

**PENGEMBANGAN GAME “RWA BHINEDA” BERBASIS
ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI DHARMA
MELAWAN ADHARMA MELALUI MITOLOGI
BARONG DAN RANGDA**

SKRIPSI



**OLEH:
LUH AYU AGUSTINA DEWI
2215051058**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA (PTI) (S1)
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR-E - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR-E
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I	Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. NIP.198709072015041001
Pembimbing II	Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd. NIP.198603132024212001

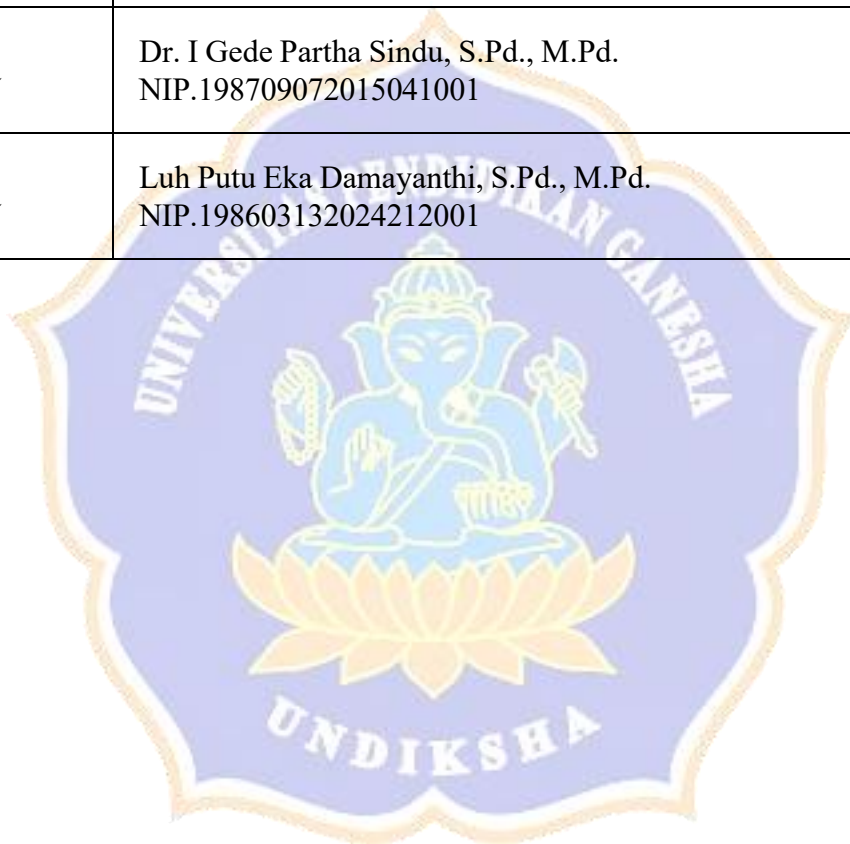


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR E - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR E
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Skripsi oleh Luh Ayu Agustina Dewi ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 16 Maret 2026

Dewan Penguji

Ketua	P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. NIP.198711092015041001
Anggota	I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd. NIP.199603142024061003
Anggota	Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. NIP.198709072015041001
Anggota	Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd. NIP.198603132024212001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Menyetujui

Ketua Ujian	Ir. 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



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulisan yang berjudul **“Pengembangan Game ‘Rwa Bhineda’ Berbasis Android Sebagai Media Edukasi Dharma Melawan Adharma Melalui Mitologi Barong dan Rangda”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku pada masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.





MOTTO

**“DIAMKU ADALAH PERJUANGAN, HASILKU ADALAH
PEMBUKTIAN.”**

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena atas berkat rahmatNya-lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Game ‘Rwa Bhineda’ Berbasis Android Sebagai Media Edukasi Dharma Melawan Adharma Melalui Mitologi Barong dan Rangda”** Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, yang telah menyediakan fasilitas dan dukungan selama peneliti menempuh pendidikan.
2. Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah memberikan fasilitas dan lingkungan belajar yang baik selama peneliti menempuh pendidikan.
3. Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika, yang telah mengarahkan serta mendukung selama proses penelitian.
4. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
5. Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I, yang telah membimbing serta memberikan dan masukan selama proses penelitian.
6. Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II, yang telah memberikan arahan serta masukan yang berharga untuk perbaikan penelitian ini.
7. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji I, yang telah memberikan arahan dalam menyusun skripsi ini.
8. I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji II, yang telah memberikan arahan dalam menyusun skripsi ini.
9. Seluruh dosen dan staf di Jurusan Teknik Informatika/Program Studi Pendidikan

Teknik Informatika, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta motivasi selama peneliti menempuh pendidikan.

10. Ibu Dr. Dra. Luh Asli, M.Ag. dan Ibu Ni Luh Dian Suryantini, S.Pd., M.I.Kom. selaku Ahli Isi yang telah berkenan memberikan penilaian, masukan, serta saran yang sangat bermanfaat dalam penyempurnaan konten pada produk yang dikembangkan.
11. Bapak Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs. dan Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Ahli Media yang telah berkenan memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap produk yang dikembangkan oleh penulis.
12. Bapak Komang Alit Wiratmaya dan Mama Komang Puspita Dewi selaku alasan terbesar di balik setiap perjuangan penulis. Terima kasih atas doa yang tidak pernah terputus, dukungan moral dan materiil serta seluruh pengorbanan yang mungkin tidak akan pernah mampu penulis balas sepenuhnya.
13. Luh Sariati selaku ninik penulis yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan dan restu dalam menyelesaikan pendidikan ini.
14. Ririn, Novita dan Teja selaku saudara kandung penulis yang menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.
15. Kadek Yuda Mahendra, S.Kom. selaku sosok istimewa yang selalu setia menemani, memberikan dukungan, motivasi, serta kesabaran dalam menghadapi segala proses yang tidak mudah ini.
16. Teman-teman seperjuangan Teman Pertemanan yang telah menjadi tempat untuk berbagi suka duka peneliti dalam menyelesaikan pendidikan ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Singaraja, 6 Maret 2026

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
PRAKATA	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Rumusan Masalah.....	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	10
1.5 Batasan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	13
2.1 Kajian Pustaka.....	13
2.1.1 Penelitian Terkait.....	13
2.2 Landasan Teori.....	20
2.2.1 Media Edukasi.....	20
2.2.2 Konsep Rwa Bhineda.....	21
2.2.3 Sad Ripu.....	22
2.2.4 <i>Game</i>	24
2.3 Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
3.1 Jenis Penelitian.....	37

3.2	Metode Pengembangan	37
3.3	Tahap Pengembangan	39
3.3.1	Inisiasi	39
3.3.2	Pra Produksi	40
3.3.3	Produksi.....	50
3.3.4	Alpa <i>testing</i>	51
3.3.5	<i>Beta Testing</i>	57
3.3.6	Rilis	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		64
4.1	Hasil Penelitian	64
4.1.1	Hasil Tahap Inisiasi (<i>Initialization</i>).....	64
4.1.2	Hasil Tahap Pra Produksi (<i>Pre Production</i>).....	66
4.1.3	Hasil Tahap Produksi (<i>Production</i>).....	82
4.1.4	Hasil Tahap Alpa <i>Testing</i> (<i>Alpha Testing</i>)	91
4.1.5	Hasil Tahap <i>Beta Testing</i> (<i>Beta Testing</i>).....	100
4.1.6	Hasil Tahap Rilis (<i>Release</i>).....	102
4.2	Pembahasan	103
BAB V PENUTUP		116
5.1	Kesimpulan	116
5.2	Saran	117
DAFTAR PUSTAKA.....		119
LAMPIRAN		124

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Uji <i>Blackbox</i>	52
Tabel 3.2 Kisi-kisi Uji <i>Whitebox</i>	52
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Isi.....	53
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media	54
Tabel 3.5 Teknik Pengumpulan Data Testing Internal	55
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Produk	57
Tabel 3.7 Konversi Skala UEQ.....	60
Tabel 3.8 Kategori UEQ <i>Data Analysis Tool</i>	62
Tabel 4.1 Tahap Inisiasi.....	65
Tabel 4.2 Rancangan <i>Cutscene</i>	66
Tabel 4.3 Rancangan UI	75
Tabel 4.4 Proses Pengumpulan dan Pembuatan Asset Game	80
Tabel 4.5 <i>Asset Game</i>	82
Tabel 4.6 Hasil Pembuatan <i>Game</i>	86
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>Blackbox</i>	91
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>Whitebox</i>	94
Tabel 4.9 Saran Ahli Isi	97
Tabel 4.10 Saran Ahli Media.....	98
Tabel 4.11 Hasil Analisis Kategori <i>Benchmark</i>	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian.....	34
Gambar 3.1 Tahapan GDLC.....	38
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Aplikasi <i>Game</i> Rwa Bhineda.....	42
Gambar 3.3 <i>Usecase</i> Diagram.....	45
Gambar 3.4 <i>Activity</i> Diagram <i>Game</i> Mode.....	46
Gambar 3.5 <i>Activity</i> Diagram <i>Level</i>	46
Gambar 3.6 <i>Activity</i> Diagram <i>Tentang</i>	47
Gambar 3.7 <i>Activity</i> Diagram <i>Cutscene</i>	47
Gambar 3.8 <i>Activity</i> Diagram <i>Level</i> 1.....	48
Gambar 3.9 <i>Activity</i> Diagram <i>Level</i> 2.....	49
Gambar 3.10 <i>Activity</i> Diagram <i>Level</i> 3.....	50
Gambar 3.11 Kuesioner <i>UEQ</i> Berbahasa <i>Indonesia</i>	59
Gambar 4.1 Rancangan Karakter <i>Barong</i>	69
Gambar 4.2 Rancangan Karakter <i>Rangda</i>	69
Gambar 4.3 Rancangan Karakter <i>Leak Babi</i>	70
Gambar 4.4 Rancangan Karakter <i>Manusia Sad Ripu</i>	70
Gambar 4.5 Rancangan Karakter <i>Manusia Normal</i>	70
Gambar 4.6 Grafik Hasil <i>Benchmark</i>	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kasus Tindak Pidana Tahun 2021-2023	125
Lampiran 2 Kasus Tindak Pidana 2024	125
Lampiran 3 Survey pengetahuan masyarakat	126
Lampiran 4 Hasil survey platform yang digunakan untuk bermain game.....	126
Lampiran 5 Instrumen Uji Ahli Media	127
Lampiran 6 Instrumen Uji Ahli Isi.....	132
Lampiran 7 Kuesioner Uji Respon Pengguna berbasis UEQ	136
Lampiran 8 Hasil Uji Respon Pengguna berbasis UEQ	142
Lampiran 9 Dokumentasi <i>Source code</i>	142
Lampiran 10 Dokumentasi Pengujian.....	146
Lampiran 11 Riwayat Hidup	147

