



LAMPIRAN

Lampiran 1 Kasus Tindak Pidana Tahun 2021-2023

Jenis Tindak Pidana	Banyaknya Tindak Pidana Menonjol Menurut Jenisnya di Provinsi Bali (Kasus)		
	2021	2022	2023
Pencurian dengan Pemberatan	240	344	371
Penipuan	88	220	381
Pencurian Biasa	355	577	739
Penggelapan	142	244	375
Penganiayaan Ringan	255	368	503
Penganiayaan Berat	7	5	9
Narkotika	718	718	811
Perjudian	75	80	39
Pencurian dengan Kekerasan	27	68	31
Lain-lain	847	1.321	1.190
Jumlah	2.754	3.945	4.449

Lampiran 2 Kasus Tindak Pidana 2024

Jenis Tindak Pidana	Banyaknya Tindak Pidana Menonjol Menurut Jenisnya di Provinsi Bali (Kasus)	
	2024	
Pencurian dengan Pemberatan		448
Penipuan		378
Pencurian Biasa		946
Penggelapan		458
Penganiayaan Ringan		590
Penganiayaan Berat		47
Narkotika		997
Perjudian		39
Pencurian dengan Kekerasan		34
Lain-lain		1.604
Jumlah		5.541

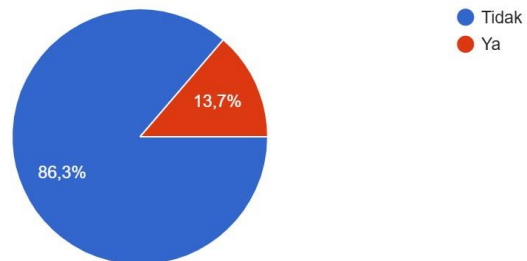
UNDIKSHA

Lampiran 3 Survey pengetahuan masyarakat

Apakah anda mengetahui nilai edukasi yang terkandung dalam mitologi Barong dan Rangda?

[Salin diagram](#)

73 jawaban

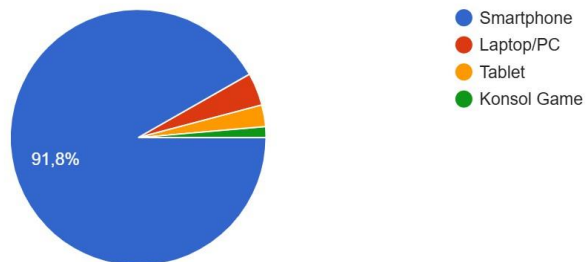


Lampiran 4 Hasil survey platform yang digunakan untuk bermain game

Anda lebih sering bermain game di?

[Salin diagram](#)

73 jawaban



Lampiran 5 Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET PENGUJIAN AHLI MEDIA

GAME <RWA BHINEDA99 BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI

DHARMA MELAWAN ADHARMA MELALUI MITOLOGI BARONG DAN

RANGDA

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

**Gunakan tanda (:) pda satu kolom pilihan jawaban yang tersedia:

No	Aspek	Indikator	Kesesuaian	
			Sesuai	Tidak Sesuai
1	Tampilan	Kesesuaian penggunaan warna terhadap lingkungan		
		Visualisasi lingkungan <i>game</i> sudah sesuai		
		Visualisasi karakter sudah sesuai		
		Animasi karakter sudah sesuai		
		Ketepatan pemilihan font		
2	Audio	Penggunaan <i>backsound music</i> sudah sesuai		

		mempresentasikan suasana <i>game</i>		
		Ketepatan audio saat memainkan <i>game</i>		
3	Antarmuka	Panduan penggunaan <i>game</i> sudah jelas		
		Kesesuaian navigasi menu		
		Ketepatan tombol di <i>gameplay</i>		

Saran:

.....

.....

.....

Kesimpulan:

PENGEMBANGAN *GAME* <RWA BHINEDA= BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI DHARMA MELAWAN ADHARMA MELALUI MITOLOGI BARONG DAN RANGDA

- () Layak uji coba tanpa revisi
- () Layak uji coba dengan revisi sesuai saran
- () Tidak layak

.....

Ahli Media

.....

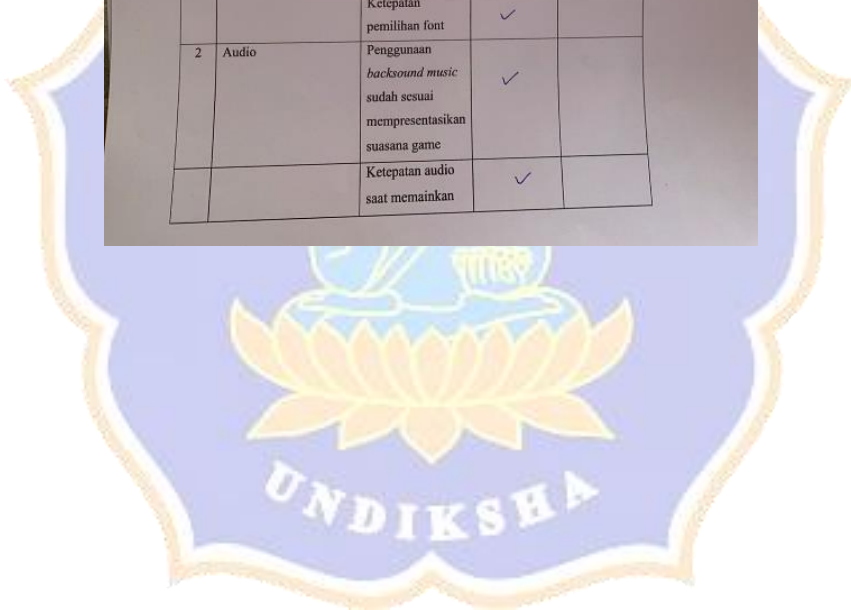
Uji Ahli Media Pertama:

ANGKET PENGUJIAN AHLI MEDIA
GAME "RWA BHINEDA" BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI
DHARMA MELAWAN ADHARMA MELALUI MITOLOGI BARONG DAN
RANGDA

Nama : Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.
Pekerjaan : Dosen
Tanggal Pengujian : 27 Januari 2024

**Gunakan tanda (√) pada satu kolom pilihan jawaban yang tersedia:

No	Aspek	Indikator	Kesesuaian	
			Sesuai	Tidak Sesuai
1	Tampilan	Kesesuaian penggunaan warna terhadap lingkungan	√	
		Visualisasi lingkungan game sudah sesuai	√	
		Visualisasi karakter sudah sesuai	√	
		Animasi karakter sudah sesuai	√	
		Ketepatan pemilihan font	√	
		2	Audio	Penggunaan <i>background music</i> sudah sesuai mempresentasikan suasana game
	Ketepatan audio saat memainkan	√		



		game	
3	Antarmuka	Panduan	
		penggunaan game sudah jelas	✓
		Kesesuaian navigasi menu	
		Ketepatan tombol di gameplay	✓

Saran:

Game sudah dikembangkan dengan baik. Visualisasi jelas, fontnya cukup, pengalihan yang ditunjukkan cukup.
 Game ini layak uji coba terbatas.

Kesimpulan:

PENGEMBANGAN GAME "RWA BHINEDA" BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI DHARMA MELAWAN ADHARMA MELALUI MITOLOGI BARONG DAN RANGDA

(✓) Layak uji coba tanpa revisi
 () Layak uji coba dengan revisi sesuai saran
 () Tidak layak

Singaraja, 27 Januari 2026
 Ahli Media
 Ida Bagus Nyoman Pascimo

Uji Ahli Media Pertama Revisi:

ANGKET PENGUJIAN AHLI MEDIA
 GAME "RWA BHINEDA" BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI DHARMA MELAWAN ADHARMA MELALUI MITOLOGI BARONG DAN RANGDA

Nama : Ida Bagus Nyoman Pascimo, S.Pd., M.Cs.
 Pekerjaan : Dosen
 Tanggal Pengujian : 30 Januari 2026

**Gunakan tanda (✓) pada satu kolom pilihan jawaban yang tersedia:

No	Aspek	Indikator	Kesesuaian	
			Sesuai	Tidak Sesuai
1	Tampilan	Kesesuaian penggunaan warna terhadap lingkungan		✓
		Visualisasi lingkungan game sudah sesuai	✓	
		Visualisasi karakter sudah sesuai	✓	
		Animasi karakter sudah sesuai		✓
		Ketepatan pemilihan font	✓	
		Penggunaan background music sudah sesuai mempresentasikan suasana game	✓	
2	Audio	Ketepatan audio saat memainkan	✓	

		game	
3	Antarmuka	Panduan	
		penggunaan game sudah jelas	✓
		Kesesuaian navigasi menu	
		Ketepatan tombol di gameplay	✓

Saran:

Perlu perbaikan di beberapa sisi seperti pada animasi tombol saat diklik, game play ada bug, animasi objek lain, perbaikan game play pada transisi dan pada raga traktor (rangda).

Kesimpulan:

PENGEMBANGAN GAME "RWA BHINEDA" BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI DHARMA MELAWAN ADHARMA MELALUI MITOLOGI BARONG DAN RANGDA

() Layak uji coba tanpa revisi
 (✓) Layak uji coba dengan revisi sesuai saran
 () Tidak layak

Singaraja, 30 Januari 2026
 Ahli Media
 Ida Bagus Nyoman Pascimo

Perhitungan Uji Ahli Media Pertama Sebelum Revisi:

Diketahui:

- Total nilai ahli media 1: 6
- Total skor empiris (Tse) = 6
- Total skor harapan (Tsh) = 10

Maka

$$V = \frac{Tse}{TSh} \times 100\%$$

$$V = \frac{6}{10} \times 100\%$$

$V = 60\%$ (Kurang Valid diperlukan revisi besar)

Uji Ahli Media Kedua:

ANGKET PENGUJIAN AHLI MEDIA

GAME "RWA BHINEDA" BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI
DHARMA MELAWAN ADHARMA MELALUI MITOLOGI BARONG DAN
RANGDA

Nama : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Tanggal Pengujian : 29 Januari 2026

**Gunakan tanda (✓) pada satu kolom pilihan jawaban yang tersedia:

No	Aspek	Indikator	Kesesuaian	
			Sesuai	Tidak Sesuai
1	Tampilan	Kesesuaian penggunaan warna terhadap lingkungan	✓	
		Visualisasi lingkungan game sudah sesuai	✓	
		Visualisasi karakter sudah sesuai	✓	
		Animasi karakter sudah sesuai	✓	
		Ketepatan pemilihan font	✓	
2	Audio	Penggunaan <i>background music</i> sudah sesuai mempresentasikan suasana game	✓	
		Ketepatan audio saat memainkan	✓	

		game		
3	Antarmuka	Panduan penggunaan game sudah jelas	✓	
		Kesesuaian navigasi menu	✓	
		Ketepatan tombol di <i>gameplay</i>	✓	

Saran:

- *Perbaiki pada level disesional*

- *Ubahlah warna disesional*

Kesimpulan:

PENGEMBANGAN GAME "RWA BHINEDA" BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI DHARMA MELAWAN ADHARMA MELALUI MITOLOGI BARONG DAN RANGDA

() Layak uji coba tanpa revisi
(✓) Layak uji coba dengan revisi sesuai saran
() Tidak layak

Singaraja, 29 Januari 2026
Ahli Media
I. Nengah Eka Mertayasa

Lampiran 6 Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET PENGUJIAN AHLI ISI

GAME <RWA BHINEDA99 BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI

DHARMA MELAWAN ADHARMA MELALUI MITOLOGI BARONG DAN

RANGDA

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

**Gunakan tanda (:) pda satu kolom pilihan jawaban yang tersedia:

No	Aspek	Indikator	Kesesuaian	
			Sesuai	Tidak Sesuai
1	Isi	Kesesuaian video <i>cutscene</i> dengan ajaran agama Hindu dan mitologi Barong dan Rangda.		
		Kesesuaian konten <i>game</i> dengan ajaran dharma melawan adharma melalui pengendalian Sad Ripu		
		Kejelasan tujuan <i>game</i>		
		Ketepatan visualisasi Barong dan Rangda sebagai ilustrasi.		
		Kejelasan informasi atau pesan yang dapat dipetik dari <i>game</i> .		

Saran:

.....

.....

.....

.....
.....
Kesimpulan:

PENGEMBANGAN *GAME* <RWA BHINEDA= BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI DHARMA MELAWAN ADHARMA MELALUI MITOLOGI BARONG DAN RANGDA

- () Layak uji coba tanpa revisi
- () Layak uji coba dengan revisi sesuai saran
- () Tidak layak

.....
Ahli Isi

(.....)



Uji Ahli Isi Pertama:

ANGKET PENGUJIAN AHLI ISI
**GAME "RWA BHINEDA" BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI
 DHARMA MELAWAN ADHARMA MELALUI MITOLOGI BARONG DAN
 RANGDA**

Nama : Dr. Dra. Luh Asli, M.Ag.
 Pekerjaan : Dosen
 Tanggal Pengujian : 28 Januari 2026

****Gunakan tanda (√) pada satu kolom pilihan jawaban yang tersedia:**

No	Aspek	Indikator	Kesesuaian	
			Sesuai	Tidak Sesuai
1	Isi	Kesesuaian video cutscene dengan ajaran agama Hindu dan mitologi Barong dan Rangda.	✓	
		Kesesuaian konten game dengan ajaran dharma melawan adharmas melalui pengendalian Sad Ripu	✓	
		Kejelasan tujuan game	✓	
		Ketepatan visualisasi Barong dan Rangda sebagai ilustrasi.	✓	
		Kejelasan informasi atau pesan yang dapat dipetik dari game.	✓	

Saran:
 Konten dalam game sudah sesuai dengan tema dan tujuan yang ditetapkan. Pesan edukasi sudah terkandung dengan baik. Dilatan lanjutkan ke pengujian repon penguasa

Kesimpulan:
 PENGEMBANGAN GAME "RWA BHINEDA" BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI DHARMA MELAWAN ADHARMA MELALUI MITOLOGI BARONG DAN RANGDA

() Layak uji coba tanpa revisi
 () Layak uji coba dengan revisi sesuai saran
 () Tidak layak

Singaraja, 28 Januari 2026
 Ahli Isi
 Lu
 (Dr. Dra. Luh Asli, M. Ag)

Uji Ahli Isi Kedua:

ANGKET PENGUJIAN AHLI ISI
GAME "RWA BHINEDA" BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI
DHARMA MELAWAN ADHARMA MELALUI MITOLOGI BARONG DAN
RANGDA

Nama : Ni Luh Dian Suryantini, S.Pd., M.I.Kom.
Pekerjaan : Dosen
Tanggal Pengujian : 29 Januari 2026

****Gunakan tanda (✓) pada satu kolom pilihan jawaban yang tersedia:**


No	Aspek	Indikator	Kesesuaian	
			Sesuai	Tidak Sesuai
1	Isi	Kesesuaian video cutscene dengan ajaran agama Hindu dan mitologi Barong dan Rangda.	✓	
		Kesesuaian konten game dengan ajaran dharma melawan adharma melalui pengendalian Sad Ripu	✓	
		Kejelasan tujuan game	✓	
		Ketepatan visualisasi Barong dan Rangda sebagai ilustrasi.	✓	
		Kejelasan informasi atau pesan yang dapat dipetik dari game.	✓	

Saran:
Informasi game sudah sejalan dengan tujuan pengembangan game. Konten yang ada didalam setiap level dikemas dengan menarik.

Kesimpulan:
PENGEMBANGAN GAME "RWA BHINEDA" BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI DHARMA MELAWAN ADHARMA MELALUI MITOLOGI BARONG DAN RANGDA

(✓) Layak uji coba tanpa revisi
() Layak uji coba dengan revisi sesuai saran
() Tidak layak

Singaraja, 29 Januari 2026

Ahli Isi

Ni Luh Dian Suryantini, S.Pd., M.I.Kom.

Lampiran 7 Kuesioner Uji Respon Pengguna berbasis UEQ

User Experience Questionnaire (UEQ) pada Aplikasi Game Rwa Bhineda Sebagai Media Edukasi Dharma Melawan Adharma Melalui Mitologi Barong dan Rangda

Responden yang Terhormat,

Perkenalkan nama saya Luh Ayu Agustina Dewi yang merupakan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha yang saat ini sedang melaksanakan penelitian berjudul "Pengembangan Game 'Rwa Bhineda' Berbasis Android Sebagai Media Edukasi Dharma Melawan Adharma Melalui Mitologi Barong dan Rangda". Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu/Rekan-rekan sekalian untuk mengisi kuesioner berbasis *User Experience Questionnaire* (UEQ). Uji respons pengguna berbasis UEQ merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengukur kualitas suatu produk berdasarkan pengalaman pengguna ketika memainkan Game Rwa Bhineda.

Anda diwajibkan untuk memainkan game Rwa Bhineda terlebih dahulu, kemudian mengisi kuesioner UEQ yang terdiri atas 26 butir soal dengan skala 7 (1 sampai 7). Perlu diingat bahwa angka 1 tidak selalu mewakili pertanyaan/pernyataan negatif dan juga angka 7 tidak selalu mewakili pertanyaan/pernyataan positif. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, pendapat Anda sangat penting untuk evaluasi Game Rwa Bhineda ini.

Harapan saya, setiap butir soal agar dipahami dengan baik dan dapat dijawab sebagaimana mestinya. Saya menjaga kerahasiaan informasi yang diberikan untuk keperluan penelitian ilmiah. Atas perhatian Bapak/Ibu/Rekan-rekan sekalian, saya ucapkan terima kasih.

Hormat Saya,
Luh Ayu Agustina Dewi

Nama Lengkap *

Short answer text

Usia *

<17 Tahun

18-24 Tahun

25-34 Tahun

35-44 Tahun

45-54 Tahun

55-64 Tahun

>65 Tahun

<p>3. Novelty (Kebaruan) *</p> <p>Bagaimana perasaan/impresi Anda terkait kreativitas desain dan konsep game Rwa Bhineda sebagai sesuatu hal yang baru?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Kreatif <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Monoton</p>	
<p>4. Perspicuity (Kejelasan) *</p> <p>Apakah mudah atau sulit untuk mempelajari mekanisme permainan dalam game Rwa Bhineda?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Mudah dipelajari <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sulit dipelajari</p>	
<p>5. Stimulation (Stimulasi) *</p> <p>Menurut Anda, bagaimana tingkat kebermanfaatan game Rwa Bhineda sebagai media edukasi Dharma melawan Adharma dalam diri manusia?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Bermanfaat <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Kurang Bermanfaat</p>	
<p>6. Stimulation (Stimulasi) *</p> <p>Bagaimana perasaan Anda ketika memainkan game Rwa Bhineda?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Membosankan <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Mengasyikan</p>	
<p>7. Stimulation (Stimulasi) *</p> <p>Bagaimana tingkat ketertarikan anda terhadap visual game Rwa Bhineda?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Tidak menarik <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Menarik</p>	
<p>8. Dependability (Ketepatan)</p> <p>Ketika Anda berpindah ke menu lain dengan menekan suatu tombol, apakah itu dapat terprediksi akan mengarah kemana?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Tidak dapat diprediksi <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Dapat diprediksi</p>	
<p>9. Efficiency (Efisiensi)</p> <p>Bagaimana tingkat kecepatan respon kontrol dan aksi dalam game Rwa Bhineda?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Cepat <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Lambat</p>	

17. **Dependability (Ketepatan)** *
Apakah anda merasa aman atau tidak aman ketika mengendalikan tiap fitur baik dalam menu ataupun gameplay dalam game Rwa Bhineda?

1 2 3 4 5 6 7

Aman Tidak aman

18. **Stimulation (Stimulasi)** *
Apakah game Rwa Bhineda mengedukasi/memberikan motivasi untuk Anda? atau Anda tidak merasa termotivasi?

1 2 3 4 5 6 7

Memotivasi Tidak memotivasi

19. **Dependability (Ketepatan)** *
Setelah mencermati panduan dan tujuan game, Apakah pengalaman bermain game Rwa Bhineda sesuai dengan ekspektasi Anda?

1 2 3 4 5 6 7

Memenuhi ekspektasi Tidak memenuhi ekspektasi

20. **Efficiency (Efisiensi)** *
Menurut Anda, seberapa efisien sistem permainan yang diterapkan dalam game Rwa Bhineda sebagai media edukasi?

1 2 3 4 5 6 7

Tidak efisien Efisien



Lampiran 8 Hasil Uji Respon Pengguna berbasis UEQ

	Items																									
R	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
R1	6	6	1	2	1	6	6	6	2	2	6	2	6	7	6	6	2	2	2	7	2	6	2	2	2	7
R2	7	7	1	1	1	7	7	7	1	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R3	7	6	1	2	1	6	7	6	1	1	7	1	6	7	6	7	1	1	2	6	1	7	1	2	2	6
R4	6	6	1	1	2	7	7	6	2	3	7	1	6	7	6	7	1	1	2	7	2	7	2	2	1	5
R5	7	5	1	1	1	5	5	5	4	3	5	2	5	5	4	6	3	2	3	5	5	5	3	2	2	5
R6	6	7	1	1	5	6	7	5	1	2	7	1	6	6	7	6	2	1	3	6	1	6	1	1	3	7
R7	7	1	1	2	2	6	6	5	1	2	6	1	7	7	6	7	1	2	2	5	1	6	1	2	1	7
R8	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	1	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R9	7	6	2	2	2	7	7	5	1	1	7	2	7	7	6	7	1	1	2	7	1	7	1	1	1	7
R10	6	5	3	4	3	6	7	4	5	2	4	2	5	6	5	6	5	6	7	5	5	6	5	6	4	7
R11	5	5	2	4	2	5	5	5	3	3	5	2	5	5	5	5	3	2	2	5	3	5	3	3	3	5
R12	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
R13	6	4	3	3	1	7	6	1	2	7	7	1	5	4	1	5	3	2	2	5	1	4	4	4	4	4
R14	7	7	2	1	1	5	7	5	1	1	6	1	5	7	6	5	2	2	2	7	1	7	2	1	1	7
R15	7	7	1	1	1	7	5	7	2	4	7	2	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	2	1	1	7
R16	4	4	2	3	3	5	6	4	3	4	5	3	4	6	4	3	4	3	3	5	3	4	4	3	1	4
R17	5	5	5	5	5	6	5	5	3	3	5	1	3	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5
R18	7	7	2	1	1	7	6	6	1	1	6	1	6	6	7	5	3	2	1	7	1	7	1	2	3	7
R19	6	7	1	1	2	7	7	6	1	1	7	1	5	5	3	5	1	4	3	7	1	7	2	4	1	7
R20	7	7	1	1	1	5	7	6	2	1	7	1	6	7	6	5	1	3	2	7	1	7	1	3	2	7
R21	7	6	1	1	1	6	7	4	2	1	5	1	7	7	7	6	1	1	2	6	2	6	2	2	1	6
R22	6	7	1	1	1	5	6	7	1	3	6	1	5	7	7	6	1	1	1	7	1	6	1	2	1	7
R23	7	7	2	1	3	5	7	7	1	1	7	1	5	7	7	6	1	5	3	5	1	7	1	1	1	7
R24	6	7	1	1	3	5	7	7	1	1	6	1	5	7	6	4	1	4	2	7	1	5	1	2	2	5
R25	5	7	1	1	2	6	7	5	1	1	7	1	6	6	7	7	1	3	2	6	2	6	1	2	1	7
R26	7	6	2	1	3	5	7	5	2	2	7	1	5	5	7	7	1	4	3	7	1	6	1	1	1	7
R27	7	6	3	1	3	5	5	5	1	2	5	1	5	6	6	6	2	4	1	5	2	4	1	3	2	7
R28	5	7	2	1	2	7	7	7	3	2	7	1	5	7	7	7	2	3	1	7	1	5	1	2	1	7
R29	7	7	2	1	1	7	6	7	1	1	6	1	7	6	6	7	2	3	3	7	1	7	1	3	1	7
R30	6	7	1	1	4	7	6	5	4	1	6	1	6	7	6	7	2	3	1	7	1	7	1	2	2	6
R31	4	5	3	2	1	5	7	5	6	4	5	2	5	5	7	6	1	1	2	6	1	6	1	1	2	7
R32	7	7	1	1	4	5	6	6	2	1	7	1	4	7	7	6	2	1	1	7	1	6	1	1	1	6
R33	2	6	3	4	4	3	4	3	2	2	6	2	5	4	5	5	1	4	2	6	1	5	1	3	4	5
R34	3	7	3	3	4	5	4	6	1	2	6	2	6	3	6	3	4	4	4	3	3	5	3	5	5	5
R35	5	5	5	3	4	4	5	4	2	1	6	3	5	5	5	6	1	4	3	5	4	4	1	3	3	4

Lampiran 9 Dokumentasi Source code

- **PlayerController.cs**
 using System.Collections;
 using System.Collections.Generic;
 using Assets.AudioManager;

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;
using UnityEngine.UI;
using TMflro;

[RequireComponent(typeof(Rigidbody2D))]
public class flayerController : MonoBehaviour
{
    [Header("Health Settings")]
    public int maxHealth = 100;
    private int currentHealth;
    public Image healthFillImage;
    public flayerObject bloodVfx;
    [Header("Item Settings")]
    public int maxItem = 23;
    private int currentItem = 0;
    public Image itemFillImage;
    public flayerObject portal;
    public TextMeshflroUGUI itemCountText;

    // Fungsi flUBLIC untuk kirim semua stats ke flayerOverManager
    public void SendflayerOverStats()
    {
        if (flayerOverManager != null)
        {
            flayerOverManager.ShowflayerOverStats(
                currentItem, // Item yang terkumpul
                currentTrisula, // Trisula yang terkumpul
                currentQuizfoints, // Quiz points (glyph)
                enemiesKilled // Musuh yang dikalahkan
            );
        }
    }
    private void UpdateTrisulaButtonVisual()
    {
        if (trisulaButton == null) return;

        bool isOnCooldown = !CanTrisulaAttack();
        trisulaButton.interactable = !isOnCooldown;
        Image[] buttonImages = trisulaButton.GetComponentInChildren<Image>();
        foreach (Image img in buttonImages)
        {
            img.color = isOnCooldown o cooldownColor : normalColor;
        }
    }
    public void OnTrisulaButton()
    {
        if (!isCuFscsnsActive fifi !isMovementBlocked fifi CanTrisulaAttack())
        {
            lastTrisulaTime = Time.time;
            UpdateTrisulaButtonVisual();
            AudioManager.Instanceo.flaySFX("trisula_attack");
            ShootTrisula();
            Debug.Log("§ TRISULA ATTACK FIRED!")
        }
    }
    void Start()
    {
        currentHealth = maxHealth;
    }
    private void Update()

```

- **QuizController.cs**

```

using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using TMflro;
using System.Collections.Generic;
using System.Collections;
using Assets.AudioManager;
public class QuizController : MonoBehaviour

```

```

{
    public static QuizController Instance;
    [Header("UI References")]
    public GameObject quizflanel;
    public TMfl_Text questionText;
    public TMfl_Text optionAText;
    public TMfl_Text optionBText;
    public TMfl_Text optionCText;
    [Header("LOSE SYSTEM")]
    public GameObject loseflanel;
    public TMfl_Text wrongCountText;
    public int maxWrongAnswers = 3;
    {
        if (Instance == null) Instance = this;
        else Destroy(gameObject);

        if (quizflanel != null)
            quizflanel.SetActive(false);
        if (loseflanel != null) loseflanel.SetActive(false);
        currentWrongCount = 0;
        UpdateWrongCountUI();
    }
    private void Update()
    {
        if (Input.GetKeyDown(KeyCode.R))
        {
            usedQuestions.Clear();
            currentWrongCount = 0;
            UpdateWrongCountUI();
            if (loseflanel != null) loseflanel.SetActive(false);
            Debug.Log("RESET SEMUA + WRONG COUNT!");
        }
    }
    public void OnCorrectAnswer()
    {
        Debug.Log("BENAR!");
        AudioManager.Instance.PlaySFX("benarQuis");
        CloseQuiz();
        if (currentTrigger != null) Destroy(currentTrigger.gameObject);
    }
}

```

- **BossController.cs**

```

using System.Collections;
using Assets.AudioManager;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
public enum BossState
{
    Idle,
    Walk,
    flrepareAttack,
    Attack,
    GotAttack,
    Jump,
    RetreatJump,
    Die
}

public class BossController : MonoBehaviour
{
    [Header("=== References ===")]
    public Transform player;
    public LayerMask groundLayer;
    public Transform groundCheck;
    [Header("=== Barong Attack Zone Settings ===")]
    [Tooltip("Jarak minimum dari center Barong untuk bisa attack")]
    public float attackZoneMinDistance = 10f;
}

```

```

[Tooltip("Jarak maksimum dari center Barong untuk bisa attack")]
public float attackZoneMaxDistance = 15f;
public void LaunchBossflrojectile()
{
    if (player == null || bossflrojectileflrefab == null || firefloint == null)
        return;
    int projectileCount = Random.Range(minflrojectileCount, maxflrojectileCount +
1);
    Vector2 bossflfos = firefloint.position;
    Vector2 playerflfos = player.position;
    Vector2 baseDirection = (playerflfos - bossflfos).normalized;

    for (int i = 0; i < projectileCount; i++)
    {
        float angleOffset = Random.Range(-projectileSpreadAngle,
projectileSpreadAngle);
        Vector2 finalDirection = Quaternion.Euler(0, 0, angleOffset) *
baseDirection;
        fia%2sObject proj = Instantiate(
            bossflrojectileflrefab,
            firefloint.position,
            Quaternion.identity
        );
        Bossflrojectile projScript = proj.GetComponent<Bossflrojectile>();
        if (projScript != null)
        {
            projScript.damage = projectileDamage;
            projScript.Launch(finalDirection);
        }
    }
    AudioManager.Instanceo.fllySFX("rangdaflrojectile");
    Debug.Log($" BOSS SHOOT {projectileCount} flROJECTILES!");
}
}

```

- **fia%2sManager.cs**

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using Assets.AudioManager;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
public class fia%2sManager : MonoBehaviour
{
    public string nextLevelSceneName;
    public fia%2sObject winflanel;
    public Button nextLevelButton;
    public Button menuButton;
    public Image resultImage;
    public Sprite winImage;
    public Sprite loselImage;
    public static fia%2sManager Instance;
    void Awake()
    {
        if (Instance == null)
        {
            Instance = this;
        }
        else
        {
            Destroy(ga%2sObject);
        }
    }
    private void Start()
    {
        winflanel.SetActive(false);
    }
}

```

Lampiran 10 Dokumentasi Pengujian



RIWAYAT HIDUP



Luh Ayu Agustina Dewi lahir di Singaraja pada 29 Agustus 2004. Penulis merupakan anak dari pasangan Komang Alit Wiratmaya dan Komang Puspita Dewi. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di jalan Pulau Seribu, Banyuning Timur. Pada masa Taman Kanak-Kanak, penulis menyelesaikan pendidikan di TK Wangun Sesana dan lulus pada tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Penarukan dan lulus pada tahun 2016. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 6 Singaraja dan lulus pada tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 4 Singaraja dengan jurusan MIPA dan lulus pada tahun 2022. Setelah menyelesaikan pendidikan menengah atas, penulis melanjutkan pendidikan ke Universitas Pendidikan Ganesha pada program studi S1 Pendidikan Teknik Informatika. Selama masa perkuliahan, penulis aktif mengikuti berbagai kegiatan organisasi, dan kepanitiaan. Penulis juga memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap bidang teknologi, khususnya multimedia.