

ANALISIS KEBUTUHAN GIM VISUAL NOVEL LEGENDA IKAN MAS DANAU TOBA

Holong Marisi Simalango

Universitas Universal

E-mail : simalangoholong@gmail.com

ABSTRAK

Cerita dongeng dianggap lebih terasa dalam pikiran sebab seakan terekam kuat di dalam memori manusia. Cerita dongeng seakan diperuntukkan kepada kanak-kanak dan diasuh oleh orang tua atau kakek nenek dengan waktu penuh di rumah. Cerita dongeng seperti legenda masih hal yang menghibur bagi semua umur namun diterapkan dengan media visual, misalnya Legenda Ikan Mas Danau Toba. Media visual dihubungkan dengan kemajuan teknologi gawai yang kian tahun spesifikasinya semakin meningkat. Pembuatan media visual untuk cerita dongeng legenda diterapkan pada Visual Novel.

Penelitian ini bertujuan melakukan analisis kelayakan kebutuhan Gim Visual Novel Legenda Ikan Mas Danau Toba dengan tahap *Quest Preparation*. Penelitian ini masih dalam tahap analisis kebutuhan yang dilihat dari tahap *Feasibility Study* yaitu *Quest Preparation* yang akan memasuki proses pengembangan. Hasil analisis kebutuhan ditentukan bahwa memiliki alur cerita orisinal atau akhir yang bahagia. Hasil akhir analisis bahwa telah menemukan kesesuaian pada kebutuhan fungsional, *storyline*, batasan, jadwal, dan tim. Pada pengembangan gim menggunakan perangkat bantu yaitu Buildbox dan sistem manajemen basis data dengan Firebase.

Kata kunci : Gim Visual Novel, Legenda Ikan Mas Danau Toba, Buildbox

ABSTRACT

Fairy tales are easier on the mind because they seem to be recorded firmly in human memory. Fairy tales seem reserved for children and are cared for by parents or grandparents with full time at home. Fairy tales such as legends are still entertaining for all ages but are applied with visual media, for example, the Legend of Lake Toba Goldfish. Visual media connected with the advancement of gadget technology is increasing in specifications. Making visual media for legendary fairy tales is applied to Visual Novels.

This research aims to analyze the feasibility of the needs of the Lake Toba Goldfish Legend Visual Novel Game with the Quest Preparation stage. This research is still in the needs analysis step based on the Feasibility Study stage, named Quest Preparation, which will enter the development stage. The needs analysis results determined that it has an original storyline or a happy ending. The final result of the analysis is that it has found suitability in functional requirements, storylines, boundaries, schedules, and teams. The game's development stage uses tools, namely Buildbox and a database management system with Firebase.

Keyword s: Visual Novel Game, Lake Toba Goldfish Legend, Buildbox

1. PENDAHULUAN

Cerita dongeng dianggap lebih terasa dalam pikiran sebab seakan terekam kuat di dalam memori manusia. Cerita dongeng yang diceritakan ketika dimasa kanak-kanak masih teringat secara penuh selama berpuluh-puluh tahun kemudian. Cerita yang

disampaikan terdapat nilai-nilai moral dan nilai-nilai karakter yang bisa dijadikan sebagai model dalam berkepribadian dan akhlak yang baik [1]. Tradisi menceritakan dongeng atau lebih disingkat dengan mendongeng masih berlanjut sebab disukai orang tua atau kakek nenek dalam mengantarkan tidur anak dan cucunya [2]. Cerita dongeng seakan diperuntukkan kepada kanak-kanak dan diasuh oleh orang tua atau kakek nenek dengan waktu penuh di rumah. Semakin banyak tuntutan kebutuhan hidup dan anak yang berdampak para orang tua bekerja lebih banyak, sehingga waktu untuk mengasuh anak hanya sedikit ataupun menggunakan tenaga pengasuh sewaan. Orang tua yang memiliki kesibukan memberikan anak dengan fasilitas gawai agar tidak terganggu [3].

Setiap Provinsi di Indonesia pasti memiliki cerita dongeng seperti legenda, misalnya dari Jawa Barat terdapat Legenda Tangkuban Perahu, dan dari Sumatera Utara memiliki Legenda Ikan Mas Danau Toba. Legenda Ikan Mas Danau Toba berasal tepat Pulau Samosir. Pulau Samosir dan Kabupaten Samosir selalu disalah kaprah bahwasannya kedua tersebut ada perbedaan. Di situs resmi Direktorat Pendayagunaan Pulau-Pulau Kecil yang merupakan bagian dari Kementerian Kelautan dan Perikanan menyatakan bahwa Pulau Samosir adalah pulau yang berada di tengah Danau Toba dengan luas 114,825 Hektar. Informasi tersebut dapat diakses pada http://www.ppk-kp3k.kkp.go.id/direktori-pulau/index.php/public_c/pulau_info/769. Pada situs resmi Pemerintahan Kabupaten Samosir menyatakan bahwa Pulau Samosir berada di Kabupaten Samosir secara administratif, sehingga beberapa wilayah di seberang Pulau Samosir masih bagian dari Kabupaten Samosir. Informasi tersebut bisa diakses pada <https://samosirkab.go.id/geografis/>.

Cerita dongeng seperti legenda masih hal yang menghibur bagi semua umur namun diterapkan dengan media visual. Media visual yang dihubungkan dengan kemajuan teknologi gawai kian tahun spesifikasi yang semakin meningkat. Penggunaan gawai saat ini sangat bermacam-macam dimana baik orang dewasa dan anakpun ditemukan banyak menggunakan gawai [4]. Pengguna gawai pasti berhubungan dengan penggunaan koneksi jaringan internet. Pengguna yang terkoneksi dengan jaringan internet yang dihimpun dari tahun 2021 hingga 2022 berjumlah 210.026.769 jiwa dari total populasi Indonesia yaitu 272.682.600 jiwa Tahun 2021 [5].

Penggunaan media dengan audio dan visual bermanfaat agar pendengar maupun pembaca dapat menginternalisasi informasi yang dipaparkan [6]. Penggunaan media berbentuk gambar dengan meniru keadaan maupun kondisi suatu hal baik itu benda [7]. Penggunaan media gambar juga dapat memberi gambaran tiruan tentang kejadian. Pembuatan media visual untuk cerita dongeng legenda diterapkan pada Visual Novel. Visual novel merupakan salah satu jenis kategori gim atau permainan. Penerapan cerita dongeng legenda ke dalam visual novel memberi gambaran fiksi yang interaktif dengan pemberian visual grafik tidak bergerak namun menyesuaikan dengan tujuan cerita layaknya Manga Jepang berwarna [8].

Penelitian yang dijadikan sebagai Pustaka yaitu oleh Alif Wildan Chrisandy, dkk dalam pembuatan gim tentang cerita rakyat Reog Ponorogo menggunakan Renpy dimana ditujukan untuk siswa SD Bangunsari 1 Ponorogo. Pada penelitian tersebut menemukan generasi muda di daerah tersebut yang kurang mengetahui asal usul dan bagaimana tarian reog. Penggunaan visual novel dengan tujuan mengubah media pemberi informasi dengan unsur story-telling ke dalam bentuk gim. Gim visual novel Reog Ponorogo memberikan hasil dengan peningkatan pengetahuan tentang asal usul Reog Ponorogo. Temuan kekurangan gim terletak pada kurangnya aksi yang ditampilkan pada gim [9]. Penelitian selanjutnya oleh Rizky Nur Falah dan Suhana Minah Jaya dalam pembuatan gim tentang cerita rakyat Tangkuban Perahu. Tujuan pengembangan gim visual novel Tangkuban

Perahu agar menyebarkan tentang cerita Tangkuban Perahu ke masyarakat semua umur di daerah Jawa Barat. Pengembangan gim menggunakan Renpy [10].

2. MODEL PENGEMBANGAN

Model pengembangan gim visual novel Legenda Ikan Mas Danau Toba yang digunakan adalah proses pengembangan game (game development life cycle / GDLC) versi Agate Studio. Pada penelitian ini menekankan pada tahap *Feasibility Study* yaitu *Quest Preparation*. Menurut Bayu R. Fajri bahwa GDLC versi Agate studio terdapat empat tahap, yaitu [11]:

- a. *Creation*, yaitu tahap awal dengan mencari ide maupun konsep yang berhubungan dengan tujuan yang diminta oleh klien. Penentuan ide merupakan hal yang paling penting diselesaikan dengan jelas agar dapat dinilai apakah layak untuk dijadikan sebuah gim atau tidak. Pada tahap *Creation* diperinci dengan tiga tahap yaitu *ideation*, *concept*, dan *pitching*.
- b. *Feasibility Study*, yaitu tahap dimana memulai dengan *Market Research* (melakukan riset terhadap tujuan pengguna, tren, dan kesukaan dari pasar), *Concept Selection* (ide yang sudah dilakukan presentasi akan diseleksi dengan menentukan ide yang berpotensi layak ke tahap selanjutnya), *Quest Preparation* (mempertimbangkan kebutuhan dana, waktu, ruang lingkup gim, dan anggota tim), dan *Quest Kick Off* (melakukan pertemuan untuk membahas dan membagi pekerjaan ke tahap pengembangan gim).
- c. *Development*, pada tahap ini diperinci menjadi tiga tahap yaitu *Pre-production* (melakukan pembuatan rancangan awal desain gim yang akan digunakan sebagai *playtest* dan melakukan revisi konsep jika terjadi ada perubahan), *Production* (melakukan tahap pengembangan game baik dari pemrograman, artis, *story*, dan *gameplay*), dan *Production Review* (melakukan tinjauan kembali dan evaluasi untuk menilai kekurangan dan keberhasilan tim).
- d. *Implementation*, pada tahap ini diperinci menjadi tiga tahap yaitu *Release* (melakukan peluncuran gim), *Live Ops* (melakukan pengembangan game ke tahap awal untuk tujuan jika ada penambahan fitur gim. Perubahan tersebut berdasarkan dari masukan dan komentar pengguna dari gim), dan *Sunset* (melakukan pemberhentian sebuah gim atau tidak beroperasi lagi).

Penelitian ini bertujuan melakukan analisis kelayakan Gim Visual Novel Legenda Ikan Mas Danau Toba dengan tahap *Quest Preparation*. Penelitian ini masih dalam tahap memasuki proses pengembangan. Sehingga setiap tahapnya dijadikan sebuah penelitian karya ilmiah sebagai bukti dokumentasi dan target luaran.

3. RINGKASAN CERITA LEGENDA IKAN MAS DANAU TOBA

Ringkasan cerita dongeng Legenda Ikan Mas Danau Toba diambil dari empat artikel jurnal. Cerita yang memiliki banyak kesamaan jalan cerita dan tujuan serta maksud cerita. Penggambaran karakter dan lingkungan dinarasikan sesuai dengan situasi layaknya jaman dahulu di daerah sekitar Danau Toba yaitu Pulau Samosir.

Kisah legenda berawal dari seorang lelaki berumur matang bernama Toba. Toba hidup sebagai yatim piatu yang harus bekerja rajin agar terpenuhi kebutuhan sehari-harinya. Suatu keadan kondisi cuaca yang bagus, Toba pergi ke Danau hendak memancing ikan untuk konsumsi makan malam. Setelah beberapa waktu, Pancingan Toba terlihat bergoyang-goyang yang menandakan ada ikan terkait terhadap pancing. Toba menarik pancingan dan sangat takjub mendapatkan ikan yang cukup besar. Ikan dengan sisik berwarna kuning emas. Toba membawa ke rumah ikan hasil pancingannya, dan pergi

mencari ranting kayu untuk bahan bakar memasak. Toba kembali ke rumah dan dikejutkan dengan keberadaan sosok perempuan dari perwujudan ikan yang didapatkan [12]–[15]. Ikan tersebut menyatakan bahwa jelmaan dari putri yang dikutuk [12], [13]. Toba dan putri menikah, kemudian memiliki keturunan anak lelaki yang diberinama Samosir. Putri memanjakan Samosir layaknya anak lelaki sulung, dan menyebabkan memiliki sifat pemalas. Suatu ketika Putri meminta Samosir untuk mengantarkan makanan ke Toba sebagai makan siang. Tidak disangka bahwa makanan tersebut tidak sampai diantar ke Toba, sehingga Toba sangat marah dan tidak sadar mengucapkan bahwa Samosir merupakan keturunan ikan. Samosir menangis dan mendatangi untuk mengadu bahwasan dikatakan sebagai anak Ikan ke Putri. Putri sangat marah dan menjadikan alampun ikut serta murka mengakibatkan bencana. Bencana berupa muncul air yang sangat deras hingga memenuhi kawasan pemukiman Toba sebelumnya menjadi tenggelam [12]–[15].

4. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1. Creation

4.1.1. Ideation

Penentuan ide dasar gim mempertimbangkan tentang hal yang unik, menarik, bisa mempengaruhi, atau mengikuti tren. Penentuan untuk ide gim ini, yaitu:

- a. Mengingat setiap kota yang ada di Indonesia terdapat perantau dan atau keturunan yang berasal dari Samosir.
- b. Setiap cerita dongeng baik legenda pasti tersirat makna yang bertujuan untuk memberikan pesan moral dan etika bagi pembaca maupun pendengar.
- c. Cerita Legenda Ikan Mas Danau Toba sudah banyak disebar dalam bentuk buku teks seperti mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.
- d. Genre romansa masih banyak peminat di jaman sekarang baik sinetron, film, komik, dan manga.

Dari ketiga ide tersebut dijadikan sebagai landasan kelanjutan untuk pembuatan konsep gim.

4.1.2. Concept

Cerita legenda diterapkan ke jenis gim yang dimana dapat menjadikan pemain terbawa akan suasana dan cerita gim yang diciptakan. Cerita dan gameplay sangat penting dalam membuat gim yang hebat. Cerita legenda ini dimasukkan ke dalam bentuk visual sehingga membawa pemain merasa terikat dengan karakter dan berkeinginan terus bermain untuk melihat bagaimana cerita selanjutnya. Penentuan gim ditetapkan ke dalam jenis Visual Novel. Genre romansa dikolaborasi dengan *sad-ending* dapat membawa pemain terbawa suasana cerita gim.

4.1.3. Pitching

Pitching yang dimaksud dimana menjual visi untuk memperlebar jangkauan rekrutan dari sebagai anggota tim pengembangan gim. Dari kegiatan Pitching ini mendapatkan kebutuhan pada desain, artist, dan *sound engineer*, ditambah pemrogram. Gim direncanakan dipublikasi ke PlayStore.

4.2. Feasibility Study

4.2.1. Market Research

Riset yang dilakukan sesuai dengan menemukan konsep dimana mempertimbangkan target tujuan yaitu semua umur, tren genre gim visual novel, dan selera pasar. Target bisa dinikmati semua umur, dimana jalan

cerita dibutuhkan improvisasi sehingga membangun suasana dan tujuan moral yang tersampaikan. Tren genre visual novel masih banyak peminat dengan melihat daftar gim populer dan rekomendasi yang di PlayStore. Dari tren genre visual novel ini juga berhubungan dengan tingkat selera dari pasar.

4.2.2. Concept Selection

Pada tahap ini diputuskan ide tetap dilanjutkan sesuai dengan hasil riset pasar. Ide ini bisa jadi untuk pijakan ke dalam pengembangan gim selanjutnya.

4.2.3. Quest Preparation

Pada persiapan mengukur kebutuhan dari fungsional, batasan, perancangan antarmuka, jadwal, dan pembagian anggota tim. Pada tahap ini sudah dilakukan pengujian kelayakan, dan dinyatakan sudah sesuai dengan ide dan konsep dari awal.

4.2.3.1. Kebutuhan Fungsional

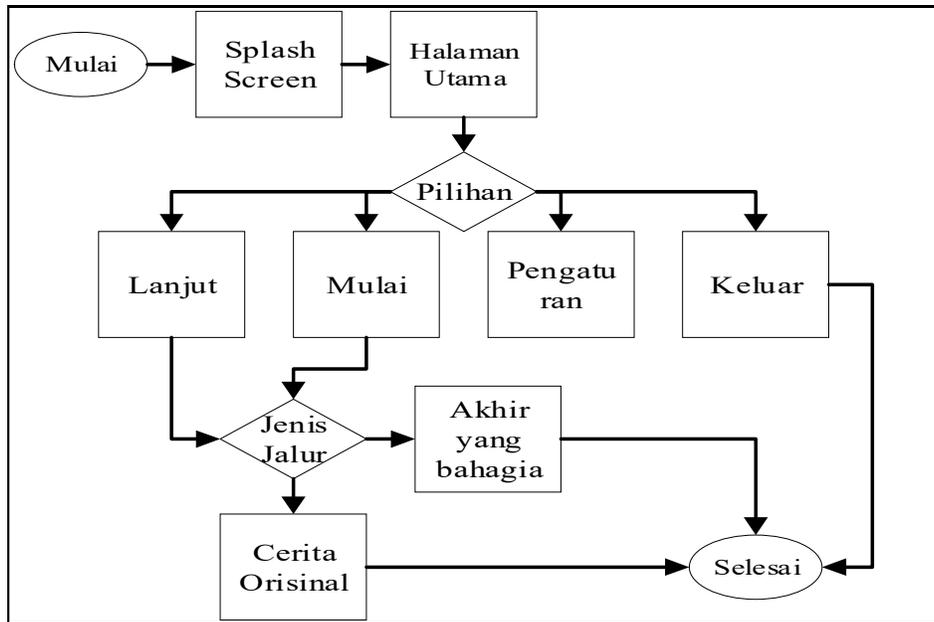
Kebutuhan fungsional memfokuskan pada layanan atau fitur yang disediakan pada gim, yaitu:

- a. Pemain harus terdaftar pada Google Play Games sebelum menggunakan gim, sehingga tidak perlu melakukan registrasi akun secara manual.
- b. Alur cerita bergenre romansa dan drama.
- c. Alur cerita dengan pilihan mengikuti orisinal dan akhir yang bahagia. Jika mengikuti alur orisinal, maka akan terjadinya pengucapan kata keturunan ikan dan akan terjadinya bencana. Jika mengikuti akhir yang Bahagia, maka tidak akan terjadi bencana maupun ungkapan keturunan ikan.
- d. Pemilihan karakter hanya satu yaitu sebagai karakter utama Toba, sehingga bisa mengikuti alur cerita yang akan dipilih.
- e. Gim terdapat fitur simpan untuk berhenti di tengah jalan penggunaan gim.
- f. Gim terdapat fitur lanjut untuk melanjutkan alur cerita yang sudah disimpan sebelumnya.
- g. Gim terdapat fitur pengaturan untuk perubahan baik suara, getar, dan musik pendukung jalan cerita.
- h. Administrator dapat mengelola daftar akun yang menggunakan gim.

Penjabaran kebutuhan fungsional pada gim menggunakan skenario dengan *flowchart* dan *storyline*. Skenario diuraikan pada Gambar 1. Alur cerita disesuaikan dengan kebutuhan fungsional. Gim diawali *splash screen* yaitu tampilan singkat tentang tampilan awal game. Halaman utama berisi tentang fitur yang disediakan yaitu lanjut untuk melanjutkan permainan yang sudah disimpan sebelumnya, mulai untuk memulai cerita baru, pengaturan untuk perubahan suara, musik, dan getar, serta keluar untuk menutup gim.

Alur cerita Ikan Mas Danau Toba membawa suasana layaknya cerita legenda Ikan Mas Danau Toba dengan menjadi karakter Toba. Toba merupakan karakter lelaki yang tinggal di satu pulau di Sumatera Utara yang hendak ke danau untuk memancing ikan. Setelah beberapa waktu, Toba mendapatkan ikan lumayan besar bersisik emas. Toba membawa ikan hasil pancingan untuk di konsumsi. Sesampai di rumah, Ikan tersebut berubah menjadi Wanita nan cantik. Alur cerita menggunakan skenario pilihan dengan mengikuti

alur orisinal atau akhir yang Bahagia. Karakter yang dimunculkan adalah Toba, Putri, Samosir, dan karakter tambahan yaitu warga disekitar tinggal Toba.



Gambar 1. Alur Cerita

Tabel 1. Isi Storyline

BAB	ISI
Prolog	Toba merupakan lelaki yang tinggal di daerah tanah keturunan Suku Batak di Daerah Provinsi Sumatera Utara. Awalnya hidup sebagai petani dan gemar memancing ke danau di sekitar tempat tinggal Toba.
Bab 1	Toba hendak ke danau untuk memancing, hingga ternyata ikan yang didapatkan berubah menjadi manusia
Bab 2	Manusia dari wujud Ikan bernama Putri. Kehidupan Putri dan Toba menjadi Suami Istri. Perilaku Toba terhadap Putri diceritakan sesuai dengan alur cerita orisinal atau akhir Bahagia.
Bab 3	Toba dan Putri memiliki anak yang dinamakan Samosir. Perilaku Putri terhadap anaknya hingga beranjak remaja.
Dan seterusnya. Bab 4-5	

4.2.3.2. Batasan

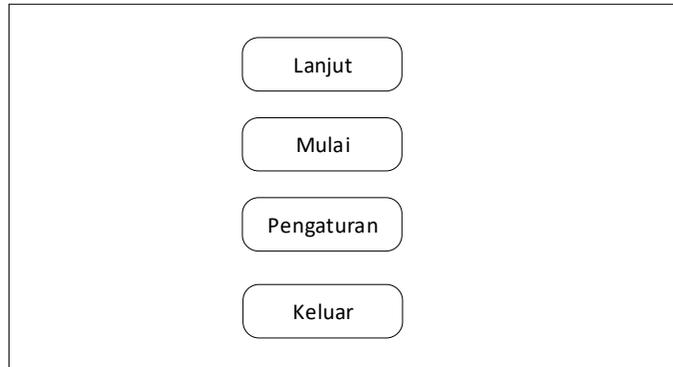
Pengguna gim visual novel Ikan Mas Danau Toba diberi pilihan saat di tengah alur cerita untuk menentukan bagaimana akhir dari cerita yaitu sesuai orisinal atau dengan akhir yang bahagia. Batasan dirancang agar tidak melebihi dari kebutuhan fungsional yang sudah ditetapkan, yaitu:

- Gim dibangun berbasis *mobile* dengan tampilan dua dimensi.
- Jenis pemain hanya berfokus untuk *single player*.
- Gim wajib terkoneksi dengan internet.
- Pembuatan gim menggunakan perangkat bantu yaitu BuildBox.
- Penggunaan manajemen basis data yaitu Firebase.

f. Pengembangan gim untuk digunakan pada *smartphone*.

4.2.3.3. Perancangan antarmuka

Perancangan antarmuka pada halaman utama ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Halaman Utama

Perancangan antarmuka pada saat memainkan gim ditampilkan pada Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 3. Sesi Cerita Dengan Karakter Toba



Gambar 4. Sesi Cerita Dengan Karakter Toba Dan Putri

4.2.3.4. Jadwal

Proses pembangunan gim ditargetkan selama 1 tahun, yaitu:

- a. Bulan 1 : tahap *Creation*.
- b. Bulan 2 – 4 : tahap *Feasibility Study*.
- c. Bulan 5-6 : tahap *Development*.
- d. Bulan 7-12 : tahap *Implementation*.

4.2.3.5. Tim

Spesifikasi yang dibutuhkan untuk pembangunan Gim Visual Novel Ikan Mas Danau Toba:

- a. *Sound engineer*
- b. *Desain asset*
- c. *Artist*
- d. *Pemrogram (programmer)*

Programmer hanya dijadikan sebagai tambahan jika terdapat permasalahan di tengah proses ataupun perubahan di tahap *Implementation*.

5. KESIMPULAN

Gim Visual Novel Legenda Ikan Mas Danau Toba dianalisis pada kebutuhannya yang dimulai dari pencarian ide dengan mencari ciri khas di Indonesia yang tidak tertulis yaitu kebiasaan menceritakan cerita dongeng seperti legenda. Ide selanjutnya melihat tentang keturunan suku batak atau yang berasal dari Samosir tersebar di seluruh kota di Indonesia, sehingga sangat berhubungan dengan Legenda Ikan Mas Danau Toba. Pembuatan konsep yang bisa menarik pengguna gim dengan improvisasi dari visualisasi karakter dan menambah cerita menarik pada drama. Kebutuhan didetailkan dari kebutuhan fungsional, skenario gim, dan storyline. Gim tersebut juga diberi batasan agar tidak melebihi dari spesifikasi kebutuhan yang sudah ditetapkan. Proses pengerjaan dari tahap *creation* hingga *implementation* membutuhkan waktu dua belas bulan. Dimaan tahap *Implementation* membutuhkan waktu yang sangat panjang agar mempersiapkan diri dimulai dari rilis, menampung komentar maupun saran, dan perbaharuan fitur ataupun yang berhubungan dengan Gim.

Saran yang dapat diberi dari hasil penelitian ini yaitu tetap mengevaluasi spesifikasi kebutuhan saat di proses tahap *development*. Tahap *development* membutuhkan tingkat keseriusan untuk keberhasilan dari Gim, sebab terdapat tahap *Pre-Production*, *Production*, dan *Production Review*. Setelah perilis Gim, diharapkan tetap melakukan publikasi karya ilmiah berisi tentang hasil Gim baik pengujian dan hal lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. G. D. Gunawan, Pranata, and Mitro, "Cerita Dongeng Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Usia Dini," *Tampung Penyang*, vol. 17, no. 01, pp. 73–87, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/tampung-penyang/article/view/430>
- [2] R. Rukiyah, "Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya," *Anuva*, vol. 2, no. 1, p. 99, 2018, doi: 10.14710/anuva.2.1.99-106.
- [3] W. P. Kusumo, "Peran Orang Tua Yang Sibuk Bekerja Dalam Membentuk Kemandirian Anak Usia Dini (Usia 4-5 Tahun) Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Ra Muslimat Nu Kebonrejo 2 Salaman Magelang," *Al Athfal J. Kaji. Perkemb. Anak Dan Manaj. Pendidik. Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 34–45, 2021, [Online].

- Available: https://ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/AI_Athfal/article/view/291
- [4] M. Rahmawati and M. Latifah, "Gadget Usage, Mother-Child Interaction, and Social-Emotional Development among Preschool Children," *J. Ilmu Kel. dan Konsum.*, vol. 13, no. 1, pp. 75–86, 2020, doi: 10.24156/jikk.2020.13.1.75.
- [5] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, "Profil Internet Indonesia 2022," *Apji.or.Od*, no. June, p. 10, 2022, [Online]. Available: apji.or.id
- [6] F. Kawuryan and T. Raharjo, "Pengaruh Stimulasi Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Disleksia," *Staf Pengajar Fak. Psikol. Univ. Muria Kudus Abstr.*, vol. 1, no. 1, pp. 9–20, 2012.
- [7] A. R. Puspitaningtyas and V. Pratiwi, "Pengaruh Media Visual (Gambar) Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Autis," *Al-Aulad J. Islam. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 19–27, 2020, doi: 10.15575/al-aulad.v3i1.6420.
- [8] M. P. R. Reformasi and M. S. Tuloli, "Game Visual Novel Edukasi Konsep Pertemanan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *Diffus. J. Syst. ...*, vol. 1, no. 2, pp. 58–69, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/diffusion/article/view/9991>
- [9] A. W. Chrisandy, L. Fanani, and M. T. Ananta, "Pengembangan Gim Android Visual Novel Cerita Rakyat Reog Ponorogo berbasis Renpy untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SD Bangunsari 1 Ponorogo," vol. 7, no. 1, pp. 6176–6181, 2023.
- [10] R. N. Falah and S. M. Jaya, "Penerapan Cerita Rakyat Tangkuban Perahu Menggunakan Visual Novel (Vn) Dengan Menggunakan Ren'Py," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 10, no. 2, 2021, doi: 10.56244/fiki.v10i2.395.
- [11] B. R. Fajri, T. Gusman, and K. Budayawan, "Panduan Merancang Permainan Digital Game Design." 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=heGgEAAAQBAJ>
- [12] N. D. Astri *et al.*, "Revitalizing the Legend of Lake Toba Through Comic," *J. Salaka*, vol. 3, no. legenda, pp. 60–68, 2021.
- [13] I. E. Sulistya and F. Maspiyanti, "Game Legenda Asal Mula Danau Toba Berbasis Desktop," *J. TAM (Technology Accept. Model.*, vol. 9, no. 2, pp. 30–35, 2018.
- [14] R. Pulungan and A. S. Nasution, "Nilai Moral dan Kerja Keras dalam Dongeng Danau Toba pada Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VII Terbitan Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional," *J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 44–59, 2019.
- [15] F. Sonjaya, "Unsur Intrinsik dalam Analisis Bandingan Cerita Rakyat Asal-USul Danau Toba dengan Cerita Rakyat Tsuru No Ongaeshi," *Bhs. J. Keilmuan Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 107–116, 2022, doi: 10.26499/bahasa.v4i2.126.