

Rancang Bangun Aplikasi Game Tajen Berbasis Android menggunakan *Artificial Intelligence*

Made Gandhi Arsawiguna, A. A. Kt. Agung Cahyawan Wiranatha, Kadek Suar Wibawa
Jurusan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana
e-mail: gandhi.arswiguna@gmail.com, a.cahyawan@yahoo.com, suar_wibawa@yahoo.com

Abstrak

Tabuh Rah merupakan kebudayaan di Bali sekaligus ritual untuk menaburkan darah hewan melalui sabung ayam atau Tajen. Namun ada pihak-pihak tertentu yang menyalahgunakan Tajen sebagai ajang untuk berjudi, sehingga menimbulkan kesalahpahaman mengenai fungsi Tajen di mata masyarakat. Semakin pesatnya perkembangan teknologi juga menyebabkan kurangnya perhatian masyarakat terhadap budayanya sendiri. Mengatasi masalah tersebut, pemanfaatan teknologi melalui sebuah game berbasis Android merupakan solusi yang tepat digunakan. Game Tajen Berbasis Android merupakan sebuah game dengan genre fighting yang cara bermainnya dengan memilih karakter ayam, taji dan cara pemasangannya, serta hari baik untuk mengadu ayam berdasarkan perhitungan Saptawara dan Pancawara. Game ini dibuat dengan tujuan untuk mengenalkan fungsi utama dari Tajen. Software yang digunakan dalam pembuatan game ini adalah Corona SDK (Software Development Kit) dengan menggunakan Bahasa Pemrograman Lua. Kualitas Game Tajen berdasarkan hasil penilaian responden adalah baik, dengan persentase aspek grafis game sebesar 58%, aspek entertainment sebesar 70%, dan aspek content sebesar 57%.

Kata Kunci: Budaya, Tajen, Android, Artificial Intelligence

Abstract

Tabuh Rah is a culture and a rituals in Bali to present the blood of animals through a cockfight or Tajen. However there are certain people who abuse Tajen for gambling, and that give a misunderstanding of the Tajen function for people. The rapid development of technology has also led to a lack of public attention to their own culture. Overcome these problems, the use of technology through an Android-based gaming is the right solution. Tajen Game is an fighting Android based game by choosing a cock as character to play the game, spurs and installation methods, and a good day to try the cockfight based on the calculation of Saptawara and Pancawara. This game was made to introduce the main function of Tajen. Corona SDK (Software Development Kit) is the software that use to create his game and using the Lua Programming Language. The quality of Tajen Game based on the respondents' assessment is good, with the percentage of the graphic aspect of the game by 58%, entertainment aspects by 70%, and the content aspects by 57%.

Keywords: Culture, Tajen, Android, Artificial Intelligence

1. Pendahuluan

Sabung ayam merupakan salah satu kebudayaan Masyarakat Hindu di Bali untuk mempersembahkan darah, sebagai salah satu ritual yang dikenal dengan istilah Tabuh Rah [1]. Tabuh Rah merupakan ritual keagamaan yang di dalamnya terdapat proses menaburkan 5 warna zat cair yang disebut Metabuh. Warna putih disimbolkan dengan tuak, kuning disimbolkan dengan arak, hitam disimbolkan dengan berem, merah disimbolkan dengan darah, dan brumbun disimbolkan dengan campuran semua zat cair tadi [1].

Sabung ayam di Bali dikenal sebagai Tajen [2]. Tajen yang berkaitan dengan ritual keagamaan Tabuh Rah ini semakin disalahgunakan. Orang juga menggunakan Tajen sebagai

event untuk berjudi, yang sebenarnya bertentangan dengan Norma dalam Agama Hindu. Sangat disayangkan bagaimana Tajen sebagai aktivitas perjudian bisa mencemari arti suatu ritual

keagamaan seperti Tabuh. Sebagian besar masyarakat menjadi lebih mengenal Tajen sebagai judi dari pada sebagai bagian dari ritual keagamaan, dan belum ada upaya untuk melestarikan kebudayaan masyarakat Hindu di Bali ini, dan menumbuhkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya kebudayaan di Bali yaitu Tajen.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi di era globalisasi saat ini berkembang dengan sangat pesat sehingga memudahkan masyarakat dalam melakukan aktifitas. Contoh pesatnya perkembangan teknologi informasi adalah perkembangan dari *smartphone* yang memberikan dampak besar pada kebiasaan penggunaan *device* tersebut. Kini *smartphone* juga dapat digunakan sebagai sarana untuk melestarikan kebudayaan Hindu di Bali yaitu Tajen, dengan cara membuat suatu *Game* Tajen Berbasis Android yang dapat dimainkan oleh semua kalangan masyarakat baik anak-anak maupun orang dewasa, dimana pada *Game* Tajen Berbasis Android ini dimuat apa fungsi Tajen terkait ritual Tabuh Rah sehingga masyarakat yang memainkan *game* ini menjadi tahu dan paham apa itu Tajen.

Tahapan penelitian dari Aplikasi *Game* Tajen Berbasis Android yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu, pendefinisian masalah dan batasan masalah, pengumpulan data melalui studi literature, mempelajari Bahasa Pemrograman Lua, pembuatan gambar, penentuan musik dan *sound*, pembuatan *game*, pemasangan *game* pada perangkat Android, pengujian terhadap *game*, analisis hasil pengujian *game*, dan pengambilan kesimpulan.

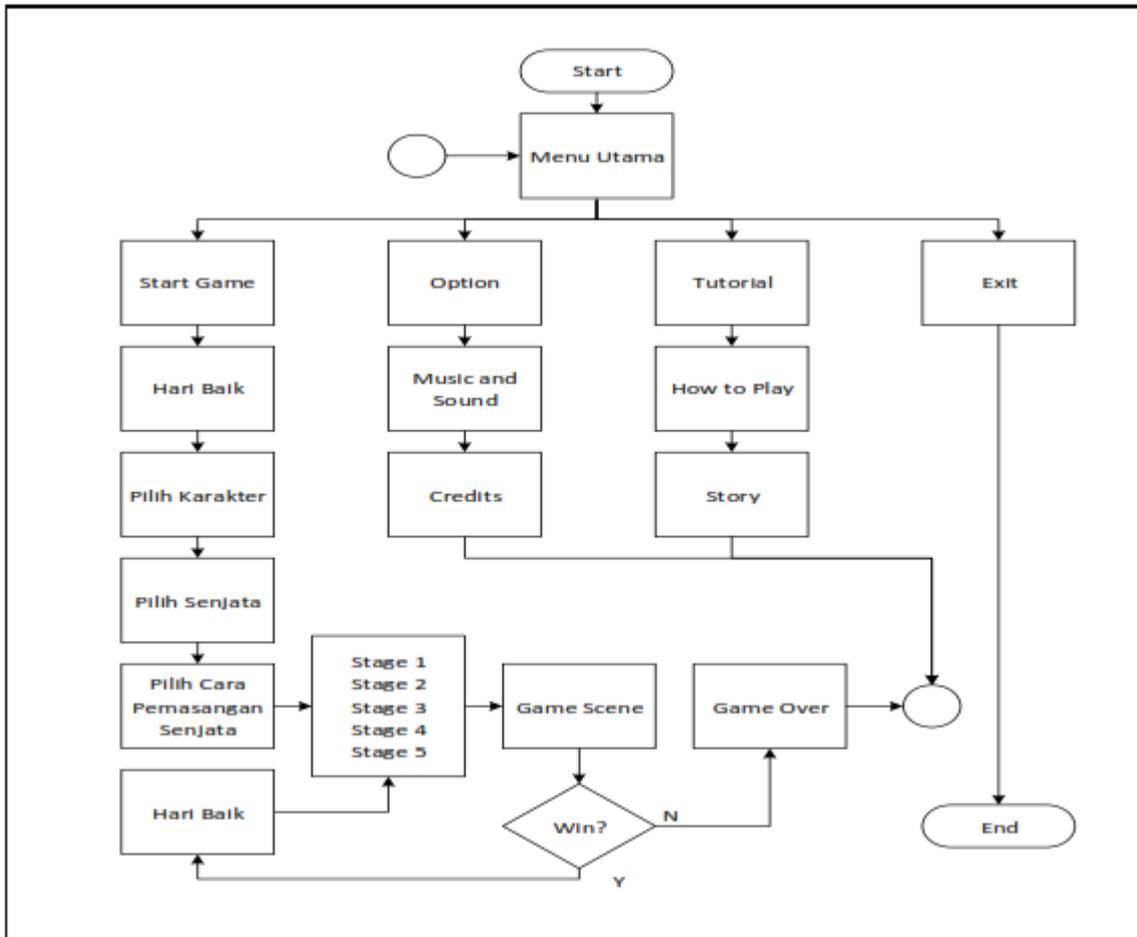
2. Metodologi Penelitian

Game Tajen dibuat untuk diimplementasikan pada *platform* Android, dengan menggunakan Bahasa Pemrograman Lua bertujuan agar *game* dapat dibuat dengan lebih cepat dan ringan ketika dijalankan pada *platform* Android maupun pada komputer dengan menggunakan emulator dari Corona SDK. Tahap desain terdiri dari beberapa tahapan, yaitu pertama perancangan karakter *game*, yang kedua perancangan *storyboard* dan naskah. Selanjutnya perancangan tampilan *game*.

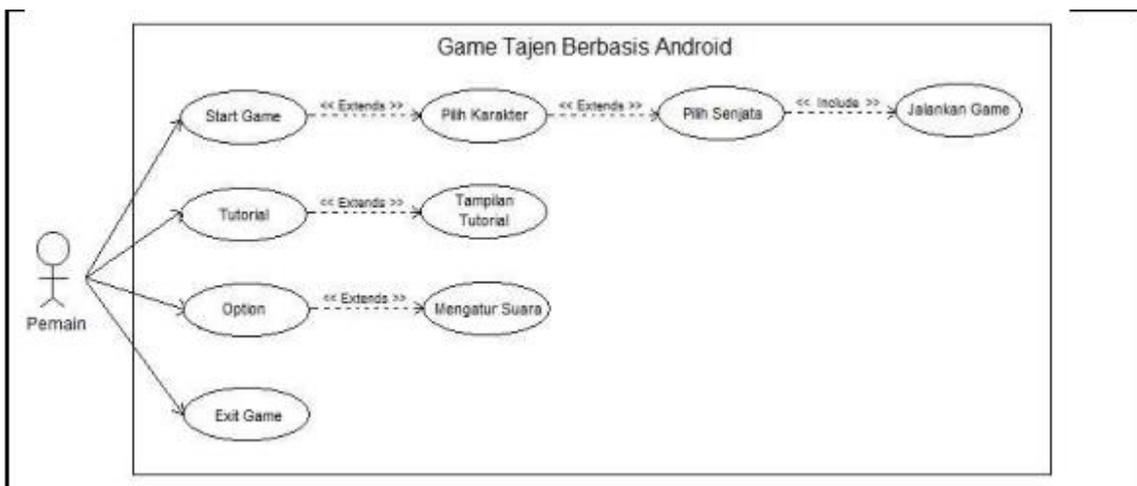
Game Tajen Berbasis Android merupakan sebuah *game* yang memiliki *genre fighting* dengan mode *one versus one* (satu lawan satu). Terdapat beberapa pilihan karakter serta senjata berupa taji yang dapat digunakan oleh *player*. *Player* yang menang melawan karakter ayam musuh yang pertama maka *player* melawan karakter ayam musuh selanjutnya.

Gambaran umum sistem pada *Game* Tajen Berbasis Android memuat semua alur yang digunakan pada *game*. Alur tersebut dapat di lihat pada Gambar 1. Gambar 1 menunjukkan gambaran umum Aplikasi *Game* Tajen Berbasis Android. Pertama kali aplikasi dijalankan muncul *Loading Scene* yang berisi konten berupa tampilan Tajen yang dilaksanakan pada ritual keagamaan Tabuh Rah, serta terdapat beberapa kalimat yang menjelaskan tentang Tabuh Rah dan Tajen. Terdapat *menu* yang berisi 3 pilihan yaitu *Start*, *Option*, *Tutorial*, dan *Exit Game*. Tombol *Start* digunakan untuk memulai permainan. Tombol *Option* digunakan untuk memilih *Mute Sound*, *Mute Music*, dan *Credits*. Tombol *Tutorial* berisikan informasi cara bermain dan *Demo Live Tutorial*. Tombol *Exit Game* digunakan untuk keluar dari *game*.

Diagram *Use Case* digunakan untuk menggambarkan *requirement* fungsional dari Aplikasi *Game* Tajen Berbasis Android serta bagaimana aplikasi ini berinteraksi dengan *player* seperti pada Gambar 2. Gambar 2 menunjukkan beberapa fitur yang dapat dipilih oleh *player* diantaranya, *player* dapat memainkan *game*, memilih *option* yang menampilkan informasi pengaturan *game* mengenai *sound* dan *music*, memilih *tutorial game*, serta *player* dapat memilih untuk keluar dari *game*.



Gambar 1. Gambaran Umum Game Tajen Berbasis Android



Gambar 2. Diagram Use Case pada Game Tajen Berbasis Android

3. Kajian Pustaka

Kajian pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan pada penelitian ini baik dari pengertian *software* dan *hardware*, serta kuesioner.

3.1. Tabuh Rah dan Tajen

Tabuh Rah merupakan salah satu ritual dalam upacara keagamaan Agama Hindu di Bali. Tabuh Rah biasanya dilaksanakan sebagai prasyarat sebuah upacara. Bagian yang terpenting di dalam Tabuh Rah adalah tetesan darah ayam, karena memang makna kata Tabuh Rah adalah mempersembahkan darah. Tabuh Rah adalah suatu ritual persembahan darah pada elemen negatif yang terdapat di alam. Setiap Upacara Hindu di Bali, elemen positif dan negatif mendapatkan persembahan. Misalnya pada perayaan hari jadi sebuah pura. Elemen positif (dewa yang berstana di pura tersebut) mendapatkan persembahan berupa sesajen, musik, tarian dan sebagainya, sedangkan elemen negatif (Bhuta Kala) mendapatkan persembahan darah melalui Tabuh Rah, jadi terdapat keseimbangan antara elemen positif dan negatif dalam suatu upacara [2].

3.2. Android

Android adalah sebuah *software* untuk perangkat *mobile* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi kunci. Android SDK menyediakan alat dan *Application Programming Interface (API)* diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada *Platform* Android menggunakan Bahasa Pemrograman Java.

Android adalah Sistem Operasi Berbasis Linux. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Google Inc. membeli Android Inc., yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

Perilisan perdana Android pada tanggal 5 November 2007, Android bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Google merilis kode-kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler. Di dunia ini terdapat dua jenis distributor Sistem Operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau *Google Mail Services (GMS)* dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution (OHD)* [3].

3.3. Corona SDK

Corona SDK adalah aplikasi sederhana yang memiliki kemampuan lebih dalam pengembangan aplikasi untuk berbagai *platform mobile*, khususnya pada *platform* iOS dan Android. Corona SDK menggunakan Bahasa Pemrograman Lua yang dapat kita manfaatkan untuk menghasilkan aplikasi yang komplit dengan memanfaatkan API. Corona dibuat oleh Anscam (http://www.anscamobile.com), sebuah perusahaan kecil di Palo Alto, California. Corona Labs diciptakan pada tahun 2008 sebagai usaha yang didukung perusahaan di Palo Alto, California. Sebelum Corona, tim Labs Corona bertanggung jawab untuk menciptakan banyak alat-alat standar yang sering kita jumpai [4].

Corona SDK berbeda dari bahasa pemrograman lainnya, di dalam corona SDK sendiri telah tertanam *worksheet* dan sistem *debugging*. Corona SDK menggunakan *editor* teks dasar untuk menulis kode, dan *editor* grafis untuk membuat gambar. Corona sendiri hanya bertugas menyusun dan *running* program. Dibutuhkan API Corona dan *editor* teks yang layak untuk memulainya [5]. Corona merupakan suatu *software engine* yang cocok untuk pengembangan aplikasi berbasis *game*. Corona memiliki ekstensi data berbasis .Lua. Lua merupakan ekstensi data yang cocok untuk *game* karena ringan dan mudah untuk dioperasikan.

Keuntungan dalam penggunaan *software engine* ini dalam pengembangan *game*, salah satunya yang paling menakjubkan adalah *Cross Platform Development*, yang berarti Corona

mendukung pengembangan aplikasi pada *Operating System* iOS & Android, jadi dengan sekali kerja kita bisa menghasilkan sebuah *software* yang dapat berjalan di dalam dua *platform*.

3.4. Kuesioner

Kuesioner merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara tertulis kepada responden dengan cara memberi sejumlah pertanyaan maupun pernyataan untuk dijawabnya [6]. Terdapat beberapa pertimbangan yang harus dilakukan dalam menyusun pertanyaan dan pernyataan kuesioner, antara lain [7]:

1. Sejauh manakah suatu pertanyaan memiliki kemampuan dalam mempengaruhi responden menunjukkan sikap yang positif terhadap hal-hal yang ditanyakan?
2. Sejauh manakah suatu pertanyaan memiliki kemampuan dalam mempengaruhi responden sehingga secara suka rela bersedia membantu peneliti dalam menemukan hal-hal yang dicari oleh peneliti?
3. Sejauh manakah suatu pertanyaan memiliki kemampuan dalam menggali informasi yang responden sendiri tidak meyakini kebenarannya?

Ketiga kriteria di atas menentukan validitas sebuah kuesioner. Selain ketiga kriteria tersebut, kualitas dan ketepatan jawaban responden juga ditentukan oleh format pertanyaan dan model jawaban.

4. Hasil dan Pembahasan

Game Tajen Berbasis Android dapat dipasang pada perangkat Android dengan *operating system* minimal Android versi 2.2 (Froyo: Frozen Yoghurt). Hasil *print screen* dari *Game* Tajen Berbasis Android serta hasil *survey* untuk mengetahui antusiasme pemain dengan menggunakan metode kuesioner.

4.1. Tampilan *Game* Tajen

Sub bab ini membahas mengenai tampilan *Game* Tajen pada *scene* utama.



Gambar 3. *Main Menu Scene*

Gambar 3 merupakan tampilan *Main Menu Scene* mengambil konsep kawasan di sekitar pura dengan pemandangan danau dan cuaca yang cerah untuk menambah suasana yang bernuansa Bali. Terdapat dua buah karakter ayam yang sedang bertarung pada *main menu* untuk memberi kesan *game* yang menekankan pada kebudayaan sabung ayam di Bali.

Tampilan *main menu* berisi beberapa tombol (*button*) yaitu *Start*, *Option*, dan *Tutorial*. Pengguna dapat memulai permainan dengan memilih tombol *Start*. Tombol *Option* merupakan

tombol untuk menampilkan pilihan suara dan *music*. Tombol *Tutorial* digunakan untuk menampilkan informasi tentang cara bermain *Game* Tajen Berbais Android ini.

Tombol keluar terdapat pada bagian kanan bawah tampilan *main menu*. Pengguna dapat keluar dari permainan dengan memilih tombol Keluar ini.



Gambar 4. Scene Hari Baik

Gambar 4 merupakan tampilan Hari Baik yang berisikan aturan-aturan mengenai hari baik yang muncul secara acak dengan kombinasi tertentu yang dapat mempengaruhi kemenangan karakter ayam tertentu. Kombinasi hari tersebut menggunakan kombinasi Saptawara dan Pancawara dimana karakter ayam yang menang ataupun kalah berdasarkan pada pelutuk pengayam-ayaman (lontar pengayam-ayaman).

Pelutuk pengayam-ayaman adalah lontar yang memuat atau membicarakan masalah Tajen dalam Tabuh Rah, bagaimana memilih ayam aduan, warna ayam, dan hari baik saat diadu agar menang. Ayam yang menang disebut Jaya, dan ayam yang kalah disebut Talu. Perpaduan hari baik antara Saptawara (hari) dan Pancawara untuk ayam aduan adalah sebagai berikut:

1. Redite Umanis, ayam yang menang yaitu Biring, sedangkan ayam yang kalah adalah Klawu.
2. Soma Paing, ayam yang menang yaitu Selem dan Biring, sedangkan ayam yang kalah adalah Brumbun.
3. Anggara Pon, ayam yang menang yaitu Biring.
4. Buddha Wage, ayam yang menang yaitu Brumbun dan Klawu.
5. Wrespati Kliwon, ayam yang menang yaitu Biring, Klawu, Sa, sedangkan ayam yang kalah adalah Brumbun dan Selem.
6. Sukra Umanis, ayam yang kalah yaitu Klawu dan Biring.
7. Saniscara Paing, ayam yang menang yaitu Klawu dan Sa.

Hari pertandingan sangat berpengaruh terhadap keberuntungan dan kemungkinan kemenangan ayam tersebut.



Gambar 5. Character Scene

Gambar 5 merupakan tampilan *Character Scene* yang berisikan 5 buah karakter ayam yang memiliki kekuatan (*strenght*), kelincihan (*agility*), dan keberuntungan (*luck*) yang berbeda-beda. Kelima karakter ayam tersebut adalah Brumbun, Klawu, Biying, Sa, dan Selem.



Gambar 6. *Weapon Scene*

Gambar 6 merupakan tampilan *Weapon Scene* berisikan 2 buah senjata taji yang memiliki kekuatan (*strenght*), kelincihan (*agility*), dan keberuntungan (*luck*) yang berbeda-beda. Kedua senjata taji tersebut adalah Taji Leser dan Taji Sangket.



Gambar 7. *Select Weapon Scene*

Gambar 7 merupakan tampilan *Select Weapon Scene* yang berisikan 5 jenis cara memasang senjata taji, yaitu Merang, Maret, Merang Sisi, Merang Tengah, dan Ngesor. Cara pemasangan taji ini juga memiliki fungsi menambahkan nilai dari kekuatan (*strength*), kelincihan (*agility*), dan keberuntungan (*luck*) pada karakter ayam yang telah dipilih.



Gambar 8. *Loading Scene*

Gambar 8 merupakan tampilan *Loading Scene* ini berisi informasi mengenai Tabuh Rah. Informasi yang ditampilkan ada 20 jenis paragraf yang diacak cara menampilkannya pada saat *game* sedang bejalan.



Gambar 9. Game Scene

Gambar 9 merupakan tampilan *Game Scene* berisi beberapa objek seperti *background* dengan tampilan tanah, rumput, pagar, pohon, langit dan awan yang menandakan permainan ini diadakan di luar ruangan (*outdoor*) bukan di dalam ruangan (*indoor*). Terdapat tampilan karakter ayam yang bertanding dan tampilan *health bar* berwarna hijau yang merupakan kapasitas darah karakter ayam yang bertanding. Warna hijau menandakan darah ayam, dan warna merah menandakan pengurangan pada darah ayam tersebut karena adanya kerusakan ataupun serangan dari ayam lawan.

Tampilan *Game Scene* berisi tombol (*button*) yaitu Kiri (*Left*) yang digunakan untuk menggerakkan karakter ayam ke arah kiri, kanan (*Right*) yang digunakan untuk menggerakkan karakter ayam ke arah kanan, dan lompat (*Jump*) yang digunakan untuk melompat.



Gambar 10. Scene Game Over

Gambar 10 merupakan tampilan *Game Over* berisi beberapa objek seperti seperti pada tampilan *Game Scene*, namun berisi beberapa objek tambahan yakni tampilan gambar tulisan *Game Over*. Tampilan *Game Over* ini muncul ketika karakter ayam pemain kalah melawan karakter ayam lawan yang ditunjukkan dengan darah pada *health bar* dari karakter ayam pemain habis/berwarna merah, karakter ayam pemain jatuh ke tanah dan wujudnya menjadi transparan.

4.2. Hasil Analisa dan Pembahasan

Analisa sistem dilakukan dengan metode penelitian *survey*, penetapan variabel, pengumpulan data, penyajian data dan analisa untuk mengelola data. Hasil analisa kuesioner ini menunjukkan nilai persentase (kurang baik, baik, dan sangat baik) kriteria tertinggi dan terendah pada masing-masing aspek.

4.2.1. Aspek Grafis Game

Penilaian pada aspek ini ditujukan pada sisi desain *user interface* dari *game*. Aspek grafis *game* meliputi:

1. Visual (*layout design*, dan warna)
2. Audio (*sound effect*, dan *background*)
3. Media bergerak (animasi)

Hasil penilaian dari 30 orang responden mengenai Aspek Grafis *Game* untuk desain *user interface game* adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Responden Terhadap Aspek Grafis *Game* Tajen

Penilaian	Jumlah Skor
Kurang Baik	10
Baik	52
Sangat Baik	28
TOTAL	90

Tabel 1 merupakan penilaian responden terhadap Aspek Grafis *Game* Tajen. Jumlah skor responden yang memberikan respon kurang baik adalah 10, kemudian baik dengan skor 52, dan sangat baik dengan skor 28. Persentase di atas dapat dilihat dalam diagram seperti pada Gambar 11.



Gambar 11. Diagram Aspek Grafis *Game*

Gambar 11 merupakan Diagram Aspek Grafis, berdasarkan gambar tersebut sebagian besar responden memberikan respon kurang baik dengan persentase 11%, kemudian baik dengan persentase 58% dan sangat baik dengan persentase 31%. Persentase tertinggi terdapat pada pilihan baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa grafis dalam *game* ini menarik bagi *user*.

4.2.2. Aspek *Entertainment*

Penilaian pada aspek ini ditujukan pada sisi hiburan. Aspek *Entertainment* meliputi:

1. Tingkat kesulitan permainan, artinya seberapa tingkat kesulitan yang didapat dalam permainan ini.
2. Media hiburan yang menyenangkan, artinya seberapa tingkat hiburan yang didapat dari *game* ini.

Hasil penilaian dari 30 orang responden mengenai Aspek *Entertainment game* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Penilaian responden terhadap aspek *entertainment game* Tajen

Penilaian	Jumlah Skor
Kurang Baik	4
Baik	42
Sangat Baik	14
TOTAL	60

Tabel 2 merupakan penilaian responden terhadap Aspek *Entertainment Game* Tajen. Jumlah skor responden yang memberikan respon kurang baik adalah 4, kemudian baik dengan skor 42, dan sangat baik dengan skor 14. Persentase di atas dapat dilihat dalam diagram seperti pada Gambar 12.



Gambar 12. Diagram Aspek *Entertainment Game*

Gambar 12 merupakan Diagram Aspek *Entertainment*, berdasarkan gambar tersebut sebagian besar responden memberikan respon kurang baik dengan persentase 7%, kemudian baik dengan persentase 70% dan sangat baik dengan persentase 23%. Persentase tertinggi terdapat pada pilihan baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Game* Tajen Berbasis Android ini baik dan menghibur bagi *user*.

4.2.3. Aspek Content

Penilaian pada aspek ini ditujukan pada tujuan dari pada pembuatan *game* ini, yaitu sisi edukasi. Aspek *Content* meliputi:

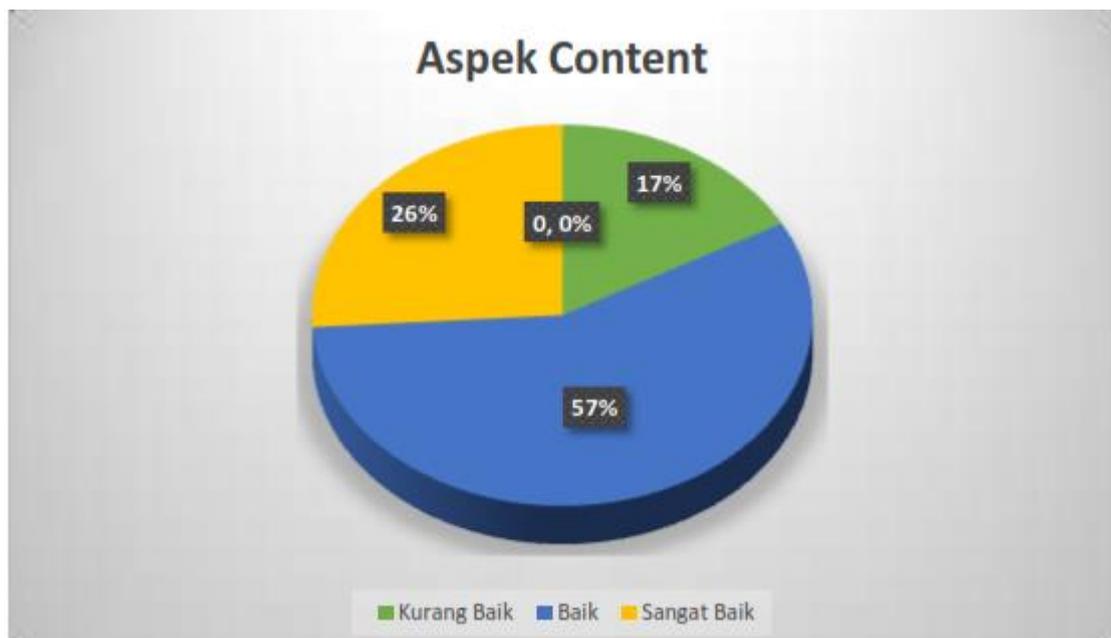
1. Pemahaman tentang Tajen, artinya seberapa tingkat pemahaman yang didapat pemain setelah memainkan *game* ini.
2. Pengetahuan mengenai bagaimana proses ketika ayam diadu, artinya seberapa tingkat pengetahuan yang didapat setelah memainkan *game* ini.

Hasil penilaian dari 30 orang responden mengenai Aspek *Content game* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Penilaian Responden Terhadap Aspek Content Game Tajen

Penilaian	Jumlah Skor
Kurang Baik	10
Baik	34
Sangat Baik	16
TOTAL	60

Tabel 3 merupakan penilaian responden terhadap Aspek *Content Game* Tajen. Jumlah skor responden yang memberikan respon kurang baik adalah 10, kemudian baik dengan skor 34, dan sangat baik dengan skor 16. Persentase di atas dapat dilihat dalam diagram seperti pada Gambar 13.



Gambar 13. Diagram Aspek Content Game

Gambar 13 merupakan Diagram Aspek Content, berdasarkan gambar tersebut sebagian besar responden memberikan respon kurang baik dengan persentase 17%, kemudian baik dengan persentase 57% dan sangat baik dengan persentase 26%. Persentase tertinggi terdapat pada pilihan baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa *user* atau pemain mendapatkan pemahaman tentang Tabuh Rah dan Tajen dengan baik.

5. Kesimpulan

Aplikasi *Game* Tajen Berbasis Android dibuat menggunakan *software* Corona SDK dengan Bahasa Pemrograman Lua. *Game* Tajen dapat dipasang/di-install pada *Device* Android dengan *operating system* minimal Android Versi 2.2 (*Froyo: Frozen Yoghurt*). *Game* ini dapat mengenalkan dan melestarikan salah satu kebudayaan di Bali yaitu Tajen yang digunakan

dalam ritual Tabuh Rah, pada masyarakat umum. Berdasarkan tingkat usability, *Game Tajen* dapat dimainkan dengan mudah, mengikuti tiap *scene* secara berurutan dan pada *Game Scene*, *user* dapat dengan mudah memainkan *game* ini karena hanya menggerakkan karakter ayam menggunakan empat tombol. Kualitas *Game Tajen* berdasarkan hasil penilaian responden adalah baik, dengan persentase aspek grafis *game* sebesar 58%, aspek *entertainment* sebesar 70%, dan aspek *content* sebesar 57%. *Game Tajen* Berbasis Android ini dibuat dengan menggunakan gambar karakter dan objek yang cukup menarik dan alur permainan yang mudah dinikmati oleh semua kalangan.

Daftar Pustaka

- [1] Adi, Sumantara, "Kontroversi Tajen Sebagai Budaya Bali", 2012. [2] Sudiana, Kadek, "Tajen Antara Tabuh Rah dan Judi", 2013.
- [3] [http://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)), diakses pada tanggal 26 September 2013.
- [4] Burton, B, "Learning Mobile Application & Game Development with Corona SDK", Abilene, Texas, United States of America. 2013.
- [5] Domenech, Silvia, "Create Mobile Games With Corona Build On Ios and Android", The Pragmatic Bookshelf Dallas, Texas, Raleigh, North Carolina. 2013.
- [6] Sugiyono, "Metode Penelitian Bisnis", Bandung: Alfabeta. 2005.
- [7] <http://jsarwono.psend.com/bab12.html>, diakses pada tanggal 26 September 2013.