

ABSTRAK

PENGEMBANGAN GAME MEJEJAITAN BALI SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA TRADISIONAL BALI UNTUK REMAJA

Oleh

I Dw Md Ditha Utama P, NIM 2015051068

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja

Email: dw.ditha@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Mejejaitan merupakan suatu aktivitas untuk mendapatkan bentuk bentuk dari potongan bahan dedaunan seperti busung (daun kelapa yang masih muda atau janur), selepan (daun kelapa yang masih hijau), ron (daun enau yang masih hijau), ambu (daun enau muda yang berwarna putih) dan ental atau daun lontar. Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengembangkan game *mejejaitan* Bali sebagai pengenalan sarana upakara tradisional Bali untuk remaja, (2) Untuk mengetahui respon pengguna dalam menggunakan teknologi Game *Mejejaitan* Bali guna meningkatkan pengetahuan dan tidak menghilangkan tradisi yang ada di bali.

Game *Mejejaitan* Bali Sebagai Pengenalan Sarana Upakara Tradisional Bali Untuk Remaja dikembangkan menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC). Tahapan terdiri dari *Software Development Life Cycle* (SDLC) yaitu *requirements planning* (rancangan kebutuhan), *design workshop* (proses desain), *implementation* (implementasi). Dengan dibuatnya Game *Mejejaitan* Bali Sebagai Pengenalan Sarana Upakara Tradisional Bali Untuk Remaja. Penguji telah dilakukan oleh pengujian uji ahli isi yang mendapatkan persentase 100%, pengujian ahli media mendapatkan hasil persentase 100%, dan pengujian respon pengguna yang di lakukan oleh 34 responden para siswa persentase sebesar 92,35% yang dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hal tersebut pengembangan game ini diterima sangat baik oleh responden.

Kata Kunci: Game, *Mejejaitan*, Budaya Bali

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF THE BALINESE MEJEJAITAN GAME AS AN INTRODUCTION TO TRADITIONAL BALINESE CEREMONIALS FOR TEENAGERS

By

I Dw Md Ditha Utama P, NIM 2015051068

Informatics Engineering Education Study Program

Informatics Education

Faculty of Engineering and Vocational

Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja

Email: dw.ditha@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Mejejaitan is an activity to obtain shapes from pieces of leaf material such as busung (young coconut leaves or coconut leaves), selepan (coconut leaves which are still green), ron (palm leaves which are still green), ambu (young palm leaves which are white).) and ental or palm leaves. This research aims (1) to develop the Balinese Mejejaitan game as an introduction to traditional Balinese upacara facilities for teenagers, (2) To find out user responses in using the Balinese Mejejaitan Game technology to increase knowledge and not eliminate traditions in Bali..

Balinese Mejejaitan Game as an Introduction to Traditional Balinese Upakara Facilities for Teenagers was developed using the Software Development Life Cycle (SDLC) method. The stages consist of the Software Development Life Cycle (SDLC), namely requirements planning, design workshop, implementation. With the creation of the Balinese Mejejaitan Game as an Introduction to Traditional Balinese Upakara Facilities for Teenagers. Testing has been carried out by content expert testing which got a percentage of 100%, media expert testing got a percentage of 100%, and user response testing carried out by 34 teenager respondents with a percentage of 92.35% which was categorized as very good. Based on this, the development of this game was very well received by respondents.

Keywords: Game, Mejejaitan, Budaya Bali