

**PENGEMBANGAN *GAME* SIMULASI BERMAIN SENI GAMELAN
JEGOG BERBASIS *IOS***

Oleh

Gusti Bagus Krisna Wahyu Wibawa, NIM 2015051020

Pendidikan Teknik Informatika

ABSTRAK

Pengembangan *Game* Simulasi Bermain Seni Gamelan *Jegog* Berbasis *IOS* adalah media untuk lebih mengenal gamelan *Jegog* terutama cara memainkannya. Pada realitanya, hanya segelintir remaja zaman sekarang yang mengenal instrumen-instrumen *Jegog* serta memainkannya. Pengembangan game ini bertujuan untuk menarik minat generasi muda dalam melestarikan seni gamelan *Jegog* melalui sebuah game. Metode yang digunakan adalah GDLC (Game Development Life Cycle) yang terdiri atas enam tahapan, yaitu (1) inisiasi, (2) pra-produksi, (3) produksi, (4) alpha testing, (5) beta testing, dan (6) rilis. Tahap alpha testing dilakukan dengan uji blackbox, uji ahli media, dan uji ahli isi. Pada tahap beta testing dilakukan dengan uji responden yaitu siswa/i SMAN. Negeri 1 Negara sebanyak 30 responden. Hasil uji ahli isi memperoleh nilai 1.00 yang dikategorikan 'sangat tinggi', hasil uji ahli media memperoleh nilai 1.00 dengan kategori validitas 'sangat tinggi' dan hasil uji respon pengguna adalah 36,94 dikategorikan 'sangat sesuai'. Secara keseluruhan, diperoleh hasil bahwa pengembangan game penjorku sebagai sarana pengenalan penjor untuk remaja mendapat respon sangat baik oleh responden.

Kata Kunci: Gamelan *Jegog*, *Game*, *IOS*, GDLC, Generasi Muda

***DEVELOPMENT OF A SIMULATION GAME FOR PLAYING JEGOG
GAMELAN ART ON IOS***

By

Gusti Bagus Krisna Wahyu Wibawa, NIM 2015051020

EDUCATIONAL TECHNOLOGY IN INFORMATICS

ABSTRACT

The development of an iOS-based simulation game for playing Jegog Gamelan serves as a medium to introduce the Jegog gamelan, especially its playing techniques. In reality, only a small number of today's youth are familiar with Jegog instruments and how to play them. This game aims to engage the younger generation in preserving Jegog gamelan art through an interactive game. The development method used is the Game Development Life Cycle (GDLC), which consists of six stages: (1) initiation, (2) pre-production, (3) production, (4) alpha testing, (5) beta testing, and (6) release. Alpha testing includes blackbox testing, media expert testing, and content expert testing. Beta testing involves responses from 30 students of SMAN 1 Negara as respondents. The content expert testing resulted in a score of 1.00, categorized as "very high"; media expert testing also received a score of 1.00 with a "very high" validity category, and the user response test yielded a score of 36.94, categorized as "highly appropriate." Overall, it was found that the development of this game received highly positive responses from the respondents as a medium to introduce Jegog gamelan to the youth.

Keywords: Jegog Gamelan, Game, IOS, GDLC, Young Generation