

**PENGEMBANGAN GAME *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)* SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA BALI UNTUK REMAJA**

oleh

**I KADEK YAWAN DIVTA PRAMANA, NIM 2015051093**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Fakultas Teknik Kejuruan**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Singaraja**

Email : [yawan@undiksha.ac.id](mailto:yawan@undiksha.ac.id)

**ABSTRAK**

Bali memiliki tradisi yang sangat kental, salah satunya tradisi *Upakara*. Namun, seiring berkembangnya zaman, tradisi tersebut semakin menurun terutama pada kalangan remaja. Untuk meningkatkan pengetahuan remaja terhadap tradisi *upakara*, khususnya *daksina* dan *segehan* dibutuhkan inovasi untuk menarik minat remaja salah satunya dengan bantuan media belajar menarik dan menyenangkan seperti game, yaitu *SEKAR*. Penelitian ini bertujuan (1) untuk menghasilkan produk pengembangan game *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)* sebagai pengenalan sarana upakara Bali untuk remaja. (2) untuk mengetahui respon pengguna terhadap game *SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA)* sebagai pengenalan sarana upakara Bali untuk remaja. Game dikembangkan dengan model *RAD* dan menggunakan metode *SDLC (Software Development Life Cycle)*. Hasil penelitian ini adalah aplikasi game berbasis *android*. Hasil pengujian Ahli media memperoleh nilai 1.00 yang dikategorikan 'sangat tinggi'. Hasil uji ahli isi memperoleh nilai 1.00 yang juga dikategorikan 'sangat tinggi'. Respon pengguna terhadap game *SEKAR* masuk dalam rentang sangat baik. Pengembangan game ini juga mempertimbangkan penambahan sumber informasi dari buku dan ahli, serta pembuatan ilustrasi yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas gambar dan audio agar lebih realistis dan menarik

Kata Kunci — Game, *SEKAR*, Remaja, *RAD*

**DEVELOPMENT OF THE SEKAR GAME (SEGEHAN, DAKSINA LAN  
UPAKARA) AS AN INTRODUCTION TO BALI CEREMONIAL MEANS FOR  
YOUTH**

*by*

**I KADEK YAWAN DIVTA PRAMANA, NIM 2015051093**

**Informatics Engineering Education Study Program**

**Informatics Engineering Department**

**Engineering and Vocational Faculty**

**Ganesha University of Education**

**Singaraja**

Email: [yawan@undiksha.ac.id](mailto:yawan@undiksha.ac.id)

**ABSTRACT**

*Bali has a long-standing tradition, one of which is the Upakara tradition. However, with time, these traditions are experiencing a decline, particularly among the younger generation. To enhance adolescents' comprehension of the Upakara tradition, particularly about Daksina and Segehan, it is imperative to devise novel strategies to capture their interest. One potential solution is to use engaging and enjoyable learning tools like the SEKAR game. This research aims to (1) develop SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA, LAN UPAKARA) game products as an introductory resource for Balinese upakara facilities for teenagers. (2) To ascertain the user response to the game SEKAR (SEGEHAN, DAKSINA LAN UPAKARA) as an introduction to Balinese upakara facilities for teenagers. The game was developed following the RAD model and the SDLC (Software Development Life Cycle) method. The findings of this study are in the form of Android-based game applications. The results of the media expert test yielded a score of 1.00, which was classified as "very high." The results of the content expert test yielded a value of 1.00, which was also categorised as "very high." The user response to the SEKAR game is in the "very high" range. In developing this game, consideration was given to adding information sources from books and experts and improving illustrations to enhance the quality of images and audio, making it more realistic and exciting.*

*Keywords — Game, SEKAR, Teenagers, RAD*