BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Perancangan *Game*

Berdasarkan permasalahan yang ada serta didukung dengan hasil dari pengisian kuesioner *pre-test* yang membuktikan, bahwa masyarakat kurang mengenal objek wisata Goa Kreo, dikarenakan kurangnya promosi pariwisata yang dilakukan oleh pengelola maupun Dinas Pariwisata Kota Semarang. Oleh karena itu sebagai salah satu solusi dalam permasalahan tersebut maka peneliti merancang sebuah *game* yang bernama *game* "Goa Kreo Adventure" yang di dalamnya berisi seputar informasi objek wisata Goa Kreo.

4.1.1 *Gameplay* "Goa Kreo Adventure"

Dalam sebuah perancangan *game* salah satu unsur yang penting adalah tampilan desain dari *game* tersebut, apabila *game* tersebut memiliki desain yang menarik maka akan menambah daya tarik pemain untuk memainkan *game* itu sendiri.

"Goa Kreo Adventure" merupakan *game* berbasis Android yang di dalamnya berisikan seputar informasi dari objek Wisata Goa Kreo. Pada *game* "Goa Kreo Adventure" tampilan pada menu utama terdapat tombol untuk mini *game*, tombol mulai, serta tombol pengaturan *sound.*

Jika pemain menekan tombol mini *game* maka akan muncul komik yang menampilkan cara bermain pada mini *game* tersebut, pada permainan di mini *game* pemain diharuskan untuk mengumpulkan

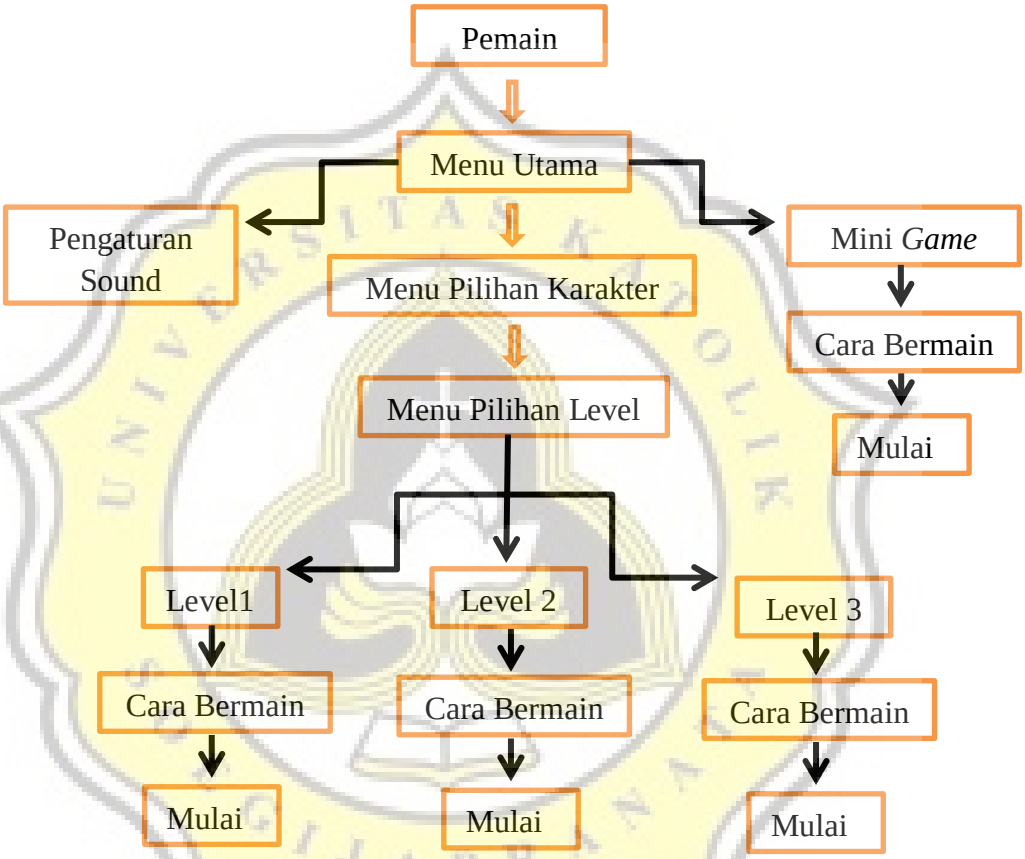
kacang berwarna coklat sebagai penambah waktu pada mini *game* agar pemain dapat terus melanjutkan permainan di mini *game* tersebut.

Apabila pemain menekan tombol Mulai maka akan muncul tampilan beberapa komik interaktif yang menyampaikan sebuah cerita atau prolog pada *game* "Goa Kreo Adventure". Setelah prolog selesai maka akan langsung menuju menu pemilihan karakter, pada *game* "Goa Kreo Adventure" terdapat dua karakter dengan jenis kelamin laki – laki dan perempuan dengan nama Via untuk karakter perempuan dan Tio untuk karakter laki – laki. Karakter yang sudah dipilih pemain akan digunakan hingga *game* "Goa Kreo Adventure" selesai sehingga pemain tidak perlu lagi mengulang memilih karakter pada setiap levelnya. Setelah pemain selesai memilih karakter maka akan berlanjut pada menu pemilihan level, pada *game* "Goa Kreo Adventure" jumlah level permainan ada 3 yaitu level 1, level 2 dan level 3. Pada awalnya level 2 dan 3 akan terkunci terlebih dahulu, pemain dapat memainkan level 2 apabila berhasil menyelesaikan setiap misi pada level 1 begitpula level selanjutnya. Ketika pemain memilih setiap level yang akan dimainkan, maka sebelum memainkan *game* tersebut akan muncul sebuah komik yang menampilkan cara bermain pada setiap levelnya.

Apabila pemain ingin mengatur *sound on / off* pada menu *game* "Goa Kreo Adventure" pemain cukup menekan tombol *sound* pada menu utama *game* "Goa Kreo Adventure".

4.1.2 Alur *Game*

Dalam perancangan sebuah *game* diperlukan pembuatan alur *game* terlebih dahulu, dengan tujuan dapat memudahkan pengembang *game* dalam pembuatan *game* tersebut serta pemain juga akan dimudahkan ketika bermain apabila alur pada *game* sudah terancang jelas. Berikut rancangan alur *game* "Goa Kreo Adventure"



Gambar 4.1 Alur *game*

4.2 Pembuatan *Game*

Tahap selanjutnya adalah pembahasan mengenai pembuat *game* "Goa Kreo Adventure". Pada pembuatan *game* "Goa Kreo Adventure" pengembang menggunakan *software* Corel Draw X8 dan *game engine* Construct. Penggunaan *software* Corel Draw X8 sebagai media pembuatan

asset dan background yang diperlukan pada *game* “Goa Kreo Adventure”. Untuk *software game engine* Construct digunakan untuk pembuatan logika pada *game* “Goa Kreo Adventure”.

4.2.1 Aset *Game*

Pembuatan *asset* pada *game* “Goa Kreo Adventure” meliputi pembuatan komik digital, *background*, objek, HUD *(Head Up Display)*, GUI (*Graphical User Interface*), serta pembuatan karakter pada *game* “Goa Kreo Adventure”. Berikut penjelasan mengenai pembuatan *asset game*.

A. GUI (Graphical User Interface)

1. Tombol – tombol yang digunakan dalam *game* “Goa Kreo Adventure”

Tabel 4.1 Fungsi tombol dalam *game*

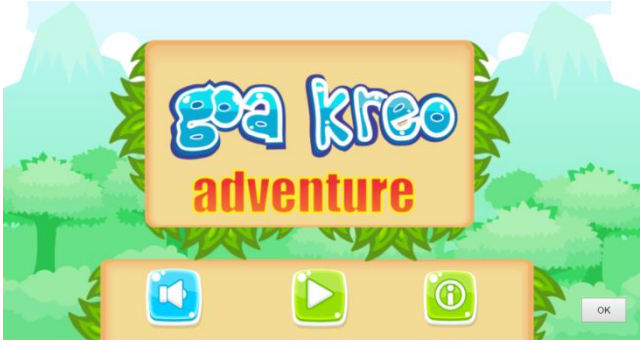
	Tombol Play yang digunakan untuk memulai permainan, apabila pemain menekan tombol play maka akan muncul komik interaktif yang berisikan prolog dan mengarahkan pemain ke tahap selanjutnya.
	Tombol *sound*, berfungsi sebagai pengaturan *on / off sound*. Apabila tombol berwarna biru maka *sound* aktif namun jika *sound* berwarna abu – abu menandakan bahwa sound tidak aktif.

	Tombol *stick game* apabila pemain menekan tombol ini maka pemain akan masuk dalam permainan mini *game*.
	Tombol yang berfungsi sebagai navigasi karakter pada *game* ketika bermain dilevel 1, 2,3 dan mini *game*

2. Perancangan Tampilan Menu Pada *Game* "Goa Kreo Adventure"

   a. Menu Utama

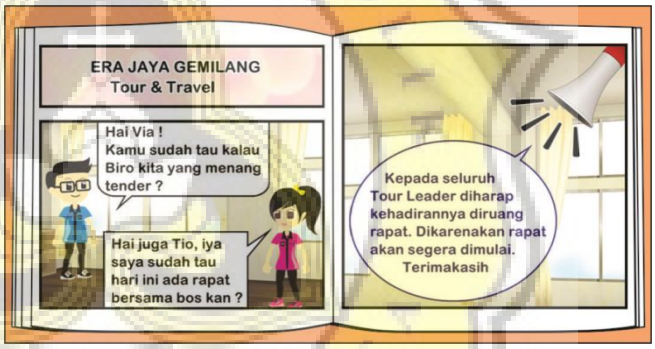
   Menu utama pada *game* "Goa Kreo Adventure" berisikan tombol pilihan main, pengaturan sound dan info kredit. Apabila pada menu utama pemain memilih tombol main berwarna hijau maka pemain akan diarahkan menuju permainan level 1, 2, dan 3. Namun jika pemain menekan tombol bergambar info kredit maka pemain akan diarahkan pada menu info kredit. Selanjutnya apabila pemain menekan tombol bergambar *sounds* fungsinya untuk pengaturan *on / off sound* pada *game* tersebut. Kemduian terdapat satu tombol OK yang berfungsi untuk mereset tersebut. Desain dari tulisan "Goa Kreo Adventure" serta *asset* daun hijau yang mengelilingi tulisan tersebut merupakan hasil desain menggunakan *software* Corel Draw X8, untuk desain tombol main, *sounds*, info kredit serta *background* merupakan *aset free yang diunduh dari www.gameart2d.com*



Gambar 4.3 Tampilan menu utama *game*

b. Menu Komik interaktif

Setelah pemain menekan tombol main maka akan muncul komik interaktif yang berisikan prolog mengenai *game* "Goa Kreo Adventure".



Gambar 4.4 Tampilan komik inetraktif pada *game*

c. Menu Pemilihan Karakter

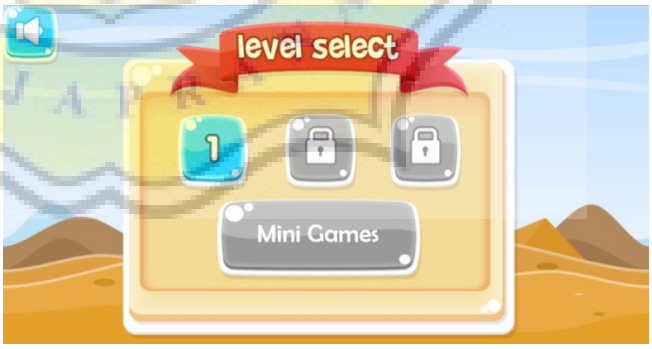
Setelah pemain selesai membaca komik interaktif yang berisikan prolog maka pemain akan melanjutkan pada menu pemilihan karakter. Pemilihan karakter pada *game* "Goa Kreo Adventure" hanya dilakukan sekali sehingga pemain akan menggunakan karakter yang dipilih dari awal hingga *game* selesai. Selanjutnya apabila pemain menekan tombol

bergambar *sounds* fungsinya untuk pengaturan *on / off sound* pada *game* tersebut.

Gambar 4.5 Tampilan menu pemilihan karakter

d. Menu Pemilihan Level

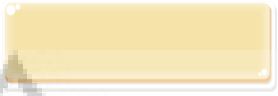
Setelah pemain memilih karakter, selanjutnya pemain akan masuk pada pemilihan level. Pada *game* "Goa Kreo Adventure" terdapat 3 level serta 1 mini *game*, yang dimana pemain harus menyelesaikan misi setiap levelnya untuk bisa melanjutkan bermain ke level berikutnya. Selanjutnya apabila pemain menekan tombol bergambar *sounds* fungsinya untuk pengaturan *on / off sound* pada *game* tersebut.



Gambar 4.5 Tampilan menu pemilihan level

B. HUD (*Head Up Display*)

HUD *(Head Up Display)* pada *game* "Goa Kreo Adventure" berisikan informasi mengenai nyawa atau *score* yang terletak dibagian atas sisi kanan atau sisi kiri yang ada ketika pemain sedang memainkan *game* tersebut.



Gambar 4.6 Tampilan HUD (*Head Up Display*)

C. Karakter *Game*

Dalam sebuah *game* desain karakter menjadi salah satu unsur penting dalam *game*, karakter pada *game* "Goa Kreo Adventure" terdiri dari dua jenis kelamin yaitu Via digambarkan sebagi *tour leader* perempuan dan Tio merupakan karakter laki – laki yang juga bekerja sebagai *tour leader*. Setiap karakter di *game* "Goa Kreo Adventure" didesain dengan 8 kali gerakan, dibuat 8 kali gerakan agar animasi yang ditampilkan pada *game* "Goa Kreo Adventure" terlihat seperti nyata.

Gambar 4.7 Tampilan karakter Via dan Tio

D. Objek *Game*

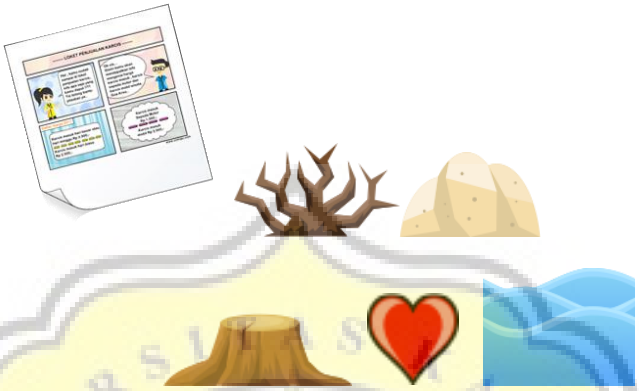
Pembuatan desain objek pada *game* “Goa Kreo Adventure” terdiri dari rintangan pada setiap level yang berbeda, nyawa untuk karakter, dan beberapa objek lainyang dibutuhkan pada *game* “Goa Kreo Adventure”. Pada level 1 pengembang memerlukan *asset* rintangan berupa ranting pohon, buah pisang guna penambah poin, nyawa pada karakter, papan informasi jarak jalan raya sampai di pintu gerbang Goa Kreo, *reward* berupa mobil, serta desain *reward* pada level 1. Berikut aset yang telah dibuat,

Gambar 4.8 Objek *game* level 1

Level 2 pengembang membutuhan desain objek rintangan berupa mobil berwarna merah, nyawa pada karakter, mobil yang digunakan pemain berwarna kuning, serta *reward* berupa animasi buku yang akan digunakan pada level 3.

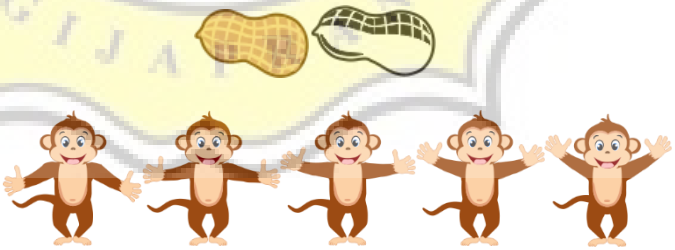
Gambar 4.9 Objek *game* level 2

Level 3, objek yang dibutuhkan pada level 3 antara lain rintangan batu, akar pohon, gelombang air, sisa tebangan badan pohon, nyawa pada karakter, serta *reward* berupa sobekan komik.



Gambar 4.10 Objek *game* level 3

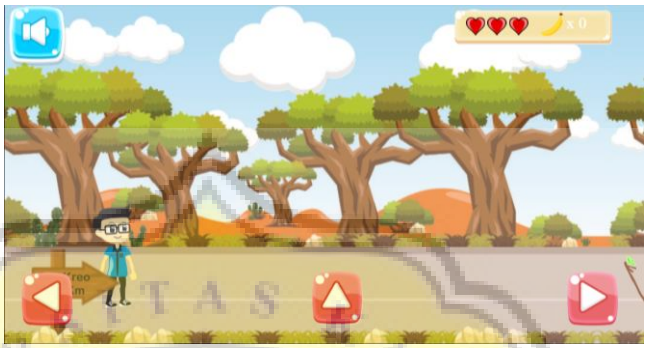
Selanjutnya pemain memerlukan desain objek pada mini *game*, antara lain rintangan berupa kacang berwana putih, kemudian kacang berwarna coklat yang menambah waktu serta karakter animasi monyet yang memerlukan desain sebanyak 5 gerakan agar menambah daya tarik pemain ketika memainkan mini *game*



Gambar 4.11 Objek *game* pada mini *game*

E. Background *Game*

Game “Goa Kreo Adventure” memiliki jumlah desain Background sebanyak 4 desain, berikut tampilan desain background pada *Game* “Goa Kreo Adventure”



Gambar 4.12 Tampilan background level 1

Gambar 4.13 Tampilan background level 2

Gambar 4.14 Tampilan background level 3

Gambar 4.15 Tampilan background pada mini *game*

4.2.2 Logika *Game*

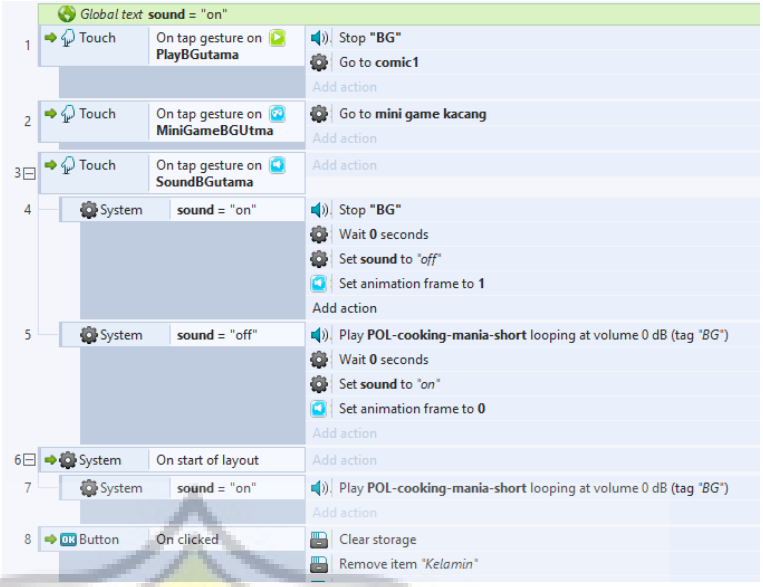
Dalam sebuah perancangan *game* salah satu unsur pentingnya adalah logika *game* itu sendiri. Logika *game* "Goa Kreo Adventure" menggunakan *game engine* Construct 2. Dalam pembuatan logika *game* "Goa Kreo Adventure" terdiri dari 3 bagian yaitu *gameplay*, GUI *dan* HUD.

A. Logika GUI (*Graphical User Interface)*

Pada *game* "Goa Kreo Adventure", logika GUI dibutuhkan dalam beberapa menu yang ada pada *game* berikut logikanya.

1. Logika Menu Utama

Isi dari logika pada menu utama ada 3 antara lain logika pengaturan *sound*, Logika tombol main, serta logika tombol menuju mini *game*. Berikut contoh dari logika pada menu utama:

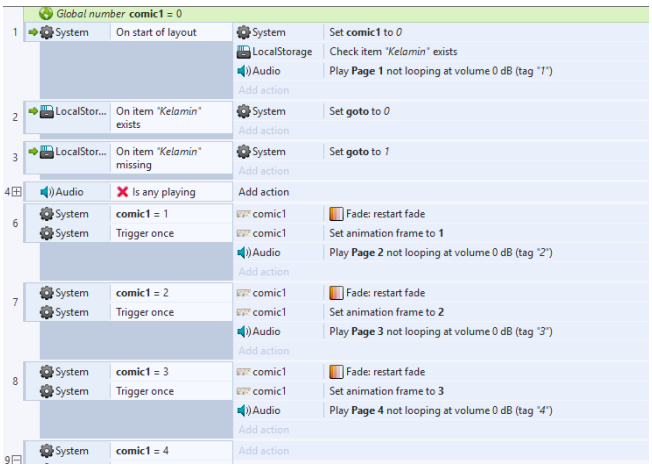


Gambar 4.16 Logika menu utama

Gambar di atas merupakan salah satu contoh dari logika pada menu utama, seperti logika tombol *play* pada gambar di atas dapat dibaca apabila kondisi terdapat kondisi T*ouch* dan di sampingnya dilanjutkan dengan *On tap gesture on* maka pemain akan diarahkan pada menu komik prolog.

2. Logika Menu Komik Interaktif

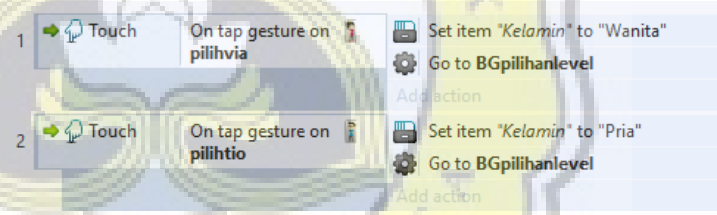
Selanjutnya contoh logika komik interaktif dimana pada gambar dibawah ini akan tersusun rapi urutan logika untuk menampilkan komik interaktif secara berurutan sesuai alur cerita yang dibuat. Apabila terdapat kondisi *system - comic 1* hingga pada *play page 2 not looping at volume 0 dB (tag"2")* berarti ketika pemain selesai membaca dan mengetab pada layar handphone maka akan berpindah pada komik selanjutnya.



Gambar 4.17 Logika menu komik interaktif

3. Logika Pemilihan Karakter

Logika pada menu pemilihan karakter tidak terlalu banyak, berikut tampilan penuh logika menu pemilihan karakter.

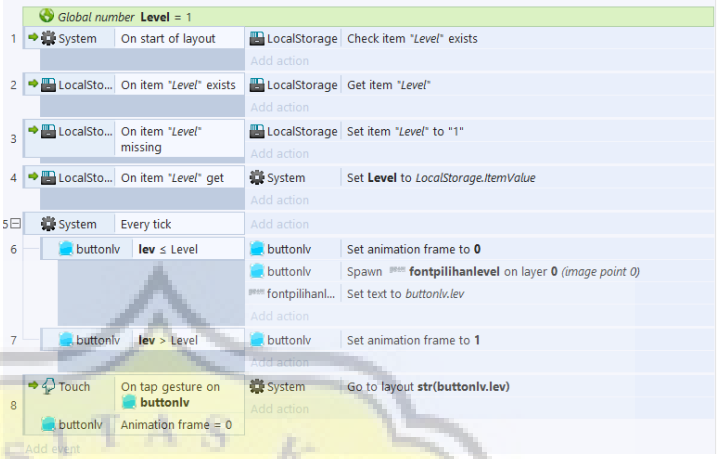


Gambar 4.18 Logika pemilihan karakter

Apabila terdapat kondisi *Touch – On tap gesture on* pilihan Via, berarti pemain memilihi karakter Via dan terdapat kondisi *LocalStorage* yang berfungsi untuk menyimpan pilihan karakter pemain hingga akhir *game* sehingga pemain tidak perlu mengulang memilih karakter lagi.

4. Logika Pemilihan Level

Berikut contoh logika logika pada pemilihan Level secara lengkap.



Gambar 4.19 Logika pemilihan 1evel

B. Logika HUD *(Head Up Display)*

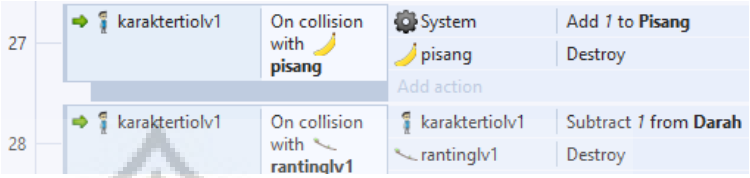
Logika HUD pada *game* terdiri dari 4 logika berbeda pada setiap levelnya, berikut contoh logika HUD pada setiap level dan mini *game*.

1. Logika HUD pada mini *game*

Gambar 4.20 Logika HUD (Head Up Display)

2. Logika HUD pada level 1

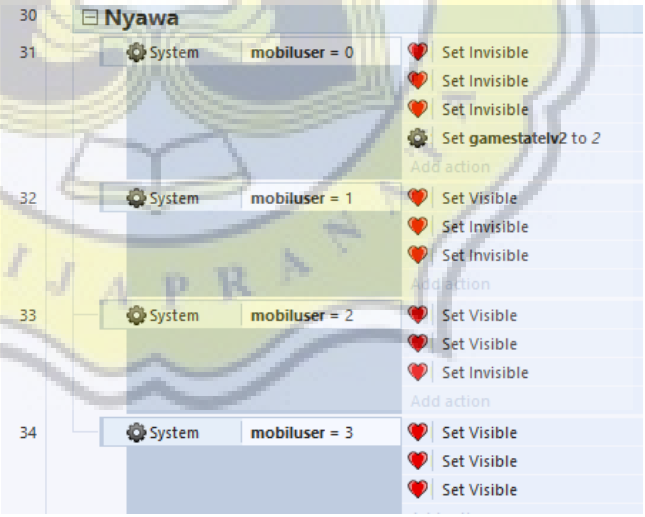
Berikut salah satu contoh logika HUD penambah poin dan pengurangan nyawa pada level 1



Gambar 4.21 Logika HUD pada level 1

3. Logika HUD pada level 2

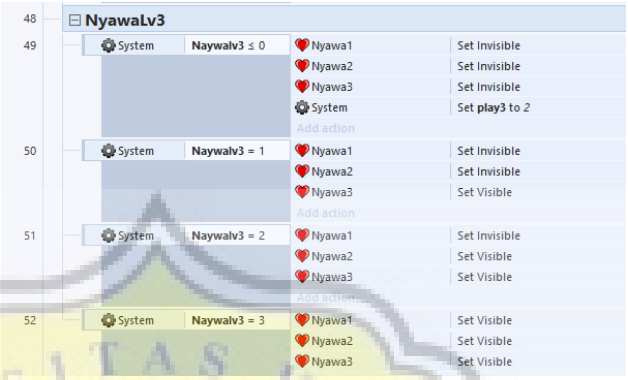
Berikut merupakan contoh logika HUD nyawa pada level 2



Gambar 4.22 Logika HUD pada level 2

4. Logika HUD pada Level 3

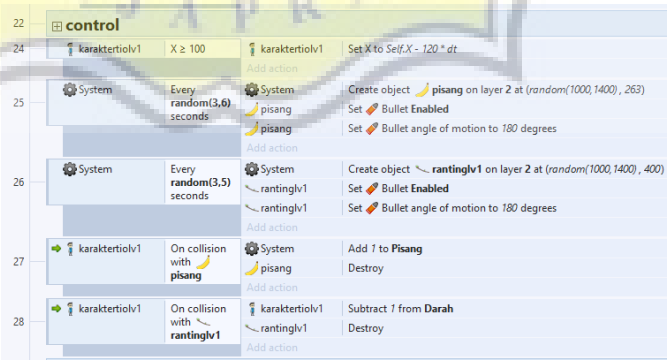
Berikut merupakan contoh logika HUD nyawa pada level 3



Gambar 4.23 Logika HUD pada Level 3

C. Logika *Gameplay*

Pada *game* "Goa Kreo Adventure", seperti yang sudah dibahas di atas sebelumnya bahwa pemain harus menyelesaikan setiap misi pada level *game* untuk bisa melanjutkan pada level selanjutnya. Berikut salah satu contoh logika *gameplay* pada level 1,



Gambar 4.24 Logika *gameplay*

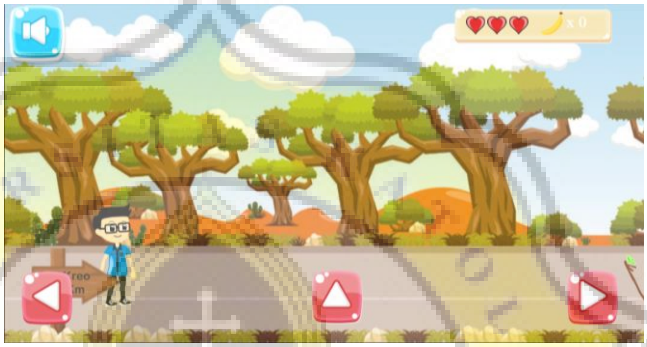
4.3 Pembahasan *Game*

Game “Goa Kreo Adventure” merupakan *game* yang membahas seputar objek Wisata Goa Kreo, yang memiliki tujuan untuk membantu Dinas Pariwisata Kota Semarang dalam mempromosikan salah satu objek wisata yang dikelola salah satunya adalah Wisata Goa Kreo. *Game* “Goa Kreo Adventure” terdiri dari 3 level yaitu level 1, level 2, dan level 3 setiap level memiliki *gameplay* yang berbeda. Selain permainan utama, *game* “Goa Kreo Adventure” juga memberikan mini *game* yang terdapat pada menu utama. Berikut pembahasan setiap level pada utama *game* “Goa Kreo Adventure” :

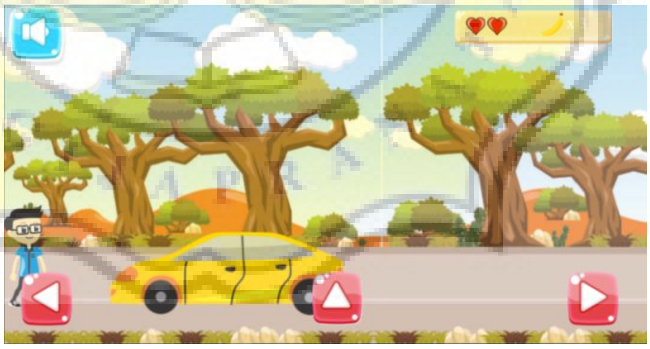
4.3.1 Level 1

Pada level 1 *game* “Goa Kreo Adventure”, pemain diharuskan menyelesaikan misi yaitu mendapatkan *reward* mobil yang akan digunakan pada level 2, syarat yang harus dipenuhi untuk bisa mendapatkan *reward* tersebut adalah pemain harus mengumpulkan buah pisang sebanyak 25 buah. Pemain dibekali 3 nyawa pada setiap permainan, apabila pemain gagal menghindari rintangan berupa ranting yang ada disepanjang jalan makan nyawa pemain akan berkurang satu. Selama perjalanan di level 1 pemain berada di jalan raya utama dengan jarak sekitar 1,2 Km menuju objek wisata Goa Kreo yang ditunjukan dengan tanda panah yang bertuliskan Goa Kreo 1,2 Km pada awal *game*.

Gambar 4.25 Cara bermain level 1



Gambar 4.26 Tampilan saat bermain di level 1

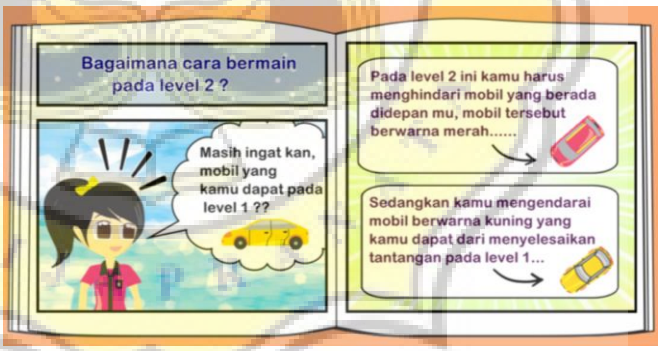


Gambar 4.27 Tampilan saat mendapatkan reward pada level 1

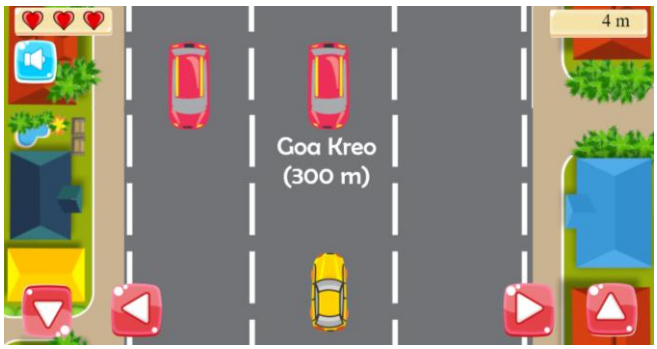
4.3.2 Pembahasan Level 2

Pada level 2 ini pemain telah sampai di pemukiman warga sebelum memasuki pintu gerbang Wisata Goa Kreo, misi

yang harus dipenuhi pemain adalah menemukan buku yang berisikan informasi mengenai objek wisata Goa Kreo yang diperlukan untuk melanjutkan perjalanan di level 3. Untuk bisa mendapatkan buku tersebut pemain harus melewati rintangan dengan cara menghindari mobil didepannya yang berwarna merah hingga menyelesaikan jarak tempuh sekitar 300 meter. 300 meter merupakan jarak dari pemukiman warga meunuju pintu gerbang Wisata Goa Kreo. Apabila pemain gagal menghalangi rintangan / menabrak mobil tersebut maka nyawa pemain akan berkurang 1, pada setiap level *game* di "Goa Kreo Adventure" pemain dibekali 3 nyawa. Apabila nyawa tersebut habis maka pemain harus mengulang permainan dari awal.



Gambar 4.29 Cara bermain level 2



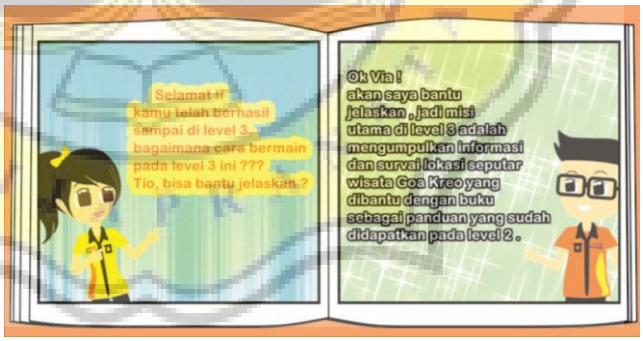
Gambar 4.30 Tampilan saat bermain di level 2

Gambar 4.31 Tampilan saat mendapatkan reward di level 2

4.3.3 Pembahasan Level 3

Pada level 3 *game* "Goa Kreo Adventure", pemain sudah sampai di objek wisata Goa Kreo dan dibekali buku yang didapat dari level 2 yang berisikan informasi mengenai objek wisata Goa Kreo. Namun pada saat memasuki objek wisata tersebut buku yang digunakan sebagai petunjuk direbut oleh sekawanan monyet, bukan hanya direbut melainkan monyet menyobek nyobek buku. Sehingga misi pemain pada level 3 ini adalah mengumpulkan sobekan – sobekan buku tadi yang berisikan informasi penting mengenai wisata Goa Kreo.

Untuk bisa mengumpulkan seluruh sobekan buku tadi pemain harus melakukan perjalanan dari pintu utama objek Wisata Goa Kreo hingga ujung dari Wisata Goa Kreo yang terdapat 2 goa diujung objek wisata tersebut, goa tersebut adalah Goa Kreo dan Goa Landak. Untuk bisa sampai Goa tersebut pemain dibekali 3 nyawa, apabila pemain gagal dalam melewati 1 rintangan maka nyawa akan berkurang 1 dan jika pemain kehabisan nyawa maka pemain harus mengulang permainan dari awal, rintangan yang harus dilewati pemain adalah, akar pohon, sisa tebangan pohon, gelombang air, bebatuan yang akan menantang pemain dalam menyelesaikan *game* "Goa Kreo Adventure". Setelah pemain selesai menyelesaikan level 3 maka akan dilanjutkan dengan permainan mini *game*.



Gambar 4.32 Cara bermain level 3

Gambar 4.33 Tampilan saat mendapat reward pada level 3

Gambar 4.34 Tampilan saat bermain di level 3

4.3.4 Pembahasan Mini *Game*

Tujuan dibuatnya mini *game* dibuat untuk menghilangkan rasa jenuh pemain apabila ingin bermain dengan *gameplay* yang berbeda. Background pada mini *game* dibuat dengan desain jembatan Goa Kreo yang dikelilingi Waduk Jatibarang dengan harapan pemain lebih mengenal sekitar objek Wisata Goa Kreo. Pada mini *game* pemain harus mengumpulkan kacang berwarna coklat sebanyak mungkin untuk bisa menambah waktu lama bermain di mini *game*. Namun jika pemain salah mengambil

kacang berwarna putih maka waktu bermain pemain di mini *game* akan berkurang.

Gambar 4.35 Cara bermain pada mini *game*

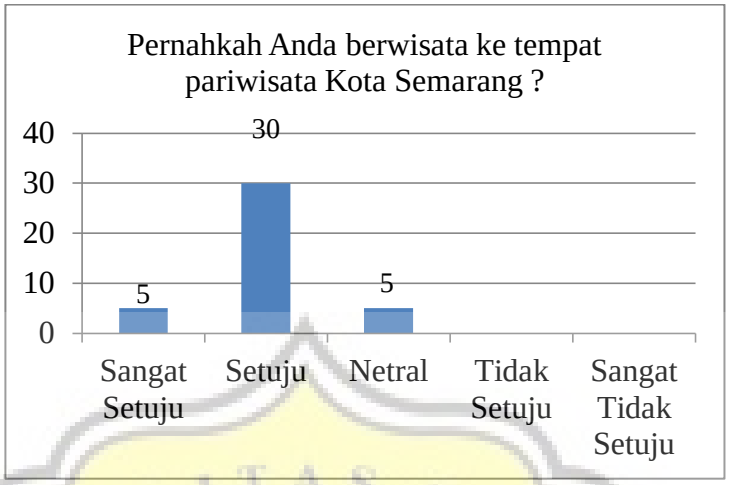
Gambar 4.36 Tampilan saat bermain di mini *game*

4.3 Hasil Penelitian

4.3.1 Hasil olahan *Pre-test*

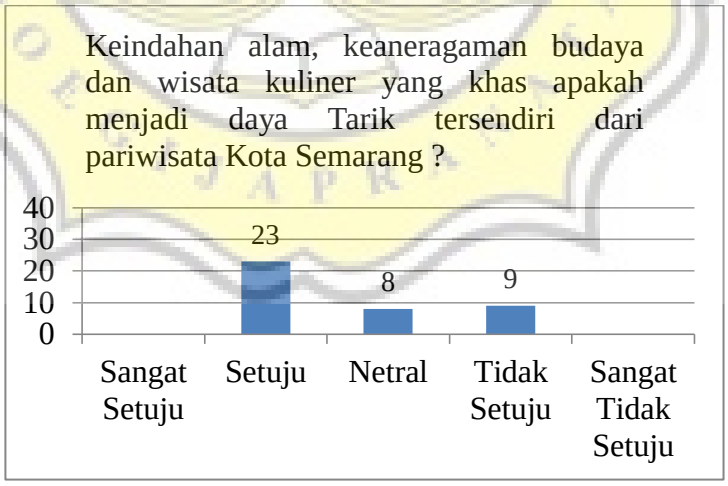
Pengumpulan data pada penelitian ini didukung oleh 40 responden berusia 17 tahun ke atas yang akan membantu mewakili pengisian angket kuesioner yang melalui 2 tahap yaitu *pre-test* dan *post-test*. Responden harus mengisi kuesioner *pre-test* terlebih dahulu sebagai tahap awal penelitian ini, dilakukannya penyebaran kuesioner *pre-test* bertujuan sebagai pendukung bahwa masalah yang diangkat dalam

penelitian ini memang benar adanya. Berikut merupakan hasil dari pengolahan data kuesioner *pre-test* :



Gambar 4.1 responden pernah berwisata di Kota Semarang

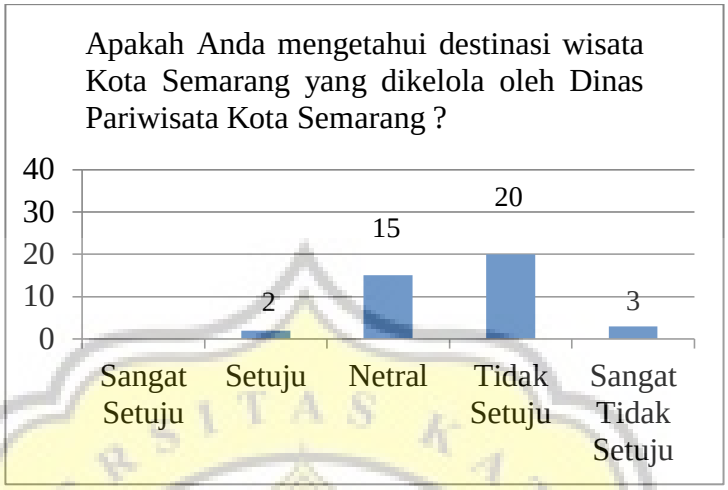
Pada Gambar 4.1 menunjukan bahwa sebanyak 30 Responden menyatakan bahwa pernah berwisata ke tempat pariwisata Kota Semarang. Sehingga kesimpulannya sebagian besar responden pernah berwisata ke tempat pariwisata Kota Semarang.



Gambar 4.2 Gambar batang daya tarik pariwisata Kota Semarang

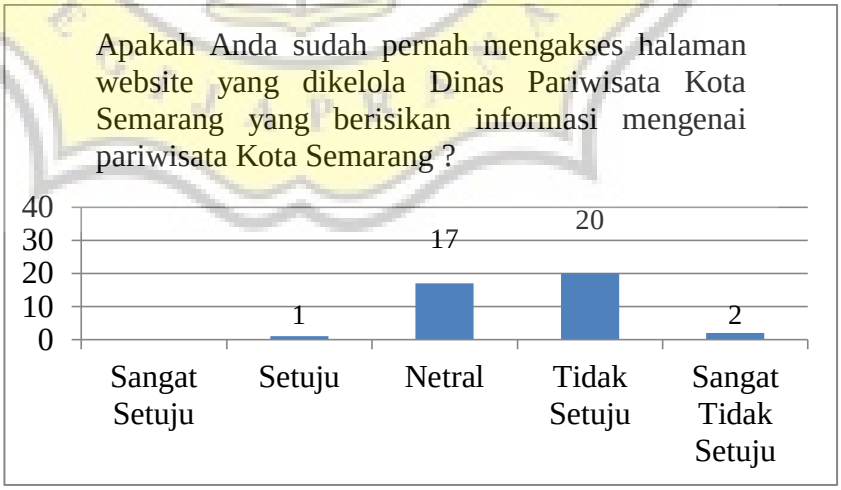
Gambar 4.2 menunjukan bahwa sebanyak 23 responden menyatakan bahwa berminat terhadap daya tarik wisata Kota Semarang, sehingga

dapat disimpulkan bahwa daya tarik keindahan alam, keanekaragaman budaya dan wisata kuliner khas menjadikan responden berminat untuk berwisata ke Kota Semarang.



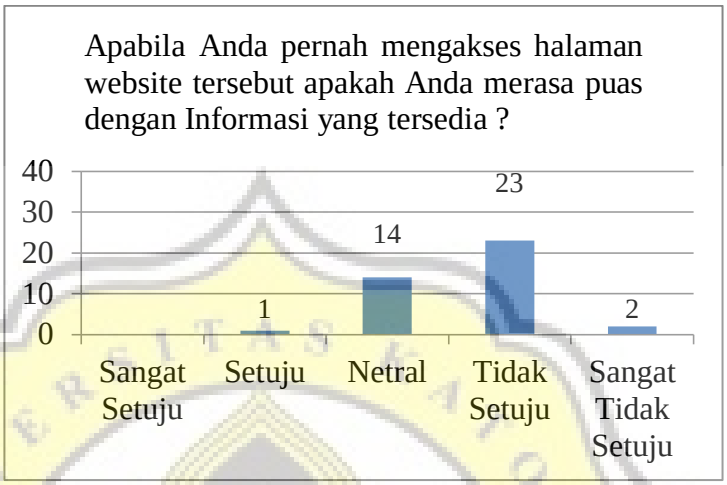
Gambar 4.3 Gambar batang responden mengetahui objek wisata yang dikelola Dinas Pariwisata Kota Semarang

Gambar 4.3 menunjukan bahwa sebanyak 20 responden belum mengetahui destinasi wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kota Semarang. Sehingga disimpulkan bahwa responden belum mengetahui pariwisata mana saja yang dikelola Dinas Pariwisata Kota Semarang.



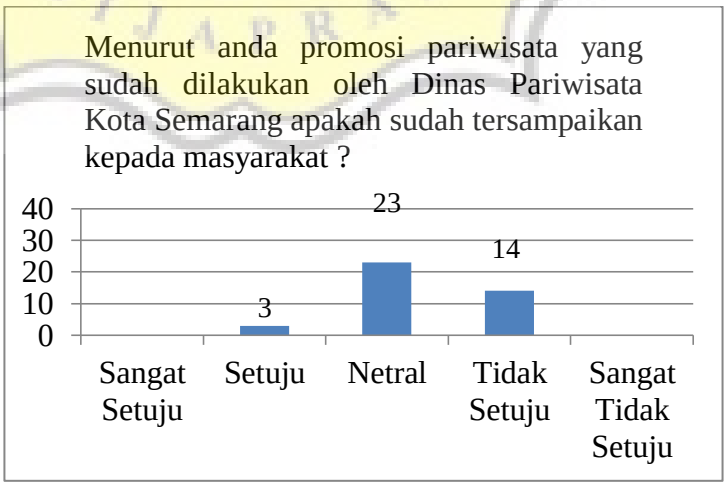
Gambar 4.4 Gambar batang responden apakah sudah pernah mengakses halaman website yang dikelola Dinas Pariwisata

Gambar 4.4 menunjukan sebanyak 20 responen menyatakan bahwa belum pernah mengakses halaman website yang dikelola Dinas Pariwisata, sehingga disimpulkan bahwa sebagian besar responden yang belum mengakses halaman website tersebut.



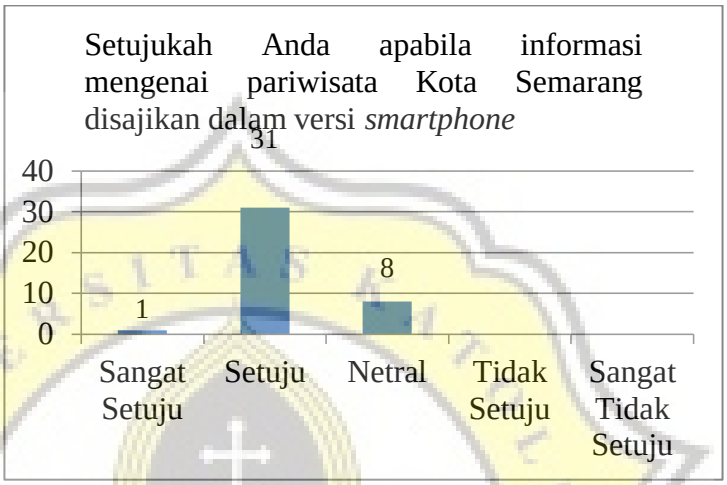
Gambar 4.5 tingkat kepuasan responden terhadap infromasi yang didapat

Pada Gambar 4.5 sebanyak 23 responden menjawab tidak setuju / tidak puas terhadap informasi yang didapat, sehingga disimpulkan responden kurang puas dengan infromasi yang tersedia di website yang dikelola oleh Dinas Pariwisata.



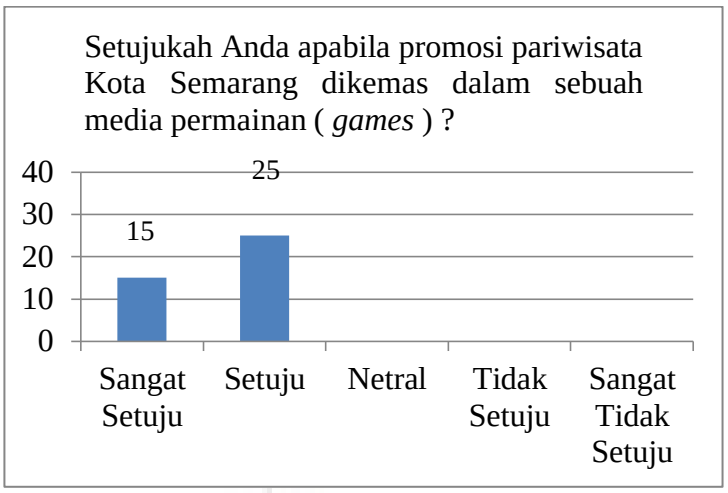
Gambar 4.6 kepuasan responden terhadap kinerja promosi pariwisata yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata

Pada Gambar 4.6 menunjukan 23 responden memeberikan jawaban netral, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada pertanyaan ini sebagian besar responden enggan memberikan tanggapanya terhadap kinerja promosi pariwisata yang dilakukan Dinas Pariwisata Kota Semarang.



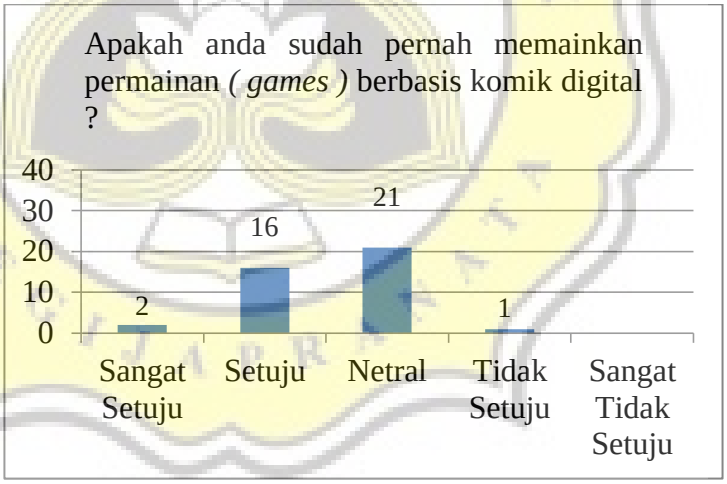
Gambar 4.7 mengenai pendapat responden terhadap penyajian informasi melalui *smartphone*

Pada Gambar 4.7 sebanyak 31 responden memilih jawaban setuju apabila informasi mengenai pariwisata disajikan dalam versi smartphone. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan dukungan terhadap sajian informasi melalui versi *smartphone*.



Gambar 4.8 apakah responden setuju apabila promosi dikemas dalam sebuah *game*

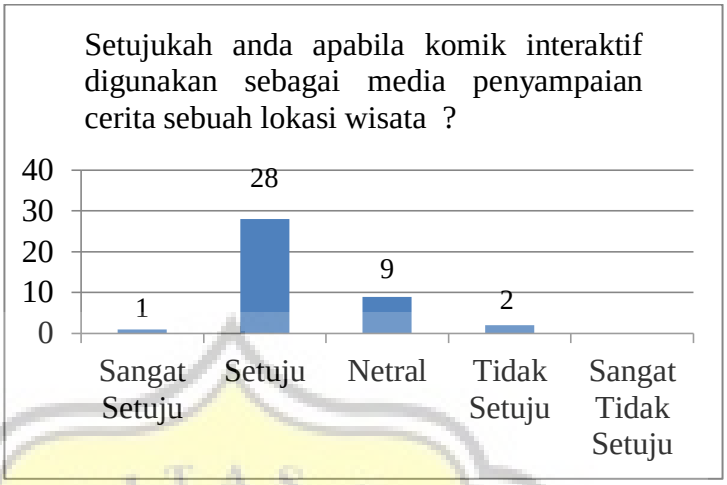
Pada Gambar 4.8 sebanyak 25 responden memilih jawaban setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden mendukung apabila promosi pariwisata dikemas dalam sebuah *game*.



Gambar 4.9 responden sudah atau belum pernah memainkan *game* berbasis komik digital

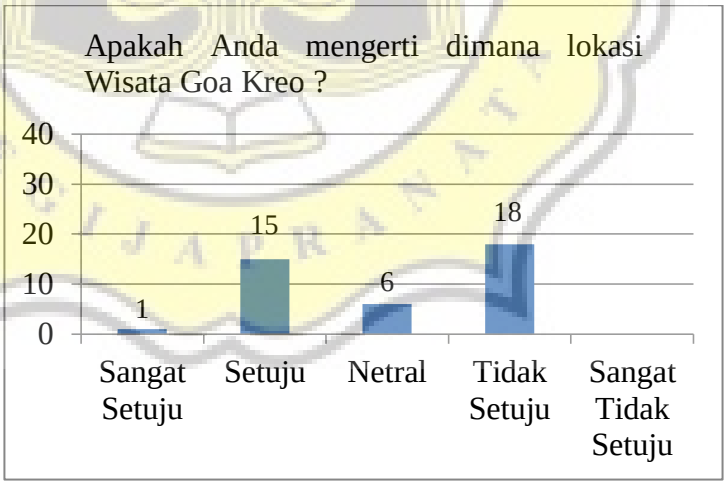
Gambar 4.9 menunjukan bahwa 21 responden tidak memberikan respon atau memilih jawaban netral. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden enggan

memberikan tanggapanya terhadap *game* berbasis komik interaktif.



Gambar 4.10 responden setuju atau tidak penyampaian cerita melalui komik interaktif

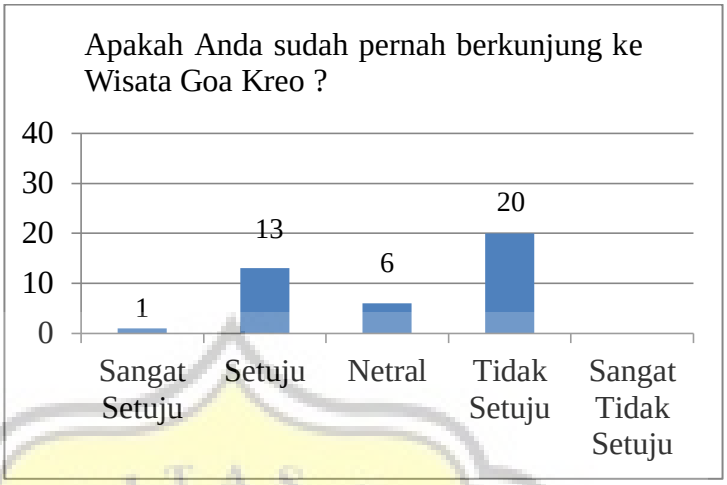
Pada Gambar 4.10 sebanyak 28 responden memilih jawaban setuju, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden mendukung dibuatnya cerita melalui komik interaktif.



Gambar 4.11 responden mengerti atau tidak lokasi Wisata Goa Kreo

Gambar 4.11 menunjukan bahwa sebanyak 18 responden memilih jawaban tidak setuju. Sehingga dapat disimpulkan

sebagain besar dari responden tidak mengetahui dimana lokasi Wisata Goa Kreo.



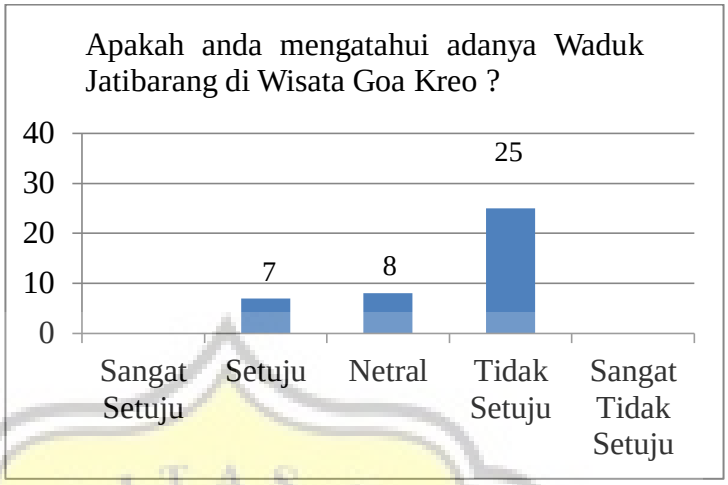
Gambar 4.12 responden belum atau sudah pernah berkunjung ke Wisata Goa Kreo

Gambar 4.12 menunjukan bahwa sebanyak 20 respon memilih jawaban tidak setuju. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden belum pernah berkunjung ke Wisata Goa Kreo.

Gambar 4.13 apakah responden mengetahui legenda dari Wisata Goa Kreo

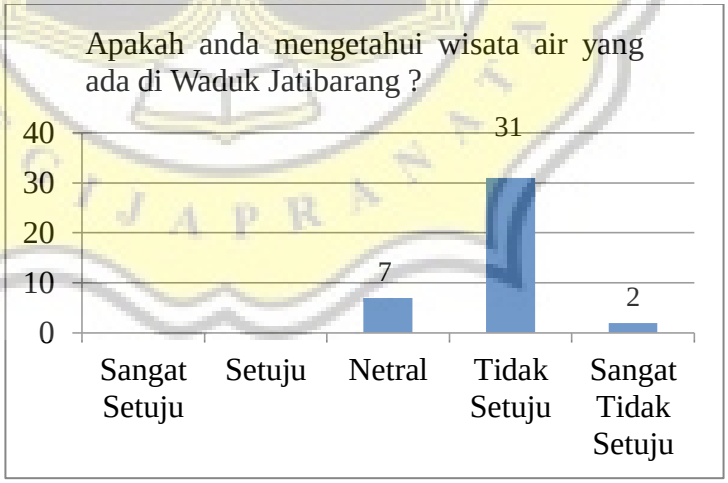
Pada Gambar 4.13 sejumlah 30 responden memberikan jawaban tidak setuju. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa

sebagian besar responden tidak mengetahui legenda Wisata Goa Kreo.



Gambar 4.14 responden mengatahui atau tidak adanya Waduk Jatibarang di sekitar wisata Goa Kreo

Pada Gambar 4.14 terlihat bahwa sebanyak 25 responden menjawab tidak setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden belum mengetahui adanya Waduk Jatibarang di sekitar Wisata Goa Kreo.



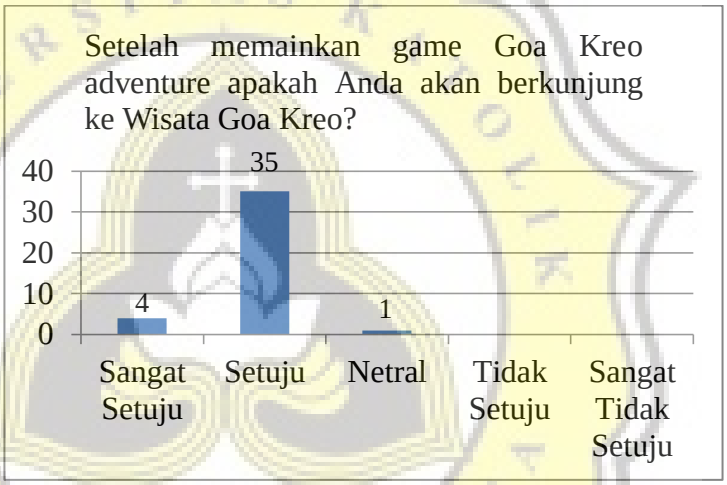
Gambar 4.15 batang responden apakah mengetahui wisata air di Waduk Jatibarang

Pada Gambar 4.15 menunjukan bahwa sebanyak sebanyak 31 responden memberikan jawaban tidak setuju,

sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak mengetahui adanya wisata air di Waduk Jatibarang.

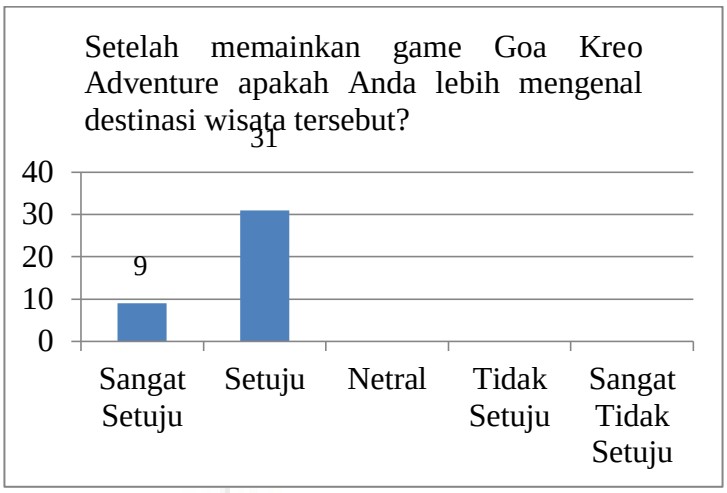
4.3.2 Hasil Olahan *Post-test*

Setelah *game* selesai dibuat, dilanjutkan tahap ke dua yaitu pengolahan kuesioner *post-test*. Seluruh responden yang mengisi *post-test* sebelumnya sudah memainkan *game* "Goa Kreo Adventure" sehingga dapat memberikan tanggapan pada kuesioner *post-test*. Berikut hasil olahan dari *post-test* :



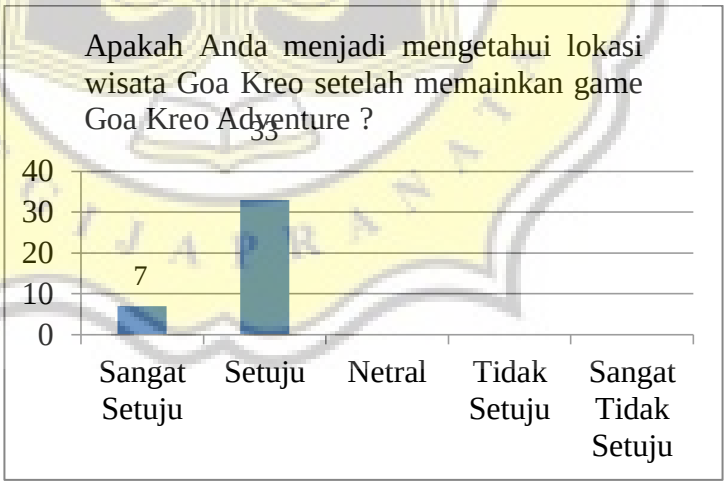
Gambar 4.16 responden apakah akan berkunjung setelah memainkan *game* "Goa Kreo Adventure"

Pada Gambar 4.16 sebanyak 35 responden memberikan jawaban setuju, sehingga dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menjadi ingin berkunjung setelah memainkan *game* "Goa Kreo Adventure".



Gambar 4.17 apakah responden lebih mengenal wisata Goa Kreo setelah bermain *game* "Goa Kreo Adventure"

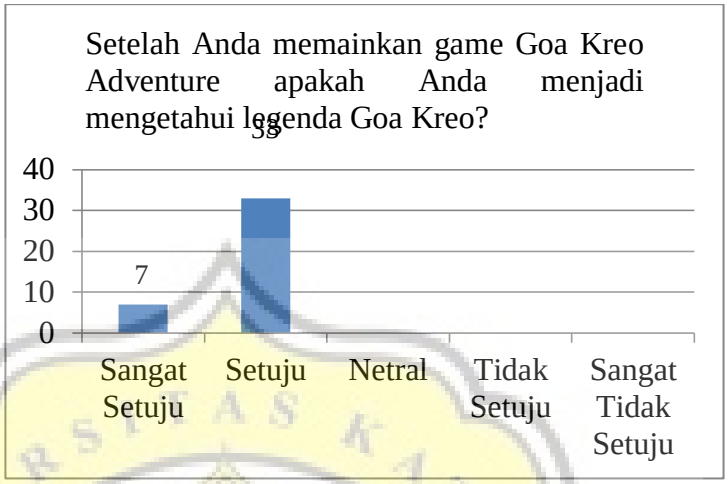
Pada Gambar 4.17 menunjukan bahwa sebanyak 31 responden memberikan jawaban setuju akan pertanyaan ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menjadi lebih mengenal wisata Goa Kreo setelah memainkan *game* "Goa Kreo Adventure".



Gambar 4.18 responden apakah menjadi mengetahui lokasi wisata Goa Kreo setelah bermain *game* "Goa Kreo Adventure"

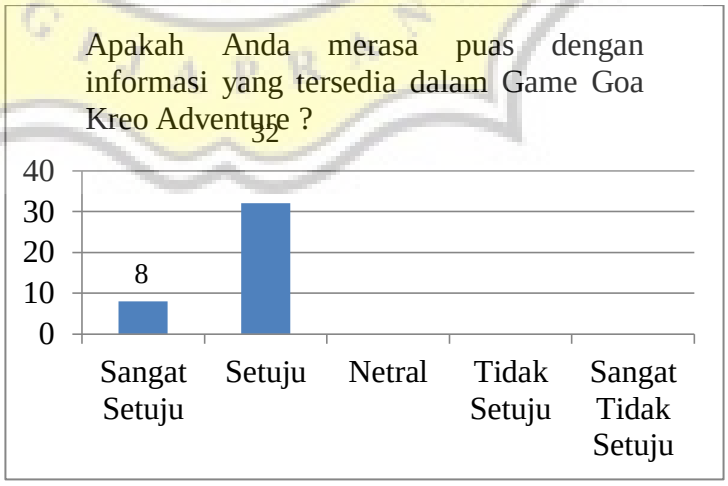
Pada Gambar 4.18 menunjukan sebanyak 33 responden memilih jawaban setuju, sehingga dari data tersebut

dapat disimpulkan bahwa responden menjadi mengetahui lokasi wisata Goa Kreo setelah bermain *game* “Goa Kreo Adventure”.



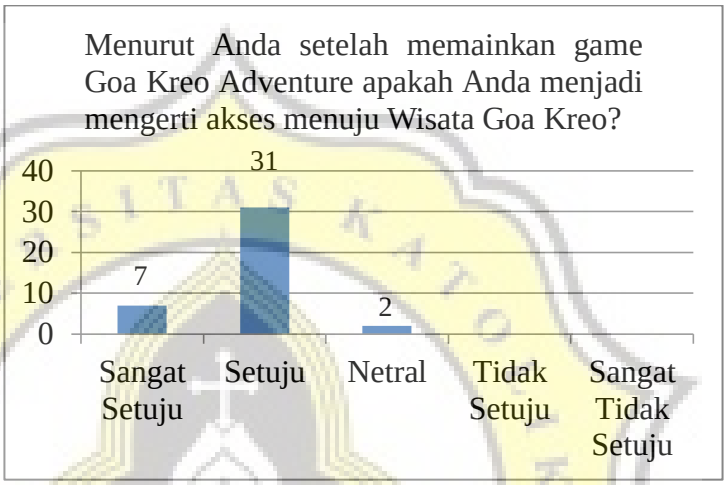
Gambar 4.19 responden apakah menjadi mengetahui legenda Wisata Goa Kreo setelah memainkan *game* “Goa Kreo Adventure”

Pada Gambar 4.19 menunjukan responden dengan jumlah 33 memberikan jawaban setuju, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa responden menjadi mengetahui legenda Wisata Goa Kreo setelah memainkan *game* “Goa Kreo Adventure”.



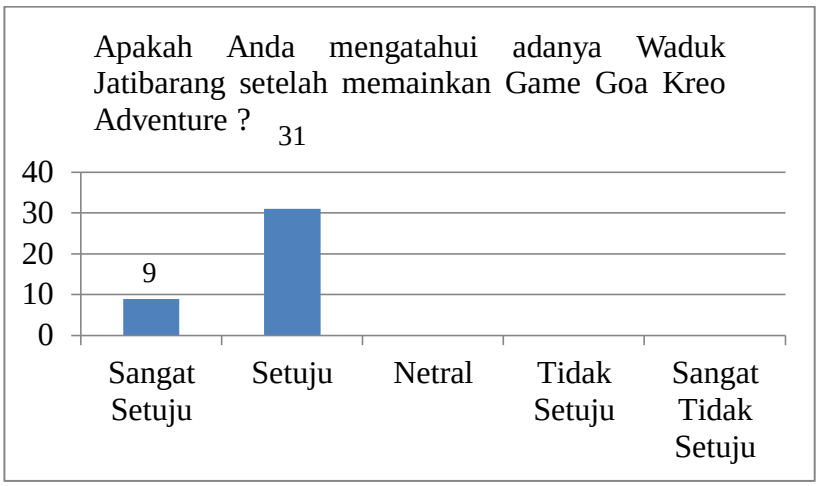
Gambar 4.20 apakah responden pusa dengan informasi yang ada di *game* “Goa Kreo Adventure”

Pada Gambar 4.20 menunjukan bahwa sebanyak 32 responden memberikan jawaban setuju, sehingga dapat diberikan kesimpulan bahwa sebagian besar responden puas terhadap informasi yang didapatkan setelah memainkan *game* "Goa Kreo Adventure".



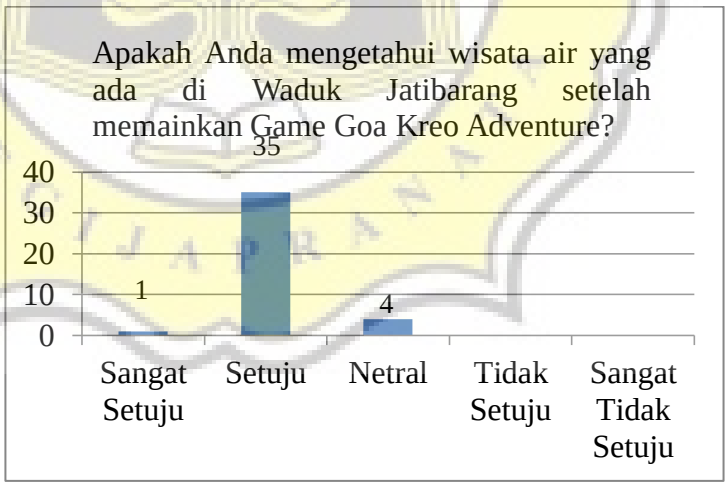
Gambar 4.21 apakah responde menjadi mengetahui akses menuju wisata Goa Kreo setelah bermain *game* "Goa Kreo Adventure"

Pada Gambar 4.21 menunjukan bahwa sebanyak 31 responden memberikan jawaban setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah responden bermain *game* "Goa Kreo Adventure" menjadi mengetahui akses menuju Wisata Goa Kreo.



Gambar 4.22 responden mengatahui atau tidak adanya Waduk Jatibarang di sekitar wisata Goa Kreo

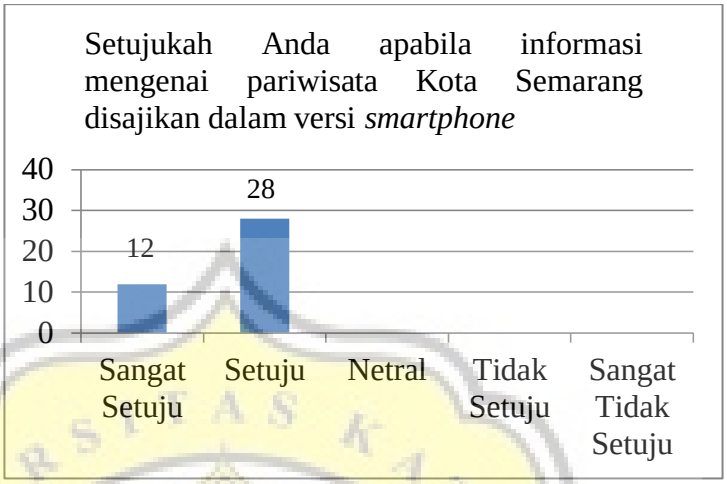
Pada Gambar 4.22 menunjukan bahwa sebanyak 31 responden memberikan jawaban setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah responden memainkan *game* "Goa Kreo Adventure" menjadi mengetahui adanya Waduk Jatibarang.



Gambar 4.23 responden mengetahui wisata air Waduk Jatibarang

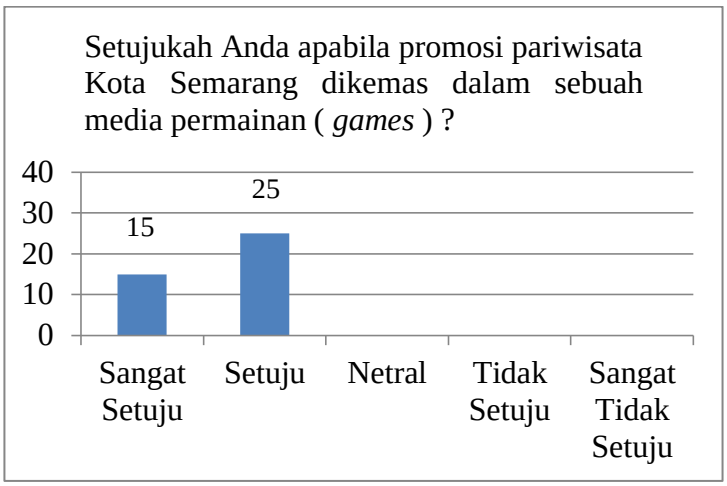
Pada Gambar 4.23 menunjukan bahwa sebanyak 35 responden memberikan jawaban setuju, oleh karena itu dapat

disimpulkan bahwa setelah bermain *game* "Goa Kreo Adventure" responden menjadi mengetahui wisata air di Waduk Jatibarang.



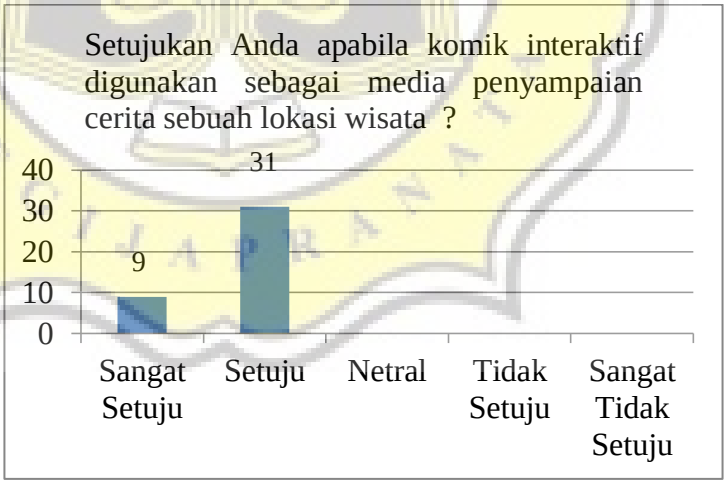
Gambar 4.24 responden setuju atau tidak mengenai informasi pariwisata yang disajikan dalam versi *smartphone*

Pada Gambar 4.24 menunjukan bahwa sebanyak 28 responden menjawab setuju, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden setelah bermain *game* "Goa Kreo Adventure" setuju jika informasi pariwisata disajikan dalam versi *smartphone*.



Gambar 4.25 responden apakah setuju jika promosi pariwisata dikemas dalam sebuah media permainan

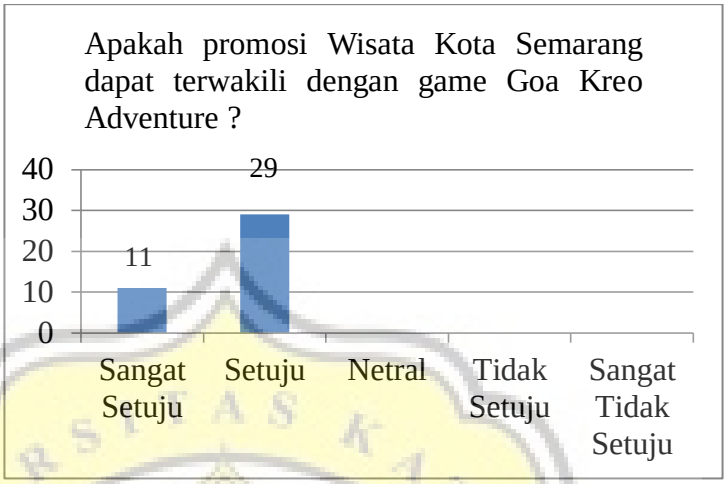
Pada Gambar 4.25 sebanyak 25 responden memberikan jawaban setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah bermain *game* "Goa Kreo Adventure" sebagian besar responden setuju apabila promosi pariwisata dikemas dalam sebuah permainan / *game*.



Gambar 4.26 responden apakah setuju komik interaktif dijadia media penyampaian sebuah cerita

Pada Gambar 4.26 menunjukan bahwa sebanyak 31 responden memberikan jawaban setuju sehingga dapat

diberikan kesimpulan setelah responden bermain *game* "Goa Kreo Adventure" setuju apabila komik interaktif digunakan sebagai media penyampaian sebuah cerita.



Gambar 4.27 responden apakah promosi pariwisata terwakilkan dengan *game* "Goa Kreo Adventure"

Pada Gambar 4.27 menunjukan sebanyak 29 responden memberikan jawaban setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa *game* "Goa Kreo Adventure" dapat mewakili promosi pariwisata wisata Goa Kreo.

4.3.2 Hasil Pengolahan Uji T

Pengolahan data menggunakan Uji T merupakan pengolahan data yang digunakan untuk menguji kebenaran hipotesa antara 2 variabel yang berbeda dari populasi yang sama, berikut olah uji T pada penelitian ini:

1. H0: *Game* "Goa Kreo Adventure" tidak menambah minat pengunjung untuk berwisata ke Wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang

H1: *Game* “Goa Kreo Adventure” mampu menambah minat pengunjung untuk berwisata ke Wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang

Tabel 4.1 Hasil olahan uji T soal pree-test 12 dan soal *post-test* 1

t-Test: Paired Two Sample for Means

	Variable 1	*Variable 2*
Mean	2.875	4.075
Variance	0.932692308	0.1224359
Observations	40	40
Pearson Correlation	0.256085854	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	39	
t Stat	-8.080985434	
P(T<=t) one-tail	3.69132E-10	
t Critical one-tail	1.684875122	
P(T<=t) two-tail	7.38265E-10	
t Critical two-tail	2.02269092	

Tabel 4.1 merupakan hasil dari pengolahan data menggunakan tabel T antara 2 variabel *pre-test* soal nomor 12 dan *post-test* soal nomor 1 membuktikan bahwa *game* “Goa Kreo Adventure” mampu menambah minat pengunjung untuk berwisata ke Wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

2. H0: *Game* “Goa Kreo Adventure” tidak memberikan pengaruh pengetahuan dan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

   H1: *Game* “Goa Kreo Adventure” Adventure memberikan pengaruh pengetahuan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

Tabel 4.2 Hasil olahan uji T soal pree-test 14 dan soal *post-test* 7

t-Test: Paired Two Sample for Means

	Variable 1	*Variable 2*
Mean	2.55	4.225
Variance	0.612820513	0.178846
Observations	40	40
Pearson Correlation	0.003872567	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	39	
t Stat	-11.92554072	
P(T<=t) one-tail	6.96894E-15	
t Critical one-tail	1.684875122	
P(T<=t) two-tail	1.39379E-14	
t Critical two-tail	2.02269092	

Tabel 4.2 merupakan hasil dari pengolahan data menggunakan table T antara 2 variabel *pre-test* soal nomor 14 dan *post-test* soal nomor 7 membuktikan bahwa *game* "Goa Kreo Adventure" memberikan pengaruh pengetahuan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

3. H0: *Game* "Goa Kreo Adventure" tidak memberikan pengaruh pengetahuan dan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

   H1: *Game* "Goa Kreo Adventure" memberikan pengaruh pengetahuan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

Tabel 4.3 Hasil olahan uji T soal pree-test 15 dan soal *post-test* 8

t-Test: Paired Two Sample for Means

	Variable 1	*Variable 2*
Mean	2.125	3.925
Variance	0.21474359	0.122436
Observations	40	40
Pearson Correlation	0.217432071	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	39	
t Stat	-22.04540769	
P(T<=t) one-tail	6.32649E-24	
t Critical one-tail	1.684875122	
P(T<=t) two-tail	1.2653E-23	
t Critical two-tail	2.02269092	

Tabel 4.3 merupakan hasil dari pengolahan data menggunakan table T antara 2 variabel *pre-test* soal nomor 15 dan *post-test* soal nomor 8 membuktikan bahwa *game* "Goa Kreo Adventure" memberikan pengaruh pengetahuan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

4. H0: *Game* "Goa Kreo Adventure" tidak memberikan pengaruh pengetahuan dan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

   H1: *Game* "Goa Kreo Adventure" memberikan pengaruh pengetahuan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

Tabel 4.4 Hasil olahan uji T soal pree-test 5 dan soal *post-test* 5

t-Test: Paired Two Sample for Means

	Variable 1	*Variable 2*
Mean	2.35	4.2
Variance	0.387179487	0.164103
Observations	40	40
Pearson Correlation	0.325515384	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	39	
t Stat	-18.803797	
P(T<=t) one-tail	1.85461E-21	
t Critical one-tail	1.684875122	
P(T<=t) two-tail	3.70923E-21	
t Critical two-tail	2.02269092	

Tabel 4.4 di atas adalah hasil dari pengolahan data menggunakan table T antara 2 variabel *pre-test* soal nomor 5 dan *post-test* soal nomor 5 membuktikan bahwa *game* "Goa Kreo Adventure" memberikan pengaruh pengetahuan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

5. H0: *Game* "Goa Kreo Adventure" tidak memberikan pengaruh pengetahuan dan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

   H1: *Game* "Goa Kreo Adventure" memberikan pengaruh pengetahuan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

Tabel 4.5 Hasil olahan uji T soal pree-test 6 dan soal *post-test* 12

t-Test: Paired Two Sample for Means

	Variable 1	*Variable 2*
Mean	2.725	4.275
Variance	0.358333333	0.2044872

Observations	40	40
Pearson Correlation	0.191815533	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	39	
t Stat	-14.46996504	
P(T<=t) one-tail	1.44119E-17	
t Critical one-tail	1.684875122	
P(T<=t) two-tail	2.88239E-17	
t Critical two-tail	2.02269092	

Tabel 4.5 di atas adalah hasil dari pengolahan data menggunakan table T antara 2 variabel *pre-test* soal nomor 6 dan *post-test* soal nomor 12 membuktikan bahwa *game* "Goa Kreo Adventure" memberikan pengaruh pengetahuan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

6. H0: *Game* "Goa Kreo Adventure" tidak memberikan pengaruh pengetahuan dan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

   H1: *Game* "Goa Kreo Adventure" memberikan pengaruh pengetahuan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

Tabel 4.6 Hasil olahan uji T soal pree-test 11 dan soal *post-test* 3

t-Test: Paired Two Sample for Means

	Variable 1	*Variable 2*
Mean	2.975	4.175
Variance	0.948076923	0.148077
Observations	40	40
Pearson Correlation	0.217276944	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	39	
t Stat	-7.855844048	
P(T<=t) one-tail	7.37845E-10	
t Critical one-tail	1.684875122	

P(T<=t) two-tail	1.47569E-09
t Critical two-tail	2.02269092

Tabel 4.6 di atas adalah hasil dari pengolahan data menggunakan table T antara 2 variabel *pre-test* soal nomor 11 dan *post-test* soal nomor 3 membuktikan bahwa *game* "Goa Kreo Adventure" memberikan pengaruh pengetahuan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

7. H0: *Game* "Goa Kreo Adventure" tidak memberikan pengaruh pengetahuan dan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

   H1: *Game* "Goa Kreo Adventure" memberikan pengaruh pengetahuan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

Tabel 4.7 Hasil olahan uji T soal pree-test 13 dan soal *post-test* 4

t-Test: Paired Two Sample for Means

	Variable 1	*Variable 2*
Mean	1.9	4.175
Variance	0.246153846	0.148076923
Observations	40	40
Pearson Correlation	0.228316506	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	39	
t Stat	-25.966053	
P(T<=t) one-tail	1.59187E-26	
t Critical one-tail	1.684875122	
P(T<=t) two-tail	3.18373E-26	
t Critical two-tail	2.02269092	

Tabel 4.7 di atas adalah hasil dari pengolahan data menggunakan table T antara 2 variabel *pre-test* soal nomor 13 dan *post-test* soal nomor 4 membuktikan bahwa *Game* "Goa Kreo Adventure" memberikan pengaruh pengetahuan informasi seputar wisata Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.