

PELESTARIAN TEKA-TEKI PERIBAHASA BALI MELALUI *GAME TRIVIA* CECIMPEDAN BERBASIS *MOBILE*

Dewa Putu Yudhi Ardiana¹⁾ I Wayan Dharma Suryawan²⁾

Program Studi Teknik Informatika ¹⁾²⁾

STMIK STIKOM Indonesia, Denpasar, Bali ¹⁾²⁾

dewayudhi@stiki-indonesia.ac.id¹⁾ dharma.suryawan@gmail.com²⁾

ABSTRACT

The phenomenon of the lack of use of Balinese language in Balinese communication has caused concern and even fear of the use of Balinese as the language of Balinese communication will be extinct. Responding to these problems, the Government of Bali has to preserve Balinese culture. The Government of Bali effort must be supported by the awareness of each Balinese community to conserve Balinese culture. The use of Balinese should be taught as early as possible to young Balinese to get used to using Balinese. As a form of effort in introducing Balinese to the younger generation of Balinese, this study developed a mobile game with Balinese culture as a content. The content presented in this game is Cecimpedan which is a Balinese proverb in the form of puzzle that is traditionally played individually or in groups. Cecimpedan is useful for sharpening the mind and testing the vocabulary of Balinese language. The results showed had successfully developed a trivia game application and trivia. The result of alpha testing conducted by media experts to test the functionality, efficiency, usability and portability of the game show that game was working as planned.

Keywords: *Culture, Bali, Cecimpedan, Game, Mobile, Trivia*

ABSTRAK

Fenomena kurangnya penggunaan bahasa Bali dalam komunikasi masyarakat Bali menyebabkan kekhawatiran bahkan ketakutan penggunaan Bahasa Bali sebagai bahasa komunikasi masyarakat bali akan punah. Menanggapi permasalahan tersebut, Pemerintah Provinsi Bali telah berupaya untuk melestarikan budaya Bali. Upaya yang dilakukan Pemerintah Provinsi Bali harus didukung oleh kesadaran tiap masyarakat Bali untuk berupaya melestarikan Bahasa Bali. Penggunaan Bahasa Bali harus sedini mungkin diajarkan kepada generasi muda Bali untuk membiasakan diri menggunakan Bahasa Bali. Sebagai bentuk upaya dalam memperkenalkan Bahasa Bali kepada generasi muda Bali maka pada penelitian ini dikembangkan permainan digital (*game*) berbasis *mobile* dengan budaya Bali sebagai isinya. Konten yang disajikan dalam permainan ini adalah cecimpedan yang merupakan peribahasa Bali berbentuk teka-teki yang secara tradisional dimainkan secara individual ataupun kelompok. *Cecimpedan* berguna untuk mengasah otak dan menguji pembendaharaan bahasa Bali. Hasil penelitian menunjukkan telah berhasil mengembangkan aplikasi *game trivia cecimpedan*. Melalui pengujian alpha testing yang dilakukan oleh ahli media untuk menguji *functionality, efficiency, usability* dan *portability* dari aplikasi *game* didapatkan hasil aplikasi *game* yang dikembangkan sudah bekerja sesuai dengan rancangan yang dibuat.

Kata Kunci: *Budaya, Bali, Cecimpedan, Game, Mobile, Trivia*

PENDAHULUAN

Bali sebagai daerah tujuan wisata yang terkenal baik lokal maupun internasional. Pada tahun 2018 Bali meraih peringkat keempat tujuan wisata terbaik versi TripAdvisor [1]. Budaya masyarakat Bali yang khas dan erat dengan agama Hindu membuat setiap upacara keagamaan yang dilakukan menjadi daya tarik bagi wisatawan yang menyaksikannya. Selain itu Pura sebagai tempat ibadah umat Hindu Bali banyak tersebar diseluruh pelosok pulau membuat Pulau Bali dijuluki Pulau Seribu Pulau [2]. Keunikan arsitektur Pura juga menjadi daya tarik bagi wisatawan domestik ataupun internasional. Terkenalnya Bali sebagai destinasi wisata di mancanegara membuat pariwisata menjadi sektor andalan Pemerintah dan Masyarakat Bali.

Seperti dua sisi mata pisau, Pariwisata memberikan sisi positif dan negatif terhadap masyarakat di Bali. Sisi positif dari pariwisata di Bali adalah meningkatnya ekonomi dan taraf hidup dari masyarakat. Sisi negatifnya adalah globalisasi yang makin kuat dan tidak dapat dikendalikan. Fenomena yang dirasakan dari dampak globalisasi ini adalah kurangnya penggunaan bahasa Bali dalam komunikasi masyarakat Bali. Masyarakat Bali di Kota Denpasar kurang menggunakan bahasa Bali dalam komunikasi. Masyarakat Bali di Kota Denpasar hampir sebagian besar menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa asing dalam kesehariannya berkomunikasi dibandingkan menggunakan bahasa Bali [3].

Fenomena tersebut memang tidak dapat dihindarkan karena alkulturasi dari masyarakat Bali yang sudah heterogen. Fenomena yang terjadi menyebabkan kekhawatiran bahkan ketakutan penggunaan Bahasa Bali sebagai bahasa komunikasi masyarakat Bali akan punah [4]. Berbagai upaya dilakukan untuk melestarikan Bahasa Bali sehingga tidak ditelan zaman. Salah satu upaya yang dilakukan oleh Gubernur Bali Wayan Koster untuk mempertahankan dan melestarikan budaya Bali adalah mengeluarkan Peraturan Gubernur Bali Nomor 80 tahun 2018 tentang perlindungan dan penggunaan bahasa, aksara dan sastra Bali serta penyelenggaraan bulan bahasa Bali (Dhae, 2019). Peraturan tersebut sebagai bentuk upaya pemerintah dalam menjaga dan memelihara kelestarian bahasa, aksara dan sastra Bali melalui penelitian, pengembangan, pembinaan dan pengajarannya [5].

Sejalan dengan Peraturan Gubernur Bali tersebut, Pemerintah Provinsi Bali mencetuskan Bulan Bahasa Bali pada bulan Pebruari 2019. Tema yang diusung oleh Pemerinta Provinsi Bali dalam bulan Bahasa Bali adalah “Nangun Sat Kerthi Loka Bali Malarapan Antuk Ngrajegang Bahasa, Aksara lan Sastra Bali”. Kegiatan Bulan Bahasa Bali diisi dengan berbagai kegiatan terkait pengembangan dan pelestarian Bahasa Bali seperti festival, lomba, seminar, pertunjukkan dan kegiatan lainnya. Kegiatan Bulan Bahasa Bali merupakan bentuk komitmen Pemerintah Provinsi Bali dalam pengembangan dan pelestarian Bahasa Bali [6].

Upaya yang dilakukan Pemerintah Provinsi Bali harus didukung oleh kesadaran tiap masyarakat Bali untuk berupaya melestarikan Bahasa Bali. Penggunaan Bahasa Bali harus sedini mungkin diajarkan kepada generasi muda Bali untuk membiasakan diri menggunakan Bahasa Bali. Sehingga generasi muda yang akan menjadi penerus ikut menjaga kelestarian Bahasa Bali. Sebagai bentuk upaya dalam memperkenalkan Bahasa Bali kepada generasi muda Bali maka pada penelitian ini peneliti mengembangkan permainan digital (*game*) berbasis *mobile*.

Konten yang disajikan dalam permainan ini adalah cecimpedan yang merupakan peribahasa Bali yang secara tradisional dimainkan secara individual ataupun kelompok. Cecimpedan diklasifikasikan sebagai permainan teka-teki untuk anak-anak melalui permainan mengkontruksi kata dan semantik. Dalam permainannya cecimpedan melibatkan dua pihak baik individu ataupun kelompok yang secara bergantian bertindak sebagai pembicara dan pendengar [7]. Cecimpedan berguna untuk mengasah otak dan menguji pembendaharaan bahasa Bali yang dimiliki anak-anak.

TINJAUAN PUSTAKA

Konten dari penelitian ini adalah salah satu peribahasa Bahasa Bali yaitu Cecimpedan. Kata Cecimpedan berasal dari kata “cimped” yang direduklifikasi menjadi cecimped yang ditambahkan akhiran “an” menjadi cecimpedan yang berarti teka-teki. Cecimpedan digunakan untuk mengasah otak. Terdapat tiga buah jenis cecimpedan yaitu cecimpedan alit-alit (anak-anak), Cecimpedan biasa dan cecangkriman [8].

Cecimpedan alit-alit (teka-teki untuk anak-anak) dipergunakan untuk mengasah otak dan menguji pembendaharaan bahasa

anak-anak. Bentuk dari cecimpedan alit-alit biasanya kalimat pendek dengan jawaban yang bersajak dari pertanyaan yang diberikan.

Sebagai contoh apa cing – dag?

Pilihan jawabannya adalah

1. *Cicing ngamah dadag*

2. *Cicing ngamah bodag*

3. *Cicing medemin bodag*

Jawaban yang paling tepat adalah nomor 3.

Cecimpedan biasa umumnya dimainkan oleh usia diatas 10 tahun. Contoh dari cecimpedan biasa,
Pertanyaan

apa kerek-kerek ngejohang?

Jawabannya

Anak nyampat.

Cecimpedan yang ketiga adalah cecangkriman yang merupakan jenis cecimpedan yang dipakai dalam nyanyian. Dapat juga diistilahkan cecangkriman merupakan teka-teki yang bersyair. Cecangkriman biasanya dilantunkan saat hendak menidurkan anak kecil dan menggunakan tembang pucung. Contoh syair dari Cecangkriman:

*Berag landung,
Ngelah panak cenik liu,
Memene slelegang,
Panakne jekjek enjekin,
Menek tuun,
Memene gelut gisiang.*

Jawabannya

Anak menekin jan

Penelitian dari Suryati dalam penelitiannya menyebutkan dahulu cecimpedan dilakukan saat anak-anak selesai belajar. Mereka membagi diri kedalam dua kelompok yaitu kelompok bertanya dan kelompok menjawab. Kelompok yang tidak dapat menjawab akan mendapatkan hukuman sesuai dengan kesepakatan yang dilakukan oleh kedua kelompok. Pertanyaan seputar Cecimpedan sepuar alam lingkungan yang ada ada disekitar mereka. Hasil penelitian menyimpulkan beberapa fungsi dari Cecimpedan yaitu menyenangkan anak-anak, melatih ketangkasan berpikir anak-anak secara spontan, melestarikan kosakata agar

tidak punah, melatih anak-anak berpikir kreatif dan menambah wawasan lingkungan [9].

Referensi perancangan game yang peneliti gunakan dalam penelitian ini antara lain dari penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya. Penelitian sebelumnya mengangkat topik tentang pengembangan aplikasi game cerita rakyat bali yang dipergunakan sebagai sarana pendidikan karakter anak. Game diperuntukkan untuk anak usia 6 sampai 12 tahun. Cerita rakyat yang dipilih adalah I kekua yang membawa pesan moral tepat janji, crukcuk kuning yang membawa pesan moral kejujuran dan I lacur yang mempunyai pesan moral suka menolong. Hasil penelitian menunjukkan berhasil mengembangkan game berbasis mobile dengan sistem operasi Android [10]. Penelitian ini peneliti gunakan sebagai referensi sebagai bentuk konsistensi peneliti dalam upaya pelestarian budaya Bali.

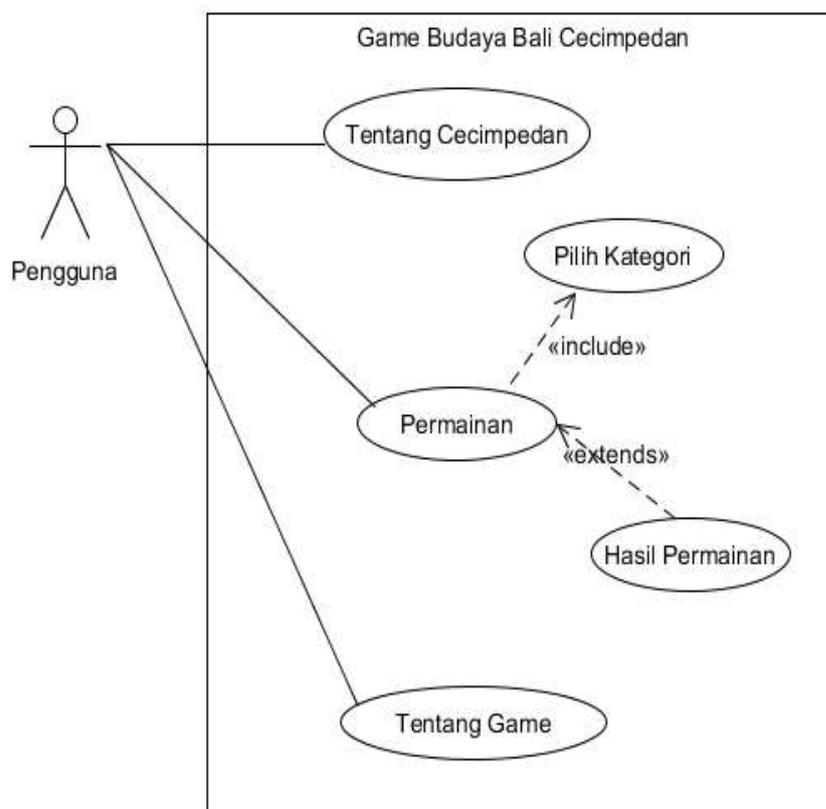
Untuk referensi jenis game Trivia, peneliti mengambil referensi dari penelitian Nurcahasanah dan Sudarmilah yang mengembangkan game berjenis trivia untuk pengenalan nama benda dalam tiga bahasa untuk anak usia dini. Hasil penelitian ini menunjukkan telah berhasil mengembangkan game dan sudah diujikan [11].

METODE PENELITIAN

Pembuatan *game* dimulai dari pengumpulan data dengan melakukan studi kepustakaan. Hasil pengumpulan data selanjutnya dianalisis untuk menghasilkan analisis kebutuhan dari *game* yang akan dibangun. Analisis kebutuhan diwujudkan menjadi bentuk rancangan pada tahapan perancangan. Rancangan *game* yang dibuat diwujudkan pada tahap perwujudan *Game* yang selanjutnya diuji dalam tahap pengujian.

USE CASE DIAGRAM

Game yang dirancang mempunyai tiga buah bagian utama yaitu tentang cecimpedan, permainan dan tentang game. Pada bagian tentang cecimpedan akan terdapat informasi tentang cecimpedan. Pada bagian permainan pengguna dapat memilih kategori dari permainan yang akan dimainkan dan setelah menyelesaikan permainan akan diperlihatkan hasil permainan. Pada bagian tentang game berisi informasi tentang kontak pembuatan game. Penggambaran menggunakan Use Case Diagram dapat dilihat pada gambar 1.

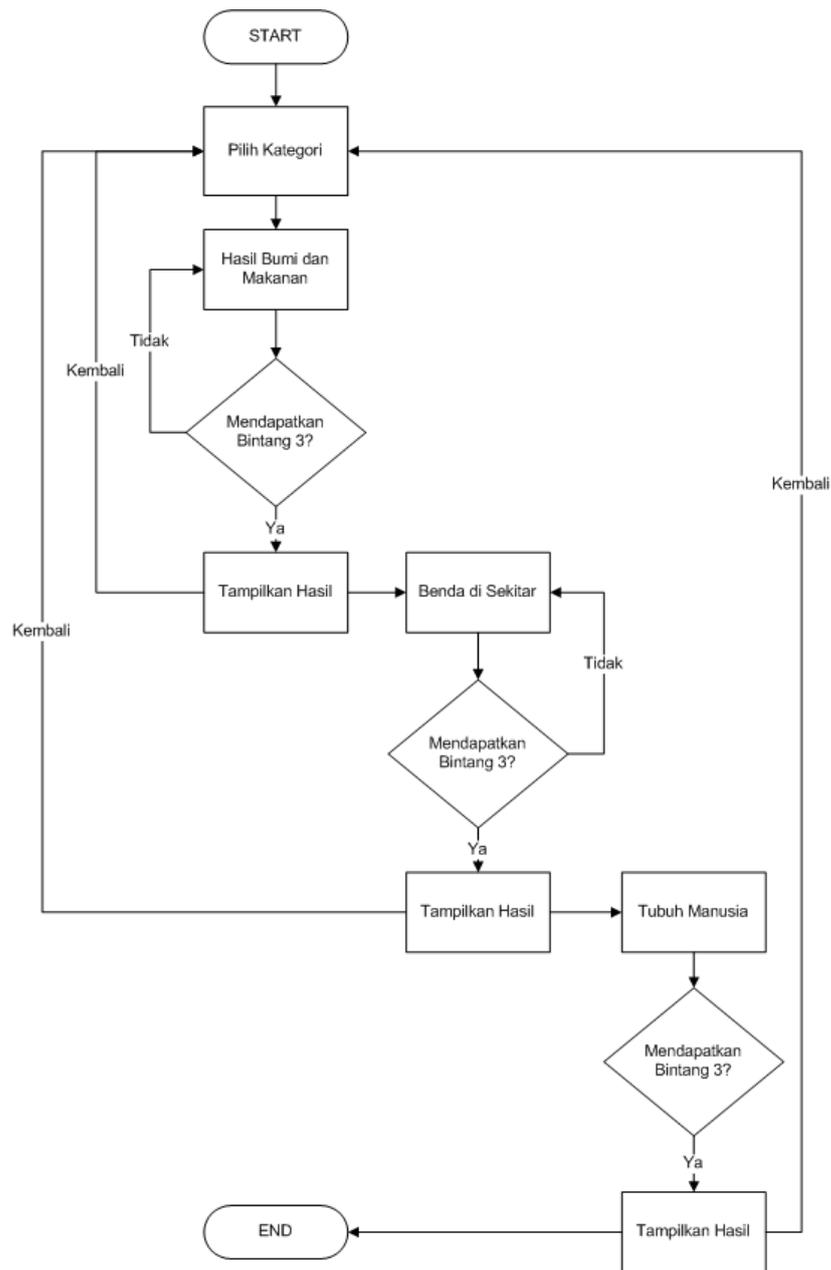


Gambar 1. Use Case Game

GAMEPLAY

Game Trivia Cecimpedan yang dikembangkan mempunyai tiga buah level kategori yang mengumpulkan pertanyaan teka-teki berdasarkan klasifikasinya. Terdapat tiga buah klasifikasi kategori yang digunakan dalam game ini adalah hasil bumi dan makanan, benda disekitar, dan tubuh manusia. Pada awal mulai game kategori hasil bumi dan makanan yang

akan bisa dipilih. Kategori lainya masih terkunci. Kategori benda di sekitar akan terbuka jika pemain berhasil mendapatkan tiga bintang pada kategori hasil bumi dan makanan. Kategori tubuh manusia akan dibuka jika pemain berhasil mendapatkan tiga bintang pada kategori benda disekitar. Game Play pada game ini ditunjukkan menggunakan flowchart pada gambar 2.

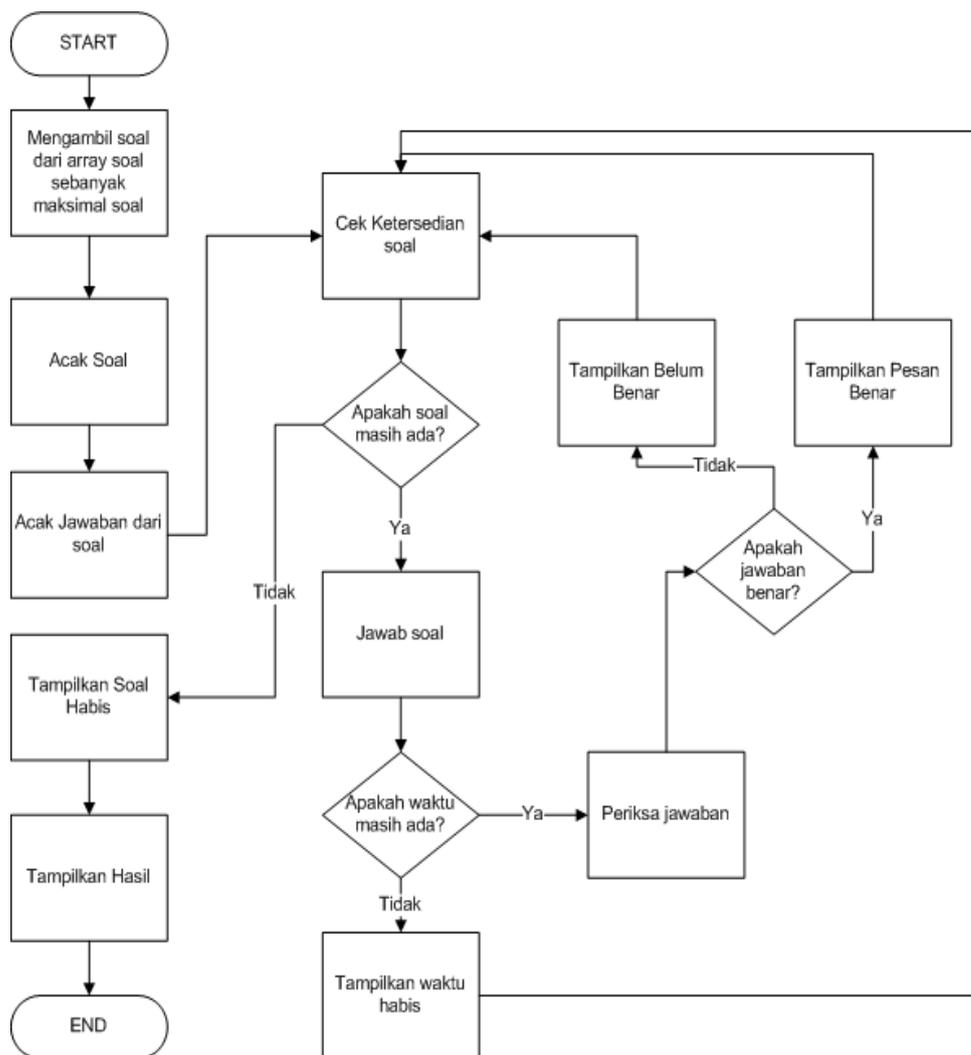


Gambar 2 Flowchart Gameplay Game

BAGIAN PERMAINAN

Pada bagian permainan, soal diambil secara acak dari array soal yang telah disiapkan. Soal dipilih dengan metode angka random dan dimasukkan pada array. Secara default jumlah soal yang dipilih adalah 10 buah. Selanjutnya dibuat array untuk mengacak dengan metode angka random dari jawaban. Setelah soal siap game dimulai dengan mengecek ketersediaan soal. Selama ketersediaan soal masih ada maka soal akan terus diulang. Jika ketersediaan soal habis maka akan masuk ke bagian menampilkan hasil.

Jika soal masih ada dan waktu masih tersedia maka soal akan diperiksa. Jika waktu habis maka akan tampil tampilan waktu habis dan pengguna otomatis tidak akan mendapatkan point. Jika waktu masih tersedia maka jawaban pengguna akan diperiksa dan akan mendapatkan point jika jawaban tersebut benar. Jawaban benar dan jawaban salah akan mendapatkan pop up informasi status jawaban tersebut. Flowchart dari game dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Flowchart Permainan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan menu awal antarmuka aplikasi game pada penelitian ini terdapat tiga buah tombol yaitu bermain, tentang cecimpedan dan tentang game. Tombol bermain akan menuju bagian pemilihan kategori. Tombol tentang cecimpedan jika ditekan akan menuju ke bagian informasi terkait cecimpedan. Dua buah tombol tersebut terdapat ditengah-tengah tampilan dan berbentuk persegi panjang dengan sudut oval. Tombol tentang game terdapat di pojok kanan bawah. Jika tombol tentang game ditekan akan menuju bagian informasi terkait pembuat game. Tombol tentang game berbentuk icon.

Tombol bermain dan tentang cecimpedan dibuat memiliki warna yang kontras dengan latar belakang hijau dan biru untuk memudahkan fokus pengguna menemukan pada tampilan antarmuka. Tombol menggunakan animasi perubahan warna pada saat ditekan untuk memastikan pengguna mengetahui tombol mana yang sedang dipilih. Tombol tentang game juga menggunakan animasi perubahan warna pada saat ditekan. Warna yang digunakan untuk tombol tentang game adalah gelap untuk membuat kontras dengan latar belakang hijau. Tampilan menu awal dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Halaman Tampilan Menu Awal

Pada tampilan pilih kategori terdapat sebuah jendela dengan header berjudul kategori. Di dalam jendela tersebut terdapat tombol kategori dari cecimpedan yang akan dimainkan. Secara default hanya tombol kategori hasil bumi dan makanan yang bisa diakses oleh pengguna karena dua tombol lainnya masih terkunci.

Tombol kategori hasil bumi dan makanan dibuat dengan warna yang lebih cerah dibandingkan tombol kategori lainnya karena kategori tersebut sudah dibawa di awal permainan. Setiap tombol yang dipilih oleh pengguna jika kategori tersebut sudah tersedia akan menentukan soal yang didapat saat tampilan kuis.

Tombol kategori yang masih berwarna abu-abu dan terdapat icon gembok diisi

kanannya menunjukkan kategori tersebut belum tersedia. Untuk membuat kategori tersebut tersedia, pengguna harus mendapatkan tiga bintang pada kategori prasyaratnya. Kategori benda di sekitar akan terbuka ketika pengguna mendapatkan tiga bintang pada kategori hasil bumi dan makanan. Begitu juga kategori tubuh manusia akan terbuka jika pengguna sudah menyelesaikan kategori (mendapatkan tiga bintang) pada kategori benda di sekitar.

Selain ketiga tombol tersebut, terdapat juga tombol kembali ke menu awal pada pojok kanan bawah jendela kategori. Tombol tersebut berbentuk icon rumah. Tampilan pilih kategori dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Pilih Kategori

Tampilan quiz menampilkan soal secara random sesuai dengan kategori yang dipilih oleh pengguna pada tampilan pilih kategori. Sama seperti tampilan pilih kategori terdapat jendela dengan header sesuai dengan nama kategori yang dipilih oleh pengguna. Terdapat lima buah tombol pada tampilan ini.

Empat tombol berbentuk persegi panjang dengan ujung oval adalah tombol jawaban yang harus dipilih pengguna. Tombol ini akan menampilkan jawaban yang diacak sesuai dengan soal yang ditampilkan pada teks soal. Tombol jawaban menggunakan efek perubahan warna saat terjadi penekanan dalam pemilihan jawaban.

Tombol lainnya dari tampilan ini adalah tombol untuk mematikan dan menghidupkan suara yang terpadat pada pojok kanan atas jendela. Tombol ini menggunakan icon speaker. Jika berwarna cerah mengindikasikan suara aktif dan jika berwarna gelap mengindikasikan seluruh suara dalam game dimatikan.

Pada pojok kiri jendela terdapat komponen waktu yang bertugas untuk menunjukkan waktu yang didapat pengguna untuk menentukan jawaban dari soal yang didapat. Terdapat animasi garis hijau yang berkurang ketika waktu semakin berkurang. Tampilan quiz dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Quiz

Terdapat empat buah status yang akan didapat pengguna ketika memainkan game. Kondisi pertama adalah tampilan pop up ketika pengguna berhasil menjawab soal dengan benar. Tampilan *pop up* tersebut ditunjukkan pada

gambar 7. Kondisi kedua adalah ketika pengguna salah menjawab pertanyaan makan akan muncul *pop up* yang ditunjukkan pada gambar 8..



Gambar 7. Tampilan Pengguna Menjawab Benar



Gambar 8. Tampilan Pengguna Menjawab Salah

Kondisi ketiga didapat ketika pengguna tidak menjawab sampai waktu yang ditentukan habis. Maka akan tampil pop up waktu habis dan otomatis pengguna tidak akan mendapatkan point dan dilanjutkan ke soal selanjutnya. Tampilan pop up waktu habis ditunjukkan pada

gambar 9. Jika seluruh soal telah ditampilkan maka akan ada kondisi quiz selesai yang ditunjukkan pada gambar 10 dan dilanjutkan ke halaman hasil



Gambar 9. Tampilan Waktu Habis



Gambar 10. Tampilan Soal Habis

Setelah soal habis maka pengguna akan otomatis diarahkan ke tampilan hasil yang menunjukkan skor yang didapat pengguna. Untuk membuka kategori selanjutnya pengguna harus mampu mendapatkan tiga bintang. Tampilan hasil sama dengan tampilan tampil kategori yang menampilkan jendela dengan header skor.

Terdapat teks nilai dan tampilan bintang yang merupakan konversi dari skor.

Pada tampilan ini terdapat tombol untuk kembali ke menu awal yang terdapat di kanan bawah jendela dan tombol untuk kembali ke menu kategori yang terdapat pada kiri bawah jendela. Tampilan hasil ditunjukkan pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Hasil

Pengujian yang dilakukan adalah *alpha testing*. Pengujian dilakukan oleh ahli media untuk menguji *functionality*, *efficiency*, *usability* dan *portability* dari aplikasi *game*. Hasil pengujian yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kategori *Functionality*

No	Pernyataan	Hasil
1	Game dapat menampilkan penjelasan tentang <i>Cecimpedan</i>	Sesuai
2	Game dapat menampilkan soal dan pilihan jawaban	Sesuai
3	Game dapat menampilkan waktu soal dan waktu soal bekerja	Sesuai
4	Game dapat menampilkan skor	Sesuai

Tabel 2. Kategori *Efficiency*

No	Pernyataan	Hasil
1	Tiap tahapan tidak membutuhkan proses yang lama untuk membuka	Sesuai
2	Setiap proses merespon sesuai dengan fungsinya masing-masing	Sesuai

Tabel 3. Kategori *Usability*

No	Pernyataan	Hasil
1	Kemudahan dalam menggunakan navigasi	Sesuai
2	Permainan mudah dipelajari/dimainkan	Sesuai
3	Tampilan permainan menarik	Sesuai

Tabel 4. Kategori *Portability*

No	Pernyataan	Hasil
1	Kemudahan dalam instalasi <i>Game</i>	Sesuai
2	<i>Game</i> sukses diinstall	Sesuai

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah aplikasi game trivia cecimpedan berhasil dikembangkan. Game mengambil tiga kategori cecimpedan yaitu hasil bumi dan makanan, benda disekitar dan tubuh manusia. Melalui pengujian *alpha*

testing yang dilakukan oleh ahli media untuk menguji *functionality*, *efficiency*, *usability* dan *portability* dari aplikasi *game* didapatkan hasil aplikasi *game* yang dikembangkan sudah sesuai dengan rancangan yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kompas.com, "Bali Kembali Raih Destinasi Wisata Keempat Terbaik di Dunia Versi TripAdvisor," *kompas.com*, 2018. [Online]. Available: <https://travel.kompas.com/read/2018/11/27/150500827/bali-kembali-raih-destinasi-wisata-keempat-terbaik-di-dunia-versi-tripadvisor>. [Accessed: 01-May-2019].
- [2] N. Urbanus and Febianti, "Analisis dampak perkembangan pariwisata terhadap perilaku konsumtif masyarakat wilayah bali selatan," *J. Kepariwisata Dan Hosp.*, vol. 1, no. No.2, pp. 118–133, 2017.
- [3] G. Sudiarta, "Kemampuan Berbahasa Bali Pada Kalangan Remaja," *J. Penjamin Mutu*, vol. 1, no. 2, pp. 59–70, 2015.
- [4] BaliPost.com, "Upaya Pelestarian Bahasa Bali Harus Masif | BALIPOST.com," *balipost.com*, 2018. [Online]. Available: <http://www.balipost.com/news/2018/12/17/63944/Upaya-Pelestarian-Bahasa-Bali-Harus...html>. [Accessed: 29-Apr-2019].
- [5] Pemerintah Republik Indonesia, "PERATURAN GUBERNUR BALI NOMOR 80 TAHUN 2018 TENTANG PELINDUNGAN DAN PENGGUNAAN BAHASA, AKSARA, DAN SASRA BALI SERTA PENYELENGGARAAN BULAN BAHASA BALI," Denpasar, 2018.
- [6] Beritabali.com, "Bulan Bahasa Bali 2019, Momentum Pelestarian Bahasa dan Aksara Bali | Beritabali.com," *Beritabali.com*, 2019. [Online]. Available: <https://beritabali.com/read/2019/01/28/201901280009/Bulan-Bahasa-Bali-2019-Momentum-Pelestarian-Bahasa-dan-Aksara-Bali.html>. [Accessed: 29-Apr-2019].
- [7] N. Arnawa, "Cecimpedan: Semantic-cognitive Process on Balinese Children," *Theory Pract. Lang. Stud.*, vol. 7, no. 11, p. 974, 2017.
- [8] I. N. Tinggen, *Cecimpedan Lan Beladbadan*. Singaraja: Toko Buku Indra Jaya, 2005.
- [9] N. M. Suryati, "Cecimpedan: Sebuah Sarana Bermain dan Belajar Ketangkasan Berpikir Serta Pengenalan Lingkungan Pada Anak," in *Seminar Nasional Sastra dan Budaya II*, 2017, vol. 7, pp. 26–27.
- [10] I. D. G. A. Pandawana and D. P. Y. Ardiana, "Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis Mobile," *Lontar Komput. J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 3, p. 208, 2018.
- [11] E. Nurchasanah and E. Sudarmilah, "Pengembangan Multiplatform Game 2D Pengenalan Nama Benda Dalam 3 Bahasa Untuk Anak Usia Dini," *Khazanah Inform. J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 64, 2017.