

GAME EDUKASI 2D RPG “KULON PROGO: “THE LOST ARTIFACT” UNTUK PELESTARIAN BUDAYA LOKAL

Salma Nur Azizah¹⁾, Tiyas Insania Dhikananda²⁾, Muhammad Rizky Sendiko³⁾, Mia Rosmiati⁴⁾

¹²³⁴Telkom University

Corresponding Author: ¹salmaazizah@student.telkomuniversity.ac.id

Info Artikel

Article history:

Received Juny 16, 2025

Revised July 10, 2025

Accepted July 30, 2025

Kata Kunci:

Pelestarian Budaya
Gamifikasi
Game Edukatif
Generasi Z dan Alpha
Kulon Progo

ABSTRAK

Pergeseran minat masyarakat, khususnya generasi Z dan Alpha, terhadap konten digital menjadi tantangan dalam pelestarian budaya lokal yang masih disajikan secara konvensional. Kondisi ini menyebabkan kurangnya pemahaman pada generasi muda terhadap warisan budaya mereka. Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta, memiliki kekayaan budaya yang beragam namun menghadapi kendala dalam pelestariannya, terutama karena keterbatasan pemanfaatan platform digital yang ada serta kurangnya pendekatan interaktif yang relevan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi game edukatif dua dimensi (2D) bergenre *Role-Playing Game* (RPG) berjudul “Kulon Progo: The Lost Artifact” sebagai media inovatif untuk pelestarian budaya lokal. Metode *Prototyping* diadopsi dalam pengembangan game ini, didukung dengan pendekatan *Object-Oriented Design* (OOD) menggunakan UML. Game ini mengintegrasikan narasi budaya Kulon Progo ke dalam sistem *quest*, perolehan artefak, dan mekanisme *leveling*. Aplikasi game ini berhasil dikembangkan dengan fungsionalitas yang sesuai desain, menciptakan pengalaman *gameplay* yang interaktif dan menarik. Berdasarkan kuesioner kepuasan pengguna, diperoleh 95 % respon positif yang menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan minat terhadap budaya Kulon Progo. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan model game edukatif berbasis budaya lokal, sekaligus menjadi langkah awal dalam mengevaluasi potensi game sebagai media pelestarian budaya yang menjembatani generasi muda dengan warisan budaya mereka.



This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY NC SA 4.0) which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium for non-commercial use provided the original author and source are credited.

1. PENDAHULUAN

Pelestarian budaya merupakan fondasi penting dalam pembangunan berkelanjutan suatu bangsa, karena mencerminkan identitas, kearifan lokal, dan warisan leluhur. Di era digital saat ini, dengan percepatan teknologi informasi dan komunikasi, upaya pelestarian budaya menghadapi tantangan sekaligus peluang yang signifikan. Globalisasi dan digitalisasi telah mengubah cara masyarakat berinteraksi, belajar, dan mengakses informasi, sehingga memengaruhi persepsi dan partisipasi masyarakat terhadap warisan budaya. Pendekatan tradisional sering kali sulit menjangkau generasi muda yang tumbuh di tengah arus digital, di mana interaktivitas dan konten visual lebih menarik perhatian mereka. Kondisi ini menuntut inovasi strategis agar nilai-nilai budaya tetap relevan dan dikenal luas oleh generasi penerus bangsa.

Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta, memiliki kekayaan budaya yang beragam dan unik, mulai dari situs sejarah, tradisi lokal, hingga artefak bernilai tinggi, yang perlu dilindungi dan dikenalkan terutama kepada generasi muda. Dinas Kebudayaan Kulon Progo bertanggung jawab dalam menjaga eksistensi budaya lokal. Meskipun berbagai program pelestarian seperti festival budaya, dokumentasi tradisi, penyuluhan, dan edukasi seni telah diinisiasi, tantangan muncul akibat urbanisasi dan paparan budaya global melalui media digital. Pergeseran minat masyarakat, terutama generasi Z dan Alpha, ke arah konten digital merupakan kenyataan demografis. Generasi ini lebih terbiasa dengan media sosial, permainan daring, dan media visual yang interaktif, yang sering kali membuat mereka merasa kurang dekat, baik secara emosional maupun pemahaman, dengan budaya lokal yang cenderung ditampilkan dengan cara tradisional. Akibatnya,

budaya tradisional sering dianggap kurang menarik atau tidak relevan, sehingga banyak elemen budaya terancam terlupakan.

Meskipun Dinas Kebudayaan telah menginisiasi platform digital seperti situs web dan media sosial, pemanfaatannya belum mencapai tingkat optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan sumber daya manusia dalam pengelolaan teknologi dan pengembangan konten interaktif. Selain itu, kurangnya integrasi teknologi lanjutan, seperti gamifikasi untuk mendorong partisipasi aktif, serta ketiadaan metode pelestarian budaya yang relevan bagi generasi muda yang cenderung responsif terhadap media digital interaktif, turut menjadi kendala.

Merespon tantangan ini, adopsi pendekatan inovatif melalui teknologi digital menjadi penting. Penerapan konsep gamifikasi dan pengembangan *game-based learning* dalam pelestarian budaya adalah strategi yang menjanjikan. Gamifikasi, sebagai metode yang mengintegrasikan elemen permainan serta nilai-nilai budaya ke dalam konteks non-permainan, telah terbukti secara ilmiah mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil pembelajaran di berbagai bidang [1]. Studi terbaru menunjukkan bahwa elemen-elemen seperti poin, lencana digital, papan peringkat, serta struktur tantangan dan misi terbukti efektif dalam mendorong perilaku positif dan mempertahankan minat pengguna [2]. Gamifikasi dalam Pendidikan mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang imersif dan bermakna, membantu mengatasi kebosanan dan meningkatkan daya ingat [3].

Aplikasi game, khususnya *serious games* atau *games for change*, telah menjadi topik penelitian yang berkembang pesat sebagai media edukasi dan pelestarian budaya. *Serious games* dirancang untuk mendukung tujuan penelitian, pendidikan, serta simulasi kondisi nyata. Berbagai penelitian telah menguji efektivitas game dalam mengenalkan aspek-aspek budaya seperti sejarah, arsitektur, seni, dan tradisi kepada audiens yang lebih luas, terutama generasi muda yang tumbuh dalam lingkungan digital [4]. Sebagai contoh, sejumlah museum di Eropa telah mengintegrasikan game interaktif untuk meningkatkan pengalaman pengunjung [5], sementara proyek pelestarian warisan budaya di Asia Tenggara mulai mengeksplorasi potensi game seluler sebagai media interaktif [6]. Integrasi teknologi dalam bentuk aplikasi seperti game terbukti mampu mengubah persepsi terhadap konten budaya tradisional yang dianggap membosankan, menjadi pengalaman yang menarik, menyenangkan, dan relevan dengan gaya hidup digital masa kini.

Meskipun demikian, masih terdapat *research gap* yang signifikan. Sebagian besar penelitian terkait gamifikasi dan pelestarian budaya masih berfokus pada analisis konseptual atau studi kasus berskala kecil. Masih terbatasnya riset yang secara spesifik merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi

efektivitas game 2D RPG berbasis narasi mendalam dengan konten budaya lokal sebagai solusi pelestarian budaya daerah seperti Kulon Progo. Selain itu, studi yang ada umumnya belum mengintegrasikan secara menyeluruh berbagai aspek budaya lokal seperti sejarah, artefak, cerita rakyat, dan geografi ke dalam mekanisme permainan yang kohesif dengan alur naratif yang kuat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut melalui pengembangan aplikasi game edukatif dua dimensi (2D) bergenre RPG berjudul “Kulon Progo: The Lost Artifact”.

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, pembuatan game “Kulon Progo: The Lost Artifact” memiliki beberapa kontribusi utama yaitu:

1. Pengembangan model aplikasi game edukatif 2D RPG yang secara khusus dirancang untuk pelestarian budaya lokal Kulon Progo, melalui integrasi elemen gamifikasi yang inovatif dan narasi yang mendalam.
2. Validasi pendekatan inovatif game ini sebagai media alternatif yang atraktif dan partisipatif, terutama dalam menjangkau generasi muda sebagai target utama pelestarian budaya.
3. Perumusan panduan implementasi yang dapat digunakan oleh institusi kebudayaan maupun pengembang game sebagai acuan untuk menerapkan pendekatan serupa di wilayah lain. Melalui kontribusi ini, diharapkan game dapat menjadi jembatan yang kokoh antara Dinas Kebudayaan Kulon Progo dan masyarakat modern, khususnya generasi muda, dalam upaya kolaboratif menjaga dan mengenalkan kekayaan budaya daerah secara berkelanjutan.

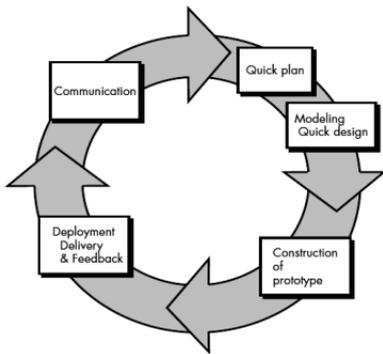
4. METODE PENELITIAN

Bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi game “Kulon Progo: The Lost Artifact”. Pembahasan mencakup metode pengembangan perangkat lunak, desain sitem, serta platform dan *tools* yang digunakan.

2.1 Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *Prototyping* dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Metode ini dipilih karena sifatnya yang interaktif dan fleksibel, memungkinkan pengembang membangun prototipe sistem secara cepat serta memperoleh umpan balik dari pengguna sejak tahap awal pengembangan [7]. Pendekatan ini dinilai efektif untuk pengembangan game, di mana interaksi pengguna dan pengalaman bermain (*gameplay*) merupakan aspek krusial yang membutuhkan validasi berkelanjutan. Tahapan metode *Prototyping* yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada model yang dijelaskan oleh Pressman (2010) [8], sebagaimana yang ditunjukkan

pada Gambar 1. Metode ini juga telah banyak digunakan dalam pengembangan *serious game* karena memungkinkan iterasi cepat dan validasi pengalaman pengguna secara real-time [9].



Gambar 1. Metode prototyping [pressman : 2010]

Berdasarkan Gambar 1, tahapan metode ini terdiri dari:

a. *Quick Plan*

Pada tahap ini, dilakukan perencanaan awal yang mencakup identifikasi kebutuhan fungsioanl dan non-fungsioanl game secara garis besar. Diskusi tim pengembang difokuskan pada penentuan ruang lingkup proyek, target audiens (usia 15-25 tahun), serta konsep visual dan naratif yang akan diintegrasikan dengan konteks budaya Kulon Progo. Hasil dari tahap ini berupa spesifikasi awal yang menjadi dasar dalam pembuatan prototipe.

b. *Prototype Building*

Tahap ini mencakup perancangan dan implementasi desain awal game. Aspek-aspek yang dikembangkan meliputi visualisasi *pixel-art 2D*, struktur narasi cerita yang berakar pada budaya lokal Kulon Progo, serta implementasi dasar sistem *quest* (misi) dan artefak. Konten budaya yang diintegrasikan dalam game ini didasarkan pada data dan dokumentasi valid yang diperoleh dari Dinas Kebudayaan Kulon Progo, sehingga memastikan akurasi dan relevansi informasi budaya yang disampaikan.

c. *Prototype Refinement*

Berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik yang diterima dari pengguna, prototipe game kemudian diperbaiki dan disempurnakan. Tahap ini bersifat iteratif, di mana perbaikan dilakukan secara berulang hingga menghasilkan varsi game yang stabil, fungsional, dan siap untuk dirilis atau diuji lebih lanjut.

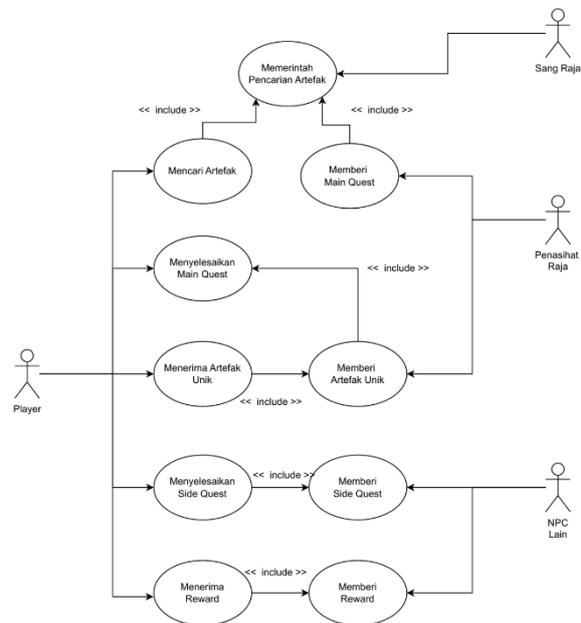
2.2 Desain Sistem

Desain sistem *game* “Kulon Progo: The Lost Artifact” dilakukan dengan pendekatan *Object-Oriented Design* (OOD) menggunakan *Unified*

Modeling Language (UML). Pendekatan ini memungkinkan perancangan sistem yang modular, mudah dikelola, dan skalabel [10]. Pendekatan berbasis objek ini juga membantu meningkatkan meningkatkan keterbacaan dan pemeliharaan sistem dalam jangka panjang, terutama pada game edukatif yang kompleks [11]. Adapun diagram UML yang digunakan untuk memvisualisasikan struktur dan perilaku sistem adalah sebagai berikut:

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram digunakan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan fungsionalitas sistem dari sudut pandang pengguna (*aktor*). Diagram ini memvisualisasikan hubungan antara aktor-aktor utama dalam game, yaitu *Player*, Sang Raja, Penasihat Raja, dan NPC lainnya dengan fungsioanlitas inti yang dapat mereka lakukan. Gambar 2 menunjukkan alur interaksi utama, seperti pemain yang mencari dan menyelesaikan misi utama maupun sampingan, serta proses pemberian artefak dan *reward* oleh NPC.



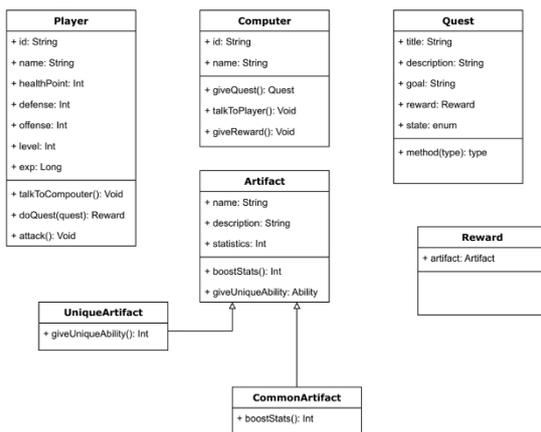
Gambar 2. Use Case Diagram

Berdasarkan Gambar 2, dapat dilihat bahwa aktor utama, yaitu *Player*, berinteraksi dengan berbagai fungsionalitas seperti “Mencari Artefak”, “Menyerahkan Main Quest”, dan “Menyerahkan Side Quest”. Sang Raja berperan dalam “Memerintah Pencarian Artefak”, sementara Penasihat Raja dan NPC lainnya bertanggung jawab dalam “Memberi Main Quest”, “Memberi Side Quest”, “Memberi Artefak Unik”, dan “Memberi Reward”. Diagram ini menguraikan batasan sistem serta memperjelas interaksi antara pengguna dan fungsionalitas yang tersedia dalam game.

b. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur statis sistem dengan menunjukkan kelas-kelas yang terdapat dalam game, atribut (data) yang dimiliki oleh setiap kelas, serta metode (fungsi) yang dapat dilakukan oleh objek dari kelas tersebut. Diagram ini juga memvisualisasikan hubungan antar kelas, seperti asosiasi, agregasi, komposisi, dan inheritance. Gambar 3 menunjukkan hubungan antar kelas seperti *Player*, *Quest*, *Artifact*, dan *Reward*. Secara spesifik, diagram ini juga membedakan antara *UniqueArtifact* dan *CommonArtifact* melalui hubungan inheritance, yang menunjukkan bahwa keduanya merupakan turunan dari kelas *Artifact* dengan karakteristik unik masing-masing.

b. Class Diagram



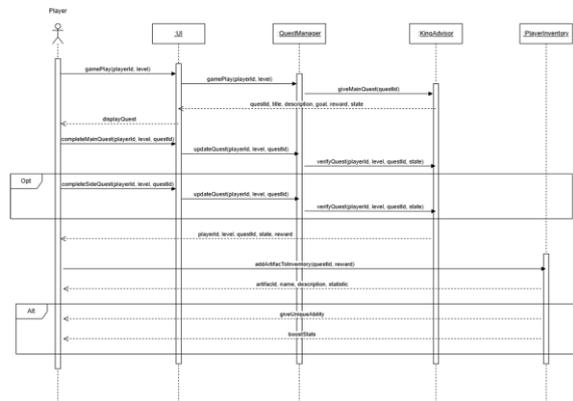
Gambar 3. Class Diagram

Gambar 3 menunjukkan kelas-kelas inti dalam game, seperti *Player* dengan atribut *healthPoint*, *defense*, *offense*, *level*, dan *exp*, serta metode *talkToComputer()*, *doQuest()*, dan *attack()*. Kelas *Quest* memiliki atribut *tile*, *description*, *goal*, *reward*, dan *state*. Kelas *Artifact* berperan sebagai kelas utama dari *UniqueArtifact* dan *CommonArtifact*, masing-masing dengan metode *giveUniqueAbility()* dan *boostState()*. Struktur ini dirancang untuk mendukung modularitas serta pengelolaan data dan fungsionalitas game secara efisien.

c. Sequence Diagram

Sequence Diagram digunakan untuk memodelkan interaksi antar objek dalam sistem berdasarkan urutan waktu. Diagram ini sangat berguna untuk menggambarkan alur kerja dari suatu fungsionalitas secara lebih rinci. Gambar 4 mendeskripsikan alur komunikasi antara objek-objek utama saat pemain memulai *gameplay*, menyelesaikan *quest* (baik utama maupun sampingan), dan menerima artefak sebagai *reward*. Interaksi dengan objek UI, *QuestManager*,

KingAdvisor, dan *PlayerInventory* digambarkan secara detail, menunjukkan urutan pesan yang dipertukarkan selama proses berlangsung.

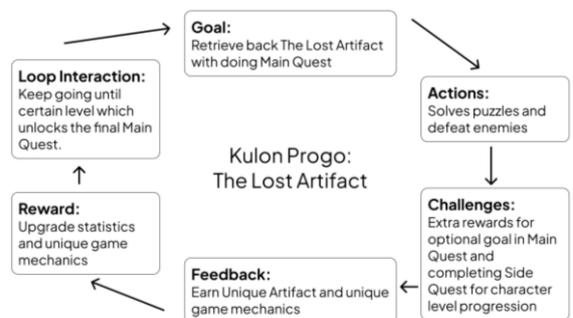


Gambar 4. Sequence Diagram

Dari Gambar 4, proses *gameplay* dimulai dari interaksi antara *Player* dengan UI, yang kemudian memicu *QuestManager* untuk berinteraksi dengan *KingAdvisor* dalam memberikan *main quest*. Setelah *quest* selesai, *Player* menginformasikan kembali ke UI, yang diteruskan ke *QuestManager* untuk memverifikasi keberhasilan *quest* dan memperbarui *PlayerInventory* dengan *reward* berupa artefak. Diagram ini secara visual menjelaskan bagaimana berbagai komponen sistem bekerja untuk mencapai tujuan tertentu dalam game.

2.3 Core Loop Game

Core Game Loop merupakan representasi fundamental dari siklus permainan yang berulang, yang menggambarkan bagaimana pemain berinteraksi dengan game untuk mencapai tujuan. Gambar 5 menunjukkan *core loop* dari game “Kulon Progo: The Lost Artifact”, yang menjelaskan alur aksi pemain dalam menjalankan tugas, menghadapi tantangan, serta menerima umpan balik (*feedback*) berupa artefak yang memperkuat karakter untuk menyelesaikan misi utama.



Gambar 5. Core Loop Game

Loop tersebut mencerminkan prinsip dasar dari gamifikasi edukatif, yaitu memberikan motivasi intrinsik melalui progresi yang jelas dan imbalan berbasis pencapaian. Pemain memulai dengan *goal* “Retrieve back The Lost Artefact with doing Main Quest”, kemudian melakukan *actions* seperti “Solves puzzles and defeat enemies”, menghadapi *challenges* berupa “Extra rewards for optional goal in Main Quest and completing Side Quest for character level progression”, serta menerima *feedback* dalam bentuk “Earn Unique Artifact and unique game mechanic”. Umpan balik ini menghasilkan *reward* seperti “Upgrade statistics and unique game mechanics”, yang mendorong interaksi berulang dalam *loop* hingga penyelesaian *main quest* terakhir.

2.4 Desain Fitur dan Mekanisme

Fitur utama dan mekanisme permainan dalam game “Kulon Progo: The Lost Artifact” adalah sebagai berikut:

- a. *Main Quest* dan *Side Quest*
Game ini menyajikan dua jenis misi: *Main Quest*, yaitu alur utama dan diberikan oleh Penasihat Raja dengan tingkat kesulitan tinggi, dan *Side Quest*, misi opsional dari NPC lain dengan tingkat kesulitan lebih ringan. Kedua jenis misi ini mengintegrasikan unsur narasi budaya Kulon Progo.
- b. Sistem Artefak
Terdapat dua kategori artefak: *Unique Artifact* (diperoleh dari *Main Quest*) yang memberikan kemampuan atau mekanik khusus, seperti membuka akses area tersembunyi, dan *Common Artifact* (didapatkan dari *Side Quest*), berupa *clothing* (penambah statistik permanen) atau *one-time use item* (penambah statistik sementara).
- c. Sistem *Leveling*
Pemain memperoleh *Experience Points* (EXP) dari penyelesaian misi, yang meningkatkan level karakter. Level yang lebih tinggi membuka akses ke *main quest* berikutnya dan meningkatkan kemampuan karakter.
- d. Eksplorasi Dunia Game
Pemain dapat menjelajahi berbagai area yang merepresentasikan budaya dan geografi khas Kulon Progo, mendorong eksplorasi berbasis konteks lokal.
- e. Sistem *Reward & Progression*
Setiap misi yang diselesaikan memberikan *reward* berupa artefak, peningkatan statistik, atau kemampuan baru. Sistem ini dirancang untuk memberikan jalur progresi yang terstruktur dan mendorong keterlibatan pemain secara berkelanjutan.

2.5 Platform dan Tools

Pengembangan game “Kulon Progo: The Lost Artifact” menggunakan kombinasi platform dan *tools* sebagai berikut:

- a. Game Engine: Unity 2D
Dipilih karena mendukung pengembangan game 2D secara optimal, memiliki fleksibilitas tinggi dalam penerapan mekanisme permainan yang kompleks, serta didukung komunitas pengembang yang luas.
- b. Bahasa Pemrograman: C#
Digunakan sebagai bahasa utama dalam lingkungan Unity untuk mengembangkan logika permainan dan interaksi sistem.
- c. Basis Data: SQLite
Digunakan untuk menyimpan data lokal, termasuk progres pemain, informasi misi (*quest*), detail artefak, dan elemen permainan lainnya.
- d. Platform Target: PC (*Windows*)
Game dirancang untuk dirilis di platform PC sebagai media utama distribusi dan pengujian.

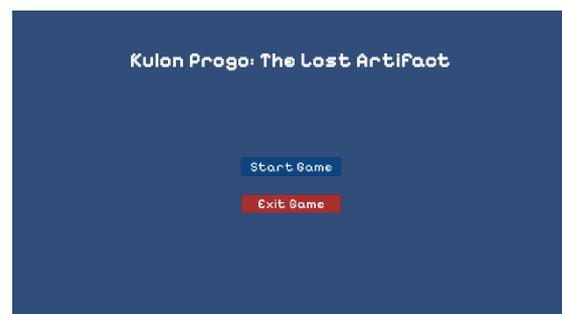
5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil pengembangan game “Kulon Progo: The Lost Artifact” serta diskusi komprehensif mengenai temuan yang diperoleh. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk visual seperti gambar, grafik, atau table untuk memudahkan pemahaman pembaca [12]. Pembahasan difokuskan pada interpretasi hasil, keterkaitannya dengan tujuan penelitian, serta perbandingannya dengan studi literatur yang relevan.

3.1 Tampilan aplikasi

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian fungsionalitas, aplikasi game ini memiliki antarmuka pengguna (*user interface*) serta fitur-fitur yang sesuai dengan desain yang direncanakan. Subbagian ini menampilkan beberapa tangkapan layar (*screenshot*) dari game untuk memberikan gambaran visual mengenai tampilan dan fungsionalitas utamanya.

- a. Tampilan Layar Utama/Login



Gambar 6. Tampilan Login

Gambar 6 menunjukkan tampilan awal dari game, yaitu halaman login atau layar pembuka. Halaman ini adalah awal masuk bagi pengguna untuk memulai permainan baru atau melanjutkan sesi permainan sebelumnya.

b. Tampilan *Gameplay* Utama



Gambar 7. *Gameplay* Utama



Gambar 8. *Gameplay* Utama



Gambar 9. Level 1



Gambar 10. Level 1

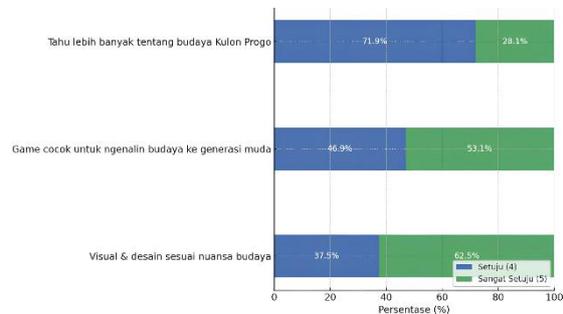
Gambar 7, 8, 9, dan 10 menyajikan contoh tampilan *gameplay* utama pada level 1, di mana pemain mulai berinteraksi dengan lingkungan permainan, karakter NPC, dan serta berbagai elemen permainan lainnya. Tampilan ini memperlihatkan visual *pixel-art* 2D serta antarmuka control dasar untuk navigasi dan aksi pemain.

3.2. Hasil Kuesioner Kepuasan Pengguna

Sub-bagian ini menyajikan hasil kuesioner yang disebarakan kepada sejumlah responden untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi game “Kulon Progo: The Lost Artifact”. Kuesioner ini dirancang untuk mengevaluasi beberapa aspek utama, seperti *gameplay*, desain antarmuka, relevansi konten budaya, serta pengalaman edukatif yang dirasakan secara keseluruhan.

a. Penyajian Data Kuesioner

Data hasil kuesioner diperoleh dari 32 responden. Untuk memudahkan visualisasi dan pemahaman, data disajikan dalam bentuk grafik diagram batang horizontal. Gambar 11 menampilkan ringkasan hasil dari tiga pertanyaan kunci yang mewakili aspek visual, edukatif, dan relevansi budaya, dengan menggunakan skala Likert. Warna biru menunjukkan persentase responden yang memilih “Setuju (4)”, sedangkan warna hijau menunjukkan



“Sangat Setuju (5)”.

Gambar 11. Diagram Batang Persentase Tingkat Kepuasan Pengguna terhadap Game Berdasarkan Skala Likert

b. Analisis Data Kuesioner

Analisis terhadap data kuesioner yang disajikan pada Gambar 11 menunjukkan bahwa secara umum, responden memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap game “Kulon Progo: The Lost Artifact”. Berdasarkan total 32 responden, hasil menunjukkan apresiasi terhadap aspek *gameplay*, visual, hingga nilai edukatif.

Sebagai contoh:

- 1) Sebanyak 71,9% responden memilih “Setuju” dan 28,1% “Sangat Setuju” terhadap pernyataan “Saya jadi tahu lebih banyak tentang budaya Kulon Progo setelah bermain game ini”. Ini mengindikasikan keberhasilan game dalam menyampaikan nilai edukatif.

- 2) Pada aspek kecocokan game sebagai media edukasi budaya untuk generasi muda, 46,9% responden menyatakan “Setuju”, dan 53,1% “Sangat Setuju”. Ini menunjukkan bahwa game ini relevan dan efektif sebagai media pembelajaran alternatif.
- 3) Dari sisi visual dan nuansa budaya, 37,5% responden menjawab “Setuju” dan 62,5% “Sangat Setuju” bahwa tampilan desain game menarik serta sesuai dengan tema budaya lokal.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan sebuah game edukatif dua dimensi (2D) bergenre RPG berjudul “Kulon Progo: The Lost Artifact” sebagai media inovatif dalam pelestarian budaya lokal. Game ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan antara warisan budaya tradisional dan preferensi generasi muda yang akrab dengan teknologi digital.

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang telah dipaparkan pada bagian Hasil dan Pembahasan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi game ini telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan desain sistem. Fitur-fitur utama seperti mekanisme *gameplay* berbasis *quest*, sistem perolehan artefak, serta *leveling* karakter telah terintegrasi dengan baik dan menciptakan pengalaman bermain yang interaktif.

Hasil dari kuesioner kepuasan pengguna menunjukkan respon positif terhadap game ini. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi dalam bentuk *serious game* efektif untuk menarik minat serta meningkatkan pemahaman pengguna terhadap konten budaya lokal, khususnya budaya Kulon Progo. Hal ini sejalan dengan literatur yang menyebutkan bahwa media permainan digital memiliki potensi signifikan sebagai alat bantu edukasi dan pelestarian warisan budaya.

Kontribusi utama penelitian ini adalah penyediaan model aplikasi game edukatif yang kontekstual dan relevan untuk budaya lokal, serta validasi awal terhadap efektivitasnya sebagai media pelestarian budaya melalui pendekatan yang menyenangkan dan modern.

Penelitian ini membuka peluang untuk dikembangkan lebih lanjut, melalui beberapa arah berikut:

- (1) Melakukan pengujian kuantitatif lanjutan dengan jumlah responden yang lebih besar dan beragam, untuk mendapatkan gambaran yang lebih representatif mengenai efektivitas edukatif game.
- (2) Menambahkan fitur lanjutan, seperti *multiplayer mode* atau integrasi dengan media sosial untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan interaksi pengguna.

- (3) Menambahkan lebih banyak konten budaya dalam game, misalnya dengan memasukkan cerita rakyat, tokoh-tokoh sejarah, dan narasi lokal yang lebih mendalam.
- (4) Mengadaptasi game ke platform lain, terutama perangkat mobile (*Android/iOS*) agar lebih mudah diakses oleh pengguna yang lebih luas.

Dengan arah pengembangan yang tepat, diharapkan game “Kulon Progo: The Lost Artifact” dapat menjadi contoh penerapan digital yang efektif dalam mendukung pelestarian budaya lokal serta menjadi referensi untuk pengembangan game edukatif serupa di daerah lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing atas bimbingan, dukungan, serta fasilitas yang telah diberikan selama proses penelitian dan pengembangan game ini berlangsung. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dinas Kebudayaan Kulon Progo yang telah menyediakan data dan informasi budaya yang sangat berharga, sehingga mendukung keakuratan dan kekayaan konten dalam game. Tidak lupa, penulis juga mengapresiasi seluruh responden dan pengguna yang telah bersedia berpartisipasi dalam proses pengujian dan pengisian kuesioner, sehingga memberikan masukan yang membangun bagi pengembangan aplikasi game ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Z. Purba, F. H. Nasution, K. M. Parapat, M. Jannah, and N. Ulkhaira, “Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa,” *MAXI*, vol. 1, no. 5, pp. 299–305, Jun. 2024. Tersedia: <https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/222>. [Diakses 10 Jun. 2025].
- [2] H. Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran,” *TICOM*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, Sep. 2016. Tersedia: https://www.researchgate.net/profile/Heni-Jusuf/publication/320920734_Penggunaan_Gamifikasi_dalam_Proses_Pembelajaran_Heni_Jusuf_Perangkingan_Usability_Website_menggunakan_Metode_Multiple_Criteria_Decision_Analisis_Riska_Hanifah_Pengaruh_Adopsi_ASTRA_Deal. [Diakses 10 Jun. 2025].
- [3] L. S. D. B. Ginting, U. Darwis, and R. Pulungan, *Mentransformasi Pembelajaran dengan Gamifikasi*. Medan, Indonesia: Pustaka Media Publishing, 2024.
- [4] A. Fathoni, B. Prasodjo, W. Jhon, and D. M. Zulqadri, *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital*. Purbalingga, Indonesia: Eureka Media Aksara, 2023.
- [5] R. Nugraha and A. Purwati, “Peluang Pasar Metaverse Tourism Pada Objek Wisata Museum Di Jakarta,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 9, no. 11, pp. 486–503, 2023, doi: 10.5281/zenodo.8090754.
- [6] H. Hisna, S. Nugraha, A. Marhadi, I. Subandrio, S. Salniwati, A. Ashmarita, S. Hermina, M. Mutmainnah, A. M. N. Silawati, F. A. Masri, A. Jalil, and I. Magara, *Pariwisata dan Permainan Tradisional*. Sleman, Indonesia: Penerbit Garudhawaca, 2024.
- [7] M. Prabowo, *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. 433 | rcf-Indonesia.org

Salatiga, Indonesia: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) IAIN Salatiga, 2020.

- [8] M. A. Kasri, Y. Novan, and I. A. Ramadhani, "Penerapan Model Design Thinking pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macro Media Flash," *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, vol. 2, no. 2, pp. 60–71, 2021. Tersedia: <https://ejournal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpetisi/article/view/800>.
- [9] C. Naba, M. A. Akbar, and A. A. Supianto, "Pengembangan Permainan Edukasi berbasis Augmented Reality untuk Pembelajaran Senyawa Hidrokarbon bagi Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)," *J-PTIHK*, vol. 5, no. 9, pp. 3652–3661, Aug. 2021.
- [10] C. Cahyaningtyas and E. Sedyono, "Garbage Bank Android Application Design Using the Object Oriented Method in the Salatiga Region," *Journal of Information Technology*, vol. 3, no. 1, pp. 41–48, 2023.
- [11] A. Alfiansyah, "Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Teknologi Layanan Jaringan Berbasis Mobile: Sebuah Pendekatan Inovatif untuk Pendidikan," *Journal Creativity*, vol. 2, no. 1, pp. 121–132, Apr. 2024. doi: 10.62288/creativity.v2i1.13.
- [12] B. R. Pongoh, L. Ahmad, and H. Idwan, "Sistem Informasi Infografis Berbasis Web Pada Kantor Dinas Pangan Provinsi Aceh," *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 34–44, 2024. doi: 10.35870/jikti.v1i1.736.