

**“PENGEMBANGAN GAME MAULAT BALI SEBAGAI
PENGENALAN SARANA UPAKARA TRADISIONAL
BALI UNTUK REMAJA”**



**OLEH
NYOMAN ADI SUCIPTA
NIM 2015051064**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2024



**PENGEMBANGAN GAME MAULAT BALI SEBAGAI
PENGENALAN SARANA UPAKARA TRADISIONAL BALI
UNTUK REMAJA**

SKRIPSI



Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika

Oleh

Nyoman Adi Sucipta

NIM 2015051064

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2024

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Meyetujui

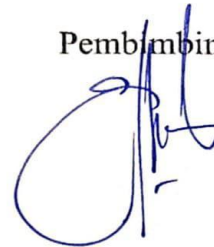
Pembimbing 1



Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd.,M.Cs.

NIP. 198907132019031017

Pembimbing 2



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd.

NIP. 199503022019031006

Skripsi oleh Nyoman Adi Sucipta Telah
dipertahankan di depan dewan penguji Pada
Tanggal 17 Desember 2024

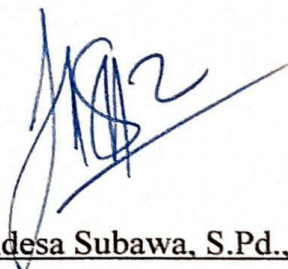
Dewan Penguji



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.

(Ketua)

NIP. 199010192020122011



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.

(Anggota)

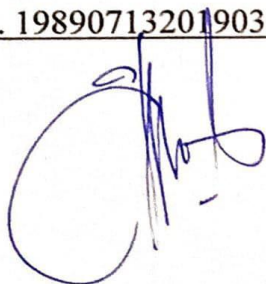
NIP. 199311172019031014



Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.

(Anggota)

NIP. 198907132019031017



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

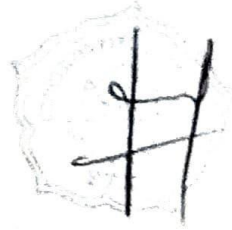
(Anggota)

NIP. 199503022019031006

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada

Hari : Selasa
Tanggal : 24 DEC 2024



Mengetahui,

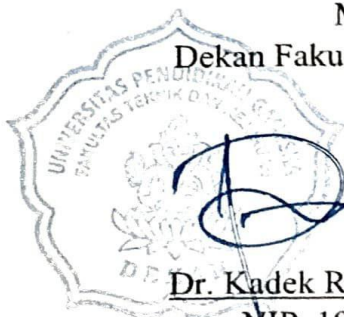
Ketua Ujian

Made Windu Antara Kesiman, S.T.,M.Sc.,Ph.D
NIP. 198211112008121001

Sekretaris Ujian

Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom.,M.Eng.
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



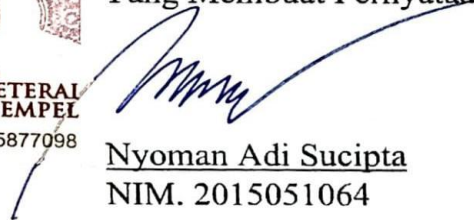
Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T.,M.T
NIP. 197912012006041001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Game *Maulat Bali* Sebagai Pengenalan Sarana Upakara Tradisional Bali Untuk Remaja”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam Masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Singaraja, 1 Desember 2024
Yang Membuat Pernyataan



Nyoman Adi Sucipta
NIM. 2015051064

KATA PERSEMBAHAN

TERIMAKASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA:

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas berkat dan karunianya, skripsi ini dapat terselesaikan

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA:

KEDUA ORANG TUA TERCINTA DAN TERKASIH

(Made Dama & Ketut Setiawati)

Yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang serta mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah yang saya lakukan

KEKASIH TERSAYANG

(Made Rika Wiranti)

Yang selalu membantu dan mendukung serta memberikan semangat kepada saya dalam kondisi apapun

KEDUA SAUDARA KANDUNG TERSAYANG

(Putu Riani & Made Neli Andayani)

Yang selalu membantu dan mendukung serta memberikan semangat kepada saya dalam kondisi apapun

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya Ida Bagus Nyoman Pascima dan Bapak I Nengah Eka Mertayasa

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa seperjuangan Jurusan Teknik Informatika tahun 2020

MOTTO

*"Salah satu syarat menulis skripsi yaitu
jatuh cinta atau patah hati"*



PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN GAME MAULAT BALI SEBAGAI PENGENALAN SARANA UPAKARA TRADISIONAL BALI UNTUK REMAJA”**. Penyusunan peneliti skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program serjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Penyusun Penelitian skripsi ini penulis dapat menyelesaikan tepat pada waktunya berkat adanya bimbingan serta arahan yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
5. Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom. selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, saran, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
7. Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs. selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
8. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.

9. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam menyusun skripsi ini.
10. Beserta rekan seperjuangan mahasiswa angkatan 2020 Jurusan Teknik Informatika dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dorongan dalam penyusunan skripsi ini

Penulis menyadari bahwa dalam penyajian skripsi ini masih terdapat kekurangan, sehingga saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat berarti bagi penulis untuk penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis dan pembaca.

Singaraja, 1 Desember 2024

Penulis



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Batasan Penelitian.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.1.1 Penelitian Terkait.....	7
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 Game.....	12
2.2.2 Genre.....	14
2.2.3 Maulat – ulatan.....	15
2.2.4 Upakara Tradisional Bali.....	20
2.3 Kerangka Berfikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1. Jenis Penelitian.....	21
3.2. Metode Penelitian.....	21
3.2.1 Rancangan Kebutuhan (Requirement Planning).....	22

3.2.2. Proses Desain (Design Workshop).....	25
3.2.3. Implementation	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	100



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 StoryBoard	28
Tabel 3. 2 Desain Objek.....	37
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Uji Ahli Media	46
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Uji Ahli Isi.....	47
Tabel 3. 5 Tabulasi Penilaian Pakar	48
Tabel 3. 6 Kriteria Validitas Uji Gregory	49
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Uji Blackbox.....	49
Tabel 3. 8 Pensekoran Angket Uji Respon Pengguna.....	51
Tabel 3. 9 Kriteria penggolongan Responden.....	51
Tabel 3. 10 Persentase kelayakan Augmented Reality	52
Tabel 4. 1 Uji Blackbox	78
Tabel 4. 2 Saran dan Masukan ahli isi	79
Tabel 4. 3 Respon Uji Ahli isi.....	79
Tabel 4. 4 Tabulasi Uji Ahli isi.....	80
Tabel 4. 5 Masukan dan saran ahli media.....	81
Tabel 4. 6 Respon Uji Ahli media.....	82
Tabel 4. 7 Tabulasi Uji Ahli media.....	82
Tabel 4. 8 Penggolongan Hasil Responden	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	26
Gambar 3. 1 Model RAD menurut Kendall	22
Gambar 3. 2 Use Case Diagram Game Maulat Bali	27
Gambar 3. 3 Flowchart Game Maulat Bali	31
Gambar 3. 4 Activity Diagram Memulai Game.....	32
Gambar 3. 5 Activity Diagram melakukan Pengaturan/Setting.....	33
Gambar 3. 6 Activity Diagram membuka menu Kitab	34
Gambar 3. 7 Activity Diagram keluar dari Permainan	35
Gambar 3. 8 Struktur Navigasi	36
Gambar 3. 9 Splash Screen	39
Gambar 3. 10 Menu Utama.....	40
Gambar 3. 11 Antarmuka Stage	40
Gambar 3. 12 Game Play	41
Gambar 3. 13 Tutorial	41
Gambar 3. 14 Antarmuka Clear	42
Gambar 3. 15 Antarmuka Clear	42
Gambar 3. 16 Fail.....	43
Gambar 3. 17 Setting.....	43
Gambar 3. 18 Credit.....	44
Gambar 4. 1 Sistem Petunjuk.....	52
Gambar 4. 2 Simulasi memotong.....	53
Gambar 4. 3 Sistem Membelah.....	53
Gambar 4. 4 Sistem mengulat	54
Gambar 4. 5 Sistem Pencapaian.....	55
Gambar 4. 6 Sistem Pemilihan Stage.....	56
Gambar 4. 7 Mengulat.....	56
Gambar 4. 8 Memotong	57
Gambar 4. 9 Use Case Diagram main menu	59
Gambar 4. 10 Skenario ngulat potong bambu.....	60
Gambar 4. 11 Skenario membelah bambu	60
Gambar 4. 12 Ngulat klatkat	61

Gambar 4. 13 Activity memulai permainan 1	61
Gambar 4. 14 Activity memulai permainan 2	62
Gambar 4. 15 Activity Kitab permainan 1	62
Gambar 4. 16 Activity Kitab permainan 2	63
Gambar 4. 17 Activity Kitab permainan 3	63
Gambar 4. 18 Activity pengaturan permainan 1	64
Gambar 4. 19 Activity pengaturan permainan 2	64
Gambar 4. 20 Activity keluar permainan	65
Gambar 4. 21 Struktur navigasi klatkat.....	66
Gambar 4. 22 Struktur navigasi klangсах	66
Gambar 4. 23 Result Page.....	67
Gambar 4. 24 Tampilan splash screen	67
Gambar 4. 25 Antarmuka menu utama	68
Gambar 4. 26 Antarmuka select stage.....	68
Gambar 4. 27 antarmuka gameplay	69
Gambar 4. 28 Antarmuka pengaturan	70
Gambar 4. 29 Antarmuka tercepat	70
Gambar 4. 30 Implementasi source code Game Manager	72
Gambar 4. 31 Souce code Game Manager.....	73
Gambar 4. 32 Implementasi Drag Handler	74
Gambar 4. 33 Implementasi code drag and drop	75
Gambar 4. 34 Source code Drag and Drop	75
Gambar 4. 35 Implementasi code Heart Controller	76
Gambar 4. 36 Source code Heart Controller.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi.....	101
Lampiran 2. Dokumentasi.....	102
Lampiran 3. Pedoman Observasi	106
Lampiran 4. Pedoman Wawancara	107
Lampiran 5. Hasil Wawancara.....	108
Lampiran 6. Uji Ahli Media.....	110
Lampiran 7. Uji Ahli Isi	116
Lampiran 8. Uji Respon Pengguna	123
Lampiran 9. Uji Blackbox.....	125
Lampiran 10. Angket Penelitian Pengetahuan Terkait Klakat dan Klangсах.....	126
Lampiran 11. Hasil Angket Pengetahuan Terkait Klakat dan Klangсах	127
Lampiran 12. Angket Minat Sumber Belajar	130
Lampiran 13. Hasil Angket Minat Sumber Belajar	131
Lampiran 14. Penyebaran angket respon pengguna.....	131
Lampiran 15. Penyebaran Angket Uji Respon Pengguna.....	135

