

Model Game Survival Legenda Lokal Menggunakan RPG Maker MV

DOI: <http://dx.doi.org/10.35889/jutisi.v14i2.2792>

Creative Commons License 4.0 (CC BY – NC)

Muslihuddin^{1*}, Nidia Rosmawanti², M. Ruslan³^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, STMIK Banjarbaru, Banjarbaru, Indonesia³Program Teknik Informatika, STMIK Banjarbaru, Banjarbaru, Indonesia

Corresponding Author: Nidiabjb@yahoo.com

Abstract

Game technology can expand opportunities for people to learn about the world, to develop communication and thinking skills. In Indonesia, there are countless legends and mythologies. Games can be an educational tool to preserve local culture. The legend of Dayuhan and Intingan from Tapin Regency, South Kalimantan, is not yet widely known by the younger generation. As a solution, a desktop-based Role-Playing Game (RPG) Survival game was developed using RPG Maker MV to introduce the legend interactively. The results of the test on 50 respondents showed that 79% strongly agreed and 21% agreed with the game's usefulness, and 62% strongly agreed and 18% agreed with its quality. This indicates that this game has an interface that matches the game theme, has clear sound, no stuck in the game, appropriate controls and character designs that match the story theme. Thus, this game is considered effective as a medium for preserving the legend of Dayuhan and Intingan so that it remains known and not forgotten.

Keywords: Game; Role-Playing Game; Dayuhan and Intingan; Desktop

Abstrak

Teknologi *game* dapat memperluas berbagai peluang bagi seseorang untuk belajar tentang dunia, untuk mengembangkan kemampuan komunikatif dan berfikir. Di Indonesia, terdapat banyak cerita legenda dan mitologi. *Game* dapat menjadi sarana edukatif untuk melestarikan budaya lokal. Legenda Dayuhan dan Intingan dari Kabupaten Tapin, Kalimantan Selatan, belum dikenal luas oleh generasi muda. Sebagai solusi, dikembangkan *game* RPG (*Role-Playing Game*) Survival berbasis *desktop* menggunakan RPG Maker MV untuk memperkenalkan legenda tersebut secara interaktif. Hasil uji terhadap 50 responden menunjukkan 79% sangat setuju dan 21% setuju terhadap kemanfaatan *game*, serta 62% sangat setuju dan 18% setuju terhadap kualitasnya, yang menunjukkan bahwa *game* ini memiliki antarmuka yang sesuai dengan tema *game*, memiliki suara yang jelas, tidak memiliki *stuck* dalam *game*, kontrol yang sesuai dan desain karakter yang sesuai dengan tema cerita. Dengan demikian, *game* ini dinilai efektif sebagai media pelestarian legenda Dayuhan dan Intingan agar tetap dikenal dan tidak terlupakan.

Kata Kunci: Game; Role-Playing Game; Dayuhan dan Intingan; Desktop

1. Pendahuluan

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang besar dalam menyampaikan nilai-nilai budaya melalui media interaktif, salah satunya adalah *game* [1]. *Game* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif [2]. Penelitian menunjukkan bahwa *game* mampu meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar melalui interaksi langsung dan pengalaman bermain yang imersif [3]. Dengan semakin populernya *genre* RPG (*Role-Playing Game*), yang mencapai 46% pilihan *gamer* menurut survei Agate Studio [4], menjadikan *game* sebagai salah satu sarana yang relevan untuk menyampaikan konten budaya kepada generasi muda secara kontekstual dan menarik.

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang tercermin dalam berbagai legenda dan cerita rakyat, termasuk legenda Dayuhan dan Intingan dari Kabupaten Tapin, Kalimantan Selatan.

Namun, cerita ini belum dikenal luas, terutama oleh generasi muda. Hal ini terbukti dari hasil kuesioner terhadap 48 responden, yang menunjukkan bahwa 67% tidak familiar, 27% hanya sedikit familiar, dan hanya 6% yang mengenal cerita tersebut. Minimnya media pembelajaran interaktif yang mengangkat legenda ini menjadi salah satu penyebab utama kurangnya eksistensi cerita tersebut di tengah masyarakat. Jika tidak segera dilakukan pelestarian melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik generasi muda, maka legenda Dayuhan dan Intingan berisiko dilupakan [5].

Pengembangan *game* RPG Survival berbasis *desktop* menggunakan RPG Maker MV yang mengadaptasi cerita legenda Dayuhan dan Intingan dirancang tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi yang memperkenalkan budaya lokal melalui alur cerita yang imersif. Pemanfaatan RPG Maker MV memungkinkan penyusunan narasi budaya dalam format interaktif yang mudah dikembangkan. Konsep serupa telah berhasil diterapkan dalam *game* edukasi sejarah Kerajaan Sriwijaya, yang efektif menarik minat belajar siswa terhadap materi sejarah. Dengan pendekatan naratif, visual, dan *gameplay*, media *game* dinilai mampu menyampaikan nilai-nilai budaya secara lebih efektif dibandingkan media konvensional [6].

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengembangkan sebuah *game* RPG Survival berbasis *desktop* yang mengangkat legenda Dayuhan dan Intingan sebagai media edukatif. Manfaat yang diharapkan adalah meningkatnya pengetahuan dan apresiasi generasi muda terhadap cerita rakyat lokal, serta tersedianya media interaktif untuk pelestarian budaya daerah. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis *game* lainnya yang mengangkat warisan budaya Indonesia.

2. Tinjauan Pustaka

Pada penelitian yang dilakukan oleh Kharisma Saga Lyrananda, Nenna Irsa Syahputri dan Khairunnisa pada tahun 2022 dengan judul "Pembuatan RPG horror Survival *game* Sejarah Pahlawan Nasional Indonesia menggunakan Unity dan C# ". *Game* ini mempunyai genre RPG Survival dengan mengambil latar dan karakter berdasarkan kisah Sejarah Pahlawan Nasional Indonesia. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, media pendidikan ini cukup membantu pengenalan sejarah Pahlawan Indonesia, dan juga menciptakan suasana menegangkan dalam proses bermain [7].

Pada penelitian yang dilakukan oleh Made Agus Panji Sujaya, I Gede Mahendra Darmawiguna dan Made Windu Antara Kesiman pada tahun 2021 dengan judul "Pengembangan *Game* RPG 2D Legenda Desa Trunyan". *Game* ini mempunyai genre RPG dengan mengambil latar dan karakter berdasarkan kisah Legenda Desa Trunyan. Penulis membuat *game* RPG 2D dengan metode Penelitian dan Pengembangan, dengan model *Game Development Life Cycle* yang terdiri atas *Initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta*, dan *release*. Hasil dari pengujian *blackbox* menunjukkan bahwa semua *mechanics* yang 6 dirumuskan berfungsi dengan baik, diikuti oleh pengujian ahli dan ahli media isi yang menunjukkan *game* Trunyan memiliki tingkat validasi sangat tinggi dengan koefisien validitas sebesar 1.00. Yang terakhir yaitu pengujian respon pengguna dengan persentase 93% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik" [8].

Pada penelitian yang dilakukan oleh Afdhalel Vickro, Nazruddin Safaat H, Muhammad Irsyad dan Pizaini pada tahun 2023 dengan judul "Perancangan Storyboard Pada *Game* Edukasi Kerajaan Siak Sri Indrapura dengan Genre RPG Menggunakan Metode *Balanced design*". *Game* ini mempunyai genre RPG dengan mengambil latar dan karakter berdasarkan kisah Kerajaan Siak Sri Indrapura. Maka dari itu dibangunlah *game* edukasi Kerajaan Siak Sri Indrapura. Hasil setelah melakukan sebuah pengujian dengan UAT dan hasilnya yaitu, 93% sehingga *game* ini dapat menjadi sarana efektif untuk edukasi sejarah Kerajaan Siak (Afdhalel Vickro, 2023) [9].

Pada penelitian yang dilakukan oleh Tri Ramdhany, Indraguna BAS, Diki Pahrilah dan Rio Andriyat Krisdiawan pada tahun 2021 dengan judul "Pembuatan *Game* Edukasi Sejarah Kerajaan Sriwijaya Menggunakan RPG Maker MV". *Game* ini mempunyai genre RPG dengan mengambil latar dan karakter berdasarkan cerita Sejarah Kerajaan Sriwijaya. Hasil yang di dapat maka dengan adanya perkembangan jaman, pembuatan 7 *game* ini diharapkan. membantu masyarakat dalam mengenal sejarah Indonesia termasuk di pulau Sumatera [10].

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ayu Latifah, Eri Satria dan Alwi Iswahyudi Nugraha pada tahun 2022 dengan judul "Rancang Bangun *Role Playing Game* Cerita Rakyat Asal Usul Pulomas". *Game* ini mempunyai genre RPG dengan mengambil latar dan karakter berdasarkan Cerita Rakyat Asal Usul Pulomas. Hasil dari penelitian ini yaitu *game* bergenre *Role Playing Game* yang bertemakan cerita rakyat asal usul Pulomas yang bertujuan untuk mengenalkan

cerita rakyat berbasis Android. Metodologi yang dipakai pada pembangunan game ini adalah *Game Development Life Cycle* (GDLC) [11].

Pada penelitian yang dilakukan oleh Errich Noven Trio Kuswantoro, Taufik Rachman dan Armedo Futhi Munadzar pada tahun 2021 dengan judul *Game* “Roro Jonggrang” sebagai media belajar untuk mengenalkan cerita rakyat”. *Game* ini mempunyai genre RPG dengan mengambil latar dan karakter berdasarkan Cerita Roro Jonggrang. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa game edukasi RPG bertema cerita rakyat Indonesia berbasis *Android* mendapatkan apresiasi yang baik, dengan hasil 82% dari responden. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa pembuatan *game* edukasi RPG bertema cerita rakyat Indonesia berbasis *Android* layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan [12].

Pada penelitian yang dilakukan oleh I Gusti Agung Oka Aryananda, I Gede Suardika dan I Gst Agung Vony Purnama pada tahun 2022 dengan judul “Aplikasi *Game* Edukasi “Legenda Kebo Iwa” Menggunakan *Unity* Berbasis *Android*”. *Game* ini mempunyai genre RPG dengan mengambil latar dan karakter berdasarkan Cerita Legenda Kebo Iwa. Aplikasi ini akan dibangun dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari tahapan *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution*. Telah berhasil dibangun sebuah Aplikasi *Game* Edukasi Legenda Kebo Iwa berbasis *Android* menggunakan *Unity*. Selain itu, melalui pengujian *Black-box*, aplikasi game ini terbukti berfungsi sesuai dengan yang diharapkan [13].

Model pengembangan yang digunakan adalah multimedia. Persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu, sama-sama untuk membuat sebuah *game* bergenre RPG, namun dalam proses pengembangan menggunakan RPG Maker MV. *Game* yang dikembangkan berbasis *desktop*. Pemanfaatan fitur *native* RPG Maker MV secara optimal, ditambah elemen lokal untuk mendukung edukasi berbasis budaya digital. Sistem *quest* dan pertarungan berjalan dengan baik secara *event-driven*, mudah dikembangkan dan dimodifikasi untuk ekspansi konten di masa depan.

3. Metodologi

3.1 Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). R&D merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk atau teknologi baru, dalam hal ini adalah pengembangan *game* RPG survival. Metode pembangunan yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Menurut Luther-Sutopo pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan material, pembuatan, testing dan distribusi [14], [15]. Keterangan langkah-langkah dari model *waterfall* pressman adalah sebagai berikut:

- 1) Konsep: Tahapan proses untuk menentukan siapa pengguna yang menggunakan aplikasi dan menentukan jenis aplikasi yang dibuat. Selain itu pada proses ini dilakukan beberapa analisis untuk menghasilkan konsep aplikasi yang akan dibangun, analisis tersebut di antaranya analisis prosedur yang berjalan, analisis aplikasi sejenis, arsitektur program, analisis metode gamifikasi, analisis metode CAI, analisis kebutuhan non-fungsional dan analisis kebutuhan fungsional.
- 2) Perancangan: Pada tahap perancangan ditentukan alur serta tampilan yang akan dibangun berdasarkan konsep pada tahap sebelumnya.
- 3) Pengumpulan Material: Pada tahap pengumpulan material dilakukan pembuatan *assets* seperti gambar-gambar yang akan digunakan dalam aplikasi seperti gambar latar, item dan karakter. Lalu mengumpulkan suara yang akan digunakan pada aplikasi yang dibangun.
- 4) Pembuatan: Tahap pembuatan dilakukan berdasarkan tahap perancangan. Tahap pembuatan dilakukan dengan menggunakan RPG Maker VX ACE.
- 5) Testing: Testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Testing dilakukan dengan tiga tahap yaitu dengan menggunakan pengujian *alpha* menggunakan *blackbox* sebagai pengujian fungsionalnya dan pengujian *beta* dengan menggunakan kuesioner sebagai penilaian terhadap aplikasi *game* yang telah dibangun.
- 6) Distribusi yang akan dilakukan adalah dengan cara mengunggah aplikasi ke *Desktop*.

3.2 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses identifikasi, pemahaman, dan penilaian terhadap kebutuhan atau persyaratan yang harus dipenuhi dalam pengembangan suatu produk atau proyek. Dalam konteks pengembangan *game*, analisis kebutuhan dilakukan untuk

mengidentifikasi fitur, fungsi, dan karakteristik yang diharapkan oleh pengguna atau pemain potensial. Kebutuhan yang dibutuhkan dalam pembuatan game ini adalah :

Kebutuhan Fungsional:

- Tombol *game* yang ada pada halaman utama, menu dan *battle*
- Karakter dalam *game* yaitu Intingan sebagai karakter utama, kemudian Dayuhan, masyarakat, hewan ternak dan monster hutan sebagai karakter *Non-player character* (NPC).
- *Chapter* Cerita *game* yang terdiri dari *prolog*, *chapter 1*, *chapter 2*, *chapter 3* dan *epilog*

3.3 Desain Sistem

3.3.1 Genre

Game "Survival: Intingan's Journey" memiliki genre RPG survival. Survival merupakan genre dimana karakter utama diberi tantangan dan sering dihadapkan pada lingkungan yang penuh dengan ancaman seperti monster, binatang buas, atau bahkan musuh manusia. Di dalam *game* ini terdapat misi yang harus diselesaikan untuk bisa berpindah ke lokasi berikutnya.

3.3.2 Gameplay

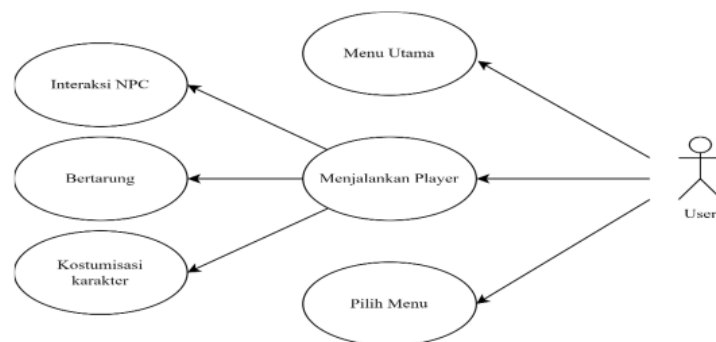
Game Survival: Intingan's Journey adalah sebuah game survival yang menempatkan pemain dalam peran seorang petualang di alam liar. Tujuan utama pemain adalah bertahan hidup dalam lingkungan yang penuh dengan tantangan dan ancaman. Berikut adalah beberapa elemen *gameplay* yang terkait dengan "Survival: Intingan's Journey":

- 1) Eksplorasi : Pemain dapat menjelajahi beberapa tempat, termasuk lembahlembah, sungai, dan dataran rendah. Mereka bisa menyusuri jalan setapak, menavigasi sungai, sumber daya dan misteri yang menunggu di setiap tempat.
- 2) Sistem Pertarungan: Intingan akan menghadapi berbagai musuh dan bos dalam perjalanannya. Pemain dapat menggunakan senjata seperti mandau, busur panah, atau bahkan kemampuan khusus yang dimiliki Intingan untuk bertarung melawan serigala liar, monster ganas, dan musuh lainnya. Pemain harus menguasai teknik bertarung dan menyesuaikan strategi mereka untuk menghadapi setiap lawan dengan efektif.
- 3) Interaksi dengan NPC : pemain dapat berinteraksi dengan dengan berbagai karakter NPC di dunia game. Mereka dapat berbicara dengan penduduk setempat dan mendapatkan informasi.
- 4) Sistem Perkembangan Karakter: Pemain dapat meningkatkan keterampilan dan atribut Intingan seiring berjalannya permainan. Mereka dapat menyelesaikan misi, atau melakukan tindakan tertentu. Pemain dapat meningkatkan atribut, kekuatan, atau ketahanan, dan mengkustomisasi gaya bermain Intingan.

Dengan menggabungkan elemen-elemen *gameplay* ini, "Survival: Intingan's Journey" akan memberikan pengalaman petualangan yang menarik, tantangan bertahan hidup yang menegangkan, dan menghibur bagi para pemainnya.

3.3.3 Use Case Diagram

Use case diagram adalah gambar yang menjelaskan bagaimana pengguna akan memakai suatu sistem atau program komputer, dengan menggunakan simbol-simbol tertentu untuk memperjelas alurnya [17]. *Use case* dari *game* "Survival: Intingan's Journey" adalah menu utama, menjalankan player, interaksi NPC, bertarung, kostumisasi karakter dan pilih menu.



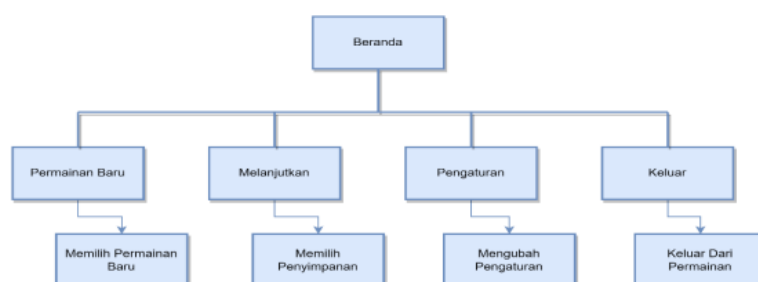
Gambar 1 Use Case game "Survival: Intingan's Journey"

Penjelasan *Use Case* adalah sebagai berikut :

1. Menu Utama: *User* akan memilih menu yang ditampilkan pada menu utama
2. Menjalankan *Player*: *User* menjalankan *player*
3. Interaksi NPC: Sistem berinteraksi dengan NPC.
4. Bertarung: Sistem menjalankan *player* untuk bertarung, maka *player* akan menyerang dan bertahan melawan musuh yang ada di dalam game.
5. Kostumisasi: Sistem menampilkan kostumisasi karakter, maka *user* akan masuk ke menu *pause* dan mengkostumisasi penyimpanan, keahlian dan perlengkapan

3.3.4 Desain Arsitektural

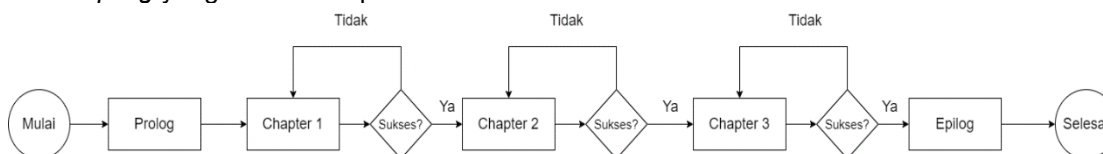
Desain arsitektural adalah model arsitektur yang menggambarkan bagaimana aplikasi disusun sebagai satu set komponen [18]. Berikut ini merupakan desain arsitektural dari game “Survival: Intingan’s Journey”.



Gambar 2 Desain Arsitektural game “Survival: Intingan’s Journey”

3.3.5 Alur Chapter

Alur *chapter* dari game ini terdiri dari lima tahap yaitu *prolog*, *chapter 1*, *chapter 2*, *chapter 3* dan *epilog* yang bisa dilihat pada *flowchart* di bawah ini.



Gambar 3 Flowchart Chapter

Penjelasan *Flowchart Chapter* diatas yaitu saat *user* masuk ke dalam game akan muncul *prolog* kemudian *user* masuk *chapter 1*, kemudian apabila sukses menyelesaikan misi maka akan masuk ke *chapter 2* tapi jika gagal menyelesaikan misi maka akan kembali mengulang misi yang gagal. Masuk *chapter 2* maka *user* harus menyelesaikan misi yang ada di *chapter 2* apabila gagal maka misi akan mengulang lagi. Apabila berhasil menyelesaikan misi maka masuk kedalam *chapter 3*. Di dalam *chapter 3* *user* harus menyelesaikan misi yang ada di *chapter 3* apabila gagal misi di ulang kembali di *chapter 3*, apabila misi telah diselesaikan keseluruhan maka masuk ke *epilog* dan selesai.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Implementasi

Beberapa contoh tampilan antarmuka game sebagai berikut:

1) Antarmuka Halaman Utama

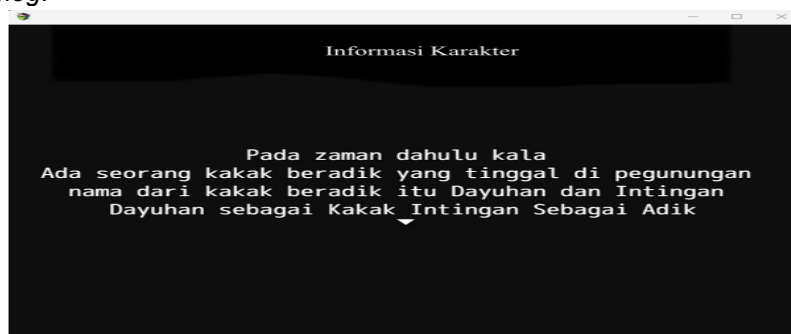
Halaman Utama merupakan antarmuka yang digunakan untuk membuat permainan baru, melanjutkan permainan, mengatur pengaturan, melihat kredit game dan keluar.



Gambar 4 Antarmuka Halaman Utama

2) Antarmuka Permainan Baru

Permainan baru merupakan antarmuka setelah pengguna memulai permainan baru dan memasuki *prolog*.



Gambar 5 Antarmuka Permainan Baru

3) Antarmuka Chapter 1

Chapter 1 merupakan tampilan setelah melewati *prolog* dan mengawali cerita *game* ini.



Gambar 6 Antarmuka Chapter 1

4) Antarmuka Chapter 2

Chapter 2 merupakan tampilan saat karakter menyelesaikan seluruh cerita *chapter 1* dan memasuki cerita *chapter 2*.



Gambar 7 Antarmuka Chapter 2

5) Antarmuka *Chapter 3*

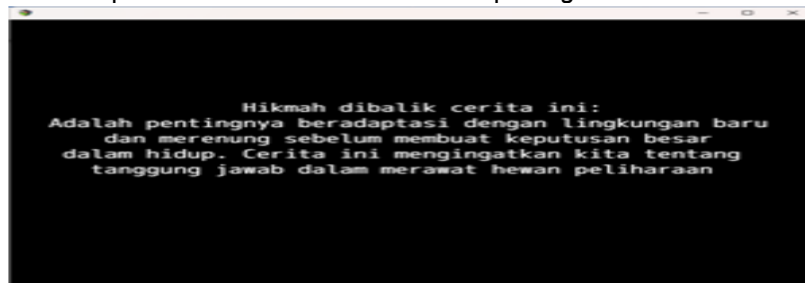
Chapter 3 merupakan saat karakter menyelesaikan seluruh cerita *chapter 2* dan memasuki cerita *chapter 3*



Gambar 8 Antarmuka *Chapter 3*

6) Antarmuka *Epilog*

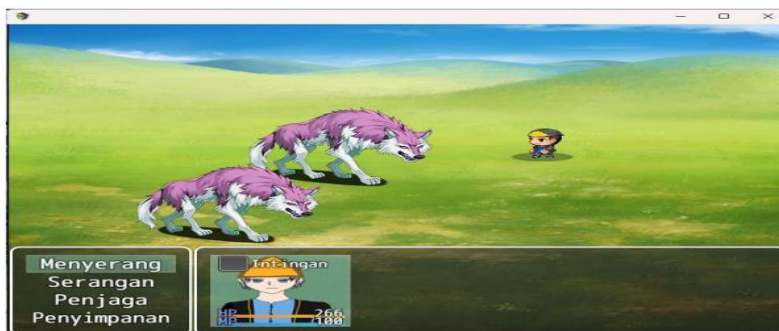
Epilog merupakan tampilan setelah keseluruhan cerita pada *game* ini sudah selesai.



Gambar 9 Antarmuka *Epilog*

7) Antarmuka Medan Pertempuran

Medan pertempuran merupakan antarmuka yang digunakan untuk bertarung melawan musuh dalam *game*.



Gambar 10 Antarmuka Medan Pertempuran

4.2 Pengujian *Blackbox*

Pengujian *Blackbox* merupakan cara pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil dari *input* dan *output* dari perangkat lunak, tanpa mengetahui struktur kode dari perangkat lunak tersebut [19]. Pengujian *blackbox* digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dalam perangkat lunak yang dirancang. Pada teknik pengujian *blackbox*, kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dinilai berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan pada fungsi yang ada, tanpa memperhatikan proses bagaimana keluaran tersebut diperoleh. Berikut adalah pengujian menggunakan teknik *blackbox* dapat ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 1 Pengujian *Blackbox*

No	Input	Proses	Output	Hasil
1	Memulai permainan baru	Klik "New Game"	Game dimulai dari awal cerita	Sesuai
2	Navigasi karakter	Tombol arah keyboard	Karakter bergerak sesuai arah	Sesuai
3	Interaksi dengan NPC	Tombol aksi saat dekat NPC	Dialog muncul sesuai skrip	Sesuai
4	Sistem pertarungan	Serang musuh	Pertarungan berlangsung sesuai sistem	Sesuai
5	Penyimpanan permainan	Pilih "Save" di menu	Permainan tersimpan dan dapat dimuat	Sesuai
6	Penyelesaian misi/quest	Selesaikan <i>quest</i>	Notifikasi " <i>Quest Completed</i> " muncul	Sesuai
7	Menyelesaikan permainan	Tamatkan <i>game</i>	<i>Credit</i> dan <i>ending</i> muncul	Sesuai

4.3 Pembahasan

Pengembangan game RPG Survival Dayuhan dan Intingan berbasis *desktop* dengan RPG Maker MV merupakan bentuk inovasi digital dalam upaya pelestarian budaya lokal Kalimantan Selatan. Melalui pendekatan interaktif dan naratif, cerita rakyat yang selama ini bersifat lisan diangkat ke dalam media digital yang lebih sesuai dengan karakter generasi muda. *Game* ini tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga menjadi sarana edukasi yang mengandung nilai-nilai budaya dan kearifan lokal yang terkandung dalam kisah Dayuhan dan Intingan.

Cerita tentang dua bersaudara ini dikemas dalam format permainan *role-playing* dengan eksplorasi, interaksi karakter, serta misi yang menggambarkan perjalanan mereka. Hal ini bertujuan agar pemain dapat memahami cerita secara lebih mendalam melalui pengalaman bermain yang aktif, tidak hanya sebagai penonton pasif seperti dalam buku atau cerita tutur. Pendekatan ini dinilai efektif untuk menjembatani gap antara budaya tradisional dan dunia digital yang kini lebih diminati.

Pengujian kualitas perangkat lunak menunjukkan hasil yang cukup positif, meskipun terdapat ruang untuk perbaikan. Dari 50 responden, sebanyak 62% menyatakan "sangat setuju" dan 18% "setuju" terhadap kualitas game. Namun, 12% menyatakan "tidak setuju" dan 8% "sangat tidak setuju", yang menandakan adanya beberapa aspek yang belum sepenuhnya optimal. Kemungkinan permasalahan terletak pada aspek teknis seperti grafis, alur permainan, atau kemudahan navigasi.

Penilaian ini selaras dengan pendapat Bond [20] yang menyatakan bahwa kualitas desain *game* ditentukan oleh beberapa elemen penting, antara lain kohesi cerita, variasi tantangan, kualitas interaksi pengguna, elemen sosial, serta hindari hal-hal yang menurunkan nilai pengalaman seperti harga buruk atau antarmuka yang rumit. Maka dari itu, masukan dari responden menjadi penting sebagai dasar untuk melakukan evaluasi lanjutan dan peningkatan kualitas, agar *game* dapat diterima secara lebih luas dan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, *game* Dayuhan dan Intingan memberikan kontribusi signifikan dalam pelestarian budaya melalui media digital. Meski masih terdapat beberapa aspek teknis yang perlu diperbaiki, *game* ini telah membuka jalan baru dalam memperkenalkan cerita rakyat Kalimantan Selatan kepada masyarakat luas dengan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan zaman.

5. Simpulan

Game RPG Survival Dayuhan dan Intingan dikembangkan sebagai solusi kreatif untuk memperkenalkan cerita rakyat Dayuhan dan Intingan dari Kalimantan Selatan kepada masyarakat luas, khususnya generasi muda, melalui media digital yang interaktif. Dengan memanfaatkan platform RPG Maker MV, *game* ini berhasil menggabungkan unsur hiburan dan edukasi ke dalam format permainan berbasis *desktop* yang menarik.

Hasil kuesioner yang disebarakan kepada 50 responden dari komunitas menunjukkan tanggapan yang sangat positif terhadap kemanfaatan *game*. Dari tiga pertanyaan yang diajukan,

sebanyak 79% responden menyatakan "sangat setuju" dan 21% "setuju", tanpa adanya respon negatif. Hal ini menunjukkan bahwa *game* ini mampu menyampaikan cerita, nilai edukasi, dan pesan moral dengan baik.

Sementara itu, dari sisi kualitas perangkat lunak, 62% responden menyatakan "sangat setuju" dan 18% "setuju", sedangkan 12% "tidak setuju" dan 8% "sangat tidak setuju". Evaluasi ini mengindikasikan bahwa secara umum *game* ini telah memenuhi aspek fungsional seperti antarmuka yang sesuai tema, suara yang jelas, kontrol permainan yang responsif, serta desain karakter yang mendukung cerita. Namun demikian, masih diperlukan perbaikan pada beberapa aspek teknis untuk meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna secara menyeluruh.

Dengan demikian, *game* ini berkontribusi dalam pelestarian budaya lokal melalui media digital dan memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran dan promosi budaya daerah.

Daftar Referensi

- [1] M. A. Azka, "Perancangan Game Survival Horror "Getih Panto," *Retrieved from Telkom University Open Library*, 2019.
- [2] M. Muslihuddin & N. Rosmawanti, "Perancangan Game Visual Novel Menggunakan Ren'Py Berbasis Android", *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 13, no. 1, pp. 766-774, 2024.
- [3] Christine, "6 Hal yang Membedakan Game Horor dan Thriller," Retrieved from Duniagames, 2020.
- [4] P. C. Joni, "Analisis Kualitas Software Pada Pembangunan Mobile Game RPG Berdasarkan Kebutuhan Kualitas Untuk Mobile Game," *IT Journal Research and Development*, vol. 3, no. 1, pp. 62-71, 2018.
- [5] J. Danandjaja, *Cerita rakyat dari kalimantan*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 1993.
- [6] Santoso e R. Nuralina, "Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut)," *Jurnal Integrasi*, Vol.9, No.1, pp. 84-91, 2017.
- [7] K. S. Lyananda, N. I. Syahputri e Khairunnisa, "Pembuatan Rpg Horror Survival Game Sejarah Pahlawan Nasional Indonesia Menggunakan Unity Dan C#," *Snastikom*, vol. 1, no. 1, pp. hal. 304-311, 2022.
- [8] M. A. P. Sujaya, I. G. M. Darmawiguna e M. W. A. Kesiman, "Pengembangan Game RPG 2D Legenda Desa Trunyan," *Information System and Emerging Technology Journal*, vol. 2 no. 2, pp. hal. 84-89, 2021.
- [9] A. Vickro, N. S. Harahap, M. Irsyad e P. Pizaini, "Perancangan Storyboard Pada Game Edukasi Kerajaan Siak Sri Indrapura dengan Genre RPG Menggunakan Metode Balanced design," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, vol.3, no.1, pp. 1-19, 2023.
- [10] T. Ramdhany, I. BAS, D. Pahrilah e R. A. Krisdiawan, "Pembuatan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Sriwijaya Menggunakan Rpg Maker Mv 2," *Jurnal Nuansa Informatika*, vol. 15, no. 2, pp. 21-29, 2021.
- [11] A. Latifah, E. Satria e A. I. Nugraha, "Rancang Bangun Role Playing Game Cerita Rakyat Asal Usul Pulomas Berbasis Android," *Jurnal Algoritma*, vol. 19, no. 2, pp. hal 790-797, 2022.
- [12] E. N. T. Kuswantoro, T. Rahman e A. F. Munadzar, "Game "Roro Jonggrang," Sebagai Media Belajar Untuk Mengenalkan Cerita Rakyat," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (JATI)*, vol. 5, no. 1, pp. 33-38, 2021.
- [13] I. G. A. O. Aryananda, I. G. Suardika e I. G. A. V. Purnama, "Aplikasi Game Edukasi "Legenda Kebo Iwa," Menggunakan Unity Berbasis Android," *Jurnal Informatik*, vol. 18, no. 1, pp. 1-10, 2022.
- [14] H. Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*. Yogyakarta: J & J Learning, 2002.
- [15] W. Untoro, I. P. Satwika, A. A. A. P. Ardyanti, & W. Sujarwo, "Perancangan game Bedugul forest dengan metode pengembangan multimedia luther-Sutopo," *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, vol. 5, no. 02, pp. 276-290, 2019.
- [16] T. Taufiq, & A. Karim, "Sistem Informasi Profil Dosen Pada Kampus Stmik Banjarbaru Berbasis Android," *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 3, pp. 193-204, 2023.
- [17] A. Muhammad, "Use Case Diagram: Pengertian, Contoh, Simbol, Cara Membuatnya," *Niagahoster Blog*, 24 May 2023.

- [18] S. M. Yudha Saintika, S. M. Citra Wiguna e S. M. Dwi Januarita AK, "Desain Arsitektur Sistem," *Lecturer in a Spotlight*, 1 February 2018.
- [19] M.Muslihuddin & N.Rosmawanti, "Rancangan Aplikasi Monitoring Perawatan Kebersihan Alat Dan Barang Pada Kantor Pengadilan Negeri," *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 11, no.3, pp. 913-918, 2023.
- [20] M.Bond & R. Beale, "What makes a good game? Using reviews to inform design," *People and Computers XXIII Celebrating People and Technology - Proceedings of HCI 2019*, pp. 418–422, 2019.