

Educational Game To Introduce The History of Bogani In Bolaang Mongondow For elementary School Children

Game Edukasi Pengenalan Sejarah Bogani Di Bolaang Mongondow Untuk Anak SD

Muhammad Giant Ramdhani Kasimin, Virginia Tulenan, Sherwin Reinaldo U Aldo Sompie
Dept. of Electrical Engineering, Sam Ratulangi University Manado, Kampus Bahu St., 95115, Indonesia
e-mails : giantkasimin77@gmail.com, virginiatulenan@unsrat.ac.id, aldo@unsrat.ac.id

Received: [date]; revised: [date]; accepted: [date]

Abstract — Bogani is a native resident and also the ancestor of the Bolaang Mongondow ethnic group. The people of the Bolaang Mongondow ethnic group come from the descendants of Gumalangit and his wife Teneduata and Tumotoi Bokol with his wife Tumotoi Bokal. The two children who are descendants of the two couples marry and form a family group which will later be headed by bogani. However, as time goes by, especially in terms of technology, the Bogani story has begun to be forgotten. With increasingly developed technology, many people are starting to use smartphones to carry out activities, especially watching and playing games, especially among children, most of those who already have smartphones prefer to use smartphones. fill their free time by playing games.

By choosing this story about Bogani with the aim of making it an educational game to introduce the history of Bogani so that it can attract children's interest so that they know more about Bogani characters who are native to the Bolaang Mongondow tribe. In making this Android-based application, the MDLC (Multimedia) research method was used. Development Life cycle). This application was created using Unity tools using the C# programming language.

Abstrak — Bogani merupakan penduduk asli dan juga nenek moyang suku bangsa bolaang mongondow, Masyarakat suku bangsa bolaang mongondow berasal dari keturunan Gumalangit dengan istrinya Teneduata dan Tumotoi Bokol dengan istrinya Tumotoi Bokal. Kedua anak yang merupakan keturunan dari kedua pasangan tersebut kawin dan membentuk kelompok keluarga yang nantinya dikepalai oleh bogani. Namun seiring dengan perkembangannya zaman terlebih di bagian teknologi ,cerita bogani sudah mulai dilupakan, dengan teknologi yang makin berkembang banyak orang mulai menggunakan smartphone untuk melakukan aktifitas terutama menonton dan bermain game, terutama dikalangan anak-anak kebanyakan dari mereka yang sudah memiliki smartphone lebih memilih untuk mengisi waktu luang mereka dengan bermain game.

Dengan dipilihnya cerita tentang bogani ini dengan tujuan untuk dijadikan game edukasi pengenalan sejarah bogani agar dapat menarik minat kepada anak-anak agar lebih mengenal tokoh bogani yang merupakan penduduk asli suku bangsa bolaang mongondow, Dalam pembuatan aplikasi berbasis android ini, menggunakan metode penelitian MDLC (*Multimedia Development Life cycle*). Aplikasi ini dibuat menggunakan Tools Unity dengan menggunakan bahasa pemrograman C#.

Kata kunci — **Kata kunci: Bogani, Android, Platformer, Game Edukasi**

I. PENDAHULUAN

Masyarakat suku bangsa bolaang mongondow berasal dari keturunan Gumalangit dengan istrinya Teneduata dan Tumotoi Bokol dengan istrinya Tumotoi Bokal. Kedua anak yang merupakan keturunan dari kedua pasangan tersebut kawin dan membentuk kelompok keluarga yang nantinya dikepalai oleh bogani. Bogani adalah pemimpin kelompok dalam keluarga di suatu daerah bolaang mongondow yang bertugas untuk memimpin dan melindungi daerah dari serangan musuh, bogani dipilih berdasarkan persyaratan dimana harus memiliki fisik yang kuat, berani, cerdas dan berwibawa serta mempunyai tanggung jawab terhadap kesejahteraan kelompok dan keselamatan dari gangguan musuh.

Namun Bogani yang merupakan penduduk asli suku bangsa bolaang mongondow sejarahnya sudah mulai terlupakan dikarenakan berkembangnya zaman sekarang yang makin maju dan pesat pelajaran sejarah tentang bogani sudah mulai mengurang dan bahkan sudah tidak diajarkan lagi disekolah. Dengan adanya perkembangan teknologi yang makin pesat membuat perubahan dan kemudahan dalam beraktivitas salah satu dari kecanggihan teknologi sekarang yaitu smartphone, penggunaan smartphone di era modern sekarang terlampaui banyak menurut Badan Pusat Statistik (BPS) sekitar 67.88% pengguna smartphone dari usia 5 tahun keatas sudah memiliki smartphone. Dengan adanya smartphone sekarang anak-anak sudah mulai bisa mengakses internet terutama bermain game, bahkan ada yang kecanduan dan bisa bermain game sampai berjam-jam.

Game Edukasi adalah sebuah game yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar ketika memainkan gamenya dan meningkatkan proses belajar - mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif

Berdasarkan hal tersebut penulis ingin membuat game

edukasi tentang pengenalan sejarah bogani yang dimana game ini bisa dijadikan sebagai media

pembelajaran, dengan *system play while studying* (bermain sambil belajar), dengan hal tersebut anak-anak sekolah dasar dapat belajar dengan hal yang mereka sukai. Dengan dipilihnya cerita tentang bogani ini bertujuan untuk mengedukasi agar dapat menarik minat kepada anak-anak agar lebih mengenal tokoh bogani yang merupakan penduduk asli suku bangsa bolaang mongondow

A. Penelitian Terkait

.Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia oleh Benni Pane, Universitas Sam Ratulangi, 2017. Penelitian ini membahas tentang merancang dan membangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia untuk media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk anak.

Rancang Bangun Game Edukasi Hero of Borneo Berbasis Android oleh Dede Iswanto, Universitas Tanjungpura, 2015, pada penelitian ini sang penulis membangun aplikasi Game Edukasi Hero of Borneo berbasis android agar dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat kalimantan barat dan sebagai media alternatif dalam memberikan pembelajaran tentang ilmu sejarah khususnya tentang sejarah pahlawan Alu Anyang.

Rancang Bangun Game 2D Cerita Rakyat Burung Kekekow Dan Gadis Miskin oleh Natasya Tjoanapessy, Universitas Samratulangi. 2021, pada penelitian ini sang penulis membangun Game edukasi Burung Kekekow dan Gadis Miskin berbasis android agar dapat memperkenalkan cerita rakyat kepada untuk menarik minat orang membaca cerita rakyat.

Rancang Bangun Aplikasi Game Rhythm Lagu Daerah di Indonesia oleh Matthew Ezra Joel Baya. 2022, Pada penelitian ini sang penulis membangun Aplikasi Game Rhythm Lagu daerah di Indonesia agar dapat memperkenalkan lagu-lagu daerah serta melestarikan lagu-lagu daerah tersebut di Indonesia.

Pengembangan Game Edukasi Platformer Kisah Gajah Mada Menyatukan Nusantara Menggunakan Metode Iterative With Rapid Prototyping oleh Winny Ardhian Septiko, Muhammad Aminul Akbar, Tri Afrianto. 2018, pada penelitian ini sang penulis membangun game edukasi platformer kisa Gajah Mada menyatukan Nusantara agar dapat memperkenalkan sejarah dan nilai budaya tentang juga menarik minat masyarakat terutama anak-anak

A. Game

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa merasa senang dan terpuaskan dalam diri mereka.

Game Platformer, Game genre ini merupakan salah satu

game action dimana pemain harus menyelesaikan level dengan medan yang tidak rata dan bentuk yang berbeda-beda sesuai dengan level, dimana pemain hanya bisa menggerakkan karakter lompat dan lari dari satu titik ke titik.

B. Game Edukasi

Game Edukasi merupakan game yang digunakan dalam media pembelajaran untuk menambah pengetahuan dan mendidik dimana game ini melibatkan pemahaman serta proses berpikir untuk menarik minat belajar dengan istilah *Playing While Learning* (bermain sambil belajar).

C. Bogani

Bogani adalah pemimpin kelompok dalam keluarga di suatu daerah yang bertugas untuk memimpin dan melindungi daerah dari serangan musuh, bogani dipilih berdasarkan persyaratan dimana harus memiliki kekuatan fisik yang tangkas, memiliki keberanian, kecerdasan dan berwibawa serta mempunyai tanggung jawab atas kesejahteraan kelompok dan keselamatan dari gangguan musuh. Masyarakat bangsa Bolaang Mongondow dahulu mereka beranggapan bahwa mereka berasal dari dua keturunan yaitu Gumalangit dengan istrinya Tendeduata dan Tumotoi Bokol dengan istrinya Tumotoi Bokol. Seorang anak perempuan yang bernama Dinondong dari Gumalangit kawin dengan Sugeha anak laki-laki dari Tumotoi Bokol. Dari perkawinan kedua pasangan tersebut menghasilkan beberapa keturunan yang kemudian di beberapa diantara mereka kawin dan membentuk kelompok keluarga-keluarga besar yang nantinya akan bertempat tinggal di dataran tinggi Bolaang Mongondow. Dari keluarga-keluarga tersebut yang kemudian dianggap sebagai nenek moyang dari suku bangsa Bolaang Mongondow sekarang. Dari dua keluarga ini yang terus berkembang kemudian membentuk suatu kelompok masyarakat yang terdiri dari kelompok-kelompok kecil yang di kepalai oleh seroang Bogani. (Lily E.N. Saud, Burhanudin Domili, Dengan gembira R.R. Rawis, Budi Kristanto dan Sri Suharjo, 2004:35).

D. Unity

Unity adalah merupakan suatu software terintegrasi untuk membuat game yang mudah digunakan untuk mengembangkan game multi-platform ataupun aplikasi dengan berbagai kelebihan yaitu terkonsentrasi pada pembuatan grafis tiga dimensi.

E. Visual Studio

Visual Studio merupakan sebuah perangkat *Integrated Development Environment* buatan Microsoft Corporation, yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi baik aplikasi bisnis, aplikasi personal, dan komponen aplikasinya dalam *native code* ataupun *managed code*. Kompiler yang dimasukkan ke dalam paket Visual Studio antara lain Visual

C++, Visual C#, Visual Basic, Visual Basic .NET, Visual InterDev, Visual J++, Visual J#, Visual FoxPro, dan Visual SourceSafe.

II. METODE

Dalam penelitian ini dilakukan di lingkungan kampus program Studi Informatika, Jurusan Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi Manado. Waktu Penelitian dimulai dari bulan juni sampai bulan oktober. *Alat dan Bahan*

A. Alat dan Bahan

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk membuat game ini adalah Laptop Asus NoteBook A456U dengan processor intel core I7 7200U dan Graphic Card gt 940mx dan Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Illustrator, Inkspace, dan Adobe Photoshop.

B. Tahap-Tahap Penelitian

Metode penelitian yang digunakan perancangan game ini adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Metode MDLC ini memiliki 6 tahapan dalam proses pembuatannya yaitu Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution. 6 tahapan MDLC ini dapat dilihat pada gambar 1.

1) Konsep (Concept)

Dalam Tahap ini dilakukan perancangan konsep, tujuan dan isi dalam game, dalam konsep game platformer ini ceritanya dibagi menjadi 7 level berdasarkan referensi dari buku Budaya Masyarakat Suku Bangsa Bolaang Mongondow di Sulawesi utara dan Sastra Lisan Bolaang Mongondow.

Setiap satu *level* memiliki bagian potongan cerita, level 1 menceritakan tentang asal usul suku bangsa bolaang mongondow dimana suku bangsa Bolaang Mongondow dahulu beranggapan mereka berasal dari keturunan dua pasangan yaitu dari pasangan yang bernama Gumalangit dengan istrinya Tendeduata dan dari pasangan yang bernama Tumotoi Bokol serta istrinya yang bernama Tumotoi Bokal. Anak perempuan dari pasangan Gumalangit dan Tendeduata yang bernama Dinondong kawin dengan anak laki-laki Tumotoi Bokol yang bernama Sugeha. Dari Perkawinan tersebut itulah yang menghasilkan banyak keturunan diantara mereka, kemudian terjadi kawin-mawin yang membentuk keluarga-keluarga serta bertempat tinggal di dataran tinggi Bolaang Mongondow. *Level 1* bertujuan untuk mengenalkan asal usul penduduk bolaang mongondow.

Level 2 menceritakan tentang bogani, dimana bogani itu sendiri adalah pemimpin suatu kelompok-kelompok di sebuah daerah. Kelompok kekerabatan yang kecil di Bolaang Mongondow yaitu keluarga batih yang dikenal dengan istilah Tonggolnki. Kelompok ini terdiri dari seorang ayah, ibu dan anak yang belum menikah. Seorang ayah otomatis akan

menjadi kepala keluarga yang berkewajiban untuk menafkahi anak dengan istrinya. Dan sebagai ibu rumah tangga, istri berkewajiban dalam menyiapkan makanan untuk anak dan juga suaminya. Kelompok dengan kekerabatan yang besar dikenal dengan Tonggoabuan yaitu dari keluarga batih yang anak-anaknya sudah menikah ditambah dengan kakek dan nenek mereka. *Level 2* bertujuan untuk mengenalkan karakter bogani itu sendiri.

Level 3 menceritakan tentang sosok para Bogani yang terpilih di antara anggota kelompok dengan syarat harus memiliki kekuatan fisik yang tangkas, memiliki keberanian, kebijaksanaan, kecerdasan, serta harus tanggung jawab atas kesejahteraan dan keselamatan kelompok yang dipimpin. Para Bogani mereka ditemani oleh para Tonawat yaitu orang yang ahli dalam obat-obatan dan mengetahui perbintangan. Para bogani beserta kelompoknya mempertahankan hidup dengan cara berburu binatang-binatang yang ada di hutan. Sering kali terjadi perkelahian diantara mereka dikarenakan memperebutkan hasil buruannya. *Level 3* bertujuan untuk memperkenalkan cara berburu dan pendamping dari bogani.

Level 4 menceritakan tentang perburuan dimana makin sulit para bogani untuk memperoleh binatang buruan. Pada akhirnya, sampailah mereka di suatu tempat yang bernama Lopa'in Mogutolong. Di tempat baru inilah, mereka mulai mencari solusi agar bisa mempertahankan hidup bersama keluarga, dengan cara membuka kebun di hutan belantara. Tempat yang baru ini akhirnya mulai bertambah penduduknya. Dikarenakan makin banyak penduduk akhirnya mereka hidup terpencar dan masing-masing dari mereka mulai mendirikan suatu daerah. Daerah disebelah pantai utara disebut Bolaang dan daerah di tempat pedalaman disebut Mongondow. *Level 4* bertujuan untuk mengenalkan daerah/tempat tinggal baru dari bogani.

Level 5 menceritakan tentang salah satu Bogani, yaitu Bogani Dagu merupakan Bogani mongondow yang terkenal dan sangat hebat dalam berburu binatang, di suatu waktu seorang bogani bernama Daggu pergi berburu didampingi tujuh orang temannya dan merekapun mendapat buruan. Kemudian bogani Daggu menyuruh teman-temannya membawa hasil buruan agar bisa dipanggang. Kemudian, Bogani Daggu saat itu masih singgah untuk mandi di sebuah sungai yang biasa disebut dengan Linow Kon I Baai. Di linow ini dulunya hidup seorang gadis yang cantik dan jelita. *Level 5* bertujuan mengenalkan seorang bogani yaitu bogani dagu.

Level 6 menceritakan tentang pencarian gadis cantik jelita, Dikarenakan Bogani Daggu yang berulang-ulang kali kembali ke sungai dan membuat marah temannya maka mengintiplah mereka dan mengikuti Bogani Daggu, ternyata si Daggu sedang disungai bersama si gadis itu, ketujuh teman Daggu yang saat itu melihat dagu mengira bahwa si Daggu telah kawin dengan si gadis itu. Daggu pun merasa malu karena sudah disangka telah kawin dengan gadis itu oleh teman-temannya. Dan dimana si gadis ini ternyata tidak boleh sampai diketahui oleh orang lain tentang keberadaannya di Linow itu. Dikarenakan kawan-

kawan Daggu sudah melihat gadis itu, maka akhirnya hilanglah si gadis itu bersama rumahnya. Gadis itu adalah orang bunian. Berulang kali Daggu mencoba untuk bertemu dengan gadis itu, tetapi tak berhasil. Sejak saat itu si gadis cantik sudah tidak ada lagi di linow itu. Akhirnya, Daggu yang merasa malu dan sedih harus kembali pulang. *Level 6* bertujuan untuk memperkenalkan karakter gadis cantik jelita yang tinggal di linow yang membuat bogani daggu jatuh hati.

Level 7 Menceritakan tentang Bogani seorang Bogani di sebuah bukit yang berada di Passi yang bernama Bagat. Bogani bagat ini adalah bogani yang tinggi besar, dan juga sangat kuat. Kerena tinggi besar dan sangat kuat maka, bogani bagat ini sangat gemar sekali mencari orang untuk diajak berkelahi. Siapa saja yang berpapasan dan orang tersebut dilihatnya adalah orang kuat maka segera diajaknya berkelahi. Kelakuannya bogani bagat ini sangat membosankan. Ada suatu waktu ketika bogani bagat turun ke Lolayan. Setelah turun disana bogani bagat langsung diketahui dua Bogani Lolayan yang dikenal dengan Mongidag dan Korompean, maka, bermufakatlah kedua bogani lolayan tersebut untuk mengalahkan Bagat. Maka, Korompean dan Mongidag yang telah bekerjasama segera menyediakan tali ijuk dan direntangkan pada dua pohon kayu sambil disertai dengan permintaan, jika Bagat lewat diatas tali maka tali itu harus meninggi dan kalau lewat di bawah tali itu maka tali itu harus merendah. Maksudnya agar Bagat terjatet dalam jebakan dan mudah untuk dikalahkan. Tak lama setelah rencana kedua bogani lolayan tersebut, terlihatlah oleh keduanya bahwa Bagat sudah terjatet oleh perangkap mereka. Kemudian dikalahkanlah si Bagat oleh Korompean dan Mongidag, Lalu keduanya memikul si Bagat dan dibawa ke bukit Passi dan dihentakkan. *Level 7* bertujuan untuk menceritakan seorang bogani yaitu bogani bagat yang sangat kuat.

2) Design (Perancangan)

Pada tahap ini desain dari game yang akan dibuat mulai dari storyboard (lihat tabel I dan II), flowchart, use case dan activity diagram.

3) Pengumpulan Materi (Material Collecting)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan mulai dari materi data, sound, dan materi lainnya. Background musik dan efek suara yang digunakan diambil dari youtube.com *zapsplat*, *mixkit.co*, *audiolibary*, *Freesound*. Untuk cerita *game* diambil dari Budaya Masyarakat Suku Bangsa Bolaang Mongondow dan Sastra Lisan Bolaang Mongondow.

4) Pembuatan (Assembly)

Pada tahap ini material yang sudah dikumpulkan dibuat menjadi sebuah game sesuai berdasarkan storyboard yang sudah dirancang.

Karakter yang dibuat menggunakan aplikasi inkscape (lihat

gambar 2) kemudian diekspor kedalam aplikasi adobe photoshop kemudian di save dalam format psb. Gambar dapat dilihat dalam tabel III dan tabel IV, untuk tabel III dimana berisi gambar dari karakter dan tabel IV berisi dari gambar icon yang ada dalam game.

Dalam Proses pembuatan animasi menggunakan rigging sprite yang ada di unity (lihat gambar 3). Kerangka karakter dibuat dengan skinning editor, kemudian karakter yang telah di rigging dilanjutkan dengan proses animasi karakter dengan menggunakan fitur yang di sediakan oleh unity (lihat gambar 4). Dalam game ini memiliki video animasi cerita tentang game (lihat gambar 5).

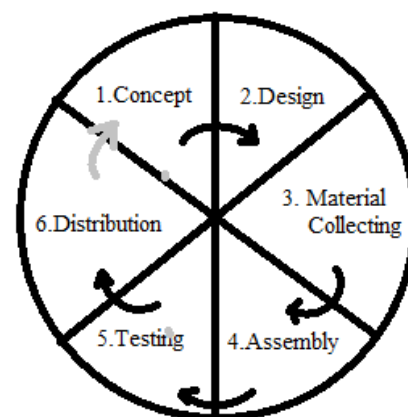
Setelah proses animasi selesai dilanjutkan dengan proses perancangan program dari game. Setelah proses perancangan program selesai, dilanjutkan ke tahap berikut menyusun object ke scenes. Proses berikut membuat ground/tanah menggunakan spirite shape.

5) Pengujian (Testing)

Pada tahap ini dilakukan pengujian pada game yang telah dibuat untuk melihat apakah terdapat error atau bug dalam game yang sudah dibuat. Setelah melakukan pengujian ditemukan error pada game, setelah menemukan error yang ada dalam game penulis memperbaiki error tersebut dan melanjutkan ketahap berikutnya.

6) Distribusi (Distribution)

Setelah melakukan pengujian, dan memperbaiki error yang ada, game selanjutnya akan didistribusikan melalui google drive, dan player dapat mengunduh game melalui link drive.


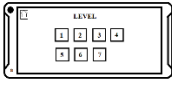
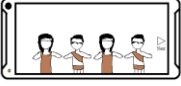








Gambar 1. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Tabel I Storyboard

HALAMAN




1







		
Tampilan Menu Halaman awal	Tampilan Menu level	Alkisah masyarakat bogani berawal dari 2 pasangan keturunan gumalangit dan tendeduata dengan tumotoi bokol dan tumotoi bokal
		
Kedua pasangan tersebut kawin dan mempunyai anak yang bernama dinondong dan sugeha	Kemudian kedua anak tersebut yang sudah dewasa menikah	Kedua pasangan tersebut mempunyai anak yang nantinya menjadi keluarga besar dan tinggal di dataran tinggi bolaang mongondow
		
Bogani merupakan pemimpin kelompok keluarga yang bertugas melindungi dan memimpin keluarga	Bogani yang terpilih didasarkan fisik yang kuat, memiliki keberanian, bijaksana serta dapat bertanggung jawab atas kejahatan kelompoknya	Para bogani tersebut mereka didampingi oleh para tonawat yang memiliki tugas untuk obat-obatan dan ahli dalam ilmu perbintangan

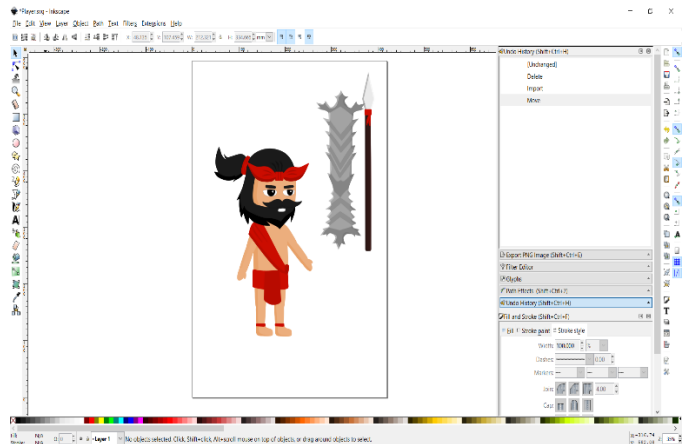
Tabel II Lanjutan Storyboard

HALAMAN

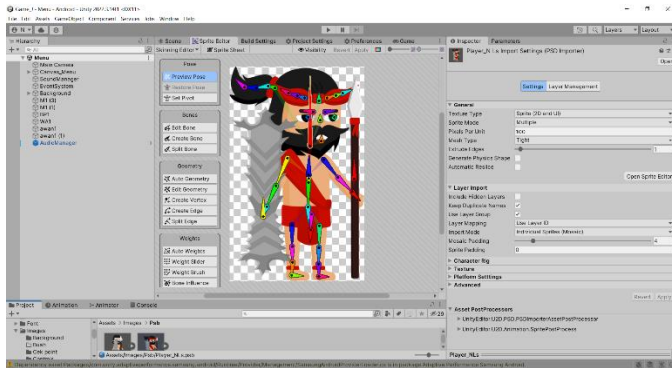
2

		
Para bogani yang bertemu kemudian memutuskan untuk mencari tempat tinggal yang baru	Setelah menemukan tempat baru bogani pun mulai membangun rumah dan tempat tinggal mereka	Kemudian bogani pun pergi memburu hewan di hutan untuk dibawa pulang agar bisa dimakan

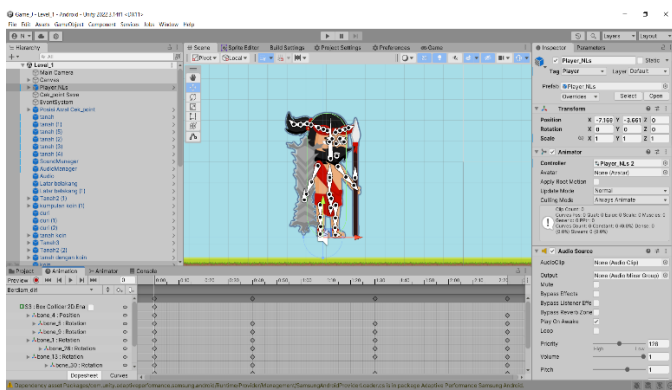
		
Disebuah hutan dekat danau hiduplah seorang gadis cantik jelita dimana sungai tersebut linow Kon I Baai	Seorang bogani yang bernama dagu kemudian melihat gadis cantik jelita tersebut kemudian langsung menyukai gadis jelita itu dan datang menemui gadis cantik itu	Dikarenakan bogani dagu yang selalu pergi ke danau, maka teman-teman bogani dagu pun penasaran dan mengikutinya, kemudian mereka melihat dagu bersama gadis cantik itu dan mereka berpikir bogani dagu telah kawin bersama gadis itu
		
Dikarenakan gadis cantik itu sudah diketahui oleh teman dagu maka hilanglah si gadis cantik jelita beserta rumahnya, bogani dagu berulang kali datang ketempat itu tapi gadis itu tetap tidak ada disana	Disuatu daerah dibukit passi hiduplah seorang bogani bagat yang tinggi besar dan sangat kuat, dikarenakan bogani dagu berulang kali datang ketempat itu tapi gadis itu tetap tidak ada disana	Dikarenakan bogani bagat ingin menantang siapa saja maka turunklah bogani bagat keloyalan, tapi tanpa bagat ketahui dua bogani yaitu mongidag dan korompean sudah merencanakan pengebakan dan di ikatlah bagat dipohon



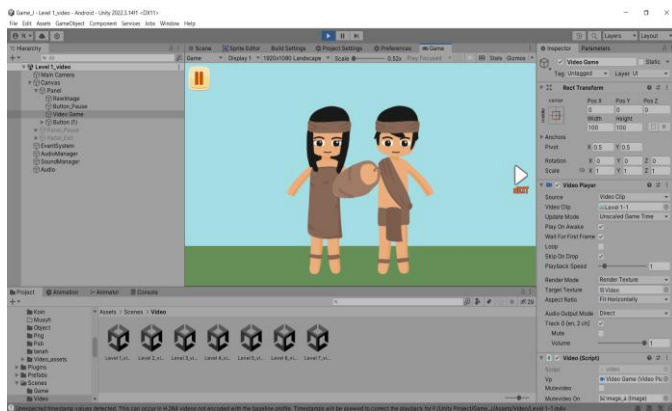
Gambar 2. Proses Pembuatan karakter di Inkscape



Gambar 3. Proses Pembuatan Rigging










Gambar 4. Proses Animasi Karakter











Gambar 5. Video Animasi cerita game

TABEL III
KETERANGAN GAMBAR YANG ADA DALAM GAME

No	Gambar	Penjelasan
1		Karakter Bogani (karakter Utama)
2		Karakter Musuh
3		Karakter Bogani Bagat
4		Karakter Bogani Dagu
5		Karakter Bogani Mongidag
6		Karakter Keluarga 1 dan 2
7		Karakter Nenek dan kakek

TABEL IV
KETERANGAN ICON YANG ADA DALAM GAME

No	Gambar	Penjelasan
1		Tombol Home
2		Tombol Pause
3		Tombol Musik Game
4		Tombol Suara game
5		Tombol Keluar
6		Tombol Gerak
7		Tombol Menyerang
9		Tombol Bertahan



Gambar 7. Tampilan Tutotrial



Gambar 8. Tampilan Credit

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *Game* Edukasi Pengenalan Bejarah Bogani Di Bolaang Bongondow untuk anak SD.

Gambar 6 merupakan tampilan awal main menu. Pada tampilan awal main menu terdapat 3 tombol yaitu tombol main, tutorial dan credit.



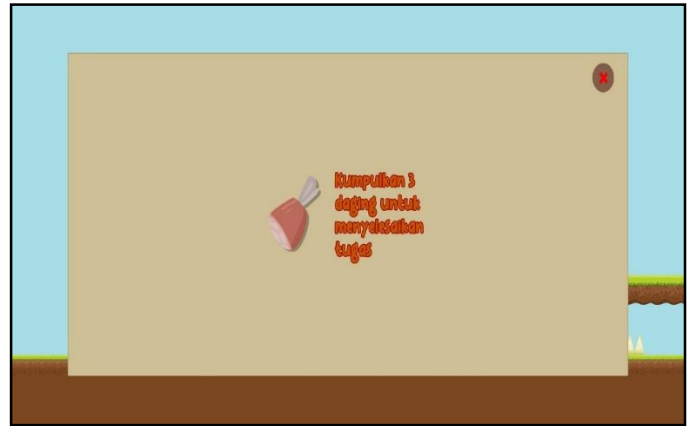
Gambar 6. Tampilan Awal Main Menu



Gambar 9. Tampilan Menu Keluar



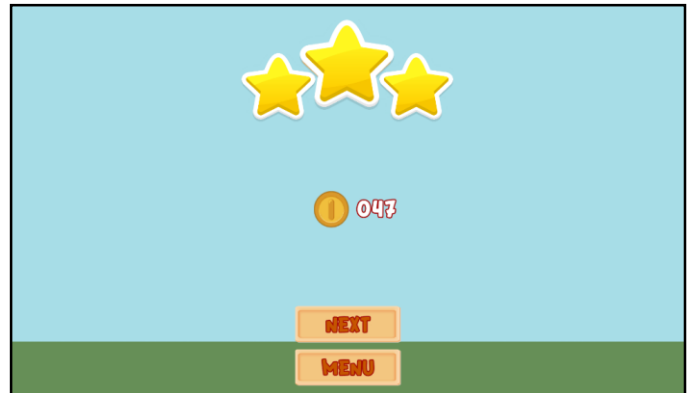
Gambar 10. Tampilan Level



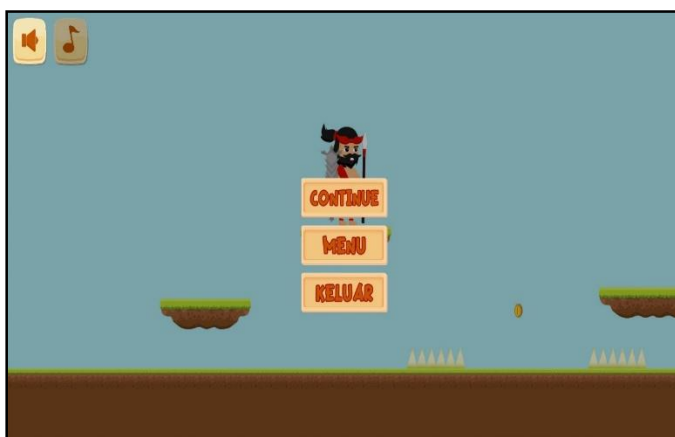
Gambar 13. Tampilan Menu Tugas



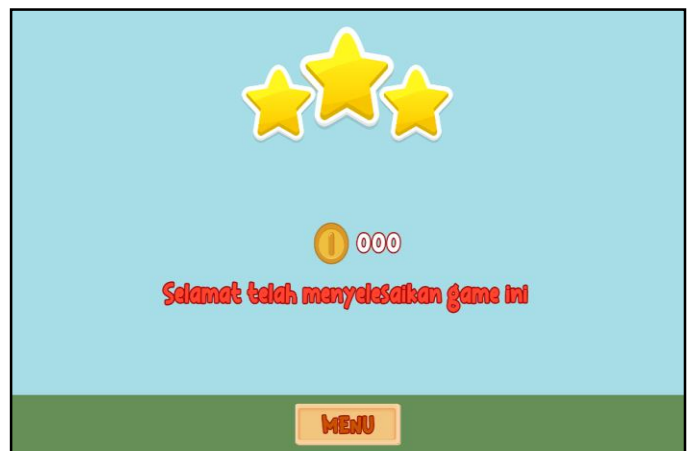
Gambar 11. Tampilan Animasi Cerita



Gambar 14. Tampilan Ketika Menyelesaikan Level



Gambar 12. Tampilan Menu Pause



Gambar 15. Tampilan Ketika Menyelesaikan Semua Level

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terdapat beberapa kesimpulan yang dirangkum. *Game* Edukasi Pengenalan Sejarah Bogani Di Bolaang Mongondow Untuk Anak SD Berhasil diselesaikan. *Game* Edukasi Pengenalan Sejarah Bogani Di Bolaang Mongondow Untuk Anak SD dibuat menggunakan metode MDLC. *Game* Edukasi Pengenalan Sejarah Bogani Di Bolaang Mongondow Untuk Anak SD dibuat untuk menjadi media pembelajaran dan menarik minat dan keingintahuan dalam mempelajari kebudayaan dan sejarah tentang Bogani.

B. Saran

Dalam penelitian tentu saja masih memiliki kekurangan sehingga dapat diharapkan bisa melakukan pengembangan terhadap game Edukasi Pengenalan Sejarah Bogani Di Bolaang Mongondow Untuk Anak SD.

Adapun saran yang dibuat untuk aplikasi ini, hanya bisa dijalankan dengan menggunakan android saja, kedepannya dapat diharapkan untuk bisa digunakan dalam beberapa OS smartphone yang berbeda Dalam game ini dan dapat diharapkan kedepannya memiliki beberapa fitur tambahan yang dapat dimanfaatkan secara optimal

V. KUTIPAN

- [1] Nurajizah, S., 2016. Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 3(2).
- [2] Anik Vega Vitia Ningsih. 2016. "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal INFORM* Vol. 1, No.1, (2016) ISSN 2502-3470.
- [3] Benni Pane. 2017. "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia". *Jurnal Teknik Informatika* Vol 12, No.1 (2017) ISSN : 2301-8364
- [4] Nathasya Tjoanapessy, Steven Ray Sentinuwo, Dringhuzen Jekke Mamahit.2021. " Gim Edukasi 2D Cerita Rakyat Burung Kekekow dan Gadis Miskin". *Jurnal Teknik Informatika* Vol. 16, No.3 July Septermber 2021, pp. 219-226
- [5] Winny Ardhian Septiko, Muhammad Aminul Akbar, Tri Afrianto. 2018. "Pengembangan *Game* Edukasi *Platformer* Kisah Gajah Mada Menyatukan Nusantara Menggunakan Metode *Iterative With Rapid Prototyping*". *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* Vol. 2, No.12., Desember 2018, hlm. 5983-5989
- [6] Agam Arta, Devi Afriyanti Puspa Putri., 2020. "Game Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia Untuk Sekolah Dasar". *Jurnal Teknik Elektro* Vol. 20 No.2 September 2020, p-ISSN 1441-8890.
- [7] Regina Azulfah Audira, Tri Yulianti, Tri Handayani. 2022. "Game Edukasi Sejarah Indonesia Berbasis Android Kelas XI di SMA YKPP Dumai". *Jurnal Teknologi Komputer dan Informasi* Vol.10 No.2 Juli-Desember 2022, Hal, 86-94
- [8] Anik Vega Vitianingsih, Anggi Firmansyah, Anastasia Lidya Maukar, Achmad Choiron, Dwi Cahyano.2023." PENGEMBANGAN APLIKASI GAME EDUKASI SEJARAH SUNAN KALLIAGA BERBASIS

- ANDROID". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* Vol. 6, No. 1, Februari 2023: 001-003 e-ISSN : 2615-8787.
- [9] Lidya Dias, Jhon Enstein, Gerlan Apriandy Manu., " PERANCANGAN GAME EDUKASI SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 BERBASIS ANDROID". 2021. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* Volume (4) No (1) April 2021 – eISSN : 2621-1467.
 - [10] Risca Amalia.,2020. " GAME EDUKASI DAN CERITA INTERAKTIF SEJARAH KERAJAAN DI SUMATRA MENGGUNAKAN ALGORITMA FUZZY SUGENO UNTUK MENGATUR PERILAKU NPC". *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* Vol. 1, No.2 Desember 2020, 192-202 ISSN 2723-3367
 - [11] Suradi, Rosmiati, Fahri El Fazza, Indra.R.Hamzah., 2022. " PENGEMBANGAN CERITA INTERAKTIF DAN GAME EDUKASI SEJARAH KERAJAAN FENA LAISELA DI PULAU BURU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID". *Jurnal Teknologi Komputer* Volume 02, No. 02, Desember 2022. P-ISSN : 2809-0381. E-ISSN: 1590
 - [12] Fiqih Hana Saputri, Gharifah Al Ikshan Ananda Putra., 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia BerbasisGameEdukasiUntuk Siswa Kelas 7 Madrasah Tsanawiyah Al-Hafizh Rajeg". *Jurnal Teknologi Terapan* Vol. 8, No.1, Januari 2024, hlmn. 16-25.
 - [13] Andik Yulianto, Danang Wahyu Widodo, Lilia Sinta Wahyuniar.,2023. "Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Sejarah Kemerdekaan Indonesia Sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal INOTEK*, Vol. 7 Agustus 2023. ISSN: 2580-3336 (Print) / 2549/7952 (Online)
 - [14] Dede Iswanto, Yulianti dan Anggi Srimurdianti Sukanto. 2015. "Rancang Bangun Game Edukasi Hero of Borneo Berbasis Android". *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)* Vol. 1, No.1, (2015).
 - [15] Muhammad Lutfi Ibrahim, Hazmi Hibatul Hafiz dan Gilang Fadilana. 2015. "Game Runner Berbasis Mobile yang Mengangkat Sejarah Indonesia". *Jurnal Proceeding of Applied Science* : Vol.1, No.2 Agustus 2015. ISSN : 2442-5826
 - [16] Indah Rohmawati, Sudargo dan Ika Menarianti. 2019. "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TENTANG BUDAYA NUSANTARA "TANARA" MENGGUNAKAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID". *Jurnal SITECH*, Vol.2 No.2, Desember 2019. P-ISSN, E-ISSN: 2622-2973.

VI. TENTANG PENULIS



Muhammad Giant Ramdani Kasimin. Lahir di kota Kotamobagu pada tanggal 1 Desember 1998. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis menempuh pendidikan sekolah dasar di SDN 2 Kotamobagu pada tahun 2003 dan selesai pada tahun 2009, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Kotamobagu dan lulus pada 2013, dan melanjutkan pendidikan tingkat sekolah menengah kejuruan di SMK Cokroaminoto Kotamobagu dan lulus pada tahun 2016. Setelah lulus penulis kemudian bekerja selama setahun di kantor notaris, kemudian penulis melanjutkan pendidikan pada strata-1 di Universitas Sam Ratulangi Manado , Fakultas Teknik, Jurusan Elektro, Program Studi Informatika dan tergabung dalam Himpunan Mahasiswa Elektro.