

**PENGEMBANGAN *GAME* CERITA RAKYAT
BALI I CUPAK *TEKEN I GERANTANG* BERBASIS
*ANDROID***

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

Oleh

I Wayan Pastika

NIM 1515051077

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


2019

SKRIPSI

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

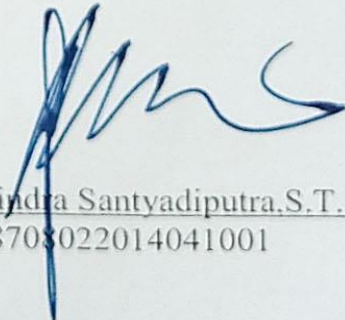
Menyetujui

Pembimbing I,



I Made Putrama, S.T.,M.Tech.
NIP. 198005242014041003

Pembimbing II,



Gede Saindra Santyadiputra.S.T.,M.Cs
NIP. 198703022014041001

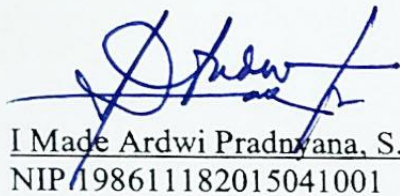
Skripsi oleh I Wayan Pastika
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 17 Oktober 2019

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



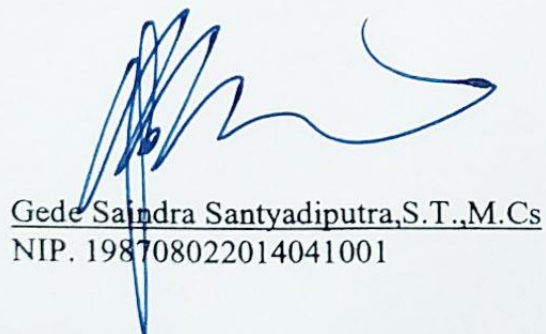
I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T
NIP.198611182015041001

(Anggota)



I Made Putrama, S.T., M.Tech
NIP. 198005242014041003

(Anggota)



Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs
NIP. 198708022014041001

(Anggota)

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

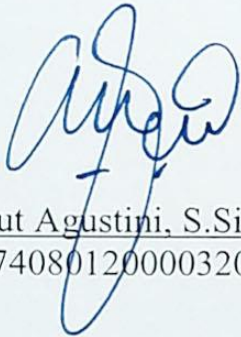
Pada:

Hari :

Tanggal :

Mengetahui

Ketua Ujian



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si
NIP.197408012000032001

Sekretaris Ujian,




Gede Sandra Santyadiputra, S.T., M.Cs
NIP. 198708022014041001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan




Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd
NIP.197106161996021001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul ” Pengembangan *Game* Cerita Rakyat Bali *I Cupak teken I Grantang* Berbasis *Android*” 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 risiko/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 Oktber 2019

Yang membuat pernyataan



I wayan Pastika
NIM. 1515051077

MOTTO

“SELALU ADA KEINGIN BARU YANG
MENGGANTIKAN KEINGINAN LAMA”



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game* Cerita Rakyat Bali *I Cupak teken I Grantang* Berbasis *Android*”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha.

Skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya berkat petunjuk dan bimbingan Tuhan Yang Maha Esa serta kerja sama, motivasi, arahan, bantuan, saran, dan kritik yang bersifat konstruktif dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan sebagai rasa syukur dan hormat penulis kepada:

1. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana serta prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
3. I Made Putrama, S.T., M.Tech., selaku Pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan di tengah – tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
4. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., PhD selaku Penguji I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T selaku Penguji II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam

memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

7. Seluruh staf dosen di lingkungan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Informatika yang telah banyak memberikan dorongan, fasilitas dan dukungan moril dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Teman-teman PTI angkatan 2015 yang telah bersama-sama berjuang dari awal perkuliahan sampai sekarang ini
10. Keluarga, atas segala dorongan, dukungan, dan motivasi baik material maupun moril demi keberhasilan studi penulis.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas budi baik dari semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari pembaca guna penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan bagi perkembangan dunia pendidikan terutama Pendidikan Teknik Informatika di masa yang akan datang.

Singaraja,

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	i
SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	v
LEMBAR PERNYATAAN.....	vi
MOTTO	vii
PRAKATA.....	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	5
1.3 BATASAN MASALAH	6
1.4 MANFAAT PENELITIAN.....	6
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1.1 Penelitian Terkait.....	9
2.2 LANDASAN TEORI.....	14
2.2.1 Cerita Rakyat.....	14
2.2.2 Cerita <i>I Cupak teken I Grantang</i>	15
2.2.3 <i>Game</i>	26

2.2.4	<i>Android</i>	31
2.2.5	<i>Game Engine</i>	32
2.2.6	<i>UEQ</i>	34
2.2.7	<i>Gambaran Game</i>	35
BAB III METODE PENELITIAN		37
3.1	MODEL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	37
3.2.	PROSEDUR PENELITIAN.....	38
3.2.1	<i>Initiation</i>	38
3.2.2	<i>Pre-Production</i>	38
3.2.3	<i>Production</i>	38
3.2.4	<i>Testing</i>	38
3.2.5	<i>Release</i>	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		40
4.1	HASIL PENELITIAN	40
4.1.1	Hasil Tahap <i>Initiation</i>	40
4.1.2	Hasil Tahap <i>Pre-Production</i>	42
4.1.3	Hasil Tahap <i>Production</i>	66
4.1.4	Hasil Tahap <i>Testing</i>	79
4.1.5	Hasil Tahap <i>Release</i>	95
4.2	PEMBAHASAN.....	95
BAB V PENUTUP		100
5.1	SIMPULAN	100
5.2	SARAN	101
DAFTAR PUSTAKA		102
LAMPIRAN		104

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 4. 1 Bagian Cerita.....	41
Tabel 4. 3 <i>Gameplay</i>	58
Tabel 4. 4 Uji coba <i>compatibility</i>	83
Tabel 4. 5 Hasil angket uji ahli isi	84
Tabel 4. 6 Rekapitulasi ngket uji ahli isi.....	85
Tabel 4. 7 Tabulasi silang 2x2 uji ahli isi	85
Tabel 4. 8 Hasil angket uji ahli media	87
Tabel 4. 9 Rekapitulasi angket uji ahli media	88
Tabel 4. 10 Tabulasi silang 2x2 uji ahli media.....	88
Tabel 4. 11 Jawaban <i>User</i>	91
Tabel 4. 12 Konversi Nilai Jawaban.....	92
Tabel 4. 13 Rata-Rata, Varian, dan Simpangan Baku	92
Tabel 4. 14 Rata-rata Impression Kelompok.....	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3. 1 Metode GDLC	37
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram Game</i> I Cupak teke I Grantang	45
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> memulai permainan	46
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> menampilkan cerita.....	46
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> menampilkan informasi <i>game</i>	47
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> menampilkan tentang <i>game</i>	47
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> menampilkan pengaturan	48
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> proses keluar dari <i>game</i>	48
Gambar 4. 8 Struktur Navigasi	49
Gambar 4. 9 I Grantang.....	50
Gambar 4. 10 I Cupak	50
Gambar 4. 11 Raden Dewi	51
Gambar 4. 12 Raja	51
Gambar 4. 13 Raksasa I Benaru	52
Gambar 4. 14 Pan Bekung.....	52
Gambar 4. 15 Koin.....	53
Gambar 4. 16 Buah Apel.....	53
Gambar 4. 17 Air	54
Gambar 4. 18 Padi	54
Gambar 4. 19 Kertas Sayembara	54
Gambar 4. 20 Tulang	55
Gambar 4. 21 Bunga	55
Gambar 4. 22 Cincin	56
Gambar 4. 23 Kaktus Berduri.....	56
Gambar 4. 24 Anjing Liar	57
Gambar 4. 25 Klelawar	57
Gambar 4. 26 Babi liar	57
Gambar 4. 27 Raksasa Cebeol.....	58
Gambar 4. 28 Antarmuka Splash Screen	62

Gambar 4. 29 Antarmuka Menu Utama	63
Gambar 4. 30 Menu Utama	63
Gambar 4. 31 Antarmuka Sub Menu Pilihan <i>Stage</i>	63
Gambar 4. 32 Antarmuka Permainan Petualangan	64
Gambar 4. 33 Antarmuka <i>Stage</i> Puzzle Cincin	64
Gambar 4. 34 Antarmuka <i>Stage</i> Menyusun Tulang	64
Gambar 4. 35 Antarmuka <i>Stage</i> Menangkap Bunga	65
Gambar 4. 36 Antarmuka Menu Cerita	65
Gambar 4. 37 Antarmuka Menu Informasi <i>Game</i>	65
Gambar 4. 38 Antarmuka Tentang <i>Game</i>	66
Gambar 4. 39 Menu Pengaturan	66
Gambar 4. 40 Implementasi <i>Splash Screen</i>	68
Gambar 4. 41 Implementasi <i>Loading Sreen</i>	69
Gambar 4. 42 Implementasi Menu Utama	70
Gambar 4. 43 Implementasi sub Menu Pilih <i>Stage</i>	70
Gambar 4. 44 Implementasi Permainan petualangan	71
Gambar 4. 45 Implementasi <i>Stage Game</i> Puzzle Cincin	71
Gambar 4. 46 Implementasi <i>Stage Game</i> Menyusun Tulang	72
Gambar 4. 47 Implementasi <i>Stage Game</i> Menagkap Bunga	72
Gambar 4. 48 Implementasi Menu Cerita	73
Gambar 4. 49 Implementasi Menu Info <i>Game</i>	74
Gambar 4. 50 Implementasi Menu Tentang <i>Game</i>	74
Gambar 4. 51 Implementasi Menu Pengaturan	75
Gambar 4. 52 Grafik Impression	93
Gambar 4. 53 Grafik Nilai Rata-Rata Impression Kelompok	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Uji Black Box.....	105
Lampiran 2. Instrumen Uji White Box	108
Lampiran 3. Instrumen Uji Ahli Isi	108
Lampiran 4. Instrumen Uji Ahli Media	111
Lampiran 5. Angket uji Respon Pengguna.....	113

