

# Pemanfaatan Media *Game* I Gerantang untuk Melestarikan Cerita Rakyat Bali

Pande Nengah Purnawan, A. A. Kt. Agung Cahyawan Wiranatha, I Md. Agus Dwi Suarjaya

Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana

Bukit Jimbaran, Bali, Indonesia Telp. (0361) 701806

e-mail: [pandenengah@gmail.com](mailto:pandenengah@gmail.com), [agung.cahyawan@unud.ac.id](mailto:agung.cahyawan@unud.ac.id), [agussuarjaya@it.unud.ac.id](mailto:agussuarjaya@it.unud.ac.id)

## Abstrak

Cerita Rakyat Bali sangat kental terhadap budaya Bali karena mampu memberikan nasihat berupa pesan moral kepada Masyarakat Bali. Cerita I Cupak lan I Gerantang yang merupakan salah satu Cerita Rakyat Bali saat ini hanya dilestarikan melalui media cetak. Dampak yang ditimbulkan adalah Cerita I Cupak lan I Gerantang mulai ditinggalkan, karena Masyarakat Bali sudah mulai meninggalkan budaya membaca. Solusi dari masalah tersebut adalah pemanfaatan media baru berupa *game* untuk melestarikan kembali Cerita I Cupak lan I Gerantang. *Game* I Gerantang dibuat menggunakan aplikasi Unity dengan bahasa pemrograman C#, berbasis Android dengan genre *Role Playing Game*. Metode *Pre-Experimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design* digunakan untuk uji coba *game* terhadap 40 siswa. Hasil uji coba memperlihatkan 95% siswa tidak mengetahui isi cerita dan 92% siswa tidak mengetahui pesan moral dari cerita I Cupak lan I Gerantang sebelum memainkan *game*, berubah menjadi 100% siswa mengetahui isi cerita dan pesan moral dari cerita I Cupak lan I Gerantang setelah memainkan *game*.

**Kata Kunci:** *Game, Android, Cerita Rakyat, I Gerantang*

## Abstract

*Balinese folklore is strong toward Balinese culture because it is able to give advice of moral value to Balinese. I Cupak lan I Gerantang which is one of Balinese Folklore currently only preserved through printed media. The impact is that I Cupak lan I Gerantang folklore is being abandoned because Balinese has begun to forget the reading culture. The solution to that problem is the use of new media in the form of games to preserve I Cupak and I Gerantang folklore. Game I Gerantang made by Unity with C# programming language, based on Android with Role Playing Game genre. Pre-Experimental method with One Group Pretest-Posttest design is used for testing the game toward 40 students. Obtained 95% of students do not know the story and 92% of students do not know moral value of I Cupak lan I Gerantang folklore before playing the game, change become 100% of students know the story and moral value of the I Cupak lan I Gerantang folklore after play the game.*

**Keywords:** *Game, Android, Balinese Folklore, I Gerantang.*

## 1. Pendahuluan

Bali merupakan daerah yang kaya terhadap unsur budaya seperti Cerita Rakyat Bali. Cerita Rakyat Bali sangat kental terhadap budaya Bali karena mampu memberikan nasihat berupa pesan moral kepada Masyarakat Bali [1]. Cerita I Cupak lan I Gerantang yang merupakan salah satu Cerita Rakyat Bali memberikan nasihat kepada Masyarakat Bali tentang bagaimana sebab akibat dari perbuatan baik dan perbuatan buruk yang telah dilakukan. Cerita I Cupak lan I Gerantang saat ini hanya dilestarikan melalui media cetak. Dampak yang ditimbulkan adalah Cerita I Cupak lan I Gerantang mulai ditinggalkan, karena Masyarakat Bali sudah mulai meninggalkan budaya membaca. Solusi dari masalah tersebut adalah pemanfaatan media baru berupa *game* untuk melestarikan kembali Cerita I Cupak lan I Gerantang.

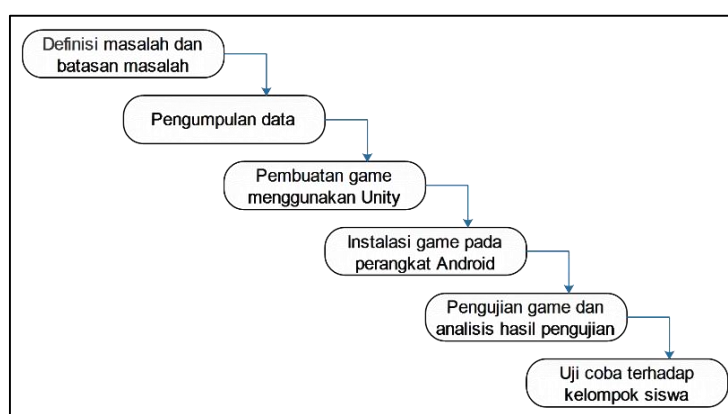
Penelitian lain yang mendukung pelestarian Budaya Bali yaitu penelitian oleh Pandawana dengan judul "Aplikasi *Game* Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis *Mobile*" membahas tentang *game* edukasi yang menonjolkan pesan moral dari Cerita Rakyat Bali I Kekua, Crukcuk Kuning, dan I Lacur dalam bentuk *story game*. [2]. Penelitian oleh

Pandawana dapat menjadi alternatif pendidikan karakter pada anak melalui *game*. Penelitian serupa oleh Sanjaya dengan judul “*Pengenalan Tradisi Budaya Bali melalui Aplikasi Game Explore Bali Berbasis Android*” membahas tentang pembuatan *game* Android yang digunakan untuk mengenalkan Tradisi Budaya Bali seperti Ngerebong (Denpasar), Mekotek (Badung), Okokan (Tabanan), Makepung (Jembrana), Ngedeblog (Gianyar), Megibung, Tertekan, Gebug Ende (Karangasem) dan Ngocang, Bukakak (Buleleng) dalam bentuk *game* mengumpulkan huruf, *puzzle*, dan tanya jawab [3]. Penelitian oleh Sanjaya dapat menjadi alternatif pengenalan Tradisi Budaya Bali melalui *game*. Penelitian serupa oleh Franza dengan Judul “*Application Of Basic Balinese Dance Using Augmented Reality on Android*” membahas tentang pelestarian Tari Bali dengan menggunakan media *Augmented Reality* yang dijalankan pada platform Android [4]. Penelitian oleh Franza dapat menjadi alternatif pelestarian Budaya Tari Bali kepada negara lain. Penelitian serupa oleh Sudana dengan judul “*Web-based Implementation of Finitie State Automata Method on Lyrics Recognition System of Balinese Song Pupuh*” membahas tentang pelestarian Tembang Bali (Pupuh) khususnya pada pembelajaran Padalingsa yaitu banyaknya suku kata pada satu baris lirik yang diikuti dengan akhiran huruf vokal pada Pupuh, menggunakan media *Web* dengan metode *Finitie State Automata* [5]. Penelitian oleh Sudana dapat menjadi alternatif pelestarian Budaya Tembang Bali kepada negara lain. Penelitian serupa oleh Putra dengan judul “*Rancang Bangun Game Tapel Bali Pada Platform Android*” membahas tentang pelestarian Budaya Topeng Bali menggunakan media *game*. *Game* dibuat dengan menggunakan *game engine* Corona SDK dan bahasa pemrograman Java [6]. Penelitian oleh Putra dapat menjadi alternatif pelestarian Budaya Topeng Bali Bali melalui *game*.

*Game* I Gerantang merupakan salah satu penelitian terkait pelestarian Budaya Bali khususnya Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang yang dikembangkan dari penelitian oleh Pandawana, Sanjaya, Franza, Sudana, dan Putra. *Game* dibuat pada platform Android karena mudah dimainkan di mana saja dan kapan saja melalui perangkat *smartphone*. *Game* berbasis Android juga praktis dimainkan karena *gamer* hanya perlu menyentuh layar *smartphone* dan mengikuti instruksi dari *gameplay* [6]. Aplikasi yang digunakan adalah Unity dengan bahasa pemrograman C#. Genre *game* yang digunakan adalah *Role Playing Game*. Konten *game* yang dibuat mengadopsi aspek *game* dari Barbosa. Barbosa menyatakan *game* setidaknya lebih menonjolkan unsur *fun* atau kesenangan. Unsur kesenangan pada *game* dapat diperoleh melalui penyusunan *story game* yang mempengaruhi perasaan pengguna dan *game* mengandung mekanisme ganda seperti ditambahkan *mini game* dalam *main game* [7].

## 2. Metodologi Penelitian

Penelitian terkait pelestarian Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang melalui *game* dilakukan dalam enam langkah yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

Alur penelitian pada Gambar 1 diawali dengan pendefinisian masalah dan batasan masalah dari *game* yang akan dibuat, pengumpulan data yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan *game*, pembuatan *game* menggunakan Unity, Instalasi *game* pada perangkat Android, pengujian terhadap *game* yang telah dibuat, kemudian dilakukan analisis

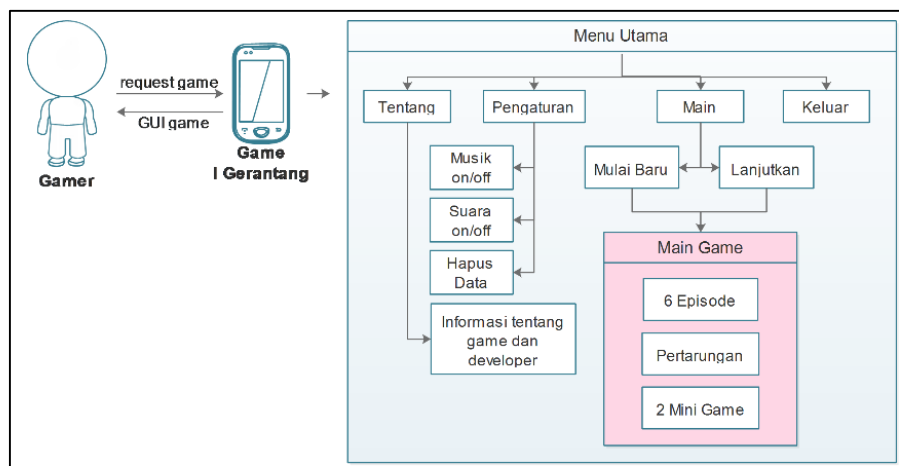
hasil pengujian *game*, terakhir dilakukan *pretest*, demonstrasi *game* yang dibuat, dan *posttest* kepada siswa, serta dilakukan analisis hasil pengukuran.

Metode yang digunakan dalam mengukur pengetahuan siswa terhadap Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang melalui *Game I Gerantang* adalah *Pre-Experimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada metode ini hanya terdapat satu kelompok yang diberikan suatu *treatment* tertentu. *Pretest* dilakukan terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi awal kelompok sebelum diberikan *treatment*. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui kondisi akhir kelompok setelah diberikan *treatment*. Kedua hasil tersebut akan dibandingkan. Kelompok yang diberikan *treatment* pada penelitian ini adalah satu kelas siswa. *Treatment* yang dilakukan adalah pemberian demonstrasi *Game I Gerantang*. Metode pengambilan data yang digunakan adalah kuesioner sebagai media pengumpulan data yang melibatkan siswa dalam satu kelompok kelas. Rangkuman pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner dipaparkan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Daftar Pertanyaan pada Kuesioner

No	Pertanyaan	Aspek Pesan Moral
1	Anda memahami isi cerita dari cerita I Cupak lan I Gerantang	Terdapat pesan moral yang terkandung dalam Cerita I Cupak lan I Gerantang
2	I Gerantang merupakan tokoh yang baik	Adanya pesan moral “kajilah sesuatu hal tidak hanya melalui satu pihak, tapi pihak lainnya juga”
3	I Cupak merupakan tokoh yang jahat	Adanya pesan moral “terimalah hak sesuai dengan kewajiban yang dilakukan”
4	I Gerantang diusir dari rumahnya oleh orang tuanya	Adanya pesan moral “sebagai saudara kandung harus saling membantu, bukan saling menjatuhkan”
5	I Cupak menemani kepergian I Gerantang dari rumahnya	Adanya pesan moral “sesama manusia harus selalu membantu satu sama lain”
6	Kerajaan Puri Kediri diresahkan oleh kemunculan I Benaru	Adanya pesan moral “kebaikan akan selalu menang melawan kejahatan”
7	I Benaru menculik Putri Kediri	Adanya pesan moral “melakukan hal baik akan mendapatkan kebahagiaan abadi, sebaliknya melakukan hal jahat akan mendapatkan kebahagiaan sesaat”
8	I Gerantang dan I Cupak menolong Putri Kediri	
9	I Gerantang dibekali keris oleh Raja Kediri	
10	I Cupak takut terhadap I Benaru	
11	I Cupak berbohong terhadap kematian I Gerantang	
12	I Cupak menjadi Patih Puri Kediri	
13	Pan Bekung dan Men Bekung merawat I Gerantang	
14	I Gerantang pernah menjadi pedagang bunga	
15	Putri Kediri bertemu kembali dengan I Gerantang dikarenakan Bibi Sari	

Aspek yang dinilai pada kuesioner adalah aspek cerita dan pesan moral dari Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang seperti yang tertera pada Tabel 1. Penetapan skor atau nilai yang digunakan pada kuesioner menggunakan skala *Likert*, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STT). Pemilihan skor SS atau S secara tidak langsung menandakan bahwa siswa telah mengetahui isi cerita atau pesan moral dari Cerita I Cupak lan I Gerantang, sedangkan pemilihan skor TS atau STS secara tidak langsung menandakan bahwa siswa belum mengetahui isi cerita atau pesan moral dari Cerita I Cupak lan I Gerantang.



**Gambar 2.** Gambaran Umum *Game I Gerantang*

Gambar 2 memperlihatkan gambaran secara umum tentang *Game I Gerantang*. Pemain dapat memainkan *Game I Gerantang* melalui perangkat android. *Game I Gerantang* terdiri dari empat menu yaitu, Menu Main, Pengaturan, Tentang, dan Keluar. *Game* akan dimulai dengan suguhan cerita pada episode pertama. Pemain dengan peran I Gerantang akan mengikuti alur cerita tersebut dengan cara menggerakkan tokoh utama, melakukan dialog dengan tokoh lain, dan melakukan pertarungan dengan musuh yang ada. Terdapat mekanisme barang yang dapat membantu pemain untuk bertahan di dalam *game* baik yang dibeli dari pedagang maupun didapat secara langsung di peta *game*. Terdapat pula *mini game* dalam *game* ini, sehingga pemain dapat menikmati permainan sederhana selain *game* utama yang disuguhkan. Secara otomatis episode selanjutnya akan terbuka ketika episode sebelumnya berhasil dilewati oleh pemain. Pemain dapat menghentikan *game* tersebut secara sengaja ketika diperlukan dan dapat melanjutkannya lagi dengan memilih Submenu Lanjutkan yang ada dalam Menu Main. *Game* ini dikatakan berakhir ketika pemain berhasil mengikuti seluruh alur cerita dari episode pertama sampai episode keenam.

### 3. Kajian Pustaka

#### 3.1 Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang

Secara singkat cerita I Cupak lan I Gerantang diawali dengan keluarga yang terdiri dari Ibu, Bapak, dan dua orang anak yaitu I Cupak dan I Gerantang. Suatu hari I Cupak menipu I Gerantang sehingga orang tua mereka memarahi I Gerantang dan mengusirnya. I Cupak merasa bersalah, sehingga pergi mengikuti I Gerantang. Singkat cerita, I Cupak dan I Gerantang sampai di Puri Kediri dan menerima tantangan dari Raja untuk menyelamatkan Putri Kediri yang diculik oleh Raksasa I Benaru. Dikisahkan kembali I Cupak dan Gerantang sudah berada di tempat I Benaru dan I Cupak berniat buruk lagi kepada I Gerantang. I Gerantang dibiarkan bertarung dengan I Benaru di dalam gua I Benaru. I Cupak membawa Putri kembali ke Puri Kediri dan mengaku telah membunuh I Benaru serta I Gerantang dikatakan sudah mati [8, 9].

I Gerantang diceritakan selamat dari pertarungan melawan I Benaru dan menuju Puri Kediri. Ketika I Gerantang bertemu I Cupak, I Cupak menugaskan anak buahnya untuk menenggelamkan I Gerantang ke sungai. Akhirnya I Gerantang ditemukan oleh Keluarga Men Bekung dan Pan Bekung. Ketika kondisi I Gerantang sudah pulih I Gerantang bertemu kembali dengan Putri Kediri dan kembali ke Puri Kediri bersama-sama. Sesampainya di Puri Kediri I Cupak terkejut dengan kedatangan I Gerantang. Akibat perbuatannya yang menipu sang Raja, akhirnya I Cupak dihukum dan I Gerantang pun hidup bahagia dengan Putri dari Puri Kediri [8, 9].

#### 3.2 Android

Android adalah sistem operasi yang digunakan pada *smartphone* yang berbasis Linux. Android sejak awal memiliki konsep sebagai *software* berbasis kode komputer yang didistribusikan secara terbuka (*open source*) dan gratis. *Open source* inilah yang menjadi kata kunci mengapa Android begitu populer di mata para pengembang sehingga pengembang sendiri

dapat menciptakan aplikasi mereka dengan bebas. Saat ini sudah terdapat beberapa versi Android yang telah diluncurkan [10, 11].

### 3.3 Role Playing Game (RPG)

RPG merupakan jenis permainan yang biasanya memakai dasar cerita dan diubah menjadi sebuah permainan. Pemain biasanya berperan sebagai seorang tokoh dalam cerita tersebut. Genre permainan RPG dimainkan oleh beberapa tokoh, dan para pemainnya akan memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Setiap pemain akan menjadi seorang tokoh di dunia fantasi, berpetualang merekrut tokoh-tokoh lain untuk bertarung bersama, menaikkan level dan kekuatan tempur, serta masuk ke dalam cerita yang sangat menarik [12, 13].

## 4. Hasil dan Pembahasan

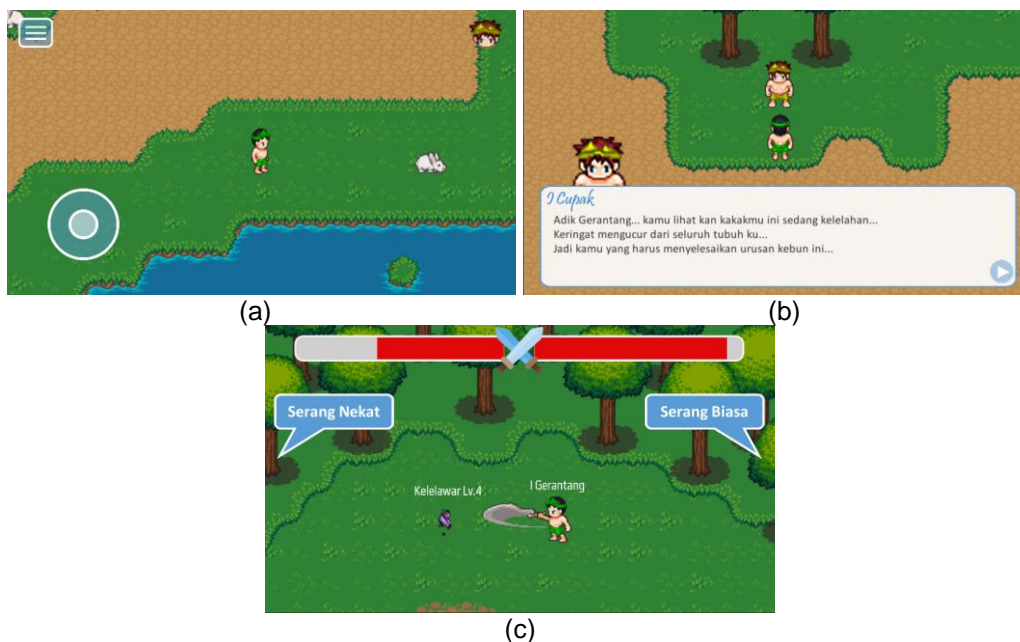
### 4.1 Tampilan Game I Gerantang

Hasil dari tampilan *Game I Gerantang* yang dibahas meliputi tampilan utama, tampilan dalam *game*, dan tampilan *mini game*.



Gambar 3. Tampilan Menu Utama

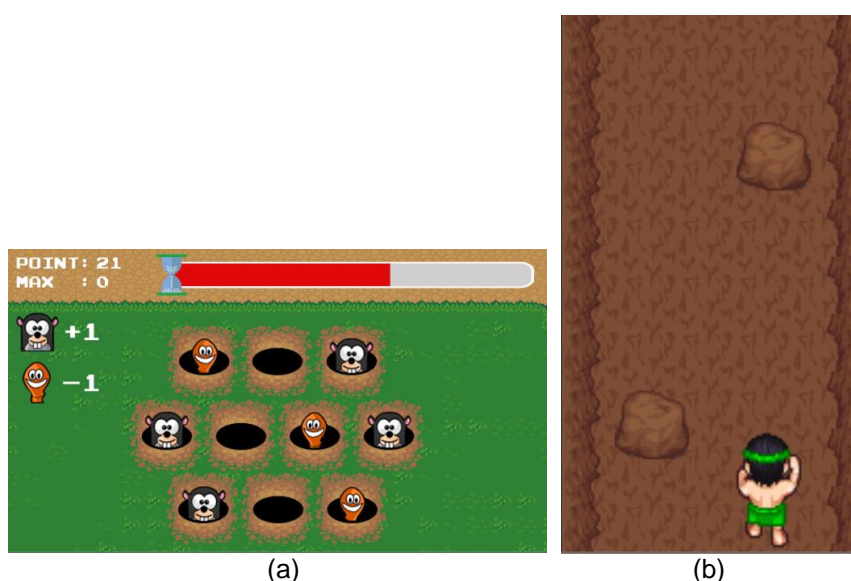
Gambar 3 merupakan tampilan dari menu utama pada *Game I Gerantang*. Menu Utama terdiri dari empat tombol yaitu Main, Pengaturan, Tentang, dan Keluar. Tombol Main digunakan untuk memulai permainan. Tombol Pengaturan digunakan untuk mengatur musik latar dan efek suara. Tombol Tentang digunakan untuk menampilkan informasi tentang *game* dan developer pembuat *game*. Tombol Keluar digunakan untuk menutup *game*.



Gambar 4. Tampilan dalam *Game*: (a) Pergerakan Tokoh Utama; (b) Dialog dengan Tokoh Lain; (c) Pertarungan



Gambar 4 merupakan tampilan dalam *Game I Gerantang*. Bagian (a) memperlihatkan bagaimana pemain akan melakukan pergerakan terhadap tokoh utama. Terdapat tombol bulir yang digunakan untuk menggerakkan tokoh utama dalam arah 360°. Bagian (b) merupakan tampilan cuplikan dialog. Dialog seperti ini yang mengantarkan pemain untuk mengikuti alur cerita yang sudah dirancang. Bagian (c) memperlihatkan bagaimana pemain akan berinteraksi dengan musuh-musuh yang ada dalam *game*. Terdapat tiga pilihan saat mode pertarungan, yaitu serang biasa, serang nekat, dan bertahan. Tiga metode ini seperti sistem pada permainan gantung batu kertas. Serangan biasa akan menang melawan bertahan. Serangan nekat akan menang melawan serangan biasa. Bertahan akan menang melawan serangan nekat. Pemenang dari pertarungan dilihat dari poin darah yang dimiliki. Yang mendahului 0 poin yang akan kalah. Jika pemain memenangkan pertarungan maka panel hasil pertarungan akan muncul. Jika kalah, maka *game* berakhir.

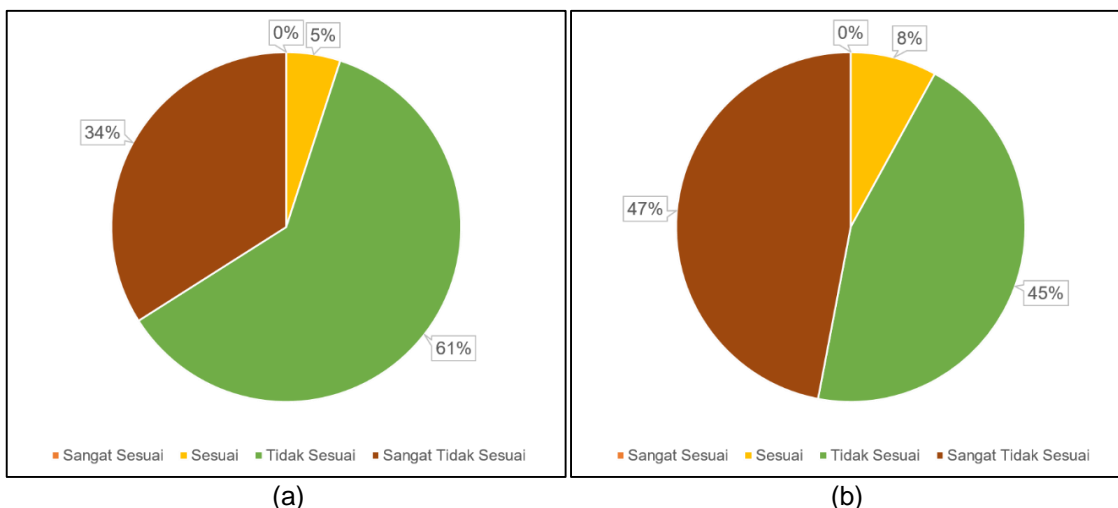


**Gambar 5.** Tampilan *Mini Game*: (a) *Mini Game* Pukul Tikus; (b) *Mini Game* Panjat Tebing

Gambar 5 merupakan tampilan dalam *Game I Gerantang*. Bagian (a) memperlihatkan *mini game* pukul tikus yang terdapat pada *Game I Gerantang*. Terdapat objek tikus dan cacing yang dapat mempengaruhi skor permainan. Pemukulan objek tikus akan menambahkan poin, sedangkan memukul objek cacing akan mengurangi poin. Bagian (b) memperlihatkan *mini game* panjat tebing yang terdapat pada *Game I Gerantang*. Objek tokoh akan terus bergerak ke atas dan objek batu penghalang akan muncul secara acak. Pemain hanya menggerakkan objek tokoh ke kanan atau ke kiri untuk menghindari objek batu penghalang. Jika objek tokoh menabrak batu penghalang, maka permainan dianggap gagal.

#### 4.2 Hasil Pengukuran Pengetahuan Siswa Terhadap Cerita Rakyat Bali I Cupak melalui *Game I Gerantang*

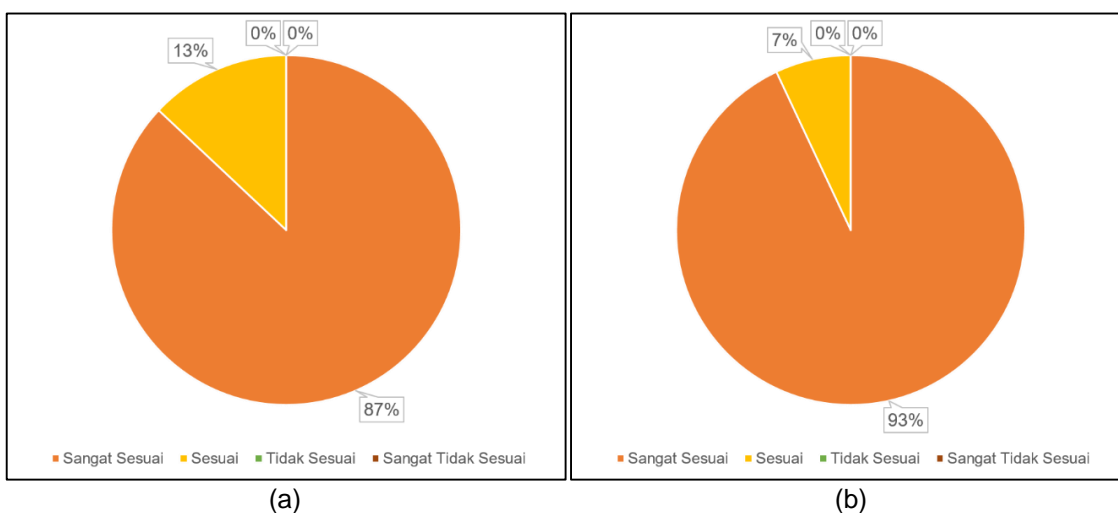
Kelompok yang digunakan dalam pengukuran pengetahuan siswa adalah siswa-siswi SMP Negeri 1 Kubu, Karangasem yang berjumlah 40 responden. *Pretest* dilakukan terlebih dahulu, kemudian disusul dengan pemberian demonstrasi *Game I Gerantang*, dan terakhir pemberian *posttest* kepada kelompok siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* akan dibandingkan untuk melihat adanya peningkatan pengetahuan siswa terhadap cerita dan pesan moral yang terkandung dalam Cerita Rakyat Bali I Cupak I Gerantang.



**Gambar 6.** Diagram Persentase Hasil *Pretest*: (a) *Pretest* Aspek Cerita; (b) *Pretest* Aspek Pesan Moral

Gambar 6 (a) merupakan hasil *pretest* terhadap aspek cerita yang menggunakan pertanyaan sesuai dengan Tabel 1. Responden memberikan respon Sangat Tidak Sesuai sebesar 34%, kemudian Tidak Sesuai sebesar 61%, kemudian Sesuai sebesar 5%, dan Sangat Sesuai sebesar 0%. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa 95% dari kelompok siswa tidak mengetahui isi cerita dari Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang dan 5% dari kelompok siswa mengetahui isi cerita dari Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang.

Gambar 6 (b) merupakan hasil *pretest* terhadap aspek pesan moral pertanyaan sesuai dengan Tabel 1. Responden memberikan respon Sangat Tidak Sesuai sebesar 47%, kemudian Tidak Sesuai sebesar 45%, kemudian Sesuai sebesar 8%, dan Sangat Sesuai sebesar 0%. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa 92% dari kelompok siswa tidak mengetahui pesan moral dari Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang dan 8% dari kelompok siswa mengetahui pesan moral dari Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang.



**Gambar 7** Diagram Persentase Hasil *Posttest*: (a) *Posttest* Aspek Cerita; (b) *Posttest* Aspek Pesan Moral

Gambar 7 (a) merupakan hasil *posttest* terhadap aspek cerita pertanyaan sesuai dengan Tabel 1. Responden memberikan respon Sangat Tidak Sesuai sebesar 0%, kemudian Tidak Sesuai sebesar 0%, kemudian Sesuai sebesar 13%, dan Sangat Sesuai sebesar 87%. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa 0% dari kelompok siswa tidak mengetahui isi cerita dari Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang dan 100% dari kelompok siswa mengetahui isi cerita dari Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang.

Gambar 7 (b) merupakan hasil *posttest* terhadap aspek pesan moral pertanyaan sesuai dengan Tabel 1. Responden memberikan respon Sangat Tidak Sesuai sebesar 0%, kemudian Tidak Sesuai sebesar 0%, kemudian Sesuai sebesar 7%, dan Sangat Sesuai sebesar 93%. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa 0% dari kelompok siswa tidak mengetahui pesan moral dari Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang dan 100% dari kelompok siswa mengetahui pesan moral dari Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang.

Perbandingan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest* yang telah dilakukan, dipaparkan melalui Tabel 2.

**Tabel 2.** Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Variabel Penilaian	Kriteria	Hasil	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Aspek Cerita	Sangat Sesuai	0%	87%
		Sesuai	5%	13%
		Tidak Sesuai	61%	0%
		Sangat Tidak Sesuai	34%	0%
2	Aspek Pesan Moral	Sangat Sesuai	0%	93%
		Sesuai	8%	7%
		Tidak Sesuai	45%	0%
		Sangat Tidak Sesuai	47%	0%

Tabel 2 memperlihatkan bahwa pada aspek cerita, kriteria Sangat Sesuai bernilai 0% dan Sesuai bernilai 5% pada *pretest*, kemudian berubah menjadi 87% Sangat Sesuai dan 13% Sesuai pada *posttest*. Kriteria Tidak Sesuai bernilai 61% dan Sangat Tidak Sesuai bernilai 34% pada *pretest*, kemudian berubah menjadi 0% Tidak Sesuai dan 0% Sangat Tidak Sesuai. Hasil tersebut membuktikan bahwa sebelum siswa memainkan *Game I Gerantang*, hampir 95% dari kelompok siswa tidak mengetahui isi cerita dari Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang, kemudian setelah memainkan *Game I Gerantang*, 100% dari kelompok siswa mengetahui isi cerita dari Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang.

Beralih pada aspek pesan moral, kriteria Sangat Sesuai bernilai 0% dan Sesuai bernilai 8% pada *pretest*, kemudian berubah menjadi 93% Sangat Sesuai dan 7% Sesuai pada *posttest*. Kriteria Tidak Sesuai bernilai 45% dan Sangat Tidak Sesuai bernilai 47% pada *pretest*, kemudian berubah menjadi 0% Tidak Sesuai dan 0% Sangat Tidak Sesuai. Hasil tersebut membuktikan bahwa sebelum siswa memainkan *Game I Gerantang*, hampir 92% dari kelompok siswa tidak mengetahui pesan moral yang terkandung dalam Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang, kemudian setelah memainkan *Game I Gerantang*, 100% dari kelompok siswa mengetahui pesan moral yang terkandung dalam Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang.

## 5. Kesimpulan

*Game I Gerantang* yang dihasilkan merupakan *game* dengan genre RPG yang berjalan pada platform android. *Game I Gerantang* mengkhususkan cerita yang diadopsi dari Cerita Rakyat Bali I Cupak lan I Gerantang yang pemainnya memerankan tokoh I Gerantang. *Game I Gerantang* dirancang untuk melestarikan Budaya Bali khususnya pada Cerita I Cupak lan I Gerantang melalui media baru berupa *game*, yang mampu memberikan nasihat berupa pesan moral yang dapat meningkatkan aspek budi pekerti pada kalangan pemain *game*. Hasil uji coba yang diperoleh adalah 95% siswa tidak mengetahui isi cerita dan 92% siswa tidak mengetahui pesan moral dari cerita I Cupak lan I Gerantang sebelum memainkan *game*, berubah menjadi 100% siswa mengetahui isi cerita dan pesan moral dari cerita I Cupak lan I Gerantang setelah memainkan *game*.

## Daftar Pustaka

- [1] N. P. Parmini, "Eksistensi Cerita Rakyat dalam Pendidikan Karakter Siswa SD di Ubud," *Jurnal Kajian Bali*, vol. 05, pp. 441-460, 2015.



- [2] I. D. G. A. Pandawana and D. P. Y. Ardiana, "Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis Mobile," *Lontar Komputer*, vol. 8, pp. 208-218, 2017.
- [3] D. P. A. Sanjaya, I. K. A. Purnawan, and N. K. D. Rusjyanthi, "Pengenalan Tradisi Budaya Bali melalui Aplikasi Game Explore Bali Berbasis Android," *Lontar Komputer*, vol. 7, pp. 162-173, 2016.
- [4] N. P. S. Franza, A. A. K. O. Sudana, and K. S. Wibawa, "Application of Basic Balinese Dance Using Augmented Reality on Android," *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, vol. 90, pp. 61-66, 2016.
- [5] A. A. K. O. Sudana, P. W. Buana, and T. Wulandari, "Web-based Implementation of Finitie State Automata Method on Lyrics Recognition System of Balinese Song 'Pupuh'," *International Journal of Computer Application*, vol. 149, pp. 32-37, 2016.
- [6] I. D. M. Y. A. Putra, A. A. K. A. C. Wiranatha, and P. W. Buana, "Rancang Bangun Game Tapel Bali pada Platform Android," *Lontar Komputer*, vol. 6, pp. 469-480, 2015.
- [7] A. F. S. Barbosa, P. N. M. Pereira, J. A. F. F. Dias, and F. G. M. Silva, "A New Methodology of Design and Development of Serious Games," *International Journal of Computer Games Technology*, vol. 2014, pp. 1-8, 2014.
- [8] K. Keriana, *Pupulan Satua Bali*. Gianyar: Gianyar Grafika, 2006.
- [9] N. M. J. Andayani, I. N. Linggih, and M. Wiradnyana, "Satua Cupak Teken Grantang (Pamastika Psikologi Tokoh)," *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, vol. 1, pp. 1-4, 2017.
- [10] T. EMS, *Pemrograman Android dalam Sehari*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015.
- [11] I. P. P. Andika, I. P. A. Bayupati, and N. K. A. Wirdiani, "Rancang Bangun Aplikasi Pendeteksi Tipe Dan Nilai Resistor Berbasis Android," *Lontar Komputer*, vol. 6, pp. 61-72, 2015.
- [12] S. Deterding and J. P. Zagal, *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2018.
- [13] F. A. Pangajow, *RPG Studio "Everyone Can Develop Game"*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008.