

Designing a Desktop-Based Tales of Sarip Tambak Oso Game Using Unity

[Perancangan Game Tales Of Sarip Tambak Oso Berbasis Desktop Menggunakan Unity]

Alvito Dian Pratama Putra¹⁾, Cindy Taurusta^{*.2)}

¹⁾Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: cindytaurusta@umsida.ac.id

Abstract. *Folklore is a story from the past that has been passed down from generation to generation. One of the folktales from Sidoarjo that contains character education values is "Sarip Tambak Oso". But in modern times, the folktale "Sarip Tambak Oso" and other folktales are at risk of extinction, due to the impact of globalization, such as popular cultural content from various countries. Therefore, it is necessary to design a game with a combined visual novel genre with an action genre entitled "Tales of Sarip Tambak Oso". The development of "Tales of Sarip Tambak Oso" uses the GDLC (Game Development Life Cycle) method. The tests that have been carried out are Black Box testing with 100% results and user response testing getting an average result of 89.5%, from the percentage results can be stated in the very good category and is expected to be able to arouse public interest in folklore.*

Keywords – Folklore, Game, Unity, Desktop

Abstrak. *Cerita rakyat adalah sebuah kisah dari masa lampau yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Salah satu cerita rakyat yang berasal dari Sidoarjo terdapat nilai-nilai pendidikan karakter adalah "Sarip Tambak Oso". Namun pada masa modern, cerita rakyat "Sarip Tambak Oso" dan cerita rakyat lainnya beresiko terancam punah, karena dampak dari globalisasi seperti konten-konten budaya populer yang berasal dari berbagai negara. Maka dari itu, diperlukan untuk merancang sebuah game dengan genre gabungan visual novel dengan genre aksi yang berjudul "Tales of Sarip Tambak Oso". Pengembangan "Tales of Sarip Tambak Oso" menggunakan metode GDLC (Game Development Life Cycle). Pengujian yang telah dilakukan adalah pengujian Black Box dengan hasil 100% dan pengujian respon pengguna mendapatkan hasil rata - rata 89,5%, dari hasil presentase dapat dinyatakan dalam kategori sangat bagus dan diharapkan mampu membangkitkan minat masyarakat terhadap cerita rakyat.*

Kata Kunci – Cerita Rakyat, Permainan, Unity, Desktop

I. PENDAHULUAN

Cerita rakyat adalah sebuah kisah dari masa lampau yang telah diwariskan dari generasi ke generasi dalam suatu masyarakat. Cerita Rakyat sebagian besar berbentuk narasi yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam kehidupan yang diyakini oleh masyarakat. Dalam sastra Indonesia, cerita rakyat menjadi salah satu bentuk folklor lisan yang terdapat banyak cerita-cerita yang mengandung pesan moral dan hikmah [1]. Cerita rakyat adalah bagian kekayaan dari warisan budaya dan sejarah di setiap wilayah di Indonesia. Selain memiliki sejarah, cerita rakyat ini juga memiliki banyak manfaat, serta nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari [2].

Salah satu cerita rakyat dari Nusantara yang terdapat nilai-nilai pendidikan karakter dalam perkembangan alur cerita dan robin hood karakter tokoh adalah "Sarip Tambak Oso". Cerita rakyat "Sarip Tambak Oso" berasal dari pesisir timur Sidoarjo dan merupakan kisah asli dari daerah tersebut. Banyak keterangan masyarakat menyebutkan bahwa legenda ini berasal dari desa Tambak Oso (Tambak Sawah) kecamatan Waru. Sarip Tambak Oso, tokoh utama dalam cerita rakyat ini, menjadi lambang nilai-nilai luhur yang membentuk karakter dan semangat juangnya. Keberanian Sarip tercermin dalam kisah perlawanannya terhadap penjajah Belanda dan ketidakadilan yang terjadi di sekitarnya. Kesetiaan Sarip tampak melalui baktinya kepada orang tua, terutama kepada ibunya. Nilai ini menggambarkan betapa pentingnya hubungan keluarga dan kewajiban anak terhadap orang tua. Kesetiaan Sarip juga meluas ke lingkungan masyarakatnya, menciptakan ikatan yang kuat antara dirinya dan warga desa Tambak Oso [3].

Melalui kisah dari Sarip Tambak Oso ini mengajarkan pentingnya menghadapi tantangan dengan penuh keberanian, menggunakan kebijaksanaan dalam mengatasi berbagai masalah, dan tidak mudah menyerah dalam mencapai tujuan [4].

Namun cerita rakyat seperti "Sarip Tambak Oso" dan cerita rakyat lainnya dihadapkan pada risiko kepunahan dalam era modern dan perkembangan teknologi yang cepat. Globalisasi menyebabkan cerita rakyat terpinggirkan oleh konten budaya populer asing, dan media penyampaian cerita rakyat yang masih melalui media cetak dianggap kuno

[5] [6]. Masyarakat lebih cenderung berinteraksi dengan gadget dan media elektronik daripada membaca cerita rakyat [7]. Hal ini menimbulkan kekhawatiran terkait hilangnya warisan budaya cerita rakyat, sehingga membutuhkan upaya pelestarian dan inovasi. Salah satu media hiburan yang sangat digemari oleh generasi muda maupun masyarakat Indonesia saat ini adalah media berbentuk game, mengingat jumlah pemain game di Indonesia yang mencapai sekitar 105 juta orang, sehingga menjadi peluang untuk melestarikan dan menghidupkan kembali cerita rakyat dengan mengemasnya melalui media game [8].

Game merupakan salah satu media hiburan yang di dalamnya terdapat unsur interaktif dan memungkinkan para pemain terlibat langsung dalam berbagai aksi dan tantangan yang menarik [9] [10]. Game bisa berfungsi sebagai media hiburan dikala waktu senggang dan merupakan bagian dari perkembangan teknologi yang mampu memikat hingga meningkatkan motivasi para pemain [11]. Game sendiri memiliki berbagai macam genre, contohnya yaitu genre Visual Novel dan Aksi. Genre visual novel merupakan genre yang cocok untuk mengemas suatu cerita kedalam sebuah game, sementara genre aksi juga menyajikan pengalaman bermain yang intens dan penuh aksi. Dengan begitu, jika kedua genre ini digabungkan, maka memungkinkan pemain untuk menikmati cerita yang mendalam dalam visual novel atau merasakan sensasi adrenalin dan tantangan dalam game aksi [12] [13].

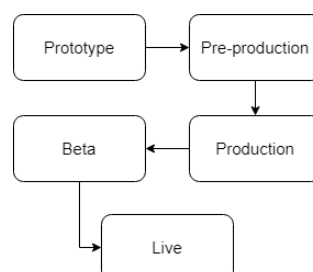
Penelitian terdahulu telah membahas terkait perancangan game visual novel dengan tema cerita rakyat. Penelitian yang dilakukan oleh Nanang Husin membahas tentang “Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung” yang merancang sebuah game bertemakan cerita rakyat dengan genre visual novel dan visual pada game masih 2D. Metode yang digunakan adalah GDLC. Hasil dari penelitian ini adalah telah dibangunnya sebuah game cerita rakyat Si Pitung menggunakan software Unity dan berfungsi dengan baik [14].

Pada penelitian terdahulu diatas, masih terdapat celah atau kelemahan, yaitu terkait visual dari game yang masih menggunakan 2D dan masih mengusung genre visual novel saja. Pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau mengisi celah tersebut dengan merancang game bertema cerita rakyat Sarip Tambak Oso yang berjudul Tales of Sarip Tambak oso menjadi game dengan genre Visual Novel, dengan tambahan elemen genre aksi 3D didalamnya. Elemen genre visual novel digunakan untuk merepresentasikan interaksi antar karakter, sehingga pemain dapat benar-benar terlibat dalam perkembangan cerita dan merasakan kedalaman karakter-karakter dalam cerita rakyat ini. Untuk menciptakan pengalaman bermain yang membuat pemain merasa seolah-olah mereka benar-benar terlibat dalam cerita, maka di sela-sela interaksi visual novel akan ada beberapa momen yang masih berkaitan dengan cerita mengharuskan pemain untuk mengambil peran Sarip secara aktif dengan elemen genre aksi 3D, seperti berkeliling mencari suatu benda atau terlibat dalam pertarungan yang menantang. Dengan menggabungkan genre visual novel dan genre aksi, cerita rakyat "Sarip Tambak Oso" akan memberikan pemain pengalaman bermain yang lebih beragam, tidak hanya terbatas pada visual novel, tetapi juga mencakup elemen aksi 3D.

Berdasarkan fenomena dan data yang telah diuraikan diatas, maka diperlukan untuk merancang game Tales of Sarip Tambak Oso, dengan menggunakan pedoman spesifik yang mengatur proses pengembangannya yaitu siklus pengembangan gim atau disebut Game Development Life Cycle (GDLC) [15], diharapkan dapat melestarikan dan memperkenalkan cerita rakyat yang terancam teringgal.

II. METODE

Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC), yang dikembangkan oleh Arnold Hendrick pada tahun 2009. GDLC mendefinikan terdapat 5 (lima) langkah dalam mengembangkan sebuah game. Dalam metode GDLC terdapat 5 tahapan yaitu mulai dari prototype, pre-production, production, beta, sampai dengan live [16] [17]. Gambar 1 merupakan tahapan dari metode GDLC Arnold Hendrick yang digunakan pada penelitian ini.



Gambar 1. Game Development Life Cycle [16]

1. Prototype merupakan tahap yang menjelaskan lebih rinci mengenai detail tentang konsep, karakter, alur cerita, dan skenario permainan yang akan diproduksi. Akan ada juga rincian tentang platform dan mesin permainan yang digunakan.

2. Pre-production adalah tahap untuk membuat rancangan alur game yang akan digunakan pada tahap produksi.
3. Production, pada tahap ini berfokus pada penyempurnaan desain prototipe awal dalam hal desain dan fungsi, dengan tujuan mencapai hasil yang optimal.
4. Beta adalah fase di mana game akan diuji menggunakan metode black box terlebih dahulu untuk memastikan semua fitur bekerja semestinya, lalu game diperkenalkan kepada pihak ketiga atau pemain untuk mendapatkan feedback dari pemain melalui kuesioner berupa pertanyaan dengan pilihan jawaban 4 buah menggunakan skala likert 1 sampai 5 yang diajukan kepada 20 responden atau pemain.
5. Live adalah final dari game yang sudah dikembangkan yang berarti game sudah siap dimainkan. Pada tahap awal, game ini akan di bagikan melalui layanan Itch.io.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil implementasi dari metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada pembuatan game Tales of Sarip Tambak Oso ini dirincikan sebagai berikut :

A. *Prototype*

Pada tahap ini menjelaskan lebih rinci mengenai detail tentang konsep dan alur cerita permainan yang akan diproduksi. Sebagai berikut :

1. Konsep (*Concept*)

Game ini merupakan adaptasi dari legenda cerita rakyat "Sarip Tambak Oso" yang berasal dari Sidoarjo, yang dimana berbagai peristiwa penting dalam cerita tersebut akan diubah menjadi quest dalam permainan, sehingga memungkinkan pemain merasakan pengalaman menjadi tokoh utama dalam kisah tersebut. Dalam permainan ini, pemain akan mengambil peran sebagai karakter Sarip. Tugas pemain adalah menyelesaikan berbagai macam misi dan berinteraksi dengan karakter-karakter lain dalam cerita, tujuannya adalah agar nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat "Sarip Tambak Oso" dapat tersampaikan dengan baik kepada pemain.

2. Cerita Dalam Gim (*Story Ingame*)

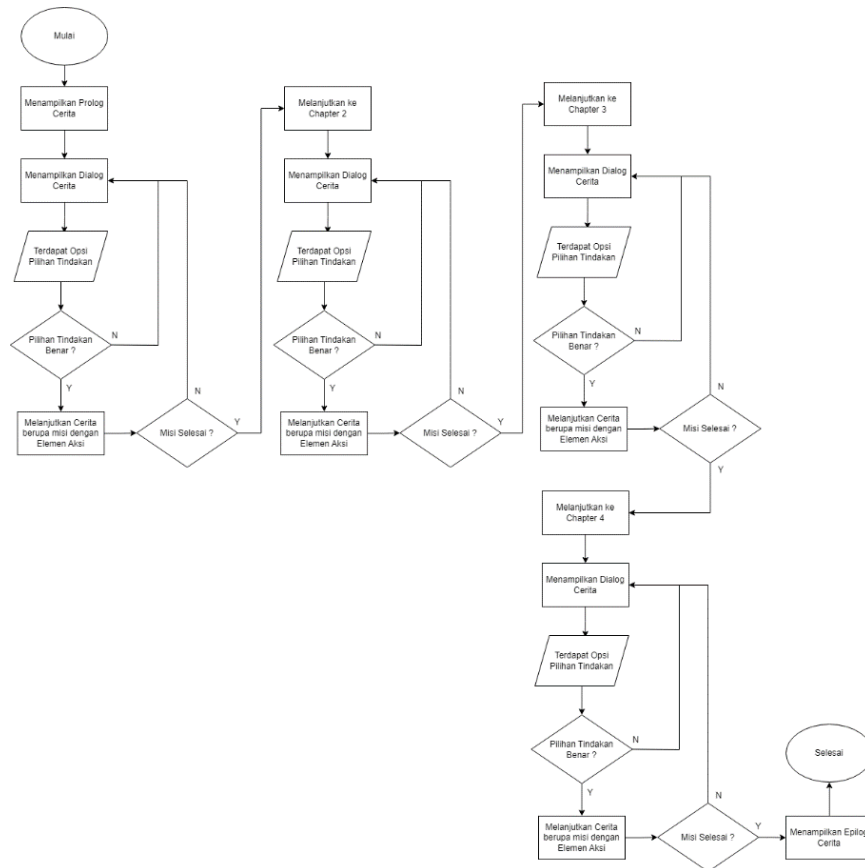
Dalam cerita dalam game "Sarip Tambak Oso," pemain akan memasuki dunia yang mengikuti alur cerita yang terinspirasi dari legenda cerita rakyat "Sarip Tambak Oso." Pemain akan mengikuti perjalanan hidup karakter utama, Sarip, yang tumbuh dari seorang pemuda yang penuh kasih sayang terhadap ibunya menjadi seorang pemberani yang berjuang melawan penindasan. Konflik utama cerita berkisar pada pengkhianatan Ridwan (paman sarip) terhadap ibu Sarip, yang memaksa ibu Sarip harus membayar pajak tambak yang semestinya menjadi tanggung jawab Ridwan. Pemain akan berinteraksi dengan berbagai karakter dalam cerita, menjalani misi-misi beragam, dan akhirnya menghadapi pertarungan antara Sarip dan Paidi yang merupakan pengawal antek belanda. Cerita dalam gim ini bukan hanya menghibur, tetapi juga mengajarkan pemain tentang nilai-nilai budaya, seperti keberanian, keadilan, dan kasih sayang yang terkandung dalam cerita rakyat "Sarip Tambak Oso."

B. *Pre-production*

Pada tahap ini menghasilkan rancangan alur game dan gameplay yang digunakan, serta asset-asset yang akan digunakan pada tahap produksi.

1. *Flowchart*

Sebuah sistem dari sebuah program untuk menyelesaikan dan menangani suatu tindakan secara berurutan divisualisasikan dalam sebuah flowchart[18]. Berikut merupakan flowchart dari gameplay Tales of Sarip Tambak Oso.

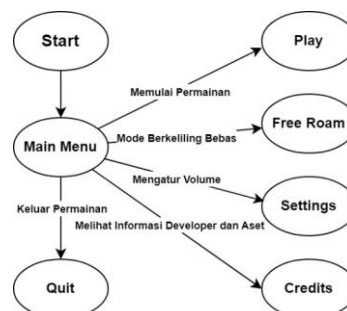


Gambar 2. Flowchart Gameplay

Pada Flowchart diatas, setiap pemain memulai setiap level atau chapter dengan akan disajikan narasi cerita, termasuk prolog untuk chapter awal, lalu masuk ke sesi percakapan dengan karakter lain yang melibatkan dialog sesuai alur cerita, diikuti pemilihan tindakan setelah percakapan. Pemilihan tindakan yang benar, maka pemain akan mengambil peran karakter sarip dan memulai misi yang berkaitan dengan cerita, seperti mencari barang atau pertarungan. Keberhasilan menyelesaikan misi membawa pemain ke chapter berikutnya dalam permainan.

2. Diagram FSM (*Finite State Machine*)

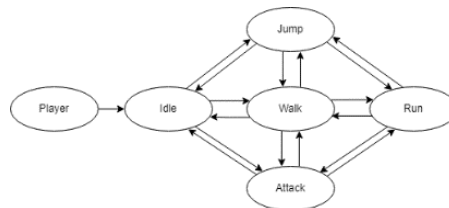
Finite State Machine adalah suatu rancangan sistem kontrol yang menggambarkan tingkah laku atau prinsip kerja sistem dengan menggunakan tiga hal, yaitu : Keadaan (state), kejadian (event) dan aksi (action) [19].



Gambar 3. FSM Menu Utama

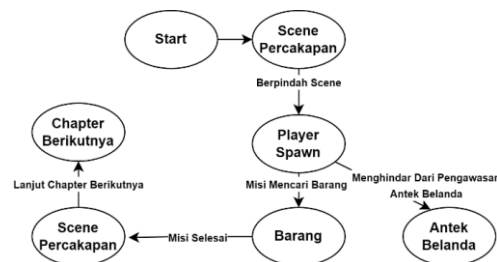
Pada menu utama, terdapat empat opsi yang dapat dipilih oleh pemain: Play, FreeRoam, Settings, Credits, dan Quit. Jika pemain memilih menu Play, maka akan memulai permainan. Jika pemain memilih menu Settings, maka pemain akan ditampilkan panel kontrol untuk mengatur volume game. Jika pemain memilih menu FreeRoam, maka pemain dapat berkeliling secara bebas di dalam game. Jika pemain memilih menu Credits, maka pemain akan ditampilkan panel yang memaparkan informasi terkait

pengembang dan aset-aset yang digunakan dalam game, dan yang terakhir jika pemain memilih menu Quit, maka pemain akan keluar dari game.



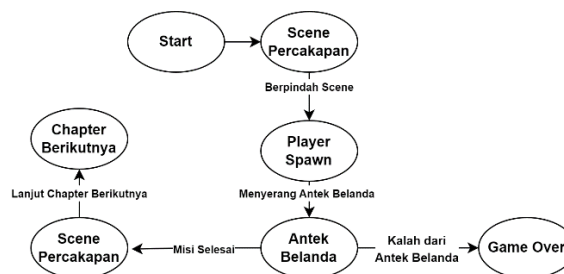
Gambar 4. FSM *Movement Character*

Pada Gambar 4 merupakan perilaku movement yang dapat dilakukan oleh player terhadap characte, yang dimulai dari state Idle, pada saat state Idle dapat melakukan Jump, Walk, Run, dan Attack. Keempat state tersebut dapat dilakukan secara berulang.



Gambar 5. FSM Level 1

Pada FSM Level 1 atau Chapter 1 pemain memulai dengan percakapan lalu diakhiri dengan pilihan tindakan, jika pemain memilih tindakan yang benar maka melanjutkan ke sesi aksi untuk mencari 4 barang, jika tertangkap oleh penjaga, maka akan game over dan permainan mengulang, jika pemain menyelesaikan misi, akan dibawa ke sesi percakapan, dan setelah itu permainan melanjutkan ke Level/Chapter berikutnya.



Gambar 6. FSM Level 2

Pada FSM Level 2 atau Chapter 2 pemain mevmulai dengan percakapan lalu diakhiri dengan pilihan tindakan, jika pemain memilih tindakan yang benar maka melanjutkan ke sesi aksi untuk misi melawan antek belanda, jika kalah dari antek belanda, maka akan game over dan permainan mengulang, jika pemain menyelesaikan misi, akan dibawa ke sesi percakapan, dan setelah itu permainan melanjutkan ke Level/Chapter berikutnya.



Gambar 7. FSM Level 3

Pada FSM Level 3 atau Chapter 3 pemain memulai dengan percakapan lalu diakhiri dengan pilihan tindakan, jika pemain memilih tindakan yang benar maka melanjutkan ke sesi aksi untuk misi

melawan paidi yang merupakan pengawal antek belanda, pada chapter ini pemain memang diharuskan kalah dari paidi, karena mengikuti sesuai alur cerita, lalu setelah kalah dari paidi akan dibawa ke sesi percakapan, dan setelah itu permainan melanjutkan ke Level/Chapter berikutnya.



Gambar 8. FSM Level 4

Pada FSM Level 4 atau Chapter 4 pemain memulai dengan percakapan lalu diakhiri dengan pilihan tindakan, jika pemain memilih tindakan yang benar maka melanjutkan ke sesi aksi untuk misi mencari dan melawan paidi, jika pemain menang melawan paidi, maka akan dibawa ke sesi percakapan, dan setelah itu akan ditampilkan Ending Cutscene dari cerita.

C. Production

Pada tahap produksi, disajikan hasil rancangan asset karakter, pengkodean, dan implementasi antarmuka.

1. Pembuatan 2D Model Karakter

Pembuatan model 2D dari setiap karakter dilakukan menggunakan alat berbasis web yang disebut CHARAT BIGBANG [20] dan Adobe Photoshop.



Gambar 9. Model 2D Sarip.



Gambar 10. Model 2D Ibu Sarip.



Gambar 11. Model 2D Paidi.



Gambar 11. Model 2D Lurah Gedangan.



Gambar 13. Model 2D Paman Sarip.



Gambar 14. Model 2D Tentara Belanda

2. Pembuatan Model

Pembuatan model 3D dari setiap karakter yang diperlukan dalam game dilakukan menggunakan Software Blender.



Gambar 15. Model 3D Sarip.



Gambar 16. Model 3D Paidi.



Gambar 17. Model 3D Paman Sarip.



Gambar 18. Model 3D Lurah Gedangan.



Gambar 19. Model 3D Tentara Belanda

3. Pengkodean

Proses pembuatan program pada Unity menggunakan pengkodean dengan sebutan Scripting menggunakan Bahasa Pemrograman C#. Pengkodean dilakukan untuk membuat mekanik permainan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

4. Implementasi *Interface*

Berikut merupakan hasil implementasi Interface berdasarkan aspek - aspek yang dibutuhkan dalam game setelah melakukan pengkodean dan penyesuaian setiap fungsinya.



Gambar 20. Implementasi Interface Menu

Pada interface menu utama, terdapat menu Play, FreeRoam, Settings, Credits, dan Quit yang dapat diinteraksi oleh pemain.



Gambar 21. Implementasi Interface Level.

Pada interface menu Level, terdapat pilihan Chapter atau Level yang dapat dimainkan oleh pemain.



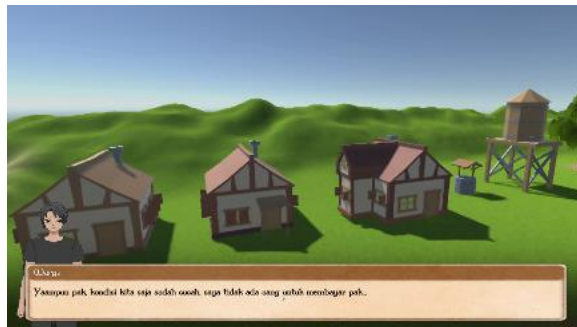
Gambar 22. Implementasi Interface Cutscene.

Pada interface Cutscene, menampilkan cuplikan berupa footage hingga animasi yang merupakan bagian dari cerita.



Gambar 23. Implementasi Interface Tutorial pada Sesi Percakapan.

Pada interface Tutorial pada sesi percakapan, ditampilkan panduan terkait mekanisme untuk menjalankan sesi percakapan.



Gambar 24. Implementasi Interface Sesi Percakapan.

Pada interface sesi percakapan, menampilkan dialog yang diucapkan oleh tokoh yang terkait dengan cerita.



Gambar 25. Implementasi Interface Sesi Aksi Chapter 1.

Pada interface sesi aksi chapter 1, pemain diharuskan menjalankan misi untuk mencari beberapa barang.



Gambar 26. Implementasi Interface Sesi Aksi Chapter 2.

Pada interface sesi aksi chapter 2, pemain diharuskan menjalankan misi untuk melawan antek belanda.



Gambar 27. Implementasi Interface Sesi Aksi Chapter 3.

Pada interface sesi aksi chapter 3, pemain diharuskan menjalankan misi untuk melawan paidi yang merupakan pengawal antek belanda.



Gambar 28. Implementasi Interface Sesi Aksi Chapter 4.

Pada interface sesi aksi chapter 3, pemain diharuskan menjalankan misi untuk mencari dan melawan paidi yang merupakan pengawal antek belanda.



Gambar 29. Implementasi Interface Game Over.

Pada interface Game Over ketika kalah dalam sesi aksi, menampilkan tombol untuk mengulang permainan.

D. *Beta*

1. Hasil *Black Box Testing*

Pada tahap beta yaitu berfokus pada hasil dari pengujian black-box dan hasil uji respon pengguna.

Tabel 1. *Black Box Testing*

Nama Pengujian	Bentuk Pengujian	Hasil Pengujian	Keterangan
Tampilan Main Menu	Menampilkan Daftar Main Menu	Berhasil	Menampilkan semua menu pada Main Menu
Menu Option	Membuka Menu option	Berhasil	Menu Option terbuka.

Menu About	Membuka menu About	Berhasil	Menu About terbuka.
Menu Exit	Menekan menu exit	Berhasil	Game tertutup.
Play Game	Menekan Play Game pada menu	Berhasil	Game telah dimulai.
Melanjutkan Percakapan	Menekan klik kiri mouse pada sesi percakapan	Berhasil	Percakapan berlanjut.
Memilih Tindakan Aksi Selanjutnya	Memilih dan menekan pada pilihan tindakan aksi yang sesuai	Berhasil	Berpindah ke sesi aksi sesuai alur cerita.
Gerakan Karakter	Menggerakkan karakter untuk maju, kesamping, dan kebelakang	Berhasil	Karakter bergerak sesuai input pada keyboard.
Karakter menyerang	Menekan klik kiri pada mouse untuk karakter menyerang	Berhasil	Karakter berhasil melancarkan serangan.

Dari uji coba Black Box yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa fitur dan mekanisme dalam game beroperasi dengan baik.

2. Hasil Uji Respon Pengguna

Pada tahap uji respon pengguna dilakukan untuk mengukur kepuasan pemain setelah bermain Game Tales of Sarip Tambak Oso. Metode pengujian melibatkan penyebaran kuesioner berupa Google Form kepada 20 responden yang berasal dari kalangan masyarakat umum. Proses perhitungan dilakukan dengan menggunakan skala Likert untuk menganalisis tanggapan responden terhadap permainan tersebut. Langkah-langkah yang diambil dalam perhitungan uji respon pengguna mengikuti rumus skala likert sebagai berikut [21].

$$P = \frac{N \times R}{I} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

P = Nilai Presentase Tiap Soal

N = Nilai setiap jawaban pada masing-masing instrumen

R = Frekuensi Nilai Terjawab

I = Nilai jawaban tertinggi dikali dengan jumlah peserta



Gambar 30. Jumlah Jawaban Responden

Telah didapatkan jawaban dari 20 responden melalui Google Form. Hasil dari kuesioner tertera dan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Kuesioner

Pertanyaan	1	2	3	4	5
Apakah game Tales of Sarip Tambak Oso memiliki tema yang menarik ?	0	0	0	10	10
Apakah game Tales of Sarip Tambak Oso menyenangkan ketika dimainkan ?	0	0	1	7	12
Apakah cerita Sarip Tambak Oso sudah tersampaikan melalui game Tales of Sarip Tambak Oso ini ?	0	0	1	6	13
Apakah game Tales of Sarip Tambak Oso ini sudah layak dipublikasikan ?	0	0	2	11	7

Dari hasil kuesioner, kriteria interpretasi akan dicari berdasarkan perhitungan interval seperti yang terdokumentasikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Kuesioner

Nilai Interval	Hasil
0% - 19,99%	Sangat Kurang
20% - 39,99%	Kurang
40% - 59,99%	Cukup
60% - 79,99%	Bagus
80% - 100%	Sangat Bagus

Indeks interpretasi hasil perhitungan dari setiap pertanyaan terdapat pada tabel berikut :

Tabel 4. Interval Interpretasi Indeks

Pertanyaan	Nilai Interval	Hasil
Apakah game Tales of Sarip Tambak Oso memiliki tema yang menarik ?	90%	Sangat Bagus
Apakah game Tales of Sarip Tambak Oso menyenangkan ketika dimainkan ?	91%	Sangat Bagus

Apakah cerita Sarip Tambak Oso sudah tersampaikan melalui game Tales of Sarip Tambak Oso ini ?	92%	Sangat Bagus
Apakah game Tales of Sarip Tambak Oso ini sudah layak dipublikasikan ?	85%	Sangat Bagus

Berdasarkan hasil uji respon pengguna menggunakan kuesioner telah didapat presentase rata rata 89,5%. Berdasarkan Nilai Interval Interpretasi Indeks presentase tersebut berada di kategori “Sangat Bagus”.

E. Live

Pada tahap Live, game Tales of Sarip Tambak Oso sudah dikemas menjadi file .exe dan bisa langsung dimainkan. Game Tales of Sarip Tambak Oso diunggah pada platform Itch.io, agar pemain yang ingin bermain dapat mendownload game dari platform tersebut.

VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan game Tales of Sarip Tambak Oso menggunakan metode GDLC yang terdiri dari 5 tahapan yang telah dilakukan yaitu prototype, pre-production, production, beta, sampai dengan live telah berhasil dirancang dan berfungsi dengan baik. Hal ini diperoleh melalui pengujian black box, yang menunjukkan bahwa fitur dan mekanisme dalam game dapat berfungsi sesuai yang diharapkan.

Pada hasil uji respon pengguna menggunakan kuesioner telah didapat presentase rata rata 89,5%. Berdasarkan Nilai Interval Interpretasi Indeks presentase tersebut berada di kategori “Sangat Bagus”. Dengan demikian, diharap hasil pengembangan game ini dapat melestarikan cerita rakyat Sarip Tambak Oso melalui media game yaitu dengan memberikan pengalaman bermain yang memuaskan bagi pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dari lubuk hati yang terdalam, peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya terhadap orang tua, keluarga, serta semua pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam proses penelitian. Tidak lupa, ucapan terima kasih juga disampaikan terhadap Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah menyediakan sarana dan fasilitas dalam melakukan proses penelitian.

REFERENSI

- [1] A. Zulkarnais, P. Prasetyawan, and A. Sucipto, “Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android,” *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, vol. 3, no. 01, 2018.
- [2] R. K. Rachbini, M. Suyanto, and A. Purwanto, “IMPLEMENTASI CLOTH SIMULATION PADA KARAKTER KERAJAAN CERITA RAKYAT,” *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 8, no. 3, pp. 878–885, Aug. 2023, doi: 10.29100/jipi.v8i3.3970.
- [3] J. Susilo, N. Fediyanto, D. Fakultas, and E. Dan Bisnis, “PEMBANGUNAN KARAKTER KEARIFAN LEGENDA SARIP TAMBAK OSO BAGI GENERASI (1).”
- [4] Tim detikJatim, “Kisah Kesaktian Sarip Tambak Oso, Robin Hood dari Sidoarjo,” detikJatim.
- [5] K. Asyahda, A. Purno, and W. Wibowo, “PERANCANGAN GAME ANDROID NOVEL VISUAL ‘MALIN KUNDANG’ MENGGUNAKAN RENPY VISUAL NOVEL ENGINE,” 2023.
- [6] K. Fathoni, J. Akhmad, N. Hasim, M. Z. Fathony, R. Y. Hakkun, and R. Asmara, “RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN CERITA RAKYAT TIMUN MAS BERBASIS GAME 3D.” doi: <https://doi.org/10.22146/jntt.39160>.
- [7] N. J. Budiartawan, M. Windu, A. Kesiman, I. Gede, and M. Darmawiguna, “PENGEMBANGAN GAME CERITA RAKYAT BALI BERBASIS DESKTOP ‘CALON ARANG (THE DARKNESS OF DIRAH),’” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 11, no. 1, 2022.
- [8] Novina Putri Bestari, “Wow! Tiga Tahun Lagi Pemain Game di RI Tembus 127 Juta Orang,” *CNBC Indonesia*.
- [9] D. Anjarsari and C. Taurusta, “Rancang Bangun Game 2D ‘Goodbye Covid’ Berbasis Android.”

- [10] A. G. Asrori, A. Y. Fernando, A. Fakhrul, and R. Nuraisa, "Pembuatan Game Petualangan Matematika Menggunakan Algoritma A* Dan Random Number Generator."
- [11] K. Furqonnil Hakim, D. Pasha, and Q. Jafar Adrian, "Desain 2D Game Platform Petualangan Gajah Berbasis Android," vol. 4, pp. 41–46, doi: 10.33365/jatika.v4i1.2462.
- [12] M. Rizal Ihsanuddin and C. Taurusta, "Depression Diagnosis Application Using Beck Depression Inventory Method with Visual Novel Game Aplikasi Diagnosa Depresi dengan Metode Beck Depression Inventory dengan Pendekatan Game Visual Novel," 2021.
- [13] C. Rohman, D. Saputra, D. C. Taurusta, and U. M. Sidoarjo, "Perancangan Game Aksi 'Mengejar Kebangsaan' Menggunakan Unity 3D Berbasis Dekstop," SNESTIK, p. 61, 2022, doi: 10.31284/p.snestik.2022.2620.
- [14] Nanang Husin, "Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung," JURNAL ESENSI Infokom, vol. 5, 2021, doi: <https://doi.org/10.55886/infokom.v5i2.279>.
- [15] S. R. Fadillah, E. Muhammad, A. Jonemaro, and W. S. Wardhono, "Pengembangan Gim Edukasi Matematika Dasar berbasis Android," 2021. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [16] S. A. Fauzan, S. R. Pradana, M. Hikal, M. B. Ashfiya, Y. I. Kurniawan, and B. Wijayanto, "Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick's Dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma's Dungeon," Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika, vol. 2, no. 2, pp. 113–126, Apr. 2022, doi: 10.54082/jiki.26.
- [17] R. Ramadan and Y. Widyani, "Game development life cycle guidelines," in 2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACSI 2013, IEEE Computer Society, 2013, pp. 95–100. doi: 10.1109/ICACSI.2013.6761558.
- [18] F. O. Ari and C. Taurusta, "Rancang Bangun Game 2D 'East Java Adventure' Menggunakan Unity," 2023.
- [19] Erico Septian Widodo and Dewi Kusumaningsih, "PENERAPAN ALGORITMA FINITE STATE MACHINE PADA NON PLAYABLE CHARACTER DALAM GAME 'SANGKURIANG: SIMPLE PLATFORM GAME,'" SENAFTI, vol. 2, Oct. 2023.
- [20] "CHARAT." Accessed: Feb. 08, 2024. [Online]. Available: <https://charat.me/en/boys/create/#>
- [21] I. A. Kautsar and M. Ruslianor Maika, "The use of User-centered Design Canvas for Rapid Prototyping," in Journal of Physics: Conference Series, IOP Publishing Ltd, Feb. 2021. doi: 10.1088/1742-6596/1764/1/012175.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.