

PERANCANGAN PROTOTYPE GAME POTRET SEMARANG SEBAGAI PENUNJANG MEDIA PROMOSI PARIWISATA KOTA SEMARANG

MUHAMMAD ABDULLAH SANI

(Pembimbing : Toto Haryadi, M.Ds, PURI SULISTYAWATI, S.Sn, M.Kom)

Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian

Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 114201201525@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Kota Semarang sebagai salah satu kota besar yang ada di Indonesia memiliki banyak potensi sumber daya yang dapat dikelola, salah satunya adalah potensi objek pariwisatanya. Namun, pada perkembangannya angka kunjungan wisatawan pada pariwisata kota Semarang sendiri masih terbilang rendah jika dibandingkan dengan kota-kota lainnya. Faktor yang mempengaruhi rendahnya angka kunjungan wisatawan pada pariwisata kota Semarang ini salah satunya adalah karena media-media promosi pariwisata kota Semarang yang telah ada saat ini dirasa belum cukup mampu untuk menarik minat kunjungan masyarakat. Hal ini yang menjadi dasar adanya suatu upaya kreatif yang diharapkan dapat lebih menarik minat kunjungan masyarakat terhadap pariwisata kota Semarang. Kemudian melalui wawancara dengan pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang, dokumentasi, dan studi pustaka, data-data yang berkaitan dengan permasalahan dianalisis dengan menggunakan metode 5W+1H yang kemudian digunakan sebagai dasar perancangan game. Kemudian dari data yang telah dianalisis, game berjudul Potret Semarang ditetapkan dalam genre adventure game dan sub genre educational game agar dapat lebih memberikan gambaran serta beberapa informasi tentang objek-objek wisata di kota Semarang kepada masyarakat. Sehingga melalui game berbasis android ini diharapkan masyarakat dapat tertarik memainkannya dan mengenal lebih jauh objek-objek wisata yang ada di kota Semarang, serta datang berkunjung.

Kata Kunci : game, promosi, android, petualangan, pariwisata

GAME DESIGN PROTOTYPE OF POTRET SEMARANG TO SUPPORT SEMARANG TOURISM PROMOTION MEDIA

MUHAMMAD ABDULLAH SANI

(Lecturer : Toto Haryadi, M.Ds, PURI SULISTIYAWATI, S.Sn, M.Kom)

*Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of
Computer Science, DINUS University*

www.dinus.ac.id

Email : 114201201525@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Semarang as one of the big cities in Indonesia has a lot of potential resources that can be managed, one of which is the potential of tourism objects. However, the development of tourist numbers on Semarang city tourism itself is relatively low when compared with other cities. Factors affecting the low number of tourists visit the city of Semarang tourism is one of them is for the media promotion of tourism Semarang city that it is today deemed not capable enough to attract public visits. This is the basis for the existence of a creative effort that is expected to attract more people to visit the city Semarang tourism. Then, through an interview with the Department of Culture and Tourism of Semarang city, documentation, and literature, the data relating to the cases analyzed by using 5W + 1H method which is then used as the basis for the design of the game. Then from the data that has been analyzed, a game called Potret Semarang set out in the adventure game genre and sub-genre of educational games in order to provide a clearer image as well as some information about the attractions in the city of Semarang to the public. So, through this android based games are expected to society could be interested to play it and know more about the attractions in the city of Semarang, and came to visit.

Keyword : game, promotion, android, adventure, tourism