

**PENDAMPINGAN PENGEMBANGAN GAME BOLANG THE EXPLORER DALAM LOMBA
INOVASI PRODUK KREATIVITAS DAN INOVASI (KRENOVA) BAPPEDA KOTA
MAGELANG**

Renna Yanwastika Ariyana^{1*}, Erma Susanti², Amir Hamzah³

^{1,2,3}Universitas AKPRIND Indonesia, Yogyakarta

renna@akprind.ac.id^{1*}, erma@akprind.c.id², amir@akprind.ac.id³

Received: 30-05-2024

Revised: 06-06-2024

Approved: 13-06-2024

ABSTRAK

BAPPEDA Kota Magelang, sebagai salah satu instansi pemerintah, turut serta mengirimkan karya-karya inovasi masyarakat dalam kegiatan KRENOVA 2023 Tingkat Provinsi Jawa Tengah dan memerlukan pendampingan untuk seluruh tim peserta yang lolos dalam kegiatan KRENOVA Kota Magelang. Salah satu tim inventor dalam KRENOVA menciptakan inovasi digital berupa produk game yang bertujuan mengenalkan warisan budaya dan sejarah Kota Magelang. Pendampingan oleh BAPPEDA Kota Magelang dilakukan untuk memberikan bimbingan dan arahan terkait produk inovasi yang akan dilombakan di KRENOVA Tingkat Provinsi Jawa Tengah. Hasil dari pendampingan ini adalah sebuah game petualangan bernama "Bolang the Explorer" yang digunakan untuk mengenalkan warisan budaya dan sejarah Kota Magelang. Diharapkan pendampingan yang diberikan mampu memaksimalkan inovasi-inovasi yang telah dibuat oleh tim inventor, sehingga produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat, khususnya di Kota Magelang. Tujuan dari Pengabdian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas pendampingan dalam menghasilkan produk inovatif yang bermanfaat. Metode Pengabdian yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan analisis produk. Hasilnya menunjukkan bahwa pendampingan yang diberikan efektif dalam meningkatkan kualitas produk inovasi.

Kata Kunci: KRENOVA, Kota Magelang, Game, Budaya.

PENDAHULUAN

Lomba Kreasi Inovasi yang biasanya di singkat dengan (KRENOVA) merupakan ajang lomba yang selalu di adakan oleh pemerinta provinsi Jawa Tengah setiap tahunnya. Kegiatan ini diselenggarakan guna memacu krativitas, khususnya masyarakat Jawa Tengah dalam menciptakan dan merekayasa alat/produk yang dapat bermanfaat dan berkontribusi untuk kesejahteraan masyarakat. Pada tahun 2023 ini terdapat 6 kategori bidang fokus inovasi yang di lombakan dalam KRENOVA 2023 yaitu, pertanian dan pangan, energi dan rekayasa teknologi manufaktur, kesehatan, pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi serta industri kreatif (Pemrov Jateng, 2023). BAPPEDA Kota Magelang sebagai salah satu bagian dari provinsi Jawa Tengah, tentunya harus turut serta dalam kegiatan ini. Dimana BAPPEDA merupakan salah satu badan yang menunjang urusan pemerinatah pada bidang perencanaan di tingkat kewenangan daerah serta sebagai unit kerja perangkat Gubernur wakil pemerintah pusat di bidang Perencanaan Daerah.

BAPPEDA sendiri dipimpin oleh seorang kepala badan yang kedudukannya dibawah dan bertanggung jawab langsung kepada Gubernur melalui Skretaris Daerah. BAPPEDA mempunyai tugas membantu Gubernur dalam melaksanakan pemerintahan pada bidang pemerintahan dan sosial budaya, bidang ekonomi, bidang infrastructure dan pengembangan wilayah, bidang penyusunan program, dan melakukan monitoring dan evaluasi dalam pembangunan yang menjadi kewenangan daerah (BAPPEDA, 2022).

Inovasi dalam konteks birokrasi merupakan sebah amanat dari Undang-Undang guna mendorong percepatan pembangunan. Saat ini peningkatan produktivitas tidak

hanya bergantung pada ketersediaan sumber daya alam, namun juga melalui inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi (Sakti & Prasetyo, 2018). Diadakannya lomba KRENOVA ini tentu tujuannya untuk mendorong masyarakat khususnya masyarakat Kota Magelang dalam membuat kreasi dan inovasi alat/produk yang tidak hanya bermanfaat bagi peserta namun juga bermanfaat bagi masyarakat secara luas. Selain itu dengan lomba KRENOVA ini diharapkan akan mendorong masyarakat untuk berfikir dan mencari solusi kreatif terhadap masalah yang ada dengan menciptakan sesuatu yang baru dan unik serta dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas melalui solusi-solusi yang inovatif dalam berbagai bidang kehidupan. Lomba KRENOVA akan meningkatkan pemahaman tentang isu nyata yang sedang di alami dalam masyarakat, karena seringkali kreasi dan inovasi yang dihasilkan berfokus pada masalah-masalah nyata yang di hadapi masyarakat. Dengan mendalami isu-isu ini tentu akan menjadi solusi yang relevan, sehingga membantu dalam memahami permasalahan yang ada dan meningkatkan kesadaran terhadap hal-hal yang terjadi dalam masyarakat. Untuk mempersiapkan diri pada lomba KRENOVA 2023 tingkat Provinsi Jawa Tengah, BAPPEDA Kota Magelang perlu melakukan persiapan dalam memberikan wawasan dan pengetahuan pada bidang Inovasi yang dilombakan. Selain itu BAPPEDA Kota Magelang perlu mempersiapkan Tim Inventor yang akan di ikut sertakan dengan memberikan pendampingan dan bimbingan terkait produk Inovasi dan proposal yang akan di ikutkan dalam lomba KRENOVA 2023. Dari 6 bidang yang fokus inovasi yang di lombakan, salah satu Tim Inventor mengambil bidang lomba KRENOVA 2023 yang berfokus pada industry kreatif dengan jenis digital. Produk Inovasi yang di hasilkan berupa sebuah game yang digunakan untuk memperkenalkan Warisan Budaya Magelang kepada masyarakat. Indonesia merupakan bangsa yang memiliki keberagaman suku dan budaya yang tersebar diberbagai daerah (Saputra, Putra, & Yusron, 2022).

Magelang sendiri merupakan salah satu wilayah yang memiliki jumlah kesenian rakyat yang banyak dimana di masing-masing desa dapat memiliki kurang lebih 10 jenis kesenian berbeda (Fitiriasari, 2019). Selain kesenian, kota magelang juga memiliki berbagai tempat bersejarah, salah satunya adalah warisan cagar budaya yang perlu di lestarikan oleh masyarakat (Sakti & Sulistyowati, 2020). Adanya perkembangan teknologi, tentu membuat perubahan dalam berbagai bidang. Teknologi sendiri tidak hanya digunakan untuk membantu dalam mempermudah pekerjaan, namun teknologi dapat pula digunakan sebagai media hiburan, salah satunya adalah game (Ariyana, Susanti, Ath-Thaariq, & Apriadi, 2022). Mengembangkan game yang digunakan untuk menjawab permasalahan terkait kurangnya pemahaman masyarakat terhadap sejarah dan budaya Kota Magelang, merupakan salah satu bentuk inovasi yang di buat. Dengan inovasi game yang dikembangkan akan mengajak pemainnya untuk berkenalan, mengunjungi, serta mengasah kemampuan secara virtual untuk mengenali dan memahami tempat-tempat bersejarah di Kota Magelang. Game sendiri merupakan salah satu alat yang dapat digunakan sebagai media yang dapat menarik perhatian (Krisdiawan, 2018) tidak hanya kalangan anak-anak, namun berbagai usia juga akan tertarik dalam bermain game. Adapun judul game yang dikembangkan yaitu Bolang The Explorer. Mengembangkan game Bolang The Explorer merupakan Inovasi yang digunakan untuk mengenalkan warisan Budaya di Kota Magelang melalui layar Virtual, di mana game ini merupakan game 3D berjenis petualangan yang dapat digunakan pada perangkat android dan windows melalui gawai dan komputer.

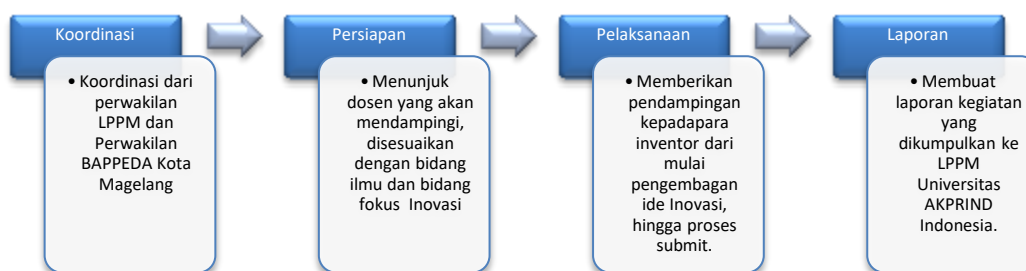
BAPPEDA Kota Magelang sebagai Instansi Pemerintah, yang turut serta dalam

kegiatan KRENOVA 2023 memandang perlu adanya pendampingan bagi Tim yang akan maju pada KRENOVA Tingkat Provinsi Jawa Tengah, hal ini dilakukan untuk membekali, mendampingi dan membimbing para tim Inventor dengan lebih intensif sebelum maju ke Tingkat KRENOVA Provinsi. Dengan adanya kebutuhan tersebut pihak BAPPEDA Kota Magelang mengajukan permohonan pendampingan kepada kepada pihak Lembaga Pengabdian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) Universitas AKPRIND Indonesia untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan memberikan pendampingan kepada Inventor yang menjadi peserta KRENOVA 2023 yang akan maju di tingkat KRENOVA 2023 Provinsi Jawa Tengah. Universitas AKPRIND Indonesia sebagai salah satu perguruan Tinggi di Yogyakarta, memandang perlu memberikan pendampingan pada kegiatan ini, sebagai bentuk Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang selalu dilaksanakan dosen di tiap semester. Kegiatan PkM diarahkan untuk memberikan manfaat nyata bagi masyarakat dan memberikan solusi masalah yang di hadapi (Elisabeth, Siwi, Wulandari, & Setyawan, 2023) (Muttaqin & Faishol, 2018).

Beberapa kegiatan PkM terdahulu yang pernah dilakukan, yang pertama PkM yang dilakukan oleh (Qomariah, Rangan, & Yusnita, 2020) dengan judul Peningkatan Pengetahuan Pembuatan Game Dalam Rangka Pengenalan Industri Kreatif Pada Siswa Di Madrasah Aliyah An-Nur Samarinda. PkM yang dilakukan dengan memberikan pelatihan kepada guru dan siswa untuk membuat game menggunakan software construck 2.0, dimana dalam pelatihan ini metode pelaksanaan diawali dengan memberikan pretes, pemberian materi pelatihan, praktik membuat game, postest dan pemantauan hasil. Kesimpulan akhir dari PkM yang dilakukan didapatkan bahwa adanya peningkatan pemahaman guru dan siswa dalam membuat game, dimana dari 87 peserta pada hasil pretes terdapat 7 peserta mahir, 47 peserta dengan pengetahuan sedang dan 33 peserta yang dengan pengetahuan kurang terhadap game, namun setelah pelatihan dilakukan menjadi 12 orang mahir, 57 orang sedang, dan 18 orang memiliki pengetahuan kurang. Selanjutnya PkM yang dilakukan oleh (Kartikawati & Nurhasanah, 2023). Dalam PkM yang dilakukan mengadakan sosialisasi yang berkaitan dengan literasi media digital yang digunakan untuk mencegah dampak negative bermain *game online*. Kesimpulan akhir dari PkM yang dilakukan yaitu, adanya respon positif yang diberikan oleh seluruh peserta sehingga materi yang di sajikan telah sesuai dengan tingkat kebutuhan guru dan siswa.

METODE KEGIATAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan PkM ini adalah dengan melakukan pendampingan dan bimbingan yang dilaksanakan selama 1,5 bulan, berupa pemantauan progress pembuatan program dan penyusunan proposal, memberi masukan dan review pada produk hingga pemantauan proses submit kedalam sistem. Proses pendampingan dilakukan secara *Online* yaitu melalui *WhatsApp Group* yang digunakan untuk koordinasi, *Zoom Meeting* untuk demo program dan pemaparan, *Google Drive* yang digunakan untuk *upload progress* pekerjaan yang dilakukan oleh tim dan review oleh dosen pendamping. Pendampingan juga dilakukan secara *Offline* yang dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan oleh BAPPEDA Kota Magelang.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PkM Pendampingan KRENOVA 2023

Kegiatan PkM yang di lakukan ini, terdiri dari 3 tahap yaitu, Koordinasi, persiapan dan pelaksanaan. Masing-masing tahapan yang dilakukan dalam kegiatan PkM ini di tunjukkan dalam gambar1 dan di jelaskan sebagai berikut:

1. **Koordinasi:** tahap awal sebelum pelaksanaan kegiatan PkM di laksanakan, terdapat koordinasi yang dilakukan oleh perwakilan LPPM Universitas AKPRIND Indonesia dengan BAPPEDA Kota Magelang, dimana sebelumnya pihak AKPRIND mendapat surat permohonan dari BAPPEDA Kota Magelang untuk menunjuk dosen-dosen agar dapat mendampingi hasil inovasi masyarakat agar dapat diikuti sertakan dalam kegiatan KRENOVA 2023 tingkat provinsi JATENG. Koordinasi ini, dilakukan guna mendapatkan gambaran kegiatan KRENOVA yang telah dilaksanakan serta gambaran hasil inovasi-inovasi masyarakat magelang yang telah mendapatkan nominasi di tingkat JATENG pada KRENOVA tahun-tahun sebelumnya.
2. **Persiapan:** setelah koordinasi dilakukan maka selanjutnya pihak LPPM menunjuk dosen-dosen di lingkungan Universitas AKPRIND untuk melakukan pendampingan, berdasarkan kesesuaian bidang ilmu dengan bidang Inovasi yang di lombakan dalam KRENOVA tahun 2023.
3. **Pelaksanaan:** pada tahap pelaksanaan akan diberikan materi maupun bimbingan berkaitan dengan inovasi yang akan dikembangkan. Adapun materi kegiatan PkM disusun berdasarkan kebutuhan KRENOVA 2023 Tingkat Provinsi Jawa Tengah pada kategori bidang TIK yang akan diikuti oleh peserta KRENOVA 2023. Materi pendampingan yang diberikan berupa pembuatan inovasi produk *game* bergenre petualangan yang digunakan untuk mengenalkan warisan budaya Kota Magelang. Adapun materi yang diberikan yaitu:
 - a. Penentuan ide yang akan di buat Inovasi dalam bentuk *game*.
 - b. Model *role play, asset game, reward and punishmen* dalam *game*.
 - c. Penyusunan proposal yang baik sesuai dengan template KRENOVA 2023 Provinsi Jawa Tengah.
 - d. Pendampingan penyusunan RAB pembuatan *game*
 - e. Pendampingan pembuatan Video Inovasi Produk *game* yang dikembangkan
 - f. Pendampingan selama proses pembuatan program dan penyusunan proposal hingga tahap submit pada sistem.
4. **Pelaporan:** tahap akhir sebagai rangkaian dari kegiatan PkM yang telah dilakukan yaitu menyusun laporan kegiatan, yang harus dilaporkan kepada LPPM Universitas AKPRIND Indonesia sebagai bukti telah melaksanakan kegiatan PkM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM yang dilakukan di BAPPEDA Kota Magelang, dilaksanakan dengan mendampingi salah satu tim Inventor yang akan maju ke lomba KRENOVA 2023 tingkat Provinsi Jawa Tengah selama 1,5 bulan yaitu dari 30 Mei 2023 hingga 16 Juli 2023. Adapun tim yang di damping yaitu, tim Inventor yang berfokus pada industry kreatif dengan jenis produk digital, berupa pengembangan sebuah game untuk mengenalkan warisan budaya Magelang ke masyarakat. Dalam kegiatan pendampingan selama 1,5 bulan yang dilakukan kepada Inventor, terdapat beberapa hal yang dilakukan yaitu:

1. Penentuan ide: memberikan masukan terhadap ide yang telah di gagas oleh tim Inventor berkaitan dengan konsep pengetahuan dan informasi budaya yang akan di kemas dalam bentuk game.
2. Model *role play, asset game, reward and punishmen* dalam *game*: memberikan masukan terhadap model *role play, asset game, bentuk reward* dan *punishmen* pada game yang akan dikembangkan.
3. Penyusunan proposal : pada proses penyusunan proposal, tim inventor akan didampingi dan di bimbing untuk membuat proposal yang di sesuaikan dengan template KRENOVA 2023.
4. Penyusunan RAB : pada kegiatan ini, tim inventor akan di dampingi untuk menyusun Rencana Anggaran Belanja (RAB), sesuai dengan kebutuhan pengembangan game yang akan di buat.
5. Pembuatan Video Inovasi : pada kegiatan ini, tim inventor akan di dampingi untuk menyelesaikan sebuah video inovasi produk yang memuat latar belakang pengembangan game yang dilakukan.
6. Pembuatan program : pada kegiatan ini, tim inventor akan di dampingi dalam membuat program game dari mulai tahap perancangan hingga tahap implementasi kedalam sistem.
7. Submit Prduk dalam Sistem: pada kegiatan ini, tim inventor akan didampingi dalam mensubmit seluruh kelengkapan dan persyaratan yang di butuhkan untuk mengikuti kegiatan lomba KRENOVA 2023 tingkat Provinsi Jawa Tengah.

Peserta KRENOVA 2023 yang mengambil inovasi berupa produk digital, terdiri dari 1 Tim dengan beranggotakan 5 orang yang merupakan salah satu peserta seleksi KRENOVA 2023 tingkat Provinsi Jawa tengah. Proses pendampingan dilakukan secara online untuk konsultasi dan koordinasai serta secara offline melalui pertemuan yang diadakan oleh BAPPEDA Kota Magelang. Dosen pendamping kegiatan KRENOVA 2023 ini yaitu dosen tetap dari program studi Informatika. Beberapa dokumentasi kegiatan selama pelaksanaan pendampingan kegiatan KRENOVA 2023 dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pendampingan KRENOVA 2023

Pada gambar 2 diatas merupakan rangkaian kegiatan pendampingan yang dilakukan oleh dosen-dosen Universitas AKPRIND Indonesia dengan pihak BAPPEDA Kota Magelang dan Tim Inventor. Pada gambar (a) dan (b) merupakan sesi pendampingan *offline* dan pada gambar (c) dan (d) merupakan kegiatan koordinasi yang telah terjadwal oleh pihak BAPPEDA kota Magelang.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pendampingan sebagai bentuk kegiatan PkM yang dilakukan di BAPPEDA Kota Magelang yaitu, terciptanya sebuah inovasi produk berupa game yang digunakan untuk mengenalkan warisan budaya dan sejarah Magelang kepada Masyarakat terutama Masyarakat Kota Magelang. Kegiatan pendampingan ini di sambut antusias oleh peserta, dimana seluruh tim Inventor dengan intensif mengikuti pendampingan selama 1,5 bulan dari mulai pengembangan ide hingga produk selesai dan proposal dapat di submit pada KRENOVA 2023 Tingkat Provinsi sesuai dengan jadwal yang telah di targetkan. Harapannya tim inventor yang mengikuti kegiatan KRENOVA 2023 mampu menghasilkan produk inovasi yang dapat digunakan untuk mengenalkan warisan budaya dan sejarah Magelang. selain itu dari kegiatan yang di lakukan ini antara BAPPEDA Kota Magelang dengan Universitas AKPRIND Indonesia memiliki kedekatan, sehingga memudahkan adanya kegiatan *sharing* dan media promosi perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyana, R. Y., Susanti, E., Ath-Thaariq, M. R., & Apriadi, R. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle(GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(6), 796-807. doi:10.55123/insologi.v1i6.1129
- BAPPEDA. (2022). *Sejarah Singkat*. Retrieved from BAPPEDA Provinsi Jawa Tengah: <https://bappeda.jatengprov.go.id/sejarah-singkat/#:~:text=Badan%20Perencanaan%20Pembangunan%20Daerah%2C%20disingkat,wakil%20Pemerintah%20Pusat%20Bidang%20Perencanaan.>
- Elisabeth, E., Siwi, K. R., Wulandari, F., & Setyawan, R. (2023). Pendampingan Lomba Drum Band dalam kegiatan MBKM Bela Negara di Kota Salatiga. *Jurnal PeKA : Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 6(2), 130-137. doi:<https://doi.org/10.33508/peka.v6i2.5146>
- Fitiriasari, P. D. (2019). Partisipasi Masyarakat Dalam Kesenian Soreng Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya(Studi Di Desa Banyusidi, Kecamatan Pakis,

- Kabupaten Magelang, Jawa Tengah). *Jurnal Ketahanan Nasional*, 25(3), 409-420. doi:<http://dx.doi.org/10.22146/jkn.49801>
- Kartikawati, D., & Nurhasanah. (2023). Pengenalan Literasi Media Digital Untuk Mencegah Dampak Negatif Bermain Game Online di Sekolah Dasar Negeri 09 Jakarta Selatan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4). doi:<https://doi.org/10.31004/innovative.v3i4.4024>
- Krisdiawan, R. A. (2018). Implementasi Model Pengembangan Sistem GDLC Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle. *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*, 12(2), 1-9. doi:<https://doi.org/10.25134/nuansa.v12i2.1634>
- Muttaqin, A. I., & Faishol, R. (2018). Pendampingan Pendidikan Formal Diposdaya Masjid Jami' An-Nur Desa Cluring Banyuwangi. *ABDI KAMI : Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 1(1), 80-90.
- Pemrov Jateng. (2023). *Panduan Lomba Krenova dan Penjaringan Inovasi Masyarakat 2023*. Jawa Tengah: BAPPEDA Provinsi Jawa Tengah.
- Qomariah, S., Rangan, A. Y., & Yusnita, A. (2020). Peningkatan Pengetahuan Pembuatan Game Dalam Rangka Pengenalan Industri Kreatif Pada Siswa Di Madrasah Aliyah An-Nur Samarinda. *Bantenese Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 110-119. doi:<https://doi.org/10.30656/ps2pm.v2i2.2872>
- Sakti, A. B., & Prasetyo, A. (2018). Potensi Peningkatan Produktivitas Kewirausahaan Berbasis Model Penguatan Teknopreneur Pada Hasil Inovasi di Kota Magelang. *Jurnal REP (Riset Ekonomi Pembangunan)*, 3(1), 307-319.
- Sakti, A. B., & Sulistyowati, E. (2020). Analisis Potensi Cagar Budaya Kota Magelang dengan Skoring. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah Badan Pengabdian dan Pengembangan Kota Magelang*, 3(2), 60-83. doi:<https://doi.org/10.56354/jendelainovasi.v3i2.87>
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *JACIS : Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66-73. doi:[10.47134/jacis.v2i1.43](https://doi.org/10.47134/jacis.v2i1.43)