

Pengembangan Media Pengenalan Cerita Rakyat “Keong Mas” Berbasis Role Playing Game

Isral¹, Sutarman², Jarudin³, Firdaus Ramadhan⁴

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia

^{3,4} Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia

Email: ¹isral@global.ac.id, ²sutarman@global.ac.id, ³jarudin@global.ac.id, ⁴chodaus92@gmail.com

Abstrak - Di Tanah Air, game dengan genre Role Playing Game (RPG) yang memasukkan nuansa cerita rakyat masih sangat langka. Fenomena ini tidak hanya terjadi dalam dunia game, tetapi juga mencerminkan pergeseran tren teknologi ke arah perangkat mobile, termasuk di ranah pendidikan Indonesia. Hingga kini, pengetahuan siswa tentang cerita rakyat sebagian besar didapat dari buku cerita, internet, dan umumnya hanya lewat narasi yang diceritakan oleh orang tua mereka. Sementara itu, di lingkungan sekolah, pengenalan terhadap cerita rakyat umumnya masih bergantung pada media pembelajaran konvensional, seperti teks bacaan atau buku. Dalam upaya memperkenalkan cerita rakyat Keong Mas kepada kalangan anak-anak dan meningkatkan ketertarikan anak-anak terhadap cerita rakyat, diperlukan metode yang menarik dan inovatif untuk mewujudkannya, salah satunya dengan membuat game yang mudah dimainkan melalui *smartphone*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode RAD (*Rapid Application Development*) melalui UML (*Unified Modeling Language*). Pengujian game dilakukan dengan metode UAT (*User Acceptance Testing*) melalui kuesioner dan memperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 84%. Hasil penelitian ini yaitu, game RPG Keong Mas berbasis *Android* yang dibuat menggunakan RPG Maker MV, berhasil mengenalkan cerita rakyat kepada kalangan anak-anak dan meningkatkan ketertarikan anak-anak terhadap cerita rakyat di Indonesia.

Kata Kunci - UAT (*User Acceptance Testing*), Cerita Rakyat, UML, *Android*, RPG Maker MV.

Abstract - In Indonesia, role-playing Game (RPG) genre games that contain folklore nuances are still very rare. This phenomenon does not only occur in the world of gaming but also reflects the shift in technology trends towards mobile devices, including in the realm of Indonesian education. Until now, students' knowledge of folklore has mostly been obtained from storybooks, the internet, and generally only through narratives told by their parents. Meanwhile, in the school environment, introduction to folklore generally still relies on conventional learning media, such as reading texts or books. To introduce the Keong Mas folklore to children and increase children's interest in folklore, interesting and innovative methods are needed to make this happen, one of which is making games that are easy to play via *smartphone*. The method used in this research is the RAD (*Rapid Application Development*) method via UML

(*Unified Modeling Language*). Game testing was carried out using the UAT (*User Acceptance Testing*) method through a questionnaire and obtained an average percentage of 84%. The results of this research are that the *Android*-based Keong Mas RPG game, which was created using RPG Maker MV, succeeded in introducing folklore to children and increasing children's interest in folklore in Indonesia.

Keywords - UAT (*User Acceptance Testing*), Folklore, UML, *Android*, RPG Maker MV.

I. PENDAHULUAN

Di Tanah Air, game bertipe Role Playing Game (RPG) dengan sentuhan kisah-kisah nenek moyang masih merupakan langka. Hal serupa juga terlihat dalam ranah teknologi gim yang kini beralih ke arah tren perangkat seluler, serta mencakup situasi yang sama di panggung pendidikan Indonesia [1]. Selama ini, pengetahuan para pelajar mengenai cerita rakyat terbatas pada buku-buku cerita, dunia maya, dan umumnya hanya terdengar dari mulut orang tua mereka. Sementara di bangku sekolah, pengenalan terhadap cerita rakyat masih mengandalkan bahan pembelajaran konvensional, seperti teks bacaan atau buku [2]. Penggunaan media-media tersebut terus berlangsung secara klise, tanpa sentuhan inovatif yang bisa memikat perhatian para siswa dalam memahami kekayaan cerita rakyat [3].

Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk mengenalkan salah satu cerita rakyat yang dimiliki oleh Indonesia dengan membuat sebuah aplikasi game yang dapat dimainkan dengan menggunakan *smartphone* yang berbasis *Android* dan diharapkan dapat memunculkan rasa ingin tahu dan minat anak-anak untuk lebih mengetahui akan cerita rakyat lainnya sehingga salah satu budaya Indonesia dapat dilestarikan dan tidak dilupakan [4].

Melalui pemanfaatan media pembelajaran ini, diharapkan dapat memberikan bantuan signifikan bagi pendidik dan siswa dalam menyajikan cerita rakyat dengan pendekatan berupa permainan. Riset sebelumnya, yang berjudul "Game Roro Jonggrang" sebagai Alat Bantu Pembelajaran untuk Mengenalkan Cerita Rakyat, mengungkapkan bahwa penggunaan game edukatif mampu meningkatkan tingkat pemahaman hingga 82% [5]. Inovasi dalam menciptakan game edukatif bertemakan cerita rakyat Indonesia berbasis *android* menjadi pilihan tepat sebagai medium pembelajaran yang pantas diterapkan dalam dunia pendidikan. Sementara tipe game sendiri belum banyak

menyediakan game edukasi yang digemari anak. Penelitian ini dilakukan untuk melihat adanya hubungan antara adiksi game dengan keaktifan pembelajaran anak [6]. Sampai saat ini pengenalan cerita rakyat untuk siswa sekolah dasar masih menggunakan metode tradisional yaitu guru menjelaskan melalui buku dan siswa mendengarkan. Metode tersebut membuat pengenalan cerita rakyat kurang menarik.

Dengan kehadiran alat pembelajaran ini, diharapkan mampu menjadi sahabat setia guru dan anak-anak dalam meracik kisah-kisah nenek moyang lewat panggung hiburan interaktif berupa permainan [7]. Game edukasi tak ubahnya seperti bintang-bintang lain di jagat permainan, namun yang membedakannya adalah kemampuannya membawa aspek pendidikan yang tak dimiliki oleh game pada umumnya. Mengusung semangat dari latar belakang tersebut, perlu diciptakan sebuah medium pembelajaran yang mengadopsi teknologi Android untuk memompa semangat belajar para siswa [8].

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Peneliti melibatkan diri secara langsung dalam menyaksikan aksi terkait permasalahan yang diangkat. Peneliti mencatat secara spontan hasil amatiannya, dan melalui serbuan observasi, dapat terkuak kesalahan-kesalahan yang bersembunyi di dalam jalinan proses dan kegiatan tersebut [9].

2. Metode Interview

Dalam eksplorasi ini, peneliti aktif terlibat dalam dialog langsung dan penuh tanya jawab dengan pelaku-pelaku kunci yang terlibat secara langsung dalam permasalahan yang diulas.

3. Metode Research

Peneliti mencari referensi dalam mencari panduan untuk meracik game edukatif dengan cara mengeksplorasi, menggali, dan menginterpretasi berbagai sumber literatur, termasuk jurnal ilmiah, situs internet, e-book, dan materi bacaan menarik lainnya.

B. Metode Analisis dan Rancangan

Metode pengembangan game pada penelitian ini adalah metode RAD (*Rapid Application Development*). Proses analisis dan perancangan game ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Analisis

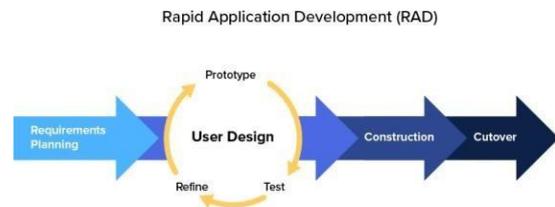
Dengan metode ini peneliti bisa menguraikan komponen-komponen pembentukan sistem atau penyusunannya dikaji lebih lanjut [10].

2. Metode Rancangan

Dalam perancangan ini, peneliti mulai membuat konsep perancangan menu utama hingga sub menu yang ada di game tersebut dan peneliti menggunakan langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan ini, yaitu:

a. Penentuan Software

Software yang dipakai oleh peneliti, yaitu Corel Draw dan RPG Maker MV.



Gambar 1. Metode *Rapid Application Development* (RAD)

Penjelasan dan alur Metode RAD pada gambar 1. sebagai berikut:

1. *Requirement Planning*.

Tahapan ini merupakan tahap awal dalam suatu pengembangan sistem, dimana pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah dan pengumpulan data yang diperoleh dari pengguna atau stakeholder pengguna yang bertujuan untuk mengidentifikasi maksud akhir atau tujuan dari sistem dan kebutuhan informasi yang diinginkan. Pada tahap ini keterlibatan kedua belah sangatlah penting dalam mengidentifikasi kebutuhan untuk pengembangan suatu sistem.

2. *System Design*.

Di dalam tahap desain sistem, keaktifan pengguna yang terlibat sangatlah penting untuk mencapai tujuan karena pada tahapan ini dilakukan proses desain dan proses perbaikan desain secara berulang-ulang apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain terhadap kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahapan sebelumnya. Luaran dari tahapan ini adalah spesifikasi software yang meliputi organisasi di dalam sistem secara umum, struktur data, dan lain-lain [11].

3. *Development Process and Feedback*.

Pada fase inovatif ini, desain sistem yang telah melalui proses penyesuaian dan persetujuan diubah ke dalam wujud aplikasi mulai dari versi percobaan hingga ke versi yang definitif. Di sini, para programmer diharapkan untuk senantiasa terlibat dalam aktivitas pengembangan dan integrasi dengan komponen-komponen lain, seiring dengan terus memperhatikan umpan balik dari para pengguna atau klien. Apabila langkah-langkah tersebut berjalan dengan mulus, maka dapat beralih ke tahap berikutnya; sementara jika aplikasi yang dihasilkan belum memenuhi kebutuhan, para programmer akan kembali ke tahap desain sistem [12].

4. *Implementation and Product Finishing*.

Pada titik puncak ini, para penyulap kode menghadirkan dalam kenyataan desain dari suatu sistem yang telah dipilih pada tahap-tahap sebelumnya. Sebelum sistem dilepas ke dunia, proses sihir uji coba dilakukan untuk mengungkapkan celah-celah kecacatan yang mungkin muncul dalam perkembangan sistem. Pada fase ini, umumnya terjadi dialog timbal balik mengenai keberhasilan dan penerimaan sistem yang telah diciptakan [13].

C. Objek Penelitian

Penulisan melakukan penelitian di sekolah MI Al Husna yang beralamat di Kp. Kadu RT. 01c/01 NO. 75 Desa Kadu, Kab. Tangerang Kec. Curug,

D. Masalah Yang Dihadapi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ada beberapa masalah yang dihadapi, yaitu:

1. Mengetahui cerita rakyat melalui media buku, dirasa kurang interaktif, karena anak - anak hanya bisa membaca saja [14].
2. Cerita rakyat yang disajikan melalui media buku biasanya terlalu panjang. Hal tersebut membuat kalangan anak - anak merasa bosan.
3. Beberapa buku cerita rakyat yang ada di Internet memiliki tampilan yang kurang menarik.

E. Alternatif Pemecahan Masalah

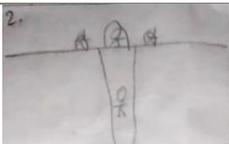
Alternatif yang akan dicoba oleh penulis dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi yaitu:

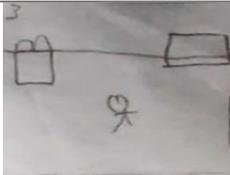
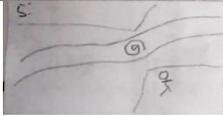
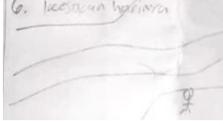
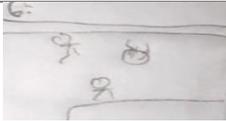
1. Merancang sebuah game dengan alur cerita rakyat yang singkat namun jelas, agar proses pengenalan cerita rakyat kepada kalangan anak - anak lebih efektif [15].
2. Memberikan edukasi tentang cerita rakyat kepada kalangan anak - anak.
3. Menambah pengalaman baru dalam proses pengenalan cerita rakyat dimana kalangan anak - anak belum pernah mencoba sebelumnya.

F. Perancangan

1. Tampilan Storyboard Game Keong Mas

Tabel 1. Storyboard game keong mas

Scene	Visual	description
menu utama		tampilan menu utama dalam game. Pada menu utama terdapat pilihan menu mulai permainan, lanjutkan permainan dan pengaturan.
Scene 1		Terdapat intro dengan adegan Pangeran Inu Kertapatih dari Kerajaan Kahuripan berkunjung ke Kerajaan Daha untuk melamar salah satu putri dari Raja Kertamarta yaitu Candra Kirana.

Scene 2		terdapat adegan Dewi Galuh yang iri dan dengki dengan saudaranya Candra Kirana karena ade nya yang selalu beruntung daripada dia. Jadi dia punya ide untuk menyingkirkan Candra Kirana dengan bantuan penyihir.
Scene 3		Dewi Galuh menemui penyihir di salah satu goa dan meminta bantuannya untuk menyingkirkan Candra Kirana dengan cara membuat sesuatu yang menjijikan agar Pangeran Inu menjauhinya. Dan penyihir itu pun menuruti perkataan Dewi Galuh.
Scene 4		terdapat adegan di kamar Candra Kirana tiba – tiba merasa aneh pada tubuhnya dan berubah lah dia menjadi Keong Mas.
Scene 5		keesokan paginya ada seorang nenek yang ingin mencari ikan untuk makan paginya dan tidak sengaja Keong Mas tertangkap di jaring nenek tersebut.
Scene 6		setelah nenek itu membawa Keong Mas membawa ke rumahnya, Candra Kirana menjelaskan semua apa yang terjadi kepada nenek dan sementara mengungsi di rumah nenek sambil

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

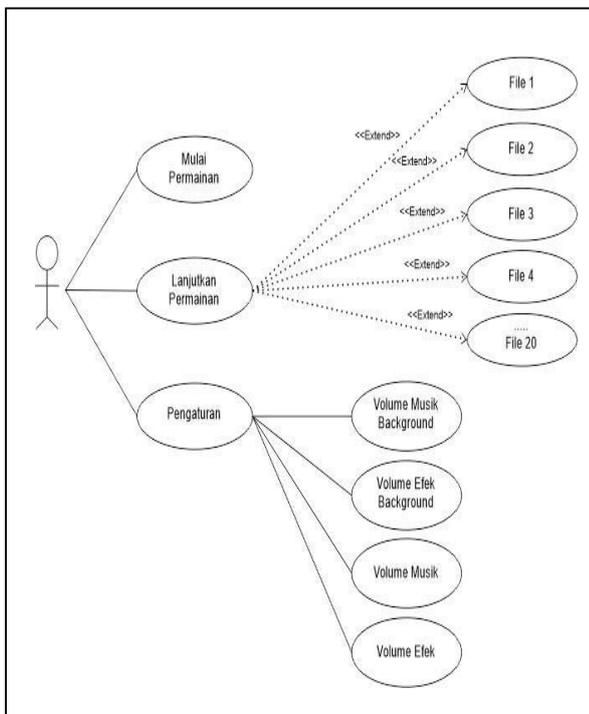
A. Usulan Program yang Baru

Game Keong Mas ini adalah game yang bergenre RPG (Role Playing Game). Tentu saja game RPG (Role Playing Game) harus mempunyai alur cerita dan sudut pandang tertentu. Alur cerita game ini adalah hasil adaptasi dari cerita rakyat Keong Mas. Dalam game ini, tokoh utamanya adalah Pangeran Inu Kertapatih. Selain Pangeran Inu Kertapatih, masih banyak tokoh lainnya yang akan muncul di dalam game ini.

Mengharapkan agar game ini dapat diterima oleh kalangan anak-anak. Tujuan utama pembuatan game ini adalah untuk mengenalkan cerita rakyat Keong Mas kepada kalangan anak-anak serta meningkatkan ketertarikan kalangan anak - anak terhadap cerita rakyat.

B. Diagram Rancangan

1. Use Case



Gambar 2. Use Case Diagram yang diusulkan

Pada diagram Use Case, skenario menggambarkan alur kejadian dari use case utama, menjelaskan urutan interaksi antara aktor dan use case tersebut mulai dari awal hingga akhir. Berikut adalah use case yang ada dalam permainan Ramayana dan Dewi Shinta:

a. Skenario Use Case Mulai Permainan

Skenario Use Case ini menjelaskan interaksi antara aktor pemain dengan use case Mulai Permainan yang dijelaskan pada tabel 2 berikut

Tabel 2. Use Case Mulai Permainan

Identifikasi	
<i>Nama</i>	Mulai Permainan
<i>Tujuan</i>	Memulai Permainan
<i>Aktor</i>	Player
Skenario Utama	
<i>Kondisi Awal</i>	Menu Game ditampilkan
<i>Aksi Aktor</i>	Reaksi Sistem
<i>Klik Mulai Permainan</i>	Memulai Permainan
<i>Kondisi Akhir</i>	Tampilan Scene Info Gesture

b. Skenario Use Case Lanjutkan Permainan

Skenario Use Case ini menguraikan bagaimana pemain berinteraksi dengan use case Lanjutkan Permainan yang dijabarkan dalam tabel 3 berikut.

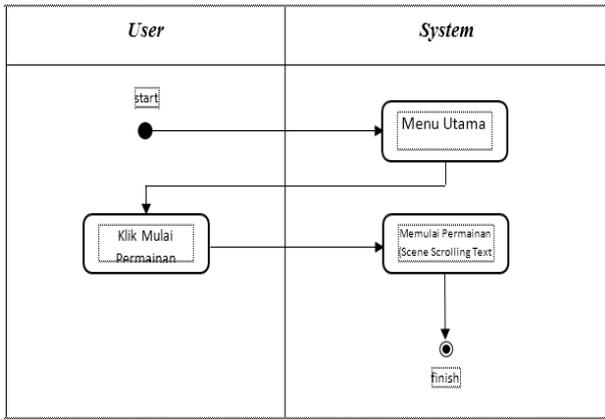
Tabel 3. Use Case Lanjutkan Permainan

Identifikasi	
<i>Nama</i>	Lanjutkan Permainan
<i>Tujuan</i>	Menampilkan file yang pernah di save
<i>Aktor</i>	Player
Skenario Utama	
<i>Kondisi Awal</i>	Menu Utama ditampilkan
<i>Aksi Aktor</i>	Reaksi Sistem
<i>Klik Lanjutkan Permainan</i>	Memuat file yang telah di save
	Jika Ada, Menampilkan file 1 - file 20
	Jika Tidak Ada, Menampilkan MenuUtama
<i>Kondisi Akhir</i>	Tampilan file 1 - file 20 / Menu Utama

2. Activity

a. Memulai Permainan

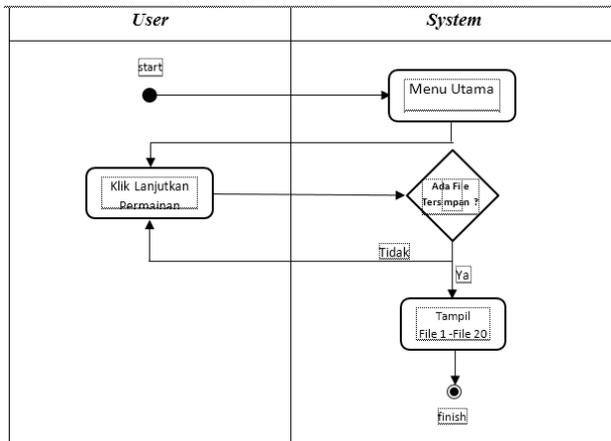
Aktivitas pemilihan menu mulai permainan adalah aktivitas dimana player mengklik menu mulai permainan dan memulai game ini. Dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini:



Gambar 3. ActivityDiagram Mulai Permainan

a. Melanjutkan permainan

Aktivitas pemilihan menu lanjutkan permainan adalah aktivitas dimana player mengklik menu lanjutkan permainan dan memilih file yang akan dimuat. Dapat dilihat pada gambar 4 dibawah ini:

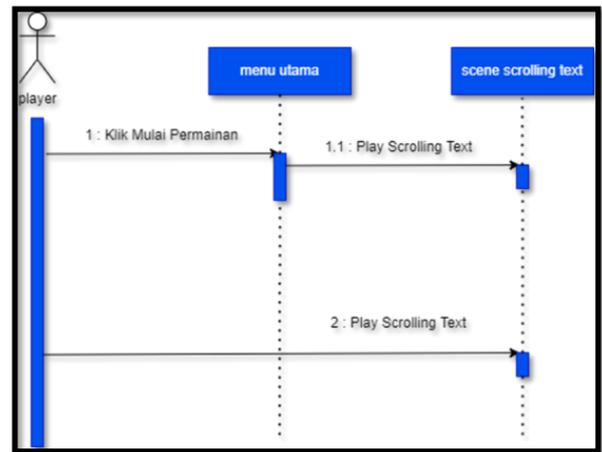


Gambar 4. Activity Diagram Lanjutkan Permainan

C. Sequence

a. Mulai Permainan

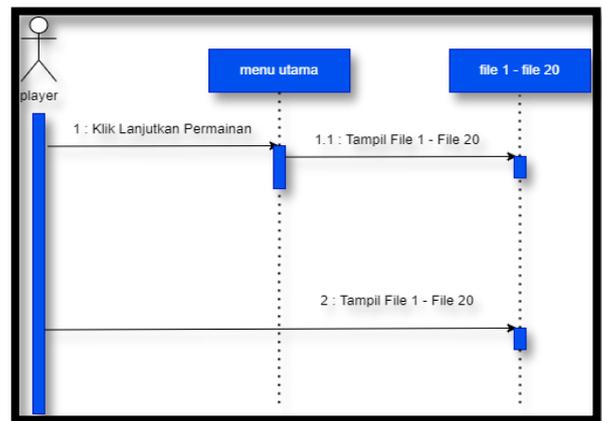
Player membuka aplikasi dan diarahkan ke halaman utama terlebih dahulu. Di halaman utama terdapat menu utama. Player mengklik menu mulai permainan dan mengarahkannya ke *Scenescrolling text*. Sequence diagram dapat dilihat pada gambar 5 berikut.



Gambar 5. Sequence Diagram Mulai Permainan

b. Melanjutkan Permainan

Player membuka aplikasi dan diarahkan ke halaman utama terlebih dahulu. Di halaman utama terdapat menu utama. Player mengklik menu lanjutkan permainan dan mengarahkannya ke tampilan file 1 sampai file 20. Sequence diagram dapat dilihat pada gambar 6 berikut.



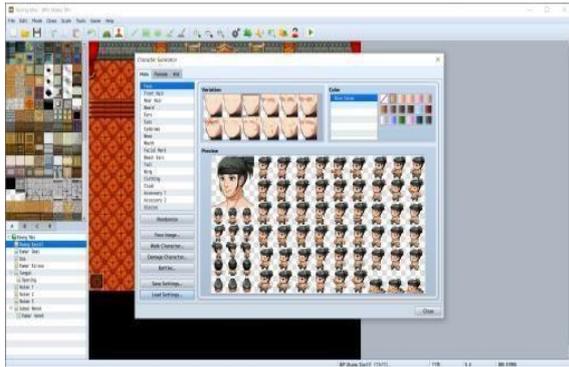
Gambar 6. Sequence Diagram Lanjutkan Permainan

D. Rancangan Prototype

Berikut ini merupakan beberapa tampilan dari proses pembuatan game Keong Mas:

1. Pembuatan Karakter Tokoh Dasar

Pembuatan gambar tokoh karakter dasar ini dibuat di aplikasi RPG Maker MV. Di dalam aplikasi tersebut terdapat fitur Character Generator yang memungkinkan kita membuat karakter dengan memilih opsi yang tersedia, seperti bentuk wajah, warna kulit, mata, hidung, alis, kostum dan aksesoris lainnya.



Gambar 7. Proses pembuatan dasar karakter

2. Pengaturan Database

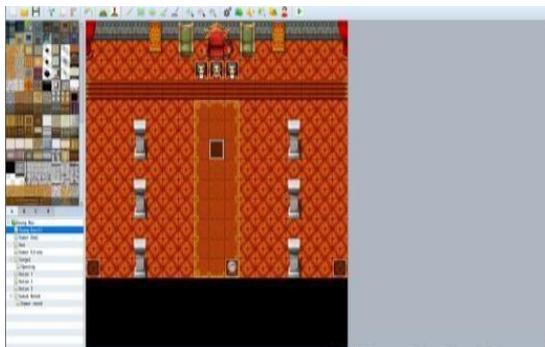
Pengaturan database game meliputi pengaturan actors, classes, skills, music, system, types dan terms. Pengaturan disesuaikan dengan tema game yang akan dibuat.



Gambar 8. Proses pembuatan terms game

3. Pembuatan Map Game

Sebuah game tentu saja harus mempunyai map atau peta wilayah. Dalam aplikasi RPG Maker MV, pembuatan map game dapat dilakukan dengan mudah, yaitu dengan memilih tileset yang akan digunakan lalu taruh ditempat yang diinginkan. Map game dibuat menyesuaikan dengan tema game.

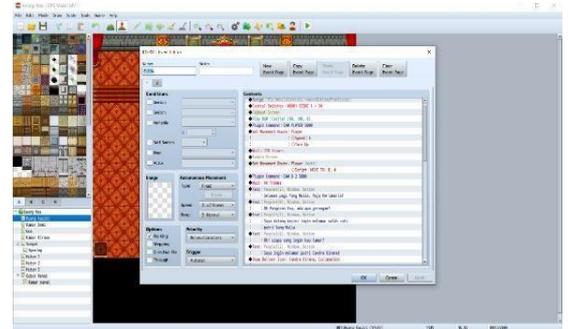


Gambar 9. Proses Pembuatan Map Kerajaan Daha

4. Pembuatan Event Atau Adegan Game

Pembuatan event atau adegan pada game ini diadaptasikan dengan alur cerita rakyat Keong Mas. Event yang diurutkan dalam game sama seperti pada kisah sebenarnya dengan sedikit

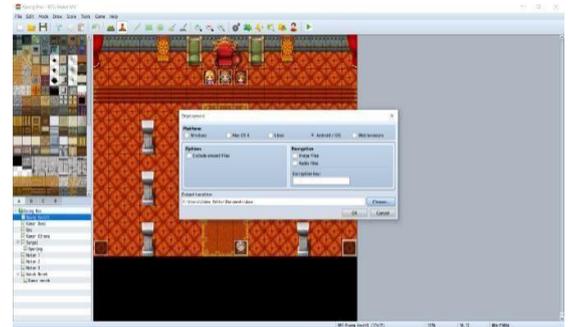
improvisasi agar lebih menarik. Event yang ada di dalam game meliputi percakapan, sound effect, visual effect, transfer player dan lain-lain.



Gambar 10. Proses pembuatan event atau Adegan Game

4. Proses Deployment Game

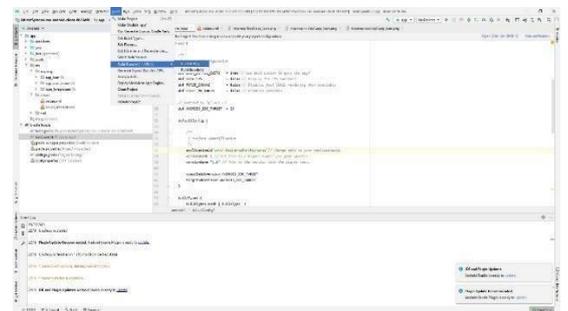
Setelah semua Scene, map, karakter, database sudah selesai, maka langkah selanjutnya adalah melakukan deployment game. Karena game ini ditujukan untuk Android, maka pada saat deployment, pilih options Android.



Gambar 11. Proses Deployment Game

5. Pembuatan APK Android

Pembuatan APK Android dilakukan menggunakan aplikasi Android Studio. Dalam proses pembuatan APK ini, terdapat beberapa pengaturan diantaranya pengaturan IDgame, nama game dan icon game.



Gambar 12. Proses pembuatan APK Android

E. Hasil Pengembangan Game

Setelah aplikasi game Keong Mas ini dirancang dan dibangun, maka aplikasi ini diuji terlebih dahulu untuk melihat apakah aplikasi ini sudah sesuai yang diinginkan atau tidak. Pada tahap pengujian aplikasi, game Keong Mas

ini dijalankan dan dimainkan oleh player. Berikut adalah beberapa hasil pengembangan game yang sudah dirancang [16].

Pada tampilan menu utama ini terdapat beberapa pilihan menu, yaitu “Mulai Permainan”, “Lanjutkan Permainan” dan “Pengaturan”. Berikut ini adalah tampilan menu utama.



Gambar 13. Tampilan menu utama

Pada tampilan Mulai Permainan, player akan diarahkan ke *Scene* intro yaitu scrolling text. Berikut ini adalah tampilan menu mulai permainan ketika diklik.



Gambar 14. Tampilan Scene Scrolling Text

Pada tampilan Lanjutkan Permainan, system akan mengecek terlebih dahulu apakah ada file yang tersimpan sebelumnya. Jika ada, maka akan tampil file 1 - file 20. Jika tidak, maka tidak akan tampil apa-apa dan akan ada notifikasi sound effect. Berikut ini adalah tampilan menu lanjutkan permainan ketika diklik



Gambar 15. Tampilan lanjutan permainan jika tidak ada file tersimpan

Pada tampilan menu pengaturan, player akan diarahkan ke pengaturan. Terdapat beberapa pilihan pengaturan, player bisa memilih sesuai dengan keinginan. Berikut adalah tampilan menu pengaturan ketika diklik.



Gambar 16. Tampilan menu pengaturan

F. Hasil Pengujian Game

Pengujian game dilakukan dengan uji coba ke 28 responden. Responden adalah anak-anak dengan usia 7-10 tahun yang berdomisili di Madrasah MI AL-HUSNA KADU, RT.01C/01, Curug Wetan, Kec. Curug, Kab. Tangerang, Banten. Berikut isi kuesioner yang diberikan dengan beberapa kriteria pertanyaan kemudian direkap dengan menggunakan metode UAT (User Acceptance Testing).



Gambar 17. Hasil User Acceptence Testing (UAT)

Berdasarkan hasil kuesioner yang diperoleh dari 28 responden dengan rata-rata persentase sebesar 84% maka dapat disimpulkan bahwa game Keong Mas ini mudah dipahami dan mempunyai tampilan yang menarik.

Game ini dapat dijadikan sebagai media pengenalan cerita rakyat Keong Mas kepada kalangan anak-anak dan meningkatkan ketertarikan kalangan anak-anak kepada cerita rakyat.

Tabel 4. Hasil akhir penilaian kuesioner

No	Pertanyaan	A	B	C	D	E	Jumlah
		A	B	C	D	E	
		x	x	x	x	x	
		5	4	3	2	1	
1	Apakah anda tertarik untuk memainkan game "Keong Mas" ini?	5	4	1	0	0	106
2	Apakah tampilan pada game "Keong Mas" ini sudah menarik?	3	4	3	0	0	108
3	Apakah tampilan menu yang disediakan dalam game ini mudah untuk dipahami?	4	4	2	0	0	114

4	Apakah objek-objek dalam game ini sudah sesuai dengan tema cerita?	2 0	6 0	2 7	0 0	0 0	107
5	Bagaimana kemudahan pemain dalam memainkan game “Keong Mas” ini?	4 5	6 8	6 6	0 0	0 0	119
6	Apakah anda setuju, jika tingkat kesulitan pada game ini mampu diselesaikan oleh kalangan anak - anak?	9 0	2 0	1 5	0 0	0 0	125
7	Apakah game ini cocok dijadikan sebagai media pengenalan cerita rakyat Keong Mas?	4 0	4 8	2 4	0 0	0 0	112
8	Setelah memainkan game ini, apakah anda dapat mengetahui dan Memahami cerita rakyat Keong Mas?	4 5	5 6	1 5	0 0	0 0	116
9	Setelah memainkan game ini, apakah anda lebih tertarik kepada cerita rakyat?	6 5	2 0	3 0	0 0	0 0	115
10	Apakah anda berkeinginan untuk menyampaikan info game “Keong Mas” ini ke publik?	3 0	6 4	1 8	0 0	0 0	112

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penulis membuat game bergenre RPG dengan judul “Keong Mas” berbasis Android, dimana game ini merupakan salah satu bentuk upaya untuk mengenalkan cerita rakyat Keong Mas kepada kalangan anak-anak serta meningkatkan ketertarikan anak-anak terhadap cerita rakyat. Dengan data-data dan informasi yang diperoleh penulis melalui studi pustaka dan studi lapangan, diharapkan game ini dapat mengenalkan cerita rakyat Keong Mas kepada kalangan anak-anak dan meningkatkan ketertarikan anak-anak terhadap cerita rakyat yang ada di Indonesia.

Berdasarkan penelitian dan pengamatan yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan game Keong Mas ini menggunakan konsep game 2 Dimensi. Alur cerita dalam game ini merupakan adaptasi dari cerita rakyat Keong Mas. Pembuatan game ini menggunakan software RPG Maker MV dan beberapa software lainnya seperti CorelDRAWX7. Pembuatan APK Android menggunakan software Android Studio. Permainan

ini dirancang dengan antarmuka yang menarik, dengan tujuan meningkatkan ketertarikan anak-anak terhadap cerita rakyat.

2. Smartphone Android adalah media yang sangat efektif dan efisien untuk mengimplementasikan sebuah game. Smartphone relatif ringan sehingga dapat dengan mudah dibawa kemana saja dan kapan saja. Dengan menggunakan smartphone, pemain akan lebih mudah untuk memainkan game ini.
3. Berdasarkan hasil kuesioner yang diperoleh dari 28 responden dengan rata-rata persentase sebesar 84%. Maka dapat disimpulkan bahwa game Keong Mas ini mudah dipahami dan mempunyai tampilan yang menarik. Game ini dapat dijadikan sebagai media pengenalan cerita rakyat Keong Mas kepada kalangan anak-anak dan dapat meningkatkan ketertarikan kalangan anak-anak kepada cerita rakyat yang ada di Indonesia.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan sebelumnya dari permainan yang telah dikembangkan, penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Agar mencapai kualitas permainan yang optimal, disarankan kepada penulis untuk melakukan analisis yang lebih mendalam terhadap struktur permainan tersebut.
2. Game Keong Mas ini dapat dikembangkan lagi menjadi lebih luas, dengan menambahkan map-map lainnya atau event lainnya.
3. Pemilihan backsound dan sound effect yang lebih tepat, dapat menjadi pertimbangan pada penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aisah, Susianti. 2018. “Nilai-Nilai Sosial Yang Terkandung Dalam Cerita Rakyat ‘Ence Sulaiman’ Pada Masyarakat Tomia.” *Jurnal Humanika* 3(15): 1689–99.
- [2] Arumi, E R, and A Burhanuddin. 2018. “Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Dengan Pelatihan Corel Draw.” *Jurnal Pengabdian Dharma ...* 1(2): 69–74.
- [3] Bakti, Surya, nelly astuti Hasibuan, lince tomoria Sianturi, and ronda deli Sianturi. 2017. “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Coreldraw X3 Menggunakan Metode WEB Based Learning (WBL).” *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)* 3(4): 32–35.
- [4] Budiman, Arief, and Hadi Sutopo. 2017. “Pengembangan Aplikasi Game Budaya Indonesia Tentang Cerita Rakyat ‘ Roro Jonggrang ’ Berbasis Mobile Android.” *KalbiScientia* 4(1): 1–11.
- [5] Bunga, Rosa Dalima, Maria Magdalena Rini, and Maria Floriana Serlin. 2020. “Peran Cerita Rakyat Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indoneisa Di Kabupaten Ende.” *Retorika* 1(1): 65–77.

- [6] Christanto, AT. 2017. "Pembuatan Game Tactical Rpg 'Legend of Fantasia.'" CALYPTRA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa ... 3(1): 1–7.
- [7] Diharjo, Willyanto, Dian Ahkam Sani, and Mochammad Firman Arif. 2020. "Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game." *Journal of Information Technology* 5(2): 23–35.
- [8] Evanne, Lovia, Adli Adli, and Ngalimun Ngalimun. 2021. "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan." *AL-KALAM JURNAL KOMUNIKASI, BISNIS DAN MANAJEMEN* 8(1): 55.
- [9] Kuswanto, Joko, and Ferri Radiansah. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." *Jurnal Media Infotama* 14(1).
- [10] Kuswantoro, Errich Noven Trio, Taufik Rahman, and Armedo Futhi Munadzar. 2021. "Game 'Roro Jonggrang' Sebagai Media Belajar Untuk Mengenalkan Cerita Rakyat." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 5(1): 33–38.
- [11] Latubessy, Anastasya, and Muhammad Noor Ahsin. 2017. "Hubungan Antara Adiksi Game Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun." *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer* 7(2): 687.
- [12] M Teguh Prihandoyo. 2018. "Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web." *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT* 3(1): 126–29.
- [13] MH, Richard, Petrus Sokibi, and Denny Martha. 2018. "Pembuatan Game Rpg ' the Adventure of Sachi ' Menggunakan Engine Rpg Maker Mv." *Jurnal Digit* 8(2): 185–96.
- [14] Mutakim, Jaenal. 2018. "Keterampilan Warga Belajar Paket C Di Pkbm Bina Mandiri Lembaga Pemasarakatan Narkotika." 30(1): 35–45.
- [15] Nadifah, L U. 2018. "Pengembangan Game 'PADUKA. Exe' Berbasis RPG Maker MV Sebagai Media Belajar Mandiri Pada Materi Fungsi Komposisi." *Doctoral Dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya.*
- [16] Sonata, Fifin. 2019. "Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer." *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika* 8(1): 22.