

INTISARI

Cerita rakyat adalah bagian penting dari kekayaan budaya suatu bangsa yang sering kali kurang dikenal oleh generasi muda. Seiring perkembangan zaman cerita rakyat semakin dilupakan, terutama setelah generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk merancang game edukasi "Raden Kamandaka" sebagai media untuk mempertahankan dan menyebarkan cerita rakyat Raden Kamandaka kepada audiens yang lebih luas, terutama pelajar dan generasi muda.. Game "Raden Kamandaka" diharapkan dapat membantu melestarikan budaya dan warisan cerita rakyat Indonesia dengan memanfaatkan elemen game untuk meningkatkan minat dan pengetahuan pemain tentang warisan budaya lokal. Penelitian ini menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC) yang meliputi tahap perencanaan, desain, pengembangan, pengujian, dan rilis untuk memastikan game yang dihasilkan tidak hanya menarik tetapi juga edukatif. Penelitian ini dimulai dengan menentukan tujuan pendidikan dan menentukan elemen-elemen cerita rakyat yang akan dimasukkan ke dalam game. Selanjutnya, tahap desain melibatkan pembuatan ide untuk game, desain karakter, alur cerita, dan mekanika permainan yang menggabungkan elemen interaktif untuk meningkatkan keterlibatan pemain. Pada tahap pengembangan, game Kamandaka dibangun menggunakan perangkat lunak pengembangan game dan diuji melalui proses uji coba untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang relevan. Dari hasil dari penelitian diatas menghasilkan sebuah game edukasi yang berjudul "Raden Kamandaka" tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik.

Kata kunci: Game, Kamandaka, Cerita Rakyat, Game Development Life Cycle (GDLC)

ABSTRACT

People's stories are an important part of the cultural wealth of a nation that is often less known by the younger generation. As the times progress, people's stories are becoming more and more forgotten, especially after the younger generation. The research is aimed at designing the educational game "Raden Kamandaka" as a medium to preserve and disseminate the story of the people of Raden kamandaka to a wider audience, especially students and younger generations. This research uses the Game Development Life Cycle (GDLC) methodology that covers the planning, design, development, Testing, and Release stages to ensure that the games produced are not only interesting but also educational. The research begins by defining the educational objectives and determining the folk story elements to be included in the game. Next, the design stage involves creating ideas for the game, character design, story streams, and game mechanics that combine interactive elements to enhance player engagement. At the development stage, Kamandaka games are built using game development software and tested through a trial process to identify the relevant elements. The results of the above research resulted in an educational game called "Raden Kamandaka" not only entertaining but also educating.

Keywords: Game, Kamandaka, Cerita Rakyat, Game Development Life Cycle (GDLC)