



**RANCANG BANGUN GAME 2D *PLATFORMER*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA DI
KABUPATEN KEPULAUAN ANAMBAS UNTUK *GAME*
*“ARKA’S JOURNEY”***

SKRIPSI

ALFA VALIANT PANGESTU

2007431026

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

2026



**RANCANG BANGUN GAME 2D *PLATFORMER*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA DI
KABUPATEN KEPULAUAN ANAMBAS UNTUK
*GAME “ARKA’S JOURNEY”***

SKRIPSI

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

ALFA VALIANT PANGESTU

2007431026

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

2026



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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ALFA VALIANT PANGESTU

NIM : 2007431026

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

Judul Skripsi : Rancang Bangun Game 2d Platformer Sebagai Media Promosi Pariwisata Di Kepulauan Anambas Untuk Game "Arka's Journey"

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya 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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Jakarta, 24 Juli 2026



Alfa Valiant Pangestu

NIM. 2007431026



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

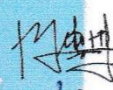
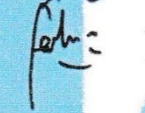
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : ALFA VALIANT PANGESTU
NIM : 2007431026
Program Studi : TMD
Judul Skripsi : Rancang Bangun Game 2d Platformer Sebagai Media Promosi
Pariwisata Di Kepulauan Anambas Untuk Game "Arka's Journey"

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Jumat, Tanggal 29,
Bulan Juni, Tahun 2026 dan dinyatakan **LULUS**

Disahkan oleh :

Pembimbing I : Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. ()
Penguji I : Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. ()
Penguji II : Mira Rosalina, S.Pd., 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 “Rancang Bangun *Game 2D Platformer* Sebagai Media Promosi Pariwisata di Kabupaten Kepulauan Anambas untuk *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:

- A. Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
- B. Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital.
- C. Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
- D. Bapak Sutaryo dan Ibu Tade selaku orang tua, Ulfa tun khasanah, Billy dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dan dukungan;
- E. Teman-teman TMD PNJ Angkatan 2020 yang sudah kebersamai proses kuliah dari awal hingga akhir, serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun tidak mengurangi rasa terima kasih penulis.

Akhir kata, besar harapan penulis agar Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta,

Alfa Valjant Pangestu



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfa Valiant Pangestu

NIM : 2007431026

Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer/Teknik Multimedia Digital

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

Rancang Bangun *Game 2D Platformer* Sebagai Media Promosi Pariwisata di Kabupaten Kepulauan Anambas untuk *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.

Jakarta, 24 Juli 2026



Alfa Valiant Pangestu

NIM. 2007431026



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**RANCANG BANGUN GAME 2D PLATFORMER SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PARIWISATA DI KABUPATEN KEPULAUAN ANAMBAS
UNTUK GAME “ARKA’S JOURNEY”**

Abstrak

Kabupaten Kepulauan Anambas, Provinsi Kepulauan Riau, memiliki potensi pariwisata yang besar namun belum dimanfaatkan secara optimal sebagai destinasi wisata yang dikenal luas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun game 2D platformer berjudul "Arka's Journey" sebagai media promosi pariwisata di Kabupaten Kepulauan Anambas. Pengembangan game dilakukan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang mencakup tahap concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Game dibangun menggunakan software Construct 3 dengan aset visual yang dibuat menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Game terdiri dari dua level yang berlatar lokasi wisata nyata di Kabupaten Kepulauan Anambas, yaitu Pelabuhan Letung di Pulau Jemaja dan Pantai Padang Melang. Pengujian dilakukan melalui alpha testing oleh pengembang dan beta testing menggunakan skala Likert kepada 33 responden. Hasil pengujian menunjukkan bahwa game "Arka's Journey" layak digunakan sebagai media promosi pariwisata yang interaktif dan mampu memperkenalkan potensi wisata Kabupaten Kepulauan Anambas kepada masyarakat luas.

Kata Kunci: 2D platformer, Construct 3, game, MDLC, pariwisata, Kabupaten Kepulauan Anambas, promosi.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Promosi Pariwisata Digital	7
2.3 Kabupaten Kepulauan Anambas	8
2.4 <i>Game Induced Tourism</i>	8
2.5 <i>Game</i>	8
2.5.1 Jenis-Jenis <i>Game</i>	9
2.6 <i>Game 2D Platformer</i>	11
2.7 Construct 3	11
2.8 Zoom In	11
2.9 MDLC	12
2.10 Skala Likert	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Rancangan Penelitian	15
3.2 Tahapan Penelitian	15
3.3 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	16
3.3.1 Teknik Pengumpulan Data	17
3.3.2 Analisis Data	17
3.4 Objek Penelitian	17

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 dari Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	18
4.1 Analisis Kebutuhan.....	18
4.2 Perancangan <i>Game</i>	19
4.2.1 <i>Game Overview</i>	19
4.2.2 Spesifikasi Pengembangan <i>Game</i>	20
4.2.3 Spesifikasi Minimum Perangkat Pengguna	21
4.2.4 <i>Flowchart Game</i>	22
4.2.5 <i>Wireframe Game</i>	22
4.2.5.1 <i>Wireframe Navigasi Utama</i>	23
4.2.6 Desain Visual.....	27
4.2.7 Material Collecting	31
4.2.7.1 Referensi Visual.....	31
4.2.7.2 Aset <i>Game</i>	34
4.2.8 Alur Cerita	44
4.2.9 Skenario dan Interaksi.....	45
4.3 Implementasi <i>Game</i>	46
4.3.1 Foldering	46
4.3.2 Integrating	47
4.3.3 Scripting.....	49
4.3.4 Mapping	71
4.3.5 Programming.....	79
4.3.6 Debugging.....	91
4.3.7 Building.....	95
4.4 Pengujian.....	98
4.4.1 Deskripsi Pengujian	99
4.4.2 Prosedur Pengujian	100
4.4.3 Data Hasil Pengujian.....	101
4.4.4 Analisis Data Hasil Pengujian	107
4.5 Perilisan.....	110
BAB V PENUTUP.....	111
5.1 Simpulan	111
5.2 Saran	112



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA.....	113
---------------------	-----



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Nilai Indeks.....	14
Tabel 4. 1 Game Overview	19
Tabel 4. 2 Spesifikasi Teknis	20
Tabel 4. 3 Wireframe Game.....	22
Tabel 4. 4 Desain Visual.....	24
Tabel 4. 5 Referensi Visual.....	31
Tabel 4. 6 Aset Game.....	33
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Alpha Testing	99
Tabel 4. 8 Data Hasil Beta Testing (Skala Likert).....	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Flowchart Game	23
Gambar 4. 2 Wireframe Navigasi Utama	24
Gambar 4. 3 Wireframe Level 1	25
Gambar 4. 4 Wireframe Level 2	26
Gambar 4. 5 Wireframe Opsi dalam permainan	27
Gambar 4. 6 Behavior Platform pada karakter	46
Gambar 4. 7 Set Platform Double-Jump Enabled pada karakter	46
Gambar 4. 8 Set Mirrored dan Set Not Mirrored pada karakter	47
Gambar 4. 9 Behavior Solid pada box dan tong	47
Gambar 4. 10 Event sheet On Collision pada karakter Arka	48
Gambar 4. 11 Behavior Bullet pada Enemy Burung	48
Gambar 4. 12 Event sheet Pergerakan enemy burung	48
Gambar 4. 13 Event Sheet Pengecekan Posisi dan Penghapusan Enemy Burung....	49
Gambar 4. 14 Event Sheet Collision Karakter dengan Rintangan Bebatuan.....	49
Gambar 4. 15 Konfigurasi Behavior Solid dan Sine pada Objek Perahu	50
Gambar 4. 16 Event Sheet Collision Pengambilan Item Bahan Kerupuk Atom pada Level 1	50
Gambar 4. 17 Event Sheet Condition Checking Interaksi NPC Andong dan Aktivasi Checkpoint Level 1	51
Gambar 4. 18 Tampilan Layout Checkpoint Akhir Level 1	51
Gambar 4. 19 Event Sheet Collision Pengambilan Item Sampah pada Level 2	52
Gambar 4. 20 Tampilan Layout Checkpoint Akhir Level 2	52
Gambar 4. 21 Event Sheet Scripting Dialog Awal Level 1	53
Gambar 4. 22 Event Sheet Scripting Dialog Penyelesaian Level 1	54
Gambar 4. 23 Event Sheet Scripting Dialog Awal Level 2	54
Gambar 4. 24 Event Sheet Tween Zoom In pada Background Dialog.....	55
Gambar 4. 25 Event Sheet Tween Pergerakan Horizontal pada Background Dialog.....	56
Gambar 4. 26 Pengaturan Easing Tween Background Dialog	56
Gambar 4. 27 Event Sheet Tween Slide In Box Dialog	57
Gambar 4. 28 Event Sheet Tween Slide In Karakter	57

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 29 Scripting Tombol dan Antarmuka Pengguna.....	65
Gambar 4. 30 Menampilkan elemen Heads-Up Display (HUD).....	66
Gambar 4. 31 Variabel Global Isoundon.....	66
Gambar 4. 32 Event sheet tombol dan tampilan About Us.....	67
Gambar 4. 33 Pop-Up Hasil Permainan.....	67
Gambar 4. 34 Go to layout Level 2.....	69
Gambar 4. 35 Tampilan Pop-Up Penyelesaian Game	69
Gambar 4. 36 Penataan lingkungan Level 1	70
Gambar 4. 37 Penataan lingkungan Level 2	71
Gambar 4. 38 Rintangan statis.....	72
Gambar 4. 39 Perahu sebagai rintangan sekaligus pijakan.....	73
Gambar 4. 40 Mapping Area Informasi Pariwisata	74
Gambar 4. 41 Implementasi Mapping Titik Transisi Level 1.....	75
Gambar 4. 42 Implementasi mapping transisi akhir permainan pada Level 2.....	76
Gambar 4. 43 Event Sheet Target Pengumpulan pada Level 1	78
Gambar 4. 44 Checkpoint Sebagai Jalur Resmi Untuk Melanjutkan Permainan Ke Level 2	78
Gambar 4. 45 Programming Melakukan Evaluasi Terhadap Seluruh Variabel.....	79
Gambar 4. 46 Event Sheet Interaksi Objek Dan Update Variabel Progres	80
Gambar 4. 47 Event sheet kondisi penyelesaian Level 1 dan Level 2.....	80
Gambar 4. 48 Event sheet trigger finish level dan pemanggilan evaluasi	80
Gambar 4. 49 Event Sheet Inisialisasi Nilai Timer Per Level	81
Gambar 4. 50 Programming Membandingkan Nilai Waktu.....	82
Gambar 4. 51 Event Sheet Penilaian Bintang Level 1	82
Gambar 4. 52 Event Sheet Penilaian Bintang Level 2.....	83
Gambar 4. 53 Event Sheet Inisialisasi Variabel Darah Pada Awal Level	84
Gambar 4. 54 Event Sheet Logika Damage Dari Rintangan Dan Enemy Pada Level 1 Dan Level 2.....	84
Gambar 4. 55 Event Sheet Sistem Penambahan Nyawa (PointHati).....	85
Gambar 4. 56 Event sheet pengecekan kondisi darah = 0 dan pemicu Game Over .85	
Gambar 4. 57 Event Sheet Kondisi Timer = 0 Sebagai Pemicu Game Over.....	86
Gambar 4. 58 Event Sheet Pengecekan Posisi Karakter Di Bawah Batas Layout ...	86
Gambar 4. 59 Event Sheet Inisialisasi Variabel Global Level1 Dan Level2.....	87



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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 60 Event Sheet Transisi Kembali Ke Menu Utama	87
Gambar 4. 61 Event Sheet Pengecekan Unlock Level 2 Sebelum Transisi Layout .88	
Gambar 4. 62 Event Sheet Transisi Ke Storyline Level 1	88
Gambar 4. 63 Event Sheet Reset Dan Pengaturan Tampilan Tombol Level Saat Awal Layout.....	89
Gambar 4. 64 Tampilan proses debugging pergerakan karakter dan collision menggunakan Debug Mode Construct 3.....	91
Gambar 4. 65 Tampilan proses debugging validasi progres pengumpulan item untuk mengaktifkan interaksi NPC menggunakan Debug Mode Construct 3	92
Gambar 4. 66 Event sheet logika perbandingan nilai timer dan penentuan bintang.93	
Gambar 4. 67 Event sheet pengurangan darah, waktu habis, dan kondisi jatuh sebagai pemicu game over	94
Gambar 4. 68 Event Sheet Reset Variabel Dan Transisi Layout Level.....	94
Gambar 4. 69 Menu Export Project Dan Pemilihan Platform Android Debug APK95	
Gambar 4. 70 Pengaturan Resolusi, Orientasi Layar, Dan Fullscreen Pada Project Properties	96
Gambar 4. 71 Proses Build Dan Hasil File Debug APK	96
Gambar 4. 72 Pengecekan Awal Terhadap Kestabilan Permainan.....	97

**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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup Penulis.....	115
Lampiran 2. Dokumentasi dan transkrip wawancara dengan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kepulauan Anambas.....	116
Lampiran 3. Dokumentasi dan transkrip wawancara dan dokumentasi dengan masyarakat (Kak Reza)	128
Lampiran 4. Tanggapan data oleh Kementrian Kelautan dan Perikanan.....	132
Lampiran 5. Hasil Alpha Testing Oleh Ahli Media.....	133
Lampiran 6. Resume Ahli Media.....	136
Lampiran 7. Beta Testing pada masyarakat dengan 17-35 tahun	138
Lampiran 8. Dokumentasi Beta Testing	142
Lampiran 9. Dokumentasi Bimbingan Skripsi.....	143

**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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam strategi promosi pariwisata di Indonesia. Media digital dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi yang efektif karena mampu menyajikan informasi secara luas, cepat, dan menarik, khususnya bagi generasi muda yang memiliki tingkat penggunaan teknologi yang tinggi. Pemanfaatan media digital dalam promosi pariwisata dinilai lebih fleksibel dan interaktif dibandingkan dengan media promosi konvensional (Abni *et al.*, 2024).

Media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media interaktif yang mampu membentuk pengalaman awal wisatawan terhadap suatu destinasi yang menunjukkan bahwa promosi digital yang dirancang secara tepat dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat kunjungan wisatawan (Angliawati & Ratnasari, 2024).

Kabupaten Kepulauan Anambas di Provinsi Kepulauan Riau merupakan salah satu destinasi yang memiliki potensi pariwisata luar biasa, mulai dari wisata bahari, keindahan terumbu karang, hingga kekayaan budaya lokal. Sesuai dengan visi Peraturan Daerah Kabupaten Kepulauan Anambas Nomor 2 Tahun 2023 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan, sektor pariwisata di wilayah ini diarahkan untuk menjadi tujuan ekowisata bahari yang kompetitif, berbudaya, dan berkelanjutan. Berdasarkan data Statistik Daerah Kabupaten Kepulauan Anambas 2024, sektor pariwisata merupakan pilar potensial dalam mendukung perekonomian daerah (BPS Kabupaten Kepulauan Anambas, 2024). Namun pemanfaatan potensi pariwisata tersebut masih memerlukan dukungan strategi promosi yang lebih inovatif agar dapat dikenal secara luas oleh masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu warga lokal Kabupaten Kepulauan Anambas bernama Reza, keindahan pariwisata daerah tersebut masih kurang terkenal, bahkan kesenian daerah seperti tari Gubang belum banyak diketahui. Fenomena ini diperkuat oleh hasil kuesioner pra-penelitian yang menunjukkan



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

bahwa 56,2% responden belum pernah mendengar tentang Kabupaten Kepulauan Anambas, dan 43,8% sisanya pernah mendengar tetapi tidak mengetahui detail kawasannya, termasuk destinasi ikonik seperti Pantai Padang Melang. Di sisi lain, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kepulauan Anambas menyatakan telah mengoptimalkan media sosial seperti Instagram dan Facebook, meskipun disadari bahwa daerah tersebut masih memerlukan strategi promosi yang lebih inovatif dan interaktif. Media promosi digital yang bersifat interaktif memiliki potensi yang lebih besar dalam menarik perhatian serta membangun ketertarikan wisatawan terhadap suatu destinasi (Safika *et al.*, 2025).

Sebagai solusi inovatif, permainan digital (*game*) kini telah bertransformasi menjadi media promosi yang sangat efektif. Potensi industri ini pun didukung oleh regulasi pemerintah melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2024 tentang Percepatan Pengembangan Industri *Game* Nasional, yang menempatkan *game* sebagai motor penggerak ekonomi kreatif berbasis digital. Berdasarkan survei Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) bersama Asosiasi *Game* Indonesia (AGI) dan Niko Partners terhadap pemain *game* di Indonesia, ditemukan bahwa 88,2% dari mereka berusia di bawah 36 tahun. Angka ini relevan dengan data Kementerian Kelautan dan Perikanan Loka Kawasan Konservasi Perairan Nasional Pekanbaru yang mencatat mayoritas wisatawan Anambas berada pada rentang usia 26–35 tahun. Di samping itu, data kuesioner internal memperlihatkan kelompok usia 17–25 tahun merupakan responden terbesar, yang menegaskan bahwa generasi muda merupakan target pasar yang sangat potensial untuk menerima pesan promosi melalui media *game*.

Penyampaian informasi pariwisata melalui *game* dinilai lebih persuasif karena pemain terlibat aktif dalam mekanisme permainan, visualisasi lingkungan, dan alur cerita, bukan sekadar menerima informasi searah (Sugiarto, 2022). Efektivitas ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri *et al.* (2021), yang menunjukkan bahwa keterlibatan aktif pemain dalam mengendalikan karakter *game* pariwisata mampu membangun ikatan emosional serta pandangan positif (*positive brand attitude*) yang signifikan terhadap objek wisata. Melalui pendekatan visual yang lebih mendalam, informasi pariwisata yang disisipkan ke dalam mekanika permainan terbukti menghasilkan retensi memori yang lebih tinggi pada pengguna.



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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Selain itu, kajian dari Huang *et al.* (2025) mengenai pariwisata yang dipicu oleh permainan (*video game induced tourism*) mengungkapkan bahwa tingkat akurasi dan estetika visual dalam merepresentasikan lingkungan nyata di dalam *game* mampu menstimulasi sensasi kehadiran spasial. Hal ini terbukti memicu rasa penasaran pemain untuk memvalidasi pengalaman virtual mereka dengan mengunjungi destinasi asli secara langsung.

Guna merealisasikan potensi besar tersebut ke dalam sebuah produk nyata, diperlukan suatu sinergi pengembangan *game* yang terstruktur. Pengembangan *game* berjudul “Arka’s Journey” dirancang dalam sebuah tim kolaboratif, dengan perancangan *game design document* dan pembuatan aset lingkungan (*environmental assets*) dilakukan oleh mitra penelitian. Agar rancangan konsep dan aset visual tersebut dapat berfungsi menjadi sebuah produk media promosi yang utuh dan dapat dimainkan. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada “Rancang Bangun *Game* 2D *Platformer* sebagai Media Promosi Pariwisata di Kabupaten Kepulauan Anambas untuk *Game* “Arka’s Journey”. Melalui penelitian ini, *game* akan diimplementasikan pada platform *mobile* Android, dengan mengintegrasikan kode pemrograman, mekanika gerakan, sistem informasi wisata, serta penyusunan level yang merepresentasikan objek wisata nyata di Kabupaten Kepulauan Anambas agar menghasilkan media promosi pariwisata yang interaktif, fungsional, dan edukatif bagi generasi muda.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana merancang bangun *game* 2D *platformer* sebagai media promosi pariwisata di Kabupaten Kepulauan Anambas untuk *game* “Arka’s Journey”?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, maka berikut batasan masalah dalam penelitian ini:

1. *Game* dikembangkan menggunakan Construct 3 dan berbasis HTML5.
2. *Game* dikembangkan dengan *genre* 2D *platformer* yang berfokus pada mekanika dasar berupa pergerakan karakter (berjalan, berlari, dan



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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

melompat), pengumpulan item, pemisahan tingkat kesulitan melalui sistem level, serta sistem nyawa.

3. Konten visual menampilkan elemen pariwisata Kabupaten Kepulauan Anambas, seperti ikon alam, lingkungan pulau, dan atmosfer maritim.
4. *Game* bersifat *offline* dan *single player*.
5. Target pengguna adalah remaja dan dewasa muda berusia 17-35 tahun.
6. Penelitian berfokus pada proses perancangan, implementasi, dan pengujian *game*.
7. Hasil akhir penelitian berupa aplikasi dengan format *.apk* untuk platform *mobile android*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang bangun *game 2D platformer* sebagai media promosi pariwisata di Kabupaten Kepulauan Anambas untuk *game* “Arka’s Journey”.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan media alternatif dalam memperkenalkan kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Kepulauan Anambas kepada masyarakat dan calon wisatawan.
2. Meningkatkan minat dan ketertarikan wisatawan terhadap Kabupaten Kepulauan Anambas melalui pengalaman bermain *game* yang menarik.
3. Menyediakan media promosi pariwisata yang inovatif dan interaktif bagi pihak-pihak terkait.
4. Menyampaikan informasi mengenai atraksi wisata, budaya lokal, dan keindahan alam Kabupaten Kepulauan Anambas melalui mekanisme permainan yang menarik.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini disusun sebagai berikut:



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1. BAB I Pendahuluan, Bab ini membahas latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.
2. BAB II Tinjauan Pustaka, Bab ini memuat kajian teori dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan promosi pariwisata digital, *game*, Construct 3, serta metode MDLC.
3. BAB III Metodologi Penelitian, Bab ini menjelaskan metode pengembangan yang digunakan, tahapan penelitian, serta teknik pengumpulan dan analisis data.
4. BAB IV Hasil dan Pembahasan, Bab ini membahas hasil perancangan, implementasi, dan pengujian *game* “Arka’s Journey”, serta analisis terhadap hasil evaluasi pengguna.
5. BAB V Penutup, Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk pengembangan serta penelitian selanjutnya.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan, pengembangan, pengujian, dan evaluasi *game* 2D *platformer* sebagai media promosi pariwisata Kabupaten Kepulauan Anambas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *game* 2D *platformer* berjudul “Arka’s Journey” yang dikembangkan sebagai media promosi pariwisata Kabupaten Kepulauan Anambas untuk platform Android. *Game* ini dikemas dalam format file berekstensi .apk dengan ukuran file sebesar 55 MB.
2. Proses pengembangan *game* “Arka’s Journey” dilakukan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi tahap concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution, sehingga menghasilkan *game* yang berjalan sesuai dengan perancangan yang telah ditentukan.
3. Berdasarkan hasil *alpha testing* yang dilakukan oleh pengembang, seluruh fitur utama dalam *game*, seperti *gameplay*, kontrol karakter, visual, audio, serta sistem interaksi, dapat berfungsi dengan baik tanpa kendala teknis yang signifikan.
4. Berdasarkan hasil *beta testing* yang dilakukan kepada responden menggunakan kuesioner skala Likert, diperoleh hasil bahwa *game* “Arka’s Journey” berada pada kategori baik hingga sangat baik, baik dari aspek kemudahan bermain, visual dan animasi, audio, alur cerita, maupun penyampaian informasi pariwisata.
5. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa *game* “Arka’s Journey” dinilai mampu memberikan pengalaman bermain yang menarik serta efektif sebagai media promosi pariwisata Kabupaten Kepulauan Anambas, dan berpotensi meningkatkan ketertarikan pengguna untuk mengenal serta mengunjungi destinasi wisata yang ditampilkan dalam *game*.

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan, pengembangan, pengujian, dan perilisan *game* “Arka’s Journey” sebagai media promosi pariwisata Kabupaten Kepulauan Anambas, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan Konten Pariwisata Informasi pariwisata yang disajikan dalam *game* “Arka’s Journey” dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variasi destinasi wisata, budaya lokal, serta kearifan lokal Kabupaten Kepulauan Anambas agar daya tarik promosi yang disampaikan menjadi lebih kuat dan beragam.
2. Peningkatan Visual dan Animasi. Meskipun visual dan animasi telah memperoleh penilaian baik dari pengguna, kualitas grafis, efek visual, dan animasi karakter masih dapat ditingkatkan agar pengalaman bermain menjadi lebih imersif dan menarik.
3. Pengembangan Level dan *Gameplay*. Jumlah level dan variasi *gameplay* dapat diperluas agar pemain memiliki waktu bermain yang lebih lama serta tantangan yang lebih beragam, sehingga minat pemain terhadap *game* dapat terus terjaga.
4. Optimalisasi Performa *Game*. *Game* dapat dioptimalkan lebih lanjut agar dapat berjalan lebih ringan dan stabil pada berbagai spesifikasi perangkat, sehingga jangkauan pengguna *game* menjadi lebih luas.
5. Pengembangan Platform Distribusi. Pada penelitian selanjutnya, *game* “Arka’s Journey” dapat dikembangkan dan dirilis pada platform lain, seperti perangkat *mobile* atau platform distribusi *game* digital, agar dapat diakses oleh lebih banyak pengguna.
6. Pemanfaatan sebagai Media Edukasi dan Promosi. *Game* ini dapat dimanfaatkan lebih lanjut sebagai media pendukung dalam kegiatan promosi pariwisata maupun pembelajaran berbasis digital, khususnya dalam pengenalan destinasi wisata Kabupaten Kepulauan Anambas kepada masyarakat luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Abni, S. R. N., Utari, F. O. R., Azzahra, L. S., & Anindya, V. (2024). Strategi penggunaan Bahasa Indonesia dalam promosi pariwisata di era digital. *Jurnal Media Akademik*, 2(1), 45–54. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/1335>
- Angliawati, R. Y., & Ratnasari, S. (2024). Peran digital marketing dalam peningkatan minat kunjungan wisatawan pada desa wisata. *Jurnal Ilmu dan Inovasi Pariwisata*, 6(1), 12–20. <https://ejurnal.ars.ac.id/index.php/JIIP/article/view/1789>
- Arrazzaq, M. F., Sasmito, A. P., & Zahro, H. Z. (2023). Perancangan Game 2D Platformer “Adventure Quest” Dengan Metode Finite State Machine Berbasis Android
- Akbar Project, 2023. Tutorial Membuat *Game* Petualangan 2D *Platformer* Unity *Game* Super Mario. <https://www.youtube.com/watch?v=7Nv7O-BqZPA&list=PLiFPjW95j4BZLctQ1-J-vzGR81oS9RNAf>.
- BPS Kabupaten Kepulauan Anambas. (2023). Kabupaten Kepulauan Anambas Dalam Angka Kepulauan Anambas Regency in Figures 2023. Tarempa: BPS Kabupaten Kepulauan Anambas
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Kepulauan Anambas. (2024). *Statistik daerah Kabupaten Kepulauan Anambas* 2024. <https://anambaskab.bps.go.id/id/publication/2024/12/31/1fbd606ed8b3d5357becb034/statistik-daerah-kabupaten-kepulauan-anambas-2024.html>
- Bedasari, H., Prayuda, R., & Saputra, A. D. (2020). Nilai Strategis Kabupaten Kepulauan Anambas Dalam Pengembangan Kawasan Pariwisata Internasional Di Kawasan Perbatasan. *Jurnal Kemunting*, 1(2), 150-162.

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Bedasari, H., Prayuda, R., & Saputra, A. D. (2020). Nilai Strategis Kabupaten Kepulauan Anambas Dalam Pengembangan Kawasan Pariwisata Internasional Di Kawasan Perbatasan. *Jurnal Kemunting*, 1(2), 150-162.

Harum, N.P.C.S., Santosa, N.A., Purwita, D.G., 2021. Perancangan *Game* Petualangan Sebagai Media Promosi Destinasi Pariwisata Kabupaten Badung. *Selaras Rupa* 2, 10.

Kevaru Games, 2023. *Game Designer Backstage Rate, Mistakes And Victory Conditions*. <https://kevarugames.com/blog/what-is-game-design-or-welcome-to-the-game-designers-backstage-rates-mistakes-and-victory-conditions-detailed-game-design-document-template/>

Obos, J.G., Palangka, N., Tengah, K., 2022. Pengembangan *game2D platformer* “Virus Must Die” Berbasis android menggunakan unity 1770, 200–209.

Pandemoneum, 2022. *Unity 2D Platformer for Complete Beginners PLAYER MOVEMENT*. <https://www.youtube.com/watch?v=TcranVQUQ5U>.

Putra, H.P., 2020. Pengembangan *Game 2d Platformer* “Santeri” Berbasis Android Tugas Akhir Program Studi Informatika 17.

Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. 2020. Aplikasi Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *Teika*, 10(2).

Safika, S., Arsyad, A. W., Sary, K. A., & Molekandella Boer, K. (2025). Indonesia virtual tour sebagai media komunikasi digital untuk mempromosikan pariwisata Indonesia. *Jurnal Media Informatika*, 9(1), 1–10. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin/article/view/5239>



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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup Penulis

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Alfa Valiant Pangestu

Lahir di Majalengka, 09 Januari 2002. Lulus dari SDN III Sindangwangi tahun 2014, SMPN I Dukupuntang tahun 2017, dan SMAN I Jatiwangi tahun 2020, Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Informatik dan Komputer, Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2020.

**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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

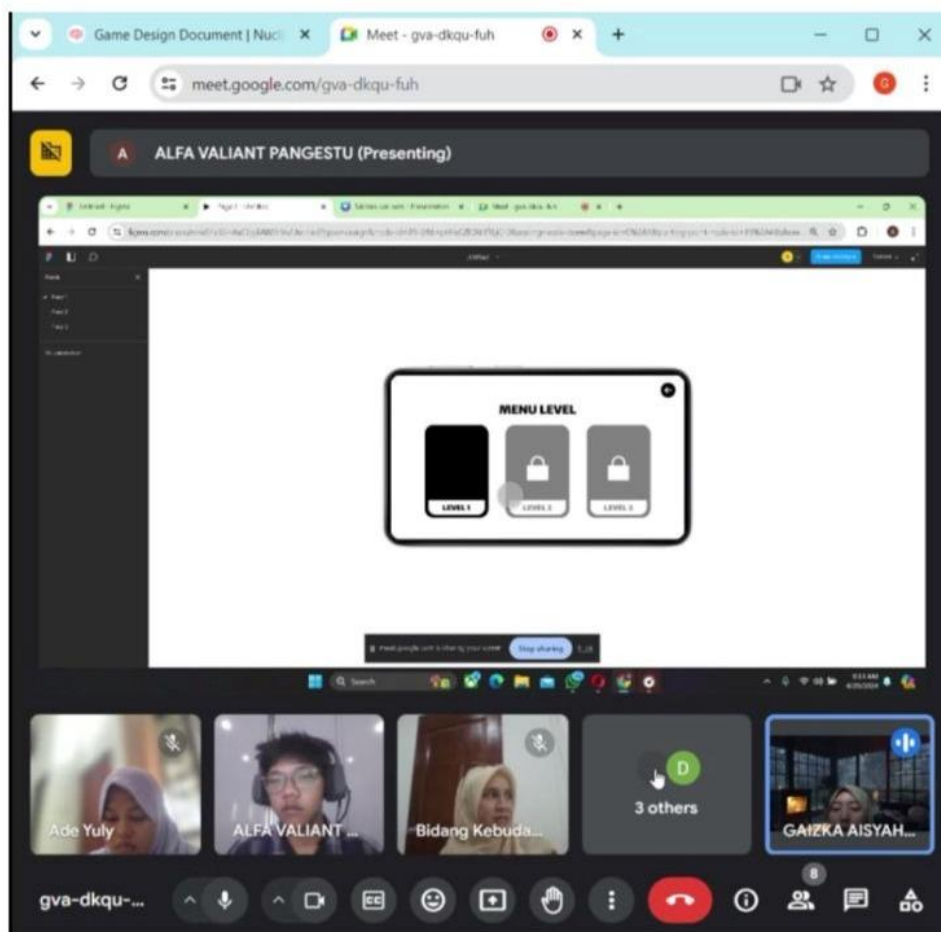
Lampiran 2. Dokumentasi dan transkrip wawancara dengan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kepulauan Anambas

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 : Di sini akan ada dua kelompok penelitian, Bu. Jadi satu adalah kelompoknya Gaizka, yang satu lagi adalah kelompoknya Hafizh. Mungkin untuk mempersingkat waktu, apakah ada yang ingin disampaikan Bu Dewi sebelum nanti mahasiswanya memulai presentasi?



(lanjutan)

Ibu Dewi : Perkenalkan, untuk Ibu salam kenal dari saya. Saya Dewi Nolly dari Inspeksi Pariwisata dan Kebudayaan, Kabid Kebudayaan. Kami di sini ada bertiga, ada staf saya Ica dan ada yang mewakili bidang promosi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan. Mungkin di sini kita sharing saja ya, Bu. Di Zoom ini apa saja yang diperlukan mahasiswa dan Ibu dosen, mungkin kami bisa bantu walaupun kita melalui online seperti ini. 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 saja yang kami sampaikan.

Ibu Ade : Baik, terima kasih Bu Dewi. Kita memang berharap bisa mengunjungi Anambas. Cuma memang kemarin kesempatan hibahnya belum diterima, Bu. Jadi kita akan coba lagi, semoga tahun ini diberikan kesempatan lagi sehingga ada dananya untuk datang ke Anambas. Baik, saya coba persilakan rekan mahasiswa terlebih dahulu untuk presentasi terkait proyeknya. Jadi secara singkat, Gaizka boleh menyampaikan tim kalian akan membuat apa, desainnya seperti apa, dan harapannya nanti bagaimana. Silakan, 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 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 saya menyusun subjudul proposal, sedangkan Alfa akan merancang bangun *game* tersebut. Sedangkan saya bertanggung jawab pada perancangan GDD dan pembuatan aset.

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(lanjutan)

Latar belakang penelitian ini adalah karena kami melihat pertumbuhan industri pariwisata yang terus meningkat serta besarnya potensi pariwisata di Kabupaten Kepulauan Anambas. Di era digital saat ini, *game* menjadi salah satu media yang efektif untuk mempromosikan destinasi wisata. *Game* juga dimulai dari sebuah konsep sehingga melalui *game* yang menarik dan interaktif, potensi pariwisata suatu daerah dapat dipromosikan dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hal tersebut, kami mencoba merancang *game* "Arka's Journey" menggunakan platform *smartphone*. Diharapkan melalui rancangan yang terperinci ini, *game* dapat menjadi solusi inovatif untuk mempromosikan potensi pariwisata di Kabupaten Kepulauan Anambas secara efektif.

Kurang lebih seperti itu, Ibu. Kepada Alfa, silakan dilanjutkan.

Alfa : Baik. Selanjutnya saya akan menjelaskan *flowchart* dari aplikasi Arka's Journey. Di sini terdapat empat menu utama, yaitu menu Mulai Permainan, Tentang Aplikasi, Petunjuk Aplikasi, dan Keluar Aplikasi. Untuk memulai permainan, pengguna dapat memilih map menu level yang sebelumnya telah dijelaskan oleh Gaizka, yaitu Pulau Jemaja. Di Pulau Jemaja terdapat tiga level beserta rintangan-rintangan yang telah ditentukan. Pada menu Tentang Aplikasi akan dijelaskan informasi mengenai aplikasi, sedangkan pada menu Petunjuk Aplikasi akan dijelaskan cara bermain. Selanjutnya saya akan masuk ke bagian prototype.

Ibu Ade : Jadi mungkin ini, Bu Dewi, kita akan membentuk media promosinya dalam bentuk *game*. Karena sebelumnya dalam bentuk animasi memang ada beberapa perubahan. Jadi sekarang pengajuan judul barunya menjadi penelitian dalam bentuk *game*. Nanti satu kelompok lagi juga akan membangun aplikasi yang berbeda, bukan *game* seperti ini. Silakan dilanjutkan Alfa.

Alfa : Di sini saya akan menjelaskan *gameplay* yang sebelumnya telah dijelaskan oleh Gaizka. Kami mengambil satu tema yaitu Pulau Jemaja. Pada

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(lanjutan)

Pulau Jemaja terdapat tiga level. Level pertama diawali dengan story ketika pemain datang ke Jemaja. Tokohnya berkata: "Halo, terima kasih. Wah, pilihan yang tepat. Saya suka pantai dan pemandangan alam yang indah. Saya juga ingin mencoba kuliner khas Anambas." Kemudian NPC menjawab: "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." Kemudian karakter mengatakan bahwa ia ingin mengetahui informasi lebih detail mengenai tempat wisata tersebut dan ingin mengetahui di mana bisa mendapatkan kerupuk atom. Selanjutnya NPC menjelaskan bahwa informasi mengenai tempat wisata dapat diperoleh di kantor pelabuhan, sedangkan kerupuk atom dapat ditemukan di warung-warung sekitar pelabuhan. Kemudian pemain mengucapkan terima kasih atas informasi tersebut. Pada *gameplay* level satu, pemain akan mengumpulkan kerupuk atom yang memiliki ikon tersendiri. Rintangan yang akan ditemui antara lain burung, box-box yang harus dilewati, serta jurang yang harus dilompati. Selanjutnya permainan akan berlanjut ke level dua.

Ibu Dewi : Izin, maaf ya. Saya ingin memberikan sedikit masukan. Kerupuk atom itu berasal dari ikan. Jadi mungkin alur *game*nya bisa dibuat pemain menyelam atau mencari ikan terlebih dahulu, kemudian setelah mendapatkan ikan, ikan tersebut diolah menjadi kerupuk atom. Jadi alurnya lebih sesuai dengan proses pembuatan kerupuk atom yang sebenarnya karena kerupuk atom dibuat dari ikan tongkol. Mungkin itu bisa dijadikan masukan.

Alfa : Oke, terima kasih, Ibu.

Ibu Ade : Baik Bu, nanti kita simpan dulu sebagai catatan.

Ibu Dewi : Iya, sebagai catatan saja. Jadi diceritakan bagaimana proses pembuatan kerupuk atom dimulai dari mencari ikannya di laut.

Ibu Ade : Baik Bu, akan kami jadikan catatan.

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(lanjutan)

Alfa : Terima kasih atas masukannya, Bu.

Ibu Ade : Boleh dilanjutkan ya, Bu?

Ibu Dewi : Silakan.

Alfa : Saya lanjut ke level dua. Pada level dua kami mengambil tema mengenai Gobang. Awalnya pemain bertanya mengenai jalan menuju Pantai Padang Melang. NPC menjelaskan bahwa di sana sedang ada pertunjukan Gobang. Kemudian karakter mengatakan bahwa ia ingin melihat pertunjukan tersebut, tetapi belum mengetahui apa itu Gobang. Lalu karakter meminta NPC menjelaskan sedikit mengenai Gobang. Selanjutnya NPC menjelaskan bahwa Gobang merupakan seni tari dan musik tradisional masyarakat Pulau Jemaja, Kabupaten Kepulauan Anambas. Menurut para seniman Gobang di daerah Letung, kesenian ini mulai berkembang di Dusun Bayur dan Dusun Air Kenanga yang berada di Desa Mapur, Kecamatan Jemaja. Pada awalnya Gobang digunakan sebagai sarana pengobatan dan tolak bala. Dahulu masyarakat Melayu Jemaja percaya bahwa dengan melaksanakan pertunjukan Gobang, makhluk halus tidak akan mengganggu masyarakat. Seiring perkembangan zaman, Gobang kemudian ditampilkan pada acara pernikahan, kenduri, khitanan, dan hari-hari besar lainnya. Setelah penjelasan tersebut, karakter mengatakan bahwa ia ingin mempelajari Gobang lebih lanjut. NPC kemudian meminta pemain untuk menelusuri hutan dan mengumpulkan beberapa peralatan Gobang, kemudian mempelajari fungsi masing-masing alat. Setelah semua alat dikumpulkan, permainan akan berlanjut ke level tiga. Pada akhir level tiga akan ditampilkan animasi pertunjukan tari Gobang. Selanjutnya pemain berada di Pelabuhan Letung dan bertanya mengenai Pantai Padang Melang. NPC menjelaskan bahwa Pantai Padang Melang merupakan salah satu pantai terindah di Kabupaten Kepulauan Anambas dengan pasir putih yang lembut dan pemandangan yang sangat indah. Pantai tersebut dapat digunakan untuk berenang, berjemur, hingga snorkeling. Selanjutnya karakter bertanya apakah pantai tersebut ramai dikunjungi wisatawan. NPC menjelaskan bahwa Pantai Padang Melang masih tergolong pantai yang alami dan tenang sehingga cocok bagi wisatawan yang ingin

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(lanjutan)

mencari ketenangan dan suasana yang berbeda. Selanjutnya karakter bertanya bagaimana cara menuju lokasi tersebut. NPC menjelaskan bahwa pemain dapat menyusuri jalan menuju lokasi dan juga mengunjungi Air Terjun Neraja dalam perjalanan. Untuk menuju ke sana pemain harus menaiki perahu untuk menyeberang. Kemudian karakter meminta penjelasan lebih lanjut mengenai Air Terjun Neraja. NPC menjelaskan bahwa Air Terjun Neraja terletak di Desa Ulu Maras dan merupakan salah satu destinasi alam yang memukau. Air terjun tersebut memiliki beberapa tingkatan dengan kolam alami yang jernih dan segar sehingga cocok untuk berenang. Di sekeliling air terjun terdapat pepohonan yang menciptakan suasana sejuk dan tenang. Keindahan alamnya masih sangat terjaga sehingga memberikan pengalaman wisata yang menyenangkan. Selanjutnya, untuk mempersingkat presentasi, bagian cerita dilewati. Pada level tiga, pemain diwajibkan mengumpulkan perlengkapan Gobang yang terdiri atas topeng, pakaian adat, baju, dan celana. Rintangan pada level ini berupa perahu-perahu yang bergerak ke kanan dan ke kiri yang harus dilompati, kemudian pemain juga harus menghindari kepiting dan ikan. Kurang lebih demikian penjelasan dari saya.

Ibu Ade : Terima kasih, Gaizka. Mungkin Bu Dewi dapat langsung memberikan masukan terkait desain yang telah dipresentasikan. Saat ini kami masih berada pada tahap awal sehingga desain yang ada belum final karena sebagian data yang digunakan masih berasal dari Google. Kami masih memerlukan data dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Anambas mengenai kondisi pariwisata, media promosi yang telah dimiliki, serta informasi lainnya agar kami dapat menentukan bagian mana yang akan kami angkat dalam *game*. Jika ada yang ingin ditanyakan, Gaizka dan tim Hafizh siap menjawab.

Ibu Dewi : Mungkin saya ingin bertanya, dari mana mahasiswa mendapatkan informasi sehingga tertarik mengangkat Anambas? Padahal kalian belum pernah berkunjung ke sana dan promosi mengenai Anambas juga masih sangat kurang.

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(lanjutan)

Gaizka : Baik, Ibu. Awalnya saya juga belum mengetahui banyak mengenai Anambas. Namun karena saya mendapatkan proyek penelitian ini, saya mulai mencari informasi mengenai Anambas. Setelah mempelajari berbagai sumber, saya melihat bahwa Anambas memiliki potensi wisata yang sangat besar, terutama keindahan pantainya. Dari situ saya menjadi tertarik untuk mengenal Anambas lebih jauh dan berharap melalui *game* ini kami dapat membantu mempromosikan pariwisata Indonesia, khususnya Kabupaten Kepulauan Anambas.

Ibu Ade : Sebenarnya sebelumnya kami pernah memperoleh data dari Dinas Kebudayaan, namun karena terjadi kendala pada website, data tersebut tidak sempat tersimpan dan akhirnya hilang. Padahal data tersebut sangat penting untuk mengetahui karakteristik wisatawan, kelompok usia pengunjung, serta objek wisata yang paling banyak dikunjungi. Jika data tersebut masih tersedia, kami berharap pihak dinas dapat membagikannya kepada kami.

Ibu Dewi : Berarti data yang dibutuhkan meliputi kelompok usia wisatawan, jumlah kunjungan, serta objek wisata yang paling banyak dikunjungi, ya?

Bu Ade : Betul, Bu.

Ibu Dewi : Data tersebut diperlukan mulai dari tahun berapa?

Gaizka : Kalau memungkinkan sekitar lima tahun terakhir, Bu. Data tersebut akan sangat membantu penelitian kami. Selain itu, saya juga ingin menanyakan mengenai hal-hal yang saat ini menjadi fokus utama pariwisata Anambas. Menurut Ibu, apa yang sebaiknya lebih ditonjolkan dalam *game* ini? Apakah budaya, wisata bahari, pulau-pulau, atau kuliner khas? Dengan demikian penelitian kami dapat lebih relevan dengan kondisi yang ada.

Ibu Ade : Walaupun kami belum pernah berkunjung langsung ke Anambas, saya memiliki saudara yang tinggal di sana sehingga sering mendengar banyak cerita mengenai keindahan alam dan budayanya. Kami berharap suatu saat nanti memiliki kesempatan untuk datang langsung agar dapat merasakan pengalaman tersebut.

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(lanjutan)

Ibu Dewi : Terima kasih, Bu. Mudah-mudahan nanti ada kesempatan untuk berkunjung ke Anambas. Sebelumnya saya ingin bertanya, mahasiswa ini berasal dari program studi apa di Politeknik Negeri Jakarta?

Ibu Ade : Mahasiswa ini berasal dari Program Studi Teknik Multimedia Digital, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta (PNJ). Lulusan program studi ini dibekali kemampuan dalam pengembangan *game*, animasi, dan aplikasi multimedia. Saat ini fokus utama penelitian mahasiswa adalah pengembangan *game* sebagai media promosi wisata, meskipun ke depannya mereka juga mempelajari bidang multimedia lainnya seperti virtual reality.

Ibu Dewi : Sebenarnya animasi yang kemarin sudah sangat bagus. Hanya saja masih perlu diperbaiki, terutama pada karakter yang menggunakan jilbab. Secara umum pakaian masyarakat Melayu memiliki ciri khas tertentu sehingga sebaiknya disesuaikan.

Ibu Ade : Iya, betul Bu.

Ibu Dewi : Kalau memang diperlukan, terkait penggunaan bahasa Melayu, di Dinas Pariwisata ada tim yang memahami bahasa Melayu sehingga nanti bisa membantu apabila diperlukan.

Ibu Ade : Baik, Bu. Saat ini penelitian kami memang masih berada pada tahap awal dan sudah mendekati batas waktu pengumpulan. Alhamdulillah visual utama sudah selesai, meskipun masih ada beberapa bagian karakter yang perlu diperbaiki. Setelah tahap desain selesai, kami akan mulai membangun karakter dan elemen lingkungan permainan. Kami juga akan kembali meminta masukan dari Bu Dewi beserta tim agar seluruh aset yang dibuat sudah sesuai sehingga tidak perlu banyak revisi di tahap akhir. Karena jika animasi harus diperbaiki setelah selesai, tentu akan membutuhkan waktu yang cukup lama. Oleh sebab itu kami berharap semua masukan dapat diberikan sejak awal.

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(lanjutan)

Ibu Dewi : Terkait pembahasan mengenai Gobang yang disampaikan oleh Alfa dan Gaizka, materi tersebut memang berada pada bidang kebudayaan. Nanti kami akan mengirimkan data-data yang diperlukan mengenai Gobang maupun proses pembuatan kerupuk atom. Semua informasi tersebut akan segera kami kirimkan kepada Ibu.

Gaizka : Terima kasih banyak, Bu. Kebetulan data-data tersebut memang sangat kami perlukan untuk menunjang penyusunan skripsi kami. Selain itu, kami juga membutuhkan data mengenai jumlah kunjungan wisatawan, objek wisata, maupun data lain yang sekiranya dapat mendukung penelitian kami.

Ibu Dewi : Baik, Bu. Mungkin agar komunikasi lebih mudah, nanti bisa dibuatkan grup bersama.

Ibu Ade : Baik, Bu Dewi. Nanti saya akan membuat grup dan menjadikan Ibu sebagai admin bersama tim dari Dinas Kebudayaan. Selain itu, kami juga ingin menanyakan mengenai media promosi yang selama ini digunakan oleh Dinas Pariwisata. Apakah sudah ada media multimedia seperti video ataupun aplikasi yang digunakan untuk mempromosikan Anambas secara keseluruhan?

Ibu Dewi : Untuk pertanyaan tersebut, kebetulan ada dari bidang promosi yang bisa menjawab.

Ibu Ica : Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alfa : Wa'alaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh.

Ibu Ica : Perkenalkan, saya Ica dari Bidang Pemasaran Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Anambas. Sebelumnya kami telah menggunakan berbagai media, khususnya multimedia, untuk mempromosikan destinasi wisata Anambas. Salah satu yang pernah kami miliki adalah aplikasi Android Smart Wisata Anambas yang berfungsi sebagai panduan informasi wisata. Namun sekitar tahun 2018 aplikasi tersebut hanya diperbarui satu kali dalam setahun, kemudian setelah itu tidak lagi aktif. Selain aplikasi tersebut, kami juga pernah membuat website serta e-koran

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(lanjutan)

(electronic koran), kemudian memanfaatkan WhatsApp sebagai media penyebaran informasi. Selebihnya promosi lebih banyak dilakukan melalui media sosial seperti Instagram.

Ibu Ade : Baik, Bu. Kalau untuk Instagram dan Facebook sendiri apakah menggunakan akun resmi Dinas Pariwisata? Karena saya sempat menemukan sebuah website yang tampaknya dikelola secara pribadi namun isinya cukup lengkap mengenai destinasi wisata di Anambas.

Ibu Ica : Hingga saat ini kami memang belum memiliki website resmi khusus pariwisata Anambas. Selain itu juga belum banyak pihak lain yang secara khusus mempromosikan Anambas melalui platform seperti Instagram maupun Facebook. Dinas Pariwisata sendiri belum memiliki akun Instagram yang dikelola secara resmi oleh pemerintah kabupaten.

Ibu Ade : Apakah media sosial seperti Instagram dan Facebook memberikan dampak terhadap promosi wisata? Misalnya apakah wisatawan memperoleh informasi dari media tersebut?

Ibu Ica : Ada pengaruhnya, Bu. Walaupun sebagian besar tamu yang datang merupakan tamu yang memiliki kepentingan pekerjaan, Instagram dan Facebook cukup membantu sebagai media penyebaran informasi. Banyak juga masyarakat yang menghubungi kami melalui direct message sehingga dapat kami layani langsung dari dinas.

Ibu Ade : Baik, Bu. Memang saat ini Anambas masih cukup tersembunyi, khususnya bagi masyarakat di Pulau Jawa. Bahkan ketika kami menyebut nama Anambas, banyak yang belum mengetahuinya. Karena itu kami ingin menjadikan kondisi tersebut sebagai peluang untuk memperkenalkan potensi Anambas melalui media *game* sehingga masyarakat menjadi tertarik untuk mengenal dan mencari informasi lebih lanjut mengenai Anambas.

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(lanjutan)

Ibu Ica : Betul, Bu. Selama ini memang masih banyak masyarakat yang belum mengetahui keberadaan Kabupaten Kepulauan Anambas. Bahkan masih banyak yang mengira Anambas merupakan bagian dari Natuna. Karena itu kami terus berupaya memperkenalkan Anambas melalui berbagai media promosi yang tersedia. Namun tentu saja masih banyak keterbatasan, baik dari sisi anggaran maupun sumber daya manusia. Apabila mahasiswa dapat membuat media promosi dalam bentuk *game*, menurut saya hal tersebut akan menjadi sesuatu yang baru dan menarik. Terlebih lagi jika nantinya dapat dimainkan oleh masyarakat luas sehingga mereka dapat mengenal Anambas dengan cara yang lebih interaktif.

Ibu Ade : Baik, Bu. Memang tujuan penelitian kami adalah menjadikan *game* sebagai media promosi, bukan hanya sebagai media hiburan. Harapannya setelah memainkan *game* tersebut, pemain menjadi tertarik untuk mencari informasi mengenai Anambas, kemudian memiliki keinginan untuk berkunjung secara langsung.

Ibu Dewi : Kalau menurut saya sudah cukup bagus. Hanya saja nanti informasi yang dimasukkan ke dalam *game* harus benar-benar sesuai dengan kondisi di lapangan. Jangan sampai ada informasi yang kurang tepat sehingga menimbulkan kesalahpahaman bagi pemain. Kemudian untuk budaya juga perlu diperhatikan, terutama pakaian adat, rumah adat, bahasa, serta kebiasaan masyarakat Melayu Anambas agar dapat ditampilkan dengan baik.

Gaizka : Baik, Bu. Terima kasih atas semua masukan yang telah diberikan. Semua saran tersebut akan kami jadikan sebagai bahan perbaikan pada tahap pengembangan *game*.

Alfa : Kami juga akan menyesuaikan alur cerita berdasarkan masukan dari Ibu, khususnya mengenai proses pembuatan kerupuk atom, informasi budaya Gobang, serta destinasi wisata yang akan dimasukkan ke dalam permainan.

Ibu Ade : Baik, Bu Dewi dan Bu Ica. Terima kasih banyak atas waktu yang telah diberikan kepada kami pada siang hari ini. Kami sangat berharap nantinya Dinas

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(lanjutan)

Pariwisata dan Kebudayaan dapat membantu kami apabila masih terdapat data yang diperlukan selama proses penelitian berlangsung.

Ibu Dewi : Baik, Bu. Nanti data-data yang tersedia akan kami kirimkan secara bertahap. Kalau memang masih ada informasi yang kurang jelas, silakan menghubungi kami kembali. Mudah-mudahan penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan media promosi yang bermanfaat bagi Kabupaten Kepulauan Anambas.

Ibu Ica : Semoga penelitian ini dapat selesai tepat waktu dan hasilnya nanti benar-benar dapat dimanfaatkan sebagai media promosi wisata Anambas.

Gaizka : Baik, Bu. Terima kasih atas bantuan, masukan, dan informasi yang telah diberikan kepada kami. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi Kabupaten Kepulauan Anambas.

Alfa : Terima kasih banyak, Bu. Mohon izin apabila nantinya kami masih perlu melakukan konsultasi atau meminta data tambahan selama proses penyusunan skripsi.

Ibu Dewi : Silakan. Kami siap membantu selama masih dalam ruang lingkup data yang dapat kami berikan. Semoga penelitian kalian berjalan lancar.

Ibu Ade : Baik, Bu. Kalau begitu kami akhiri pertemuan pada siang hari ini. Terima kasih atas waktu dan kesempatannya.

Seluruh Peserta : Terima kasih.

Ibu Dewi : Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Seluruh Peserta : Wa'alaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh.

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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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 sedang menyusun skripsi. Topik skripsi kami mengenai daerah Anambas. Jadi ada beberapa pertanyaan yang ingin kami tanyakan kepada kakak. Sebelumnya mungkin aku mau kenalan dulu, Kak. Jadi di skripsi kami nantinya akan membuat *game* untuk mempromosikan pariwisata di Anambas. Nanti yang membuat *game* adalah Alfa, sedangkan saya membuat *Game Design Document* (GDD). Sebelumnya boleh tahu dulu ya Kak, nama kakak dan apakah kakak memang berasal dari Anambas?

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(lanjutan)

Kak Reza : Oke, ini ya Alfa dan Gaizka. Jadi aku Reza. Aku lahir di Anambas, tepatnya di Tarempa. Dari SD sampai SMA juga sekolah di sana, di SMA Negeri 1 Siantan Timur. Kalau di Anambas sendiri kan merupakan daerah kepulauan, jadi memang banyak sekali wisata, terutama wisata laut. Banyak wisatawan juga datang ke sana. Kalau aku sendiri lebih tepatnya berasal dari Desa Timburun. Di sana ada Air Terjun Timburun. Jadi selain wisata laut, ada juga wisata air terjun yang cukup terkenal.

Gaizka : Berarti itu masih daerah Tarempa ya, Kak?

Kak Reza : Iya, masih satu daratan.

Gaizka : Oh iya, Kak. Berarti menurut kakak, pantai-pantai menjadi daya tarik utama destinasi wisata di Anambas ya?

Kak Reza : Iya. Sekitar 80% memang pantai yang menjadi daya tarik utamanya. Pantainya banyak dan bagus. Cuma memang sinyal seluler di sana masih kurang bagus.

Gaizka : Kalau menurut kakak, karena kami akan membuat *game* untuk meningkatkan promosi pariwisata Anambas, apakah *game* ini berpotensi membantu meningkatkan pariwisata di Anambas? *Game* yang kami buat bergenre *platformer*, jadi pemain akan berjalan seperti permainan Mario Bros.

Kak Reza : Kalau *platformer* memang termasuk *genre* yang populer, apalagi kalau ingin membuat *game* yang sederhana dan mudah dipahami. Namun tidak harus benar-benar seperti Mario Bros. Bisa dimodifikasi dengan menambahkan elemen yang unik atau membuat *gameplay* yang berbeda. Yang penting tetap fokus pada mekanik utama *platformer*, seperti berlari, melompat, dan melewati berbagai rintangan.

Gaizka : Menurut kakak, apa yang perlu dimasukkan ke dalam *game* agar dapat menggambarkan keindahan alam Anambas?

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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(lanjutan)

Kak Reza : Sebaiknya ditambahkan misi agar permainan menjadi lebih menantang. Melalui misi tersebut juga bisa memperkenalkan makanan khas daerah. Jadi selain mengenalkan tempat wisata dan adat istiadat, pemain juga dikenalkan dengan kuliner lokal.

Gaizka : Kira-kira fitur apa saja yang bisa ditambahkan ke dalam *game* ini?

Kak Reza : Bisa ditambahkan fitur untuk mengabadikan momen, misalnya berfoto di air terjun. Kemudian hasilnya bisa dibagikan ke media sosial seperti Instagram, WhatsApp, dan lain-lain sehingga secara tidak langsung ikut mempromosikan tempat wisata.

Gaizka : Menurut kakak, apakah pedoman dalam perancangan *game* itu penting?

Kak Reza : Sangat penting, karena menjadi panduan selama proses pembuatan *game* dan juga membantu proses riset terlebih dahulu.

Gaizka : Apakah kakak memiliki harapan terhadap *game* yang sedang kami buat?

Kak Reza : Harapan saya, orang-orang di luar Anambas bisa mengetahui bahwa daerah terpencil seperti Anambas ternyata memiliki laut yang sangat jernih, terumbu karang yang masih terawat, dan ikan yang masih sangat banyak. Harapannya Anambas menjadi lebih dikenal, tetapi tetap menjaga kelestarian alamnya.

Gaizka : Menurut kakak, apakah penggunaan teknologi digital dalam promosi wisata dapat memberikan dampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi masyarakat lokal di Kabupaten Kepulauan Anambas?

Kak Reza : Tentu saja. Misalnya dari pendapatan desa, tiket masuk objek wisata seperti air terjun maupun pantai akan meningkat sehingga pendapatan masyarakat lokal juga ikut bertambah.

Gaizka : Apakah kakak memiliki saran lain untuk mempromosikan tempat wisata Anambas?



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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(lanjutan)

Kak Reza : Mungkin pengguna dapat membagikan pengalamannya ke media sosial setelah memainkan *game*.

Gaizka : Apakah kakak yakin *game platformer* yang kami buat dapat membantu mempromosikan tempat wisata Anambas?

Kak Reza : Menurut saya sangat mungkin berhasil, karena promosi digital mengenai Anambas masih sangat minim. Jadi kalau kalian membuat media seperti ini, tentu akan menjadi sesuatu yang baru.

Gaizka : Terima kasih banyak, Kak, atas waktu dan masukannya. Mohon maaf apabila ada kata-kata yang kurang berkenan.

Kak Reza : Iya, sama-sama. Saya izin keluar dulu ya. Semangat untuk pengerjaan skripsinya.



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4. Tanggapan data oleh Kementrian 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
LAMAM 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



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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Hasil Alpha Testing Oleh Ahli Media

Bagian Identitas Penguji

Nama Penguji

Billy Zaelani Malik

Usia

31

1. Kontrol Karakter

Pertanyaan:

Apakah karakter dalam game dapat bergerak ke kiri dan kanan, melakukan lompatan, serta berinteraksi dengan lingkungan permainan dengan baik?

☒ LULUS

☐ GAGAL

2. Level Game

Pertanyaan:

Apakah pemain dapat menyelesaikan Level 1 dan melanjutkan permainan ke Level 2 tanpa kendala?

☒ LULUS

☐ GAGAL

3. Skor / Reward

Pertanyaan:

Apakah skor dalam game bertambah saat pemain cepat dalam menyelesaikan permainan?

☒ LULUS

☐ GAGAL



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

4. Menu dan Navigasi

Pertanyaan:

Apakah tombol menu seperti mulai permainan, pause, dan restart berfungsi dengan baik?

☒ LULUS

☐ GAGAL

5. Efek Audio

Pertanyaan:

Apakah musik latar, efek suara, dan suara interaksi muncul pada waktu yang tepat selama permainan?

☒ LULUS

☐ GAGAL

6. Interaksi Objek

Pertanyaan:

Apakah pemain dapat berinteraksi dengan objek, NPC, atau item yang tersedia dalam game?

☒ LULUS

☐ GAGAL

7. Visual dan Tampilan

Pertanyaan:

Apakah tampilan grafis dan animasi dalam game muncul sesuai dengan desain level yang dirancang?

☒ LULUS

☐ GAGAL



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

8. Feedback dan Petunjuk

Pertanyaan:

Apakah game memberikan feedback atau petunjuk yang jelas kepada pemain selama permainan berlangsung?

☒ LULUS

☐ GAGAL

9. Kesalahan / Bug Umum

Pertanyaan:

Apakah game dapat dijalankan tanpa mengalami error atau bug yang mengganggu jalannya permainan?

☒ LULUS

☐ GAGAL

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6 Resume Ahli Media

Billy Zaelani Malik

Jakarta, Indonesia | +6282261953746 | m.billyzaelani@gmail.com
github.com/lebzmm | linkedin.com/in/minizilla

A professional Backend Engineer with 6+ years of experience working on distributed systems mainly in Go. Passionate about libraries and CLI tools. Also an open source enthusiast and member of NixOS organization.

Skills

Programming

Go
Nix
Gleam
Bash

Database

PostgreSQL
TimescaleDB
Redis
DynamoDB
MongoDB

Other

Distributed Systems
Kafka
HTTP
gRPC
WebSocket
Docker
CLI Tools
Code Generation

Projects

github.com/NixOS

[Nixpkgs Maintainers] A reproducible, declarative, and reliable systems.

github.com/lebzmm/homini

[Author] A minimalist dotfiles manager using Nix.

github.com/lebzmm/testr

[Author] A minimal assertion library for Go.

github.com/lebzmm/gostman

[Author] Postman nuances in Go Test.

Work Experience



Backend Engineer • Amartha

January 2024 - Present

- Maintain API Gateway in KrakenD and develop a handful of company wide custom plugin
- Develop a distributed systems for customer module using Go, Kafka, gRPC, Redis and MongoDB.



Back End Engineer • Stockbit

February 2022 - November 2023

- Initiated and managed a Go Monorepo from scratch.
- Contributed to build various distributed systems in Go, Kafka, Redis, and DynamoDB.
- Responsible for payment gateway and KYC services.
- Reduced the risk of errors and inconsistencies in Protobuf and gRPC definitions using Buf.
- Produced various internal libraries, tooling, automation, and standards across Go team.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Blockchain development using go-ethereum.
- Integrates Nix for reproducible build and easy onboarding.
- Part of the hiring team (interview, determines scores, and evaluates candidate tests).
- Initiated a Go developer learning program called GLU (Go Level Up).
- Give talks about Nix at a company wide Engineering Class events.

 **Back End Developer** • Pixel House Studio
August 2020 - December 2021

- Contributed to build a distributed systems in Go, Redis, and PostgreSQL.
- Worked closely with Facebook Marketing API that empower core business.
- Worked with time series data using TimescaleDB.

 **Back End Developer** • Bogor Agricultural University
February 2019 - December 2019

Enhanced an existing personnel systems including paid leave, attendance, and payroll systems in C# and ASP.NET.

 **Teacher Assistant** • Bogor Agricultural University
September 2015 - February 2017

Practical assistant for classes on algorithms, databases, data structures, and computer vision.

 **Back End Developer** • Telkom Indonesia
July 2016 - August 2016

Developed a real-time collaborative text editor using WebSocket in Go and JavaScript based on Operational Transformation algorithm.

Education

 **IPB University**
Computer Science
2013 - 2019

Powered by [CakeResume](#)

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7 Beta Testing pada masyarakat dengan 17-35 tahun

Nama Responden

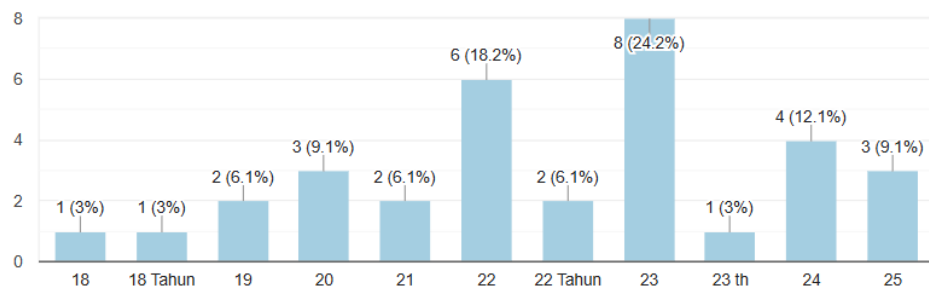
33 responses

Laeli Rizki amaliyah
Shofia khairunnisa kamilah
Mega
Fika
BAYU ADITYA
Indri Styawati
Saerol Barikiyah
Atin
Muhamad Misbachul Munir

Usia

33 responses

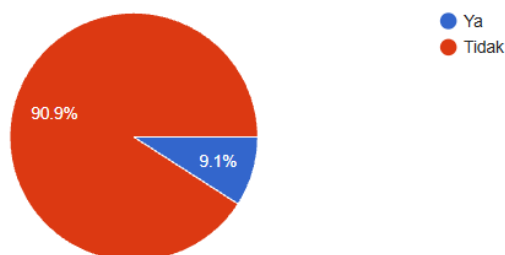
[Copy chart](#)



Pernah berkunjung ke Kepulauan Anambas sebelumnya?

33 responses

[Copy chart](#)



Hak Cipta :

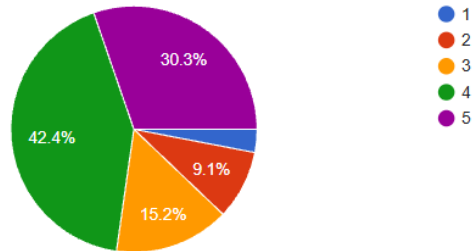
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

(Lanjutan)

Game Arka's Journey mudah dimainkan dan kontrol karakter terasa responsif.

[Copy chart](#)

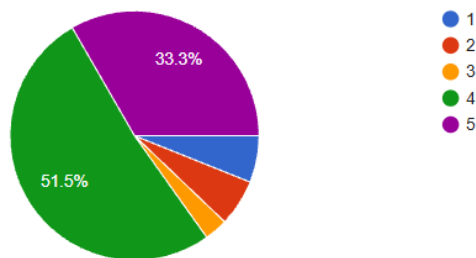
33 responses



Visual dan animasi dalam game menarik serta mendukung pengalaman bermain.

[Copy chart](#)

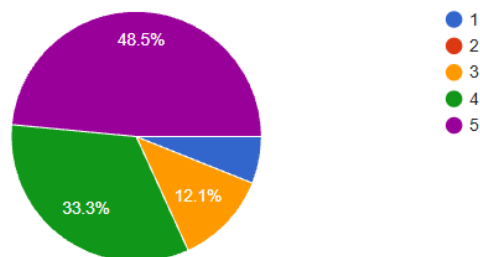
33 responses



Game Arka's Journey memberikan informasi yang cukup mengenai pariwisata Kepulauan Anambas.

[Copy chart](#)

33 responses



Hak Cipta :

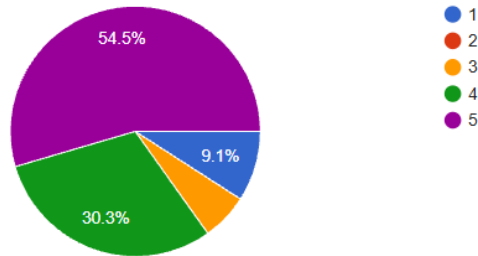
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

(Lanjutan)

Gameplay dalam game ini membuat saya tertarik untuk mengunjungi destinasi wisata yang ditampilkan.

[Copy chart](#)

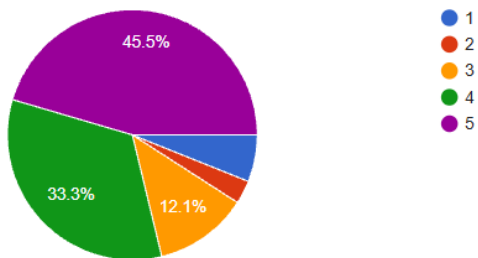
33 responses



Efek suara dan musik dalam game meningkatkan suasana dan kenyamanan bermain.

[Copy chart](#)

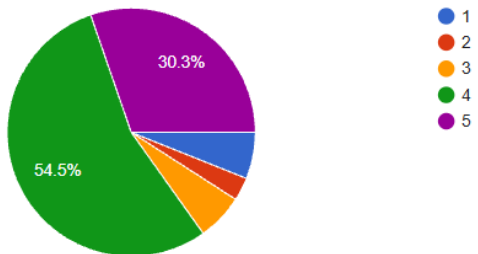
33 responses



Game Arka's Journey memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus edukatif.

[Copy chart](#)

33 responses



Hak Cipta :

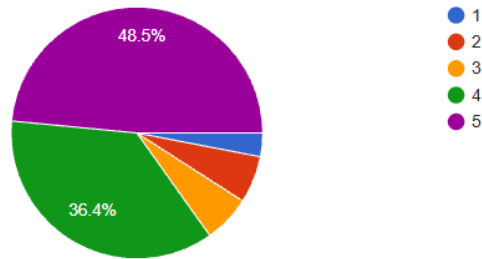
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

(Lanjutan)

Alur cerita dan interaksi dalam game mudah dipahami oleh pemain.

33 responses

[Copy chart](#)



Silakan berikan saran atau masukan terkait game Arka's Journey.

25 responses

Gameplay: Pastikan kontrol mulus dan checkpoint tidak menyiksa pemain.
 Visual: Gunakan warna yang berubah sesuai emosi cerita (atmosferik).
 Narasi: Ceritakan kisah Arka melalui lingkungan, bukan sekadar teks panjang.
 Audio: Fokus pada detail suara alam dan musik yang adaptif.
 Interface: Buat UI seminimalis mungkin agar layar terasa luas dan imersif.

bagus, menarik

bagus dan menarik

Tambahkan level yang lebih beragam serta tambahan story yang lebih menarik lagi

Tombol klik pada aplikasi harus lebih di tingkatkan lagi soalnya aga susah buat di klik

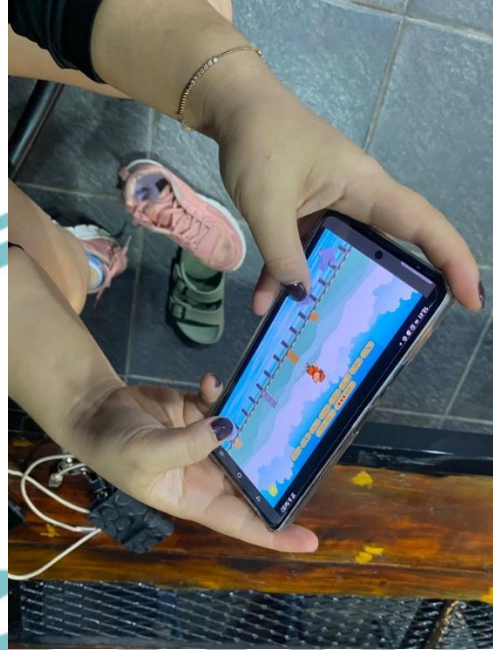
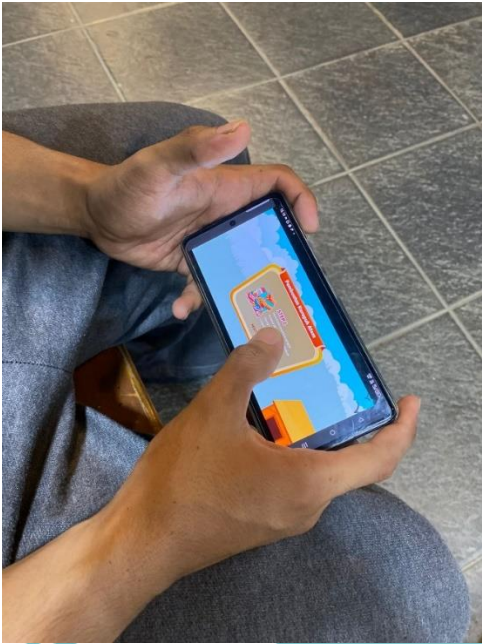
game yang sangat membantu dan edukatif, selain itu semoga audio dan gambar bisa diperbaiki(HD) kembali

© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 8 Dokumentasi *Beta Testing*





© Hak Cipta milik Jurusan TIK 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**