

LAMPIRAN



Lampiran 1 Angket Pengukur Pengetahuan

ANGKET PENGUKURAN PENGETAHUAN MASYARAKAT TENTANG CERITA RAKYAT PANJI SAKTI (KI BARAK PANJI SAKTI)

IDENTITAS RESPONDEN

NAMA :

USIA :

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 rakyat Panji Sakti (Ki Barak Panji Sakti). 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 rakyat Panji Sakti (Ki Barak Panji Sakti).
2. Jawablah setiap pertanyaan berikut dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan jawaban anda.

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1	Apakah anda mengetahui kapan lahirnya kota Singaraja?.		
2	Apakah anda mengetahui siapa raja pertama dari kota Singaraja?.		
3	Apakah anda mengetahui dari mana asal Panji Sakti?.		
4	Apakah anda mengetahui siapa ibu Panji Sakti?.		
5	Apakah anda mengetahui darimana asal ibu Panji Sakti?.		

6	Apakah anda merasa bahwa informasi tentang cerita rakyat Panji Sakti masih belum di ketahui oleh masyarakat?.		
7	Pilihlah salah satu media yang menurut anda mampu memberikan informasi tentang cerita rakyat Panji Sakti.	<input type="checkbox"/> Game <input type="checkbox"/> Animasi <input type="checkbox"/> VR <input type="checkbox"/> AR Lainnya:	



Lampiran 2 Data Angket Pengukuran Pengetahuan

**DATA ANGKET PENGETAHUAN MASYARAKAT TENTANG CERITA
RAKYAT PANJI SAKTI (KI BARAK PANJI SAKTI)**

KETENTUAN:

YA = 1, TIDAK = 0

NO	NOMOR BUTIR SOAL						TOTAL	MEDIA PILIHAN				
	1	2	3	4	5	6		Game	Animasi	VR	AR	Lainnya
1	1	1	1	0	0	1	4		1			
2	1	0	1	0	0	1	3		1			
3	0	0	0	0	0	1	1			1		
4	1	1	0	0	0	1	3	1				
5	0	1	0	0	0	1	2		1			
6	1	0	0	0	0	1	2	1				
7	0	0	0	0	0	1	1		1			
8	0	0	0	0	0	1	1	1				
9	0	1	0	0	0	1	2	1				
10	0	1	1	0	0	1	3	1				
11	0	0	0	0	0	1	1					1
12	0	0	0	0	0	1	1	1				
13	1	0	0	0	0	1	2	1				
14	1	0	1	0	0	0	2	1				
15	1	1	1	0	0	1	4	1				
16	0	0	0	0	0	1	1		1			
17	0	0	0	0	0	1	1	1				
18	0	0	1	0	0	1	2			1		
19	0	1	0	0	0	1	2	1				
20	1	1	1	0	0	0	3	1				
21	0	1	1	0	0	1	3	1				
22	0	0	0	0	0	0	0		1			
23	1	1	1	0	0	0	3		1			
24	1	1	1	0	0	1	4	1				

25	0	1	1	0	0	1	3	1				
26	0	0	1	0	0	1	2		1			
27	1	1	1	0	1	1	5	1				
28	0	0	1	0	0	1	2	1				
29	1	0	1	0	0	0	2	1				
30	0	0	1	0	0	0	1		1			
31	1	1	1	1	1	1	6	1				
32	1	1	1	1	1	1	6	1				
33	0	1	0	0	0	1	2	1				
34	0	0	1	0	0	1	2	1				
35	0	0	1	0	0	1	2	1				
36	0	1	0	0	0	1	2	1				
37	1	1	1	0	0	1	4	1				
38	1	0	0	0	0	1	2			1		
39	1	1	0	1	0	1	4		1			
40	1	0	0	0	0	1	2	1				
41	1	1	0	0	0	1	3	1				
42	1	1	1	0	0	1	4	1				
43	1	1	1	0	0	1	4	1				
44	1	1	0	0	0	1	3		1			
45	0	0	0	0	0	1	1		1			
46	1	0	0	0	0	1	2	1				
47	1	1	1	0	0	1	4	1				
48	0	0	1	0	0	1	2	1				
49	0	0	0	0	0	1	1			1		
50	1	1	0	0	0	1	3	1				
	25	25	25	3	3	44	125	33	12	4	0	1

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

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

Keterangan:

p = presentase

f = jumlah total

n = jumlah skor ideal

HASIL :

1. Total angket yang disebar = 50
2. Total soal angket yang disebar, $6 \times 50 = 300$
3. Total hasil keseluruhan
 - YA = $\frac{125}{300} \times 100\% = 41,6\%$
 - TIDAK = $\frac{175}{300} \times 100\% = 58,3\%$
4. Perhitungan per kisi-kisi angket
 - A. Pemahaman tentang sejarah Kota Singaraja (soal no 1 dan 2)
 - Soal x jumlah angket yang disebar, $2 \times 50 = 100$
 - YA = $\frac{50}{100} \times 100\% = 50\%$
 - TIDAK = $\frac{50}{100} \times 100\% = 50\%$
 - B. Pemahaman tentang cerita rakyat Panji Sakti (soal no 3, 4, 5 dan 6)
 - Soal x jumlah angket yang disebar, $4 \times 50 = 200$
 - YA = $\frac{75}{200} \times 100\% = 37,5\%$
 - TIDAK = $\frac{125}{200} \times 100\% = 62,5\%$
 - C. Presentase pemilihan media untuk penyampaian cerita rakyat Panji Sakti (soal no 7)
 1. Game = $\frac{33}{50} \times 100\% = 66\%$
 2. Animasi = $\frac{12}{50} \times 100\% = 24\%$
 3. VR = $\frac{4}{50} \times 100\% = 8\%$
 4. AR = 0
 5. Lainnya = $\frac{1}{50} \times 100\% = 2\%$

Lampiran 3 Keterangan Ahli Isi Terkait Sinopsis



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Alamat : Jalan Udayana (Kampus Tengah) Singaraja-Bali Telp. (0362)27213 Fax.(0362)25571

KETERANGAN AHLI ISI

Keterangan ini ditunjukkan untuk memenuhi skripsi yang berjudul **Panji Sakti “The King of Buleleng” Game 3D Cerita Rakyat Berbasis Desktop** dan membenarkan bahwa sinopsis yang akan digunakan pada pengembangannya di bawah ini benar dan sesuai dengan sejarah dan kejadian sebenarnya.

Sinopsis

Panji Sakti “The King of Buleleng”

Tersebutlah di kerajaan Gelgel, Klungkung. Sekitar abad ke 16, lahir seorang anak dari Raja Dalem Sagening dengan Si Luh Pasek Panji. Lahir seorang anak laki-laki yang sangat tampan, di mitoskan juga dari ubun-ubun anak itu keluar sinar, sebagai tanda seorang pemimpin, sakti, berani, dan mempunyai keunggunan. Anak itu diberi nama I Gusti Gede Pasekan, lebih dikenal dengan nama Ki Barak Panji. Tepat usia 12 tahun Ki Barak Panji diberi titah oleh Raja Dalem Sagening untuk kembali ke tempat kelahiran ibunya di *Den Bukit*. Dengan titah yang diberikan berangkatlah Ki Barak Panji beserta ibunya, dan 40 penjaga kerajaan dibawah pimpinan Ki Dosot dan Ki Dumpyung, dengan bekal ilmu yang sudah didapatkan serta sebuah pusaka berbentuk keris yang diberikan oleh Raja Dalem Sagening.

Tepat umur 12 tahun, Ki Barak Panji meninggalkan kerjaan Gelgel menuju ke Utara. Perjalanan menuju *Den Bukit* sangat berat, udara yang sangat dingin hingga harus mendaki tebing tinggi dan menuruni jurang, tapi akhirnya sampai disuatu tempat. Di tempat ini Ki Barak Panji beristirahat dari perjalanan yang melelahkan sambil makan bekal berupa ketipat. Selesai menyantap bekal ketipat yg dibawa Ki Barak Panji kebingungan mencari air, ditancapkanlah pusakanya ke tanah hingga memancarkan air dari lubang tanah. Lubang air itu diberi nama “Banyu Anaman” atau Yeh Ketipat. Setelah itu dilanjutkan perjalanan Ki Barak Panji menuju gobleg desa ibunya. Di tengah perjalanan tiba-tiba muncul sosok manusia besar di hadapan Ki Barak Panji, dia diangkat oleh Ki Panji Landung kepundaknya. Ki Barak Panji disuruh melihat kearah Timur, Utara dan Barat. Setelah itu diturunkanlah ke bawah oleh Ki Panji Landung sambil berkata bahwa yang ia lihat tadi akan menjadi daerah kekuasaanya di kemudian hari.

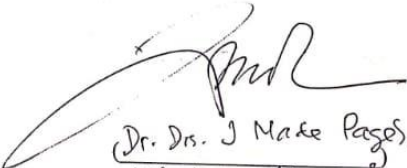
Sampailah Ki Barak Panji di gobleg desa ibunya. Berkeliling desalah ia dengan pusaka yang selalu dibawa. Diceritakan bahwa yang menjadi penguasa di desa Panji saat itu bernama Ki Pungakan Gendis. Penduduk desa tidak ada yang berani, karena perilaku Ki Pungakan Gendis sangat keras dan kejam, ia juga suka berjudi terutama sabung ayam. Ki Barak Panji yang berkeliling desa mendengar suara yang berasal dari pusakanya bahwa ada musuh yang harus dibunuh yang bernama Ki Pungakan Gendis. Terjadilah pertarungan antara Ki Barak Panji dengan Ki Pungakan Gendis. Pertarungan sengit yang akhirnya terbunuh Ki Pungakan Gendis di tangan Ki Barak Panji. Kemudian anak dari Ki Pungakan Gendis dinikahi dan desa Panji menjadi pusat pemerintahan Ki Barak Panji yang pertama. Akhirnya

desa Panji dipimpin oleh Ki Barak Panji, seorang gagah berani dan disegani oleh penduduk Panji yang dianggap pantas menjadi pemimpin mereka.

Diceritakan suatu hari ada kapal perahu yang terdampar di pantai penimbangan, perahu tersebut bermuatan penuh dengan barang dagangan milik seorang pedagang dari Cina bernama Dompu Awang. Dengan hati yang sedih pedagang itu meminta pertolongan kepada penduduk sekitarnya, akan tetapi tidak mampu juga menolong. Perahu masih tetap tidak bergerak sedikitpun yang membuat pedagang itu putus asa. Peristiwa terdamparnya perahu ini didengar oleh Ki Barak Panji, berangkatlah ia ke pantai penimbangan dengan pusaka keris miliknya. Setelah bertemu dengan pedagang itu, maka siapapun yang dapat menolong perahunya akan diberikan hadiah berupa barang-barang yang ada di perahu, dalam tradisi orang Bali disebut Tawan Karang. Ki Barak Panji dengan penuh perhitungan mencoba menolong perahu tersebut. Dengan kekuatan yang dimiliki dari pusaka kerisnya, perahu tersebut dapat bergerak dan dapat berlayar kembali. Pedagang Cina sangatlah gembira melihat itu, sesuai perjanjian maka diberikanlah Ki Barak Panji barang-barang yang ada di dalam perahu. Seluruh barang itu berupa barang mewah seperti piring, cangki, cawan, kain mahal hingga uang yang sangat banyak. Dengan kejadian itu Ki Barak Panji sangat terkenal dengan kesaktiannya mulai disebut I Gusti Ngurah Panji Sakti dan mampu menjadi pemimpin bagi penduduknya. Dengan kekayaan yang didapatkan, pusat pemerintahan dipindah ke Sukasada. Disini Panji Sakti mulai memperluas kekuasaannya sampai ke Blambangan. Dalam penaklukan Blambangan salah satu putra Ki Barak Panji yang bernama Danudreata gugur.

Beberapa tahun setelah penaklukan Blambangan dan gugurnya Danudreata, Ki Barak Panji ingin membangun istana di tempat yang lebih strategis. Dipindahkan lah istana menuju kearah Utara, dan memerintahkan rakyatnya untuk membabat lahan. Dipilihlah tanah yang banyak ditanami buleleng (ibu leleng) atau jagung gambal. Pada sekitar tahun Candrasangkala "Raja Manon Buta Tunggal" atau Candrasangkala 6251 atau sama dengan tahun caka 1526 atau tahun 1604 Masehi, setelah lahan selesai di dibabat, ditempat itulah didirikan istana Singaraja dan wilayah itu disebut dengan nama Buleleng.

Singaraja, 24 Februari 2020


Dr. Dr. J Make Pasos, M. Hely
196212311988031018

Lampiran 4 Dokumentasi Pengisian Angket Pengukuran Pengetahuan



Lampiran 5 Penilaian Ahli Media

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA GAME PANJI SAKTI "THE KING OF BULELENG"

Identitas Ahli Media

Nama : I Nengah Eka Mulyasa, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan : Staf Dosen

Petunjuk Pengisian

Jawablah dengan tanda (✓) centang untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Pernyataan	Keterangan	
		YA	TIDAK
1	Game sudah dapat berjalan dengan baik	✓	
2	Tampilan game menarik dan sesuai dengan tema yang dibuat	✓	
3	Visualisasi character sudah menarik dan sesuai rancangan	✓	
4	Environment sudah sesuai dengan tema game	✓	
5	Penggunaan background music sudah sesuai dengan tema game	✓	
6	Fungsi tombol pada game sudah sesuai	✓	
7	Petunjuk pengguna game sudah jelas	✓	
8	Menu pada game mudah ditemukan dan digunakan	✓	

Singaraja, 28 September 2020


I Nengah Eka Mulyasa, S.Pd., M.Pd

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA
GAME PANJI SAKTI "THE KING OF BULELENG"

Identitas Ahli Media

Nama : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Petunjuk Pengisian

Jawablah dengan tanda (√) centang untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Pernyataan	Keterangan	
		YA	TIDAK
1	Game sudah dapat berjalan dengan baik	√	
2	Tampilan aplikasi menarik dan sesuai dengan tema game yang dibuat	√	
3	Visualisasi character sudah menarik dan sesuai rancangan	√	
4	Environment sudah sesuai dengan tema game	√	
5	Penggunaan background music sudah sesuai dengan tema game	√	
6	Fungsi tombol pada game sudah sesuai	√	
7	Petunjuk pengguna game sudah jelas	√	
8	Menu pada game mudah ditemukan dan digunakan	√	

Singaraja, 28 September 2020

Validator



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

NIP. 19870907 201504 1 001

Lampiran 6 Penilaian oleh Pengguna

INSTRUMEN PENILAIAN PENGGUNA GAME PANJI SAKTI "THE KING OF BULELENG"

Identitas Responden

Nama : Made Kusar Manik

Petunjuk Pengisian

Jawablah dengan tanda (✓) centang untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda. STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), R (Ragu-Ragu), S (Setuju), SS (Sangat Setuju).

No	Pernyataan	Keterangan				
		STS	TS	R	S	SS
1	Tampilan menu dalam game Panji Sakti sudah menarik				✓	
2	Setiap menu yang ada dalam game Panji Sakti sudah berfungsi dengan benar				✓	
3	Tidak ada kesulitan dalam penggunaan setiap menu yang ada dalam game Panji Sakti				✓	
4	Tampilan 3D karakter dalam game Panji Sakti sudah sesuai sebagai penggambaran kisah Panji Sakti yang sebenarnya			✓		
5	Asset 3D (Tanaman, pohon, rumah) sudah detail dan terlihat sesuai dengan keadaan pada zaman itu				✓	
6	Setiap stage dari game Panji Sakti menampilkan grafis yang menarik dan suasananya yang berbeda				✓	
7	Suara narasi dalam game Panji Sakti terdengar dengan jelas dan dapat menginformasikan kisah Panji Sakti dengan baik			✓		
8	Suara background yang digunakan dalam game Panji Sakti terdengar dengan baik dan menambah kesan nyata didalam game			✓		
9	Suara karakter ketika menggunakan serangan atau dalam kondisi bertarung sudah terdengar dengan baik				✓	

10	Game Panji Sakti ini mudah dimengerti dan tidak rumit untuk dimainkan				✓	
11	Ada petunjuk yang diberikan didalam game Panji Sakti untuk menyelesaikan setiap stagenya			✓		
12	Setiap stage dapat memberikan pengalaman bermain yang berbeda				✓	
13	Mekanisme pertarungan di dalam game Panji Sakti dapat membuat pemain merasakan ketegangan pertarungan yang sebenarnya				✓	
14	Narasi yang ditunjukan sudah dapat memberikan informasi yang baik untuk memahami kisah Panji Sakti				✓	
15	Dengan adanya game Panji Sakti ini saya terbantu untuk mengetahui kisah Panji Sakti yang sebenarnya				✓	

Saran:

setiap karakter lebih didetailkan lagi

Singapura, 7 Noverber 2020


Mado Kaisar Manik

Lampiran 7 Dokumentasi Pengujian Pengguna

