

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *GAME* VISUAL NOVEL FOLKLOR BERBASIS WEBSITE MENGUNAKAN METODE AGILE KANBAN *BOARD*

OLEH :

JIHAN AFERIANSYAH

Folklor rakyat adalah bagian dari budaya kolektif, yang tersebar dan diturunkan dari generasi ke generasi, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun gerak tubuh atau bantuan pengingat. Sebagai salah satu warisan budaya tak berwujud pentingnya folklor diperkenalkan kembali menggunakan media yang lebih menarik salah satunya adalah media *game* yaitu *game* visual novel. Menggabungkan kedua elemen tersebut yaitu *game* dan cerita folklor yaitu cerita hantu Anja-Anja maka dibuatlah *game* visual novel folklor tradisional pada *game* ini terdapat unsur mistis Jawa yang kental sehingga menambah kesan unik dan mengerikan. Tujuan dari pengembangan *game* ini adalah untuk mengangkat kembali warisan budaya folklor yang ada di Indonesia ke media yang lebih menarik. Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode agile kanban *board* bentuk dari metode ini memisahkan pekerjaan yang dilakukan menjadi beberapa tahapan. Hasil yang didapat yaitu 9 *user's story* yang dipecah lagi menjadi 48 *backlog*. Berdasarkan hasil pengujian *game* telah berhasil dibangun sesuai dengan *user's story* yaitu pengguna dapat memulai permainan baru, melanjutkan cerita, memilih fitur *options*, dan keluar dari *game*.

Kata Kunci : Kanban *Board*, *Game*, Anja-anja

ABSTRACT

FOLKLORE VISUAL NOVEL *GAME* DEVELOPMENT USING AGILE KANBAN BOARD METHOD

BY :

JIHAN AFERIANSYAH

Folklore is part of a collective culture, which is spread and passed down from generation to generation, traditionally in different versions, either in spoken form or gestures or as a reminder aid. As an intangible cultural heritage, the importance of folklore is reintroduced using more interesting media, one of which is game media, namely visual novel games. Combining the two elements, namely games and folklore stories, namely the ghost story of Anja-Anja, a traditional folklore visual novel game is made in this game, which has a thick Javanese mystical element that adds a unique and terrifying impression. The purpose of developing this game is to bring back the folklore cultural heritage in Indonesia to a more interesting medium. The development of this application uses the agile kanban board method. The form of this method separates the work carried out into several stages. The results obtained are 9 user's stories which are further broken down into 48 backlogs. Based on the test results, the game has been successfully built according to the user's story. Namely, the user can start a new game, continue the story, select the options feature, and exit the game.

Keywords : Kanban Board,Game, Anja-anja