

ABSTRAK

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

Email: adi.sucipta@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Maulat - ulatan merupakan teknik anyaman tradisional yang telah diwariskan dari generasi ke generasi di pulau Bali. Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengembangkan game *Maulat Bali* sebagai pengenalan sarana upakara tradisional Bali untuk remaja, (2) Untuk mengetahui respon pengguna dalam menggunakan teknologi Game *Maulat Bali* guna meningkatkan pengetahuan dan tidak menghilangkan tradisi yang ada di Bali.

Game *Maulat Bali* Sebagai Pengenalan Sarana Upakara Tradisional Bali Untuk Remaja dikembangkan menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Tahapan terdiri dari *System Development Life Cycle* (SDLC) yaitu *requirements planning* (rancangan kebutuhan), *design workshop* (proses desain), *implementation* (implementasi). Game *Maulat Bali* telah dikembangkan sebagai alat untuk memperkenalkan upacara tradisional Bali kepada remaja. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa uji ahli materi memperoleh skor 100%, uji ahli media juga mendapatkan nilai 100%, dan uji respon pengguna, yang melibatkan 34 siswa, mencatat persentase 92,35%, yang dinilai sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, pengembangan game ini diterima dengan sangat baik oleh para responden.

Kata Kunci: Game, *Maulat - ulatan*, SDLC

ABSTRACT

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

By

Nyoman Adi Sucipta, NIM 2015051064

Informatics Engineering Education Study Program

Informatics Engineering

Technical and Vocational Faculty

Ganesha Singaraja University of Education

Email: adi.sucipta@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Maulat - ulatan is a traditional weaving technique that has been passed down through generations on the island of Bali. This research aims to (1) develop the Maulat Bali game as a tool for introducing Balinese traditional ceremonies to teenagers, and (2) assess user responses to using the Maulat Bali game technology to enhance knowledge while preserving existing Balinese traditions.

The "Maulat Bali" game, developed as a means of introducing traditional Balinese ceremonial tools to teenagers, was created using the System Development Life Cycle (SDLC) method. The stages of SDLC include requirements planning, design workshop, and implementation. "Maulat Bali" has been designed as a tool to introduce traditional Balinese ceremonies to teenagers. Evaluation results show that the subject matter expert test scored 100%, the media expert test also received a score of 100%, and the user response test, involving 34 students, recorded a percentage of 92.35%, which is rated as excellent. Based on these results, the development of the game has been very well received by respondents.

Keywords: Game, Maulat - ulatan, SDLC