

## Implementasi *Game* Edukasi "BaCovi" Basmi Covid Berbasis *Android* dengan *RPG Maker Engine*

Riski Eka Fitriyani<sup>1</sup>, Sekreningsih Nita<sup>2</sup>

Universitas PGRI Madiun  
e-mail: riskiekaf09@gmail.com

**Abstract:** This study aims to design of education game "BaCovi" Basmi Covid based on android with RPG maker engine purposes to made game as facilities of learning in pleceant way for kiss to prevent Corona virus. The game with RPG (Role Playing Game) genre is one of game that have storyline and character. The character in game will made the players feels like they are the main character in the game they played. Playing game while study in this pandemic have some benefit because it can reduce the activity in outside home for prevent deployment of Corona virus. In this game, there are story line about how Corona virus appear until vaccine be founded. Besides that, there are character and maps and various elements of power to against Corona virus step by step that made this game will be interested to be playing. The language that used in this game is Indonesian because the audience of this game is child with age range 5 until 12 who still young to understand how to handle corona virus. the method of this research development is Waterfall method. At the testing stage using black box testing. The result of this research is education game "BaCovi" Basmi Covid android as a means of education in preventing the corona virus.

**Keywords:** Game, RPG, Covid, Android

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk merancang *game* edukasi "BaCovi" Basmi Covid berbasis *android* dengan RPG Maker Engine bertujuan untuk menjadikan *game* sebagai sarana dalam belajar yang menyenangkan untuk anak-anak dalam pencegahan virus corona. *Game* bergenre RPG (*Role Playing Game*) adalah salah satu *genre game* yang terdapat unsur cerita dan suatu peran. Peran dalam *game* akan membuat pemain merasa menjadi tokoh utama dalam *game* yang dimainkan. Bermain *game* sambil belajar dalam masa pandemic saat ini cukup bermanfaat karena dapat mengurangi kegiatan di luar rumah guna mencegah penyebaran virus corona. Dalam *game* terdapat alur cerita dari awal mula muncul wabah virus hingga ditemukannya vaksin. Selain itu juga terdapat tokoh, map atau peta dan berbagai elemen kekuatan dalam melawan virus corona secara bertahap menjadi daya tarik sehingga minat pemain semakin bertambah untuk bermain *game*. Bahasa yang digunakan dalam *game* menggunakan Bahasa Indonesia, mengingat dari sasaran pengguna *game* ini adalah anak usia 5 tahun hingga 12 tahun yang masih terlalu dini untuk mengerti cara-cara mencegah virus corona. Adapun metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Waterfall*. Pada tahap pengujian menggunakan *black box testing*. Hasil dari penelitian ini berupa *game* edukasi "BaCovi" Basmi Covid berbasis *android* sebagai sarana edukasi dalam pencegahan virus corona.

**Kata kunci:** Game, RPG, Covid, Android

### Pendahuluan

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang semakin pesat serta merambah dalam segala bidang. Perkembangan teknologi menyebabkan banyak teknologi baru yang muncul sehingga mempermudah segala aktivitas manusia dalam berbagai bidang, salah satunya adalah teknologi bidang *game* (Ipin A, 2018). Terlebih ditambah dengan fasilitas internet yang sangat memadai sehingga mempengaruhi perkembangan teknologi *game*. Saat ini *game* telah memasuki era industri dimana, *game* telah menjadi alternatif hiburan untuk berbagai kalangan, dari muda hingga dewasa (Pratiwi & Armansyah, 2018). Bukan hanya *game* yang berbasis PC tetapi *game android* saat ini sangat digemari.

Di Indonesia sendiri *android* menjadi perangkat *mobile* yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat dan banyak dikembangkan oleh pengembang sehingga banyak mengalami

perkembangan (SifaUtijani et al., 2017). Dalam sistem operasi *android* telah menyediakan sebuah *platform* tersendiri yang sangat menguntungkan untuk para pengembang (Akbar & Linda, 2017). Sistem operasi *android* memiliki fungsi sebagai penghubung antara pengguna dan *hardware smartphone* atau media lainnya (Firly, 2018).

Perkembangan teknologi jika digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran, maka penggunaan perangkat teknologi tidak hanya mendorong motivasi tetapi juga meningkatkan perilaku *positif* (Florentinus et al., 2019). Pesatnya perkembangan *game*, menjadikan *game* banyak digemari karena dapat menjadi sarana hiburan yang menyenangkan. Selain itu *game* dapat menjadi sarana belajar untuk melatih perkembangan otak kita dalam berpikir untuk menyelesaikan *game* yang sedang dimainkan. *Game* dapat menjadi sebuah aplikasi yang edukatif, artinya dapat digunakan sebagai sarana belajar yang penerapannya dilakukan dengan sebuah konsep belajar sambil bermain (Firmansyah et al., 2020). *Game* edukasi yaitu *game* yang berisikan nilai edukasi di dalamnya. *Game* memiliki berbagai *genre* yaitu, *Real Time Strategi (RTS)*, *sport*, *adventure*, *Role Playing Game (RPG)*, dan sebagainya. Pada penelitian yang dilakukan memilih *genre RPG (Role Playing Game)*.

RPG (Role Playing Game) adalah kategori *game* yang menempatkan pemain ke dalam skenario fiksi, dengan asumsi tanggung jawab yang berbeda berdasarkan narasi yang ditetapkan dan peran yang ditentukan dalam permainan (Brito et al., 2019). RPG (*Role Playing Game*) banyak diminati karena kandungan cerita yang kompleks dan juga tokoh karakter yang berperan penting. Peran dalam *game* akan membuat pemain merasa menjadi tokoh utama dalam *game* yang dimainkan (Amami Pramuditya et al., 2017). Konsep *genre* memiliki pengaruh penting pada digital permainan, dengan mempertimbangkan tujuan dan sasaran permainan, sifat *gameplay*, dan bahkan karakter *game* itu sendiri. *Game RPG (Role Playing Game)* dalam proses pembelajaran juga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Utomo, 2018).

*Game* dengan *genre* RPG dibangun menggunakan sebuah *tools* atau *game engine* yaitu RPG Maker MV (Rianto, 2020). *Game engine* RPG Maker MV merupakan sebuah *software* yang berperan dalam pembuatan *game* dengan grafik 2D (Sukanto & Adnyana, 2018). Banyak para pengembang yang mengangkat *game* bergenre RPG dalam pembuatan *game*. Dalam perkembangan pembelajaran *game* berbasis *android* dengan *genre* RPG banyak menghasilkan dampak positif dalam belajar (Rasyid & Gaffar, 2019). RPG Maker dibangun dengan banyak mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan memungkinkan pemula yang lengkap untuk membuat RPG lengkap tanpa perlu satu hari pengalaman pemrograman dan Bahasa pemrograman yang kompleks (Perez, 2016). Dalam *game engine* RPG Maker dapat digunakan Bahasa pemrograman seperti *Java*.

*Java* memudahkan pengguna untuk memahami bahasa pemrograman yang dapat dengan mudah dipelajari. Dalam mengembangkan aplikasi melalui internet dan server lainnya dapat dengan penerapan Bahasa *Java*. Sintak Bahasa C dan C++ sering digunakan oleh *Java*. Pemrograman *Java* termasuk ke dalam Bahasa pemrograman yang modern, bahasa pemrograman *Java* banyak memiliki pengembang di seluruh dunia (Burd, 2011). Pemilihan Bahasa *Java* dalam pembuatan *game* sering digunakan dan dikembangkan untuk menciptakan sebuah *game* yang menyenangkan.

Hiburan yang dikemas dalam bentuk 2D dibangun secara menarik agar pengguna mendapatkan kepuasan saat bermain *game* (Chusyairi & Insani, 2020). Bermain *game* sambil belajar dalam masa pandemic saat ini cukup bermanfaat karena dapat meminimalisir kegiatan di luar rumah guna menekan penyebaran virus corona. Virus corona merupakan sebuah penyakit menular yang disebabkan oleh corona yang baru ditemukan saat ini. Melihat keadaan yang seperti saat ini perlu adanya pembatasan kegiatan di luar rumah yang kurang bermanfaat terlebih untuk anak-anak. *Game* sebagai media edukasi sangat efektif untuk proses perkembangan anak dalam mempelajari suatu materi. *Game* edukasi harus memiliki nilai

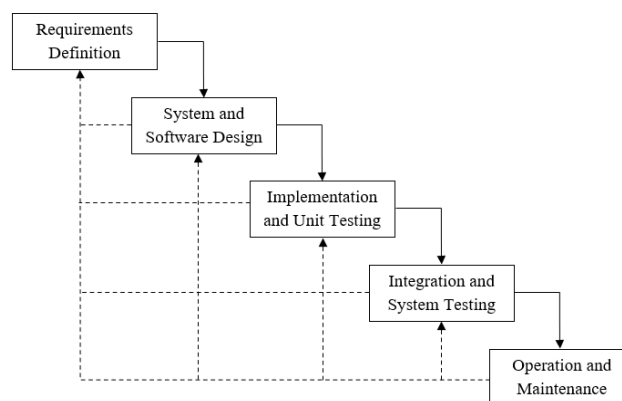
lebih seperti control pemain, tantangan, pembelajaran dan hasil akhir dari *game* (Wibawanto, 2020). Adanya pembelajaran yang memanfaatkan sebuah teknologi memiliki pengaruh signifikan yang berpengaruh pada kegiatan belajar (Pratama et al., 2021). Banyaknya manfaat yang diperoleh dengan bermain *game* sehingga membuat banyak kalangan berlomba-lomba untuk mengembangkan *game* (Indra Dharma Wijaya, Ahmad Fairuzabadi, 2017).

Berdasarkan riset dan penelitian yang dilakukan, penulis memiliki sebuah ide untuk membuat dan mengimplementasikan sebuah *game* edukasi "BaCovi" Basmi Covid berbasis *android* untuk mempermudah proses belajar anak dalam mengetahui tahapan dalam pencegahan virus corona dengan menggunakan RPG Maker sebagai *game engine*. Mengangkat *genre RPG (Role Playing Game)* memiliki sebuah nilai lebih yaitu banyak diminati oleh penggemar *game*. Berdasarkan penjelasan pada permasalahan yang ada, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul "Implementasi *Game* Edukasi "BaCovi" Basmi Covid Berbasis *Android* dengan *RPG Maker Engine*".

## Metode

Proses pembuatan dan implementasi *game* edukasi "Bacovi" Basmi Covid berbasis *android* dengan RPG Maker *engine* memerlukan beberapa waktu. Dalam proses melakukan penelitian waktu yang dibutuhkan untuk penelitian yaitu selama 4 bulan. Dimulai dari tanggal 1 April 2021 s/d tanggal 31 Juli 2021. Tahap pengumpulan semua data yang diperlukan dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan studi sumber pustaka. Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara dilakukan dengan cara berkomunikasi dengan subjek dari penelitian ini dan peminat *game* RPG. Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung kondisi beberapa jenis *game* yang menggunakan *game engine* RPG yang pernah dibangun. Metode studi pustaka merupakan sebuah metode yang digunakan dalam memperoleh sebuah informasi dengan menggunakan sumber jurnal atau artikel ilmiah dan harus sesuai dengan permasalahan dan tujuan yang akan diteliti atau dibangun oleh penulis.

Pendekatan yang dipilih peneliti yaitu dengan metode *Waterfall*. Model *SDLC Waterfall* ialah suatu metode dengan ciri khusus dimana tiap tahap pengerjaan harus dikerjakan dan diselesaikan lebih dulu sebelum melanjutkan tahap berikutnya (Nugraha et al., 2018). Gambar tahapan pendekatam *waterfall* ditunjukkan pada Gambar 1 berikut:



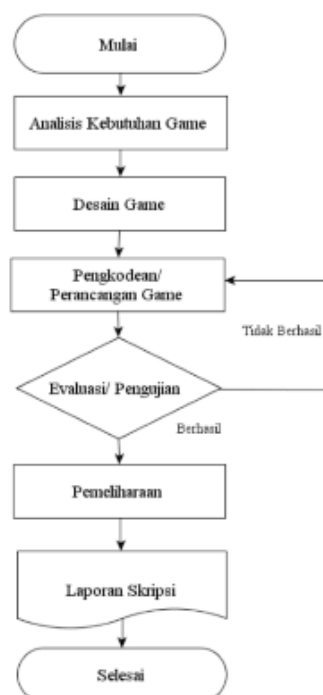
Gambar 1. Tahap Metode *Waterfall*

Adapun alur proses dalam metode *Waterfall* meliputi beberapa tahapan mulai dari *requirement* (analisis kebutuhan) pengumpulan kebutuhan data pada tahap ini bisa dilakukan sebuah penelitian, wawancara atau *study literatur*. Sebagai *system* analisis akan mencari data sebanyak mungkin dari pengguna. Dengan begitu dapat terwujud sebuah sistem komputer yang dapat menjalankan perintah sesuai keinginan pengguna. *Design system* yaitu tahap dimana dilakukan proses perancangan mengenai sistem yang ingin dibuat. *Coding & testing*

ialah tahap mulai mengerjakan suatu sistem dengan memaksimalkan pemakaian komputer. Apabila proses *coding* berakhir berikutnya dilakukan *testing* pada sistem yang telah dibuat. Maksud adanya *testing* guna mendeteksi kesalahan sistem yang dibangun agar dapat diperbaiki. Penerapan atau pengujian program (*integration & testing*) tahap ini dapat terbilang final dalam perancangan dan pembangunan sebuah sistem. Dalam hal ini sistem sudah bisa digunakan oleh pengguna. Tahapan paling akhir yaitu pemeliharaan (*operation & maintenance*) ialah tahap dimana adanya perubahan sistem oleh pengguna. Dalam artian pengguna menginginkan perkembangan yang lebih baik dari segi fungsi *software* atau adanya kesalahan karena *software* perlu *hardware* yang *support*.

## Hasil

*Flowchart* rancangan penelitian dalam pembuatan *game* edukasi "BaCovi" berbasis *android* yang telah dilakukan berdasarkan kebutuhan penelitian digambarkan melalui diagram *flowchart* yang ditunjukkan pada Gambar 2:



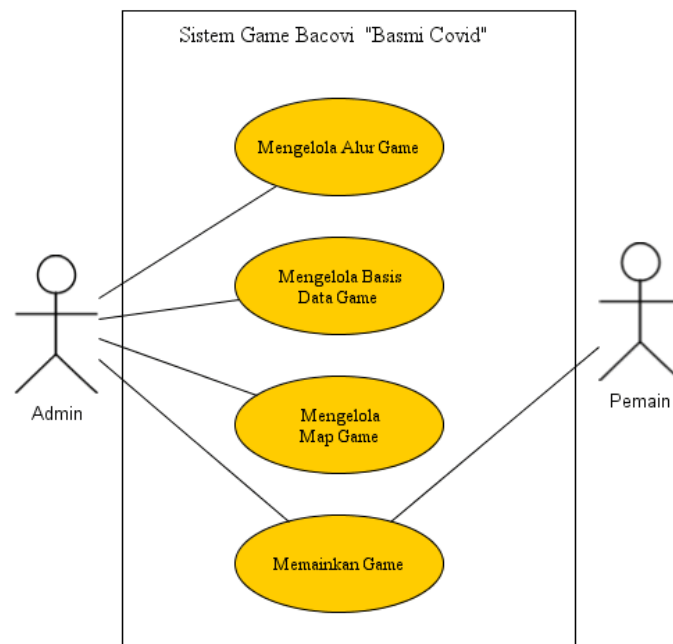
Gambar 2. Flowchart Rancangan Penelitian

Keterangan diagram *flowchart*:

Analisis kebutuhan yaitu mencari data-data yang diperlukan dengan melakukan metode wawancara, observasi serta studi pustaka dalam beberapa jurnal penelitian. Hal ini dilakukan penulis untuk mengetahui semua kebutuhan yang penulis butuhkan saat proses pembuatan *game*. Setelah proses analisis kebutuhan *game* selesai, tahap selanjutnya yaitu desain *game*. Pada tahap desain *game* penulis berfokus pada struktur data dan detail desain pembuatan *game*. Setelah desain *game* selanjutnya yaitu proses implementasi perancangan pembuatan *game*. Dalam pembuatan *game* dengan menggunakan RPG Maker sebagai *game engine*. Selain itu saat membuat *game* juga berdasarkan data-data yang diperoleh melalui tahap analisis kebutuhan. Selanjutnya tahap pengujian dilakukan dengan menggabungkan semua hasil dari semua tahapan yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian. Pengujian dilakukan kepada objek penelitian yaitu pengguna *game android*. Dengan adanya tahap pengujian maka penulis dapat mengevaluasi hasil dari *game*. Berikutnya penerapan *game* setelah diuji dan

dievaluasi selanjutnya menuju tahap pemeliharaan. Dalam pemeliharaan *game* akan dilihat perkembangannya apakah dapat berjalan dengan baik atau ada masalah. Sehingga dapat dilakukan suatu revisi pada beberapa yang mengalami masalah. Setelah semua tahap telah dikerjakan, selanjutnya adalah proses penyusunan laporan skripsi. Pada tahap ini penyusunan laporan skripsi telah sampai pada tahap akhir yaitu memberikan kesimpulan dari program yang telah dibuat.

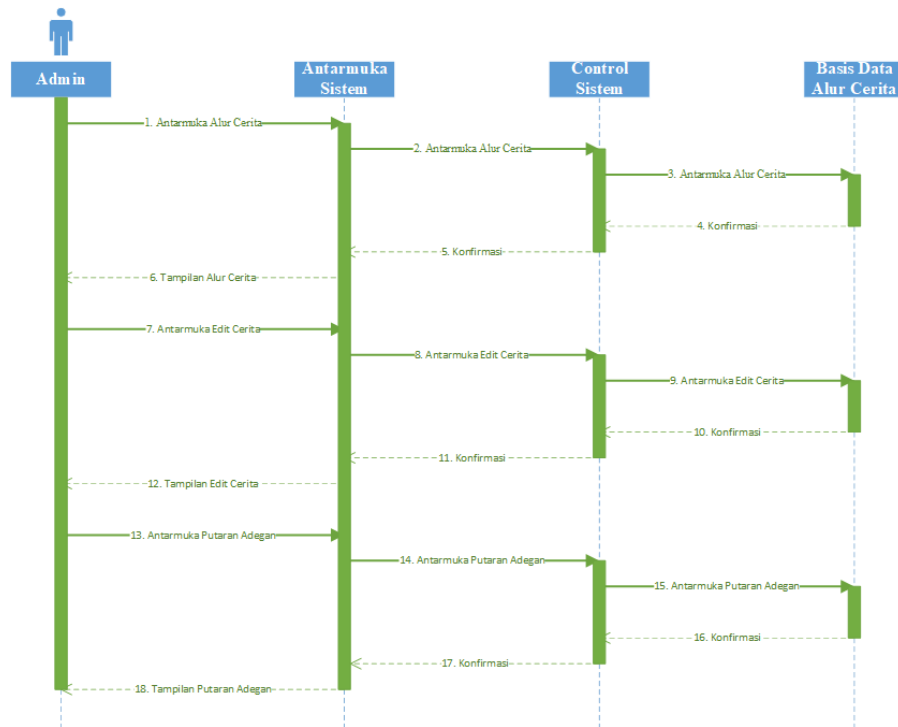
*Use case diagram game* edukasi "BaCovi" Basmi Covid menggunakan 2 aktor dalam *use case* meliputi admin dan pemain yang memiliki peran tersendiri. Di bawah ini merupakan gambar *use case* dari *game* edukasi "BaCovi" Basmi Covid yang ditunjukkan pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3. Use Case Diagram "BaCovi"

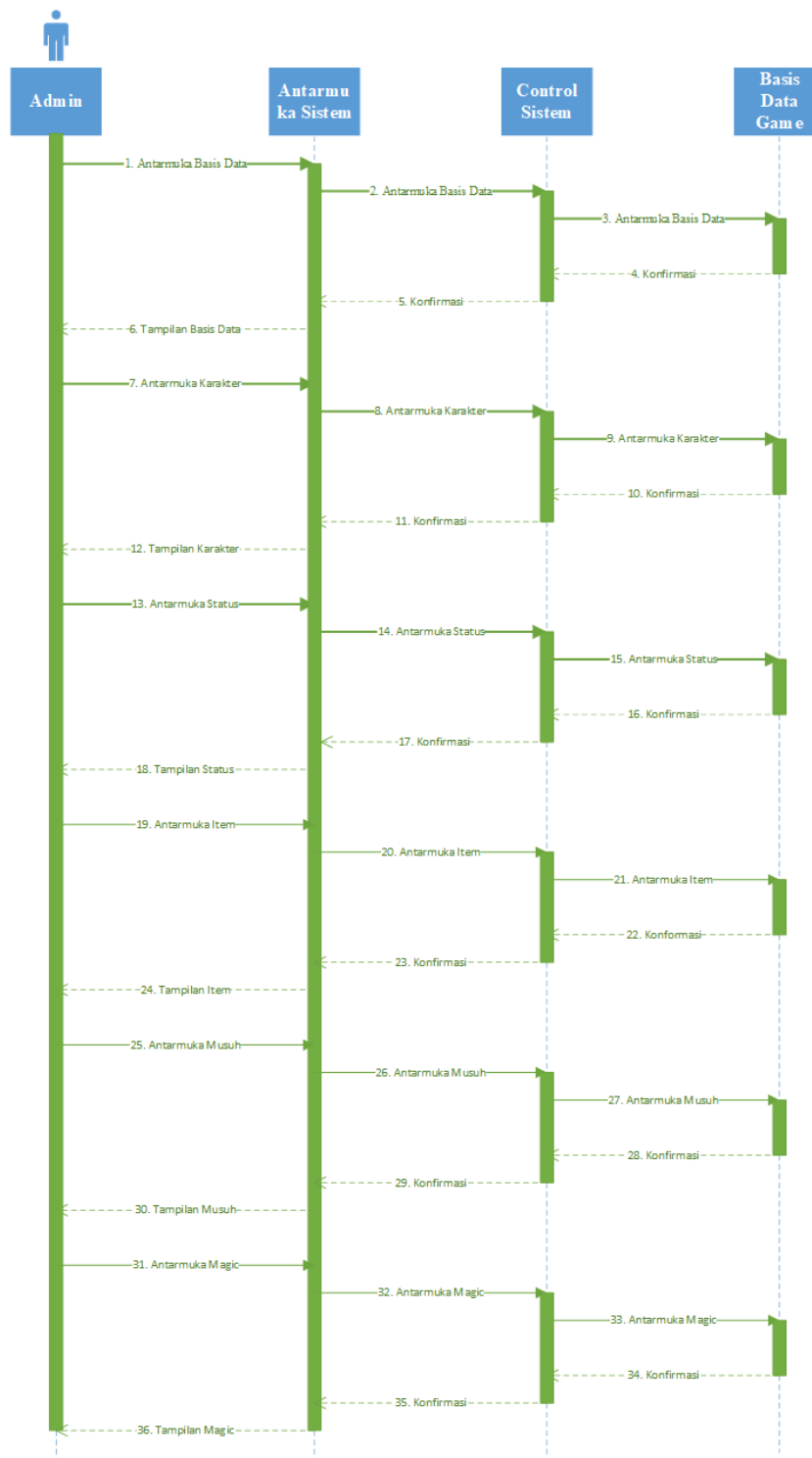
*Sequence diagram* dalam *game* edukasi "BaCovi" berbasis *android* meliputi semua alur cerita dan kebutuhan dijelaskan pada penjelasan di bawah ini:

Pada *sequence diagram* mengelola alur *game* merupakan alur penjelasan ketika admin mengelola alur cerita dalam *game*. Dari antarmuka sistem yang pertama, kemudian tampilan edit cerita hingga proses adegan dari alur cerita dalam *game*. *Sequence diagram* mengelola alur *game* ditunjukkan pada Gambar 4 berikut:



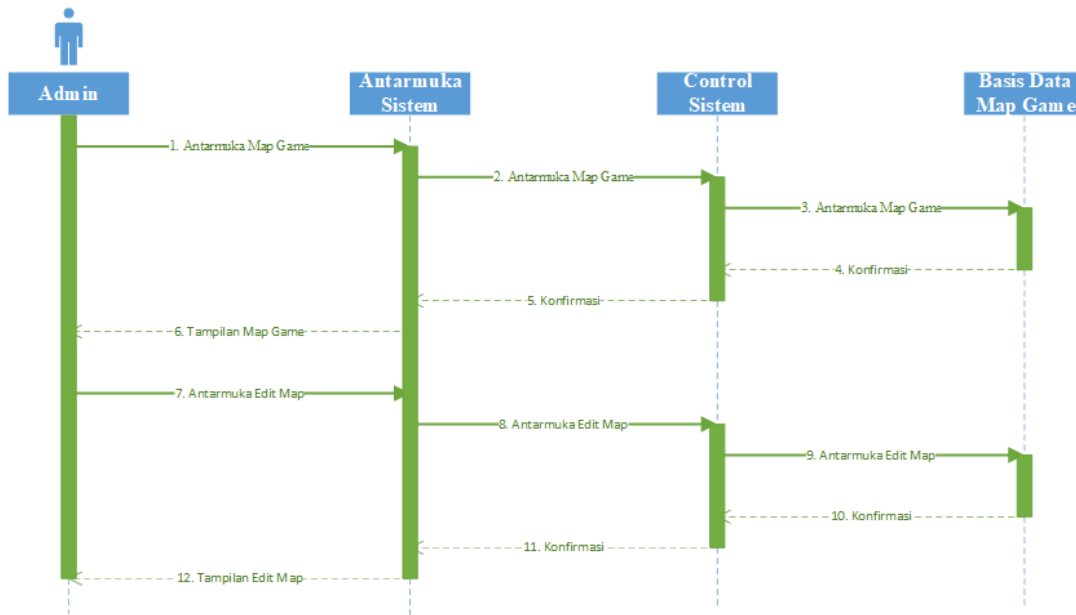
Gambar 4. *Sequence Diagram Mengelola Alur Cerita Game*

Pada *sequence diagram* basis data *game*, hanya admin yang dapat mengelola basis data dalam *game*. Admin bertugas mengelola semua data mulai dari karakter, status, item, musuh dan juga magic yang ada dalam *game*. Semakin banyak data yang ada dalam *game*, maka semakin lama durasi dalam *game* yang dimainkan Berikut ditunjukkan pada Gambar 5 berikut:



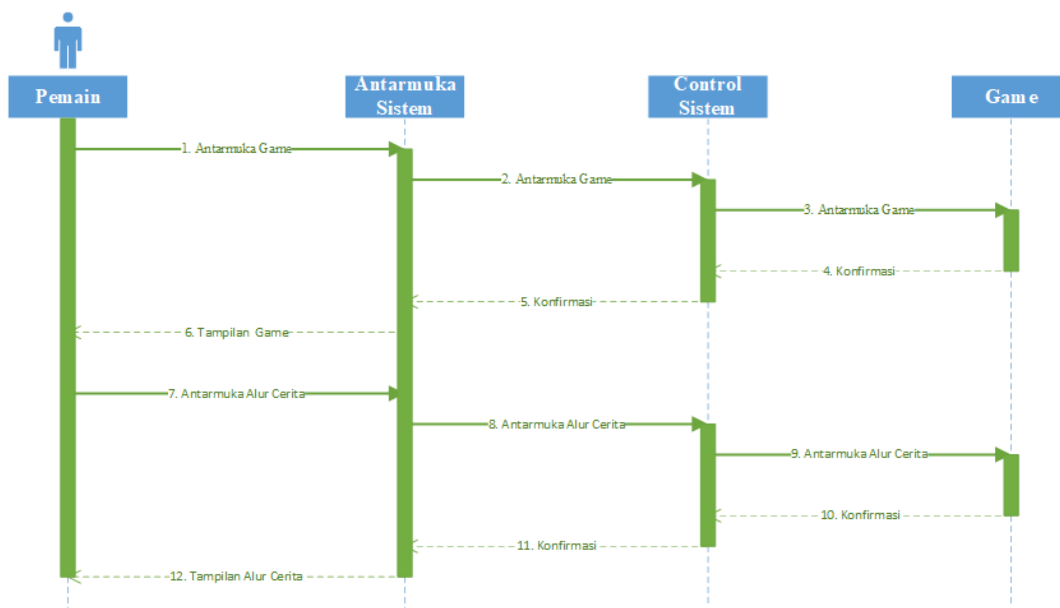
Gambar 5. Sequence Diagram Basis Data Game

Pada gambar *sequence diagram* mengelola map *game*, admin mengelola map dan objek dalam *game*. Setiap map memiliki tingkat perbedaan dan kondisi yang berbeda. Map secara langsung terdapat dalam *game* yang dimainkan oleh pemain Berikut ditunjukkan pada Gambar 6:



Gambar 6. Sequence Diagram Mengelola Map Game

Pada *sequence* diagram menjalankan *game*, menjelaskan bahwa pemain hanya dapat memainkan *game*. Dalam bermain *game* pemain mengikuti alur cerita yang sudah dibuat oleh admin. Pemain harus menyelesaikan misi terlebih dahulu untuk dapat menuju babak selanjutnya Berikut ditunjukkan pada Gambar 7:



Gambar 7. Sequence Diagram Menjalankan Game

Implementasi basis data yang terdapat dalam *game* edukasi “BaCovi” Basmi Covid berbasis *android* ditunjukkan pada Tabel 1 sampai dengan Tabel 5 berikut:

Tabel 1 Tabel Basis Data Karakter

| Nama Karakter  | Peran                                  | Lokasi       |
|----------------|----------------------------------------|--------------|
| Karakter Utama | Berpetualang                           | Seluruh Peta |
| Nenek Tua      | Menasehati karakter untuk berhati-hati | Kota A       |

|                   |                                                              |        |
|-------------------|--------------------------------------------------------------|--------|
| Perawat           | Menjaga pasien yang dikarantina atau dirawat.                | Kota A |
| Penjaga Hutan     | Menjaga hutan                                                | Hutan  |
| Paman 1           | Memberi obat kepada karakter utama                           | Hutan  |
| Paman 2           | Memberi masker kepada karakter untuk petualangan selanjutnya | Kota B |
| Bibi Pemilik Toko | Memberi petunjuk menuju Lab dan penasihat                    | Kota B |
| Penjaga Luar Lab  | Menjaga daerah luar lab                                      | Lab    |
| Penjaga 1 Lab     | Menjaga pintu masuk lab                                      | Lab    |
| Penjaga 2 Lab     | Menjaga pintu masuk lab                                      | Lab    |
| Nyonya Lab        | Memberi izin memasuki lab                                    | Lab    |
| Pasien 1          | Penerima obat                                                | Kota A |
| Pasien 2          | Penerima obat                                                | Kota A |
| Pasien 3          | Penerima obat                                                | Kota A |

Tabel 2 Basis Data Musuh

| Nama Musuh  | Peran                          | Lokasi |
|-------------|--------------------------------|--------|
| Kelelawar A | Menghalangi masuk hutan        | Hutan  |
| Kelelawar B | Menghalangi masuk hutan        | Hutan  |
| Jelly       | Menghalangi mendapatkan vaksin | Lab    |
| Covid A     | Menghalangi mendapatkan vaksin | Lab    |
| Covid B     | Menghalangi mendapatkan vaksin | Lab    |

Tabel 3 Basis Data Item

| Nama Item   | Efek   | Keterangan            |
|-------------|--------|-----------------------|
| Potion      | Darah  | Menambah darah        |
| Magic Water | Energi | Menambah energi magic |

Tabel 4 Basis Data Magic

| Nama Magic | Efek         | Keterangan                                    |
|------------|--------------|-----------------------------------------------|
| Heal       | Penyembuhan  | Menambah darah dengan mengurangi energi magic |
| Spark      | Petir        | Mengeluarkan magic petir                      |
| Fire       | Serangan api | Mengeluarkan magic api                        |

Tabel 5 Basis Data Key Item

| Nama Key Item | Fungsi                                                | Keterangan                       |
|---------------|-------------------------------------------------------|----------------------------------|
| Obat          | Obat dalam menyembuhkan pasien karantina              | Diperoleh dari paman 1 di hutan  |
| Masker        | Pelindung karakter dalam petualang lainnya            | Diperoleh dari paman 2 di kota B |
| Vaksin        | Vaksinasi semua karakter agar kebal terhadap penyakit | Diperoleh di dalam Lab           |

Implementasi program pada tampilan utama *game* edukasi "BaCovi" Basmi Covid terdapat *background game* dan judul *game* Bacovi "Basmi Covid" serta pilihan menu *game* baru, lanjutkan dan pengaturan. Halaman menu utama ditunjukkan pada Gambar 8 berikut:



Gambar 8. Tampilan Utama Game

Pada halaman menu *battel* terdapat beberapa pilihan aksi untuk menyerang musuh atau virus yang menghalangi petualangan karakter. Aksi berupa *attack*, *magic*, *guard*, dan item. Pada menu *battel* menampilkan karakter dan musuh. Halaman menu *battel* ditampilkan pada Gambar 9 berikut:



Gambar 9. Tampilan Menu Battel

Aksi menuju lab menampilkan sebuah *text box* berupa pertanyaan yang ditujukan untuk petualangan karakter menuju lab. Di atas *text box* juga terdapat sebuah pilihan aksi "Ya" atau "Tidak". Berikut tampilan menu aksi menuju lab ditunjukkan pada Gambar 10:



Gambar 10. Tampilan Aksi Menuju Lab

Menu perlengkapan karakter memiliki berbagai pilihan. Menu item berisi semua item yang diperoleh selama petualangan. Terdapat gambar karakter dan juga status karakter berupa jumlah darah (HP) dan energi (MP). Tampilan menu perlengkapan karakter ditunjukkan pada Gambar 11 berikut:



Gambar 11. Tampilan Menu Karakter

Tampilan Kota A menunjukkan sebuah daerah dimana awal mula petualangan karakter utama dimulai. Pada map pertama yaitu Kota A dimana terdapat rumah sakit, kebun dan hutan di sekitar Kota A. Tampilan Map Kota A ditunjukkan pada Gambar 12:



Gambar 12. Tampilan Kota A

Pengujian *game* edukasi Bacovi “Basmi Covid” berbasis *android* dilakukan secara sudut pandang berbeda admin dan pemain. Hasil dari *black box testing* yang dilakukan oleh penulis ditunjukkan pada Tabel 6 dan Tabel 7:

Tabel 6. Pengujian oleh Admin

| Masukan           | Tujuan                    | Hasil                           | Keterangan |
|-------------------|---------------------------|---------------------------------|------------|
| Desain objek      | Desain menjadi map objek  | Menjadikan semua map seluruhnya | Berhasil   |
| Misi petualang    | Misi setiap kota berjalan | Misi terlaksana                 | Berhasil   |
| Konfigurasi Musuh | Musuh muncul sesuai misi  | Musuh sesuai                    | Berhasil   |
| Konfigurasi       | Perubahan key item        | Key item sesuai                 | Berhasil   |

|                       |                                                     |        |                               |        |          |
|-----------------------|-----------------------------------------------------|--------|-------------------------------|--------|----------|
| Karakter Magic Attack | sesuai misi Magic mengeluarkan kerusakan pada musuh | attack | Magic muncul                  | attack | Berhasil |
| Item Pakai            | Item pakai memiliki efek                            |        | Item menambah status karakter | pakai  | Berhasil |

Tabel 7. Pengujian oleh Pemain

| Masukan               | Tujuan                        | Hasil                              | Keterangan |
|-----------------------|-------------------------------|------------------------------------|------------|
| Memainkan <i>game</i> | Memainkan seluruh petualangan | Petualangan dan misi terselesaikan | Berhasil   |

### Pembahasan

Dalam penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa, *game* edukasi "BaCovi" Basmi Covid berbasis *android* yang telah dibangun menggunakan *RPG Maker Engine* dapat dijalankan dan dimainkan dengan baik. Pemilihan *genre RPG (Role Playing Game)* dan penggunaan *RPG Maker* sebagai *game engine* berkaitan menurut pandangan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ramadhan et al., 2020) pada *game* edukasi dapat menarik perhatian peminat *game* untuk memainkan *game* yang bergenre RPG karena mengandung alur cerita dan peran utama pemain sehingga banyak diminati oleh kalangan pemain *game*.

*Game* edukasi "BaCovi" Basmi Covid berbasis *android* merupakan sebuah *game* yang dibangun dan dirancang guna memberikan sebuah pesan atau pengetahuan mengenai aturan pencegahan virus corona. Dengan adanya *game* edukasi "BaCovi" Basmi Covid berbasis *android* dapat mempermudah anak dalam memahami cara-cara pencegahan virus corona secara menyenangkan dan menarik. *Game* tidak hanya mengandung edukasi saja, tetapi dalam *game* juga terdapat sebuah petualangan misi yang harus diselesaikan untuk menuju ke alur cerita dan misi selanjutnya. Misi berupa pertarungan untuk melawan musuh dan misi untuk menemukan *Key Item* yang terdapat pada tiap kota. Dengan adanya *game* petualang yang berisikan pesan edukasi cara mencegah virus corona dapat menjadikan *game* sebagai dalam belajar yang menyenangkan untuk anak-anak. Keterbatasan dalam *game* edukasi "BaCovi" hanya berbasis *android*, penggunaan bahasa menggunakan bahasa Indonesia dan bersifat *offline*.

### Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis dalam merancang dan membuat *game* edukasi "BaCovi" Basmi Covid berbasis *android* dan dilakukan pengujian dengan *black box testing* pada hasil akhir dapat ditarik kesimpulan bahwa penulis berhasil merancang, membangun dan mengimplementasikan *game* edukasi "BaCovi" Basmi Covid berbasis *android* dengan *RPG Maker engine* bertujuan untuk membuat *game* sebagai sarana belajar mengetahui pencegahan virus corona dengan menyenangkan. *Game* edukasi dapat dimainkan di rumah tanpa menggunakan koneksi internet, sehingga mempermudah anak dalam belajar.

### Daftar Pustaka

- Akbar, G., & Linda, M. (2017). Aplikasi pembelajaran trigonometri berbasis android menggunakan algoritma fisher yates shuffle. *Jurnal Teknik Komputer*, III(2), 114–119.
- Amami Pramuditya, S., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game edukasi rpg matematika. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77.
- Brito, J., Filho, G., Gabriel, J., Moraes, L., & Sarinho, V. T. (2019). *Rpg maker puzzle*

- archetypes: analysis, evaluation, refactoring and extension.* 615–618.
- Burd, B. (2011). *Java and android application development for dummies ebook*. Amerika. Technology Dummies.
- Chusyairi, A., & Insani, U. B. (2020). Game labirin let's clear up the world menggunakan metode game development life cycle. *Informatics For Educators And Professional : Journal of Informatics*, 4(June), 183–192.
- Firly, N. (2018). *Create your own android application* (pp. 1–189). Jakarta. PT Elex Media Komputindo.
- Firmansyah, D., Martini, M., & Murtina, H. (2020). Game edukasi pengenalan nama buah dalam bahasa inggris menggunakan rpg maker mv. *Information Management For Educators And Professionals : Journal of Information Management*, 5(1), 25.
- Florentinus, T. S., Utomo, K., & Nugraha, R. G. A. (2019). Developing android role playing game for elementary music learning. *KnE Social Sciences*, 2019, 502–515.
- Indra Dharma Wijaya, Ahmad Fairuzabadi, F. M. (2017). Rancang bangun game “color impact” sebagai sarana edukasi berbasis android. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(1), 1–15.
- Ipin, A. (2018). Mobile learning development of games based model using rpg maker mv in ecosystem concept. *ICMScE*, 3, 29–34.
- Nugraha, W., Syarif, M., & Dharmawan, W. S. (2018). Penerapan metode sdlc waterfall dalam sistem informasi inventori barang berbasis desktop. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 3(1), 22–28.
- Perez, D. (2016). Beginning rpg maker mv. In *San Lorenzo*. Apress.
- Pratama, Y. A., Zainuddin, M., & Darmana, A. (2021). Develop an android-based learning media integrated with a scientific approach to the colligative solution's nature. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(1), 322–329.
- Pratiwi, D., & Armansyah, R. (2018). Game of the cursed prince based on android. *International Journal of Computer Applications*, 179(19), 31–36.
- Ramadhan, T. A., Sari, R. N., Teknik, J., Universitas, I., Utama, P., Jurusan, D., Informatika, T., Potensi, U., & Utama, U. P. (2020). Rancang bangun game edukasi android. *Rancang Bangun Game Edukasi Kebakaran Hutan Dan Lahan Berbasis Android Design*, 141–152.
- Rasyid, A., & Gaffar, A. A. (2019). Pengembangan aplikasi mobile learning model games “antibody vs antigen” menggunakan rpg maker mv pada pembelajaran biologi konsep sistem imun. *Biodik*, 5(3), 225–238.
- Rianto, M. S. M. P. (2020). *Sembilan langkah jitu merancang game edukasi menulis cerpen berbasis rpg maker vx ace*. Sukabumi. CV Jejak.
- Sifaattijani, F., Listyorini, T., & Meimaharani, R. (2017). Pencarian rumah makan berbasis android. *Simetris*, 8(1), 309–316.
- Sukanto, P. S., & Adnyana, I. K. W. (2018). Game edukasi rpg seal breaker menggunakan rpg maker mv berbasis android. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1), 68–79.
- Utomo, Kamsidjo, Florentinus, T. S., & Nugraha, R. G. A. (2018). Developing android role playing game for elementary music learning. *Journal of Arts Research and Education*, 18(4), 197–207.
- Wibawanto, W. (2020). *Game edukasi rpg (role playing game)* (Issue July). Semarang. LPPM UNNES.