LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Observasi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman http://ftk.undiksha.ac.id

Nomor : 956/UN48.11.1/DT/2021 Singaraja, 3 Juni 2021
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Yth. Kepala Desa Trunyan
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Cerita Rakyat Desa Trunyan", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Made Agus Panji Sujaya
NIM : 1715051113
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VIII (delapan)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I

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

Lampiran 2. Instrumen Uji Black Box

ANGKET PENGUJIAN BLACK BOX
GAME RPG 2D LEGENDA DESA TRUNYAN (TRUNYAN)

Nama :
Pekerjaan :
Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berilah tanda (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Gim dapat berjalan dengan baik	√	

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
	Main Menu Dynamics		
1	Terdapat 5 opsi dalam main menu diantaranya adalah *new game, continue, options, credit, exit*.		
2	*New game* mengarahkan pemain untuk memulai gim baru		
3	*New game* menimpa (*overwrite*) *progress* yang telah berjalan (jika ada).		
4	*Continue* hanya terlihat jika pemain sudah melakukan *progress* dalam permainan sebelumnya		
5	*continue* mengarahkan pemain ke tempat *save game* terakhir yang dilakukan oleh pemain sebelumnya.		
6	*Options* mengarahkan pemain kepada menu setelan		
7	*Options* memberikan keleluasaan pemain dalam mengatur beberapa elemen dalam gim.		
8	*Credit* mengarahkan pemain kepada tampilan detail tim pengembang, dan siapa saja yang terlibat dalam pengembangan gim tersebut.		
9	*Exit* mengarahkan pemain untuk keluar dari gim		

10	Memilih salah satu dari opsi dalam *main menu* dapat dilakukan dengan klik kiri pada perangkat tetikus.		
11	Kembali ke *main menu* setelah memilih salah satu opsi sebelumnya dapat dilakukan dengan klik kanan pada tetikus.		
12	Klik kanan pada tetikus ketika di menu utama tidak memberikan pengaruh apa-apa.		
Cutscene Dynamics			
13	Control pemain akan di-*disable* selama *dialog cutscene*		
14	Pemain tidak dapat melewatkan *cutscene/*		
15	Dalam *battle* utamanya ketika melawan boss, akan terjadi beberapa percakapan antara boss dengan pemain.		
16	Dialog yang ditampilkan per-pengucapan dapat di lewatkan dengan klik kiri pada tetikus.		
Overworld Movement Dynamics			
17	Tekan "W" untuk bergerak ke atas (*Y axis* > 0)		
18	Tekan "A" untuk bergerak ke kiri (X *axis* < 0)		
19	Tekan "S" untuk bergerak ke bawah (*Y axis* < 0)		
20	Tekan "D" untuk bergerak ke kanan (*X axis* > 0)		
21	Jika salah satu dari keempat tombol tersebut tidak ditekan maka pemain tidak bergerak.		
Overworld Dynamics			
22	Klik kiri menggunakan tetikus pada *item* di *overworld* dapat memasukkan *item* tersebut pada *inventory*.		
23	Klik kiri menggunakan tetikus pada *NPC* di *overworld* dapat mengajaknya berbicara		
24	Ketika mencapai titik pindah zona, akan memindahkan player ke zona tujuan.		
25	Berada zona *encounter* musuh dapat terjadi *encounter* oleh musuh.		
Pause Menu Dynamics			
26	*Pause Menu* dapat dilakukan dengan klik kanan pada tetikus ketika berada di *overworld.*		

27	*Pause Menu* berisikan beberapa menu, diantaranya adalah menu *item*, *stats*, *save dan quit*. Secara default *pause menu* akan menampilkan kondisi semua anggota *party*.		
28	Klik kiri dengan tetikus pada salah satu *menu* yang ada akan menampilkan menu tersebut.		
29	Kembali ke menu *default* dilakukan dengan menggunakan klik kanan dengan tetikus.		
30	Pada bagian *item menu*, pemain dapat melihat detail *item* dengan melakukan klik kiri pada gambar *item*.		
31	Pada bagian *item menu*, pemain dapat menggunakannya (*use*), membuatnya (*craft*), dan membuangnya (*discard*).		
32	Pada bagian *item menu*, jika pemain memilih menggunakan *item*, *pemain* dapat memilih ke karakter siapa *item* tersebut digunakan.		
33	Pada bagian *item menu*, jika pemain memilih membuat *item* maka akan menampilkan menu *crafting*.		
34	Pada bagian *stats menu* akan menampilkan statistik karakter secara individual.		
35	Ketika memilih *save game* maka pemain akan menyimpan *progress* permainan		
36	Ketika memilih *quit game* pemain akan diarahkan menuju *main menu*.		
37	Untuk keluar dari *main menu*, pemain dapat melakukan klik kanan pada tetikus ketika *pause menu* aktif.		
	Crafting Dynamics		
38	*Crafting* dapat dilakukan ketika tidak sedang menjalankan *battle*.		
39	*Crafting* dapat diakses melalui *pause menu* di bagian *item menu*.		
40	*Crafting* akan mengurangi jumlah *item* bahan dan menambah jumlah *item* hasil *crafting* dalam *inventory*.		
	Battle Dynamics		
41	*Encounter* oleh musuh terjadi secara acak pada zona tertentu.		
42	*Encounter* oleh boss terjadi jika pemain menyentuh boss.		

43	urutan giliran *character* diurutkan berdasarkan atribut *speed* yang dimiliki masing-masing *character*		
44	Terdapat 4 opsi saat melakukan aksi untuk *character* yaitu adalah *fight*, *magic*, *item*, dan *flee*		
45	Musuh dapat melukai *character* dalam battle.		
46	*Fight* dan *magic* akan memberikan *damage* kepada musuh dan mengurangi *HP* musuh.		
47	*Run* akan membuat pemain meninggalkan musuh.		
48	*Run* memiliki kemungkinan yang tidak 100%, sehingga memiliki kemungkinan gagal.		
49	jika *run* gagal maka dianggap sudah melakukan aksi.		
50	*Jika run* berhasil maka *battle* akan selesai dan pemain tidak akan mendapatkan poin *EXP*.		
51	Musuh yang *HP* nya mencapai 0 akan mati.		
52	*Character* yang *HP* nya mencapai 0 tidak akan bisa bertarung sampai pertarungan selanjutnya		
53	*Character* yang *HP* nya mencapai 0 tidak dapat dipulihkan oleh *HP Potion* jika *battle* tersebut belum usai.		
54	*Battle* yang dimenangkan oleh pemain akan memberikan akumulasi poin *EXP* yang diberikan kepada masing-masing *playable character*.		
55	*Playable Character* yang mendapatkan poin EXP yang cukup akan naik level dan setiap statistik dan atribut akan naik secara otomatis.		
56	*Battle* yang dimenangkan oleh musuh akan membuat gim berakhir dengan status *game over*		
57	Ketika status *game over*, pemain dapat memilih *load last save* atau kembali ke *main menu*		

58	*Attribute point* digunakan untuk meningkatkan statistik pemain (*Strength*, *Defense*, dan *Speed*)		
59	*Strength* berpengaruh pada jumlah *damage point character*		
60	*Speed* berpengaruh pada kecepatan aksi *character*		
61	*Defense* berpengaruh pada kemampuan *character* untuk menahan serangan musuh.		
62	*Playable Character* dapat menggunakan *item* di tengah *battle* dan dihitung sebagai aksi		
63	Penggunaan *item* di tengah *battle* dihitung sebagai aksi		
64	*Boss* memiliki statistik yang lebih kuat jika dibandingkan musuh biasa.		
65	*HP* dan *Mana Point character* tidak di-reset setiap *battle* selesai		

Komentar:

……....,……
2021

……
…

Lampiran 3. Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET PENGUJIAN AHLI MEDIA
GAME RPG 2D LEGENDA DESA TRUNYAN (TRUNYAN)

Nama :
Pekerjaan :
Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berilah tanda (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Gim dapat berjalan dengan baik	√	

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Visualisasi *Design*			
1	Penggunaan warna terhadap lingkungan sudah sesuai		
2	Tampilan gim sesuai dengan tema yang ditetapkan		
3	Tampilan gim tidak membosankan		
4	Visualisasi lingkungan aplikasi sudah sesuai		
Karakter			
5	Visualisasi *character* sudah sesuai dengan tokoh rancangan		
Audio			
6	Penggunaan *background music* sudah mempresentasikan suasana game.		
7	Pengaturan volume pada audio sudah sesuai		
Antarmuka			
8	Petunjuk pengguna aplikasi sudah jelas		
9	Menu aplikasi mudah digunakan		
10	Fungsi tombol aplikasi sudah resmi		

Komentar:

…….....,……
2021

……
…

Lampiran 4. Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET PENGUJIAN AHLI ISI
GAME RPG 2D LEGENDA DESA TRUNYAN (TRUNYAN)

Nama :
Pekerjaan :
Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berilah tanda (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Gim dapat berjalan dengan baik	√	

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian isi cerita dengan gim		
2	Kejelasan ilustrasi gambar dengan gim		
3	Kelengkapan jalan cerita dalam gim		
4	Kejelasan tujuan gim		
5	Kejelasan informasi atau pesan yang dapat dipetik dari game.		
6	Penggunaan kata dan kalimat dalam deskripsi sudah tepat.		

Komentar:

…….....,……
2021

……
…

Lampiran 5. Instrumen Uji Respons Pengguna

ANGKET PENGUJIAN UJI RESPON PENGGUNA
GAME RPG 2D LEGENDA DESA TRUNYAN (TRUNYAN)

Nama :
Pekerjaan :
Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Setelah menggunakan aplikasi Gim RPG 2D Legenda Desa Trunyan, jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan cara memberi tanda (√) pada salah satu kotak jawaban yang telah disediakan, untuk keterangan jawaban adalah sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Kurang Setuju

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya senang memainkan gim Trunyan	√				

No.	Pernyataan	Kesesuaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Sensation						
1	Gim Trunyan mengasah kemampuan saya mengatur strategi.					
2	Gim Trunyan memberikan tempo *gameplay* yang teratur.					
3	Gim Trunyan memberikan grafis yang sederhana namun menarik.					
4	Gim Trunyan memberikan audio yang menambah penghayatan permainan					

5	Saya senang memainkan gim Trunyan dan akan memainkan gim itu kembali					
6	Saya tidak ragu untuk merekomendasikan gim Trunyan kepada teman-teman					
Fantasy						
7	Ketika bermain, saya kerap membayangkan bahwa saya adalah Tokoh Utama dalam gim Trunyan.					
8	Atmosfer dalam gim Trunyan membuat saya benar-benar merasa berada di latar yang sama dengan cerita yang diadopsi.					
Narrative						
9	Gim Trunyan mengadopsi cerita rakyat Legenda Desa Trunyan dengan baik					
10	Gim Trunyan menceritakan cerita yang membuat penasaran di setiap babaknya					
Challenge						
11	Gim Trunyan menyediakan tantangan yang memotivasi saya untuk menyelesaikannya.					
12	Kuantitas tantangan yang diberikan dalam gim Trunyan sesuai dengan porsi saya.					
13	Hadiah yang diberikan setelah menyelesaikan tantangan sesuai dengan usaha saya.					
14	Tantangan yang diberikan informatif dan mudah dimengerti.					
15	Tantangan yang diberikan membuat kemampuan saya berkembang					
Bug dalam Gim						
No	Pernyataan	Jawaban				
		Ya		Tidak		
16	Saya menemukan *bug* ketika memainkan gim					

17	Penjelasan mengenai *bug* yang ditemukan:

Komentar:

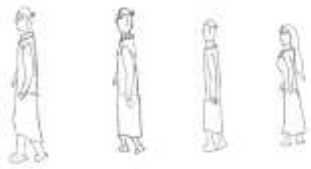
……....,……
2021

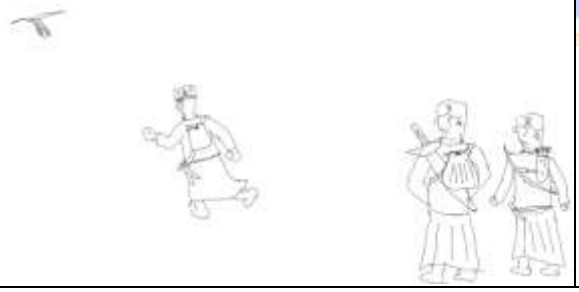
……
…

Lampiran 6. Storyboard Gim

No	Gambar	Keterangan	Cerita
1		*Cutscene*	Dewi Kahyangan mencium baru harum dari sumber yang misterius
2		*Cutscene*	Dewi Kahyangan berkelana mencari sumber bau harum itu
3		*Cutscene*	Dewi Kahyangan menemukan sumber bau harum itu dan dikutuk oleh bhatara surya agar menjaganya, ia juga melahirkan 2 orang anak secara ajaib. Bau harum pohon Taru Menyan tersebut mereda
4		*Cutscene*	Malam setelah Ratu Dalem Solo melahirkan Pangeran Pertama, Raja Dalem Solo bermimpi bertemu dengan Dewi

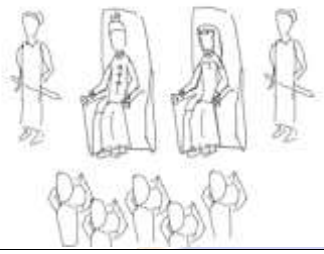
			Kahyangan yang mengatakan bahwa suatu saat keempat anaknya harus berkelana menuju tanah Bali ketika wangi Taru Menyan mencapai kerajaan.
6		*Cutscene*	Mengingat mimpinya, Raja Dalem Solo menitahkan keempat anaknya untuk mencari sumber bau harum tersebut di tanah Bali.
7		*Cutscene*	Raja melepas kepergian keempat anaknya dengan sedih.
8		*Play Game*	Mereka menelusuri hutan Jawa timur melawan beberapa perampok yang berencana untuk berbuat jahat

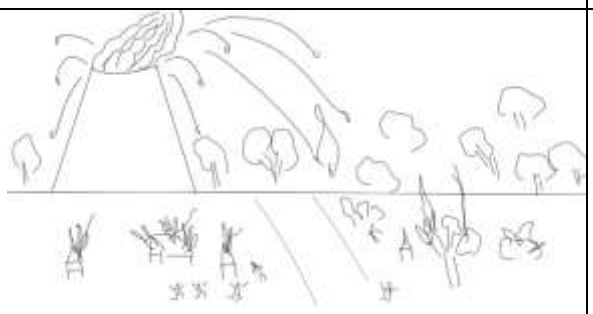
9		*Cutscene*	Keempat pangeran dan putri tersebut sampai di tanah Bali, mereka melanjutkan perjalanan hanya berpedoman pada sumber bau harum tersebut.
10		*Play Game*	Perjalanan cukup sulit karena medan yang tidak mereka kenali, mereka sampai di perbukitan.
11		*Play Game*	Mereka semakin dekat dengan bau harum tersebut, menuruni bukit sambil ditemani oleh pemandangan indah.
12		*Play Game*	Semakin turun, mereka bertemu dengan seorang dukun (*Balian*) yang sedang mencari tumbal untuk ritualnya, mau tak mereka harus melawannya.

13		*Cutscene*	Pasca memenangkan pertarungan, Putri Bungsu Dalem Solo kelelahan, namun tidak ingin menjadikan dirinya sebagai penghambat perjalanan. Akhirnya ia memutuskan untuk menetap dan tinggal.
14		*Play Game*	Perjalanan dilanjutkan hanya dengan 3 orang.
15		*Cutscene*	Semakin turun Pangeran Ketiga bertemu dengan burung Jalak Bali dan mulai tertarik padanya
16		*Cutscene*	Pangeran ketiga yang terlena pun membuat kesal kedua saudaranya.

17		*Play Game*	Beberapa hewan liar yang menyerang membuat kedua saudaranya kesulitan karena pangeran ketiga terlena akan burung jalak Bali yang indah itu.
18		*Cutscene*	Pangeran Pertama yang kesal pun menendang Pangeran Ketiga dan membuatnya *metimpuh* (Bersimpuh). Ia memerintahkan adiknya agar tidak mengikuti perjalanan lagi.
19		*Play Game*	Perjalanan dilanjutkan hanya dengan 2 orang saja.
20		*Cutscene*	Pangeran Kedua bertemu dengan gadis di suatu desa dan tertarik dengannya.

21		*Play Game*	Mereka bertemu dengan bandit yang menyerang desa, mereka pun melawannya.
22		*Cutscene*	Berhasil mengalahkan bandit dan pemimpinnya, pangeran kedua menggoda gadis desa itu dan tidak disukai oleh Kakaknya.
23		*Cutscene*	Ia pun kembali menendang adiknya hingga ia terjatuh *melingkuh* (seperti ular), ia memerintahkan adiknya agar tidak mengikutinya lagi.
24		*Play Game*	Pangeran pertama melanjutkan perjalanan sendirian.
25		*Cutscene*	Pangeran Pertama melanjutkan perjalanan dan menemukan pohon tersebut, tak hanya pohon tersebut ia juga bertemu dengan

			Dewi yang merupakan anak dari Dewi Kahyangan. Bibit-bibit cinta tumbuh diantara mereka.
26		*Cutscene*	Mereka pun menikah dan membangun kerajaan Trunyan yang menjaga pohon Taru Menyan.
27		*Cutscene*	Kerajaan Trunyan yang makmur hanya memiliki 1 masalah yakni serangan dari kerajaan lain yang menginginkan pohon Taru Menyan tersebut.
28		*Play Game*	Akhirnya terjadi pertarungan hebat antara dua kerajaan
29		*Cutscene*	Tidak ingin menambah jumlah korban perang, Raja memutuskan untuk meletakkan mayat di bawah pohon tersebut dan menetralisir

			bau harum tersebut.
30		*Cutscene*	Beberapa bulan setelahnya gunung batur meletus dan meluluhlantakkan kerajaan, Raja menghilang setelah bencana tersebut dan Ratu kembali ke Kahyangan
31		*Cutscene*	Kerajaan Trunyan mengalami kemunduran dan menjadi desa biasa.

Lampiran 7. Validasi Cerita oleh Ahli Isi

5 - Juni - 2021.

I Nengah Putra

LEGENDA DESA TRUNYAN

Dikisahkan sebatang pohon yang tumbuh di suatu tempat, tepatnya di daerah Danau Batur, Kintamani memancarkan bau harum yang mempesona. Bau harum ini terpancar hingga ke langit, seorang Dewi pun ikut terpesona terhadap bau harum itu. Karena begitu tertarik dengan bau harum itu, Dewi mencari-cari sumber bau harum itu bahkan ia berjanji jika ia menemukan sumber bau harum itu ia akan menjaganya. Ia mencari hingga turun ke Bumi setelah mencari-cari beberapa waktu lamanya, akhirnya Dewi itu menemukan tempat bau harum itu berasal. Tempat itu merupakan sebuah dataran di dekat sumber mata air danau Batur dimana telah menjulang sebatang pohon tinggi yang bernama pohon Taru Menyan dimana kemudian tempat itu bernama Trunyan.

Sesuai janjinya, sang Dewi mulai menetap di tempat tersebut sembari menjaga pohon Taru Menyan tersebut. Sang Dewi secara ajaib melahirkan sepasang anak kembar yang berlainan jenis kelamin (kembar buncing), dikisahkan Sang Dewi merasa marah karena selalu diamati oleh Matahari sehingga ia memutuskan untuk tidak membelakanginya dan tidak mengacuhkan Matahari, Sang Surya yang menguasai Matahari pun tersinggung terhadap perbuatan Dewi itu sehingga mengutuk Dewi dengan menumbuhkan janin di dalam rahim Dewi tersebut.

Tidak wajar.

Bertahun-tahun setelah sang Dewi memutuskan untuk menetap di Trunyan dan membesarkan anak-anaknya seorang diri hingga dirasa sudah cukup dewasa, ia kembali pulang ke Langit meninggalkan anak-anaknya di Trunyan, meninggalkan pesan bahwa suatu saat nanti akan ada seorang pangeran yang akan membantu menjaga keberadaan pohon tersebut.

Di waktu yang bersamaan, bau harum pohon Taru Menyan semakin wangi setiap harinya, bau wangi itu tercium hingga ke Kerajaan Surakarta di dataran Jawa. Kerajaan Surakarta dipimpin oleh Raja yang beranama Dalem Solo. Ia memiliki 4 orang anak, yang pertama adalah Putra Sulung Dalem Solo, yang kedua adalah Putra Kedua Dalem Solo, yang ketiga adalah Putra Ketiga Dalem Solo, dan yang terakhir adalah Putri Bungsu Dalem Solo.

Bau harum pohon Taru Menyan mampu menarik perhatian Putri Bungsu Dalem Solo yang sedang duduk di Taman Kerajaan, ia segera menemui ayahnya yang sedang bersama kakak-kakaknya mengenai bau harum itu. Ayahnya teringat akan mimpi yang dialaminya ketika Putra Sulung Dalem Solo baru saja lahir ke Dunia, dalam mimpinya ia bertemu dengan seorang Dewi yang memberinya petunjuk bahwa jika suatu saat keempat anaknya mencium bau wangi yang berasal jauh dari dataran Timur, keempat anakanya harus mengembara dan menemukan kehidupan mereka yang sebenarnya di tempat itu. Dengan

5 - Juni 2021
Mengah PUTRA

berat hati, Raja memberitahu anaknya mengenai mimpi yang dialaminya bertahun-tahun yang lalu dan memerintahkan keempat anaknya untuk mengembara mencari sumber bau harum itu. Keempat kakak-beradik itu dengan berat hari bersiap-siap untuk mengembara keesokan harinya.

Beberapa minggu kemudian, mereka tiba di wilayah barat pulau Bali. Bali adalah sebuah pulau dengan pemandangan elok dan sangat subur. Keheningan di sepanjang perjalanan menunjukkan betapa keempat saudara itu menikmati keindahan Bali. Hampir mencapai tujuan, langkah kaki empat bersaudara membawa di tepi jurang dengan kedalaman kira-kira 6.000 kaki.

Setelah melakukan perjalanan cukup jauh, mereka tiba di daerah Batur. Bau harum yang diciumnya semakin menyengat, menandakan bahwa mereka telah menuju arah yang benar. Mereka melanjutkan perjalanan menikmati pemandangan indah Gunung Batur, setibanya di kaki selatan Gunung Batur, Putri Bungsu Dalem Solo yang tidak kuat melanjutkan perjalanan memutuskan untuk tinggal di tempat itu, kelak tempat yang ditinggalinya dikenal dengan Pura Batur.

Setelah meninggalkan Putri Keempat Dalem Solo, ketiga saudara laki-lakinya melanjutkan perjalanan menyusuri Danau Batur. Mereka tiba di suatu tempat yang datar, kemudian mereka mendengar suara burung yang indah. Putra Ketiga Dalem Solo yang merasa senang dengan suara burung tersebut merengek untuk beristirahat dan menikmati kicauan burung tersebut. Tapi tingkah laku Putra Ketiga Dalem Solo tidak disukai oleh kakak sulungnya, namun mereka tetap melanjutkan perjalanan yang diikuti oleh burung tersebut. Setelah cukup jauh mereka melanjutkan perjalanan, Putra Ketiga Dalem Solo yang tidak dapat menahan keinginannya untuk memiliki burung tersebut akhirnya berusaha menangkap burung tersebut, usahanya menangkap burung ini menghambat perjalanan mereka.

Kemudian Putra Ketiga Dalem Solo berhasil menangkap burung tersebut, kemudian memamerkannya kepada kedua kakaknya. Apa ya Apa yang dilakukan adik ketiganya membuat Putra Sulung marah. Ia memutuskan agar adiknya tinggal di tempat ini, namun Putra Ketiga Dalem Solo menolak dan bersikeras untuk ikut kakaknya. Putra Sulung Dalem Solo yang marah pun menendang adiknya dengan keras hingga adiknya jatuh bersila dan tidak mampu bangkit selama beberapa waktu agar ia tidak mengikuti kakaknya, Putra Ketiga Dalem Solo pun menetap di tempat itu, dan lambat laun ia membangun sebuah desa yang bernama Desa *Kedisan* di tempat itu.

5 - Juni - 2021
Inengah Putra

Setelah meninggalkan adik ketiganya, kedua putra Dalem Solo menyusuri Danau Batur sebelah timur dan tiba di suatu dataran lain. Mereka bertemu dengan dua orang perempuan. Putra Kedua Dalem Solo pun asik menggoda kedua perempuan tersebut, Putra Sulung Dalem Solo yang tidak senang akan perbuatan adiknya pun memerintahkan adiknya untuk berhenti melakukan perjalanan, namun adiknya bersikeras. Melihat adiknya bersikeras untuk mengikutinya, Putra Sulung Dalem Solo menendang adiknya hingga jatuh *melingkuh* dan tidak mampu bangkit selama beberapa waktu. Dengan berat hati, adiknya pun menetap di tempat tersebut yang kelak disebut dengan desa *Abang Dukuh*.

Setelah meninggalkan adik-adiknya, Putra Sulung Dalem Solo melanjutkan perjalanannya selama berminggu-minggu. Hingga akhirnya ia tiba di sebuah tempat dimana tumbuh sebuah pohon yang menjulang tingg, wangi yang ia cium meyakinkan Putra Sulung Dalem Solo bahwa itu adalah pohon Taru Menyan yang dimaksud, ia pun menghampiri pohon tersebut dan beristirahat dibawahnya. Tak lama setelah ia beristirahat, ia bertemu dengan seorang perempuan yang merupakan anak dari Dewi yang telah pulang ke Langit. Mereka saling berkenalan, dan Putra Sulung Dalem Solo memperkenalkan dirinya sebagai seorang pangeran yang diperintahkan oleh ayahnya untuk mencari sumber bau harum yang terpancar hingga ke Kerajaannya. Anak dari Dewi tersebut mengingat-ngingat kembali pesan ibunya sebelum kembali ke Langit, dan menyadari bahwa Putra Sulung Dalem Solo adalah pangeran yang dimaksud oleh ibunya.

Lebih jauh mereka berkenalan, dan tak lama mereka saling jatuh cinta. Hingga akhirnya Putra Sulung Dalem Solo menikahi anak dari Dewi Langit dengan syarat bahwa ia harus menjadi *pancer* (pasak) dari *jagat* (dunia) yaitu menjadi pemimpin Desa Trunyan. Syarat itu disanggupi oleh Putra Sulung Dalem Solo, dalam waktu singkat mereka pun menikah dan Putra Sulung Dalem Solo memimpin desa Trunyan.

Dalam penobatannya Putra Sulung Dalem Solo bergelar *Ratu Sakti Pancering Jagat*, sedangkan istrinya bergelar *Ratu Ayu Pingit Dalem Dasar*. Desa Trunyan berangsur-angsur berkembang menjadi kerajaan kecil yang dipimpin oleh *Ratu Sakti Pancering Jagat*.

Kerajaan Trunyan yang makmur dibawah pimpinan *Ratu Sakti Pancering Jagat*, sekalipun hidup makmur namun tak lepas dari masalah. Masalah utamanya adalah banyaknya penjahat dan pasukan kerajaan lain yang ikut terpesona akan bau harum pohon *taru menyan* tersebut. *Ratu Sakti Pancering Jagat* pun memutuskan untuk menyembunyikan bau harum pohon tersebut dengan membuat peraturan kerajaan, yang mengharuskan bahwa setiap penduduk yang meninggal, mayatnya diletakkan begitu saja dibawah pohon *taru*

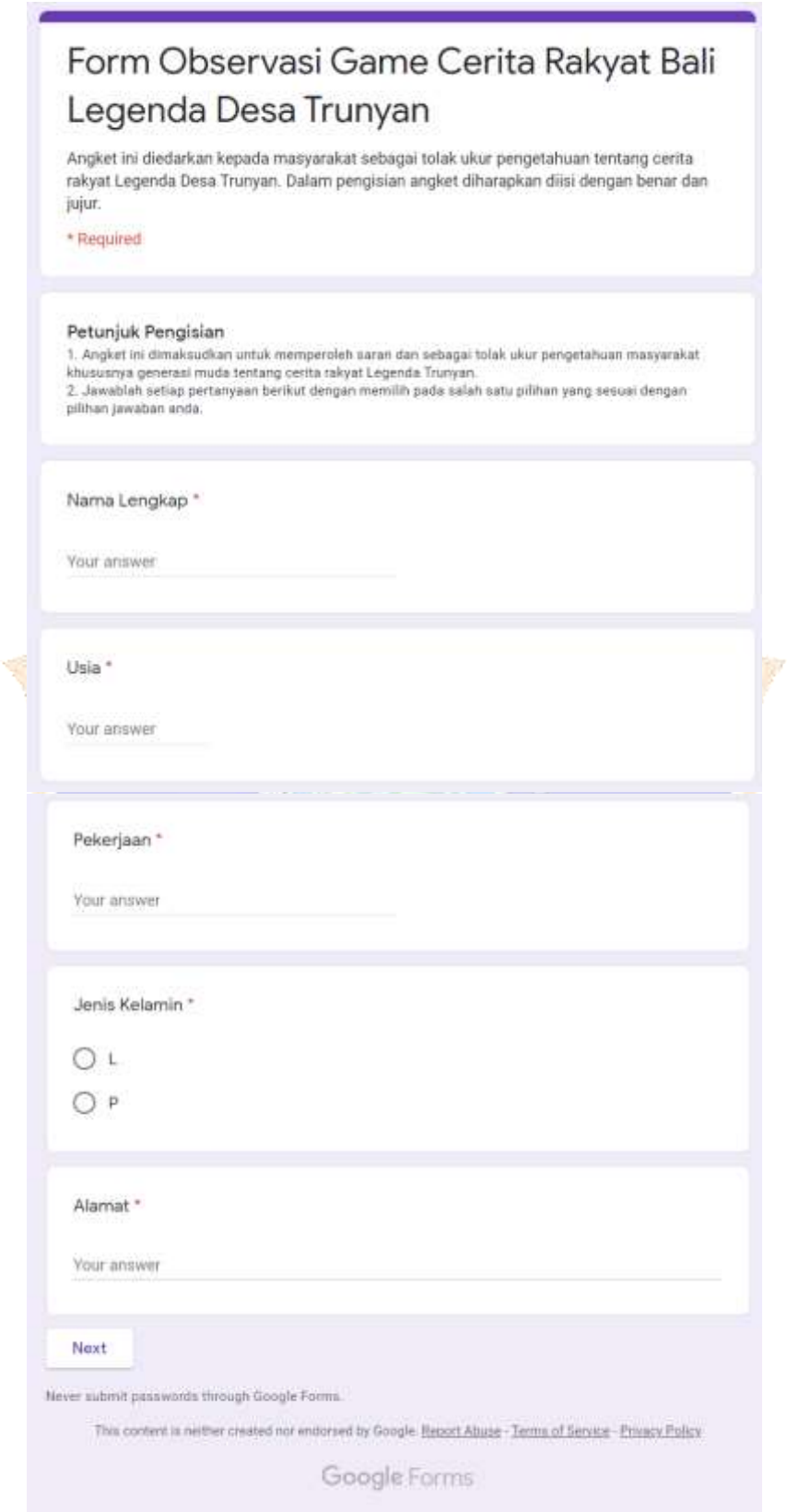
menyan. Ide *Ratu Sakti Pancering Jagat* berhasil menyembunyikan bau harum pohon *taru menyan*. Kerajaan Trunyan pun terbebas dari masalah yang dihadapinya.

Kerajaan Trunyan mengalami kemunduran setelah Gunung Batur meletus dan meluluh-lantakkan kerajaan, ratusan penduduk menjadi korban dan rajanya yaitu *Ratu Sakti Pancering Jagat* menghilang setelah terseret lahar panas dari Gunung Batur. *Ratu Ayu Pingit Dalem Dasar* yang bersedih karena kehilangan suaminya pun menitahkan rakyatnya yang tersisa untuk hidup sebagaimana biasa tanpa hadirnya sebuah raja dan ratu, tak lama setelah menitahkan permintaan tersebut *Ratu Ayu Pingit Dalem Dasar* pun menghilang.

5 - juni 2021
yang Bertanatangan.
di Banah ini
Kelian BR adat madia. /DS Terunyan

I nengah. PUTRA

Lampiran 8. Angket Kebutuhan Masyarakat



Form Observasi Game Cerita Rakyat Bali Legenda Desa Trunyan

Angket ini diedarkan kepada masyarakat sebagai tolak ukur pengetahuan tentang cerita rakyat Legenda Desa Trunyan. Dalam pengisian angket diharapkan diisi dengan benar dan jujur.

* Required

Petunjuk Pengisian

1. Angket ini dimaksudkan untuk memperoleh saran dan sebagai tolak ukur pengetahuan masyarakat khususnya generasi muda tentang cerita rakyat Legenda Trunyan.
2. Jawablah setiap pertanyaan berikut dengan memilih pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan jawaban anda.

Nama Lengkap *

Your answer

Usia *

Your answer

Pekerjaan *

Your answer

Jenis Kelamin *

- L
- P

Alamat *

Your answer

Next

Never submit passwords through Google Forms.

This content is neither created nor endorsed by Google. Report Abuse - Terms of Service - Privacy Policy

Google Forms

Form Observasi Game Cerita Rakyat Bali Legenda Desa Trunyan

* Required

Form Observasi Game Cerita Rakyat Bali Legenda Desa Trunyan

Angket ini diedarkan kepada masyarakat khususnya generasi muda sebagai tolak ukur pengetahuan tentang cerita rakyat Legenda Desa Trunyan. Dalam pengisian angket diharapkan diisi dengan benar dan jujur.

Apakah anda pernah membaca atau mendengar cerita rakyat, khususnya cerita rakyat Bali? *

- Ya
- Tidak

Menurut anda, apakah cerita rakyat Bali yang anda ketahui menarik? *

- Ya
- Tidak

Apakah anda mengetahui cerita rakyat Bali mengenai Legenda Desa Trunyan? *

- Ya
- Tidak

Jika iya, dari mana anda mengetahui cerita Legenda Desa Trunyan?

Your answer

Apakah anda suka bermain game? *

- Ya
- Tidak

Apakah anda pernah bermain game bertemakan cerita rakyat, atau legenda suatu tempat? *

- Ya
- Tidak

Jika iya, game apa yang pernah anda mainkan?

Your answer

Apakah anda pernah bermain game bertemakan cerita rakyat Bali ? *

- Ya
- Tidak

Jika iya, sebutkan game bertemakan cerita rakyat tersebut

Your answer

Apakah anda tertarik dengan cerita rakyat berbentuk game? *

- Ya
- Tidak

Apakah anda tertarik jika cerita rakyat Legenda Desa Trunyan dibuatkan game? *

- Ya
- Tidak

Back Submit

UNDIKSHA

Lampiran 9. Rekapitulasi Angket Kebutuhan Masyarakat

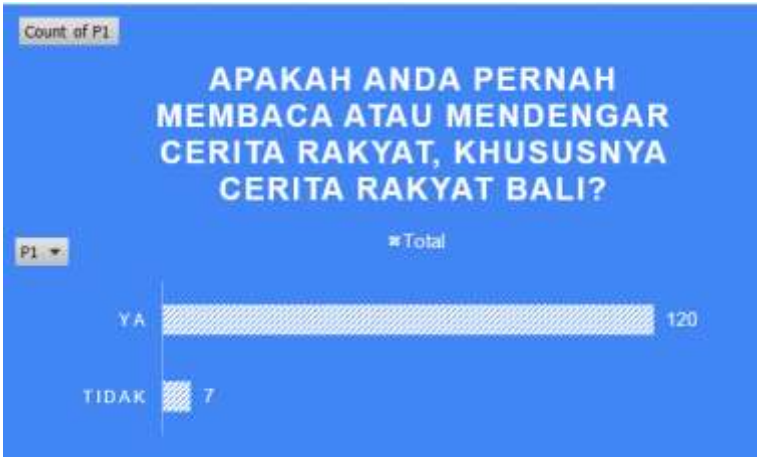
Keterangan: 1 = Ya, 0 = Tidak

No.	Butir Pertanyaan										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	1	0	0	-	1	1	Hades	0	-	1	1
2	0	0	0	-	1	0	-	0	-	1	1
3	1	1	1	Orang Lain	1	0	-	0	-	1	1
4	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
5	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
6	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
7	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
8	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
9	1	1	0	-	0	0	-	0	-	1	1
10	1	1	0	-	0	0	-	0	-	1	1
11	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
12	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
13	0	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
14	1	1	1	Internet	1	1	Lubdaka	1	Lubdaka	1	1
15	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
16	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
17	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
18	1	1	1	Orang Lain	1	0	-	0	-	1	1
19	1	1	1	-	1	0	-	1	-	1	1
20	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
21	1	1	1	Orang Lain	1	0	-	0	-	1	1
22	1	1	1	Buku	1	0	-	0	-	1	1
23	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
24	1	1	1	Internet	0	0	-	0	-	1	1
25	1	1	1	TV	1	1	Pamali	1	Pamali	1	1
26	1	1	1	Internet	1	0	-	0	-	1	1
27	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
28	1	1	0	-	1	0	-	1	Pamali	1	1
29	1	1	1	Orang Lain	0	0	-	0	-	0	1
30	1	1	1	Buku	1	0	-	0	-	1	1
31	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
32	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
33	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
34	0	0	1	Orang Lain	0	0	-	0	-	0	0
35	1	1	1	TV	0	0	-	0	-	1	1
36	1	1	1	Internet	1	0	-	1	Panji sakti	1	1
37	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
38	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
39	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
40	1	1	0	-	1	0	-	0	-	0	0
41	1	1	1	Internet	1	0	-	0	-	1	1
42	1	1	1	Orang Lain	1	1	Mobile legend	0	-	1	1
43	1	1	1	Orang Lain	1	0	-	0	-	1	1

44	1	1	1	Orang Lain	1	0	-	0	-	1	1
45	1	1	1	Orang Lain	1	0	-	0	-	1	1
46	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
47	1	1	1	Orang Lain	1	0	-	0	-	1	1
48	1	1	1	TV	1	0	-	0	-	1	1
49	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
50	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
51	1	1	1	Internet	0	0	-	0	-	1	1
52	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
53	1	1	1	Orang Lain	0	0	-	0	-	1	1
54	1	1	1	Internet	1	0	-	0	-	1	1
55	1	1	1	Orang Lain	1	0	-	0	-	1	1
56	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
57	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
58	1	1	1	Internet	1	0	-	0	-	1	1
59	1	1	1	Buku	0	0	-	0	-	1	1
60	0	1	0	-	1	0	-	1	Gduts	1	1
61	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
62	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
63	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
64	1	1	1	Orang Lain	1	0	-	0	-	1	1
65	1	1	0	-	0	0	-	0	-	1	1
66	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
67	0	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
68	1	1	1	Internet	1	0	-	0	-	1	1
69	1	1	1	Internet	1	0	-	0	-	1	1
70	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
71	1	1	1	Internet	0	0	-	0	-	1	1
72	1	1	1	Orang Lain	0	0	-	0	-	1	1
73	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
74	1	1	1	Orang Lain	1	1	Mobile legend	0	-	1	1
75	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
76	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
77	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
78	1	1	1	Orang Lain	1	0	-	0	-	1	1
79	0	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
80	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
81	1	1	1	Internet	1	0	-	0	-	1	1
82	1	1	1	Internet	1	0	-	0	-	1	1
83	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
84	1	1	1	Orang Lain	1	0	-	0	-	1	1
85	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
86	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
87	1	1	0	-	0	0	-	0	-	1	1
88	1	1	1	Internet	1	1	God of War	0	-	1	1
89	1	1	1	Internet	1	0	-	0	-	1	1
90	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
91	1	1	1	-	0	0	-	0	-	1	1
92	1	1	1	Internet	1	0	-	0	-	1	1

93	1	1	0	-	1	0	-	0	-	0	1
94	1	1	0	-	1	0	-	1	-	1	1
95	1	1	1	Internet	0	0	-	0	-	1	1
96	1	1	1	Buku	1	0	-	0	-	1	1
97	1	1	1	Orang Lain	1	0	-	0	-	1	1
98	1	1	1	Orang Lain	0	0	-	0	-	1	1
99	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
100	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
101	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
102	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
103	1	1	1	Orang Lain	1	0	-	0	-	1	1
104	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
105	1	1	0	-	1	1	God of war	0	-	1	1
106	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
107	1	1	1	Internet	0	0	-	0	-	1	1
108	0	0	0	-	1	0	-	0	-	1	1
109	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
110	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
111	1	1	1	Internet	1	0	-	0	-	1	1
112	1	1	1	Orang Lain	1	1	Legenda Nusantara	0	-	1	1
113	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
114	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
115	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
116	1	1	1	Orang Lain	1	0	-	0	-	1	1
117	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
118	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
119	1	1	1	Buku	1	0	-	0	-	1	1
120	1	1	0	-	0	0	-	0	-	1	1
121	1	1	1	Orang Lain	1	0	-	0	-	1	1
122	1	0	1	Internet	1	0	-	0	-	1	1
123	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
124	1	1	1	Orang Lain	1	0	-	0	-	1	1
125	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
126	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1
127	1	1	0	-	1	0	-	0	-	1	1

Poin Pertanyaan 1:


Count of P1
APAKAH ANDA PERNAH MEMBACA ATAU MENDENGAR CERITA RAKYAT, KHUSUSNYA CERITA RAKYAT BALI?
P1
Total
YA
120
TIDAK
7

Poin Pertanyaan 2:

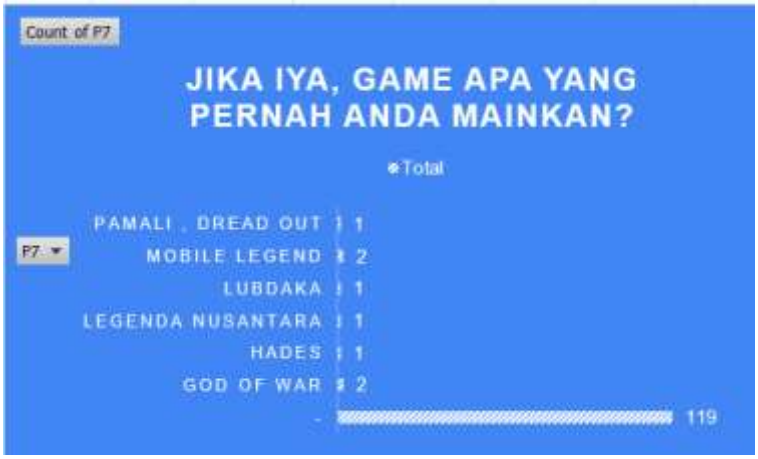
Poin Pertanyaan 3:

Poin Pertanyaan 4:

Poin Pertanyaan 5:

Poin Pertanyaan 6:

Poin Pertanyaan 7:



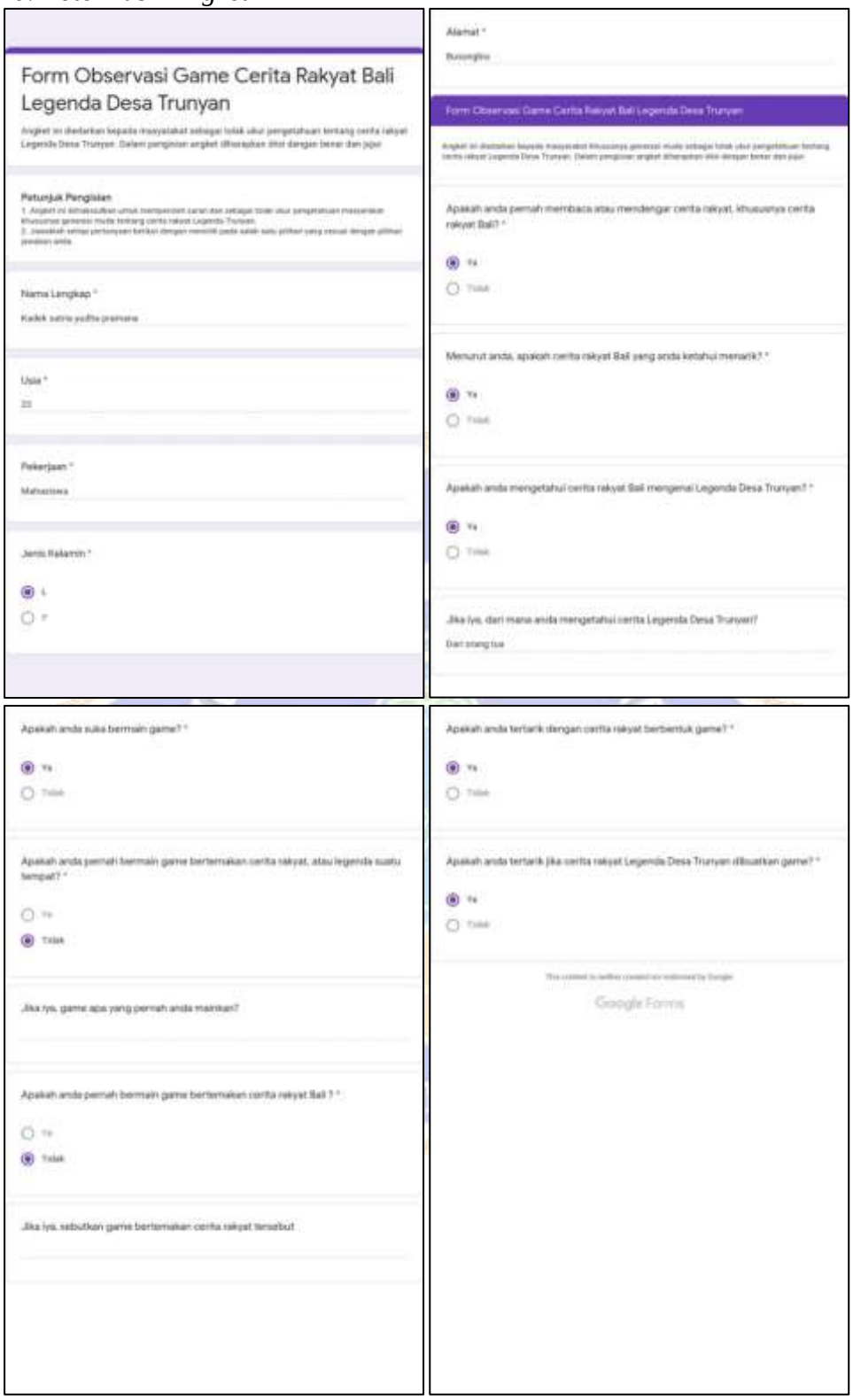
Poin Pertanyaan 8:

Poin Pertanyaan 9:

Poin Pertanyaan 10:

Poin Pertanyaan 11:

Lampiran 10. Foto Hasil Angket



Form Observasi Game Cerita Rakyat Bali Legenda Desa Trunyan

Angket ini diedarkan kepada masyarakat sebagai tolak ukur pengetahuan tentang cerita rakyat Legenda Desa Trunyan. Dalam pengisian angket diharapkan diisi dengan benar dan jujur

Petunjuk Pengisian

1. Angket ini dibuat sebagai tolak ukur pengetahuan masyarakat khususnya generasi muda tentang cerita rakyat Legenda Trunyan.
2. Jawablah setiap pertanyaan berikut dengan memilih pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan jawaban anda.

Nama Lengkap *

Kadek satria yudha pramana

Usia *

23

Pekerjaan *

Mahasiswa

Jenis Kelamin *

- (•) L
- ( ) P

Alamat *

Burungtiu

Form Observasi Game Cerita Rakyat Bali Legenda Desa Trunyan

Angket ini diedarkan kepada masyarakat khususnya generasi muda sebagai tolak ukur pengetahuan tentang cerita rakyat Legenda Desa Trunyan. Dalam pengisian angket diharapkan diisi dengan benar dan jujur

Apakah anda pernah membaca atau mendengar cerita rakyat, khususnya cerita rakyat Bali? *

- (•) Ya
- ( ) Tidak

Menurut anda, apakah cerita rakyat Bali yang anda ketahui menarik? *

- (•) Ya
- ( ) Tidak

Apakah anda mengetahui cerita rakyat Bali mengenai Legenda Desa Trunyan? *

- (•) Ya
- ( ) Tidak

Jika iya, dari mana anda mengetahui cerita Legenda Desa Trunyan?

Dari orang tua

Apakah anda suka bermain game? *

- (•) Ya
- ( ) Tidak

Apakah anda pernah bermain game bertemakan cerita rakyat, atau legenda suatu tempat? *

- ( ) Ya
- (•) Tidak

Jika iya, game apa yang pernah anda mainkan?

Apakah anda pernah bermain game bertemakan cerita rakyat Bali ? *

- ( ) Ya
- (•) Tidak

Jika iya, sebutkan game bertemakan cerita rakyat tersebut

Apakah anda tertarik dengan cerita rakyat berbentuk game? *

- (•) Ya
- ( ) Tidak

Apakah anda tertarik jika cerita rakyat Legenda Desa Trunyan dibuatkan game? *

- (•) Ya
- ( ) Tidak

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Lampiran 11. Foto Kegiatan Observasi

Wawancara serta validasi cerita rakyat Legenda Desa Trunyan bapak I Nengah Putra

Wawancara persona Gusti Ngurah Ray Airlangga dan Gusti Sadhu Jnanin Wrekodara

UNDIKSHA

Lampiran 12. Hasil Perancangan Antarmuka

Antarmuka	**Keterangan**
	Antarmuka Menu Utama
	Antarmuka menu pengaturan pada menu utama
	Antarmuka menu panel credit pada menu utama
 	Antarmuka cara bermain pada menu utama

		Antarmuka peringatan ketika memulai permainan baru karena sudah ada *progress* permainan pada sesi sebelumnya.
		Antarmuka *cutscene*
		Antarmuka *loading screen*
		Antarmuka *overworld*
		Antarmuka dialog pada *overworld*
		Antarmuka menu jeda bagian opsi

		Antarmuka menu status pada menu jeda
		Antarmuka menu karakter pada menu jeda
		Antarmuka menu tujuan pada menu jeda
		Antarmuka menu cara bermain pada menu jeda
		Antarmuka menu perbekalan pada menu jeda
		Antarmuka mendapat tujuan baru

		Antarmuka *battle scene*
		Antarmuka menu bekal pada *battle scene*
		Antarmuka menu sihir pada *battle scene*
		Antarmuka menu target pada *battle scene*.
		Antarmuka menu ketika giliran musuh
		Antarmuka menu ketika mencoba untuk kabur dari pertarugan

		Antarmuka menu kemenangan setelah bertarung
		Antarmuka tujuan yang tercapai
		Antarmuka tujuan gagal / *game over*
		Antarmuka permainan selesai / *victory*

UNDIKSHA

Lampiran 13. Hasil Perancangan Dungeon

Dungeon	**Keterangan**
	1102-Dungeon1 *Perbatasan Kerajaan Surakarta*
	1103-Dungeon2 *Hutan Blambangan*
	2101-Dungeon3 *Hutan Bali Barat*
	3100-Dungeon4 *Lereng Bukit Kintamani*

		3101-Dungeon5 *Bukit Kintamani*
		4101-Dungeon6 *Hutan Batur*
		5101-Dungeon7 *Pesisir Desa Abang*
		6100-Dungeon8 *Hutan Batur*

Lampiran 14. Hasil Perancangan Cutscene

Gambar	Keterangan
	1100-Cutscene01 *Raja Dalem Solo dihampiri oleh Dewi penjaga Pohon Taru Menyan di alam mimpi yang memberi tahu bahwa jika harum Pohon Taru Menyan tercium hingga ke Kerajaan Surakarta ia harus menitahkan putra-putrinya mencari bau harum tersebut*
	1101-Cutscene02 *Ketika wangi Pohon Taru Menyan tercium hingga Kerajaan Surakarta, Raja Dalem Solo menitahkan keempat putra putrinya untuk mencari bau harum tersebut sesuai dengan mimpi yang dialaminya beberapa tahun silam*
	3102-Cutscene03 *Setelah beberapa purnama melakukan perjalanan, Putri Keempat Dalem Solo kelelahan dan tidak dapat melanjutkan perjalanan lebih jauh, ia pun menetap di tempat yang kini disebut Pura Batur*
	4100-Cutscene04 *Perjalanan dilanjutkan tanpa Putri Keempat Dalem Solo, setelah mencapai di suatu tempat Putra Ketiga Dalem Solo melihat burung jalak bali dan tertarik dengannya, hal ini tidak disukai oleh kakak-kakaknya*
	4103-Cutscene05 *Tidak tahan dengan kelakuan adiknya yang menghambat perjalanan, Putra Pertama Dalem Solo pun menyuruh adiknya Putra Ketiga Dalem Solo tidak melanjutkan perjalanan, tidak terima akan keputusan kakaknya, Putra Ketiga Dalem Solo berdebat cukup lama dengan kakaknya, hingga akhirnya Putra Pertama Dalem Solo kalap dan menendang adiknya hingga jatuh metimpuh*

	5100-Cutscene06 *Perjalanan dilanjutkan oleh Putra Kedua dan Pertama Dalem Solo. Mereka tiba di dengan seorang gadis dari desa Abang, Putra Kedua Dalem Solo yang tertarik padanya pun menggoda gadis itu, namun hal ini tidak disukai oleh kakaknya*
	5102-Cutscene07 *Karena menghambat perjalanan, Putra Pertama Dalem Solo pun menyuruh adiknya untuk menetap, Putra Kedua Dalem Solo menentang keputusan kakaknya dan akhirnya Putra Pertama Dalem Solo pun menendang adiknya hingga jatuh melingkuh*
	6101-Cutscene08 *Perjalanan dilanjutkan oleh Putra Pertama Dalem Solo seorang diri, hingga akhirnya ia menemukan sebuah pohon yang menjulang tinggi. Dan berbau harum, tidak salah lagi pohon ini adalah Pohon Taru Menyan. Ia bertemu dengan seorang Dewi yang memperkenalkan bahwa ia adalah anak dari Dewi yang muncul di mimpi ayahnya, mereka pun saling jatuh cinta dan menikah. Mereka membangun kerajaan Trunyan untuk menjaga pohon Taru Menyan agar tidak jatuh ke tangan kerajaan lain.*
	6102-Cutscene09 *Banyaknya korban perang yang berjatuhan karena serangan dari kerajaan lain untuk memiliki pohon Taru Menyan, akhirnya Ratu Sakti Pancering Jagat memutuskan untuk menaruh mayat dibawah pohon tersebut dengan harapan bau harum tersebut dapat dinetralisir, dan rencana itu berhasil.*
	6103-Cutscene10 *Kerajaan Trunyan mengalami kemunduran setelah letusan Gunung Batur*

Lampiran 15. Hasil Uji Blackbox

Lampiran 2. Instrumen Uji Black Box

ANGKET PENGUJIAN BLACK BOX
GAME RPG 2D LEGENDA DESA TRUNYAN (TRUNYAN)

Nama : MADE AGUS PRAJI SUJAYA
Pekerjaan : MAHASISWA
Tanggal Pengujian : 7 OKTOBER 2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berilah tanda (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Gim dapat berjalan dengan baik	√	

No.	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Main Menu Dynamics			
1	Terdapat 5 opsi dalam *menu utama* yang dapat dipilih oleh pemain, diantaranya adalah *mulai permainan lanjutkan permainan, cerita, setelan, panel credit, keluar*.	√	
2	*Mulai Permainan* mengarahkan pemain untuk memulai gim baru	√	
3	Jika ada *progress* yang telah berjalan sebelumnya, gim akan mengkonfirmasi apakah pemain ingin menimpa (*overwrite*) *progress* yang telah berjalan.	√	
4	*Mulai Permainan* menimpa (*overwrite*) *progress* yang telah berjalan (jika ada).	√	
5	*Lanjutkan Permainan* hanya terlihat jika pemain sudah melakukan *progress* dalam permainan sebelumnya	√	
6	*Lanjutkan Permainan* mengarahkan pemain ke lokasi *progress* gim disimpan terakhir yang dilakukan oleh pemain sebelumnya.	√	
7	*Cerita* akan mengarahkan pemain menuju mode cerita, pemain hanya ditampilkan *cutscene* dengan narasi yang sudah disusun tanpa memainkan gim.	√	
8	*Pengaturan* mengarahkan pemain kepada menu pengaturan	√	
9	Pemain dapat mengatur beberapa elemen dalam gim dimana saat ini hanya bisa mengatur volume suara saja.	√	
10	*Panel Credit* mengarahkan pemain kepada tampilan detail tim pengembang, dan siapa saja yang terlibat dalam pengembangan gim tersebut, dan lisensi *asset* yang digunakan.	√	
11	*Keluar* mengarahkan pemain untuk keluar dari gim.	√	

12	Memilih salah satu dari opsi dalam *main menu* dapat dilakukan dengan klik kiri pada perangkat tetikus.	✓	
Cutscene and Dialogue Dynamics			
13	*Control* pemain akan di-*disable* selama *cutscene* aktif ataupun ketika dialog aktif.	✓	
14	Pemain dapat melewatkan *cutscene* dengan menekan tombol *enter*.	✓	
15	Dialog yang ditampilkan per-pengucapan dapat di lewatkan dengan klik kiri pada tetikus.	✓	
Overworld Movement Dynamics			
16	Tekan "W" untuk bergerak ke atas (*Y axis* > 0)	✓	
17	Tekan "A" untuk bergerak ke kiri (X *axis* < 0)	✓	
18	Tekan "S" untuk bergerak ke bawah (*Y axis* < 0)	✓	
19	Tekan "D" untuk bergerak ke kanan (*X axis* > 0)	✓	
20	Jika salah satu dari keempat tombol tersebut tidak ditekan maka pemain tidak bergerak.	✓	
Overworld Dynamics			
21	Beberapa titik tertentu merupakan titik berpindah ke zona tertentu, jika pemain mencapai titik tersebut maka pemain akan berpindah secara otomatis ke zona tersebut.	✓	
22	Klik kiri menggunakan tetikus pada *NPC* di *overworld* dapat mengajaknya berbicara	✓	
23	Dalam *dungeon* terdapat zona dimana *encounter* dari musuh terjadi sewaktu-waktu, *encounter* akan terjadi jika pemain berada di zona tersebut	✓	
24	Dalam keadaan khusus, pemain akan bertemu dengan *boss* dan harus melawannya, untuk melawannya dapat dilakukan dengan mendekati hingga menyentuh *boss* tersebut	✓	
25	Ketika mencapai titik pindah zona, akan memindahkan player ke zona tujuan.	✓	
Pause Menu Dynamics			
26	*Pause Menu* (Menu Jeda) dapat dilakukan dengan klik tombol *tab* atau *escape* atau tombol menu pada bagian pojok kanan atas ketika berada di *overworld*.	✓	
27	*Pause Menu* (Menu Jeda) terdiri dari beberapa menu, diantaranya adalah menu *status, perbekalan, tujuan, karakter, cara bermain dan tutup*. Secara *default pause menu* akan menampilkan menu *opsi* dimana pemain dapat melakukan pengaturan seperti pada *main menu*.	✓	
28	Pemain melakukan klik kiri dengan tetikus pada salah satu *menu* yang ada.	✓	
29	Pada bagian *perbekalan*, pemain dapat melihat detail *item bekal* dengan melakukan klik kiri pada gambar *item*.	✓	

30	Pada bagian *perbekalan*, pemain dapat menggunakannya (*gunakan*), membuatnya (*racik*), dan membuangnya (*buang*).	✓	
31	Pada bagian *perbekalan*, jika pemain memilih menggunakan *item*, *pemain* dapat memilih ke karakter siapa *item* tersebut digunakan.	✓	
32	Pada bagian *perbekalan*, jika pemain memilih membuat *item* maka akan menampilkan menu *racik*.	✓	
33	Pada bagian *karakter* akan menampilkan statistik karakter secara individual.	✓	
34	Pada bagian *status* akan menampilkan kondisi setiap tokoh dalam permainan.	✓	
35	Pada bagian *cara bermain* akan menampilkan cara bermain yang dapat diikuti oleh pemain.	✓	
36	Ketika memilih *quit game* pemain akan diarahkan menuju *main menu*.	✓	
37	Untuk keluar dari *menu*, pemain dapat melakukannya dengan memilih *tutup*	✓	
Crafting Dynamics			
38	Pemain dapat melakukan *crafting (racik item)* ketika tidak sedang menjalankan *battle*.	✓	
39	*Crafting* dapat diakses melalui *menu jeda* di bagian *perbekalan*.	✓	
40	*Crafting* akan mengurangi jumlah *item* bahan dan menambah jumlah *item* hasil *crafting* dalam *perbekalan*.	✓	
Battle Dynamics			
41	*Encounter* oleh musuh terjadi secara acak pada zona tertentu.	✓	
42	*Encounter* oleh boss terjadi jika pemain menyentuh boss.	✓	
43	Urutan melakukan aksi dilakukan secara acak, sehingga tidak dapat dipastikan jika pemain mendapat giliran pertama.	✓	
44	Terdapat 4 opsi saat melakukan aksi untuk *character* yaitu adalah *serang, sihir, bekal,* dan *kabur*.	✓	
45	Musuh memiliki daftar aksi yang dimilikinya sendiri untuk melukai karakter dalam *battle*.	✓	
46	*Serang* dan *sihir* akan memberikan *damage* kepada musuh dan mengurangi poin *HP* musuh.	✓	
47	*Kabur* akan membuat pemain mencoba meninggalkan musuh	✓	
48	*Kabur* memiliki kemungkinan yang tidak 100%, sehingga memiliki kemungkinan gagal	✓	
49	Jika *Kabur* gagal maka dianggap sudah melakukan aksi.	✓	
50	Jika *kabur* berhasil maka *pertarungan* akan selesai dan pemain tidak akan mendapatkan poin *EXP*	✓	
51	Musuh yang *HP* nya mencapai 0 akan tumbang.	✓	

52	*Karakter* yang *HP* nya mencapai 0 tidak akan bisa bertarung sampai pertarungan selanjutnya	✓	
53	*Karakter* yang *HP* nya mencapai 0 tidak dapat dipulihkan oleh *Item* jika *battle* tersebut belum usai.	✓	
54	*Battle* yang dimenangkan oleh pemain akan memberikan akumulasi poin *EXP* yang diberikan kepada masing-masing *playable character*.	✓	
55	*Playable Character* yang mendapatkan poin EXP yang cukup akan naik level dan setiap atribut akan naik secara otomatis.	✓	
56	Jumlah *Playable character* akan berubah mengikuti cerita Legenda Desa Trunyan.	✓	
57	*Battle* yang dimenangkan oleh musuh akan membuat gim berakhir dengan status *game over*	✓	
58	Ketika status *game over*, pemain dapat memilih *lanjutkan permainan terakhir* atau kembali ke *menu utama*.	✓	
59	*Attribute point* digunakan untuk meningkatkan statistik pemain (*HP Poin, MP Poin, Strength,* dan *Defense*)	✓	
60	Peningkatan atribut otomatis dilakukan ketika *playable character* naik level setelah mendapatkan poin EXP yang cukup.	✓	
61	*Strength* berpengaruh pada jumlah *damage point character*	✓	
62	*Defense* berpengaruh pada kemampuan *character* untuk menahan serangan musuh.	✓	
63	*Playable Character* dapat menggunakan *bekal* di tengah *battle* dan dihitung sebagai aksi.	✓	
64	Penggunaan *item* di tengah *battle* dihitung sebagai aksi	✓	
65	*Boss* memiliki statistik yang lebih kuat jika dibandingkan musuh biasa.	✓	
66	*HP* dan *Mana Point character* tidak di-reset setiap *battle* selesai	✓	

Komentar:

SINGARAJA, 7 OKTOBER 2021

MADE AGUS PANDI SUMAYA

Lampiran 16. Uji Ahli Isi Pertama Uji Ahli Isi kedua

UjiAhliIsi

Form: Angket Uji Ahli Isi Pengembangan Game RPG 2D Legenda Desa Trunyan

Nama Lengkap	I Wayan, Besar
Pekerjaan	Kepala Dusun Banjar Adat Madia Desa Trunyan
Date-Time	09-Oct-2021 04:23 PM
Kesesuaian isi cerita dengan gim	Sesuai
Kejelasan ilustrasi gambar dengan gim	Sesuai
Kelengkapan jalan cerita dalam gim	Sesuai
Kejelasan tujuan gim	Sesuai
Kejelasan informasi atau pesan yang dapat dipetik dari game	Sesuai
Penggunaan kata dan kalimat dalam deskripsi sudah tepat.	Sesuai
Komentar/Saran	Tidak ada
Tanda Tangan	

Nama Lengkap	I Nengah, Putra
Pekerjaan	Kelian Banjar Adat Madia Desa Trunyan
Date-Time	09-Oct-2021 03:21 PM
Kesesuaian isi cerita dengan gim	Sesuai
Kejelasan ilustrasi gambar dengan gim	Sesuai
Kelengkapan jalan cerita dalam gim	Sesuai
Kejelasan tujuan gim	Sesuai
Kejelasan informasi atau pesan yang dapat dipetik dari game	Sesuai
Penggunaan kata dan kalimat dalam deskripsi sudah tepat.	Sesuai
Komentar/Saran	Tidak ada
Tanda Tangan	

ZOHO Forms

Lampiran 17 Perhitungan Uji Ahli Isi

		Penilai 1 (I Wayan Besar)	
		Tidak Sesuai	Sesuai
	Tidak Sesuai	(A) -	(B) -
		(C) -	(D) 1,2,3,4,5,6

$$Koefisien\ Validitas = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{6}{6} = 1.00$$

Kemudian dibandingkan dengan tabel tingkat validitas berdasarkan nilai koefisien validitas dibawah.

Nilai Koefisien Validitas	**Tingkat Validitas**
0,80 ≤ skor ≤ 1,00	Sangat Tinggi
0,60 ≤ skor ≤ 0,79	Tinggi
0,40 ≤ skor ≤ 0,59	Cukup
0,20 ≤ skor ≤ 0,39	Rendah
0,00 ≤ skor ≤ 0,19	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel di atas, nilai koefisien validitas yang didapatkan adalah 1.00 sehingga termasuk dalam kategori tingkat validitas sangat tinggi.

Lampiran 18. Uji Ahli Media Pertama Uji Ahli Media Kedua

ANGKET PENGUJIAN AHLI MEDIA
GAME RPG 2D LEGENDA DESA TRUNYAN (TRUNYAN)

Nama : I Putu Kusuma Putra
Pekerjaan : Game Developer
Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berilah tanda (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Keterangan	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Gim dapat berjalan dengan baik	√	

No.	Pernyataan	Keterangan	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Visualisasi Design			
1	Penggunaan warna terhadap lingkungan sudah sesuai	√	
2	Tampilan gim sesuai dengan tema yang ditetapkan	√	
3	Tampilan gim tidak membosankan	√	
4	Visualisasi lingkungan aplikasi sudah sesuai	√	
Karakter			
5	Visualisasi character sudah sesuai dengan tokoh rancangan	√	
Audio			
6	Penggunaan background music sudah mempresentasikan suasana game	√	
7	Pengaturan volume pada audio sudah sesuai	√	
Antarmuka			
8	Petunjuk penggunaan aplikasi sudah jelas	√	
9	Menu aplikasi mudah digunakan	√	
10	Fungsi tombol aplikasi sudah resmi	√	

Komentar:

2021

I Putu Kusuma Putra

Hasil Pengujian Uji Media

Form Angket Uji Ahli Media Pengembangan Game RPG 2D Legenda Desa Trunyan

Name Lengkap	Kriswin, Yunior
Pekerjaan	Game Artist
Penggunaan warna terhadap lingkungan sudah sesuai	Sesuai
Tampilan gim sesuai dengan tema yang ditetapkan	Sesuai
Tampilan gim tidak membosankan	Sesuai
Visualisasi lingkungan aplikasi sudah sesuai	Sesuai
Visualisasi character sudah sesuai dengan tokoh rancangan	Sesuai
Penggunaan background music sudah mempresentasikan suasana game	Sesuai
Pengaturan volume pada audio sudah sesuai	Sesuai
Petunjuk penggunaan aplikasi sudah jelas	Sesuai
Menu aplikasi mudah digunakan	Sesuai
Fungsi tombol aplikasi sudah resmi	Sesuai
Komentar/Saran	Tidak ada
Tanda Tangan	
Added Time	13-Oct-2021 17:50:33

Forms

Lampiran 19. Perhitungan Uji Media

		Penilai 1 (I Putu Kusuma Putra, S.Pd)	
		Tidak Sesuai	Sesuai
	Tidak Sesuai	(A) -	(B) -
		(C) -	(D) 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

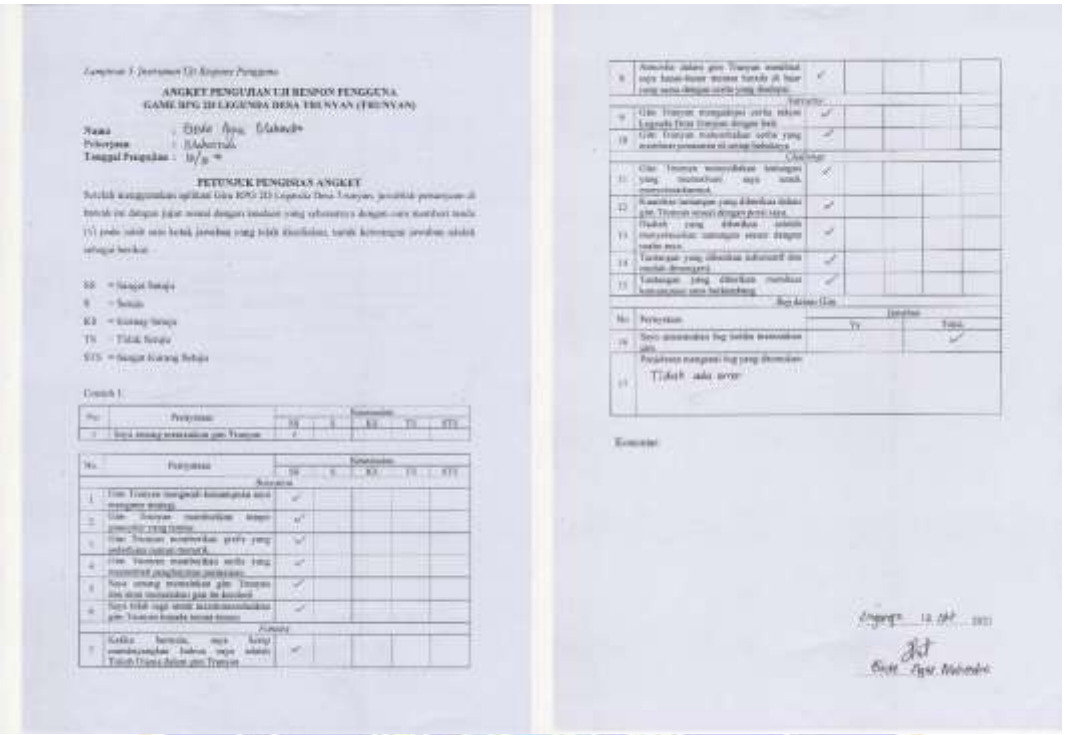
Kemudian dibandingkan dengan tabel tingkat validitas berdasarkan nilai koefisien validitas dibawah.

$$Koefisien\ Validitas = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{10}{10} = 1.00$$

Nilai Koefisien Validitas	**Tingkat Validitas**
0,80 ≤ skor ≤ 1,00	Sangat Tinggi
0,60 ≤ skor ≤ 0,79	Tinggi
0,40 ≤ skor ≤ 0,59	Cukup
0,20 ≤ skor ≤ 0,39	Rendah
0,00 ≤ skor ≤ 0,19	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel di atas, nilai koefisien validitas yang didapatkan adalah 1.00 sehingga termasuk dalam kategori tingkat validitas sangat tinggi.

Lampiran 20. Hasil Uji Respon Pengguna



Lampiran 3. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN UJI RESPON PENGGUNA
GAME RPG 2D LEGENDA DESA TRUNYAN (TRUNYAN)

Nama : Putu Ayu Mahendra
Pekerjaan : Mahasiswa
Tanggal Pengujian : 10/9 '22

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Setelah menggunakan aplikasi Gim RPG 2D Legenda Desa Trunyan, jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan kondisi yang sebenarnya dengan cara memberi tanda (√) pada salah satu kolok jawaban yang telah disediakan, untuk keterangan jawaban adalah sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Kurang Setuju

Contoh 1:

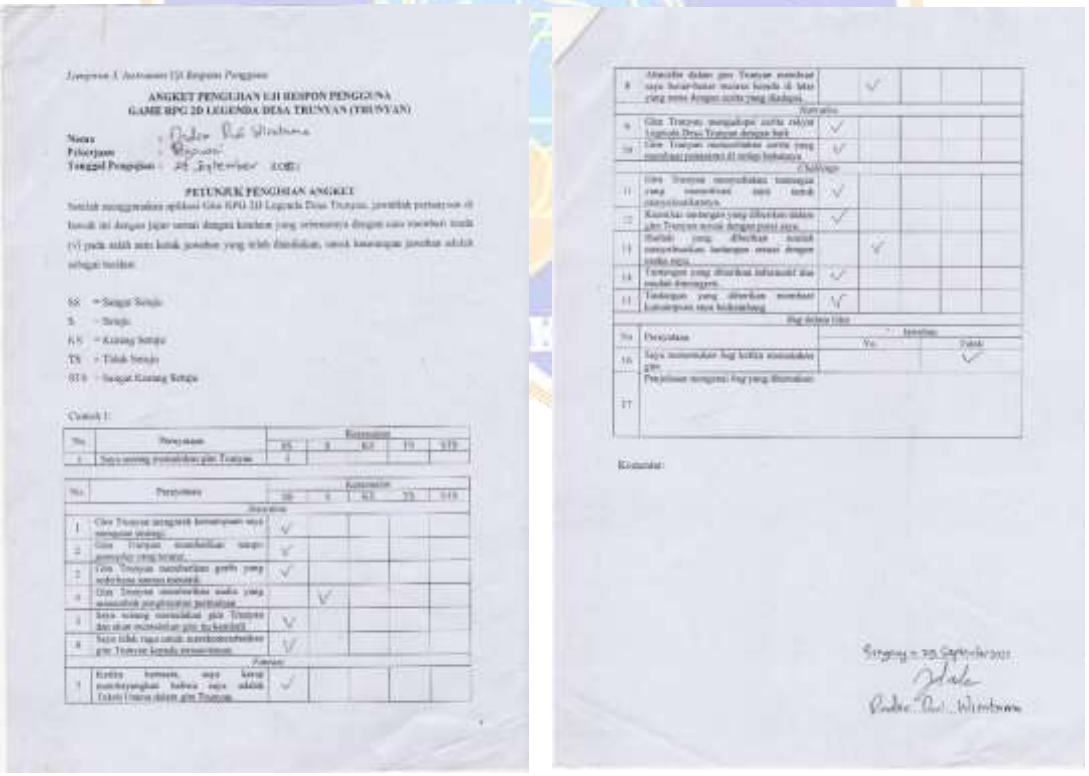
No.	Pernyataan	Keterangan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya senang memainkan gim Trunyan	√				

No.	Pernyataan	Keterangan				
		SS	S	KS	TS	STS
Interaksi						
1	Gim Trunyan mengajak kemampuan saya mengatasi masalah	√				
2	Gim Trunyan memberikan tempo permainan yang tepat	√				
3	Gim Trunyan memberikan grafik yang sesuai dengan materi	√				
4	Gim Trunyan memberikan audio yang mendukung pengalaman permainan	√				
5	Saya senang memainkan gim Trunyan dan akan memainkan gim ini kembali	√				
6	Saya tidak ragu untuk merekomendasikan gim Trunyan kepada teman-teman	√				
Fungsi						
7	Ketika bermain, saya kurang memahami bahwa saya adalah Tokoh Utama dalam gim Trunyan	√				
8	Alunan dalam gim Trunyan membuat saya benar-benar merasa berada di lokasi yang sama dengan cerita yang disajikan	√				
Narasi						
9	Gim Trunyan mengadopsi cerita rakyat Legenda Desa Trunyan dengan baik	√				
10	Gim Trunyan menyisipkan cerita yang memberi pemahaman di setiap lokasinya	√				
Challenge						
11	Gim Trunyan menyediakan tantangan yang memotivasi saya untuk menyelesaikannya	√				
12	Kesulitan tantangan yang diberikan dalam gim Trunyan sesuai dengan pola saya	√				
13	Hadiah yang diberikan setelah menyelesaikan tantangan sesuai dengan usaha saya	√				
14	Tantangan yang diberikan informatif dan mudah dimengerti	√				
15	Tantangan yang diberikan membuat kemampuan saya berkembang	√				
Bagi dosen Gim						

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
16	Saya menemukan bug ketika memainkan gim		√
17	Penjelasan mengenai bug yang ditemukan: "Tidak ada error"		

Komentar:

Singaraja, 10 [illegible] 2022
Putu Ayu Mahendra



Lampiran 3. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN UJI RESPON PENGGUNA
GAME RPG 2D LEGENDA DESA TRUNYAN (TRUNYAN)

Nama : Putu Pri Windana
Pekerjaan : Mahasiswa
Tanggal Pengujian : 28 September 2022

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Setelah menggunakan aplikasi Gim RPG 2D Legenda Desa Trunyan, jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan kondisi yang sebenarnya dengan cara memberi tanda (√) pada salah satu kolok jawaban yang telah disediakan, untuk keterangan jawaban adalah sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Kurang Setuju

Contoh 1:

No.	Pernyataan	Keterangan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya senang memainkan gim Trunyan	√				

No.	Pernyataan	Keterangan				
		SS	S	KS	TS	STS
Interaksi						
1	Gim Trunyan mengajak kemampuan saya mengatasi masalah	√				
2	Gim Trunyan memberikan tempo permainan yang tepat	√				
3	Gim Trunyan memberikan grafik yang sesuai dengan materi	√				
4	Gim Trunyan memberikan audio yang mendukung pengalaman permainan		√			
5	Saya senang memainkan gim Trunyan dan akan memainkan gim ini kembali	√				
6	Saya tidak ragu untuk merekomendasikan gim Trunyan kepada teman-teman	√				
Fungsi						
7	Ketika bermain, saya kurang memahami bahwa saya adalah Tokoh Utama dalam gim Trunyan	√				
8	Alunan dalam gim Trunyan membuat saya benar-benar merasa berada di lokasi yang sama dengan cerita yang disajikan		√			
Narasi						
9	Gim Trunyan mengadopsi cerita rakyat Legenda Desa Trunyan dengan baik	√				
10	Gim Trunyan menyisipkan cerita yang memberi pemahaman di setiap lokasinya	√				
Challenge						
11	Gim Trunyan menyediakan tantangan yang memotivasi saya untuk menyelesaikannya	√				
12	Kesulitan tantangan yang diberikan dalam gim Trunyan sesuai dengan pola saya	√				
13	Hadiah yang diberikan setelah menyelesaikan tantangan sesuai dengan usaha saya		√			
14	Tantangan yang diberikan informatif dan mudah dimengerti	√				
15	Tantangan yang diberikan membuat kemampuan saya berkembang	√				
Bagi dosen Gim						

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
16	Saya menemukan bug ketika memainkan gim		√
17	Penjelasan mengenai bug yang ditemukan:		

Komentar:

Singaraja, 28 September 2022
Putu Pri Windana

Lampiran 3. Instrumen UJI Respons Pengguna

ANGKET PENGUJIAN UJI RESPON PENGGUNA
GAME RPG 2D LEGENDA DESA TRUNYAN (TRUNYAN)

Nama : Kadek Indra Pratama
Pekerjaan : Siswa
Tanggal Pengujian : 18 – Oktober 2021

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Setelah menggunakan aplikasi Game RPG 2D Legenda Desa Trunyan, jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan rasakan yang sebenarnya dengan cara memberi tanda (✓) pada salah satu kotak jawaban yang telah disediakan, untuk keterangan jawaban adalah sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Kurang Setuju

Contoh :

No.	Pernyataan	Keterangan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya senang memainkan game Trunyan	✓				

No.	Pernyataan	Keterangan				
		SS	S	KS	TS	STS
	Interface					
1	Game Trunyan menyajikan karakter pada saya menyenangkan (menarik)	✓				
2	Game Trunyan memberikan warna-warna yang menarik		✓			
3	Game Trunyan menampilkan gambar yang ketebalan cukup nyamanan		✓			
4	Game Trunyan menampilkan teks yang mudah untuk pengkomunikasian pemainnya		✓			
5	Saya senang memainkan game Trunyan dan akan memainkan game ini kembali		✓			
6	Saya tidak saya untuk memainkan game Trunyan kepada teman-teman		✓			
	Permainan					
7	Kadang kemauan saya hampir membosankan karena saya adalah Tokoh Utama dalam game Trunyan			✓		
8	Alternatif dalam game Trunyan membuat saya lebih tertarik karena berada di lokasi yang saya dengan cerita yang diakses			✓		
	Narrative					
9	Game Trunyan mengajarkan nilai-nilai Legenda Desa Trunyan dengan baik	✓				
10	Game Trunyan menyampaikan cerita yang membuat penasaran di setiap kelanjutan		✓			
	Challenge					
11	Game Trunyan menyesuaikan tantangan yang ditawarkan saya untuk menyelesaikannya		✓			
12	Kesulitan tantangan yang diberikan dalam game Trunyan sesuai dengan pola saya		✓			
13	Hadiah yang diberikan setelah menyelesaikan tantangan sesuai dengan usaha saya		✓			
14	Tantangan yang diberikan informasi dan mudah dimengerti		✓			
15	Tantangan yang diberikan membuat kemampuan saya berkembang			✓		

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
16	Saya menemukan bug ketika memainkan game	✓	
17	Pengalaman mengenai bug yang ditemukan: Terkadang bug pada mob atau character		

Keterangan :

Singaraja, 18 Oktober 2021

Kadek Indra Pratama

Lampiran 21 Tabel Responden Uji Respon Pengguna

NO	NAMA LENGKAP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	BUG	PENJELASAN BUG	TOTAL
1	Martinus Alwindi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	Tdk	-	75
2	Komang Yudi, Utama	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	Tdk	-	60
3	Daniel, Sihite	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	Tdk	-	64
4	Sang Putu Yoga, Pramana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	Tdk	-	75
5	I Made Dwi Ananta, Yoga	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	Tdk	-	74
6	Made, Medhi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	Tdk	-	75
7	Made Dwi, Sukarasa	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	Tdk	-	71
8	Ketut Gede, Subiksa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	Tdk	-	75
9	Zaeni Abdul, Majid	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	Tdk	-	63
10	I Nyoman, Triarta	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	Tdk	-	67
11	Gede Agus, Mahendra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	Tdk	-	75
12	I Made Bagus, Alviantara	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	Tdk	-	73
13	Kadek Suka, Astawa	5	4	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	3	Ya	Terkadang bug pada map atau charater	59
14	I Made Ary Dhana, Iswara	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	Tdk	-	72
15	Komang Ari Suparta, Jaya	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	Tdk	-	70
16	I Gede Anggie Suardika, Arpin	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	Tdk	-	69
17	Dadex Dwi, Wiratama	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	Tdk	-	72
18	I Made Andika Lesmana, Giri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	Tdk	-	75
19	I Komang Yoga, Saputra	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	Tdk	-	69
20	Putu Deri Ariyasa, Dana	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	Tdk	-	70
21	Nyoman Juli, Budiartawan	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	Tdk	-	73
22	Made Yuda, Sadewa	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	Tdk	-	73
23	Yusril Ihza, Mahendra	4	5	5	5	3	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	Tdk	-	61
24	Dede Nata, Parwanta	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	Tdk	-	60
25	Putu Pande Astawa, Alexander	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	Tdk	-	61
26	Made Wira, Yanottama	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	Tdk	-	74
27	Bayu Kresna, Wiratama	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	Tdk	-	73

28	David Andreas, Victor	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	Tdk	-	75
29	I Wayan Pasek, Suwidia	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	Tdk	-	68
30	Made Sri Utama, Wijaya	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	Tdk	-	62
31	I Made Beny, Gunarta	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	Tdk	-	70
Σ																			**2153**

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 22. Hasil Perhitungan Uji Respon Pengguna

Setelah data diperoleh, data diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$persentase\ tanggapan = \frac{\Sigma\ skor\ diperoleh}{\Sigma\ skor\ maksimal}\ x\ 100\%$$

$$= \frac{2153}{(75\ x\ 31)}\ x\ 100\%$$

$$= \frac{2153}{2325}\ x\ 100\%$$

$$= 0{,}926\ x\ 100\%$$

$$= 93\%$$

Total dari skor yang diperoleh didapatkan dari hasil penjumlahan semua skor akhir dari responden, sedangkan total dari skor maksimal didapatkan dari skor maksimal setiap responden yang dapat diraih dikalikan dengan jumlah responden. Maka dengan persentase tanggapan sebesar 93% sesuai dengan tabel dibawah, gim Trunyan termasuk ke dalam kategori "sangat baik".

Kriteria	Persentase
Sangat baik	84% < skor ≤ 100%
Baik	68% < skor ≤ 84%
Cukup baik	52% < skor ≤ 68%
Kurang baik	36% < skor ≤ 52%
Sangat kurang baik	% < skor ≤ 20%

Lampiran 23. Dokumentasi Uji Ahli Isi, Media, Respon

(Dokumentasi Uji Ahli Isi)

(Dokumentasi Uji Ahli Media)

(Dokumentasi Uji Respon pengguna)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA