

ABSTRACT

This study aims to design and develop an educational game titled Pangumbaraan si Sadrian, which adopts the platformer genre as an interactive learning medium to introduce traditional West Javanese houses to the younger generation, particularly elementary school students. The background of this research stems from the declining interest of young people in local culture, influenced by the dominance of global culture and conventional teaching methods that are less engaging. In this game, players are invited to explore five types of traditional West Javanese houses—Parahu Kumureb, Tagog Anjing, Jolopong, Badak Heuay, and Julang Ngapak—presented through interactive visuals and educational narratives. The game was developed using Unity 2D with the Waterfall development model. Evaluation was carried out by distributing questionnaires to 61 elementary school students in grades 5 and 6 to assess the extent to which their understanding, interest, and motivation regarding local culture improved. The final results indicate that this game-based learning medium is effective in enhancing elementary school students' comprehension and interest in the structure, function, and cultural values of traditional West Javanese houses. Furthermore, the game plays a role in supporting the preservation of local culture through a digital approach that is more appealing to today's younger generation.

Keywords: *educational game, traditional houses, West Java, local culture, platformer, Unity 2D.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah game edukasi berjudul Pangumbaraan si Sadrian yang mengusung genre platformer sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan rumah adat Jawa Barat kepada generasi muda, khususnya kalangan Anak Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kenyataan bahwa minat generasi muda terhadap budaya lokal kian menurun, disebabkan oleh pengaruh budaya global serta metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Dalam game ini, pemain diajak menjelajahi lima jenis rumah adat khas Jawa Barat, yaitu Parahu Kumureb, Tagog Anjing, Jolopong, Badak Heuay, dan Julang Ngapak, yang disajikan melalui visual interaktif serta narasi yang bersifat edukatif. Game dikembangkan menggunakan Unity 2D dengan pendekatan model Waterfall. Evaluasi dilakukan melalui pemberian kuesioner kepada 61 responden anak sekolah dasar kelas 5 dan juga kelas 6 guna mengetahui sejauh mana pemahaman, minat, dan motivasi mereka terhadap budaya lokal mengalami peningkatan. Hasil akhir menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game ini efektif dalam meningkatkan pemahaman serta ketertarikan anak sekolah dasar terhadap struktur, fungsi, dan nilai budaya dari rumah adat Jawa Barat. Selain itu, game ini juga berperan dalam mendukung pelestarian budaya lokal melalui pendekatan digital yang lebih diminati oleh generasi muda masa kini.

Kata kunci: game edukasi, rumah adat, Jawa Barat, budaya lokal, platformer, Unity 2D.