Berarti kalau GDD dalam dunia industri itu penting nggak sih kak karena kebetulan maksudnya biasanya yang Aku lihat kebanyakan langsung bikin *game*-nya aja gitu dari di industri itu GDD itu gimana sih kak peran sebenarnya?.

Kak Imeh : GDD itu penting banget bukan cuman kalian di satu tim gitu kan ya pastinya kalau memang itu penting kita dari grup kita ada apa ya setiap bulan gitu *scram* ya gitu kan kayak setiap dua minggu mungkin ngomongin gimana nih kita progresnya dan lain-lain supaya *game designer* juga bisa menyampaikan apa yang ingin disampaikan dengan baik gitu kan ke anak-anak grup yang lain kayak ke *programmer* ke *artist* kayak gitu supaya di jalur yang sama tapi kalau misalnya apalagi di tim yang besar gitu ya contohnya yang triple a itu kan satu *company* dan nggak kita satu *company* itu timnya emang itu itu aja apalagi kalau *flow*-nya udah dapet tapi gimana kalau misalnya mereka melakukan sebuah pengembangan gitu jadi kalian ada artis yang baru ada *programmer* yang baru designer yang baru GDD itu di sana tempatnya jadi mereka nggak ketinggalan jadi mereka juga tahu dan kalian nggak harus jelasin dari 0 lagi gitu kan.

Gaizka : Berarti secara keseluruhan yang udah ditampilin udah layak itu ya kak untuk disampaikan ke pengembang selanjutnya?.

Kak Imeh : Sedikit tambahan yang Aku bilang tadi apa ini di bagian mekanika karena di mekanika dan system itu akan sangat membantu *programmer* nantinya ada bayangannya lah gitu tapi udah oke-oke banget.

Gaizka : Beranjak ke desainnya kemudian kan kayak yang tadi udah Aku bilang menggunakan *vector art* menurut kakak apakah desain

(lanjutan)

eksperimental dalam GDD ini udah konsisten dalam menunjang keseluruhan pengalaman dari permainan itu sendiri kak?.

Kak Imeh : Menurutku udah oke udah cukup memuaskan lah apalagi kalau di karakter lainnya menurutku udah oke.

Gaizka : Nah kalau dari visualisasi itu menurut kakak apakah udah menarik kak?

Kak Imeh : Hallo Gaizka, maaf terputus.

Gaizka : Iya kak, kakak di batam ya kak berarti.

Kak Imeh : Iya di Batam.

Gaizka : Izin lanjut ya kak tadi dari yang ke konsistenan dari *environmental* itu sendiri kira-kira apakah sudah cukup konsisten Kak?.

Kak Imeh : Oke itu cukup konsisten ya tapi mungkin nanti mikirnya lebih gimana cara buat visualnya itu supaya Nampak karakter ataupun yang *foreground*-nya itu terpisah.

Gaizka : Boleh tolong dijelaskan ga kak maksudnya kayak gimana terpisahnya?.

Kak Imeh : *Art* dan *stylenya* pisahkannya gitu kan kayak *background* sama *foreground* gitu mungkin nanti agak dibuat blur dikit *backgroundnya* supaya nanti orang juga nggak pusing pas lihat karakternya mau Jalan gitu.

Gaizka : Ohh, oke kak, kalau untuk warnanya cukup kan ya kak?

Kak Imeh : Warna yang untuk jadi *background* tuh mungkin kalau untuk vektornya sendiri agak terlalu terang kalau misalnya nanti udah jadi udah jadi *gameplay* mungkin itu bisa membuat orang yang mainnya itu kurang nyaman atau terdistraksi gitu jadi mungkin nanti bisa tambahin sedikit blur atau efek yang lain gitu supaya nggak apa ya supaya nampak lah lebih jelas kalau itu tuh *background* dan yang ini *foreground*.

Gaizka : Ohh oke kak, mungkin apa ada tambahan lain Kak?

(lanjutan)

- Kak Imeh : Mungkin itu aja sih ya di catatan aku, udah oke sih.
- Gaizka : Iya kak ini udah ke *beta testing* gitu kak jadi kalau *alpha testing* ke arah internal kalau betanya ke ahli kalau di skripsi gitu cuman mungkin kalau misalnya di industri mungkin ini masuknya masih ke *alpha testing* gitu kali ya kak? Soalnya emang kalau untuk pembuatan *gamenya* sendiri nanti ada lagi temen aku gitu kak emang nanti bakal ada testingnya lagi gitu tapi masuknya ke temen aku.
- Kak Imeh : Halo sorry tadi *reconnecting*.
- Gaizka : Oh iya kak udah kak tadi sampai ke apa *beta testing*, jadi mungkin kalau dari aku kayak ini *beta testing* tuh kalau di aku kan ahli itu udah *beta testing* cuman mungkin kalau di industry. Apakah hal yang seperti ini masuknya masih ke *alpha* kali ya kak karena kalau untuk pembuatan *game* itu nanti ada rekan aku lagi kak yang membuat *game* nanti juga ada testinya lagi jadi kayak kita terpisah gitu pak untuk *testing*.
- Kak Imeh : Oh oke *I see*. Iya iya kurang lebih seperti itu.
- Gaizka : Berarti udah cukup menarik ya kak. Lalu, terkait instrumental aset seperti yang tadi udah disebutkan gitu kak contohnya mungkin kayak perbukitan, jongsong layar, dan lainnya apakah udah tervisualisasi dengan baik kak?.
- Kak Imeh : Oke sih ya, cuman apa ya itu aku kan nggak tahu bakal segede apa *item* itu nanti di *gameplay* nya karena dia emang desainnya apa ya kayak ngikutin desain dari dunia asli kayak gitu kan maksudnya dan yang lain itu tuh desainnya kan nanti bakalan kayak sekecil apa nggak tahu sih tapi udah apakah apa ya kalau orang Indonesia yang mainin mungkin yang tahu sama produknya bakal tahu oh ini nih plesetan dari gula yang ini gitu tapi mungkin kalau orang luar eh apa ya kayak belum tahu jadi mungkin harus ada juga gitu atau enggak semacam notifikasi kalau yang dia ambil tuh *item* itu

(lanjutan)

gitu nanti pas ngambilnya jadi mungkin pas mau ngambil yang gulamu ada tulisan atau semacam apa ya kayak bohlam lah atau enggak kayak ada percikan gitu yang menunjukkan kalau oh ini nih item dan diambil itemnya tuh item gulamu gitu mungkin di bagian kiri.

Gaizka : Kebetulan kan ini ada misinya gitu ya kak di bagian atas tuh emang ada gambar *icon-icon* nanti kalau udah keambil satu dia jadi ada kali satu, kali 2, kali 3 kayak gitu sih kak.

Kak Imeh : Oh oke si itu.

Gaizka : Oke siap kak terus berarti secara keseluruhan instrument aset yang udah dihasilkan apakah kakak puas gitu kak?

Kak Imeh : Secara keseluruhan puas ya.

Gaizka : Terus kalau gitu berarti kira-kira terhadap *environmental* aset secara kesembuhan komentar kakak kira-kira gimana kak?

Kak Imeh : Implemental asetnya udah oke sih tapi mungkin di bagian desain burungnya. Menurutku terlalu realistis untuk desain untuk ngikutin sama desain yang lainnya gitu kayak yang lainnya tuh bocil-bocil kecil-kecil kayak gitu ya, ya bantet jadi di desain burungnya tadi itu tuh menurutku masih terlalu realistis gitu apalagi wingspennya besar banget gitu ya sedangkan di desain yang karakter karakternya kan kecil bogel gitu jadi takutnya malah nampaknya seakan burung itu tuh bisa angkat mereka gitu loh bisa ambil mereka karena mereka kecil sedangkan burungnya besar kayak gitu kalau misalnya *size*-nya aja yang dikecilin nanti malah aneh sih menurutku mungkin didesain burungnya aja tidak terlalu realistis.

Gaizka : Oke siap kak, secara keseluruhan berarti kira-kira dari GDD dan *environment* asetnya itu sendiri apakah udah layak untuk diberikan Kak?.

Kak Imeh : Oke sudah layak apalagi untuk *testing* lagi ya itu udah bisa.

- Gaizka : Kira-kira dari kakak sendiri ada pertanyaan atau masukan lainnya nggak kak kalau di asetnya mungkin?.
- Kak Imeh : Yang tadi aja sih kalau yang GDD juga palingan yang sudah Aku bilang sama strategi pemasarannya gitu karena walaupun padahal strategi pemasaran tuh masih penting kayak kira-kira kayak gimana lah bisa divisualisasikan apalagi nih skripsi kan ya itu nanti palingan itu juga yang ditanyain sama pak dosen gitu kayak visualisasinya tuh kayak kira-kira gimana gitu seakan kalian memang bener beneran akan membuat sebuah *startup* atau studio.
- Gaizka : Bener-bener sejujurnya kadang aku juga agak bingung sih kak kayak gimana caranya untuk membuat pemain tuh bisa terus di *game* itu karena kan kebetulan aku tiga level ya kak, makanya aku sama temen aku menyiasatinya tuh pakai bintang jadi kalau dalam jangka beberapa menit dia diselesaikan bintangnya bintang satu gimana caranya dia mencapai bintang tiga yang waktu itu makin cepet gitu sih paling paling gitu sih kira-kira biasanya kalau di industry, jadi kira-kira menurut kakak gimana sih kak kayak biar pemain tuh bisa *stay* terus di *game* itu walaupun istilahnya memainkan hal yang sama gitu kak tambahannya?.
- Kak Imeh : Oh *stay*nya tuh mungkin kayak ini mungkin *gamenya* yang termasuk *game* yang sekali duduk sekali kelar sih sebenarnya ya mungkin untuk gimana supaya dianya itu supaya pemainnya itu beneran menghabiskan waktunya untuk main *game* ini sampai habis gitu kan kalau misalnya kayak gitu menurutku udah oke sih kalian buat *goals* jadi kalau misalnya gimana supaya dianya tuh duduk dan emang nggak apa sekali kelar gitu yang penting yang beneran kelar itu menurutku udah oke sih kalian karena kalian udah naruh *goals* dan setiap level berbeda, ketemu karakter-karakter yang berbeda gitu kan bukan *open world* juga ya ini platformer, jadi memang ya udah kayak sampai kelar aja gitu menurutku kalau susahna platformer sih itu sih kayak ya karena emang *gameplay*nya itu-itu aja kalau misalnya pun kebanyakan

(lanjutan)

gameplay malah bingung juga kan orangnya mungkin saran Aku sih kalau untuk kayak gitu mungkin bisa taruh *user act* atau enggak ada misi rahasia gitu yang bisa kalian buat kayak misalkannya mungkin ada *sidequest* atau mungkin pas si karakternya lagi perjalanan main *quest* gitu terus ketemu kayak gua tersembunyi lah terus gua bisa *explore* gitu dalam guanya rupanya kayak sekitar rakyat di dari Pulau jemaja itu kayak gitu sih, sedikit aha momen untuk pemainnya gitu kali ya, ih apa nih ada sesuatu yang nggak umum.

Gaizka : Kak mau tanya lagi, terkait kayak apabila *game* itu enggak ada enggak ada pembelian *item* ataupun juga enggak ada iklan tapi offline gitu nah itu biasanya industri dapet *income game* itu dari mana ya kak kira-kira takutnya ditanyain.

Kak Imeh : Jadi enggak ada transaksi mikro ataupun enggak ada iklan itu kalau yang kayak gitu itu hitungannya udah *game* premium sih ya kayak beneran *game* yang harus dibeli biasanya kalau mungkin bisa ikut akselerator atau enggak emang beneran ada *publisher* gitu emang dari *publisher*-nya langsung gitu.

Gaizka : Berarti dari *publisher*-nya langsung gitu ya Kak?

Kak Imeh : Iya.

Gaizka : Oke baik terima kasih banyak Kak Imeh atas kesempatan dan waktunya karena sudah mau di wawancarai.

Kak Imeh : Baik sama-sama Gaizka semoga lancar ya skripsinya.

Gaizka : Aamiin, terima kasih Kak.

Lampiran 10. CV ahli media (Kak Imeh)

FATIMAH AZZAHRA RAHMADINI+62 858 3591 7689 rahmadini.af@gmail.com

Batam, Indonesia 29447

PROFILE

Experienced Game Industry Professional With Over 6 Years Of Teaching Experience. Passionate About Mentoring And Developing Soft Skills, Including Communication, Teamwork, And Leadership, To Prepare Aspiring Game Developers For Industry Success. Dedicated To Inspiring And Guiding The Next Generation Of Game Industry Professionals.

EDUCATION AND AWARDS

Bachelor's In Communications Studies, Universitas Terbuka	2021-present
Diploma Of Interactive Digital Media, Royal Melbourne Institute Of Technology (RMIT)	2017-2018
<ul style="list-style-type: none"> Participant of Worldskills Australia 2017 in Game Design and Development 	
Social Major, SMAN 1 Batam	2014-2016
<ul style="list-style-type: none"> 1st place in Provincial TaekwonDo Competition 	

RELEVANT EXPERIENCE

PT. Kinema Systrans Multimedia, Infinite Learning, Professional Mentor	present
<ul style="list-style-type: none"> Research, make, and present different classes and modules focusing on soft skills for university students to be industry-ready. Communicate, collaborate, and adapt with teammates; working together with different divisions and programs. Showcase programs and promote collaboration opportunities to guests from various industries 	
PT. Shritech Energy Indonesia, Human Resources Officer	
<ul style="list-style-type: none"> Managing employee relations, promoting a positive workplace culture Experienced in managing employee benefit programs Strong written and verbal communication skills for effective HR documentation Effective communication in multilingual environments 	
TOSCA Coffee & Slowbar.Kita, Manager	2021-present
<ul style="list-style-type: none"> Managing day-to-day operations of the café Follow trends and add or change items according to the seasons, and ensure flexibility of decisions as needed, with accessibility options accordingly Maintain friendly relationship with customers, increasing loyalty and enhance reputation 	
Game Developer Batam (GDB), Event Division	2021-present
<ul style="list-style-type: none"> Increased engagement with local community to foster positive relationships Acted as the Master of Ceremonies for a variety of events 	
Batam Bukan Pulau Plastik & Seawareness, Content Creator & Education Mentor	2019-present
<ul style="list-style-type: none"> Conduct research and interviews related to the topic at hand Prepare structured drafts using digital publishing platforms Create, edit, and proofread posts before they are published, in accordance with the target audience. Both in Indonesian and English Build and maintain relationships with community members 	
Private English Tutor	2018-present
<ul style="list-style-type: none"> Certified ESL teacher with experience of teaching English to students of all ages Create syllabuses adapted to the needs of students Ensuring the developments of students of various ages Language assessment preparation (IELTS, TOEFL, Linguaskill) 	

COMMUNITY

SelasARS: 2023-present
Game Developer Batam Community (GDB): 2021-present
Batam Bukan Pulau Plastik: 2019-present
Couchsurfing Batam: 2019-present
Youth Indonesian Muslim Students' Association (YIMSA): 2017-2018
PPI Australia: 2017

ADDITIONAL SKILLS & INTERESTS

Soft Skills: Communication, Leadership, Public Speaking, Problem Solving, Decision Making, Conflict Resolution

Languages: Bilingual Indonesian and English (C1 IELTS); Japanese – conversational

IT: Advanced proficiency in Microsoft 365 (Word, Excel, Outlook, OneNote), Figma, Notion, ChatGPT

Lampiran 11. Dokumentasi dengan ahli media

Dokumentasi bersama Kak Dayu :



Dokumentasi bersama Kak Imeh :

