Journal of Informatics and Computer Science
https://www.jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/joincos
Vol. 2 No. 1, 2025, Hal. 6- 15
Diserahkan: 5-12-2025; Direvisi: 12-12-2025; Diterima: 19-12-2025

Pengembangan Game The Legend of Gayatri Sebagai Sarana Pengenalan Kebudayaan Daerah Tulungagung Menggunakan Metode GDLC

Ivan Octariska Istazd Prasetya [a,1], Yayak Kartika Sari[b,2]

[a,b]Universitas Bhinneka PGRI, Jl. Mayor Sujadi No.7, Manggisan, Plosokandang, Tulungagung 66229, Indonesia
[1]ivan337142@gmail.com*; [2]yayakkartikasari93132042@gmail.com

Abstrak — Kesenian dan kebudayaan tidak hanya sekadar aspek tambahan, melainkan merupakan bagian integral dari proses kehidupan manusia dalam suatu lingkungan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan *game the legend of gayatri* sebagai sarana pengenalan kebudayaan Daerah Tulungagung Menggunakan Metode GDLC. Pengembangan video game sebagai media pengenalan kebudayaan Tulungagung merupakan langkah inovatif yang dapat memperluas wawasan masyarakat, baik lokal maupun global, tentang kekayaan budaya daerah tersebut. Video game memiliki kemampuan unik untuk menggabungkan hiburan dengan pendidikan, sehingga mampu menarik minat berbagai kalangan usia. Dalam konteks ini, video game yang dirancang dengan baik dapat menyajikan berbagai aspek budaya Tulungagung, seperti seni tradisional, tarian, musik, cerita rakyat, hingga tradisi kuliner, dalam format yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi dan tradisi dapat bersinergi dengan harmonis. Inovasi ini tidak hanya memperkuat identitas budaya lokal tetapi juga menempatkan Tulungagung dalam peta dunia sebagai daerah yang kaya akan warisan budaya dan terbuka terhadap kemajuan teknologi. Dengan terus mendukung dan mengembangkan inisiatif semacam ini, kita dapat memastikan bahwa kebudayaan Tulungagung tetap hidup dan relevan di era digital, serta dikenal dan dihargai oleh masyarakat global.

Kata Kunci : Game, Kebudayaan, Metode GDLC

1. Pendahuluan

Konsep budaya mengacu pada sekumpulan nilai, norma, dan kebiasaan yang telah tumbuh dan menjadi bagian integral dari suatu masyarakat. Budaya mencakup pikiran, adat istiadat, serta pola perilaku yang telah mengakar dan sulit untuk diubah. Sehari-hari, masyarakat sering kali menggabungkan makna budaya dengan tradisi, menandakan warisan nilai dan praktik yang diwariskan dari generasi ke generasi. [1] Kebudayaan cenderung merupakan hasil dari interaksi antara individu dalam masyarakat, dan juga dipengaruhi oleh faktor sejarah, geografis, ekonomi, politik, dan lingkungan. Ini terus berubah dan berkembang seiring waktu karena interaksi antarbudaya, migrasi, teknologi, dan perubahan sosial.

Kesenian dan kebudayaan tidak hanya sekadar aspek tambahan, melainkan merupakan bagian integral dari proses kehidupan manusia dalam suatu lingkungan sosial. Penting untuk disadari bahwa Tulungagung bukanlah pengecualian; daerah ini juga kaya akan warisan seni dan budaya Jawa yang merupakan hasil dari warisan nenek moyang yang berharga. Ragam seni dan budaya di Tulungagung adalah bagian dari warisan budaya Jawa yang patut dijaga dan diperkaya. [2]

Universitas Bhinneka PGRI
Jl. Mayor Sujadi No.7, Manggisan, Plosokandang, Tulungagung 66229, Indonesia
E-mail: *ivan337142@gmail.com**

Kebudayaan Tulungagung merupakan cerminan kaya akan warisan budaya yang dimiliki oleh masyarakat di daerah tersebut. [3] Terletak di Provinsi Jawa Timur, Indonesia, Tulungagung memiliki kekayaan budaya yang mencakup beragam aspek kehidupan, mulai dari seni tradisional, kerajinan tangan, hingga tradisi adat yang masih dijunjung tinggi. Seni kriya khas Tulungagung, seperti batik, tenun, dan ukiran kayu, menjadi kebanggaan lokal yang mencerminkan keindahan dan keahlian tinggi para pengrajinnya. Selain itu, tradisi religius dan upacara adat juga menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Tulungagung, yang turun-temurun dijaga dan dilestarikan.

Saat ini, budaya dan seni Barat telah mengambil alih panggung dalam kehidupan sehari-hari di tanah air, seolah menjadi makanan rohani bagi generasi muda. Semangat belajar seni dan budaya tradisional yang dulu membara, kini redup terhadap arus waktu. Kehadiran dominan seni dan budaya Barat membuat generasi muda menganggap seni dan budaya tradisional kita sudah tak relevan dan ketinggalan zaman. Dampaknya terasa dalam ketidaktahuan mereka terhadap kekayaan seni dan budaya lokal sendiri. [4] Dalam era digital ini, upaya pelestarian budaya lokal telah melahirkan inovasi baru dengan memanfaatkan media digital sebagai sarana utama. Berbagai komunitas budaya dan lembaga pelestarian warisan telah aktif menggunakan platform online untuk mempromosikan, mendokumentasikan, dan memperkenalkan budaya lokal kepada masyarakat luas. Mereka memanfaatkan website, aplikasi mobile, dan media sosial untuk menyajikan informasi, gambar, dan video mengenai seni tradisional, ritual adat, bahasa daerah, dan cerita-cerita nenek moyang. Selain itu, banyak proyek digital berbasis budaya lokal yang menghadirkan konten-konten interaktif seperti video game, media VR, dan kursus online untuk memperkenalkan dan mendidik generasi muda tentang pentingnya melestarikan warisan budaya. Melalui integrasi teknologi digital, upaya pelestarian budaya lokal menjadi lebih inklusif, terjangkau, dan dapat diakses oleh berbagai kalangan, sehingga memperkuat kesadaran dan rasa kebanggaan terhadap identitas budaya mereka. [5]

Di pertengahan tahun 2023, statistik dari BPS mengindikasikan bahwa populasi Indonesia telah mencapai 278,69 juta individu. Sementara itu, menurut perkiraan Niko Partners, jumlah individu yang terlibat dalam game di Indonesia pada tahun 2022 mencapai 180 juta orang. Ini berarti sekitar 64,5% dari total populasi Indonesia merupakan pemain game. Hal ini membuktikan bahwa game sudah menjadi sesuatu yang melekat erat pada masyarakat Indonesia, dengan begitu kepopuleran game di kalangan masyarakat bisa dimanfaatkan sebagai salah satu media pengajaran untuk membantu pengenalan budaya lokal. [6]

Sebagai sebuah genre permainan yang sudah lama dikenal, RPG menawarkan sebuah dunia yang menarik untuk eksplorasi, dan desain karakter serta kemampuan yang ada dalam permainan-permainan ini memberikan kesempatan untuk merancang dan menerapkan konsep-konsep yang berbasis objek dengan alami. RPG lahir dari popularitas yang terus meningkat dari literatur fantasi sepanjang pertengahan abad ke-20 dan membuat penampilan pertamanya melalui permainan meja seperti Dungeons and Dragons, serta permainan petualangan berbasis teks seperti Colossal Cave Adventure, pada tahun 1970-an. RPG memberikan pemain kontrol atas karakter utama dalam sebuah dunia fantasi yang harus menyelesaikan serangkaian misi. RPG biasanya memiliki cerita yang terdefinisi dengan baik, pengaturan, misi, pertarungan, barang, dan karakter yang memiliki properti seperti tindakan, kemampuan, pengalaman, tingkat kekuatan, nyawa, dan inventaris. Saat ini, RPG berbasis komputer tetap populer, sering kali menampilkan grafik yang canggih, bervariasi mulai dari permainan pemain tunggal hingga permainan RPG online massal (MMORPG), dan dapat menawarkan jenis gameplay yang melibatkan kolaborasi, kerjasama, atau persaingan. [7]

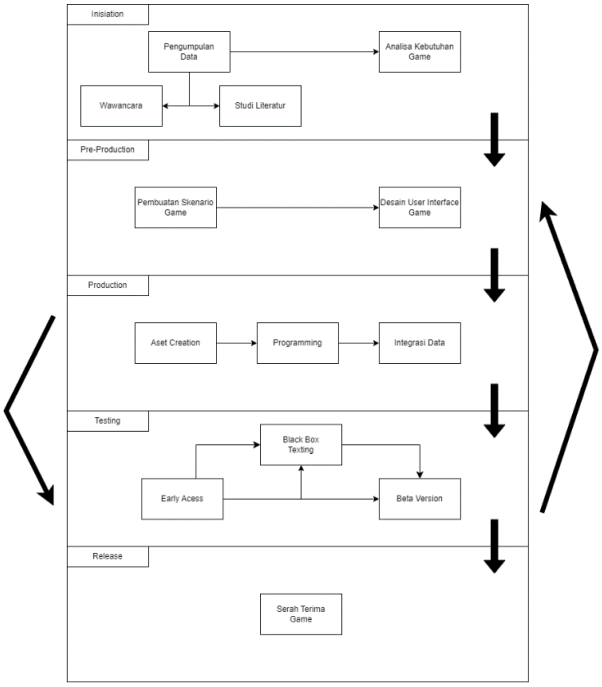
Berdasarkan pemaparan diatas, penulis mengambil judul “Pengembangan Game The Legend of Gayatri Sebagai Sarana Pengenalan budaya Tulungagung Menggunalkan Metode GDLC”. Dalam merancang dan mengembangkan sebuah game, penerapan metodologi GDLC membawa banyak keuntungan. Salah satu kelebihannya adalah keteraturan yang dihadirkannya, yang memungkinkan tim pengembang untuk mengikuti langkah-langkah yang terstruktur dengan baik. Hal ini membantu menghindari kekacauan dalam proses pengembangan dan mengurangi risiko kesalahan yang mungkin terjadi.

2. Metode Pengembangan

Dalam penelitian ini penulis memutuskan untuk menggunakan metode GDLC atau Game Development Life Cycle, sebuah metode pengembangan yang dikhususkan untuk pengembangan game secara efisien, metode ini dibagi menjadi 5 yang meliputi: Inisiation, Pre-Production,

This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Production, Testing dan Release. Salah satu tujuan utama dari GDLC adalah untuk memberikan jawaban atas tiga pertanyaan kunci yang sering muncul selama proses pengembangan game: apa saja kriteria yang harus dipertimbangkan dalam mengembangkan sebuah game yang sukses, bagaimana menciptakan game dengan kualitas yang tinggi dan memuaskan bagi para pengguna, serta langkah-langkah apa yang harus diambil dalam setiap fase pengembangan untuk mencapai hasil akhir yang diinginkan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Menggunakan Metode GDLC

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tugas akhir skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan video game The Legend of Gayatri dengan Metode GDLC untuk sarana pengenalan kebudayaan daerah Tulungagung. Berikut hasil pengembangan aplikasi dan hasil pengujian yang telah dilakukan:

a. Fase Pengembangan Map

Perancangan map dalam pengembangan video game adalah proses krusial yang menggabungkan aspek artistik dan teknis untuk menciptakan lingkungan permainan yang menarik dan fungsional. Tahap ini dimulai dengan konsep desain yang melibatkan pembuatan sketsa dan blueprint awal yang menggambarkan tata letak, tema, dan estetika dari map tersebut. Pengembang kemudian menggunakan alat bantu digital untuk membangun prototipe, memperhatikan detail seperti topografi, arsitektur, dan elemen interaktif. Selain itu, pertimbangan gameplay sangat penting, termasuk penempatan objek, jalur pemain, dan titik-titik strategis yang mempengaruhi jalannya permainan.

Setelah melakukan riset di Dinas Kebudayaan Kabupaten Tulungagung serta melakukan eksplorasi langsung di lokasi, penulis memutuskan untuk mengarahkan desain map The Legend of Gayatri ke arah yang condong pada representasi area hutan dan rawa. Keputusan ini diambil dengan tujuan untuk secara autentik mensimulasikan suasana masa lalu di daerah Tulungagung yang pada waktu itu masih didominasi oleh hutan belantara dan wilayah rawa. Langkah ini diambil dengan mempertimbangkan kekayaan alam serta lanskap geografis yang khas dari daerah tersebut, yang dapat menciptakan pengalaman imersif bagi para pemain dalam menjelajahi dunia game. Contoh dari hasil desain yang telah dibuat oleh penulis dapat dilihat pada gambar 4.1 dan 4.2 yang terlampir di bawah ini:

This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Gmb 2. Map Hutan

Gambar diatas menunjukkan desain dari salah satu map pada level yang memiliki tema hutan, dapat dilihat warna yang digunakanan adalah dominan hujau dengan beberapa tambahan semak dan hutan yang mengelilingi jalan atau area yang dapat dilalui pemain, disini pemain akan bertemu berbagai macam makhluk mitologi yang dapat mereka lawan.

Gmb 3. Map Hutan Dengan Tambahan Rawa

Gambar diatas menunjukkan ekspansi atau tambahan dari map hutan dengan kali ini menambahkan elemen rawa, hal tersebut didasarkan oleh geografi Tulungaggung di masa lampau yang sebelumnya didominasi oleh daerah rawa, bisa dilihat penulis menambahkan segmen air pada map hutan untuk mensimulasikan suasana rawa dalam game The Legend of Gayatri.

b. Fase Perancangan Sprite Karakter dan Item

Perancangan karakter dalam pengembangan video game merupakan proses yang melibatkan penciptaan tokoh-tokoh yang memikat dan meyakinkan untuk menghuni dunia permainan. Tahapan awal melibatkan pembuatan konsep karakter, yang mencakup penentuan sifat, latar belakang, dan tujuan dari setiap karakter tersebut. Hal ini sering kali didasarkan pada kebutuhan cerita permainan dan tema umum yang diusung.

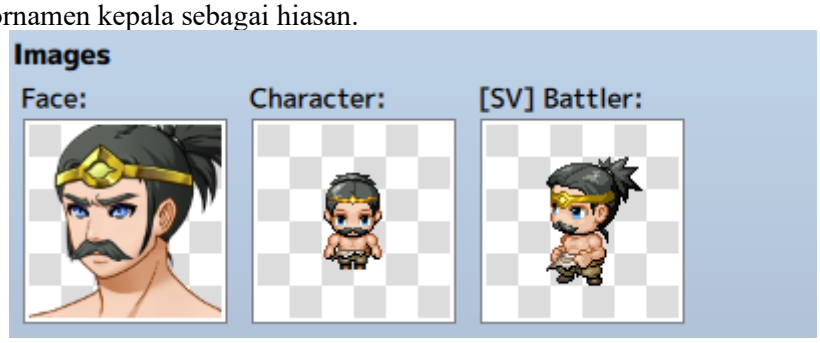
Penulis mendesain karakter dan item dalam game The Legend of Gayatri berdasarkan hasil riset pada Dinas Kebudayaan Kabupaten Tulungagung yang akan merepresentasikan nuansa, kebudayaan serta mitologi daerah Jawa-Tulunagungan di masa lalu. Penulis menggunakan ekstensi *GCH* dan *Aseprite* untuk membuat sprite karakter dan item yang merupakan alat atau *tool* yang dikhsususkan untuk membuat sprite dalam game. Contoh dari desain karakter tersebut dapat dilihat pada gambar 4.3 hingga 4.7 berikut:

1) Karakter Manusia

Gmb 4. Desain Karakter Manusia 1

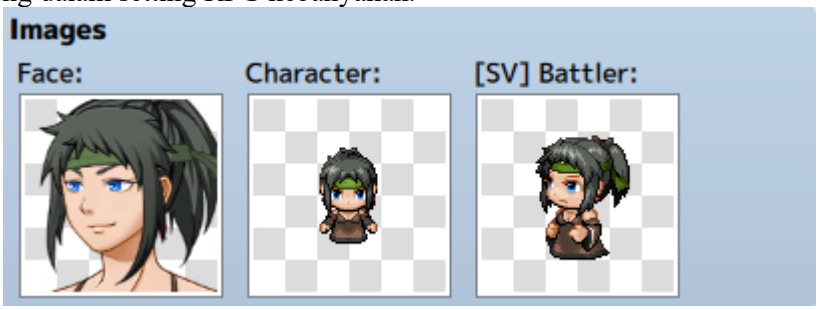
This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Gambar diatas menunjukkan salah satu contoh karakter manusia yang memiliki desain putri bangsawan, penulis memberi ornamen perhiasan di sekitar kepalanya untuk menambah kesan kebangsawanan dari karakter tersebut berdasarkan catatan sejarah yang dimana putri kerajaan di Jawa-Kuno memiliki berbagai ornamen kepala sebagai hiasan.



Gmb 5. Desain Karakter Manusia 2

Gambar diatas menunjukkan salah satu contoh karakter manusia yang terinsipirasi dari gambaran gambaran dari kisah pendekar di masa lalu, penulis mendesain karakter tersebut dengan tipe tubuh yang kekar ditambah dengan kumis, ornamen kepala dan celana yang setengah robek untuk menambah kegarangan karakakter tersebut, karakter tersebut mengisi *troupe* atau *role* sebagai *brawler* yang identik dengan para petarung dalam setting RPG kebanyakan.



Gmb 6. Desain Karakter Manusia 3

Gambar diatas menunjukkan salah satu contoh desain karakter pendukung yang bersifat sampingan (karakter background), karakter seperti ini didesain untuk menjadi karakter yang sekedar lewat untuk membantu jalannya cerita jadi penulis mendesain krakater tersebut dengan desain minimalis agar tidak terlalu mencolok.

2) Karakter Non-Manusia

Gmb 7. Desain Karakter Genderuwo

Genderuwo merupakan makhluk halus yang berasal dari cerita rakyat daerah Jawa, dikisahkan makhluk ini memiliki tubuh raksasa dengan bulu yang menyelimuti tubuhnya, seringkali masyarakat Tulungagung mengaku pernah melihat sosok makhluk ini, dengan begitu penulis merasa bahwa Genderuwo akan cocok jika dimasukkan dalam game The Legend of Gayatri sebagai salah satu karakter yang akan pengguna jumpai, karakter ini akan dapat dijadikan sebagai musuh dengan jumlah nyawa atau pertahanan yang tinggi.

This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Gmb 8. Desain Karakter Banaspati

Selain Genderuwo makhluk halus lain yang biasa ditemui di mitologi Jawa-Tulungagungan adalah Banaspati, makhluk astral ini memiliki wujud seperti bola api yang terbang, penulis merasa bahwa makhluk ini dapat menambah variasi karakter dalam game The Legend of Gayatri yang kental akan budaya lokal Jawa-Tulungagungan, karakter ini akan dapat dijadikan musuh dengan tipe serangan api yang dapat menimbulkan efek kebakaran pada karakter pemain.

3) Desain Item

Gmb 9. Desain Item Makanan Tempe

Tempe adalah salah satu makanan tradisional yang sangat populer di Jawa, terutama di Tulungagung. Terbuat dari fermentasi kedelai dengan menggunakan ragi, tempe menjadi sumber protein nabati yang kaya dan mudah dijangkau oleh masyarakat setempat. Di Tulungagung, tempe bukan hanya sekadar makanan sehari-hari, tetapi juga bagian dari budaya kuliner yang diwariskan turun-temurun. Proses pembuatan tempe di daerah ini dilakukan dengan teknik tradisional yang menjaga cita rasa khas dan kualitas nutrisi. Banyak rumah tangga di Tulungagung yang memiliki keahlian khusus dalam membuat tempe, sehingga produk tempe dari daerah ini sering kali dikenal memiliki rasa yang lebih lezat dan tekstur yang lebih baik dibandingkan tempe dari tempat lain. Di dalam game The Legend of Gayatri Tempe akan menjadi salah satu item yang bisa digunakan sebagai makanan yang memberi efek menambah nyawa karakter pemain.

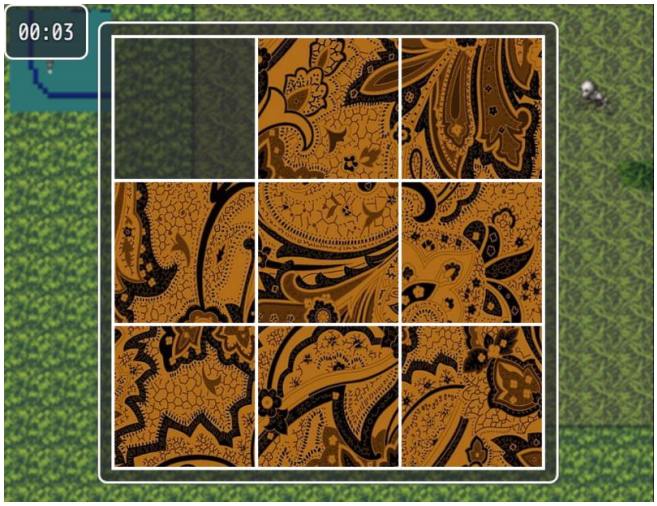
Gmb 10. Desain Item Makanan Sate

Sate adalah salah satu makanan tradisional yang sangat digemari di Jawa, termasuk di Tulungagung. Sate khas Tulungagung dikenal dengan keunikannya yang berbeda dari daerah lain, baik dari segi bumbu maupun cara penyajiannya. Di Tulungagung, sate biasanya terbuat dari daging ayam, kambing, atau sapi yang dipotong kecil-kecil, ditusuk menggunakan tusukan bambu, dan kemudian dibakar di atas arang hingga matang sempurna. Salah satu ciri khas sate Tulungagung adalah bumbu kacangnya yang kental dan gurih, dibuat dari kacang tanah yang dihaluskan dan dicampur dengan berbagai rempah-rempah tradisional. Di dalam game The Legend of Gayatri sate akan menjadi item makanan yang dabat memberi efek berupa buff kepada karakter.

This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Gmb 11. Tampilan Main Menu

Gmb 12. Tampilan *Cutscene* Pada Cerita



Gmb 13. Tampilan *Puzzle Jigsaw*

This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Gmb 14. Tampilan Mode Pertarungan

c. Fase Coding

Proses coding dalam pengembangan video game adalah tahapan paling penting yang menjadi inti dalam pembangunan game yang dinamis dan interaktif. Dimulai dari konsep desain dan cerita permainan, pengembang menggunakan bahasa pemrograman JavaScript untuk menerjemahkan ide-ide tersebut menjadi kode komputer yang dapat dieksekusi. Tahap awal melibatkan pembangunan sistem inti permainan, seperti mesin grafis, fisika, dan kecerdasan buatan, yang membentuk kerangka kerja dari *pengalaman* bermain. Selain itu, kode juga digunakan untuk mengimplementasikan fitur-fitur permainan seperti mekanika gameplay, antarmuka pengguna, sistem penyimpanan, dan aspek multiplayer jika diperlukan.

d. Pengujian Kelayakan

Untuk pengujian fungsi game The Legend of Gayatri penulis menggunakan metode pengujian *Blackbox* untuk mendapatkan sudut pandang dari pengguna ketika menggunakan aplikasi yang penulis buat, Pengujian ini dilakukan dengan mengevaluasi input dan output dari sistem untuk memastikan bahwa perangkat lunak berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Dalam metode ini, penguji tidak perlu memahami bagaimana program bekerja secara internal, melainkan hanya perlu memastikan bahwa semua fungsi yang ada dapat berjalan dengan benar sesuai dengan yang diharapkan. Hasil dari pengujian dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Daftar Hasil Pengujian Blackbox

Kasus	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Memulai game	Menekan tombol start	Memulai permainan baru	Berhasil
Fitur Save dan Load	Melakukan save pada checkpoint permainan dan membuka halaman load	Data permainan akan di save dan pemain dapat membuka kembali melalui fitur load	Berhasil
Kontrol Karakter	Menekan panah atau menekan menggunakan mouse	Karakter akan bergerak sesuai input pengguna	Berhasil
Interaksi dengan NPC	Menekan atau mendekati NPC	Muncul dialog atau opsi lain nya	Berhasil
Sistem Misi	Menerima misi dari NPC	Mendapatkan misi dan arahan dari NPC untuk bagaimana menyelesaikannya	Berhasil
Sistem Pertarungan	Mendekati atau berinteraksi dengan karakter lawan	Memasuki mode pertarungan dengan	Berhasil
Penggunaan Item	Masuk ke halaman item dan menggunakan item nya	Status dari karakter akan berubah berdasarkan item yang digunakan	Berhasil
Penggunaan Senjata	Masuk ke halaman senjata dan memasangkannya pada karakter	Karakter akan menggunakan senjata yang dipilih	Berhasil
Sistem Toko	Berinteraksi dengan NPC yang penjaga toko	Membuka halaman toko yang dapat digunakan untuk membeli item dan senjata	Berhasil
Sistem Mini Map	Bergerak di sepanjang map	Tanda di mini map akan bergerak berdasarkan pergerakan karakter di map	Berhasil

This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Kasus	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
		asli	
Fitur Puzzle Jisaw	Menekan objek yang sudah di set dengan puzzle jigsaw	Memulai mini game puzzle jigsaw, pengguna dapat menggeser gambar yang diacak untuk menyelesaikan puzzle	Berhasil
Mini Game Memancing	Menekan obyek yang sudah ditentukan di danau atau sungai	Memasuki mode memancing, pengguna dapat memilih kail dan memancing ikan	Berhasil
Mini Game Sabung Ayam	Berinteraksi dengan NPC yang berperan sebagai panitia sabung ayam	Memasuki mode sabung ayam dimana karakter akan berganti menjadi ayam	Berhasil

Banyak hal yang dialami semasa pengembangan video game *The Legend of Gayatri,* beberapa dari hal hal tersebut merupakan masalah masalah yang dialami baik dari segi keterbatasan maupun masalah tekinikal, beberapa masalah tersebut seperti keterbatasan materi yang dapat diadaptasi ke dalam konten game, sejarah Kabupaten Tulungagung sangatlah terbatas dikarenakan Kabupaten Tulungagung baru berdiri pada tahun 1824 dan minim kejadian menarik yang dapat diadaptasi, maka dari itu penulis memutuskan untuk mengadaptasi masa dari wilayah Tulungagung pada masa masih merupakan bagian dari Kerajaan Majapahit dimana lebih banyak konten yang tersedia, selain itu salah satu tokoh besar Kerajaan Majapahit juga diabadikan pada salah satu candi yang berada di Kabupaten Tulungagung yang dapat menjadi fokus jalan cerita.

Selain itu waktu juga menjadi masalah krusial dalam proses pengembangan video game *The Legend of Gayatri,* dikarenakan waktu yang terbatas proses pengembangan game tidak selesai secara utuh, masih banyak aspek yang belum terselesaikan seperti jalan cerita yang hanya selesai pada *arc* ke 2 dari total 4 *arc*, disisi lain seperti teknikalitas banyak bug yang masih dapat dirasakan saat fase ujicoba bermain seperti *mini-map* yang terlihat pada jalannya *cutscene* atau beberapa animasi yang tidak bekerja secara optimal. Pada saat terakhir dari skripsi ini selesai ditulis, video *game The Legend of Gayatri* masih dapat dimainkan dengan cukup lancar tetapi dengan beberapa kekurangan yang dapat diatasi dengan waktu pengerjaan yang lebih panjang.

Kesimpulan

Pengembangan video game sebagai media pengenalan kebudayaan Tulungagung merupakan langkah inovatif yang dapat memperluas wawasan masyarakat, baik lokal maupun global, tentang kekayaan budaya daerah tersebut. Video game memiliki kemampuan unik untuk menggabungkan hiburan dengan pendidikan, sehingga mampu menarik minat berbagai kalangan usia. Dalam konteks ini, video game yang dirancang dengan baik dapat menyajikan berbagai aspek budaya Tulungagung, seperti seni tradisional, tarian, musik, cerita rakyat, hingga tradisi kuliner, dalam format yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi dan tradisi dapat bersinergi dengan harmonis. Inovasi ini tidak hanya memperkuat identitas budaya lokal tetapi juga menempatkan Tulungagung dalam peta dunia sebagai daerah yang kaya akan warisan budaya dan terbuka terhadap kemajuan teknologi. Dengan terus mendukung dan mengembangkan inisiatif semacam ini, kita dapat memastikan bahwa kebudayaan Tulungagung tetap hidup dan relevan di era digital, serta dikenal dan dihargai oleh masyarakat global.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih penulis ucapkan kepada Ibu Yayak Kartika Sari, M.Kom selaku pembimbing penyusunan tugas akhir atas masukan dan sarannya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dan artikel ini.

Referensi

[1] Sumarto. (2019). *Budaya, Pemahaman dan Penerapannya "Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Keseninan dan Teknologi"* (Vol. 1). Institut Agama Islam Negeri Curup: Jurnal Literasiologi.

[2] Mahardhika, A. B. (2021). *Sejarah Perkembangan Kesenian Jaranan Di Tulungagung Padatahun 1995 Hingga 2020 M.* Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.

This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 International License

[3] Ariyo Bimo Wibowo, E. N. (2022). *Perancangan Role Playing Game (RPG) Menggunakan RPG Maker MV* (Vol. 3). Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang: Jurnal Sains, Teknologi dan Masyarakat.

[4] April Zahmi, M. A. (2024). *Penerapan Penerapan Metode Gdlc (Game Development Life Cycle) Dalam Membangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Alat Rumah Untuk Anak Usia Dini.* Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, Universitas Nahdatul Ulama.

[5] Dewi Tresnawati, A. A. (2020). *Rancang Bangun Role Playing Game Budaya dan Pariwisata Garut.* Sekolah Tinggi Teknologi Garut: Jurnal Algoritma.

[6] Koundouraki, E. (2020). *Two DImensional Survival Game In Unity.* Hellenic Mediterranean University, The Department of Electrical & Computer Engineering.

[7] Ika Devi Perwitasari, C. A. (2023). *Development of Hit The Mouse Games Using Javascript* (Vol. 1). Sustainability: Theory,PracticeandPolicy: Departemenof Computer System, Facultyof Science and Technology.

This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 International License