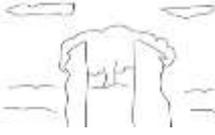
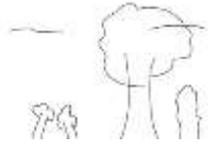
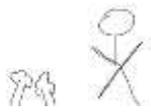


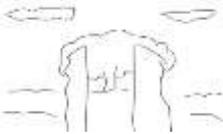


LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. *Story Board*

No	Scene	Narasi Sejarah	Keterangan	Gambar
1	Video Sejarah sebelum permainan dimulai	<p>Tahun 1946, perjuangan bangsa Indonesia untuk mempertahankan kemerdekaan terus berlanjut. Belanda, dengan ambisinya untuk merebut kembali tanah yang telah merdeka, menduduki wilayah Margarana di Bali. Ketika kedamaian yang diraih dengan darah dan air mata terancam oleh serangan penjajah, panggilan untuk melawan dan mempertahankan tanah kelahiran menggema di hati rakyat Bali. Kau, sebagai pejuang, dipanggil untuk berjuang. Ini bukan hanya tentang mempertahankan wilayah, tetapi menjaga kehormatan, kebebasan, dan harapan masa depan. Sekarang, bersiaplah. Lawan penjajah,</p>	Menampilkan Video sejarah tentang awal mula puputan margarana dimulai	

No	Scene	Narasi Sejarah	Keterangan	Gambar
		pertahankan Margarana!		
2	Menu Utama	-	Menampilkan judul game, start game, credit, setting, dan quit game.	
3	Level 1	-	Pada level 1 ini pemain akan memulai permainan dan fokus level 1 ini adalah pemain menyusup ke markas musuh dan mengambil senjata	
4	Scene 1 in Game	Belanda telah menduduki desa kita. Menyusuplah ke gudang mereka dan dapatkan senjata untuk melawan penjajah.	Karakter I gusti ngurah Rai datang dan menginformasikan kejadian yang terjadi	
5	Check Point	Senjata sudah di tangan, tapi kita membutuhkan pasukan. Temuilah para rakyat yang siap mengangkat senjata untuk membela Margarana.	-	
6	Level 2	-	Pada level 2 ini pemain akan fokus mengumpulkan pasukan. Di mana pemain akan bertemu dengan npc npc dan akan melakukan interaksi sembari mengajak npc untuk ikut berperang.	

No	Scene	Narasi Sejarah	Keterangan	Gambar
7	<i>Check Point</i>	Prajurit, waktunya telah tiba. Kita akan menyergap pasukan Belanda di Hutan Margarana. Ini bukan sekadar peperangan fisik, tetapi peperangan untuk jiwa bangsa ini.	-	
8	Level 3	-	Pada Level ini pemain akan melawan penjajah Belanda	
9	<i>Ending Game</i>	Pertempuran di Hutan Margarana berakhir dengan kemenangan pahit. Komandan I Gusti Ngurah Rai dan para pejuang memilih puputan, sebuah perang habis-habisan hingga titik darah terakhir, sebagai simbol kehormatan dan perlawanan bangsa Bali terhadap penjajahan. Peristiwa ini menjadi saksi bisu keberanian tanpa batas dan cinta tanah air yang luar biasa. Mereka mungkin gugur di medan perang, tetapi semangat dan		

No	Scene	Narasi Sejarah	Keterangan	Gambar
		<p>pengorbanan mereka hidup abadi dalam jiwa bangsa Indonesia. Ingatlah, kebebasan yang kita nikmati saat ini adalah hasil dari darah dan pengorbanan mereka. Jadikan semangat ini pelita untuk masa depan.</p>		



Lampiran 2. Hasil Pengujian UEQ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
6	7	1	2	2	6	7	5	2	2	7	1	6	5	6	7	1	2	2	6	2	6	2	1	1	6
6	6	2	1	2	7	6	6	1	2	7	1	6	7	6	7	1	2	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	6	6	5	1	1	7	2	5	7	7	6	2	1	2	7	2	7	1	1	2	5
7	7	1	2	1	7	7	5	1	1	7	1	7	6	7	7	1	2	2	7	2	6	1	2	1	5
7	6	2	2	2	7	6	6	1	1	7	2	6	6	6	7	1	1	2	7	2	7	1	1	2	4
6	7	1	1	2	7	7	6	2	2	6	2	6	7	7	6	2	2	2	7	1	7	1	1	2	5
7	6	1	3	1	7	7	6	2	2	7	1	7	7	7	7	1	2	2	6	1	7	1	1	2	4
7	7	2	1	1	7	7	7	1	2	7	1	6	7	7	6	2	1	1	7	2	7	2	1	2	5
6	6	2	2	2	7	7	6	2	2	6	1	7	7	7	7	1	2	1	6	2	7	1	1	1	6
6	5	2	2	1	7	7	6	2	1	6	2	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	6
7	7	1	1	2	6	6	6	2	1	7	2	6	7	6	6	1	1	1	6	1	6	1	1	1	7
6	6	2	2	2	6	6	6	2	1	6	2	6	6	7	7	1	1	1	6	2	6	1	2	2	4
6	6	2	1	1	7	7	7	2	2	7	1	5	6	6	6	3	3	3	6	3	6	2	2	3	6
6	6	2	2	2	6	7	6	1	1	7	1	6	6	7	7	1	2	1	7	2	6	1	1	1	5
6	5	2	2	2	5	6	7	2	1	6	1	6	7	7	5	2	3	2	6	3	6	3	1	2	5
7	6	1	2	2	5	5	5	2	2	6	2	6	6	6	6	2	2	3	6	1	6	2	1	2	7



Lampiran 3. Rancangan Antar Muka

1. Opening Game



2. Menu Utama

PUPUTAN MARGARANA

START

SETTING

CREDIT

QUIT GAME

5. Level 1



6. *Paused Game*

PAUSED GAME

CONTINUED

QUIT GAME

7. *Game Over*

GAME OVER

START AGAIN

QUIT GAME



Lampiran 4. Tampilan Antarmuka

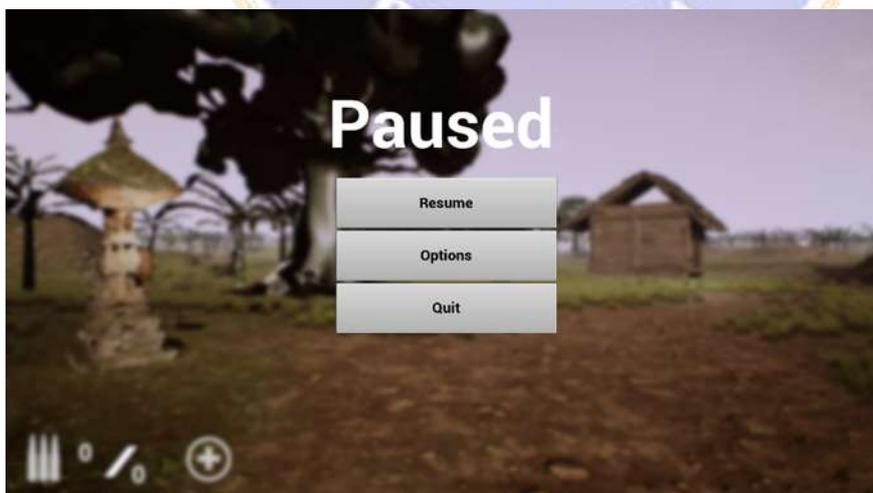
1. Tampilan Menu Game



2. Tampilan Environment Game



3. Tampilan Menu Pause Game



4. Tampilan Ending Game



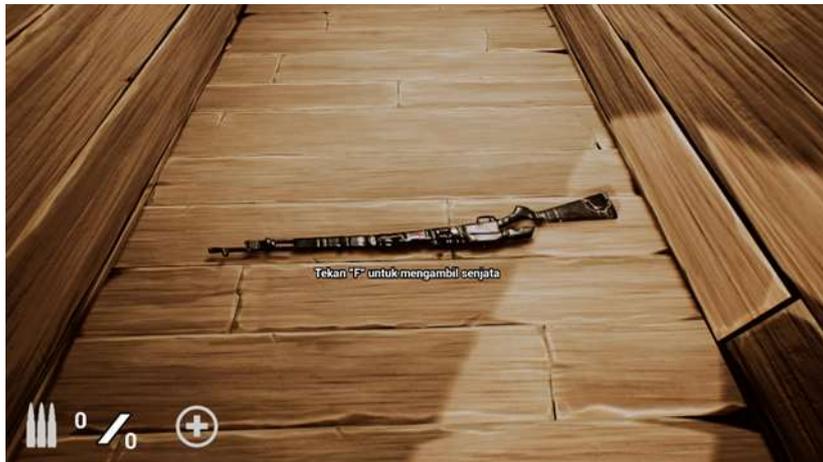
5. Tampilan Video Sejarah Awal Game



6. Tampilan Level 1 Game



7. Tampilan Mekanik Mengambil Senjata



8. Tampilan Video Checkpoint Level 2 Game



9. Tampilan Level 2 Game



10. Tampilan Video Checkpoint Level 3 Game



11. Tampilan Level 3 Game



12. Tampilan Melawan Penjajah



13. Tampilan Mekanik Penjajah Menyerah



14. Tampilan Tutorial Game

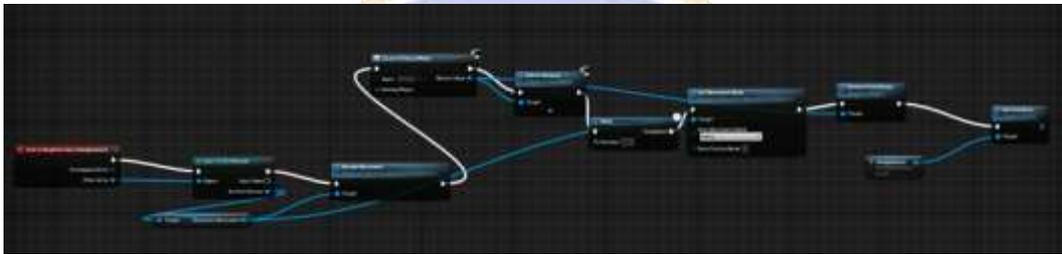


Lampiran 5. Implementasi Sistem Permainan

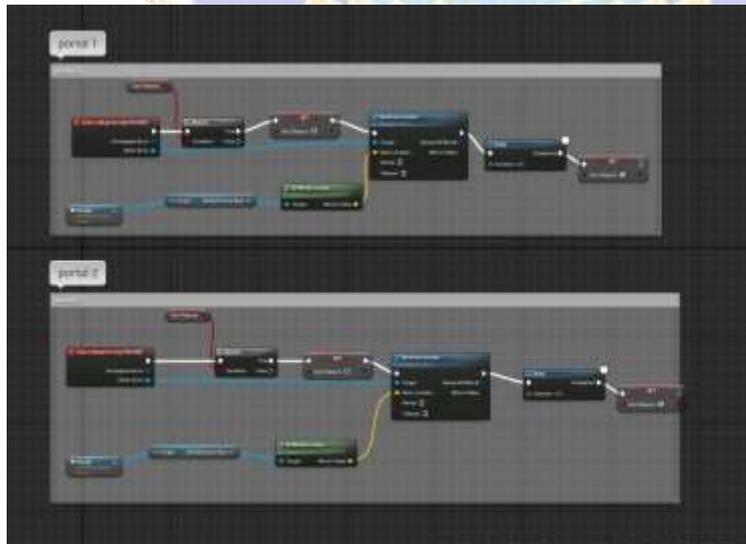
1. Blueprint Animasi First Person



2. Blueprint Trigger box Checkpoint



3. Blueprint Portal



Lampiran 6. Uji Ahli Media

Tabel Pengujian Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Penilai				
		1	2	3	4	5
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)						
1	Visual dan audio mampu menciptakan suasana immersif yang mendukung cerita sejarah dan meningkatkan pengalaman bermain.					X
2	Desain lingkungan 3D mencerminkan suasana sejarah Puputan Margarana secara autentik				X	
Kemudahan untuk digunakan (<i>Interacion Usibility</i>)						
3	Navigasi dalam game intuitif dengan arahan yang jelas di setiap checkpoint.				X	
4	Antarmuka pengguna (UI) memberikan informasi yang relevan tanpa mengganggu fokus pemain pada gameplay.					X
Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
5	Arahan dan tujuan di setiap checkpoint disampaikan secara visual dan tekstual untuk memastikan semua pemain memahami langkah selanjutnya				X	
Kemudahan dimanfaatkan kembali (<i>Reusability</i>)						
6	Game memungkinkan pemain untuk mengeksplorasi ulang lokasi atau momen tertentu untuk memahami lebih dalam konteks sejarah.				X	
7	Pilihan eksplorasi dan interaksi dengan NPC memberikan variasi pengalaman bermain.				X	

Komentar dan Saran:

- ① Kurangnya panduan menjadi salah satu kelemahan game ini, sehingga wajib untuk diberikan panduan.
- ②. Aturan permainan perlu diperbaiki, tambahkan pada saran laporan
- ③. Manajemen kelas perlu diperhatikan, tambahkan pada saran laporan

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian di atas, game edukasi "Puputan Margarana" dinyatakan:

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk digunakan

Penguji, Agus Seputra, S.ST.,M.T.



NIP/NIDN : 199008152019031018

Lampiran 7. Dokumentasi Uji Ahli Media



Lampiran 8. Dokumentasi Pengujian Ahli Materi



Lampiran 9. Dokumentasi Pengujian *Game* Oleh Responden