

Aplikasi Game Edukasi Tarian Adat Daerah Sumba Timur Berbasis Android

Yustina Rada¹; Pingky Alfa Ray Leo Lede²

¹Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

²Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

Email : yustinarada@unkriswina.ac.id

ABSTRACT

Culture is a way of life that is owned by a group of people that can be passed down from generation to generation. Indonesia is an archipelagic country that is rich in a variety of different and unique cultures. With this uniqueness, various cultures are created with a variety of uniqueness of each. The island of Sumba, especially East Sumba, is rich in culture, one of which is dance. But along with the continuous development of the era, Sumba culture is still not well known by the wider community, especially the people of Sumba themselves. The purpose of the research is to serve as a learning medium about regional dances in East Sumba and can be used as a provision for the community to know more about regional dances correctly. Because of this, in this study an Android-based educational game application for East Sumba regional dances was made with the aim of being able to help the Sumba community, especially school children, to get to know Sumba culture better. The research method used is the System Development Life Cycle (SDLC) waterfall method, in which this model is a research that has the characteristics of working on each phase in the waterfall, which must be completed before proceeding to the next phase. The tools used in the analysis process are Flowcharts and Unified Modeling Language. The software used is the Java programming language, the Android Studio Editor. The resulting application was made to help the community, especially school children, learn and recognize East Sumba regional dances.

Keywords: *East Sumba Dance games Application, Androids, SDLC*

(11 pt)

ABSTRAK

Budaya adalah cara hidup yang dimiliki oleh kelompok orang yang dapat diwariskan dari generasi ke generasi. Indonesia merupakan Negara kepulauan yang kaya akan ragam budaya yang berbeda-beda dan unik. Dengan adanya keunikan tersebut terciptalah berbagai kebudayaan dengan beragam keunikannya masing-masing. Pulau Sumba khususnya sumba timur yang kaya akan kebudayaan salah satunya adalah tari-tarian. Namun seiring dengan perkembangan jaman yang terus menerus, budaya sumba masih kurang dikenal oleh masyarakat luas terutama masyarakat sumba sendiri. Tujuan penelitian adalah sebagai media pembelajaran tentang tarian daerah sumba timur dan dapat dijadikan sebagai pembekalan masyarakat agar lebih mengetahui informasi mengenai tarian daerah dengan benar. Dikarenakan hal tersebut maka dalam penelitian ini dibuatlah aplikasi game edukasi tarian daerah sumba timur berbasis android dengan tujuan agar dapat membantu masyarakat sumba khususnya anak sekolah untuk dapat mengenal budaya sumba dengan lebih baik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode System Development Life Cycle (SDLC) waterfall yang mana model ini merupakan penelitian yang mempunyai ciri khas pengerjaan setiap fase dalam waterfall harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya. Alat yang digunakan dalam proses analisis yaitu Flowchart dan Unified Modeling Language. Perangkat lunak yang digunakan yaitu bahasa pemrograman Java, Editor Android Studio, dari aplikasi yang dihasilkan ini dibuat agar dapat membantu masyarakat khususnya anak sekolah dalam mempelajari dan mengenal tarian daerah Sumba Timur.

Kata kunci: *Aplikasi Games Tarian Sumba Timur, Android, SDLC*

(11 pt)