

MEMBANGUN *GAME SIDE SCROLLER* CERITA RAKYAT "KISAH TIMUN MAS" UNTUK LINGKUNGAN SDN 007 SAMARINDA BERBASIS ANDROID

Desi Puspita Sari

Pembimbing I: Ita Arfyanti, S.Kom., M.M

Pembimbing II: Yunita, S.E., M.M

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma

Jl. Prof. M. Yamin No. 25 Samarinda Kalimantan Timur

75123 Telp: (0541) 736071, Fax: (0541) 203492

E-mail: desycicipita@gmail.com

ABSTRAK

Bermain *Game* merupakan salah satu media hiburan yang digunakan oleh setiap kalangan masyarakat baik tua maupun muda untuk menghilangkan rasa jenuh. Selain menghilangkan rasa jenuh, *Game* juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan otak. *Game* yang akan dibangun mengambil tema cerita rakyat, yaitu Kisah Timun Mas. Permainan mengambil genre *side Scroller*, dimana karakter pemain akan bergerak ke kiri dan kanan dengan sudut pandang kamera mengikuti pergerakan karakter. Permainan ini memanfaatkan kisah kehidupan Timun Mas sebagai alur permainan. Tujuan dari pembuatan permainan ini adalah untuk mengenalkan kembali dan juga menarik minat anak-anak sekaligus melestarikan cerita rakyat agar cerita rakyat tidak hilang.

Peneliti merancang dan membangun permainan ini berbasis *android* dengan menggunakan metode pengembangan multimedia meliputi *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing Dan Distribution*. Uji coba sistem yang dilakukan yaitu dengan menggunakan *White Box* dan Beta (kuesioner).

Hasil dari penelitian, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya permainan Cerita Rakyat "Kisah Timun Mas" dapat menjadi media penyampaian informasi khususnya tentang Kisah Timun Mas kepada anak-anak, permainan ini akan menjadi salah satu gambaran dari banyaknya cerita rakyat, sehingga anak-anak akan antusias untuk mencari tau cerita rakyat lainnya yang ada di Indonesia.

Kata Kunci : *Android, MDLC, Unity, Cerita Rakyat.*

1. PENDAHULUAN

Game merupakan salah satu media hiburan yang digunakan oleh setiap kalangan masyarakat baik tua maupun muda untuk menghilangkan rasa jenuh. *Game* juga memiliki manfaat seperti melatih memecahkan masalah, meningkatkan konsentrasi serta melatih kecepatan. *Game* juga dapat dikatakan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan otak. Dengan kata lain, segala kegiatan yang memerlukan pemikiran, kelincahan dan pencapaian terhadap target tertentu dapat dikatakan *Game*. *Game* memiliki banyak ragam permainan atau *genre* permainan untuk menggolongkan permainan berdasarkan interaksi bidang permainannya. Salah satu contoh *genre game* yang akan digunakan pada permainan ini yaitu *genre side scrolling* atau *side scroller*.

Side Scrolling Game adalah salah satu *genre game*

dengan sudut pandang kamera seolah-olah di samping karakter dan mengikuti pergerakan karakter yang pada umumnya bergerak ke kiri dan kanan. *Genre* inilah yang nantinya digunakan pada permainan cerita rakyat "kisah timun emas" yang akan dibangun.

Cerita rakyat merupakan cerita zaman dahulu yang hidup dikalangan masyarakat dan diwariskan turun temurun dari generasi ke generasi selanjutnya. Cerita rakyat sudah menjadi ciri khas disetiap bangsa ataupun daerah yang mempunyai berbagai kultur budaya dan sejarah. Cerita rakyat umumnya, menceritakan suatu kejadian atau asal muasal tokoh dari suatu tempat. Tokoh-tokoh yang ada pada cerita rakyat biasanya digambarkan dalam bentuk manusia, binatang, dewa ataupun sesuatu yang gaib, namun bentuk tokoh dalam cerita rakyat tersebut disifatkan seperti layaknya manusia

Seiring perkembangan zaman, membuat banyak orang

beranggapan bahwa cerita rakyat sudah tidak diminati lagi oleh masyarakat, terutama anak-anak dan orang tua generasi terkini, karena menganggap cerita rakyat ketinggalan zaman dan tak layak untuk dinikmati oleh anak-anak sebab perannya sudah digantikan oleh dunia hiburan atau materi pendidikan yang lebih menarik dan modern. Hal inilah membuat cerita rakyat semakin ditinggalkan. Untuk itu perlu adanya media yang digunakan untuk dapat menarik minat anak-anak dalam membaca dan melestarikan cerita rakyat agar cerita rakyat tidak hilang atau punah.

Dengan memanfaatkan teknologi dalam menyampaikan cerita rakyat kepada anak-anak maka dibuatlah sebuah media baru berupa *game* atau permainan. Dengan adanya permainan ini diharapkan dapat menarik minat anak-anak terhadap Cerita Rakyat yang ada di Indonesia.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yaitu Bagaimana Membangun *Game Side Scrolling* Cerita Rakyat” Kisah Timun Mas” Untuk Lingkungan SDN 007 Samarinda Berbasis Android ?

2.2 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Aplikasi *game* di bangun menggunakan Unity 2021.
2. Permainan ini dibangun menggunakan grafis 2D (2 dimensi).
3. Permainan ini memiliki 3 level yang terdiri dari Kisah Timun Mas, Pencarian Bingkisan Ajaib Dan Mengalahkan Raksasa (Buto Ijo).
4. Permainan ini bersifat *single player*.
5. Permainan ini dimainkan untuk anak usia 7- 9 Tahun (khususnya kelas III SD ke bawah)
6. Permainan ini bersifat *offline* atau luring.
7. Metode pengujian menggunakan Beta *Testing* dan *WhiteBox*.

2.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengenalkan kembali salah satu cerita rakyat kepada Siswa atau Siswi SDN 007 Samarinda, sebagai upaya menjaga dan melestarikan cerita rakyat agar tidak punah atau hilang. Untuk itu, dengan memanfaatkan teknologi berupa media pembelajaran yang berwujud permainan atau *game* dalam penyampaian cerita tanpa menghilangkan nilai-nilai moral kehidupan yang ada di dalam cerita tersebut. Harapan yang

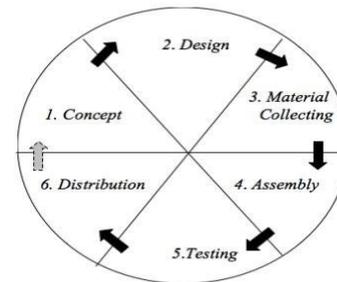
ingin di capai oleh penulis yaitu membangkitkan minat akan ketertarikan anak-anak terhadap cerita rakyat.

2.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini untuk beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi peneliti Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam pembuatan sebuah *Game* Cerita Rakyat.
2. Bagi Guru sebagai upaya membangkitkan kembali ketertarikan siswa-siswi untuk membaca cerita rakyat dan melestarikan salah satu budaya yang telah ada.
3. Bagi anak-anak sekolah dasar, mendapat ilmu pengetahuan dan keseruan dalam proses pembelajaran mengenal salah satu dari banyaknya cerita rakyat yang ada, dengan adanya cerita rakyat kisah timun mas yang dibuat dengan media permainan dapat menarik minat anak-anak untuk mengetahui dan melestarikan cerita rakyat.

3. METODE PENELITIAN



Metode Pengembangan Multimedia

Sumber: Sutopo dalam Munir (2015), Jurnal Khatulistiwa Informatika

Menurut Munir (2013), Metode MDLC yaitu metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Metode dalam pengembangan *software* selalu dikaitkan dengan kerangka kerja atau *framework* karena menggunakan pendekatan sistem informasi.

Menurut Sutopo dalam Munir (2015), Metode pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan sebagai berikut;

1. *Concept*

Tahap ini merupakan tujuan dari pembuatan aplikasi dan siapa pengguna dari aplikasi yang di rancang tersebut dan juga menganalisa kebutuhan pada sistem. Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang

- menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir.
2. **Design**
Tahap ini merupakan tentang *storyboard* dan *Flowchart* pada aplikasi yang dirancang dan tampilan serta bahan-bahan materi yang ada pada program atau aplikasi.
 3. **Material Collecting**
Tahap pengumpulan bahan-bahan yang akan digunakan terlebih dahulu sesuai kebutuhan yang akan digunakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain berupa gambar clip art, foto, animasi, video, audio dan lain-lain. Kemudian bahan yang telah dikumpulkan akan di lanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu *assembly*.
 4. **Assembly**
Tahap pembuatan atau penggabungan ini adalah menggabungkan bahan-bahan yang telah terkumpul berdasarkan perancangan yang telah disusun pada tahap *design*, berdasarkan *storyboard* dan struktur navigasi untuk aplikasi yang dirancang.
 5. **Testing**
Pada tahap ini melakukan *testing* atau pengujian setelah menggabungkan semua materi-materi yang telah dilakukan pada tahap *assembly*. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dirancang tersebut berfungsi dengan baik atau tidak (*Malfunction*).
 6. **Distribution**
Tahap *distribution* merupakan tahap dimana tempat penyimpanan hasil pengujian aplikasi, Akan melakukan *compres* jika aplikasi tersebut melebihi kapasitas pada media penyimpana yang disediakan.

4. PEMBAHASAN

4.1 Game

Menurut Suparyanto dan Rosad (2015), *Game* merupakan sarana permainan yang dirancang sabagai media hiburan yang memiliki 2 aturan yaitu menang atau kalah. Aturan-aturan tersebut menentukan kemungkinan tindakan yang akan di ambil setiap pemain. *Game* berasal dari bahasa inggris yang artinya permainan. Permainan merupakan suatu media untuk menyampaikan suatu pesan dalam bentuk permainan yang menghibur kepada masyarakat. *Game* juga dikatakan sebuah karya seni yang memberikan keputusan untuk mengelolah sumber daya yang dimilikinya melalui media di dalam sebuah *game* demi mencapai tujuannya

4.2 Side Scrolling

Menurut Ramsari and Ramadhan (2018), *Side Scrolling* merupakan sudut pandang pemain yang terlihat dari samping dan kemungkinan karakter utama untuk bergerak dari kiri ke kanan serta kemunngkinan *background* pada

game seolah-olah mengikuti pergerakan karakter utama. Dalam sebuah *game* karakter biasanya bergerak dengan berjalan, melompat, merunduk dan menghindari rintangan. Selain rintangan, terdapat juga perhitungan skor atau poin yang akan didapat pemain jika berhasil melewati rintangan dan mengalahkan musuh.

4.3 Cerita Rakyat

Menurut Simanjuntak (2021), Cerita rakyat merupakan kekayaan budaya yang dimiliki bangsa indonesia. Pada umumnya cerita rakyat menceritakan suatu kejadian atau sebuah peristiwa disuatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Biasanya tokoh-tokok yang muncul dalam cerita rakyat diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia, maupun dewa. Cerita rakyat rakyat biasanya lahir dan hidup di tengah masyarakat dari suatu daerah sehingga dijadikan warisan dari generasi pertama hingga ke generasi yang akan datang.

4.4 Timun Mas

Dikutip dari ebook “Cerita Rakyat Timun Mas: Sastra Anak ((Burhan Nurgiantoro 2018) Sebagai landasan Teori dari tema skripsi ini.

Timun Mas merupakan Cerita rakyat asal Jawa Tengah yang menceritakan kisah wanita tua bernama Mbok Sirmi yang tinggal disebuah desa kecil. suatu hari mbok sirmi berdoa agar memiliki seorang anak, doanya terkabul dengan munculnya raksasa yang mau memberikan anak dengan syarat kelak ketika anak tersebut berumur 16 tahun akan diminta oleh raksasa untuk dimakan.

4.5 Adobe Photoshop

Menurut Munir (2013), Adobe Photoshop merupakan perangkat lunak aplikasi mendesain gambar atau disebut sebagai *photo design* dan *production tools*. Adobe Photoshop digunakan untuk mengedit sebuah gambar atau bimap secara profesional antara lain memperbaiki kualitas gambar, memanipulasi gambar dan memberikan efek gambar

4.6 Game 2 Dimensi

Game 2 Dimensi adalah *game* yang secara matematis hanya memiliki 2 elemen koordinat kastesius. *Game 2 Dimensi* terdapat konsep dimana sebuah benda atau objek berada di satu bidang datar yang bergerak hanya sebatas *horizontal* dan *vertical* dengan titik koordinat gerak pemain dibatasi hanya dapat bergerak pada sumbu X dan Sumbu Y.

4.7 Android

Menurut Suhartini (2017), Android merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android juga dikatakan Sistem Informasi yang menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi.

4.8 Unity

Menurut Persefoni & Tsinakos (2015), Unity adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan *game multiplatform* yang dirancang untuk mudah digunakan. Unity sendiri dapat mengelola beberapa data seperti objek tiga dimensi, suara, tekstur dan membuat grafik dua dimensi maupun tiga dimensi.

Pada pengembangan perangkat lunaknya berbasis 2D atau 3D dimana interaktif seperti simulasi training untuk kedokteran, visualisasi arsitektur, aplikasi berbasis *mobile, desktop, web corsole* dan beberapa jenis platform. Penggunaan *augmented reality* siswa dapat berinteraksi dengan konten digital yang dapat meningkatkan imajinasi, kreativitas dan belajar.

4.9 Scene

Menurut Roedavan (2019), *Scene* merupakan tampilan yang terletak ditengah dari program unity yang digunakan untuk melihat secara visual *game* yang kita bangun. Dengan *transform tools* yang berada pada *toolbar* unity dan untuk melakukan modifikasi kepada *game object* yang kita masukan ke dalam *scene*.

4.10 GameObject

Dikutip dari jurnal Christian Danny Irawan & dkk (2019), *Gameobjects* adalah konsep paling utama dalam pembuatan *game* dengan Unity. Setiap objek di dalam *game* adalah *GameObject* yang berarti apapun itu yang harus dimasukkan ke dalam *game* adalah *GameObject*, Namun *GameObject* tidak dapat melakukan apapun jika sendirian. Pengguna dapat memberikan *property-property* sebelum *object* tersebut dapat menjadi karakter, lingkungan, atau efek ruang. *GameObject* adalah penampung.

4.11 Component

Menurut Roedavan (2019), Komponen adalah komponen pembangunan dari *GameObject*, dimana tanpa komponen, maka *GameObject* tidak akan berarti apapun. *Component* atau komponen disebut sebagai inti dari sebuah

objek dan sifatnya dalam *game*. Komponen juga disebut pecahan-pecahan fungsional dari setiap *GameObject*.

4.12 Bahasa Pemrograman C#

Menurut Nugroho (2013), Bahasa C# merupakan bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Anders Hejlsberg Dan Witlamuth dan dikeluarkan pada tahun 2000 oleh *microsoft* yang berjalan di atas *Framework NET*. *Framework Net* adalah sebuah komponen Windows yang dibuat dengan tujuan mendukung pengembangan berbagai macam aplikasi. *NET Framework* yang mendukung untuk berkomunikasi dengan bahasa pemrograman lainnya seperti VB.NET dan C++.

Bahasa pemrograman C# tidak hanya berjalan pada sistem operasi *windows*, namun dapat berjalan di berbagai macam sistem operasi seperti sistem operasi *Windows, Mac OS Dan Linux*.

4.13 Algoritma FSM (Finite State Machine)

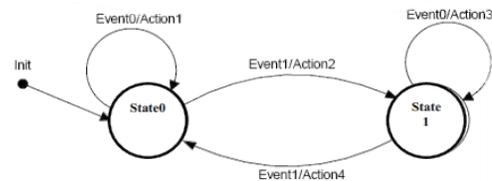


Diagram *Finite State Machine*

Sumber: Saputra and Nurhuda (2018), Jurnal Universitas Teknokrat Indonesia

Menurut Rafi& tahtawi (2016), *Finite State Machine* adalah sebuah metodologi perancangan sistem kontrol yang menggambarkan tingkah laku atau prinsip kerja sistem yaitu *State* (Keadaan), *Event* (Kejadian) dan *Action* (Aksi).

Finite State Machine akan berkerja ketika sistem berada pada salah satu state yang aktif, sistem akan beralih atau bertransisi menuju state lain, jika mendapatkan masukan atau event tertentu, baik berasal dari perangkat luar atau komponen dalam sistem itu sendiri.

5. ANALISIS DAN PERANCANGAN

5.1 Flowchart

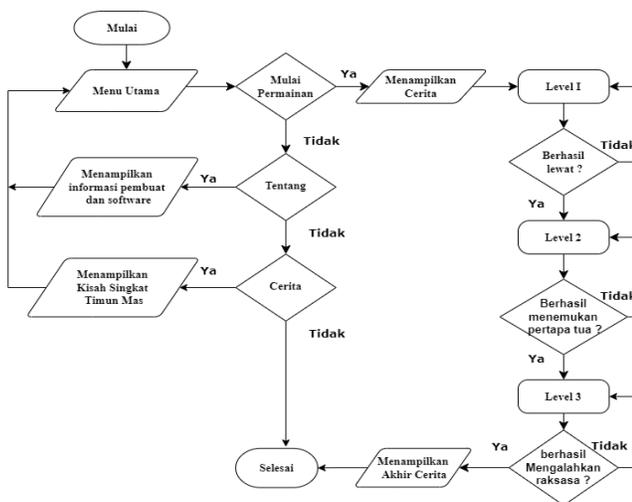
Menurut Baesens dan Backiel (2015), *Flowchart* merupakan diagram alir atau susunan beragam simbol menjadi satu kesatuan alur untuk menggambarkan sebuah rangkaian aktifitas atau prosedur secara detail secara ringkas yang memiliki peran penting dalam memutuskan sebuah langkah atau fungsionalitas dari sebuah *project*

pembuatan program. *Flowchart* memiliki beberapa simbol yang memiliki fungsi masing-masing.

Simbol <i>Flowchart</i>	Nama Simbol	Deskripsi
	Terminator	Menunjukkan awalan dan akhir dari sebuah program
	Arrow	Menggambarkan alur dari proses
	Process	Menunjukkan sebuah aktifitas atau langkah yang dilakukan
	Decision	Menentukan keputusan dari proses yang dilakukan
	Document	Menggambarkan sebuah dokumen atau laporan
	Data	Menunjukkan data sebagai input atau output menuju dari suatu proses

Sumber : Backiel, 2015, *Beginning Java Programming : The Object-Oriented Approach*.

Flowchart aplikasi dibawah ini digunakan sebagai alur berjalannya program yang akan digunakan dalam pembuatan permainan Timun Mas yang bisa dilihat pada gambar dibawah ini;



Gambar Flowchart Game Kisah Timun Mas

6. IMPLEMENTASI

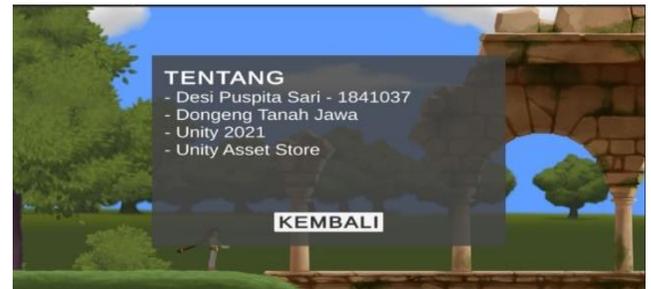
Game “Kisah Timun Mas” merupakan permainan yang memiliki *Genre game Side Scroller* atau *Side Scrolling* dimana pada permainan, pemain akan diajak untuk mendengarkan sejenak kisah kehidupan karakter, pemain

juga akan diajak menjadi karakter utama untuk menyelesaikan misi yang ada pada penggalan cerita yang ada dipertandingan. Disini pemain diharuskan berjalan, melompat dan menghindari rintangan yang ada pada permainan.

Agar permainan lebih menarik, setiap level pada permainan akan diberikan musuh kecil berupa musuh *jelly* yang akan menambah kesan keseruan bermain. Musuh pada permainan ini akan di implementasikan menggunakan Metode *Finite State Machine*. Permainan ini dibangun berbasis Android sehingga bisa dijalankan pada *Smartphone*.



Pada tampilan utama akan menampilkan menu-menu yang ada pada awal memainkan, menu tersebut terdiri dari menu Mulai Permainan, tentang *game* (*about*) dan cerita *game*. Tombol mulai permainan digunakan untuk pemain memulai permainan dan memasuki *scene* permainan.



Pada tampilan ini akan menampilkan informasi berupa nama pembuat, Referensi cerita, *software* dan *asset store* bahan yang dibutuhkan dalam membangun permainan ini.



Menu Cerita menampilkan sebuah gambaran kisah kehidupan Timun yang nantinya digunakan untuk menentukan jalannya permainan. Menu cerita pada permainan ini berupa slide video yang dimana terdapat tombol *skip* atau lewatin cerita untuk memasuki area permainan.



Setelah pemain memilih Menu Mulai Permainan, maka permainan akan bermain dari arena *level 1*, dimana setiap *level* pemain diminta untuk menghindari atau melawan musuh berupa *jelly*. Pemain akan diberikan health bar sebesar 100% untuk nyawa, apabila pemain terkena serangan musuh maka nyawa pemain akan berkurang sebanyak 10% dan jika pemain telah kehilangan 100% nyawanya maka pemain akan kalah dan pemain akan tetap berada pada level dimana pemain itu berada.

Pada tampilan permainan *level 1*, terdapat beberapa *icon* yang memiliki fungsi seperti *icon* lompat yang disimbolkan dalam bentuk (segitiga) untuk menghindari rintangan dan musuh, terdapat tombol menyerang yang disimbolkan dalam bentuk (pecahan tembakan) yang digunakan untuk menyerang musuh berupa *jelly*. Senjata yang digunakan pada permainan berupa sebuah batu.

Di sebelah kanan atas terdapat tombol *Pause* (jeda) yang digunakan untuk menghentikan sejenak permainan.

Permainan akan dimulai dengan adanya percakapan antar dua karakter yaitu Mbok Sirmi (Ibu Timun) dan Karakter Utama (Timun Emas), dimana mbok sirmi atau ibu timun memberikan pesan berupa petunjuk yang akan dilakukan oleh timun emas pada permainan.



Tampilan permainan di *level 2*, akan dimulai dengan Perjalanan Timun Emas mencari petunjuk selanjutnya. Di sepanjang perjalanan, pemain akan mendapatkan rintangan berupa musuh-musuh dalam bentuk *jelly* yang akan menghambat pemain dalam pencarian petunjuk

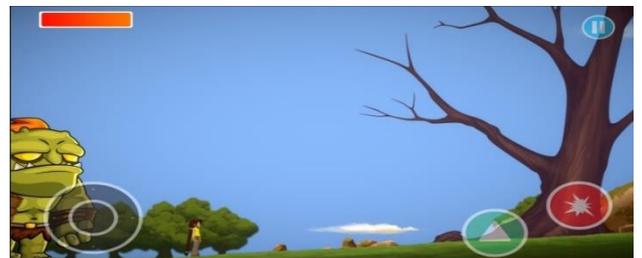
tersebut. Musuh yang terdapat di *level 2* akan berbeda dengan musuh yang ada di level sebelumnya



jika pemain berhasil mengalahkan musuh maka pemain akan menemukan petunjuk yang dicari yaitu seorang pertapa tua



Setelah berhasil mendapatkan bingkisan biji ajaib, pemain akan melanjutkan permainan ke level selanjutnya, dipertengahan jalan pemain akan bertemu buto ijo yang bersembunyi dibalik bebatuan dan mulai mengejar pemain.

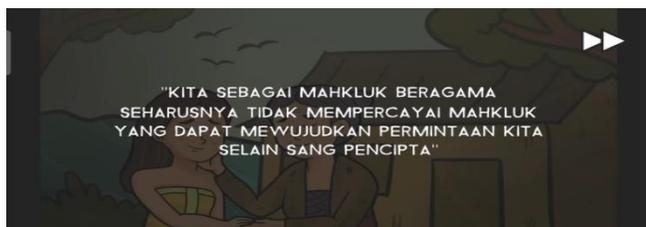


Awal permainan akan dibuka dengan kejar-kejaran antara Karakter Utama (Timun Mas) dan Karakter Musuh Utama (Buto Ijo), Pemain diminta untuk berlari menghindari Karakter Utama Musuh (Buto Ijo). Jika pemain tertangkap maka pemain akan kehilangan seluruh nyawanya.



Agar tidak tertangkap oleh Karakter Utama Musuh (Buto Ijo), setiap perjalanan akan muncul bungkusan ajaib yang di dapat dari level sebelumnya. Bungkusan yang

dimaksud adalah bungkusan senjata yang akan digunakan untuk melawan Karakter Musuh Utama.



Setelah berhasil mengalahkan buto ijo dengan bingkisan terakhir permainan akan dilanjutkan dengan slide video cerita untuk mengakhiri cerita sebelumnya. Di akhir cerita akan muncul pesan moral dengan kata-kata bijak dan sekaligus mengakhiri permainan.

7. HASIL PENGUJIAN

7.1 Pengujian *Beta*

Menurut Suhartono (2016), Pengujian *beta* dikenal sebagai pengujian pengguna berlangsung di lokasi pengguna akhir, kemudian oleh pengguna akhir memvalidasi kegunaan, fungsi, kompatibilitas, dan uji reliabilitas dari *software* yang dibuat. Aktifitas pengujian *beta* menambah nilai siklus hidup pengembangan produk karena memungkinkan kesempatan user untuk memberi masukan ke dalam desain, fungsi, dan kegunaan dari produk.

7.2 Pengujian *WhiteBox*

White box testing dikenal dengan sebutan pengujian kotak putih atau *glass-box*, pengujian yang dilakukan untuk menguji perangkat lunak dengan menganalisa dan meneliti struktur control yang menjelaskan sebagai bagian dari sebuah perancangan. Pengujian ini berfokus pada *source code* dari sebuah rancangan yang dibangun.

8. KESIMPULAN DAN SARAN

8.1 Kesimpulan

Berdasarkan semua uraian dalam Membangun Permainan Kisah Timun Mas Berbasis Android yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan antara lain:

1. Permainan Kisah Timun Mas telah berhasil dibuat dengan menggunakan pengembangan multimedia melalui 6 tahap yaitu konsep, *design*, pengumpulan bahan, *assembly*, pengujian dan pendistribusian.
2. Permainan memanfaatkan Metode *Finite State Machine* pada permainan kisah timun mas sebagai respon musuh pada pemain.

3. Permainan ini bertujuan untuk menarik minat anak-anak terhadap cerita rakyat khususnya tentang Kisah Timun Mas, permainan ini akan menjadi salah satu gambaran dari banyaknya cerita rakyat, sehingga anak-anak akan antusias untuk mencari tau cerita rakyat lainnya yang ada di Indonesia.
4. Hasil respon pengguna permainan Kisah Timun Mas didapatkan presentase sebanyak 76,25 % yang menyatakan baik untuk digunakan. Hasil diperoleh dari penjumlahan semua kuesioner yang telah dilakukan secara langsung dengan anak-anak.

8.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan permainan Kisah Timun Mas yang dibangun, maka diberikan saran-saran untuk pengembangan selanjutnya sebagai berikut :

1. Pengembang dapat menambahkan fitur *setting* untuk mengatur volume permainan dan melakukan *upgrade* senjata pemain.
2. Pengembang dapat menambahkan beberapa karakter musuh dan sound effects di setiap levelnya.
3. Pengembang dapat menambahkan fitur poin untuk menambah keseruan pada permainan.
4. Pengembang dapat menambahkan rintangan dan tingkatan level pada permainan agar permainan ini bisa di gunakan untuk anak-anak dan umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriansyah, Rifaldi Teguh. 2018. "Penggunaan Metode Fsm Untuk Musuh Pada Game Mushroom HunterR." *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*. Vol. 2. diakses 24 juni 2022.
- Burhan Nurgiantoro. 2018. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. https://books.google.co.id/books?id=_ZtjDwAAQB-AJ&printsec=frontcover&dq=Sastra+Anak:+Pengantar+Pemahaman+Dunia+Anak+doc&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwiztLyCu_P8AhW6SmwGHbRACCYQuwV6BAGEEAc#v=onepage&q&f=false. diakses 25 juni 2022.
- Dongeng Tanah Jawa. Dongeng Anak Timun Mas, http://www.youtube.com/c/dongeng_tanah_jawa/ diakses tanggal 10 juli 2022.
- Ramsari, Nopi, and Gilang Ramadhan. 2018. "Pembuatan Game Side Scrolling 2D the Naila ' S Survival Berbasis Android." *Jurnal FIKI VIII (2)*: 67–80. file:///C:/Users/USER_PC/Downloads/310-Article-Text-547-1-10-20200402.pdf. diakses 30 juni 2022.
- Saputra, Ricky, and Yeni Agus Nurhuda. 2018. "Implementasi Metode Finite State Machine Pada Pengembangan Game Role Playing Games." diakses 06 juli 2022.