

PENGEMBANGAN GAME PROSESI MAKEPUNG SEBAGAI MEDIA EDUKASI TRADISI BUDAYA DI KABUPATEN JEMBRANA

SKRIPSI

OLEH :
I KOMANG DIMAS ADI WINATA
NIM.2215051020



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA (PTI) (S1)
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
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 - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR
- 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



Pembimbing I	I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd. NIP.199503022019031006
Pembimbing II	Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd. NIP.198603132024212001

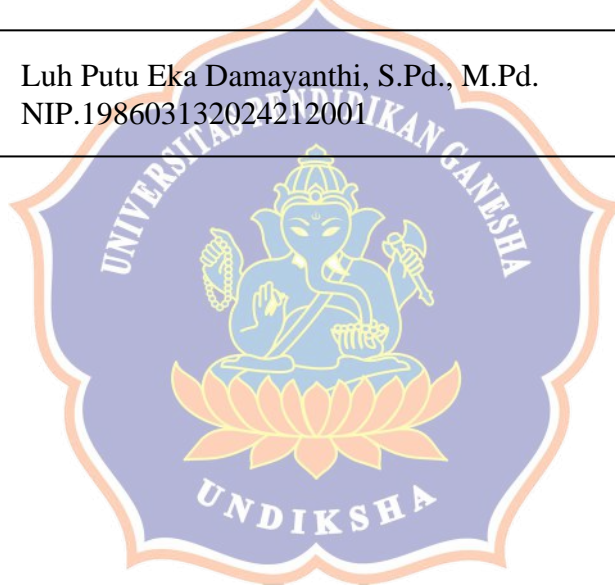


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi 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.

Skripsi oleh I Komang Dimas Adi Winata ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 04 Juni 2026

Dewan Penguji

Ketua	Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. NIP.199010192020122011
Anggota	I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd. NIP.199603142024061003
Anggota	I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd. NIP.199503022019031006
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 BSR - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR
- 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

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



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



- 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 skripsi yang berjudul “Pengembangan Game Proseksi Makepung sebagai Media Edukasi Tradisi Budaya di Kabupaten Jembrana” 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, 17 Mei 2026



I Komang Dimas Adi Winata

NIM. 2215051020

KATA PENGANTAR

“OM SWASTYASTU”

SAYA PERSEMBAHKAN KARYA INI UNTUK

TUHAN YANG MAHA ESA

Atas berkat dan rahmat-Nya, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan.

ORANG TUA

(I Nyoman Sukadana dan Ni Wayan Sudarni)

Terimakasih saya ucapkan kepada kedua orang tua saya yang tiada hentinya dalam memanjatkan doa, memberikan kasih sayang, dukungan moral maupun materi yang diberikan kepada penulis selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Segala pengorbanan, kesabaran, dan keiklasan yang diberikan menjadi kekuatan utama bagi penulis dalam menyelesaikan studi ini. Semoga nantinya saya bisa menjadi orang yang bermanfaat dan sukses untuk kehidupan kedepannya. Terimakasih.

SAUDARA

(I Gede Yudha Andika dan Ni Made Monika Dwiyanthi)

Teruntuk saudara penulis, terimakasih sudah memberikan dukungan serta rasa peduli kepada penulis selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

TEMAN-TEMAN

Terimakasih kepada teman-teman yang telah membantu memberikan dukungan moril tanpa henti dalam memperlancar pembuatan skripsi ini dan selalu membantu saya saat mengalami kesulitan selama menyelesaikan skripsi ini.

“OM SHANTI SHANTI SHANTI OM”

MOTTO

Tidak ada yang mustahil selama ada kemauan, karena kalau mau pasti bisa.

Prof I Gede Winasa (Bupati Jemberana 2000 - 2010)



PRAKATA

Puji syukur penulis kepada Tuhan yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Game Prosesi Makepung sebagai Media Edukasi Tradisi Budaya di Kabupaten Jembrana”**. Penyusunan penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, di Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis dapat menyelesaikan tepat pada waktunya berkat adanya bimbingan serta arahan yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Maka dari itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada yth:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan.
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 dalam menyusun skripsi ini.
6. I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberikan arahan dalam menyusun skripsi ini.
7. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
8. Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd.,M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
9. I Nyoman Sukadana dan Ni Wayan Sudarni selaku orang tua dari penulis yang berperan dalam memberikan berbagai macam arahan dan masukan dari sudut pandang yang berbeda selama penyusunan skripsi ini.

10. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam penyusunan skripsi ini.
11. Seluruh pihak yang terlibat dalam pelaksanaan penelitian, termasuk responden dan pihak yang telah membantu dalam proses pengumpulan data penelitian mengenai tradisi Makepung di Kabupaten Jemberana.
12. Ni Putu Diah Puspita Dewi yang telah setia mendampingi penulis sejak masa Sekolah Menengah Atas hingga saat ini, serta senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, semangat, dan perhatian kepada penulis dalam setiap proses perjuangan, khususnya selama penyusunan skripsi ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.
13. Teman-teman Taman Pertemanan selaku sahabat baik yang telah memberikan dukungan dan semangat selama proses penyusunan skripsi ini.
14. Teman-teman mahasiswa PTI angkatan 2022 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat selama proses penyusunan skripsi ini.
15. Teman-teman Geng Kapak Negare yang telah memberi ruang, dukungan dan semangat selama proses penyusunan proposal hingga skripsi ini.
16. Serta seluruh pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu karena telah memberikan dukungan dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.

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

Singaraja, 17 Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO.....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
HALAMAN PENGESAHAN.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
JUDUL PENELITIAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Batasan Masalah.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	12
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.1.1 Penelitian Terkait.....	12
2.2 Landasan Teori.....	24
2.2.1 Media Edukasi.....	24
2.2.2 Teori Belajar Konstruktivisme.....	30
2.2.3 <i>Game</i> Simulasi.....	33
2.2.4 <i>Desain Interface</i>	36
2.2.5 Tradisi Makepung.....	39
2.3 Kerangka Berpikir.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
3.1 Jenis Penelitian.....	45
3.2 Model Penelitian.....	46

3.2.1 Initiation (Inisiasi).....	46
3.2.2 Pra-Production.....	47
3.2.3 Production	55
3.2.4 Testing (Pengujian Internal)	55
3.2.5 Beta (<i>Testing</i> Eksternal)	59
3.2.6 Release	64
3.3 Jadwal Penelitian	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	66
4.1 Hasil Penelitian.....	66
4.1.1 Inisiasi (Initiation).....	66
4.1.2 Pra-Produksi	71
4.1.3 Produksi.....	76
4.1.4 <i>Alpha testing</i>	84
4.1.5 <i>Beta testing</i>	93
4.1.6 Release	97
4.2 Pembahasan	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	110
5.1 Kesimpulan.....	110
5.2 Saran	112
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN.....	123



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pelaksanaan Tradisi Makepung di Desa Delod Berawah.....	40
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	44
Gambar 3. 1 Tahapan Metode <i>Research and Development</i>	45
Gambar 3. 2 Model <i>Game Development Life Cycle</i>).....	46
Gambar 3. 3 <i>Flowchart</i> Game Makepung	50
Gambar 3. 4 Tampilan Menu Awal	52
Gambar 3. 5 Tampilan Pengaturan Game	53
Gambar 3. 6 Tampilan <i>Gameplay</i>	53
Gambar 3. 7 Tampilan Menu Pause	54
Gambar 3. 8 Tampilan Ketika Menang Lomba.....	54
Gambar 3. 9 Tampilan Ketika Kalah Lomba	55
Gambar 4. 1 Tampilan Menu Awal	67
Gambar 4. 2 Tampilan Pengaturan Game	68
Gambar 4. 3 Tampilan <i>Gameplay</i>	68
Gambar 4. 4 Tampilan Pause.....	69
Gambar 4. 5 Tampilan Penghargaan Menang	70
Gambar 4. 6 Tampilan Penghargaan Kalah.....	70
Gambar 4. 7 Flowchart Menu Utama	71
Gambar 4. 8 Misi atau Tugas Game.....	72
Gambar 4. 9 Pop Up Menang.....	73
Gambar 4. 10 Pop Up Kalah	74
Gambar 4. 11 Antarmuka Splash Screen.....	74
Gambar 4. 12 Antarmuka Menu Utama	74
Gambar 4. 13 Antarmuka Pengaturan Game.....	75
Gambar 4. 14 Antarmuka <i>Gameplay</i>	75
Gambar 4. 15 Antarmuka Menu Pause	75
Gambar 4. 16 Antarmuka Achievement atau Penghargaan.....	76
Gambar 4. 17 Tampilan Karakter Kompleks	77
Gambar 4. 18 Source code Karakter Kompleks.....	77
Gambar 4. 19 Tampilan Ambil Handuk	78
Gambar 4. 20 Source code Ambil Handuk.....	78

Gambar 4. 21 Tampilan Mandi	79
Gambar 4. 22 Source code Mandi.....	79
Gambar 4. 23 Tampilan Mission Manager.....	80
Gambar 4. 24 Source code Mission Manager	80
Gambar 4. 25 Tampilan Piala.....	81
Gambar 4. 26 Source code Piala	81
Gambar 4. 27 Tampilan Makepung Controller	82
Gambar 4. 28 Source code Makepung Controller.....	82
Gambar 4. 29 Tampilan NPC Movement.....	83
Gambar 4. 30 Source code NPC Movement	83
Gambar 4. 31 Tampilan Race Controller	84
Gambar 4. 32 Source code Race Controller.....	84
Gambar 4. 33 Tampilan Halaman Rilis Game pada Situs itch.io.....	98



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait.....	19
Tabel 3. 1 <i>Storyboard Game</i> Simulasi Prosesi Makepung	51
Tabel 3. 2 Teknik Pengumpulan Data pada Tahap Testing Internal.....	57
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Media oleh Ahli Media.....	57
Tabel 3. 4 Tabulasi Silang Dua Penilai.....	58
Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Validitas Uji Ahli.....	59
Tabel 3. 6 Teknik Pengumpulan Data Testing Eksternal	60
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Angket <i>Beta testing</i> (Uji Respon Pengguna).....	61
Tabel 3. 8 Kriteria Penggolongan Responden	62
Tabel 3. 9 Kriteria Penggolongan Responden	63
Tabel 3. 10 Jadwal Penelitian	65
Tabel 4. 1 Hasil Uji Blackbox <i>Game</i> Simulasi Prosesi Makepung	85
Tabel 4. 2 Hasil Uji Ahli Isi.....	88
Tabel 4. 3 Nilai Uji Ahli Isi	88
Tabel 4. 4 Hasil Uji Ahli Media	90
Tabel 4. 5 Nilai Uji Ahli Media	91
Tabel 4. 6 Interval Penggolongan Hasil Responden.....	96



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Data	124
Lampiran 2 Hasil Wawancara	125
Lampiran 3 Survey Pengembangan Game Makepung	128
Lampiran 4 Hasil Survey Pengembangan Game Makepung.....	132
Lampiran 5 Instrumen Uji Blackbox Kebenaran Proses Pengguna	137
Lampiran 6 Instrumen Uji Ahli Isi	140
Lampiran 7 Instrumen Uji Ahli Media	146
Lampiran 8 Angket Uji Respon Pengguna	156
Lampiran 9 Dokumentasi	161
Lampiran 10 Riwayat Hidup	162

