



LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Pengukuran Pengetahuan

ANGKET PENGUKURAN PENGETAHUAN MASYARAKAT TENTANG

CERITA PARASURAMA AWATARA

IDENTITAS RESPONDEN

NAMA :

PEKERJAAN :

JENIS KELAMIN : L/P (Lingkari)

ALAMAT :

A. Pengantar

Angket ini diedarkan kepada masyarakat sebagai tolak ukur pengetahuan dibidang sejarah dan budaya khususnya pengetahuan tentang cerita Parasurama Awatara. Dalam pengisian angket diharapkan diisi dengan benar dan jujur.

B. Petunjuk Pengisian

1. Angket ini dimaksudkan untuk memperoleh saran dan sebagai tolak ukur pengetahuan masyarakat tentang cerita Parasurama Awatara.
2. Jawablah setiap pertanyaan berikut dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan jawaban anda.

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
	Pengetahuan tentang Dasa Awatara		
1	Apakah anda pernah mendengar cerita dari Dasa Awatara ?		
2	Apakah anda mengetahui siapa dewa yang menjelma sebagai Dasa Awatara ?		
	Pengetahuan tentang awatara keenam		
3	Apakah anda mengetahui nama awatara keenam ?		
4	Apakah anda mengetahui pada zaman apa awatara keenam lahir ?		

5	Apakah anda mengetahui alasan mengapa awatara keenam lahir ?		
Petisi kisah awatara keenam dijadikan <i>game</i>			
6	Apakah anda merasa bahwa informasi tentang Dasa Awatara masih belum di ketahui oleh masyarakat?		
7	Apakah anda setuju bahwa kisah Parasurama Awatara dijadikan sebuah game?		



Lampiran 2 Data Angket Pengukuran Pengetahuan

DATA ANGKET PENGETAHUAN MASYARAKAT

TENTANG CERITA RAKYAT PARASURAMA AWATARA

No	1	2	3	4	5	6	7
1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1
3	1	0	0	0	0	1	1
4	1	1	1	0	0	1	1
5	0	0	0	0	0	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1
7	1	0	0	0	0	1	1
8	1	1	0	0	0	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	0	0	0	1	1
11	1	1	1	0	1	1	1
12	0	0	0	0	0	1	1
13	1	1	1	0	0	1	1
14	1	1	1	0	0	1	1
15	1	1	0	0	0	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1
18	1	0	1	0	0	1	1
19	1	1	1	0	1	1	1
20	1	1	0	0	0	1	1
21	1	0	0	0	0	1	1
22	1	1	0	0	0	1	1
23	1	1	1	1	1	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1	0	1
26	1	1	1	1	1	1	1
27	1	1	1	1	0	0	1
28	1	1	1	1	1	0	1
29	1	1	1	1	1	0	0
30	1	1	1	1	1	0	0
31	1	1	1	1	1	1	1
32	1	1	1	1	1	0	1
33	1	1	0	0	0	1	1
34	1	0	0	0	0	1	1
35	1	1	1	1	1	0	1
36	1	1	0	0	0	1	0
37	0	0	0	0	0	1	1

38	1	1	0	0	0	0	0
39	1	0	0	0	0	1	1
40	1	0	0	0	0	1	1
41	1	0	0	0	0	1	1
42	1	0	0	0	0	1	1
43	1	1	0	0	0	1	1
44	0	0	0	0	0	1	1
45	1	1	0	0	0	1	1
46	1	1	0	0	0	1	1
47	1	0	0	0	0	1	1
48	1	1	0	0	0	0	0
49	0	0	0	0	0	1	1
50	1	0	0	0	0	0	0
jumlah	45	34	23	17	18	40	44
total	79		58			84	
ya	79%		38%			84%	
tidak	21%		62%			16%	

Penilaian kelayakan pada angket uji menggunakan presentase.
Dihitung setiap presentase subyeknya menggunakan rumus Sugiyono (2011).

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = presentase

4 = jumlah total

n = jumlah skor ideal

Keterangan :

1. Total angket yang disebar = 50
2. Total soal angket yang disebar, $7 \times 50 = 350$
3. Total hasil keseluruhan
4. Perhitungan per kisi-kisi angket

A. Pemahaman tentang Dasa Awatara

(soal no 1 dan 2) Soal x jumlah
angket yang disebar, $2 \times 50 = 100$

B. Pemahaman tentang Awatara Keenam (soal

no 3, 4, dan 5) Soal x jumlah angket yang
disebar, $3 \times 50 = 150$

C. Petisi kisah Awatara keenam dijadikan Game 3D

berbasis desktop (soal no 6, dan 7) Soal x jumlah angket
yang disebar, $2 \times 50 = 100$ YA = 100%



Lampiran 3 Foto Hasil Angket

**ANGKET PENGUKURAN PENGETAHUAN MASYARAKAT
TENTANG CERITA PARASURAMA AWATARA**

IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : Komang Ary Sudawa
 USIA : 22
 PEKERJAAN : Mahasiswa
 JENIS KELAMIN : L/P (Lingkari)
 ALAMAT :

A. Pengantar

Angket ini didedarkan kepada masyarakat sebagai tolak ukur pengetahuan dibidang budaya khususnya pengetahuan tentang cerita Parasurama Awatara. Dalam pengisian angket diharapkan diisi dengan benar dan jujur.

B. Petunjuk Pengisian

1. Angket ini dimaksudkan untuk memperoleh saran dan sebagai tolak ukur pengetahuan masyarakat tentang cerita Parasurama Awatara.
2. Jawablah setiap pertanyaan berikut dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan jawaban anda.

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
Pengetahuan tentang Dasa Awatara			
1	Apakah anda pernah mendengar cerita dari Dasa Awatara ?	✓	
2	Apakah anda mengetahui siapa dewa yang menjelma sebagai Dasa Awatara ?		✓
Pengetahuan tentang awatara keenam			
3	Apakah anda mengetahui nama awatara keenam ?		✓
4	Apakah anda mengetahui pada zaman apa awatara keenam lahir ?		✓
5	Apakah anda mengetahui alasan mengapa awatara keenam lahir ?		✓
Petisi kisah awatara keenam dijadikan game			
6	Apakah anda merasa bahwa informasi tentang Dasa Awatara masih belum di ketahui oleh masyarakat?	✓	
7	Apakah anda setuju bahwa kisah Parasurama Awatara dijadikan sebuah game ?	✓	

Lampiran 4 Validasi Cerita Oleh Ahli Isi

KETERANGAN AHLI ISI

Keterangan ini ditunjukkan untuk memenuhi skripsi yang berjudul "Pengembangan Game Mitologi Hindu Berbasis Desktop "Parasurama (The Enforcer of Dharma)" dan membenarkan bahwa sinopsis yang akan digunakan untuk pengembangan dibawah ini benar dan sesuai dengan sejarah serta kejadian sebenarnya.

Sinopsis

PARASURAMA AWATARA

Diceritakan kerajaan Haihaya dipimpin oleh seorang raja yang bernama Arjuna. Ia juga diberkati oleh rsi Dattatreya dengan memiliki seribu tangan dan tidak terkalahkan dalam perang. Arjuna pergi untuk melakukan ekspedisi pemburuan dan ia tiba di pertapaan rsi Jamadagni. Sang rsi mempunyai sapi Kamadenu yang sanggup memberikan apapun yang dimintanya. Pada saat itu, raja Arjuna tergila-gila dengan sapi milik sang rsi dan raja Arjuna mengambil paksa sapi tersebut dari sang rsi.

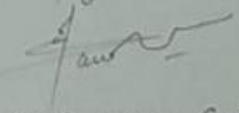
Saat itu, Parasurama sedang tidak ada di tempat sang rsi. Pada saat kembali, Parasurama mengetahui perlakuan raja Arjuna terhadap ayahnya yang sewenang-wenang. Parasurama dengan amarahnya mencari raja Arjuna, disana ia membunuh semua tentara raja Arjuna. Kemudian raja Arjuna sendiri yang turun ke medan perang menghadapi Parasurama. Dalam pertarungan tersebut raja Parasurama berhasil membunuh raja Arjuna. Melihat kematian ayahnya, putra raja Arjuna pergi melarikan diri.

Parasurama kembali ke pertapaan ayahnya dengan membawa sapi Kamadenu milik ayahnya yang dirampas oleh raja Arjuna. Akan tetapi sang rsi tidak senang akan tindakan dari putranya. "Nak, kau telah melakukan kejahatan. Seharusnya kau tidak membunuh seorang raja, karena itu adalah dosa besar. Untuk menebus kesalahan ini, pergilah melakukan tapa brata dan kunjungi semua tempat suci." kata ayahnya.

Parasurama kemudian mengikuti nasehat dari sang rsi. Pada saat itu, istri rsi Jamadagni, Renuka, melakukan kesalahan yang tak termaafkan olehnya. Kemudian rsi Jamadagni menyuruh anak – anaknya untuk membunuh ibunya. Namun hanya Parasurama yang mampu melakukan hal tersebut. Ia membunuh ibu dan saudara – saudaranya yang tidak mau mengikuti perintah sang rsi. Hal itu membuat sang rsi sangat senang atas kepatuhan anaknya. Maka sang rsi memutuskan untuk memberikan anugerah kepada Parasurama. Kemudian Parasurama meminta sang rsi menghidupkan kembali ibu dan saudara – saudaranya. Permintaan itu dikabulkan oleh sang rsi.

Saat Parasurama pergi melakukan pertapaan, anak raja Arjuna datang dengan membawa pasukan ke tempat rsi Jamadagni dan membunuh rsi Jamadagni. Mengetahui hal itu, parasurama sangat marah dan bersumpah akan membunuh para kesatria yang sewenang – wenang. Maka ia membunuh para kesatria tersebut dengan kapaknya (Parasu). Di dekat medan Kuruksetra ada Sembilan telaga yang merupakan darah dari kesatria yang dibunuh olehnya. Setelah peristiwa itu berakhir, Parasurama meninggalkan semua sifat kekerasan dan mulai tinggal di pegunungan Mahendra. Parasurama juga diyakini sebagai satu dari inkarnasi dewa Wisnu.

Singaraja, 19 Januari 2020


(Jao Angko panca Spd)

Lampiran 5 Angket Uji Ahli Isi

Angket Penilaian Ahli Isi

Nama: *Jed Mangu Panan, S.Pd*
Pekerjaan: *Guru Kreatif*
Tanggal Pengujian: *Jember, 2 Februari 2022*

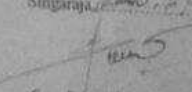
PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

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

Contoh 1

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak sesuai
1	Aplikasi dapat dijalankan pada aplikasi windows yang digunakan	✓	

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

Singaraja, *Jember, 2 Februari 2022*

Jed Mangu Panan, S.Pd


Lampiran 6 Angket Uji Ahli Media

INSTRUMEN PENILAIAN AHLIA MEDIA
GAME PARASURAMA "THE ENFORCER OF DHARMA"

Iden titas Ahli Media
Nama : I Gede Gito Mulyana
Pekerjaan : Staf Dosen

Petunjuk Pengisian
Jawablah dengan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan jawaban anda

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Ya	Tidak
1	Aplikasi dapat dijalankan pada system operasi windows.	✓	
2	Tampilan gameplay dengan tema sudah sesuai	✓	
3	Visualisasi karakter sudah sesuai dengan rancangan tokoh.	✓	
4	Penggunaan Background music sudah mempresentasikan suasana gameplay.	✓	
5	Menu aplikasi pada game mudah dipahami	✓	
6	Fungsi tombol pada game mudah dipahami	✓	
7	Objective pada game tidak membosankan	✓	
8	Visual effect pada game sudah sesuai	✓	

Singaraja

(I Gede Gito Mulyana)

Saran :
1. Tampilkan loading screen
2. Bereskan warna hitam

INSTRUMEN PENILAIAN AHLIA MEDIA
GAME PARASURAMA "THE ENFORCER OF DHARMA"

Iden titas Ahli Media
Nama : I Gede Partha Sinda, S.Pd., M.Pd
Pekerjaan : Dosen

Petunjuk Pengisian
Jawablah dengan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan jawaban anda

No	Pernyataan	Kesesuaian	
		Ya	Tidak
1	Aplikasi dapat dijalankan pada system operasi windows.	✓	
2	Tampilan gameplay dengan tema sudah sesuai	✓	
3	Visualisasi karakter sudah sesuai dengan rancangan tokoh.	✓	
4	Penggunaan Background music sudah mempresentasikan suasana gameplay.	✓	
5	Menu aplikasi pada game mudah dipahami	✓	
6	Fungsi tombol pada game mudah dipahami	✓	
7	Objective pada game tidak membosankan	✓	
8	Visual effect pada game sudah sesuai	✓	

Singaraja, 3 April 2021

(I Gede Partha Sinda, S.Pd., M.Pd)

Lampiran 7 Hasil Angket Uji Responden

INSTRUMEN PENILAIAN RESPONDEN
GAME PARASURAMA "THE ENFORCER OF DHARMA"

Identitas Responden
 Nama : *Kadek Yudi*
 Pekerjaan : *Dik lingkungan Indrap*

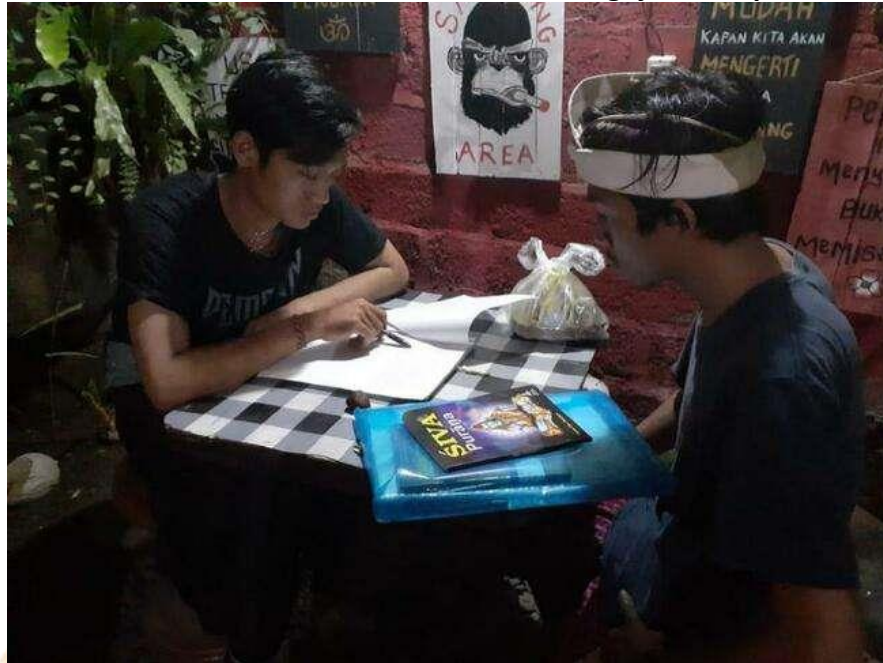
Petunjuk Pengisian
 Jawablah dengan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan jawaban anda

No	Pernyataan	Keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Game parasurama (The Enforcer of Dharma) Mudah dimainkan dan tidak rumit	✓			
2	Game parasurama (The Enforcer of Dharma) menampilkan grafis yang baik dan didukung dengan teknologi 3D yang menarik sehingga membuat pemain menikmati permainan	✓			
3	Dengan adanya Game parasurama (The Enforcer of Dharma) pemain dapat mengetahui cerita dari Parasurama awatara.	✓			
4	Game parasurama (The Enforcer of Dharma) memiliki cerita yang menarik disetiap gamenya.		✓		
5	Setiap menyelesaikan stage, terdapat cerita yang membuat pemain penasaran dengan stage berikutnya.	✓			
6	Terdapat beberapa tantangan yang memacu pemain untuk menyelesaikan stage.	✓			
7	Pemain merasa puas dengan Game parasurama (The Enforcer of Dharma) karena sudah menyelesaikan semua rintangan yang terdapat dalam game.	✓			

Lampiran 8 Dokumentasi Pengisian Angket Pengukuran Pengetahuan



Lampiran 9 Dokumentasi Bersama Ahli Isi Terkait Pengujian Sinopsis



Lampiran 10 Dokumentasi Uji Ahli



Lampiran 11 Dokumentasi Uji Coba Game kepada Responden



