

Perancangan Game Edukasi Pengenalan Tarian Tradisional Indonesia Berbasis Andorid

Sony Dannu Pradanna

ABSTRAK

Indonesia memiliki berbagai macam kebudayaan serta kesenian di dalamnya, mulai dari Sabang hingga Merauke tentunya Indonesia kaya akan kebudanyaannya. Namun, di zaman sekarang kesenian tradisional sulit ditemukan atau dipertunjukkan dan bahkan mungkin banyak warga negara Indonesia yang kurang tahu kesenian daerahnya sendiri, kurangnya minat dan rasa ingin tahu terhadap kesenian khususnya tari tradisional menjadi faktor utamanya karena manusia lebih cenderung banyak menghabiskan waktunya untuk menggunakan teknologi seperti *gadget* atau *smatphone* untuk sekedar bermain games atau membuka sosial media dibandingkan belajar terutama belajar langsung kesenian tari tradisional. Di era modern ini, teknologi merupakan hal atau sesuatu yang digunakan sehari-hari oleh setiap manusia, mulai dari muda hingga tua semuanya terbilang sudah cukup akrab dengan teknologi. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang game edukasi tarian tradisional Indonesia berbasis android dimana memanfaatkan teknologi untuk hal yang menyenangkan dengan bermain dan belajar dalam game edukasi. Penelitian ini, dibantu dengan pendekatan TELOS dan CATWOE sebagai metode analisis kebutuhan serta menggunakan metode *extreme programming* sebagai pengembangan sistem dan bahasa pemograman yaitu Actionsript 3.0 dan PHP (MySQL).

Kata kunci: Game, Edukasi, Tarian Tradisional, Android, TELOS, Extreme Programming.

Android-Based Educational Game Design for Introducing Indonesia Traditional Dances

Sony Dannu Pradanna

ABSTRACT

Indonesia, expanded from Sabang to Merauke is so rich in cultures and local arts. But these days, it's so hard to find any traditional art in the community or perhaps even the Indonesian community itself doesn't really know their own culture. We can say that the lack of interest and curiosity upon their local culture is the main factor of the problem as per recent day people got more excited to explore technology just to open their social media or just play games instead of getting know to their local art, particularly the traditional dance. In this modern era we use the technology product already on daily basis, from the youngster to the older generation mostly have well-known with it. Therefore, the objective of this research is to design an Android-based Indonesia traditional dances educational game which utilize the advance of technology to create fun through playing and learning in this application. This research is using TELOS as the approaching method and CATWOE as the requirement analysis method along with Extreme Programming method for the system development and Actionscript 3.0 + PHP (MySQL) for the programming languages.

Keywords: Game, Education, Traditional Dances, Android, TELOS, Extreme Programming.