



Lampiran 1 Surat Permohonan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja Bali
Laman: <http://ftk.unpdiksha.ac.id>

Nomor : 1445/UN48.11.1/KM/2025

Singaraja, 13 Juni 2025

Perihal : Surat Permohonan Pengambilan Data

Yth. Kepala Desa Tegal Badeng Barat
c.q. Penekun Tradisi Mekepong
di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, maka melalui surat ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan data yang terkait dengan data yang dibutuhkan. Adapun mahasiswa yang akan melakukan pengambilan data seperti tersebut di bawah ini:

Nama : I Komang Dimas Adi Winata
NIM : 2215051020
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Informatika
Data yang dibutuhkan : Alur Prosesi Tradisi Mekepong dan Jumlah Remaja yang Berminat Berpartisipasi dalam kegiatan Tradisi Mekepong
Judul Penelitian : Pengembangan Game Prosesi Mekepong sebagai Media Edukasi Tradisi Budaya Di Kabupaten Jembrana

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Made Winda Antara Kesiman
NIP 198211112008121001

Lampiran 2 Hasil Wawancara dengan salah satu Penekun Tradisi Makepung

Waktu : 25 Maret 2025

Tempat : Desa Tegal Badeng Barat

Hasil Wawancara :

I Komang Dimas Adi Winata : Perkenalkan saya Komang Dimas mahasiswa Undiksha dari Prodi Pendidikan Teknik Informatika. Adapun maksud dan tujuan saya adalah melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi seputar Tradisi Makepung yang mendukung dalam pembuatan skripsi saya.

I Ketut Essen : Nggih, perkenalkan saya I Ketut Essen sebagai Penekun Tradisi Makepung di Desa Tegal Badeng Barat. Silakan bisa dimulai wawancaranya.

I Komang Dimas Adi Winata : Terima kasih, Pak Ketut. Sebelum memulai, saya ingin bertanya lebih jauh mengenai alur pelaksanaan tradisi Makepung. Bagaimana tahapan pelaksanaan Makepung dimulai, khususnya pada hari acara? Misalnya, bagaimana kegiatan dimulai sejak bangun tidur pada pagi hari di hari H perlombaan?

I Ketut Essen : Nggih, pada hari H Makepung, kegiatan dimulai sejak pagi hari. Joki yang akan berlomba biasanya bangun pagi sekitar pukul 5 pagi. Setelah bangun tidur, mereka akan mulai dengan memandikan kerbau yang akan digunakan untuk perlombaan. Proses memandikan kerbau untuk kebersihan kerbau, juga agar kerbau tetap sehat dan bertenaga. Setelah itu, joki akan mandi dan mengenakan pakaian lengkap sesuai Tradisi Makepung. Setelah joki siap, mereka akan melakukan sembahyang atau doa untuk keselamatan dan kelancaran perlombaan, yang dilakukan di rumah atau di tempat pertemuan.

I Komang Dimas Adi Winata : Apakah ada persiapan lain setelah sembahyang atau doa?

- I Ketut Essen : Setelah sembahyang, joki akan menyiapkan perlengkapan Makepung. Di antaranya ada Lampit (Cikar Tradisional), Rumbing (Mahkota), Kain, dan Gerondongan (Gongseng besar). yang digunakan dalam perlombaan. Setelah semua siap, mereka berangkat menuju lintasan balap.
- I Komang Dimas Adi Winata : Setelah semua persiapan selesai dan sudah di lintasan, apa saja aturan selama perlombaan?
- I Ketut Essen : Aturan mainnya yakni satu pasangan kerbau akan beradu kecepatan dengan pasangan lainnya di atas lintasan sawah yang berlumpur, dengan jarak antar pasangan kerbau biasanya sekitar sepuluh meter. Pemenangnya ditentukan dari pasangan yang mampu mengejar dan mendahului lawan dengan jarak tertentu. Dimana pada lintasan sudah diisikan garis.
- I Komang Dimas Adi Winata : Pak Ketut, saya juga ingin menanyakan, kapan biasanya Makepung atau event ini dilaksanakan setiap tahunnya?
- I Ketut Essen : Makepung biasanya dilaksanakan setiap tahun bertepatan dengan musim panen padi. Kegiatan ini dimulai sekitar bulan Juli hingga November, karena pada saat itu, petani sudah mulai memanen hasil pertaniannya dan perlombaan Makepung menjadi bagian dari perayaan atas hasil panen. Acara utama Makepung digelar di beberapa lokasi di Kabupaten Jembrana. Misalnya, ada Sirkuit All In One di Desa Pengambengan, Subak Kaliakah Munduk di Desa Kaliakah, dan Sirkuit Sanghyang Cerik di Desa Tuwed, serta beberapa tempat lain yang menjadi lokasi perlombaan. Pada tahun 2025, event-event utama termasuk Makepung Kapolda Bali Cup yang berlangsung pada 29 Juni di Sirkuit All In One, Pengambengan, kemudian dilanjutkan dengan Makepung Jembrana Cup pada 9 November di Sirkuit Satwa Jayante, Sanghyang Cerik, dan Makepung Lampit yang diadakan pada 23 November di Subak Tegalwangi, Desa Kaliakah.

I Komang Dimas Adi Winata : Jadi, event Makepung ini digelar setiap tahun di waktu yang sama, ya? Apakah ada jadwal tetap untuk setiap lokasi perlombaan?

I Ketut Essen : Betul, Makepung biasanya digelar pada waktu yang konsisten setiap tahun, yakni pada musim panen, antara Juli hingga November. Meskipun demikian, tanggal pastinya bisa bervariasi tergantung pada kalender lokal dan kesepakatan antara panitia penyelenggara serta pihak terkait. Lokasi-lokasi perlombaan juga tetap sama, namun terkadang ada tambahan atau perubahan tergantung pada kebutuhan dan jumlah peserta yang terlibat.

I Komang Dimas Adi Winata : Terima kasih banyak, Pak Ketut, atas penjelasannya. Ini sangat membantu untuk memahami tradisi Makepung secara langsung.

I Ketut Essen : Sama-sama, Komang. Semoga penjelasan ini bermanfaat



Lampiran 3 Survey Pengembangan *Game* Makepung

Survey Pengembangan Game Prosesi Tradisi Makepung

B *I* U ↻ ✕

Halo! Terima kasih telah bersedia mengisi survei ini. 🙏

Survei ini bertujuan untuk memahami tingkat pengetahuan dan minat generasi muda terhadap tradisi **Makepung**, serta melihat bagaimana **media digital dan game edukasi** dapat membantu dalam pelestarian budaya.

Jawaban Anda sangat berharga untuk membantu mengembangkan inovasi dalam mengenalkan budaya dengan cara yang lebih menarik bagi generasi saat ini. Survei ini hanya membutuhkan waktu **sekitar 5 menit**, dan semua jawaban akan dijaga kerahasiaannya.

Mari bersama-sama menjaga warisan budaya kita! 🇮🇩 🏘️ 🌟

Nama

Short answer text

Usia anda saat ini? *

- 5 - 11 Tahun
- 12 - 25 Tahun
- 26 - 25 Tahun

Apa pekerjaan anda saat ini? *

- Pelajar
- Mahasiswa
- Bekerja
- Other...

Domisili (Tempat tinggal sekarang) *

1. Kec. Melaya
2. Kec. Negara
3. Kec. Jembrana
4. Kec. Mendoyo
5. Kec. Pekutatan

Bagaimana anda biasanya memperoleh informasi tentang Budaya Bali?

- Artikel atau buku tentang budaya
- Sekolah atau pelajaran formal
- Media Sosial dan Internet
- Acara budaya atau festival lokal

Apakah Anda mengetahui tentang tradisi Makepung? *

- Iya
- Tidak

Jika Anda menjawab "**Tidak**" pada pertanyaan sebelumnya, apa alasan utama Anda tidak mengetahui tentang Tradisi Makepung? (Pilih semua yang relevan menurut anda)

- Saya belum pernah mendengar tentang Makepung sebelumnya
- Tidak ada media atau informasi yang saya temui mengenai Makepung
- Saya tidak tinggal di daerah yang melaksanakan tradisi Makepung
- Informasi tentang Makepung tidak mudah diakses

Apakah anda pernah menonton secara langsung perlombaan Makepung? *

- Pernah
- Tidak

Jika anda menjawab "**Tidak**" pada pertanyaan sebelumnya apa alasan utama anda tidak pernah menonton perlombaan Makepung? (Pilih semua yang relevan menurut anda)

- Tidak ada akses atau jarak yang jauh ke lokasi penyelenggaraan Makepung
- Lebih memilih hiburan digital atau modern
- Kurangnya informasi atau promosi mengenai acara Makepung
- Tidak tertarik pada tradisi lokal

⋮

Jika Anda "**Pernah**" menonton perlombaan Makepung, seberapa sering anda menontonnya?

- Sekali atau dua kali dalam setahun
- Beberapa kali dalam setahun
- Setiap kali acara Makepung diadakan

Apakah anda mengetahui nilai edukasi yang terkandung dalam tradisi Makepung? *

- Iya
- Tidak

Apakah anda pernah bermain game? *

- Iya
- Tidak

☰

Menurut Anda, apakah game bisa menjadi cara yang efektif untuk mengenalkan tentang tradisi Makepung? *

- Iya
- Tidak

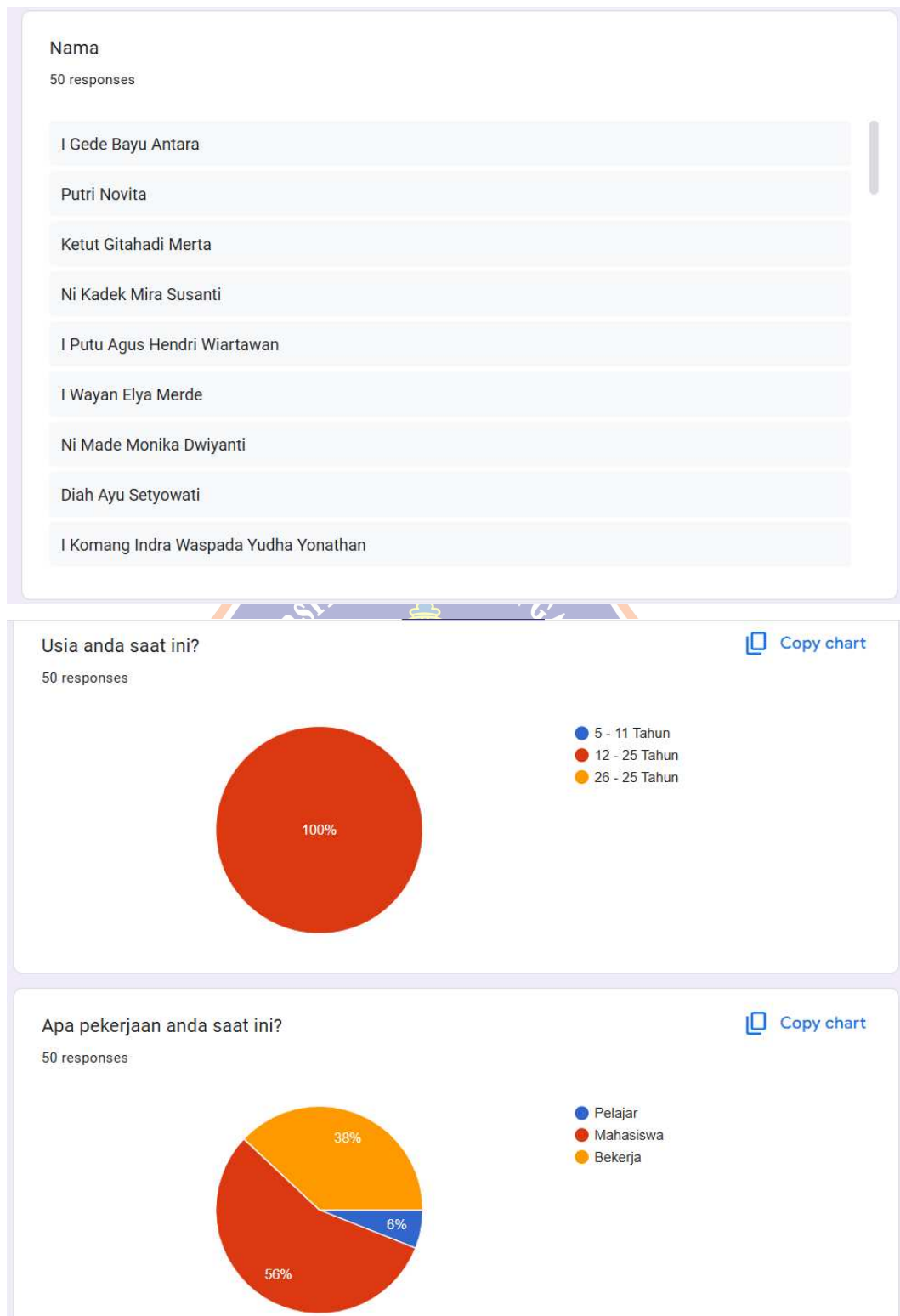
Fitur apa yang menurut Anda penting dalam game edukasi berbasis Mekepung? (Boleh memilih lebih dari satu) *

- Simulasi menjadi Joki Makepung yang realistis
- Cerita interaktif tentang filosofi Mekepung
- Tantangan atau misi untuk memahami budaya Bali
- Hadiah atau penghargaan yang dapat dikumpulkan

Jika tersedia, apakah Anda bersedia mencoba memainkan game edukasi Tradisi Prosesi Makepung? *

- Iya
- Tidak

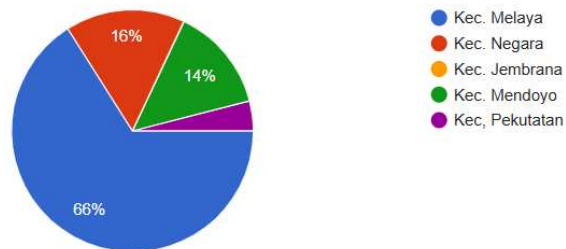


Lampiran 4 Hasil Survey Pengembangan *Game* Makepung

Domisili (Tempat tinggal sekarang)

50 responses

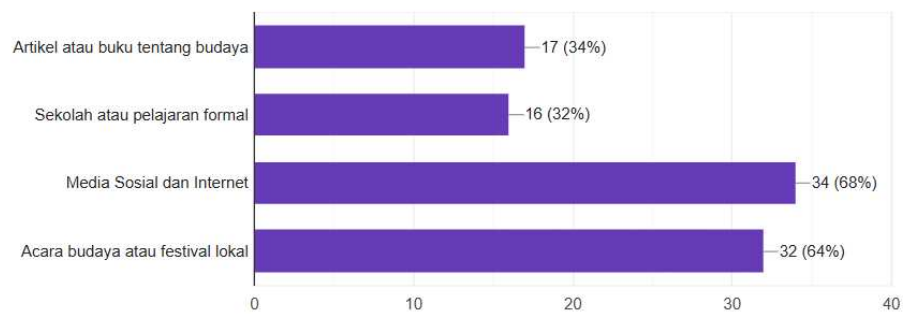
[Copy chart](#)



Bagaimana anda biasanya memperoleh informasi tentang Budaya Bali?

50 responses

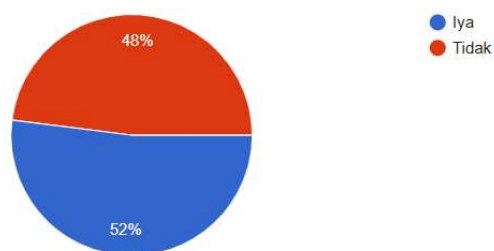
[Copy chart](#)



Apakah Anda mengetahui tentang tradisi Makepung?

50 responses

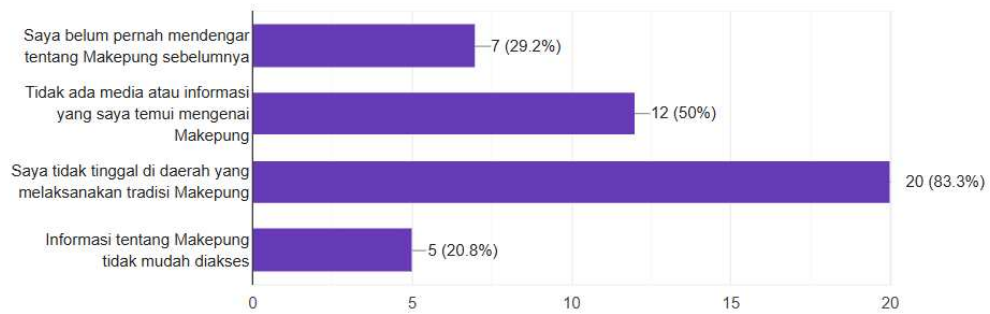
[Copy chart](#)



Jika Anda menjawab "**Tidak**" pada pertanyaan sebelumnya, apa alasan utama Anda tidak mengetahui tentang Tradisi Makepung? (Pilih semua yang relevan menurut anda)

 Copy chart

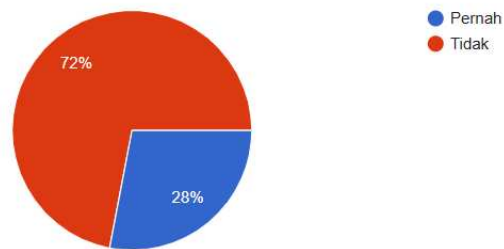
24 responses



Apakah anda pernah menonton secara langsung perlombaan Makepung?

 Copy chart

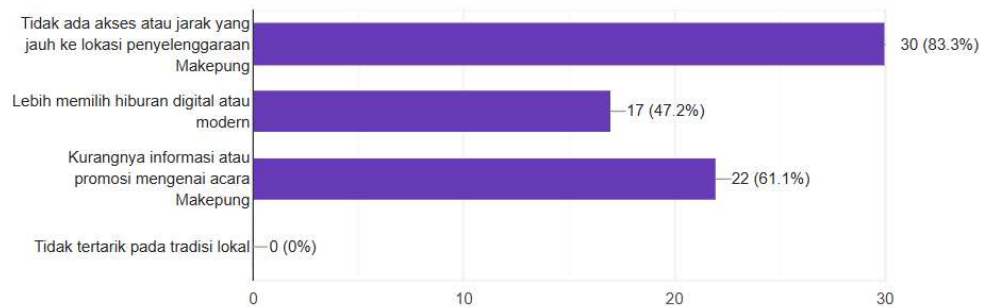
50 responses



Jika anda menjawab "**Tidak**" pada pertanyaan sebelumnya apa alasan utama anda tidak pernah menonton perlombaan Makepung? (Pilih semua yang relevan menurut anda)

 Copy chart

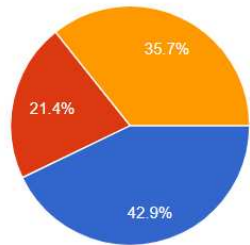
36 responses



Jika Anda "**Pernah**" menonton perlombaan Makepung, seberapa sering anda menontonnya?

14 responses

 [Copy chart](#)

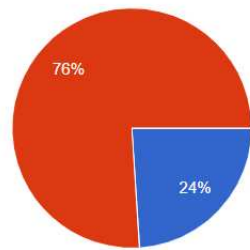


- Sekali atau dua kali dalam setahun
- Beberapa kali dalam setahun
- Setiap kali acara Makepung diadakan

Apakah anda mengetahui nilai edukasi yang terkandung dalam tradisi Makepung?

50 responses

 [Copy chart](#)

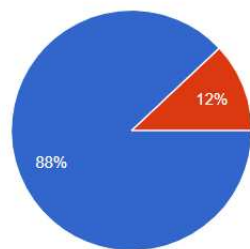


- Iya
- Tidak

Apakah anda pernah bermain game?

50 responses

 [Copy chart](#)

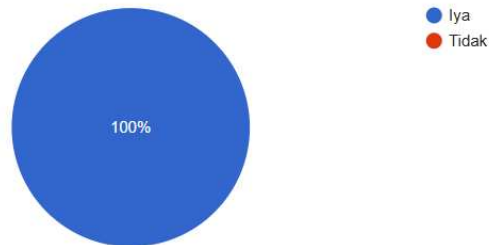


- Iya
- Tidak

Menurut Anda, apakah game bisa menjadi cara yang efektif untuk mengenalkan tentang tradisi Makepung?

[Copy chart](#)

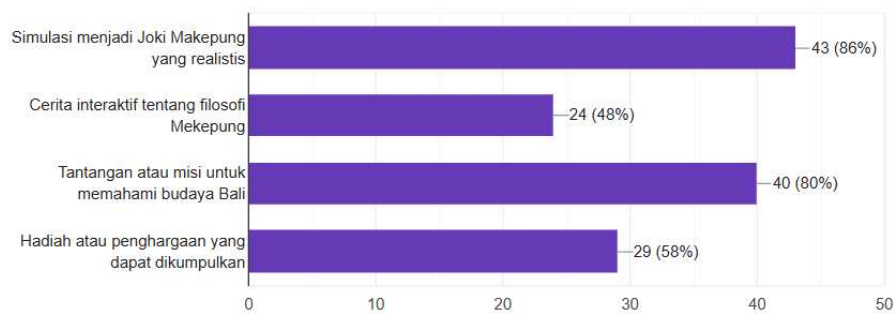
50 responses



Fitur apa yang menurut Anda penting dalam game edukasi berbasis Mekepung? (Boleh memilih lebih dari satu)

[Copy chart](#)

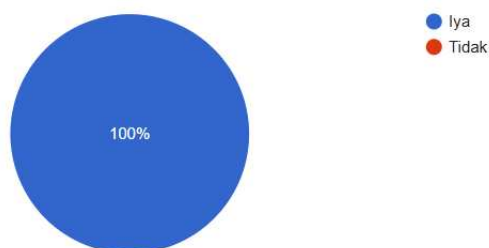
50 responses



Jika tersedia, apakah Anda bersedia mencoba memainkan game edukasi Tradisi Prosesi Makepung?

[Copy chart](#)

50 responses



Lampiran 5 Instrumen Uji Blackbox Kebenaran Proses Pengguna

ANGKET UJ BLACKBOX**PENGEMBANGAN GAME SIMULASI PROSESI MAKEPUNG SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TRADISI BUDAYA DI KABUPATEN JEMBRANA**

Nama :
 Profesi :
 Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Pengujian	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Navigasi Menu	Memeriksa apakah navigasi antar menu dan tahap game berjalan lancar.		
2	Respons Input	Mengevaluasi respons game terhadap input pemain seperti klik tombol.		
3	Fungsionalitas Game	Menguji apakah game berfungsi sesuai dengan harapan (misalnya: pengendalian kerbau, teknik balapan).		
4	Audio-Visual Integration	Menilai apakah audio dan visual game tersinkronisasi dengan baik saat aksi penting (misalnya suara kerbau, musik gamelan).		
5	Gameplay Tanpa Kesalahan	Memeriksa apakah ada crash atau gangguan selama permainan.		
6	Waktu Respons	Mengevaluasi apakah waktu respons game cukup cepat dan tidak ada lag.		
7	Pengaturan Game	Memeriksa apakah pengaturan (misalnya volume suara, kontrol) bekerja dengan benar.		
8	Tampilan Interface	Menilai apakah tampilan interface (menu, kontrol) mudah digunakan.		

Saran

.....
.....
.....
.....

.....

Penguji,

.....



ANGKET UJ BLACKBOX

PENGEMBANGAN GAME SIMULASI PROSESI MAKEPUNG SEBAGAI MEDIA EDUKASI TRADISI BUDAYA DI KABUPATEN JEMBRANA

Nama : I Komang Dimas Adi Winata
Profesi : Mahasiswa
Tanggal Pengujian : 10-03-2024

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Pengujian	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Navigasi Menu	Memeriksa apakah navigasi antar menu dan tahap game berjalan lancar.	✓	
2	Respons Input	Mengevaluasi respons game terhadap input pemain seperti klik tombol.	✓	
3	Fungsionalitas Game	Menguji apakah game berfungsi sesuai dengan harapan (misalnya: pengendalian kerbau, teknik balapan).	✓	
4	Audio-Visual Integration	Menilai apakah audio dan visual game tersinkronisasi dengan baik saat aksi penting (misalnya suara kerbau, musik gamelan).	✓	
5	Gameplay Tanpa Kesalahan	Memeriksa apakah ada crash atau gangguan selama permainan.	✓	
6	Waktu Respons	Mengevaluasi apakah waktu respons game cukup cepat dan tidak ada lag.	✓	
7	Pengaturan Game	Memeriksa apakah pengaturan (misalnya volume suara, kontrol) bekerja dengan benar.	✓	
8	Tampilan Interface	Menilai apakah tampilan interface (menu, kontrol) mudah digunakan.	✓	

Lampiran 6 Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET UJI AHLI ISI

PENGEMBANGAN GAME SIMULASI PROSESI MAKEPUNG SEBAGAI MEDIA EDUKASI TRADISI BUDAYA DI KABUPATEN JEMBRANA

Nama :
Profesi :
Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
A. Kesesuaian Konten Game dengan Prosesi Makepung Asli					
1	Alur cerita dalam game menggambarkan proses Makepung dengan akurat dan sesuai dengan tradisi yang ada di Kabupaten Jembrana.				
2	Game ini menyajikan elemen-elemen proses Makepung, seperti runtutan proses atau kegiatan dan teknik balapan dengan benar.				
3	Game ini menggambarkan tahapan atau proses dalam perlombaan Makepung sesuai dengan yang terjadi dalam kehidupan nyata.				
B. Nilai-nilai Budaya yang Disampaikan dalam Game					
4	Game ini menyampaikan nilai budaya penting yang terkandung dalam tradisi Makepung, seperti kerja keras, kebersamaan, dan semangat gotong royong.				
5	Game ini menggambarkan semangat sportifitas yang terkandung dalam tradisi Makepung.				
6	Nilai-nilai yang diajarkan dalam game sudah relevan dengan tradisi dan filosofi Makepung.				

Saran

.....
.....

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
- Tidak layak digunakan



.....
Ahli Isi,
.....

ANGKET UJI AHLI ISI
PENGEMBANGAN GAME SIMULASI PROSESI MAKEPUNG SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TRADISI BUDAYA DI KABUPATEN JEMBRANA

Nama : *Godp Darmila*
 Profesi : *Kepala Bidang Pengembangan Destinasi & SDM*
 Tanggal Pengujian : *25-3-2026*

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
A. Kesesuaian Konten Game dengan Prosesi Makepung Asli					
1	Alur cerita dalam game menggambarkan prosesi Makepung dengan akurat dan sesuai dengan tradisi yang ada di Kabupaten Jembrana.				✓
2	Game ini menyajikan elemen-elemen prosesi Makepung, seperti runtutan prosesi atau kegiatan dan teknik balapan dengan benar.				✓
3	Game ini menggambarkan tahapan atau proses dalam perlombaan Makepung sesuai dengan yang terjadi dalam kehidupan nyata.			✓	
B. Nilai-nilai Budaya yang Disampaikan dalam Game					
4	Game ini menyampaikan nilai budaya penting yang terkandung dalam tradisi Makepung, seperti kerja keras, kebersamaan, dan semangat gotong royong.				✓
5	Game ini menggambarkan semangat sportifitas yang terkandung dalam tradisi Makepung.				✓
6	Nilai-nilai yang diajarkan dalam game sudah relevan dengan tradisi dan filosofi Makepung.				✓

Saran

Kiranya prosesi persiapan diisi ahtifitor doa dgn
menceritakan kasih sayang tnd warbanya.

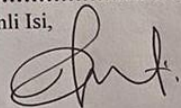
Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
 Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
 Tidak layak digunakan

Ngara, 25-3-2026

Ahli Isi,



I. Gede Darmaha

ANGKET UJI AHLI ISI
PENGEMBANGAN GAME SIMULASI PROSESI MAKEPUNG SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TRADISI BUDAYA DI KABUPATEN JEMBRANA

Nama : *Mc Kadek Ayu Anis Sasrananti*
 Profesi : *Staf Disperbud*
 Tanggal Pengujian : *25-03-2024*

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
A. Kesesuaian Konten Game dengan Prosesi Makepung Asli					
1	Alur cerita dalam game menggambarkan proses Makepung dengan akurat dan sesuai dengan tradisi yang ada di Kabupaten Jembrana.				✓
2	Game ini menyajikan elemen-elemen proses Makepung, seperti runtutan proses atau kegiatan dan teknik balapan dengan benar.				✓
3	Game ini menggambarkan tahapan atau proses dalam perlombaan Makepung sesuai dengan yang terjadi dalam kehidupan nyata.				✓
B. Nilai-nilai Budaya yang Disampaikan dalam Game					
4	Game ini menyampaikan nilai budaya penting yang terkandung dalam tradisi Makepung, seperti kerja keras, kebersamaan, dan semangat gotong royong.				✓
5	Game ini menggambarkan semangat sportifitas yang terkandung dalam tradisi Makepung.				✓
6	Nilai-nilai yang diajarkan dalam game sudah relevan dengan tradisi dan filosofi Makepung.				✓

Saran

Penambahan atau pelengkap pada narasi awal
sangat penting penambahannya.

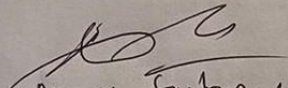
Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
- Tidak layak digunakan

Mejaya, 25-03-2025

Ahli Isi,


Anonni Sembayanti

Lampiran 7 Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET UJI AHLI MEDIA**PENGEMBANGAN GAME SIMULASI PROSESI MAKEPUNG SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TRADISI BUDAYA DI KABUPATEN JEMBRANA**

Nama :
 Profesi :
 Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
A. Desain Visual					
1	Desain visual dalam game menarik dan sesuai dengan tema budaya Bali serta tradisi Makepung.				
2	Elemen-elemen visual, seperti karakter, latar belakang, dan objek dalam game, mendukung proses pembelajaran budaya.				
3	Desain visual game mampu menciptakan suasana yang otentik dan imersif sesuai dengan tradisi Makepung.				
B. Karakter dan Lingkungan					
4	Karakter dalam game menggambarkan tokoh yang relevan dengan tradisi Makepung dan budaya Bali.				
5	Lingkungan dalam game (seperti area perlombaan, latar belakang, dan objek) merefleksikan suasana tradisional Bali dengan baik.				
6	Karakter dan lingkungan dalam game mudah dikenali dan sesuai dengan konteks budaya Makepung.				
C. Audio					
7	Audio (musik dan efek suara) dalam game mendukung				

	atmosfer tradisi Bali dengan tepat.				
8	Penggunaan suara gamelan Bali dan suara lainnya (misalnya suara kerbau, gerobak) sesuai dengan konteks budaya Makepung.				
9	Audio narasi dan efek suara meningkatkan pengalaman edukasi dalam game, memperkenalkan tradisi Makepung dengan jelas.				
D. Antarmuka Pengguna (User Interface)					
10	Antarmuka pengguna (UI) mudah dipahami dan digunakan oleh pemain, terutama dalam navigasi menu dan pilihan.				
11	Elemen-elemen antarmuka (seperti tombol, menu, ikon) dirancang dengan baik dan memudahkan pemain dalam mengakses fitur game.				
12	Desain antarmuka mendukung pengalaman belajar dan gameplay yang efektif, tanpa mengganggu alur permainan.				

Saran

.....

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

- () Layak untuk digunakan tanpa revisi
- () Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
- () Tidak layak digunakan

.....

Ahli Media,

.....

ANGKET UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN GAME SIMULASI PROSESI MAKEPUNG SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TRADISI BUDAYA DI KABUPATEN JEMBRANA

Nama : Dr. I Wayan Indhi Wiradika, M.Pd
 Profesi : Dosen PTI
 Tanggal Pengujian : 13-03-2026

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
A. Desain Visual					
1	Desain visual dalam game menarik dan sesuai dengan tema budaya Bali serta tradisi Makepung.				✓
2	Elemen-elemen visual, seperti karakter, latar belakang, dan objek dalam game, mendukung proses pembelajaran budaya.				✓
3	Desain visual game mampu menciptakan suasana yang otentik dan imersif sesuai dengan tradisi Makepung.				✓
B. Karakter dan Lingkungan					
4	Karakter dalam game menggambarkan tokoh yang relevan dengan tradisi Makepung dan budaya Bali.				✓
5	Lingkungan dalam game (seperti area perlombaan, latar belakang, dan objek) merefleksikan suasana tradisional Bali dengan baik.		✓		
6	Karakter dan lingkungan dalam game mudah dikenali dan sesuai dengan konteks budaya Makepung.				✓
C. Audio					
7	Audio (musik dan efek suara) dalam game mendukung atmosfer tradisi Bali dengan tepat.				✓

8	Penggunaan suara gamelan Bali dan suara lainnya (misalnya suara kerbau, gerobak) sesuai dengan konteks budaya Makepung.				✓
9	Audio narasi dan efek suara meningkatkan pengalaman edukasi dalam game, memperkenalkan tradisi Makepung dengan jelas.				✓
D. Antarmuka Pengguna (User Interface)					
10	Antarmuka pengguna (UI) mudah dipahami dan digunakan oleh pemain, terutama dalam navigasi menu dan pilihan.			✓	
11	Elemen-elemen antarmuka (seperti tombol, menu, ikon) dirancang dengan baik dan memudahkan pemain dalam mengakses fitur game.				✓
12	Desain antarmuka mendukung pengalaman belajar dan gameplay yang efektif, tanpa mengganggu alur permainan.				✓

Saran

1. Alur scene truk dan cibar perlu ada
2. Penyalaan accesoris / bus - perlu las detub / sebelum dipas ang
3. Navigasi per perlu ada remade

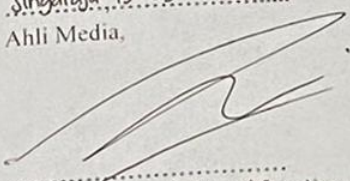
Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

- () Layak untuk digunakan tanpa revisi
 (✓) Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
 () Tidak layak digunakan

Singaraja, 13-03-2026

Ahli Media,


 (Dr. I Wayan Indhi Wiradika, M.Pd)

ANGKET UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN GAME SIMULASI PROSESI MAKEPUNG SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TRADISI BUDAYA DI KABUPATEN JEMBRANA

Nama : Dr. I Wayan Indhi Wiradika, M.Pd
 Profesi : Dosen PTI
 Tanggal Pengujian : 30-03-2026

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
A. Desain Visual					
1	Desain visual dalam game menarik dan sesuai dengan tema budaya Bali serta tradisi Makepung.				✓
2	Elemen-elemen visual, seperti karakter, latar belakang, dan objek dalam game, mendukung proses pembelajaran budaya.				✓
3	Desain visual game mampu menciptakan suasana yang otentik dan imersif sesuai dengan tradisi Makepung.				✓
B. Karakter dan Lingkungan					
4	Karakter dalam game menggambarkan tokoh yang relevan dengan tradisi Makepung dan budaya Bali.				✓
5	Lingkungan dalam game (seperti area perlombaan, latar belakang, dan objek) merefleksikan suasana tradisional Bali dengan baik.				✓
6	Karakter dan lingkungan dalam game mudah dikenali dan sesuai dengan konteks budaya Makepung.				✓
C. Audio					
7	Audio (musik dan efek suara) dalam game mendukung atmosfer tradisi Bali dengan tepat.				✓

8	Penggunaan suara gamelan Bali dan suara lainnya (misalnya suara kerbau, gerobak) sesuai dengan konteks budaya Makepung.				✓
9	Audio narasi dan efek suara meningkatkan pengalaman edukasi dalam game, memperkenalkan tradisi Makepung dengan jelas.				✓
D. Antarmuka Pengguna (User Interface)					
10	Antarmuka pengguna (UI) mudah dipahami dan digunakan oleh pemain, terutama dalam navigasi menu dan pilihan.				✓
11	Elemen-elemen antarmuka (seperti tombol, menu, ikon) dirancang dengan baik dan memudahkan pemain dalam mengakses fitur game.				✓
12	Desain antarmuka mendukung pengalaman belajar dan gameplay yang efektif, tanpa mengganggu alur permainan.				✓

Saran

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
 Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
 Tidak layak digunakan

Singaraja, 30-03-2026

Ahli Media,

(Dr. I Wayan Indhi Wiradika, M. Pd)

ANGKET UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN GAME SIMULASI PROSESI MAKEPUNG SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TRADISI BUDAYA DI KABUPATEN JEMBRANA

Nama : Gede Bandesa Sabana
 Profesi : Dosen
 Tanggal Pengujian : 7/4/2026

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
A. Desain Visual					
1	Desain visual dalam game menarik dan sesuai dengan tema budaya Bali serta tradisi Makepung.				✓
2	Elemen-elemen visual, seperti karakter, latar belakang, dan objek dalam game, mendukung proses pembelajaran budaya.			✓	
3	Desain visual game mampu menciptakan suasana yang otentik dan imersif sesuai dengan tradisi Makepung.				✓
B. Karakter dan Lingkungan					
4	Karakter dalam game menggambarkan tokoh yang relevan dengan tradisi Makepung dan budaya Bali.				✓
5	Lingkungan dalam game (seperti area perlombaan, latar belakang, dan objek) merefleksikan suasana tradisional Bali dengan baik.			✓	
6	Karakter dan lingkungan dalam game mudah dikenali dan sesuai dengan konteks budaya Makepung.				✓
C. Audio					
7	Audio (musik dan efek suara) dalam game mendukung atmosfer tradisi Bali dengan tepat.				✓

8	Penggunaan suara gamelan Bali dan suara lainnya (misalnya suara kerbau, gerobak) sesuai dengan konteks budaya Makepung.				✓
9	Audio narasi dan efek suara meningkatkan pengalaman edukasi dalam game, memperkenalkan tradisi Makepung dengan jelas.				✓
D. Antarmuka Pengguna (User Interface)					
10	Antarmuka pengguna (UI) mudah dipahami dan digunakan oleh pemain, terutama dalam navigasi menu dan pilihan.				✓
11	Elemen-elemen antarmuka (seperti tombol, menu, ikon) dirancang dengan baik dan memudahkan pemain dalam mengakses fitur game.			✓	
12	Desain antarmuka mendukung pengalaman belajar dan gameplay yang efektif, tanpa mengganggu alur permainan.				✓

*) Usahakan perantukan game hrs dibuat lebih membar daya layang a.

Saran

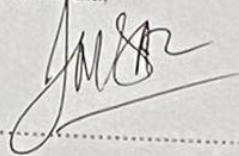
- Konsistensi penempatan tombol (next dan back)
- Ukuran layar dicek kembali agar bisa di semua device
- Kecilkan ikon tropis dan border minimum.

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
- Tidak layak digunakan

.....
Ahli Media,



.....

ANGKET UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN GAME SIMULASI PROSESI MAKEPUNG SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TRADISI BUDAYA DI KABUPATEN JEMBRANA

Nama : I Gede Bundeja Sibawa
Profesi : Dosen
Tanggal Pengujian : 9/9/2020

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
A. Desain Visual					
1	Desain visual dalam game menarik dan sesuai dengan tema budaya Bali serta tradisi Makepung.				✓
2	Elemen-elemen visual, seperti karakter, latar belakang, dan objek dalam game, mendukung proses pembelajaran budaya.				✓
3	Desain visual game mampu menciptakan suasana yang otentik dan imersif sesuai dengan tradisi Makepung.				✓
B. Karakter dan Lingkungan					
4	Karakter dalam game menggambarkan tokoh yang relevan dengan tradisi Makepung dan budaya Bali.				✓
5	Lingkungan dalam game (seperti area perlombaan, latar belakang, dan objek) merefleksikan suasana tradisional Bali dengan baik.				✓
6	Karakter dan lingkungan dalam game mudah dikenali dan sesuai dengan konteks budaya Makepung.				✓
C. Audio					
7	Audio (musik dan efek suara) dalam game mendukung atmosfer tradisi Bali dengan tepat.				✓

8	Penggunaan suara gamelan Bali dan suara lainnya (misalnya suara kerbau, gerobak) sesuai dengan konteks budaya Makepung.				✓
9	Audio narasi dan efek suara meningkatkan pengalaman edukasi dalam game, memperkenalkan tradisi Makepung dengan jelas.				✓
D. Antarmuka Pengguna (User Interface)					
10	Antarmuka pengguna (UI) mudah dipahami dan digunakan oleh pemain, terutama dalam navigasi menu dan pilihan.				✓
11	Elemen-elemen antarmuka (seperti tombol, menu, ikon) dirancang dengan baik dan memudahkan pemain dalam mengakses fitur game.				✓
12	Desain antarmuka mendukung pengalaman belajar dan gameplay yang efektif, tanpa mengganggu alur permainan.				✓

Saran

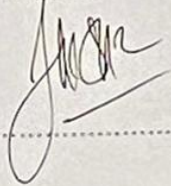
.....

Kesimpulan

Berikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi di bawah ini.

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
 Layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi
 Tidak layak digunakan

.....
 Ahli Media,



Lampiran 8 Angket Uji Respon Pengguna

ANGKET RESPON UJI PENGGUNA
PENGEMBANGAN GAME SIMULASI PROSESI MAKEPUNG SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TRADISI BUDAYA DI KABUPATEN JEMBRANA

Nama : _____

Usia : _____

Jenis Kelamin : _____

Tanggal Pengujian : _____

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
A. Sensation					
1	Elemen visual dalam game dapat menciptakan pengalaman indrawi yang menarik.				
2	Audio yang digunakan dalam game (misalnya suara kerbau, gamelan Bali) memberikan pengalaman yang mendalam.				
3	Desain visual game mempengaruhi suasana hati Anda dan membuat Anda terlibat lebih dalam.				
B. Fantasy					
4	Anda merasa seperti berada di dunia yang berbeda saat memainkan game ini.				
5	Elemen imajinatif dalam game seperti karakter dan latar belakang menciptakan atmosfer yang meyakinkan.				
6	Alur cerita dalam game menyajikan pengalaman yang menarik dan mengesankan.				
C. Narrative					

7	Anda merasa terhubung dengan cerita dan karakter yang ada dalam game.				
8	Narasi dalam game mudah diikuti dan tidak membingungkan.				
D. Culture Learning					
9	Cerita dalam game menyampaikan pesan budaya Bali dengan jelas.				
10	Game ini memberi pemahaman yang lebih dalam tentang tradisi Makepung.				

Saran:



ANGKET RESPON UJI PENGGUNA
PENGEMBANGAN GAME SIMULASI PROSESI MAKEPUNG SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TRADISI BUDAYA DI KABUPATEN JEMBRANA

Nama : Anne Agung Gede Bayu Prajna Nugraha
 Usia : 22 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki - Laki
 Tanggal Pengujian : 7 April 2024

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
A. Sensation					
1	Elemen visual dalam game dapat menciptakan pengalaman indrawi yang menarik.			✓	
2	Audio yang digunakan dalam game (misalnya suara kerbau, gamelan Bali) memberikan pengalaman yang mendalam.				✓
3	Desain visual game mempengaruhi suasana hati Anda dan membuat Anda terlibat lebih dalam.				✓
B. Fantasy					
4	Anda merasa seperti berada di dunia yang berbeda saat memainkan game ini.				✓
5	Elemen imajinatif dalam game seperti karakter dan latar belakang menciptakan atmosfer yang meyakinkan.				✓
6	Alur cerita dalam game menyajikan pengalaman yang menarik dan mengesankan.				✓
C. Narrative					
7	Anda merasa terhubung dengan cerita dan karakter yang ada dalam game.				✓

8	Narasi dalam game mudah diikuti dan tidak membingungkan.				✓
D. Culture Learning					
9	Cerita dalam game menyampaikan pesan budaya Bali dengan jelas.				✓
10	Game ini memberi pemahaman yang lebih dalam tentang tradisi Makepung.				✓

Saran:

Sensitif menggerakkan layar terlalu besar, jika terlalu lama bermain bisa menyebabkan pusing

HASIL UJI RESPON PENGGUNA														
No	Responden	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	Kategori
1	Anak Agung Gede Bayu Prajna Nugraha	22	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	Sangat Baik
2	Sarasatya Oka Nugraha	21	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	Sangat Baik
3	I Kadek Bendli Asta B.	22	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	Sangat Baik
4	Kadek Eky Randyta	20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik
5	Ni Putu Diah Puspita Dewi	22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik
6	Ni Made Monika Dwiyanti	24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik
7	I Putu Indra Wahana Adyatmika	24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik
8	Ni Luh Putu Ade Dinda Dewi Puspita	22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik
9	I Komang Aditia	15	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	Sangat Baik
10	I Kadek Suastika Adnyana	23	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	Sangat Baik
11	I Kadek Roy Purba Buvana	21	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	Sangat Baik
12	I Komang Wira Andika	21	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	Sangat Baik
13	I Kadek Bisma Putra Gangga	19	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	Sangat Baik
14	I Gede Dian Nuarta	23	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	Sangat Baik
15	Putu Mahesa	17	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	Sangat Baik
16	I Ketut Agus Wirawan Adi Putra	24	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	Sangat Baik
17	Ade Riski Juananda	22	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	Sangat Baik
18	Ni Made Ayu Widhiantari Kusuma Dewi	16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	Sangat Baik
19	Ni Komang Tri Sukma Jayanti	22	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	Sangat Baik
20	Ni Kadek Dewi Ayu Natalia	20	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	Sangat Baik
21	I Ketut Gitahadi Merta	22	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	Sangat Baik
22	I Putu Agus Hendri Wiartawan	22	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	Sangat Baik
23	I Komang Yowana Sanjaya	21	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	Sangat Baik
24	Ni Luh Putu Listya Dewi	21	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	Sangat Baik
25	Made Maheswari Putri	18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik
26	Ni Kadek Sri Susilawati	22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik
27	Kadek Eka Wasma	18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik
28	I Komang Indra Waspada Yudha Yonathan	22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik
29	Ni Kadek Purnami Dewi	22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik
30	Ni Putu Ayu Meliana Putri	22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat Baik

Lampiran 9 Dokumentasi



Lampiran 10 Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



I Komang Dimas Adi Winata lahir di Mas pada tanggal 14 September 2003 dari pasangan I Nyoman Sukadana dan Ni Wayan Sudarni. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu dengan beralamat di Banjar Adnyasari, Desa Ekasari, Kecamatan Melaya, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan taman kanak-kanak di TK Sila Chandra Batubulan, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 6 Batubulan dan lulus pada tahun 2016. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 5 Melaya dan lulus pada tahun 2019. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Melaya dengan mengambil konsentrasi Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA) dan lulus pada tahun 2022. Ketertarikan penulis terhadap perkembangan teknologi dan komputer mendorong penulis untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, dengan mengambil Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan pada tahun 2022. Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis memiliki minat pada bidang pengembangan perangkat lunak, multimedia interaktif, dan game edukasi. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Game Prosesi Makepung sebagai Media Edukasi Tradisi Budaya di Kabupaten Jembrana."