

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

Oleh

I Wayan Pastika, NIM 1515051077

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

wayanpastika40@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan *game* cerita rakyat Bali *I Cupak teken I Grantang* berbasis *Android* sebagai salah satu media untuk memperkenalkan dan mempertahankan keberadaan cerita rakyat Bali. Pada *game* ini akan disajikan permainan bertema petualangan dan disertai dengan cerita bergambar yang berisi narasi dalam Bahasa Indonesia sesuai dengan cerita, *game* ini diharapkan dapat memberikan kesan yang lebih menarik dalam memahami cerita rakyat Bali khususnya cerita *I Cupak teken I Grantang* terutama di kalangan anak-anak dan Remaja.

Pengembangan *game* cerita rakyat Bali *I Cupak teken I Grantang* berbasis *Android* menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap *Initiation*, *Pre-Production*, *Production*, *Testing*, dan *Release*. Metode GDLC merupakan metode pengembangan khusus untuk pengembangan *game*.

Hasil akhir dari pengembangan ini berupa *game* cerita rakyat Bali *I Cupak teken I Grantang* berbasis *Android* yang dapat digunakan melalui perangkat *mobile* dengan sistem operasi *Android*. Hasil uji ahli isi memperoleh nilai validasi 1 dengan kriteria sangat tinggi, hasil uji ahli media memperoleh nilai validasi 0,84 dengan kriteria sangat tinggi. Hasil uji lapangan dengan metode UEQ melibatkan 20 orang memperoleh hasil sangat baik sebagai media tentang cerita rakyat.

Kata Kunci – Cerita Rakyat Bali, *Game*, *Android*

**DEVELOPMENT OF ANDROID BASESD GAME OF BALINESE
FOLKTALE I CUPAK TEKEN I GRANTANG**

By

I Wayan Pastika, NIM 1515051077

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Pendidikan Teknik Informatika

Fakutas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

wayanpastika40@gmail.com

ABSTRACT

Abstract--- This research aimed at developing Balinese folklore game I Cupak with I Grantang with an Android basis as a medium to introduce and maintain the existence of Balinese folklore. In this game an adventure-themed game will be presented and accompanied by illustrated stories containing narratives in Indonesian in accordance with the story, this game is expected to give a more interesting impression in understanding Balinese folklore, especially the story of I Cupak with I Grantang, especially among children and teenagers.

The Development of Balinese folklore game I Cupak with I Grantang with an Android basis used Game Development Life Cycle (GDLC) method which consists of five stages, namely the Initiation, Pre-Production, Production, Testing, and Release stages. The GDLC method was a special development method for game development.

The final result of this development in the form of a Balinese folklore game I Cupak with I Grantang with an Android basis can be used via mobile devices with the Android operating system. The expert content test results validation 1, obtained a validation value with very high criteria, the results of the media expert test obtained a validation value of 0.84 with very high criteria. Field test results with the UEQ method involving 20 people obtained excellent results as a medium about folklore.

Keywords: Balinese Folklore, Games, Android