

Perancangan Game Edukasi Visual Novel Pengenalan Wisata Ikonik di Indonesia Berbasis Android

Designing an Android-based Visual Novel Educational Game for Introduction to Iconic Tourism in Indonesia

Alif Iman Tauhid^{a,1}, Charles Bronson Harahap^{b,2}

^a Informatika, Teknik Dan Ilmu Komputer, Universitas Potensi Utama, K.L. Yos Sudarso KM 6,5 No. 3A Tj. Mulia – Medan

^b Dosen jurusan Informatika, Universitas Potensi Utama, K.L. Yos Sudarso KM 6,5 No. 3A Tj. Mulia – Medan

¹Alifimantauhid25@gmail.com, ²Charlesharahap07@gmail.com

ABSTRAK

Berkunjung ke tempat wisata merupakan suatu kegiatan yang biasa dilakukan turis lokal maupun asing, maka informasi mengenai wisata ikonik di Indonesia yang tersebar di beberapa provinsi di Indonesia menjadi sangat penting dan dibutuhkan oleh wisatawan. Kemudian game visual novel merupakan jenis game Role Playing yang mengharuskan pemain menjadi seorang karakter di dalam permainan dan menyelesaikannya sebagai karakter itu pula. Alur cerita dalam permainan juga di rancang cukup beragam dengan karakter pada permainan yang dibuat beragam sehingga memberikan pemain pengalaman bermain yang menyenangkan. Kemudian game visual novel ini akan digunakan sebagai cara untuk menyampaikan informasi tentang tempat wisata ikonik yang berada di Indonesia. Perancangan game ini akan menggunakan metode pengembangan multimedia oleh Luther Sutopo sebagai siklus hidup pengembangannya. Dengan adanya permainan ini diharapkan nantinya dapat menjadi pilihan dan cara penyampaian informasi yang baru mengenai wisata ikonik yang ada di Indonesia serta dapat menjadi jalan keluar atas permasalahan yang ada. Penerapan informasi kedalam game visual novel ini juga dibuat untuk memberikan pengalaman bermain game yang baru pada pengguna untuk mendapat informasi mengenai wisata ikonik di Indonesia melalui game visual novel yang telah dirancang.

Kata Kunci : Android, Permainan, Visual Novel, Indonesia, Wisata Ikonik

ABSTRACT

Visiting tourist attractions is an activity that is usually carried out by local and foreign tourists, so information about iconic tourism in Indonesia which is spread across several provinces in Indonesia is very important and needed by tourists. Then the visual novel game is a type of role playing game that requires the player to become a character in the game and complete it as that character too. The storyline in the game is also designed to be quite diverse with the characters in the game being made varied so as to give players a pleasant playing experience. Then this visual novel game will be used as a way to convey information about iconic tourist attractions in Indonesia. The design of this game will use the multimedia development method by Luther Sutopo as its development life cycle. With this game, it is hoped that later it can become an option and a way of delivering new information about iconic tourism in Indonesia and can be a way out of existing problems. The application of information into this visual novel game is also made to provide a new gaming experience for users to get information about iconic tourism in Indonesia through a visual novel game that has been designed..

Keywords: Android, Game, Visual Novel, Indonesia, Iconic Tourism

Info Artikel :

Disubmit: 12 Oktober 2022

Direview: 15 November 2022

Diterima : 17 Desember 2022

Copyright © 2023 - Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dalam bidang teknologi multimedia yang terus berkembang membuat bidang ini dilibatkan untuk banyak berperan dalam bidang atau kegiatan teknologi saat ini. Salah satu peningkatan di bidang multimedia adalah sebagai media pembelajaran visual.

Pengetahuan mengenai informasi Media pengenalan tempat wisata ikonik di Indonesia melalui media game visual novel masih kurang, sehingga penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan game

visual novel yang bisa menjadi pilihan lain. Ada cukup banyak tempat wisata ikonik di Indonesia, namun tidak merata dalam segi penyampaian informasinya.

Berdasarkan Penelitian Noprita Elisabeth & Rani Hermita dapat disimpulkan bahwa Permainan manipulasi gambar elektronik yang dimainkan pada monitor atau tampilan layar lainnya disebut sebagai permainan video. Memainkan game semacam ini membutuhkan tombol penghubung di layar. Game dapat dimainkan di berbagai perangkat, termasuk konsol (Playstation, Xbox, Sega, Dreamcast), komputer offline dan online, serta tablet, smartphone, dan perangkat lainnya[3].

Berdasarkan penelitian Muhammad Pasca Rizcky Reformasi, Roviana H. Dai & Mohammad Syafri Tuloli dapat disimpulkan bahwa berbagai genre game, termasuk game Visual Novel, yang menampilkan narasi dan teks dialog dalam sebuah kotak di samping gambar karakter dan latar belakang, saat ini berkembang dengan sangat pesat. Namun, karena konten yang disajikan di bawah standar, pengembangan game menarik banyak perhatian. Oleh karena itu, perlu dikembangkan game edukasi yang dapat mencontohkan sikap dan perilaku yang baik bagi para pemain game dalam kehidupan persahabatan[1].

Berdasarkan penelitian Arif Yudha Ananda & Edy Victor Haryanto dapat disimpulkan bahwa Game novel visual adalah jenis game bermain peran di mana pemain berperan sebagai karakter tertentu dan menyelesaikan permainan sebagai karakter tersebut. Karakter dalam game ini berbeda dan memiliki alur cerita yang berbeda untuk memberi pemain berbagai pengalaman. terhadap para pemainnya [2].

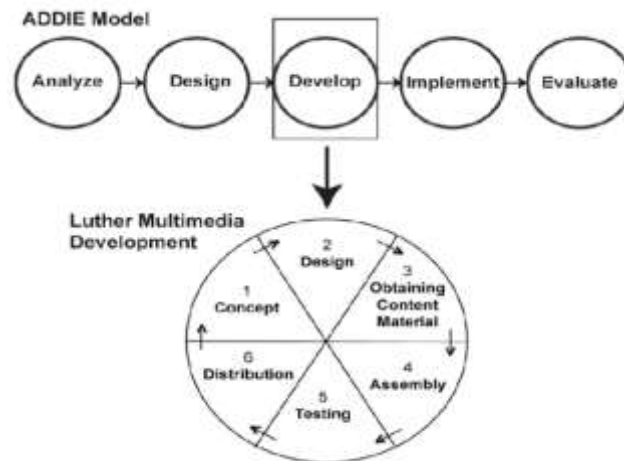
Berdasarkan Penelitian Teguh Dwiputra & Ahmad R. Pratama dapat disimpulkan bahwa Cerita bercabang biasa terjadi dalam novel visual, dengan epilog yang berbeda untuk setiap lagu. Karena tidak ada interaksi dan fokus utamanya adalah cerita, novel visual menonjol dari jenis permainan lainnya. Ponsel cerdas yang menjalankan Android adalah platform yang digunakan. Mesin Ren'Py digunakan untuk membuat aplikasi novel visual, dan Ren'Py Android Packaging Tool (RAPT) digunakan untuk mengubahnya menjadi APK. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah aplikasi visual novel ini dapat meningkatkan minat baca masyarakat, bagaimana pengembangan aplikasi visual novel dapat meningkatkan minat baca masyarakat, dan fitur-fitur aplikasi visual novel yang dapat melakukannya[6].

Pada penelitian Andrean Oktavianus Halim Saputra, Mulyono & Ria Arafiah dapat disimpulkan bahwa Game engine yang akan digunakan untuk membuat game visual novel adalah Ren'Py. Ren'Py adalah mesin perangkat lunak gratis untuk bahasa pemrograman Python yang mempermudah pembuatan game novel visual. Penggunaan Ren'Py dalam pembuatan game ini disebabkan oleh pengembangan perangkat lunak yang didedikasikan untuk game novel visual dan keramahan dalam penggunaannya[4].

Berdasarkan penelitian Monica Christin Santoso dapat disimpulkan bahwa Dalam perkembangan era digital, banyak informasi yang awalnya hanya bisa didapati dengan berkunjung ke tempat-tempat wisata tersebut dapat diakses oleh masyarakat dengan mudah melalui media digital, baik berita, website, video, dan game. Media digital ini dapat dimanfaatkan untuk mengambil perhatian para user dan menyebarkan informasi mengenai wisata hingga dapat menumbuhkan rasa untuk ingin mengunjunginya[5]

2. METODE

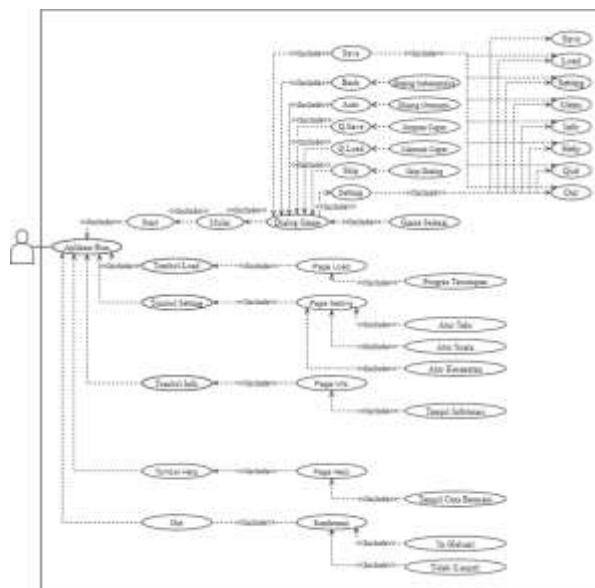
Pengembangan multimedia oleh luther sutopo adalah model pengembangan dasar dan berurutan dengan tujuan agar tidak sulit diaplikasikan untuk diterapkan dalam proses pengembangan multimedia. Metode ini sangat cocok dengan penelitian yang sedang penulis lakukan dimana penulis membutuhkan metode yang tepat dan mudah untuk dapat menyelesaikan masalah pada perancangan aplikasi dengan efektif dan berurutan untuk diterapkan dalam proses pengembangannya. Terdapat beberapa tahap metode Pengembangan Multimedia Luther Sutopo yang diilustrasikan pada gambar sebagai berikut.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Use Case Diagram

Use case Diagram adalah tampilan atau perilaku dari kerangka data yang akan dibuat, grafik *use case* digunakan untuk mengetahui kapasitas mana yang ada dalam kerangka dan siapa yang memenuhi syarat untuk memanfaatkan kapasitas tersebut. (Sukamto dan Shalahuddin, 2014).



Gambar 2. Use Case Diagram Perancangan Game Visual Novel
Pengenalan Wisata Ikonik di Indonesia Berbasis Android

B. Story Board

Storyboard adalah bahan visual dari semula berbentuk bahasa dan tulisan menjadi bahasa dan gambar atau bahasa dengan visual yang filmis. (Soenyoto, 2017). Storyboard juga berfungsi untuk memvisualisaikan cerita dan karakter dalam permainan agar lebih mudah dimengerti.

Berikut storyboard pada aplikasi visual novel wisata ikonik di indonesia berbasis android sebagai berikut :

Tabel 1. Storyboard Visual Novel Pengenalan Wisata Ikonik

No.	Visual	Fungsi
1.	 Karakter Felix	- Felix karakter utama dalam permainan - karakter yang bertujuan nantinya akan dimainkan oleh pemain - Karakter yang berinteraksi dengan karakter lain dalam permainan - Pemain akan memainkan permainan sebagai felix yang melakukan study tour untuk mencari informasi terkait tempat wisata ikonik di indonesia
2.	 Karakter Karina	- Karina sebagai teman felix dalam permainan - Karina akan berdialog dengan felix selama mereka melakukan study tour bersama untuk mempelajari informasi tentang wisata ikonik di indonesia - Berinteraksi dengan felix dan karakter lainnya dalam game
3.	 Karakter Pendukung	- Karakter pendukung - Karakter ini nantinya akan menyesuaikan pada jalan cerita yang akan dimainkan dapat berupa anak kecil, orang dewasa bahkan orang tua. - Dapat menjadi karakter apa saja. - Berinteraksi dengan karakter lain bertujuan memberi cabang dari alur utama.
5.	 Ruangan Kelas	- Latar belakang kelas sekolah - Sebagai latar tempat berinteraksi satu sama lain - Tempat dimana karakter utama dan pendukung merencanakan study tour dan belajar.
6.	 Kantin Sekolah	- Latar belakang Kantin sekolah - Latar tempat karakter utama berinteraksi satu sama lain - Felix dan karina bisanya suka menghabiskan waktu dan membaca disini
7.	 Latar Lokasi lainnya	- Lokasi latar belakang didalam permainan - Latar tempat karakter utama berinteraksi satu sama lain dengan karakter lainnya - Terdapat Banyak lokasi lainnya dalam permainan.

8.	 Saung Ciburial	• Lokasi Saung Ciburial • Informasi yang ditampilkan : Desa Wisata Saung Ciburial adalah destinasi wisata baru di Garut. Yang menampilkan suasana khas pedesaan yang asri. Suasana kota wisata mulai terasa saat para tamu memasuki pintu masuk Desa Sukalaksana. dengan lingkungan yang tertata rapi, dan area persawahan di sisi kiri jalan. aroma khas area pertanian sangat kental.
9.	 Tanah Datar Sumbar	• Lokasi Tanah Datar • Informasi yang ditampilkan : Tanah Datar merupakan salah satu kabupaten yang berada dalam Provinsi Sumatra Barat, Indonesia, dengan ibu kota Batusangkar. Luak nan tuo atau tanah Datar merupakan Luak yang pertama kali didirikan, sehingga disebut Luak Nan Tuo yang berarti Luak yang tua.
10.	 Rumah Tongkonan	• Lokasi Rumah Tongkonan • Informasi yang ditampilkan : Rumah adat masyarakat Toraja, Tongkonan, adalah tempat mereka tinggal, menjalankan kekuasaan adatnya, dan membentuk kehidupan sosial dan budayanya. Struktur bawah, tengah, dan atas arsitektur Tongkonan terkenal dengan bentuknya yang khas, yang tercermin dalam keindahan arsitektural dan konstruksinya..
11	 Festival Lembah Baliem	• Lokasi Lembah Baliem • Informasi yang ditampilkan : Pada 1989 merupakan awal mulanya diselenggarakannya Festival Lembah Baliem. Festival ini pada awalnya bertujuan mempertunjukkan cerita penyerbuan ladang yang baru dibuka dan penculikan warga. Selain itu, festival ini juga terdapat cerita perang antar suku, diantaranya Suku Dani, Lani, dan Yali.
12.	 Gapura Candi Bentar	• Lokasi Gapura Candi Bentar • Informasi yang ditampilkan : Gapura Candi Bentar sejatinya merujuk pada struktur yang berfungsi sebagai pintu masuk ke rumah tradisional Bali. Gapura ini terdiri dari dua buah candi yang serupa dan sejajar. Mereka memisahkan sisi kiri dan kanan pintu masuk pekarangan rumah.

13.	 Kota Malang	• Lokasi Kota Malang • Informasi yang ditampilkan : Kota Malang adalah sebuah kota yang Indonesia, kota terbesar kedua di Jawa Timur, dan kota terbesar ke-12 yang ada di Indonesia. malang merupakan destinasi wisata ikonik di indonesia yang wajib dikunjungi karena terdapat banyak tempat menarik di kota ini.
14.	 Tangkuban Perahu	• Lokasi Tangkuban Perahu • Informasi yang ditampilkan : Sebuah gunung di Provinsi Jawa Barat Indonesia adalah Gunung Tangkuban Parahu. Gunung Tangkuban Parahu berjarak sekitar 20 kilometer di sebelah utara Kota Bandung. Dikelilingi oleh pohon pinus yang rimbun dan hamparan kebun teh. Tingginya 2.084 meter..
15.	 Pantai Parangtritis	• Lokasi Pantai Parangtritis • Informasi yang ditampilkan : adalah tempat wisata yang terletak di Yogyakarta. Pantai ini telah memantapkan dirinya sebagai simbol pariwisata Yogyakarta dan merupakan salah satu tempat wisata kota yang paling populer. Pantai ini memiliki arti penting karena garis magisnya..
16.	 Wisata lompat Batu	• Lokasi Wisata lompat Batu • Informasi yang ditampilkan : Lompat batu atau hombo batu adalah olahraga tradisional Suku Nias. Olahraga yang sebelumnya merupakan ritual pendewasaan Suku Nias ini banyak dilakukan di Pulau Nias dan menjadi pertunjukan khas dari daerah nias tersebut.
17.	 Galangan Kapal Kayu	• Lokasi Galangan Kapal Kayu • Informasi yang ditampilkan : Galangan kapal kayu ini merupakan potensi wisata ikonik yang berada pada Batang, Jawa tengah. Galangan kapal kayu juga meningkatkan industri kapal dengan pekerja yang sebagian besar merupakan warga yang tinggal disekitar tempat tersebut.
18.	 Kota Lembang	• Lokasi Kota Lembang • Informasi yang ditampilkan : Lembang adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat, Indonesia, Lembang merupakan salah satu destinasi wisata ikonik di indonesia, tedapat banyak tempat yang dapat menarik perhatian.

C. Tampilan Hasil

Berikut penulis akan menjelaskan mengenai tampilan dari aplikasi Game Visual Novel Wisata Ikonik di Indonesia seperti berikut :

- a. Dialog dan karakter dalam permainan
Tampilan ini akan muncul pada permainan pertama kali dijalankan dan dialog akan dimulai seperti gambar IV.1. berikut :



Gambar 3. Karakter dan Dialog

- b. Percabangan Cerita
Tampilan ini akan muncul saat pemain berhadapan dengan pertanyaan dan percabangan alur dalam permainan seperti pada gambar IV.2. berikut :



Gambar 4. Percabangan Dalam Permainan

- c. Percabangan Cerita Yang Lebih Banyak

Tampilan pertanyaan dan percabangan cerita lebih beragam akan muncul seiring berjalannya permainan seperti pada gambar :



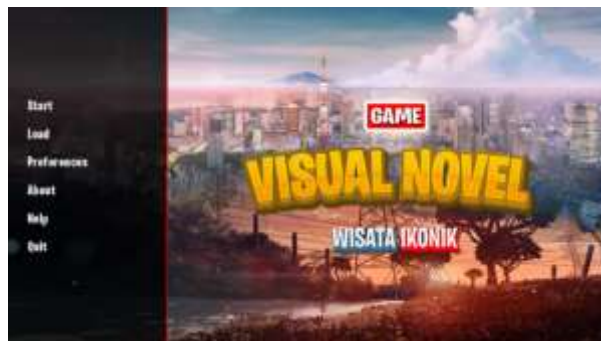
Gambar 5. Percabangan Yang Lebih Banyak

- d. Penjelasan Informasi Wisata Ikonik Dalam Permainan
Tampilan informasi mengenai tempat wisata ikonik di Indonesia yang akan tampil dalam permainan seperti pada gambar berikut :



Gambar 6. Informasi Wisata Ikonik

- e. Halaman Menu Utama
Tampilan halaman yang akan muncul saat game pertama kali dijalankan dapat dilihat seperti gambar berikut :



Gambar 7. Halaman Utama Permainan

- f. Halaman Memuat
Halaman yang akan ditampilkan saat pemain menekan menu Load seperti pada gambar berikut :



Gambar 8. Tampilan Halaman Memuat

g. Halaman Pengaturan

Halaman yang akan ditampilkan oleh sistem saat pemain menekan menu Preferences seperti pada gambar berikut :



Gambar 9. Tampilan Halaman Pengaturan

h. Halaman Tentang

Halaman yang akan ditampilkan saat pemain menekan menu About seperti pada gambar berikut :



Gambar 10. Tampilan Halaman Tentang

i. Halaman Bantuan

Halaman yang akan ditampilkan oleh sistem saat pemain menekan menu Help seperti pada gambar berikut :



Gambar 11. Tampilan Halaman Bantuan

j. Dialog Box Menu Utama

Dialog Box akan menampilkan dua pilihan saat pemain menekan menu utama pilihan akan berisi konfirmasi seperti gambar berikut :



Gambar 12. Tampilan Dialog Box Menu Utama

D. Uji Coba Program

Pada pengujian program ini penulis menggunakan metode BlackBox Testing yang mana aplikasi yang akan di uji akan berfokus pada fungsi-fungsi sistem pada aplikasi tersebut dan mengabaikan sistem dan struktur seperti code pada pemrograman yang dilakukan dan hal lainnya.

Berikut hasil dari uji coba program sebagai berikut :

Tabel 2. Uji Coba aplikasi Game Visual Novel wisata Ikonik

No	Aplikasi	Keterangan sistem	Hasil
1.	Tombol Start	Sistem akan memulai permainan	Sesuai
2.	Tombol Load	Sistem akan menampilkan halaman muat	Sesuai
3.	Tekan Tombol Permainan disimpan	Sistem menampilkan halaman simpan dan menampilkan data	Sesuai
4.	Tekan Tombol Preferences	Sistem menampilkan halaman pengaturan	Sesuai
5.	Tekan Preferences Volume Music Volume Karakter Rollback Kecepatan Teks & Skip	Sistem menyesuaikan dengan pengaturan yang telah lakukan	Sesuai
6.	Tekan Pada Tombol About	Sistem akan menampilkan halaman About	Sesuai
7.	Tekan Pada Tombol Help	Sistem menampilkan halaman Bantuan dan menampilkan bantuan	Sesuai
8.	Tekan Tombol Return	Sistem menampilkan halaman sebelumnya dari halaman saat ini	Sesuai
9.	Tekan Tombol Quit	Sistem akan mengeluarkan permainan	Sesuai
10.	Tekan Tombol History	Sistem akan menampilkan dialog yang telah di lewati	Sesuai
11.	Tekan Tombol Auto	Sistem akan menjalankan permainan secara otomatis	Sesuai
12.	Tekan Tombol Menu	Sistem akan menampilkan halaman menu	Sesuai
13.	Tekan Tombol Menu Utama	Sistem akan memindahkan dari halaman saat ini ke halaman menu utama	Sesuai

E. Hasil Uji Coba

Setelah dilakukan uji coba sistem pada aplikasi, maka kesimpulan dari hasil yang telah didapat yaitu :

- a. Informasi mengenai wisata ikonik berhasil dimasukan kedalam permainan.
- b. Sistem berjalan dengan baik.
- c. Aplikasi sesuai dengan perencanaan rancangan.
- d. Pengoperasian aplikasi yang sederhana dan mudah.

F. Kelebihan Dan Kekurangan Sistem

Sistem yang telah dibuat memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan pada aplikasi dan sistem yang telah di kembangkan :

a. Kelebihan Sistem

Adapun kelebihan pada aplikasi yang telah di rancang dan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Kecepatan dialog dan volume music dapat di atur sehingga memberikan kenyamanan saat membaca dan mendengar musik yang ada di dalam permainan
2. Terdapat fitur Auto dimana sistem dapat menjalankan permainan secara otomatis dan pemain hanya tinggal membaca dialog permainan.
3. Karakter dan background gambar yang sesuai dengan ukuran yang dirancang.
4. Terdapat banyak informasi mengenai tempat wisata ikonik yang ada di indonesia.

b. Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan pada aplikasi yang telah di rancang dan dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Terdapat menu yang hanya berfungsi di versi desktop.
2. Jalan cerita yang dihasilkan masih sangat sederhana dan kurang beragam dari segi percabangan cerita.
3. Aplikasi yang dihasilkan masih sangat sederhana.

4. KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah penulis jelaskan pada bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan tugas akhir skripsi, adapun kesimpulan yang penulis berikan mengenai game visual novel pengenalan wisata ikonik di indonesia adalah sebagai berikut :

1. Perancangan game visual novel pengenalan wisata ikonik di indonesia dirancang dengan menggunakan software Ren'py dengan bahasa pemrograman Python sebagai kode pemrogramannya.
2. Penerapan informasi wisata ikonik kedalam permainan menggunakan media teks dan gambar latar belakang. Dimana teks menjadi alur cerita dan informasi mengenai wisata ikonik yang ditampilkan. Serta gambar latar belakang merupakan gambar dari tempat wisata ikonik yang ditampilkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Potensi Utama, yang selalu mendukung saya dalam proses pengerjaan Penelitian ini baik dari segi moril maupun materi.

REFERENSI

- [1] Reformasi, M. P. R., & Tuloli, M. S. (2021). GAME VISUAL NOVEL EDUKASI KONSEP PERTEMANAN MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE. *Diffusion: Journal of Systems and Information Technology*, 1(2), 58-69.
- [2] Ananda, A. Y., & Haryanto, E. V. (2020). Perancangan Game Novel Visual Pengenalan Landmark Seluruh Provinsi Di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(1), 844-856.

- [3] Noprita Elisabeth, S., & Hermita, R. (2020). Perancangan Game Novel Visual Cerita Rakyat Nusantara'Asal Mula Danau Toba'Menggunakan Renpy Visual Novel Engine Designing a Visual Novel Game in Nusantara Folklore'The Origin of Lake Toba'using Renpy Visual Novel.
- [4] Saputra, A. O. H., & Arafiyah, R. (2020). Rancang Bangun Cerita Rakyat Ande-Ande Lumut Berbasis Game Visual Novel Menggunakan Ren'py. *J-KOMA: Jurnal Ilmu Komputer dan Aplikasi*, 1(1).
- [5] C Santoso, M. (2020). *Perancangan Visual Novel untuk Revisit Intention Taman Mini Indonesia Indah* (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).
- [6] Dwiputra, T., & Pratama, A. M. R. (2021). Pengembangan Minat Baca Melalui Novel Visual Berbasis Android. *AUTOMATA*, 2(2).
- [7] Kresna Raka P, 2019. " Game Visual Novel 5 Day's War Menggunakan Metode Finite State Machine". Skripsi. Semarang. Universitas Semarang.
- [8] Satrio, A., & Gafur, A. (2017). Pengembangan visual novel game mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah menengah pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 1-12.
- [9] Anam, M. M. U. (2017). Strategi ikonik wisata untuk memperkenalkan Kota Malang sebagai salah satu destinasi wisata religi. *Jurnal Pariwisata Pesona*, 2(2), 11.
- [10] Pangestu, M. A. (2019). Pantai Parangtritis Sebagai Destinasi Ikonik Di Yogyakarta.
- [11] Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, (2021). Menparekraf Dukung Tanah Datar Sumbar Kembangkan Destinasi Wisata Ikonik. Retrived 25 Mei 2022, Jakarta.
- [12] Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, (2021). Arsitektur ikonik rumah adat nusantara. Retrived 25 Mei 2022, Jakarta.
- [13] Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, (2021). 5 Atraksi wisata ikonik indonesia yang memukau wisatawan. Retrived 25 Mei 2022, Jakarta.
- [14] Maulina, F. (2019). Identifikasi Partisipasi Masyarakat Dalam Pengelolaan Pariwisata Ikonik di Kecamatan Lembang (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

- 15] Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, (2021). Desa Wisata Saung Ciburial Jadi Ikon Pariwisata di Garut. Retrived 25 Mei 2022, Jakarta.
- [16] Abdullah, C. U., & Wulung, S. R. P. (2021). MULTILINGUALISME DI DUA DAYA TARIK WISATA IKONIK DI KAWASAN BANDUNG UTARA. Jurnal Pariwisata, 8(1), 1-9.