




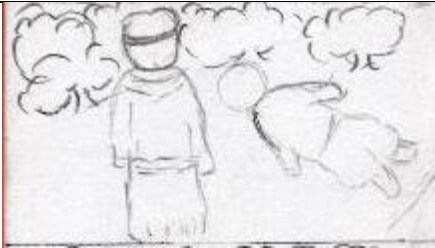

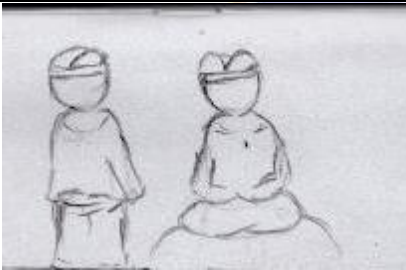










Lampiran 1.Storyboard

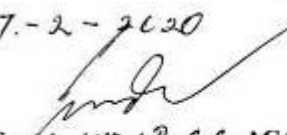
No	Gambar	Deskripsi	Cerita
1		Video Animasi	Hamparan rumput indah, terlihat kedamaian negeri Daha dipimpin Raja Erlangga.
2		Video Animasi	Wanita cantik berjalan melewati kerumunan orang, Ratna Manggali namanya. Tak ada yang berani mendekatinya karena ibunya adalah Calon Arang.
3		Video Animasi	Tak dapat tertahan air matanya, Ia menangis dan bertemu ibunya. Marah calon arang karena tak ada yang mau mendekati anaknya.
4		Video Animasi	Murka Calon Arang, ia tak terima dengan penghinaan tersebut. Dipujanya dewi Bagawati, dan disembarkannya penyakit ke kerajaan daha.
5		Video Animasi	Malam hari tiba penyerangan dimulai, pasukan calon arang menyerang desa. Menyebarkan penyakit mengelilingi Desa.
6		Video Animasi	Pagi hari telah tiba, namun tak ada matahari yang bersinar, satu per

			satu warga desa lemas dan mati. Dalam waktu yang singkat kerajaan daha menjadi tempat yang mengerikan
7		Video Animasi	Semua ini membuat raja resah. Ia meminta petunjuk dari dewa. Terjawab hanya mpu Baradah yang mampu menyelamatkan kerajaannya dari musibah ini. Diperintahkan prajurit untuk mengirimkan pesan ke Mpu Baradah.
8		Video Animasi	Sampai di lemah tulis diterimanya pesan dari raja, bahwa kerajaan daha dalam keadaan yang sangat memprihatinkan.
9		Play Game	Diterimanya pesan itu dengan senang hati, Mpu Baradah meninggalkan lemah tulis dan menuju kerajaan Daha.
10		Play Game	Terlihat sosok leak yang sedang menyebarkan penyakit. Mpu Baradah kesal dan membasmi leak tersebut.
11		Video Animasi	Terlihat pula sosok lelaki yang tergeletak di jalan. Dengan

			sigap ia menolong lelaki tersebut. Lelaki itu menceritakan apa yang terjadi terhadap desanya. Diceritakan bahwa semua ini ulah Calon Arang.
12		Play Game & Video Animasi	Setelah menolong seorang laki-laki, mpu baradah bersiasat untuk menikahkan muridnya yang bernama Mpu Bahula dengan anak calon arang.
13		Play Game & Video Animasi	Bertemunya ia dengan Mpu Bahula. Dimintanya untuk meminang anak Calon Arang dan mencari tahu asal kekuatan Calon Arang.
14		Video Animasi	Bertemulah ia dengan calon arang dan meminang anaknya. Sungguh senang Calon Arang mendengar ada yang mau menikahi anaknya itu.
15		Video Animasi	Dari pernikahannya tersebut, Mpu Bahula mengetahui asal kekuatan Calon Arang, Diketahui kekuatannya dari kitab ditengah hutan yang bernama lipyakara.

16		Paly Game & Video Animasi	Dicurinya kitab tersebut oleh Mpu Bahula dan memberikannya kepada gurunya. Mpu Baradah membaca kitab tersebut. Alangkah takjub Mpu Baradah denga nisi dari kitab itu.
17		Video Animasi & Play Game	Seorang wanita menangis sedih karena anaknya di Sandra oleh Calon Arang. Mpu Baradah berusaha untuk menyelamatkannya.
18		Play Game	Mpu Baradah mengalahkan semua musuh yang menguasai desa. Iaa mencabut sanggah cukuk yang mengutuk setiap desa di Daha.
19		Play Game & Ending Video Animasi.	Menuju ia ke Girah untuk mengakhiri semuanya. Terlihat Calon Arang menunggu kedatangan Mpu Baradah. Calon Arang memohon agr sang Mpu memaafkannya. Namun sang Mpu menolak. Marahlah calon arang, matanya melotot dan berubah menjadi rangda. Dengan kekuatannya Mpu Baradah menggunakan Asta Capala dan membunuh calon Arang.

Lampiran 2. Validasi Cerita Oleh Ahli Isi

7-2-2020

 I. B. M. LUDY P., S.S., M.Pd. CALON ARANG

Dewi Bagawati

Diceritakan di kerajaan Daha hidup seorang janda penyembah Dewi Durga. Calon Arang namanya, ia memiliki seorang anak bernama Ratna Manggali. Ratna Manggali adalah seorang anak yang teah tumbuh dewasa, berparas cantik dan lembut tuturnya. Walaupun cantik Ratna Manggali tak ada seorangpun mau mendekatinya karena takut diteluh Calon Arang. Karena tak ada seorangpun yang mau mendekati anaknya itu, calon arang merasa terhina karena takut anaknya akan menjadi perawan tua. Kemarahannya tak lagi dapat ditahankan, dengan ijin Dewi Durga Calon Arang menyebarkan teluh penyakit ke negri daha difuar dari ibu kota.

Dalam semalam Negeri Daha menjadi tempat yang mengerikan, semua warga desa terkena teluh Calon Arang, satu persatu warga jatuh sakit dan mati. Wabah penyakit yang disebarkan calon arang teramat meluas hingga informasi itu sampai ke telinga Raja Erlangga. Menyingkapi hal itu, Raja Erlangga mengutus prajurit terbaiknya untuk menyerang kediaman Calon Arang, namun semua itu sia-sia karena pasukannya tak mampu menandingi kesaktian Calon Arang.

Berita kekalahan pasukan raja di tangan Calon Arang-pun menyebar dan didengar oleh masyarakat Daha. Hati Raja mulai bimbang dan gelisah karena tak ada seorangpun yang mampu mengalahkan Calon Arang. Dalam kondisi ini, Baginda Raja Erlangga memutuskan untuk meminta petunjuk kepada Sang Dewa Guru. Sang Dewa Guru memberikan petunjuk bahwa Mpu Bradah satu-satunya orang yang mampu mengalahkan Calon Arang dan menolong rakyat Daha. Baginda Erlangga mengutus prajuritnya untuk meminta Mpu Bradah bersedia membebaskan kerajaan Daha dan menolong Masyarakat dari teluh kejam Calon Arang.

Mpu Bradah yang saat itu berada di Lemah Tulis menerima permintaan dari raja, dari itu Mpu Bradah mengutus muridnya yang bernama Bahula untuk memperistri anak Calon Arang yaitu Ratna Manggali. Teramat bahagia hati Calon Arang karena akhirnya ada pemuda yang berani melamar anaknya itu, apalagi diperistri seorang Mpu yang tampan. Mpu Bahula menikah dengan ratna manggali, pernikahannya sangat mriah, tujuh hari tujuh malam pagelaran pernikahan mereka dilaksanakan. Dari hasil pernikahan itu, ketahuilah bahwa kesaktian Calon Arang bersumber dari sebuah kitab yang selalu dibawa Calon Arang ke kuburan. Diketahui jika sumber kesaktian Calon Arang adalah kitab lipyakara yang selalu dibawa oleh Calon Arang. Dari itulah Mpu Bahula menyiasati Ratna Manggali untuk

Lampiran 3. Rekap Angket Pengukuran Pengetahuan Masyarakat

No Resp.	Nomor Butir Jawaban										Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
2	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	6
3	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	7
4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
6	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
8	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
9	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
10	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	4
11	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	7
12	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	7
13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
14	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
15	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	7
16	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
17	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
19	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	5
20	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	7
21	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	4
22	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
23	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
24	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
25	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
26	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
27	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
28	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
29	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
30	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	7
Total											226

Penilaian kelayakan angket uji presentase. Menghitung presentase dari setiap subyek digunakan rumus: (Kusumawati, 2019)

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

Keterangan:

p = Persentase

f = Frekuensi dari setiap jawaban angket / jumlah total

n = jumlah skor ideal n

100 = bilangan tetap

Keterangan:

- Total angket yang disebar => 30, total keseluruhan soal angket yang disebar => 30 x 100 = 300
- Total keseluruhan yang memilih

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

$$Ya = \frac{226}{300} \times 100\% = 88,6\%, \quad Tidak = \frac{34}{300} \times 100\% = 11,4\%$$

Perhitungan Kisi-Kisi per-angket:

1. Pengetahuan awal tentang cerita calon arang.

$$Ya = \frac{24}{30} \times 100\% = 80\%, \quad Tidak = \frac{6}{30} \times 100\% = 20\%$$

(Pernyataan ini untuk mengetahui pengetahuan awal responden terhadap cerita Calon Arang)

2. Ketertarikan terhadap cerita Calon Arang.

$$Ya = \frac{29}{30} \times 100\% = 96.7\%, \quad Tidak = \frac{1}{30} \times 100\% = 3.3\%$$

(Pernyataan ini untuk mengetahui ketertarikan responden terhadap cerita Calon Arang)

3. Pengetahuan terhadap cerita asli Calon Arang

$$Ya = \frac{5}{30} \times 100\% = 16.7\%, \quad Tidak = \frac{25}{30} \times 100\% = 83.3\%$$

(Pernyataan ini untuk mengetahui pengetahuan responden terhadap cerita asli Calon Arang)

4. Masyarakat gemar dalam bermain game.

Soal x jumlah angket yang disebar $4 \times 30 = 120$

$$Ya = \frac{104}{120} \times 100\% = 86.7\%, \quad Tidak = \frac{16}{120} \times 100\% = 13.3\%$$

(Pernyataan ini untuk mengetahui persentase responden terhadap dalam minat bermain game)

5. Pengalaman dalam bermain game bertemakan cerita rakyat

$$Ya = \frac{4}{30} \times 100\% = 13.3\%, \quad Tidak = \frac{26}{30} \times 100\% = 86.7\%$$

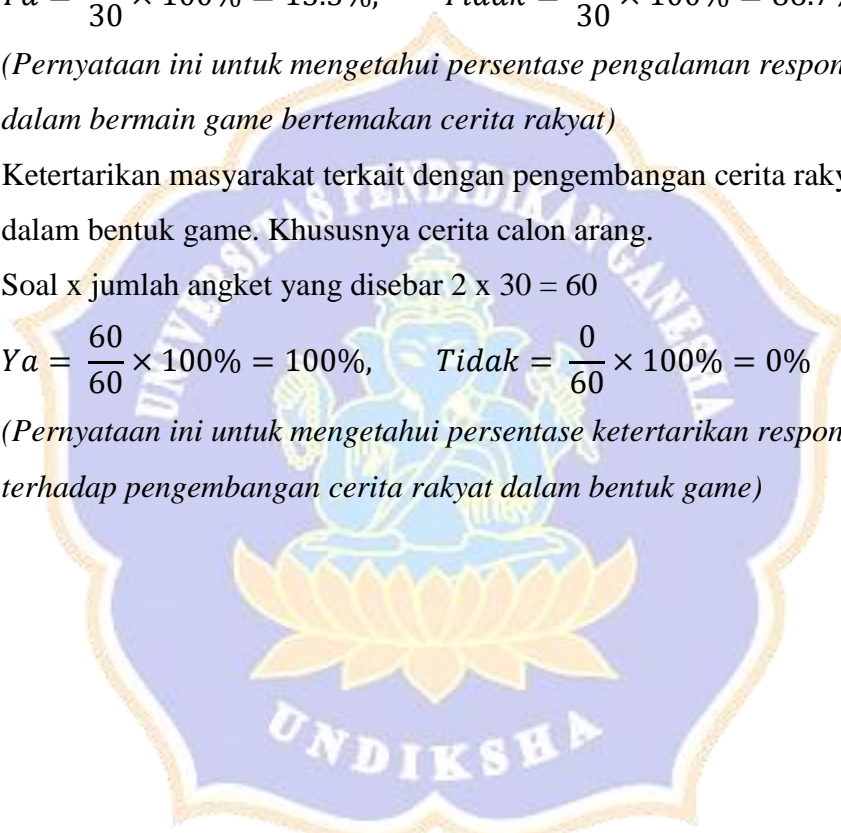
(Pernyataan ini untuk mengetahui persentase pengalaman responden dalam bermain game bertemakan cerita rakyat)

6. Ketertarikan masyarakat terkait dengan pengembangan cerita rakyat ke dalam bentuk game. Khususnya cerita calon arang.

Soal x jumlah angket yang disebar $2 \times 30 = 60$

$$Ya = \frac{60}{60} \times 100\% = 100\%, \quad Tidak = \frac{0}{60} \times 100\% = 0\%$$

(Pernyataan ini untuk mengetahui persentase ketertarikan responden terhadap pengembangan cerita rakyat dalam bentuk game)



Lampiran 4. Dokumentasi Awal

Validasi Cerita oleh ahli isi:



Survei pengetahuan masyarakat terhadap cerita asli Calon Arang:



Lampiran 5. Angket Uji Ahli Isi

Kisi-kisi Angket Uji Ahli Isi

Angket ini dibuat dan dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian Cerita yang dirancang dengan implementasi di dalam game. Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel Kisi-kisi Uji Ahli Isi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Soal	
1	Penyajian Informasi	Kejelasan Isi Cerita	1 dan 3	
		Kejelasan Informasi dan Tujuan Game	4 dan 5	
2	Penyajian Ilustrasi	Kejelasan ilustrasi	2	
		Kesesuaian kalimat	6	

Uji Ahli Isi Pertama:

Angket Penilaian Ahli Isi

Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop "Calon Arang (The Darkness of Dark)".

Nama : IDA Ayu (191941) (10/07/2021)
 Pekerjaan : DDCSI
 Tanggal Pengujian : 14 Juli 2021

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	Kelengkapan 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.	✓	

Komentar:
 Game sudah bagus sesuai dengan tujuan game yg dikembangkan pada cerita Calon arang. Ada banyak baris di lengkapi mengenai simbol-simbol dalam permainan kunci, bahasa pengantar setiap stage ditambahkan bhs. Inggris

Singaraja, 14 Juli 2021

 I.A. Fatma Wicari

Uji Ahli Isi Kedua:

Angket Penilaian Ahli Isi

Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop "Calon Arang (The Darkness of Dark)".

Nama : Ida Bagus Putu Suamba Mambuwa, S.Pd.B
 Pekerjaan : Guru Bahasa Daerah Bali
 Tanggal Pengujian : 13 Juli 2021

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	Kelengkapan 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.	✓	

Komentar:
 Sudah Sesuai dengan cerita yang dirancang.

Singaraja, 13 Juli 2021

 Ida Bagus Putu Suamba Mambuwa,
 S.Pd.

Lampiran 6. Perhitungan Angket Uji Ahli Isi

		Penilai 1	
		Tidak Sesuai	Sesuai
Penilai 2	Tidak Sesuai	(A)	(B)
	Sesuai	(C)	(D) 1,2,3,4,5,6

$$\text{Validasi isi} = \frac{D}{A + B + C + D} = \frac{6}{6} = 1.00$$

Keterangan:

A = Sel yang menunjukkan ketidaksetujuan antara kedua penilai

B dan C = Sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai

D = Sel yang menunjukkan persetujuan valid antara kedua penilai

Untuk melihat tingkat pencapaian validitas isi dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4. 13 Tabel kriteria tingkat validitas isi

Koefesien Validitas	Tingkat Validitas
0,91 - 1,00	Sangat Tinggi
0,71 - 0,90	Tinggi
0,41 - 0,70	Cukup
0,21 - 0,40	Rendah
0,00 - 0,20	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel kriteria di atas didapatkan hasil pengujian ahli isi berada pada nilai 1.00 yang merupakan “Sangat Tinggi” sehingga dapat dinyatakan cerita yang

digambarkan dalam game Calon Arang (*The Darkness of Dirah*) telah sesuai dengan cerita yang telah dirancang.



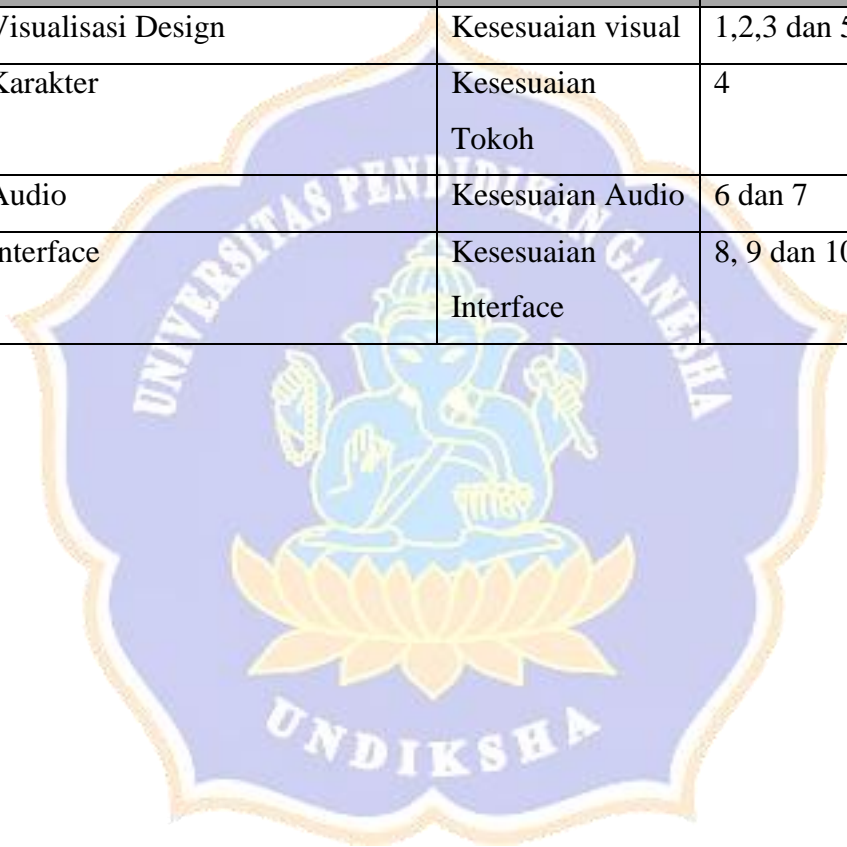
Lampiran 7. Angket Uji Ahli Media

Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media

Angket yang dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kesesuaian secara teknis Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (*The Darkness of Dirah*)” yang meliputi (desain, tokoh karakter dan audio).

Tabel Kisi-kisi Uji Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Soal
1	Visualisasi Design	Kesesuaian visual	1,2,3 dan 5
2	Karakter	Kesesuaian Tokoh	4
3	Audio	Kesesuaian Audio	6 dan 7
4	Interface	Kesesuaian Interface	8, 9 dan 10




Uji Ahli Media Pertama:

Angket Penilaian Ahli Media			
Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop "Calon Arang (The Darkness of Dirah)".			
Nama	: I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.		
Pekerjaan	: Staf Dosen		
Tanggal Pengujian	: 1 Juli 2021		
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
Visualisasi Design			
1	Penggunaan warna terhadap lingkungan (background) sudah sesuai.	✓	
2	Tampilan aplikasi sesuai dengan tema permainan	✓	
3	Tampilan aplikasi tidak membosankan	✓	
Character			
4	Visualisasi character sudah sesuai dengan tokoh rancangan.	✓	
5	Visualisasi lingkungan aplikasi sudah sesuai	✓	
Audio			
6	Penggunaan background music sudah mempresentasikan suasana game.	✓	
7	Kejelasan suara dalam game. (Karakter dan Narator)	✓	
Interface			
8	Petunjuk pengguna aplikasi sudah jelas	✓	
9	Menu aplikasi mudah digunakan	✓	
10	Fungsi tombol aplikasi sudah sesuai	✓	

Komentar:
- Backsound in-game disesuaikan

Singaraja, 1 Juli 2021



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
(19950302019031006)


Uji Ahli Media Kedua:

Angket Penilaian Ahli Media			
Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop "Calon Arang (The Darkness of Dirah)".			
Nama	: I Gede Partha Sinda, S.Pd., M.Pd.		
Pekerjaan	: Dosen		
Tanggal Pengujian	: 1 Juli 2021		
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
Visualisasi Design			
1	Penggunaan warna terhadap lingkungan (background) sudah sesuai.	✓	
2	Tampilan aplikasi sesuai dengan tema permainan	✓	
3	Tampilan aplikasi tidak membosankan	✓	
Character			
4	Visualisasi character sudah sesuai dengan tokoh rancangan.	✓	
5	Visualisasi lingkungan aplikasi sudah sesuai	✓	
Audio			
6	Penggunaan background music sudah mempresentasikan suasana game.	✓	
7	Kejelasan suara dalam game. (Karakter dan Narator)	✓	
Interface			
8	Petunjuk pengguna aplikasi sudah jelas	✓	
9	Menu aplikasi mudah digunakan	✓	
10	Fungsi tombol aplikasi sudah sesuai	✓	

Komentar: Animasi yg dirancang sudah baik

Singaraja, 1 Juli 2021

Ahli/Pakar Media Pembelajaran



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

Lampiran 8. Perhitungan Angket Uji Ahli Media

		Penilai 1	
		Tidak Sesuai	Sesuai
Penilai 2	Tidak Sesuai	(A)	(B)
	Sesuai	(C)	(D) 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

$$\text{Validasi Media} = \frac{D}{A + B + C + D} = \frac{10}{10} = 1.00$$

Keterangan:

A = Sel yang menunjukkan ketidaksetujuan antara kedua penilai

B dan C = Sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai

D = Sel yang menunjukkan persetujuan valid antara kedua penilai

Untuk melihat tingkat pencapaian validitas Media dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4. 14 Tabel kriteria tingkat validitas Media

Koefesien Validitas	Tingkat Validitas
0,91 - 1,00	Sangat Tinggi
0,71 - 0,90	Tinggi
0,41 - 0,70	Cukup
0,21 - 0,40	Rendah
0,00 - 0,20	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel kriteria di atas didapatkan hasil pengujian ahli media berada pada nilai 1.00 yang merupakan “Sangat Tinggi” sehingga dapat dinyatakan bahwa game

Calon Arang (*The Darkness of Dirah*) sangat layak dalam hal mekanisme permainan dan layak ke tahap uji Beta.



Lampiran 9. Angket Uji Respon Pengguna

Kisi-kisi Angket Uji Respon Pengguna

Angket ini dibuat untuk mengetahui respon masyarakat terhadap Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (The Darkness of Dirah). Berikut tabel kisi-kisi dari angket uji respon pengguna dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel Kisi-kisi Angket Uji Respon Pengguna

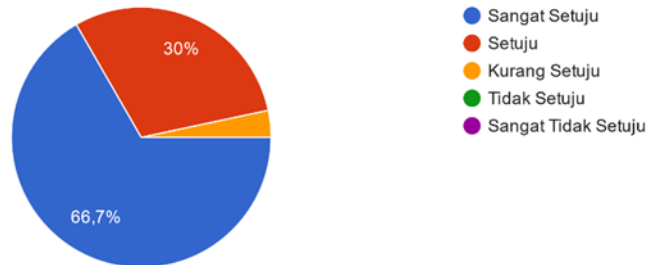
No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Soal
1	Sensation	Kesesuaian saat bermain	1 dan 2
		Visualisasi Permainan	3 dan 4
2	Discovery	Pengetahuan Pemain terhadap cerita	5 dan 6
3	Narative	Pemahaman terhadap cerita	7 dan 8
4	<i>Challenge</i>	Kesesuaian tantangan yang dihadapi.	9 dan 10



Hasil Persentase per-soal:

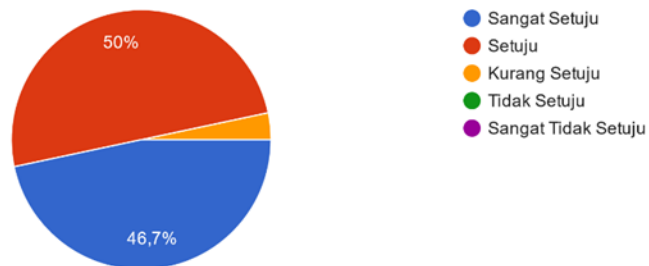
1. Game Cerita Rakyat Bali Calon Arang (The Darkness of Dirah) mudah dimengerti dan tidak rumit untuk dimainkan.

30 jawaban



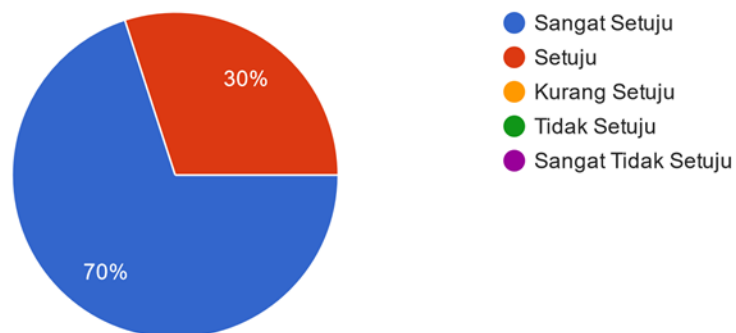
2. Dengan memainkan Game Cerita Rakyat Bali Game Calon Arang (The Darkness of Dirah) mengasah ketangkasan saya.

30 jawaban

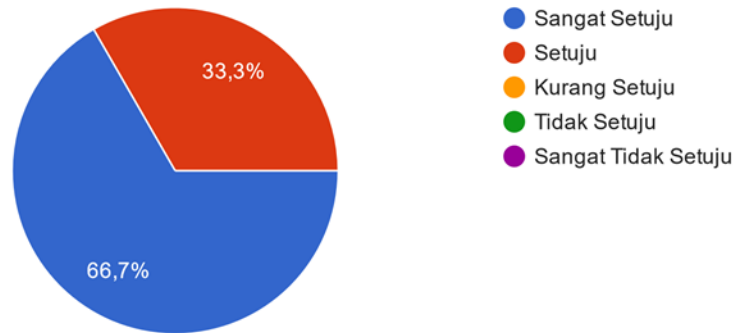


3. Game Cerita Rakyat Bali Game Calon Arang (The Darkness of Dirah) menampilkan grafis yang baik dan membuat pemain menikmati permainan.

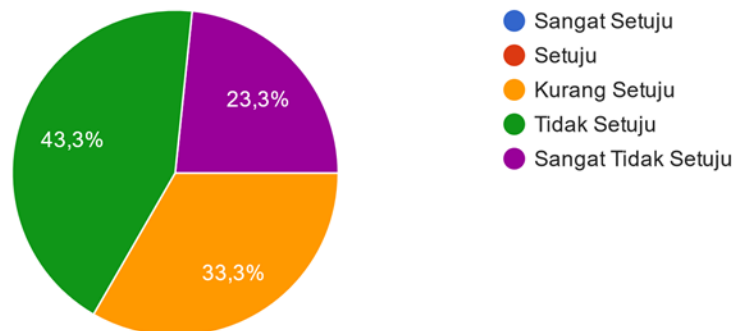
30 jawaban



4. Game Cerita Rakyat Bali Calon Arang (The Darkness of Dirah) didukung dengan teknologi 3D yang menarik yang membuat pemain tidak mudah bosan.
30 jawaban

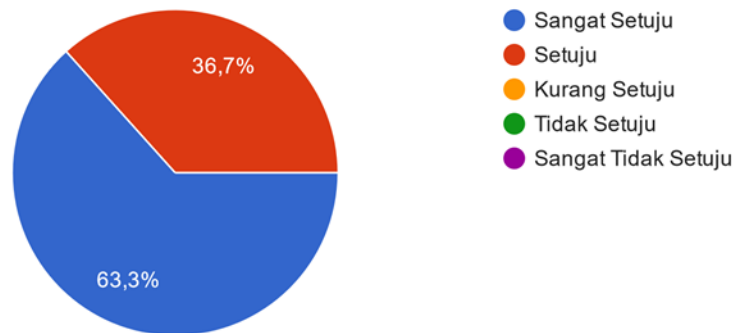


5. Dengan adanya Game Cerita Rakyat Bali Game Calon Arang (The Darkness of Dirah), pemain tidak mendapatkan informasi baru terkait cerita Calon Arang.
30 jawaban



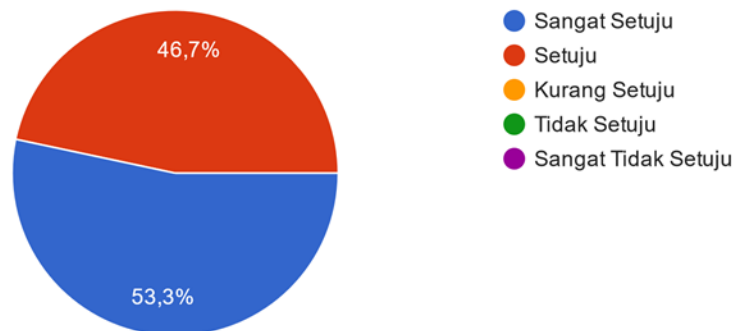
6. Dengan adanya Game Cerita Rakyat Bali Game Calon Arang (The Darkness of Dirah), cerita rakyat di bali sungguh menarik.

30 jawaban



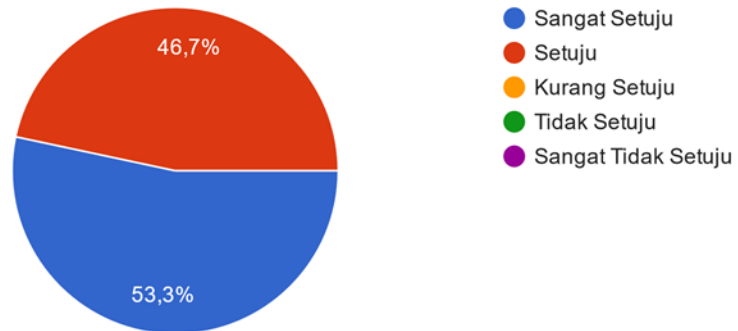
7. Game Cerita Rakyat Bali Game Calon Arang (The Darkness of Dirah) memiliki cerita yang menarik di setiap stagenya.

30 jawaban



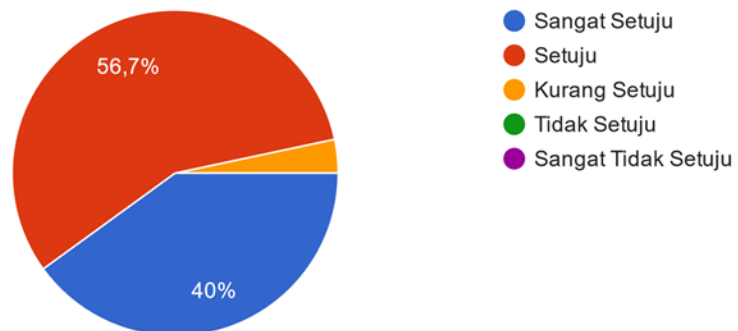
8. Setiap menyelesaikan stage terdapat cerita yang membuat pemain penasaran terhadap kelanjutan ceritanya.

30 jawaban



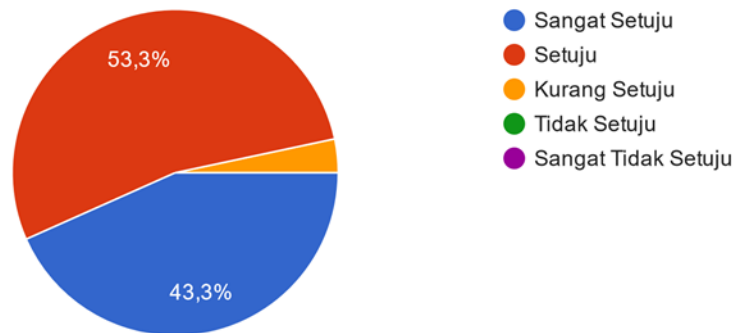
9. Terdapat beragam tantangan yang memacu pemain untuk menyelesaikannya.

30 jawaban



10. Dengan adanya Game Cerita Rakyat Bali Calon Arang (The Darkness of Dirah), saya merasa puas karena dapat melalui rintangan.

30 jawaban

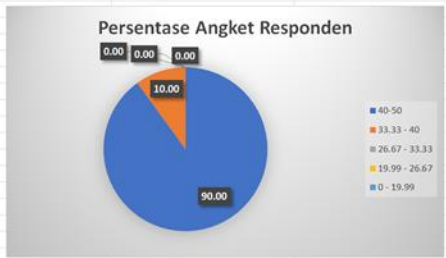


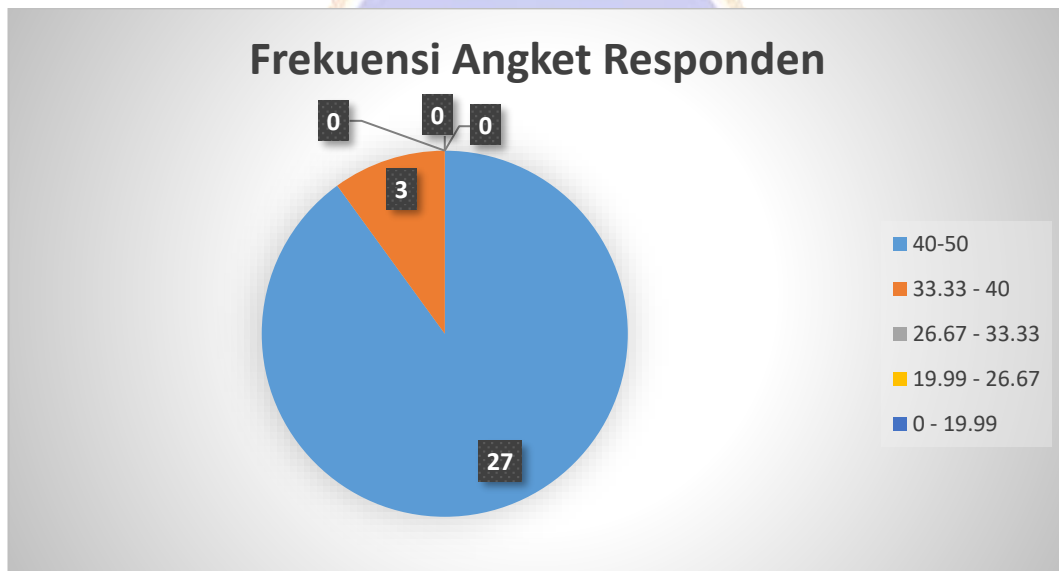
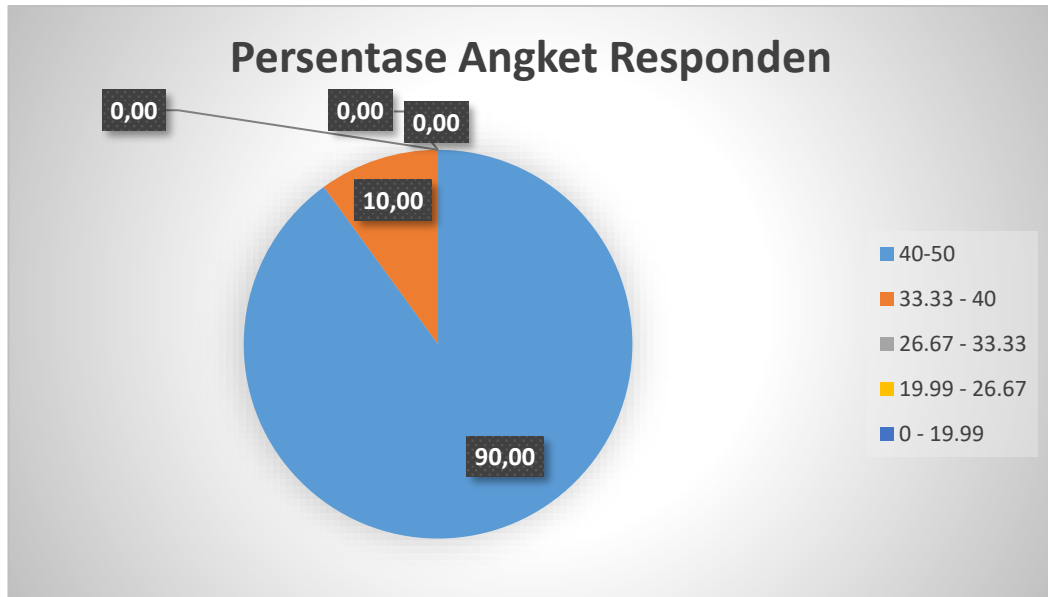
Lampiran 10. Hasil Rekap Angket Uji Respon Pengguna

No	Tanggal Pengisian	Nama	Pekerjaan	Alamat	Umur	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	Skor Total	Kategori
1	23/07/2021	Ida Bagus Jyotisananda	Pengembang Aplikasi Mobile	Jalan ngurah rai gang mahoni no 20, semarapura kaja, klungkung, bali. 80712	21	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	43	Sangat Positif
2	23/07/2021	Kadek Unggah Adi Nope	Pegawai Suasta	Baturiti, Tabanan	24	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	47	Sangat Positif
3	23/07/2021	Komang Eric Widhi Antara	Mahasiswa	Br. Dinas Asah Desa Pedawa, Kecamatan Banjar	22	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	Sangat Positif
4	23/07/2021	Kadek Arya Hermawan	Mahasiswa	Jln Surapati 135	23	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	44	Sangat Positif
5	23/07/2021	Putu Deri Ariyasa Dana	Mahasiswa	Desa Sinabun	22	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	48	Sangat Positif
6	23/07/2021	I Komang Dodi Artha	Pegawai Swasta	Jalan Gunung Batur, Banjar Dinas Pasek, Desa Kubutambahan, Kecamatan Kubutambahan, Buleleng Bali	23	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48	Sangat Positif
7	23/07/2021	I Putu Agus Yudi Arthawan	Guru	Desa Munduk Bestala	24	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	Positif
8	23/07/2021	I Made Beny Gunarta	Mahasiswa	Jalan Gunung Rinjani, Singaraja	22	5	3	5	5	5	4	5	5	5	4	46	Sangat Positif
9	23/07/2021	Rendita Septiari	Mahasiswa	Seririt	22	4	4	4	5	3	4	5	5	4	4	42	Sangat Positif
10	23/07/2021	Nyoman Arta Ada	Mahasiswa	Desa Gitgit	21	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	44	Sangat Positif
11	23/07/2021	I Gusti Ayu Nyoman Mariani	Guru	Perumahan Graha Panji Asri 2 Blok F No. 10, Desa Panji, Kec. Sukasada	23	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	42	Sangat Positif
12	23/07/2021	Made Suryasa	Mahasiswa	Gianyar, Bali	23	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	47	Sangat Positif
13	23/07/2021	Putu Pande Astawa Alexander	Mahasiswa	Perumahan Bali Erfina, Blok Lovina no. 34, bungkulan, kec. sawan, buleleng-bali	22	5	5	5	4	3	5	4	4	4	4	43	Sangat Positif
14	23/07/2021	I Gede Yoga Jatawitika	Pelajar	Singaraja	20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	Sangat Positif
15	23/07/2021	Kadek Masyang Amursita	Mahasiswa	Unggahan	22	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	Sangat Positif
16	23/07/2021	Ketut Yogi Surya Dharma	Mahasiswa	Singaraja	22	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	Sangat Positif
17	23/07/2021	Made Aditya Wiguna	Mahasiswa	Desa Pegadungan	22	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	Positif
18	23/07/2021	I Komang Yoga Saputra	Mahasiswa	Banjar Petapan Kaja, Desa Pergung, Kabupaten Jembrana, Bali	21	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	46	Sangat Positif
19	23/07/2021	Ida Bagus Kade Merta Sudana	Staff IT Support	Jln P. Seribu kelurahan penarukan	23	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	40	Sangat Positif
20	23/07/2021	Ketut Mahendra Praptisa	Freshgraduate	Banyuwatis	23	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	42	Sangat Positif
21	23/07/2021	Pasek Suwidia	Mahasiswa	Negara	22	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	44	Sangat Positif
22	23/07/2021	Made Wira Yanottama	Mahasiswa	Kubutambahan	22	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	48	Sangat Positif
23	23/07/2021	Deva Ketut Satniawan Sudiresnalya	Pegawai Swasta	Jl. Sawo, Gg Anggrek VII, BTN Nuansa Uma Pasung, Gianyar	24	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	42	Sangat Positif
24	23/07/2021	David Andreas Victor	Mahasiswa	Singaraja - Bali	22	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	42	Sangat Positif
25	23/07/2021	Komang Ary Sudewa	Tidak Bekerja	Jalan gunung lebah no.5 denpasar	23	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	Sangat Positif
26	23/07/2021	Ferdo Kaban	Programmer	Jln. sudirman gang 7	23	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	Sangat Positif
27	23/07/2021	Made Agus Panji Sujaya	Mahasiswa	Banyuning	22	5	5	5	4	3	5	4	5	4	5	45	Sangat Positif
28	23/07/2021	Putu andika wirasatriya	Guru	Singaraja	22	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	42	Sangat Positif
29	23/07/2021	I PUTU SURYA EKA PRATAMA	Mahasiswa	Link br.sanging gianyar	23	3	4	4	5	4	5	4	4	3	3	39	Positif
30	23/07/2021	Kevin Izza Mahendra	Pegawai Swasta	Banyuning	23	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	47	Sangat Positif
Jumlah Total						139	133	141	140	117	139	136	136	131	132	1344	
Rata-rata																44.80	

Sangat Positif	27
Positif	3
Cukup Positif	0
Kurang Positif	0
Sangat Kurang Positif	0

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
40-50	Sangat Positif	27	90.00
33.33 - 40	Positif	3	10.00
26.67 - 33.33	Cukup Positif	0	0.00
19.99 - 26.67	Kurang Positif	0	0.00
0 - 19.99	Sangat Kurang Positif	0	0.00
Jumlah		30	100.00





Lampiran 11. Dokumentasi



Gambar Uji Ahli Isi



Gambar Uji Ahli Media



Gambar Uji Respon Pengguna



Lampiran 12. Instrumen Uji Ahli Media

Angket Penilaian Ahli Media

Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (*The Darkness of Dirah*)”.

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

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
Visualisasi Design			
1	Penggunaan warna terhadap lingkungan (background) sudah sesuai.		
2	Tampilan aplikasi sesuai dengan tema permainan		
3	Tampilan aplikasi tidak membosankan		
Character			
4	Visualisasi character sudah sesuai dengan tokoh rancangan.		
5	Visualisasi lingkungan aplikasi sudah sesuai		

Audio			
6	Penggunaan background music sudah mempresentasikan suasana game.		
7	Pengaturan volume pada audio sudah sesuai		
Interface			
8	Petunjuk pengguna aplikasi sudah jelas		
9	Menu aplikasi mudah digunakan		
10	Fungsi tombol aplikasi sudah sesuai		

Komentar:



Lampiran 13. Instrumen Angket Uji Ahli Isi

Angket Penilaian Ahli Isi

Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (*The Darkness of Dirah*)”.

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

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	Kelengkapan 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.		

Komentar:



Lampiran 14. Instrumen Angket Uji Respon Pengguna

Angket Respon Pengguna

Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (*The Darkness of Dirah*)”.

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Setelah menggunakan aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (*The Darkness of Dirah*), jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan cara memberi tanda (√) pada salah satu kotak jawaban yang telah disediakan, untuk keterangan jawaban bisa di lihat dibawah ini:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Kurang Setuju

No						
		SS	S	KS	TS	STS
Sensation						
1	Game Cerita Rakyat Bali Calon Arang (<i>The Darkness of Dirah</i>) mudah dimengerti dan tidak rumit untuk dimainkan					

2	Dengan memainkan Game Cerita Rakyat Bali Game Calon Arang (The Darkness of Dirah) mengasah ketangkasan saya.					
3	Game Cerita Rakyat Bali Game Calon Arang (The Darkness of Dirah) menampilkan grafis yang baik dan membuat pemain menikmati permainan.					
4	Game Cerita Rakyat Bali Calon Arang (The Darkness of Dirah) didukung dengan teknologi 3D yang menarik yang membuat pemain tidak mudah bosan.					
<i>Discovery</i>						
5	Dengan adanya Game Cerita Rakyat Bali Game Calon Arang (The Darkness of Dirah), pemain tidak mendapatkan informasi baru terkait cerita Calon Arang.					
6	Dengan adanya Game Cerita Rakyat Bali Game Calon Arang (The Darkness of Dirah), cerita rakyat di bali sungguh menarik.					
<i>Narative</i>						
7	Game Cerita Rakyat Bali Game Calon Arang (The Darkness of Dirah) memiliki cerita yang menarik di setiap stagenya.					
8	Setiap menyelesaikan stage terdapat cerita yang membuat pemain penasaran terhadap kelanjutan ceritanya.					
<i>Challenge</i>						
9	Terdapat beragam tantangan yang memacu pemain untuk menyelesaikannya					
10	Dengan adanya Game Cerita Rakyat Bali Calon Arang (The Darkness of Dirah), saya					

	merasa puas karena dapat melalui rintangan dapat pemain lalu.					
--	---	--	--	--	--	--

Komentar:



Lampiran 15. Angket Pengukuran Pengetahuan Masyarakat

**ANGKET PENGUKURAN PENGETAHUAN MASYARAKAT
TENTANG CERITA RAKYAT CALON ARANG**

IDENTITAS RESPONDEN

NAMA :

USIA :

PEKERJAAN :

JENIS KELAMIN : L / P (Lingkari)

ALAMAT :

A. Pengantar

Angket ini diedarkan kepada masyarakat khususnya generasi muda sebagai tolak ukur pengetahuan tentang cerita rakyat Calon Arang. 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 khususnya generasi muda tentang cerita rakyat Calon Arang.
2. Jawablah setiap pertanyaan berikut dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan jawaban anda.

Soal:

1. Apakah anda mengetahui cerita Calon Arang?
 Ya Tidak

Jika ya, sebutkan dari mana anda mengetahui cerita Calon Arang:

.....

2. Apakah cerita Calon Arang menarik?
 Ya Tidak

Berikan Alasan:

.....

3. Apakah anda mengetahui cerita asli Calon Arang?
 Ya Tidak

Berikan Alasan:

.....

4. Apakah anda suka bermain game?
 Ya Tidak

5. Apakah anda meluangkan waktu untuk bermain game?
 Ya Tidak

6. Apakah anda bermain game saat bosan, bersantai, atau diwaktu luang?
 Ya Tidak

7. Apakah anda bermain game lebih dari 30 menit?
 Ya Tidak

Berikan Alasan:

.....

8. Apakah anda pernah bermain game bertemakan cerita rakyat bali?
 Ya Tidak

Jika ya, coba sebutkan game bertemakan cerita rakyat yang anda pernah mainkan:

.....

9. Apakah anda tertarik dengan cerita rakyat dalam bentuk game?
 Ya Tidak

Berikan Alasan:

.....

10. Apakah anda setuju jika cerita rakyat Calon Arang dibuatkan game?
 Ya Tidak

Berikan Alasan:

.....

Singaraja,

.....