

Media Promosi Destinasi Pariwisata Melalui Game Petualangan Edukasi

Lets's Explore INDONESIA Tourist Destination

Ahmad Ubaidillah¹, Ahmad Zakky Hidayatullah²

Teknik Informatika Universitas Trunojoyo Madura^{1,2}

Jl Raya Telang, Kamal, Bangkalan, 69162.

ahmadubaidillah5@gmail.com¹

Abstrak

Pariwisata merupakan sebuah industri jasa yang digunakan sebagai salah satu pendorong perekonomian dunia. Pariwisata merupakan industri dengan pertumbuhan yang cepat di dunia. Promosi pariwisata sangat penting dan menentukan kemajuan tingkat pengunjung pada suatu tempat pariwisata. Juga berpengaruh bagi kelangsungan tempat pariwisata tersebut. Semakin tinggi angka pengunjung, semakin berhasil promosi pariwisata yang dilakukan dan berdampak pada peningkatan taraf kehidupan masyarakat sekitar. Banyak masyarakat yang menggantungkan hidupnya dari tempat pariwisata dengan menjadi guide, berdagang, menawarkan penginapan, dan bentuk jasa lain yang dapat menaikkan taraf kehidupan masyarakat sekitar lokasi pariwisata. Semakin meningkat taraf kehidupan masyarakat sekitar lokasi pariwisata, semakin mapan pula pariwisata daerah tersebut. Oleh karena itu kami menggunakan media game interaktif dengan menggunakan construct 2 yang berbasis HTML 5, untuk mempromosikan pariwisata, karena keunggulannya, salah satunya adalah biaya yang lebih hemat di dibandingkan dengan menggunakan poster, flyer, maupun iklan, penyebaran yang lebih luas karena hampir semua orang memiliki handphone dan memainkan game di handphone mereka, dan sasaran promosi yang tak terbatas karena kita bisa membidik sasaran dari usia muda sampai usia dewasa, dalam game ini juga memberikan edukasi mengenai tempat-tempat pariwisata yang di promosikan, sehingga akan lebih bermanfaat. Kemudahan mengakses game ini membuat game ini bisa di mainkan siapapun dan di manapun dengan menggunakan handphone.

Kata Kunci: game edukasi, Pariwisata sektor andalan Pembangunan ekonomi, Pengetasan kemiskinan meningkatkan kesejahteraan masyarakat, game petualangan.

1. Pendahuluan

1.1. Promosi Pariwisata

Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain dengan maksud bukan usaha atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam (Yoeti,1980:110). Pariwisata merupakan sektor yang penting di Indonesia. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) No. 09/02/Th. XV 1 Februari 2012 (Badan Pusat Statistik. Februari, 2012), sepanjang tahun 2011 sektor pariwisata Indonesia menyumbang devisa Negara berkisar 8,6 miliar dolar AS dengan jumlah total pengunjung pelancong mancanegara berkisar 7,65 juta orang.

World Tourism Organization (WTO) meramalkan pada tahun 2019, industri pariwisata Asia Pasifik akan mengalami perkembangan yang menjanjikan, diantaranya pendapatan dari sektor pariwisata berkisar US\$1, 002 milyar dan penyerapan tenaga kerja sebanyak 124 juta jiwa. Fenomena ini dapat membantu peningkatan pertumbuhan ekonomi dan Gross Domestic Product (GDP) (Chen,2011:Vol.16,No.4). Salah satu faktor yang dapat mendorong pertumbuhan pariwisata adalah promosi efektif di bidang

pariwisata. Pada hakekatnya promosi adalah suatu kegiatan dari pemasaran (Yoeti, 1995:51).

Pemerintah Indonesia memberikan dukungan pada peningkatan promosi pariwisata. Ini bisa dilihat dari hasil keputusan pemerintah yang mengeluarkan Keputusan Presiden RI No 22 Tahun 2011 tentang Badan Promosi Pariwisata (BPP). BPP bertujuan untuk melakukan promosi efektif di bidang pariwisata Indonesia. promosi itu sendiri adalah usaha untuk memperbesar daya tarik objek wisata terhadap calon wisatawan. Wisatawan dan kebutuhannya tidak digarap akan tetapi produk wisatanya yang lebih di sesuaikan dengan permintaan wisatawan (koekadijo,2000:4). Target promosi pariwisata yang dilakukan pemerintah adalah pelancong. Pelancong merupakan orang asing pada suatu objek wisata yang sering kali tidak familiar dengan lokasi, bahasa, harga, barang atau jasa di tempat dia berkunjung. Pemerintah sudah berupaya mengurangi kendala pariwisata yang dihadapi pelancong dan meningkatkan pariwisata dengan membentuk BPP. Badan ini merupakan gabungan asosiasi swasta, praktisi dan akademisi yang bergerak di bidang pariwisata. Badan yang berkantor di Jakarta ini, memiliki tujuan untuk menjembatani pemerintah pusat dan daerah. BPP masih baru sehingga belum bisa dinilai keefektifitasnya. Pemerintah melakukan usaha promosi pariwisata di antaranya dengan membangun media website, memasang spanduk, menyebarkan pamflet dan

menyelenggarakan seminar, namun usaha ini masih bersifat satu arah. Usaha yang satu arah berpotensi kurang memenuhi keinginan pelancong. Pelancong dapat mengalami kesulitan untuk menentukan pilihan tempat berkunjung dan dapat melewati beberapa informasi penting ketika berada di lokasi-lokasi tertentu.

1. 2. Game Media Promosi dan Edukasi

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah promosi pariwisata adalah dengan menggunakan game interaktif dengan HTML5 yang di gunakan untuk media interaktif promosi pariwisata, Game harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan (Wiharjo 2004:264).

Dengan sasaran teknologi piranti bergerak yang di miliki oleh pelancong, mereka dapat mengakses game tersebut dimanapun dan kapan pun tanpa harus menginstall game tersebut, game ini memberikan saran tempat pariwisata dan pengetahuan tentang pariwisata di Indonesia, Dari sisi teknologi informasi, *game* edukasi adalah salah satu sarana yang baik untuk memberikan pembelajaran yang efektif bagi pemain (Schumm, Wiesebrock, Munz, 2007: Vol.54, No.6), Game bisa menjadi sarana belajar yang menyenangkan dan diyakini lebih efektif. Hal ini dikarenakan pemain secara simultan baik sadar ataupun tidak mengalami fase pembelajaran yang disisipkan dalam alur permainan game. Yang pasti, suasanaanya tentu menyenangkan (Susi Yulianti, 2012:6).

Multimedia sangatlah efektif. Multimedia menjadi media yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan (M. Suyanto 2003:125). Sehingga para pelancong bisa mendapatkan informasi tanpa harus menyimpan berbagai jenis brosur, mencari spanduk, mengikuti seminar pariwisata dan sebagainya. Game ini akan memudahkan pelancong untuk mengenal tempat-tempat pariwisata di kota-kota Indonesia, dalam game ini ada rekomendasi tempat-tempat yang di kunjungi sehingga bisa memberika mereka gambaran dan arahan jika berkunjung dan berpariwisata di kota tersebut.

2. Metode

Bagian ini menjelaskan jenis metode kualitatif dan kuantitatif atau bisa disebut *mixed-research* Johnson dan Cristensen (2007) memberikan definisi tentang metode penelitian kombinasi (mixed research) sebagai berikut. Metode penelitian kombinasi merupakan pendekatan dalam penelitian yang mengkombinasikan atau menghubungkan antara metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Hal ini mencakup landasan filosofis, penggunaan

pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dan mengkombinasikan kedua pendekatan dalam penelitian. Metode penelitian kombinasi adalah suatu metode penelitian kuantitatif dan kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel dan objektif. Dengan menggunakan metode kombinasi maka realibilitas data akan dapat ditingkatkan, karena reliabilitas data yang tidak dapat diuji dengan metode kualitatif atau sebaliknya.

2. 1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui dua tahap, yaitu:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data terkait dengan tempat pariwisata yang ingin di promosikan baik mengenai lokasi pariwisata, maupun cerita yang pernah terjadi di tempat pariwisata tersebut, data yang di kumpulkan dengan teknik wawancara ini mempunyai kelebihan dalam dalam mendapatkan informasi terbaru tentang tempat pariwisata tersebut.

2. Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan adalah mempelajari literatur-literatur berkaitan dengan tempat pariwisata yang di inginkan, tentang cerita dan legenda yang pernah terjadi disana serta mempelajari literature yang berkaitan dengan teknik promosi serta penelitian-penelitian terkait game edukasi.

2. 2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Sedangkan untuk pengembangan perangkat lunak melalui empat tahap, antara lain:

1. Identifikasi Kebutuhan

Tahap ini merupakan tahap awal analisis konsep dan tata cara game yang akan dibangun. Disesuaikan dengan data yang di dapat dan karakteristik calon pengguna.

2. Desain

Tahap ini membahas rancangan game, meliputi: konten, jalan cerita (*storyline*), tata cara permainan (*gameplay*), serta antarmuka dan entitas game (*storyboard*).

3. Implementasi

Tahap ini meliputi implementasi hasil desain sistem melalui pengkodean. Produk berupa aplikasi game petualangan edukasi.

4. Pengujian dan Evaluasi

Tahap pertama pengujian system adalah dengan menggunakan pengujian *blackbox*, yaitu dengan menjalankan permainan dan mengevaluasi apakah implementasi sistem sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. 3 Desain Game

Pada bagian ini akan membahas tentang fitur game, jalan cerita, dan tata cara bermain.

2.3.1 Fitur Game

Fitur-fitur yang ada pada game adalah sebagai berikut.

- a. Jumlah pemain satu (*single player*).
- b. Grafik game adalah dua dimensi dan berwarna.
- c. Jenis game adalah petualangan (*adventure*) yang di gabungkan dengan kuis di akhir stage.
- d. Lokasi, informasi serta deskripsi Tempat pariwisata disesuaikan dengan keadaan yang sebenarnya

2.3.2 Jalan Cerita (*storyline*)

Game petualangan ini di rancang untuk di mainkan oleh segala umur dan kalangan untuk media promosi dan pengetahuan tentang objek-objek pariwisata di indonesia yang di kemas dalam konsep kuis dan permainan berbasis multimedia yang mendidik dan menyenangkan, game ini disajikan dengan grafis yang menarik, dan jalan cerita menarik yang bisa di ikuti oleh semua umur, membuat game ini bisa di mainkan oleh semua kalangan.

Pada game ini kita akan menjadi bejo, seorang pengangguran yang melamar untuk menjadi travel writer (orang yang menuliskan pengalaman pariwisata), bejo ingin menjadi travel writer untuk bisa menyalurkan hobby nya yaitu berpetualang, lamaran bejo pun di terima dan bejo harus mengunjungi destinasi wisata di beberapa kota di Indonesia untuk mulai berwisata dan menulis tentang tempat-tempat yang dia kunjungi, bejo akan berkeliling dan mengunjungi semua tempat pariwisata di kota tersebut, akan tetapi bejo mempunyai sindrom short term memory sejak dia kecil sehingga dia selalu lupa atas tempat-tempat yang pernah dia kunjungi sebelumnya, sehingga sebagai writer bejo harus mampu mengingat semua tempat yang dia kunjungi untuk sebuah tulisan yang mernarik dan tidak memberikan informasi yang setengah-setengah, oleh karena itu bejo selalu mengosongi bagian-bagian yang tidak dia ingat untuk di kemudian hari dia ingat-ingat lagi untuk menyelesaikan tulisan tersebut, oleh karena itu ayo kita bantu bejo menyelesaikan tulisan nya. Kita bantu bejo supaya mendapatkan penghargaan sebagai penulis terbaik, supaya bejo bisa mendapatkan bayaran dari tulisannya, sehingga dia bisa berpetualang di kota-kota lain yang belum dia kunjungi dan terus menuliskan pengalamannya berpariwisata.

2.4 Perangkat Lunak

Penggunaan perangkat lunak tidak terbatas pada satu atau dua perangkat lunak aplikasi yang ada. Dalam penerapan pembuatan game ini,

digunakan beberapa perangkat lunak yang dipandang cukup fleksibel dan handal dalam menangani kasus-kasus yang berkaitan dengan pembuatan game ini.

a. Construct 2

Construct 2 adalah 2D game engine buatan Scirra, perusahaan yang berasal dari kota London, Inggris. Yang di khususkan untuk pemula. Menggunakan based HTML5 dalam memainkan gamenya dan drag dan drop visual scripting dalam pembuatan gamenya yang memungkinkan pengguna membuat suatu game secara cepat.

b. Paint Tool Sai

Easy paint tool sai adalah software pengolah graphic raster dan software untuk menggambar, di buat oleh systemax software pada 2 agusts 2004.

Paint tool sai tersedia dalam bahasa jepang dan terjemahan official inggris.

c. Inkscape

Adalah professional software pengolah vector graphic yang bersifat opensource.

d. Audacity

Adalah software open source yang di gunakan untuk mengedit audio.

2.3.3 Tata Cara Bermain (*gameplay*)

Pemain akan memilih jalan cerita mereka sendiri, mereka di bebaskan untuk memilih kota yang akan di kunjungi sesuai dengan uang yang mereka miliki di dalam game ini, disana akan di suguhkan komik pendek tentang bejo yang mengunjungi destinasi wisata yang terdapat di kota yang dia pilih/kunjungi, pemain harus menghafalkan nama-nama tempat pariwisata tersebut supaya bisa membantu bejo menyelesaikan tulisannya, player membantu bejo dengan cara menjawab pertanyaan yang akan di berikan di akhir cerita yang akan menjadi penentu tulisan bejo, apakah layak di terima atau tidak, dari tulisan inilah bejo akan mendapatkan bayaran untuk biaya petualangan selanjutnya dan mengunjungi tempat-tempat pariwisata di kota-kota Indonesia.

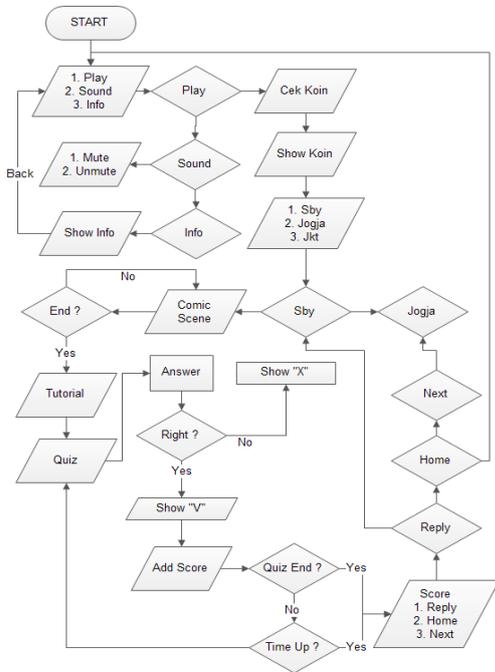
3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan membahas tentang implementasi antarmuka dan pengujian sistem.

3.1 Gambaran Umum

Secara umum game ini dirancang untuk mempromosikan destinasi pariwisata yang ada di Indonesia, dalam game ini juga memberikan pengajaran/menambah tentang wawasan player tentang destinasi pariwisata Indonesia, melalui media game yang unik dan menarik dalam penyampaian pesannya. pengguna mendapatkan wawasan, pengetahuan serta kesenangan dalam memainkan game yang menarik yang di rancang untuk promosi destinasi wisata Indonesia dengan penyuguhan cerita yang lucu dan quiz

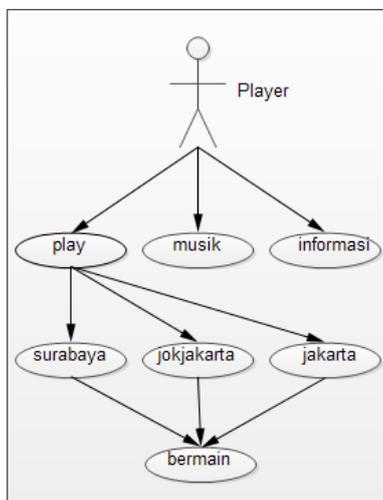
yang menantang, pemain dapat menggunakannya untuk meningkatkan daya imajinasinya dalam proses memahami cerita serta meningkatkan daya ingat ketika menjawab pertanyaan yang di sajikan. Pada game ini terdapat suara dan gambar yang akan menarik perhatian pemain untuk memainkannya.



Gambar 1. Flowchart menggambarkan game secara umum.

a. Use case Diagram

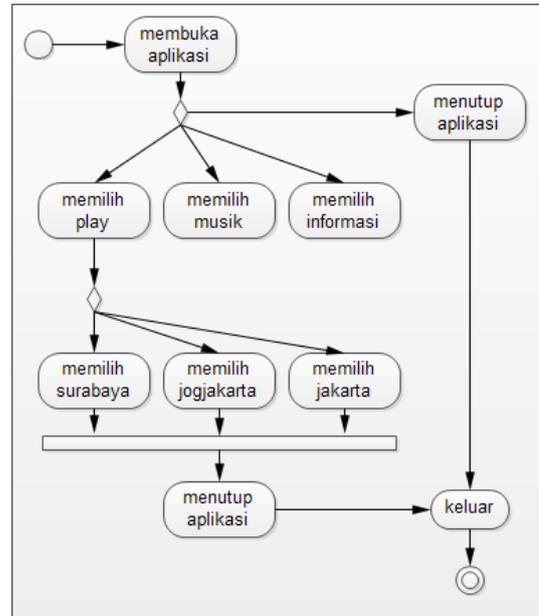
Use case diagram ini berfungsi untuk menggambarkan kelakuan (behavior) sistem yang akan dibuat, Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan system game yang akan dibuat, use case juga akan menjelaskan secara sederhana fungsi sistem game ini dari sudut pandang user.



Gambar 2. Use Case menggambarkan interaksi player dengan game.

b. Activity Diagram

Diagram aktivitas adalah representasi grafis dari seluruh tahapan alur kerja. Diagram ini mengandung aktivitas, pilihan tindakan, perulangan dan hasil dari aktivitas tersebut, diagram ini digunakan untuk menjelaskan proses bisnis dan alur kerja operasional secara langkah demi langkah dari komponen suatu sistem.



Gambar 3. Activity yang menerangkan tentang alur dari system game ini.

3. 2 Identifikasi Kebutuhan dan Kelayakan

Untuk mempermudah mengidentifikasi kebutuhan sistem dalam menentukan keseluruhan secara lengkap, maka dibagi kebutuhan sistem menjadi dua jenis yaitu kebutuhan fungsional dan nonfungsional.

3. 2. 1 Kebutuhan Sistem

3. 2. 1. 1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh aplikasi yang berisi informasi-informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan oleh aplikasi. Adapun analisa kebutuhan fungsional meliputi:

1. Game harus ada narasi yang menjelaskan peraturan permainan dan menjelaskan cara bermain permainan dalam game. Dengan begitu akan memudahkan pengguna untuk memainkannya.
2. Pada menu utama terdapat beberapa setting standar agar pengguna bisa merasa nyaman saat bermain.
3. Pada setiap permainan terdapat penilaian dan reward yang bertujuan untuk menuju stage selanjutnya

3. 2. 1. 2 Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non fungsional dapat dikatakan sebagai tipe kebutuhan yang berisi property perilaku yang dimiliki oleh sistem, meliputi :

1. Operasional

a. Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak yang dimaksudkan adalah kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game edukasi ini. Berikut perangkat lunak yang digunakan :

- Construct 2
- Inkscape
- Audacity.
- Paint tool Sai

b. Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras dalam hal ini yang dimaksud adalah kebutuhan peralatan dasar dalam pembuatan Game edukasi ini yaitu spesifikasinya sebagai berikut :

- a. Pengembang sistem
 1. Intel Core duo 1. 8 GHz
 2. Memory DDR2 2. 5 GB
 3. Hardisk HITACHI 160 GB
 4. VGA Intel Gma
- b. Pengguna sistem
 1. Android Min 800Mhz
 2. Android Versi 2.3 (Gingerbread)
 3. RAM Min 512 MB
 3. HTML5 Support.

c. Sumberdaya Manusia

Kebutuhan ini meliputi individu yang akan terlibat langsung dalam pembuatan game edukasi ini. Manusia sebagai pencipta dan pengguna sistem sehingga sistem ini bisa digunakan sesuai fungsi.

2. Kinerja

Menjelaskan seberapa bagus kinerja perangkat lunak yang dikembangkan dalam memberi ketertarikan dalam bermain game edukasi ini. Game edukasi ini dapat dijalankan dan dimainkan dengan baik dengan standar operasional yang disarankan.

3. 2. 2 Kelayakan Sistem

3. 2. 2. 1 Kelayakan Teknologi

Dari segi kelayakan teknologi, game ini dapat dikatakan layak karena untuk menjalankan game ini menggunakan perangkat gadget yang tidak memerlukan spesifikasi gadget yang tinggi.

3. 2. 2. 2 Kelayakan Hukum

Kelayakan hukum dapat dilihat berdasarkan legalitas software yang digunakan dan isi atau informasi yang dibangun. Game ini dikatakan layak hukum karena software yang digunakan bersifat legal dan ada yang bersifat open source dan juga isi yang terkandung dalam game tidak menyimpang dari peraturan hukum yang berlaku dan dari segi content tidak mengandung unsure

pornografi, penipuan dan hal-hal yang menyangkut kejahatan.

3. 2. 2. 3 Kelayakan Operasional

Dari segi operasional game ini dikatakan layak karena saat ini sudah banyak masyarakat yang mampu mengoperasikan gadget dengan baik dan game ini mudah dijalankan. Sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk menggunakan game ini sudah cukup banyak.

3. 3 Implementasi Antarmuka

Antarmuka utama yaitu antarmuka untuk peletakan judul game dan button yang bisa di gunakan player, pada tahap ini player bisa memilih untuk langsung bermain, melihat tentang developer atau mengatur music.

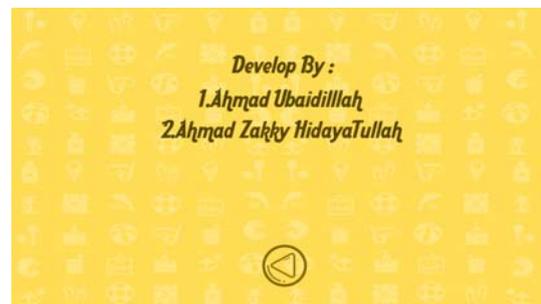
Berikut adalah contoh implementasi antarmuka Main Menu.



Gambar 4. Tampilan Awal Game (Main Menu)



Gambar 5. Tampilan Ketika Music di Matikan.



Gambar 6. Tampilan ketika berada di halaman info.

Antar muka berikutnya adalah stage scene yaitu tempat dimana player bisa memilih kota yang ingin di kunjungi sesuai dengan uang yang di miliki di dalam

game, disini player memilih stage yang terbuka/bisa dia kunjungi sesuai dengan uang yang di miliki di dalam game.



Gambar 7. Stage Scene

Antarmuka selanjutnya yaitu antarmuka untuk cerita yang akan di suguhkan kepada player, yang mana dalam cerita tersebut player bisa mengetahui berbagai tempat pariwisata di kota tertentu, dan player harus mengingat point-point penting dalam cerita tersebut yang nantinya akan menjadi jawaban dari quis yang di berikan di akhir cerita, di dalam antar muka ini player bisa memilih untuk menekan button “next” untuk melanjutkan cerita atau button “back” untuk mengulangi cerita sebelumnya, dan game akan menampilkan button finish ketika cerita berakhir, dan player tidak bisa kembali membaca cerita yang sudah di suguhkan di stage tersebut.

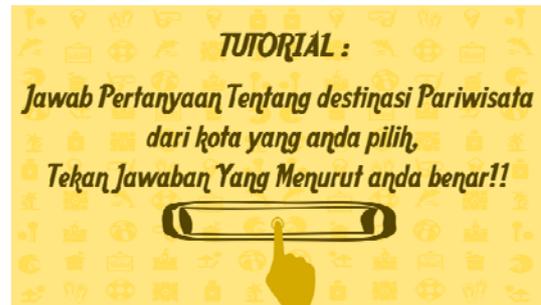


Gambar 8. Story Scene (bag 1)



Gambar 9. Story Scene (bag 2)

Antar muka ini adalah antar muka tutorial yang akan menjelaskan player tentang cara bermain, tutorial ini akan muncul selama 5 detik di setiap tutorialnya. Gambar di tunjukkan pada gambar 8 dan 9.



Gambar 10. Tutorial Scene (bag 1)



Gambar 11. Tutorial Scene (bag 2)

Antar muka ini adalah antar muka quiz dimana player harus menjawab pertanyaan dengan menekan salah satu button jawaban yang ada, player harus menjawab pertanyaan yang di berikan dengan batas waktu tertentu.



Gambar 12. Quiz Scene

Antar muka ini adalah Score Scene yang akan menunjukan nilai yang di peroleh player dalam stage yang di lalui, di antarmuka ini player akan mendapatkan reward sesuai dengan achievement yang di peroleh.



Gambar 13. Score Scene

3.3 Pengujian Sistem

Pengujian sistem di lakukan dengan metode blackbox untuk pengujian secara teknis apakah system dapat digunakan dengan sempurna.

a. Pengujian *blackbox*

Pengujian ini dilakukan untuk menguji apakah persyaratan fungsional perangkat lunak sudah sesuai dengan cara menjalankan permainan dan mengevaluasi apakah implementasi sistem sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Metode ujicoba *blackbox* memfokuskan pada keperluan fungsional dari *software*. Karena itu ujicoba *blackbox* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi *input* yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

Daftar rencana pengujian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Daftar Rencana Pengujian menggunakan blackbox.

No	Komponen yang di Uji	Butir Uji
1	Main Menu	Memilih tombol play
		Memilih tombol information
		Memilih tombol music
2	Stage Scene	Apakah pilihan kota muncul
		Apakah bisa memilih kota
3	Story Scene	Memilih tombol next
		Memilih tombol back
		Memilih tombol finish
4	Tutorial Scene	Apakah Tutorial Muncul
5	Quiz Scene	Memilih tombol jawaban benar
		Memilih tombol jawaban salah
		Memilih tombol pause
		Apakah pertanyaan muncul
		Apakah jawaban muncul
		Apakah waktu berjalan
		Apakah score bertambah
6	Score Scene	Apakah nilai sesuai
		Apakah sesuai dengan achievement
		Apakah mendapatkan reward
		Memilih tombol play again
		Memilih tombol next stage
		Memilih tombol Main Menu

Hasil pengujian fungsional pada game menunjukkan bahwa game sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

4. Kesimpulan

Setelah mempelajari dan menganalisa berbagai masalah dalam implementasi game ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Indonesia masih belum melirik melakukan promosi destinasi pariwisata menggunakan game meskipun pemerintah sudah mendukung dan menggalakkan promosi pariwisata di Indonesia.
2. Game petualangan edukasi “Let`s Explore Indonesia Tourist destination” akan mengenalkan dan mempromosikan destinasi pariwisata di Indonesia.
3. Dengan adanya pilihan kota yang bisa di pilih di dalam game ini, kita akan di ajak berkeliling Indonesia dan berkunjung di tempat pariwisata yang terkenal di kota tersebut dengan cerita yang menarik, dengan grafik yang lucu, sehingga membuat player betah untuk memainkannya.
4. Game ini menjadi media promosi dan penambah wawasan tentang tempat-tempat pariwisata yang mungkin masih belum banyak di ketahui oleh masyarakat.
5. di dalam game ini juga kita di ajarkan untuk mempromosikan tempat wisata kita kepada orang lain melalui blog, karena dalam game ini kita akan berperan sebagai seorang travel writer.

5. Saran

Untuk perkembangan game ini selanjutnya adalah:

1. penambahan kota yang bisa di kunjungi oleh pemain.
2. perbaikan di sisi grafis dalam komik yang ada dalam game, sehingga bisa membuat player menyukai game ini.
3. mengubah bentuk dari komik strip menjadi visual novel sehingga lebih atraktif dan menarik karena mengkolaborasikan antara sebuah cerita dan unsur-unsur multimedia.
4. penambahan di sisi bahasa yang saat ini masih menggunakan bahasa indonesia, sangatlah di perlukan, sehingga tidak hanya orang Indonesia saja yang bisa memainkan game ini, tapi semua orang di dunia bisa memainkan game ini.

Ucapan Terima Kasih

Syukur Alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. yang memiliki keistimewaan dan pemberian segala kenikmatan besar, baik nikmat iman, kesehatan dan kekuatan didalam penyusunan paper ini. Salawat dan salam senantiasa turunkan kepada Sayyidina Muhammad SAW. keluarga dan para sahabatnya dan penegak sunnah-Nya sampai kelak akhir zaman.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ibu Andarini Dwi Cahyani selaku Dosen Pengampu mata kuliah metode penelitian, disela-sela rutinitasnya namun tetap meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, dorongan, saran dan arahan sejak rencana penelitian,

pengumpulan bahan, hingga selesainya penulisan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Oka A. Yoeti Oka.1983. Pemasaran Pariwisata. Bandung : Angkasa Offset.
- Badan Pusat Statistik. (2012, Februari) BPS [Online].Available:www.bps.go.id/getfile.php?news=904
- R.J.C. Chen, "Impacts of International Tourism on Economies in the Asia-Pacific Region: Opportunities and Challenges," *Tourism Analysis*, Vol. 16, No. 4 2011.
- Yoeti,Oka. A. 1993, Komunikasi,Komunikasi dan Humas,Jakarta : Bumi Aksara.
- Yoeti, Oka. A. 1995, Pengantar Ilmu Pariwisata, Jakarta : Angkasa.
- Soekadijo. R. G. 2000, Anatomi Pariwisata, Memahami Pariwisata Sebagai Systematic Linkage,Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Wihardjo, Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Anak, PT. Graha Ilmu, Yogyakarta, 2004.
- Peter Schumm, Andreas Wiesebrock, Frank Allgower Ulrich Munz, "Motivation and Learning Progress through Educational Games," *IEEE Transaction on Industrial Electronics*, vol. 54, no. 6, pp. 3141-3144, Desember 2007.
- Susi Yulianti. 2012. *Naskah Publikasi:Analisa dan Perancangan Game Edukasi Berbasis Java*. YOGYAKARTA : STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
- M. Suyanto, Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Andi Offset, Yogyakarta, 2003.
- Elita Suratmi ,”Metode Kombinasi”. Available:<http://elitasuratmi.wordpress.com/2013/02/11/metode-kombinasi/>