

DAFTAR PUSTAKA

- Arta, K. S., Yasa, I. W. P., Pageh, I. M., & Pardi, I. W. (2024). Periode akhir revolusi fisik di Bali, 1946-1949. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 8(1), 1-18.
- Ciptahadi, K. G. O., Saputra, I. P. N., & Hadi, R. (2022). Aplikasi Sejarah Pasukan Ciung Wanara Dalam Puputan Margarana Berbasis Multimedia. *Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau*, 4(1), 1-9.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (6th ed.). SAGE Publications.
- Chelsea, F., Yuwono, E. C., & Yusuf, V. (2024). Strategi penerapan gaya ilustrasi pada desain kemasan *board game* sesuai preferensi Generasi Z. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Culture Studies)*, 9(1), 12–25.
- Daniels, J. T. (2022). *Make your own board game: Designing, building, and playing an original tabletop game*. Storey Publishing.
- Darmi, D. (2022). Upaya meningkatkan motivasi Belajar sejarah Indonesia Siswa melalui model Pembelajaran Kooperatif tipe stad Berbantuan film Dokumenter di SMA negeri 5 Tebo Tahun pelajaran 2017/2018. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 2(1), 86–93. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v2i1.1048>
- Draw, 21. (2019). The character designer: Learn from the pros. 21D Sweden AB.
- Engelstein, G., & Shalev, I. (2022). Building blocks of tabletop game design: An encyclopedia of mechanisms (2nd ed.). CRC Press.
- Fadhlika, P. D. (2023). Upaya Pengenalan Rempah-Rempah Indonesia Pada Anak Usia 7-10 Tahun Melalui Board game Edukatif, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v5i2.606>
- Firdaus, D. R. (2021, April 27). Pentingnya Sejarah Bagi Generasi Muda. <https://doi.org/10.31219/osf.io/z8fgv>
- Fitri, D. D. (2021). Upaya Meningkatkan Kesadaran Sejarah Generasi Muda. Prosiding Pekan Sejarah, 115.
- Fullerton, T. (2024). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (5th ed.). A K Peters/CRC Press.
- Gopala Pandurangga, K. (2025). Pengembangan game FPS Puputan Margarana berbasis desktop (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Hanif, R., & Hanif, R. (2022, August 30). Data Profil Konsumen Indonesia 2022 Terbaru dan Lengkap - Blog DiPStrategy. Blog DiPStrategy - Digital

- Agency Jakarta - Indonesia. <https://dipstrategy.co.id/blog/data-profil-konsumen-indonesia-2022-terbaru-dan-lengkap/>
- Hernadi, E. (2021). Upaya Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMAN 1 Cikijing Melalui Pembelajaran Kontekstual Berbasis Masalah, 4, No 1.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. In Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI, 4(1).
- Kristianingrat, I. G. A., & Kertih, I. W. (2019). Menggali Nilai-Nilai Kepahlawanan I Gusti Ngurah Rai Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/pips.v3i2.3336>
- Landa, R. (2019). Graphic design solutions (6th ed.). Boston, MA: CengageLearning.
- Mollica, P. (2018). Special subjects: Basic color theory: An introduction to color for beginning artists. Walter Foster Publishing.
- Pidada, I. B. A. (2021). Sistem persenjataan para pejuang di Bali pada masa revolusi fisik dalam menghadapi NICA 1945–1950. Kulturistik: Jurnal Bahasa dan Budaya, 5(1), 43–50. <https://doi.org/10.22225/kulturistik.5.1.2681>
- Putra, R. R., Jayanti, N. K. D. A., & Purnama, I. G. A. V. (2024, Oktober 2). Pembuatan game tower defense The War of Puputan Margarana sebagai pengenalan sejarah Bali. Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer (SPINTER), 1(3), 143–148. Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali.
- Rizkha, I. A., & Anggapuspaa, M. L. (2022). Perancangan board game pengenalan gizi seimbang sebagai media edukasi anak usia 9-12 tahun. BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual, 4(1), 175-189.
- Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2023). Interaction design: Beyond human-computer interaction (6th ed.). Wiley.
- Schell, J. (2020). The Art of Game Design: A book of lenses (3rd ed.). CRC Press, Taylor & Francis Group.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. Humaniora, 5(2), 561. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>
- Soegaard, M. (2018). The basics of user experience design. InteractionDesign Foundation.
- Thompson, L. L. (2022). Work in progress: Gamification of education: Using Bartle's taxonomy for inclusive educational practices. Proceedings of the

American Society for Engineering Education (ASEE) Annual Conference
& Exposition. American Society for Engineering Education.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin

 turnitin Page 1 of 124 - Cover Page Submission ID trn:oid::1:3438160949

UMM Libtii DKV 7

I Putu Ari Sastra_LAPORAN_TA_Turnitin.pdf

 I PUTU ARI SASTRA
 2025 GANJIL - SKRIPSI DKV
 Universitas Multimedia Nusantara

Document Details

Submission ID
trn:oid::1:3438160949
Submission Date
Dec 9, 2025, 12:00 AM GMT+7
Download Date
Dec 9, 2025, 12:02 AM GMT+7
File Name
I_Putu_Ari_Sastraa_LAPORAN_TA_Turnitin.pdf
File Size
6.2 MB

118 Pages
23,372 Words
141,886 Characters

 turnitin Page 1 of 124 - Cover Page Submission ID trn:oid::1:3438160949



9% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
 - ▶ Quoted Text
-

Top Sources

8%	Internet sources
0%	Publications
1%	Submitted works (Student Papers)



N U S A N I A R A

Lampiran Form Bimbingan & Spesialis

**Form Bimbingan Skripsi
Program Studi Visual Communication Design
Semester Gasal 2025/2026**



Nama : I PUTU ARI SAASTRA
NIM : 00000068368
Angkatan : 2022
Dosen Pembimbing : Hadi Purnama, S.Ds., M.M. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	28 Agustus 2025	09:00	- Pertanyaan 5 Why mengenai topik Tugas Akhir - Membahas mengenai struktur BAB 2 - Diskusi untuk mempersiapkan pertanyaan Interview dan FGD BAB 3	15 September 2025 14:27
2	04 September 2025	00:09	- Menjelaskan mengenai pembuatan structure dan Studi Relevan pada BAB 2 - Menjelaskan mengenai BAB 3 mulai dari cara membuat STP yang benar, Metode prosedur perancangan yang harus kita gunakan dan teknik prosedur perancangan apa yang cocok untuk kita gunakan	15 September 2025 14:27
3	11 September 2025	09:00	- Penjelasan mengenai cara penulisan BAB 4 - Asistensi laporan dari BAB 1, serta struktur BAB 2 serta isinya	18 September 2025 15:4
4	18 September 2025	09:00	Asistensi laporan, pengecekan dari struktur dan penulisan BAB 1 hingga BAB 4	18 September 2025 15:4
5	19 September 2025	09:00	Materi mengenai struktur presentasi dan tata cara presentasi	22 September 2025 12:46
6	02 Oktober 2025	09:00	Asistensi mindmap dan keywords untuk perancangan board game	21 November 2025 14:39
7	10 Oktober 2025	09:00	- Asistensi Big Idea - Asistensi Asistensi mechanic board game	21 November 2025 14:39
8	17 Oktober 2025	09:00	- Asistensi stylescape - Revisi dan finalisasi mechanic board game	21 November 2025 14:39
9	22 Oktober 2025	09:00	- Asistensi key visual - Asistensi layout kartu board game - Asistensi Prototype board game	21 November 2025 14:39
10	31 Oktober 2025	09:00	- Revisi layout kartu board game - Asistensi Key visual yang baru - Asistensi desain papan - Play testing board game - Asistensi desain pion	21 November 2025 14:39

Form Bimbingan Skripsi
Program Studi Visual Communication Design
Semester Gasal 2025/2026



No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
11	07 November 2025	09:00	- Asistensi logo board game - Asistensi desain komponen (kartu, papan, pion, card holder) final	03 Desember 2025 11:22
12	13 November 2025	09:00	Melakukan Alpha test pada acara Prototype Day	09 Desember 2025 13:26
13	21 November 2025	09:00	- Materi mengenai Beta test - Konsultasi mengenai beta test yang akan dilakukan	09 Desember 2025 13:26
14	25 November 2025	04:00	- Asistensi Revisi Prototype day dan beta test - Asistensi media utama dan media sekunder	09 Desember 2025 13:26
15	28 November 2025	09:00	- Materi mengenai penggeraan bab 4 - Konsultasi mengenai Game Desain Dokumen	09 Desember 2025 13:26
16	05 Desember 2025	09:00	- Materi Mengenai BWS - Asistensi laporan pada Bab 4 - Asistensi Game Desain Dokumen	09 Desember 2025 13:26
17	09 Desember 2025	13:00	Bimbingan Wajib Sidang	09 Desember 2025 13:33

Lampiran *Non-Disclosure Agreement* Dosen Sejarah



LEMBAR PERSETUJUAN (CONSENT FORM) NARASUMBER PENELITIAN KUALITATIF

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Nyoman Bayu Pramartha, S.Pd, M.Pd
Pekerjaan/Jabatan : Dosen/ Kepala Program Studi Pendidikan Sejarah
Email : pramarthabayu@gmail.com

Menyatakan dengan kesadaran penuh bahwa saya bersedia menjadi narasumber/informan untuk membantu mahasiswa/mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara berikut ini :

Nama : I Putu Ari Sastra
NIM : 00000068368
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Email : putu6@student.umn.ac.id
Jenjang : S2/S1/D3

Dengan ini saya memberikan izin kepada mahasiswa/mahasiswi tersebut untuk mempublikasikan seluruh hasil karya/penelitiannya kepada sivitas akademika UMN/publik demi kemajuan ilmu pengetahuan. Saya menyadari segala bentuk data/informasi sensitif yang mungkin terkandung di dalamnya tidak akan dicantumkan di dalam hasil penelitian, untuk menjamin keamanan dan kerahasiaan identitas saya pribadi maupun institusi tempat saya bernaung.

Senin ,8 September 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nyoman Bayu Pramartha'.

I Nyoman Bayu Pramartha, S.Pd, M.Pd

Lampiran *Non-Disclosure Agreement* Desainer Board game



LEMBAR PERSETUJUAN (CONSENT FORM) NARASUMBER PENELITIAN KUALITATIF

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

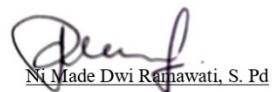
Nama : Ni Made Dwi Ramawati, S. Pd
Pekerjaan/Jabatan : Guru Sejarah
Email : madedwiramawati@gmail.com

Menyatakan dengan kesadaran penuh bahwa saya bersedia menjadi narasumber/informan untuk membantu mahasiswa/mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara berikut ini :

Nama : I Putu Ari Sastra
NIM : 00000068368
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Email : putu6@student.umn.ac.id
Jenjang : S2/S1/D3

Dengan ini saya memberikan izin kepada mahasiswa/mahasiswi tersebut untuk mempublikasikan seluruh hasil karya/penelitiannya kepada sivitas akademika UMN/publik demi kemajuan ilmu pengetahuan. Saya menyadari segala bentuk data/informasi sensitif yang mungkin terkandung di dalamnya tidak akan dicantumkan di dalam hasil penelitian, untuk menjamin keamanan dan kerahasiaan identitas saya pribadi maupun institusi tempat saya bernaung.

Tabanan, 17 September 2025



Ni Made Dwi Ramawati, S. Pd

Lampiran *Non-Disclosure Agreement* Guru Sejarah



LEMBAR PERSETUJUAN (CONSENT FORM) NARASUMBER PENELITIAN KUALITATIF

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ADHICIPTA RAHARJA WIRAWAN
Pekerjaan/Jabatan : BOARD GAME DESIGNER
Email : adhicipta.playground@gmail.com

Menyatakan dengan kesadaran penuh bahwa saya bersedia menjadi narasumber/informan untuk membantu mahasiswa/mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara berikut ini :

Nama : I Putu Ari Sastra
NIM : 00000068368
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Email : putu6@student.umn.ac.id
Jenjang : S2/S1/D3

Dengan ini saya memberikan izin kepada mahasiswa/mahasiswi tersebut untuk mempublikasikan seluruh hasil karya/penelitiannya kepada sivitas akademika UMN/publik demi kemajuan ilmu pengetahuan. Saya menyadari segala bentuk data/informasi sensitif yang mungkin terkandung di dalamnya tidak akan dicantumkan di dalam hasil penelitian, untuk menjamin keamanan dan kerahasiaan identitas saya pribadi maupun institusi tempat saya bernaung.

Rabu ,10 September 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Adhicipta" followed by a surname.

Adhicipta R. Wirawan
Board Game Designer

Lampiran Non-Disclosure Agreement Focus Group Discussion (FGD)



LEMBAR PERSETUJUAN (CONSENT FORM) NARASUMBER PENELITIAN KUALITATIF

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Putu Adit Cahyadi
Pekerjaan/Jabatan : Pelajar
Email : aditcahyadi15@gmail.com

Menyatakan dengan kesadaran penuh bahwa saya bersedia menjadi narasumber/informan untuk membantu mahasiswa/mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara berikut ini :

Nama : I Putu Ari Sastra
NIM : 00000068368
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Email : putu6@student.umn.ac.id
Jenjang : S2/S1/D3

Dengan ini saya memberikan izin kepada mahasiswa/mahasiswi tersebut untuk mempublikasikan seluruh hasil karya/penelitiannya kepada sivitas akademika UMN/publik demi kemajuan ilmu pengetahuan. Saya menyadari segala bentuk data/informasi sensitif yang mungkin terkandung di dalamnya tidak akan dicantumkan di dalam hasil penelitian, untuk menjamin keamanan dan kerahasiaan identitas saya pribadi maupun institusi tempat saya bernaung.

Tabanan, 25 September 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read "I Putu Adit Cahyadi".

I Putu Adit Cahyadi



LEMBAR PERSETUJUAN (CONSENT FORM)
NARASUMBER PENELITIAN KUALITATIF

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ari Setiawan
Pekerjaan/Jabatan : Pelajar
Email : pary41265@gmail.com

Menyatakan dengan kesadaran penuh bahwa saya bersedia menjadi narasumber/informan untuk membantu mahasiswa/mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara berikut ini :

Nama : I Putu Ari Sastra
NIM : 00000068368
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Email : putu6@student.umn.ac.id
Jenjang : ~~S2/S1/D3~~

Dengan ini saya memberikan izin kepada mahasiswa/mahasiswi tersebut untuk mempublikasikan seluruh hasil karya/penelitiannya kepada sivitas akademika UMN/publik demi kemajuan ilmu pengetahuan. Saya menyadari segala bentuk data/informasi sensitif yang mungkin terkandung di dalamnya tidak akan dicantumkan di dalam hasil penelitian, untuk menjamin keamanan dan kerahasiaan identitas saya pribadi maupun institusi tempat saya bernaung.

Denpasar, 24 September 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Ari Setiawan".

Ari Setiawan



LEMBAR PERSETUJUAN (CONSENT FORM)
NARASUMBER PENELITIAN KUALITATIF

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Putri Juniari
Pekerjaan/Jabatan : Pelajar
Email : putrijuniari1768@gmail.com

Menyatakan dengan kesadaran penuh bahwa saya bersedia menjadi narasumber/informan untuk membantu mahasiswa/mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara berikut ini :

Nama : I Putu Ari Sastra
NIM : 00000068368
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Email : putu6@student.umn.ac.id
Jenjang : S2/S1/D3

Dengan ini saya memberikan izin kepada mahasiswa/mahasiswi tersebut untuk mempublikasikan seluruh hasil karya/penelitiannya kepada sivitas akademika UMN/publik demi kemajuan ilmu pengetahuan. Saya menyadari segala bentuk data/informasi sensitif yang mungkin terkandung di dalamnya tidak akan dicantumkan di dalam hasil penelitian, untuk menjamin keamanan dan kerahasiaan identitas saya pribadi maupun institusi tempat saya bernaung.

Denpasar, 23 September 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Ni Kadek Putri Juniari".

(Ni Kadek Putri Juniari)



LEMBAR PERSETUJUAN (CONSENT FORM)
NARASUMBER PENELITIAN KUALITATIF

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : KETUT AYU MELVA APRILLIA PARAMITHA
Pekerjaan/Jabatan : PELAJAR
Email : ayumelvaaprililia@gmail.com

Menyatakan dengan kesadaran penuh bahwa saya bersedia menjadi narasumber/informan untuk membantu mahasiswa/mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara berikut ini :

Nama : I Putu Ari Sastra
NIM : 00000068368
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Email : putu6@student.umn.ac.id
Jenjang : S2/S1/D3

Dengan ini saya memberikan izin kepada mahasiswa/mahasiswi tersebut untuk mempublikasikan seluruh hasil karya/penelitiannya kepada sivitas akademika UMN/publik demi kemajuan ilmu pengetahuan. Saya menyadari segala bentuk data/informasi sensitif yang mungkin terkandung di dalamnya tidak akan dicantumkan di dalam hasil penelitian, untuk menjamin keamanan dan kerahasiaan identitas saya pribadi maupun institusi tempat saya bernaung.

Denpasar, 23 September 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ketut Ayu Melva Aprillia Paramitha'.

(Ketut Ayu Melva Aprillia Paramitha)



LEMBAR PERSETUJUAN (CONSENT FORM)
NARASUMBER PENELITIAN KUALITATIF

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RR.Cassandra Putri Zuhayr
Pekerjaan/Jabatan : Pelajar
Email : rorocassandra735@gmail.com

Menyatakan dengan kesadaran penuh bahwa saya bersedia menjadi narasumber/informan untuk membantu mahasiswa/mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara berikut ini :

Nama : I Putu Ari Sastra
NIM : 00000068368
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Email : putu6@student.umn.ac.id
Jenjang : S2/S1/D3

Dengan ini saya memberikan izin kepada mahasiswa/mahasiswi tersebut untuk mempublikasikan seluruh hasil karya/penelitiannya kepada sivitas akademika UMN/publik demi kemajuan ilmu pengetahuan. Saya menyadari segala bentuk data/informasi sensitif yang mungkin terkandung di dalamnya tidak akan dicantumkan di dalam hasil penelitian, untuk menjamin keamanan dan kerahasiaan identitas saya pribadi maupun institusi tempat saya bernaung.

Denpasar , 23-September-2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read "RR.Cassandra Putri Zuhayr".

RR.Cassandra Putri Zuhayr



LEMBAR PERSETUJUAN (CONSENT FORM)
NARASUMBER PENELITIAN KUALITATIF

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nyoman Arjun Tudung priyangga Putra
Pekerjaan/Jabatan : Pelajar
Email : hirotokitakiyto@gmail.com

Menyatakan dengan kesadaran penuh bahwa saya bersedia menjadi narasumber/informan untuk membantu mahasiswa/mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara berikut ini :

Nama : I Putu Ari Sastra
NIM : 00000068368
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Email : putu6@student.umn.ac.id
Jenjang : S2/S1/D3

Dengan ini saya memberikan izin kepada mahasiswa/mahasiswi tersebut untuk mempublikasikan seluruh hasil karya/penelitiannya kepada sivitas akademika UMN/publik demi kemajuan ilmu pengetahuan. Saya menyadari segala bentuk data/informasi sensitif yang mungkin terkandung di dalamnya tidak akan dicantumkan di dalam hasil penelitian, untuk menjamin keamanan dan kerahasiaan identitas saya pribadi maupun institusi tempat saya bernaung.

Tabanan, 25 September 2025

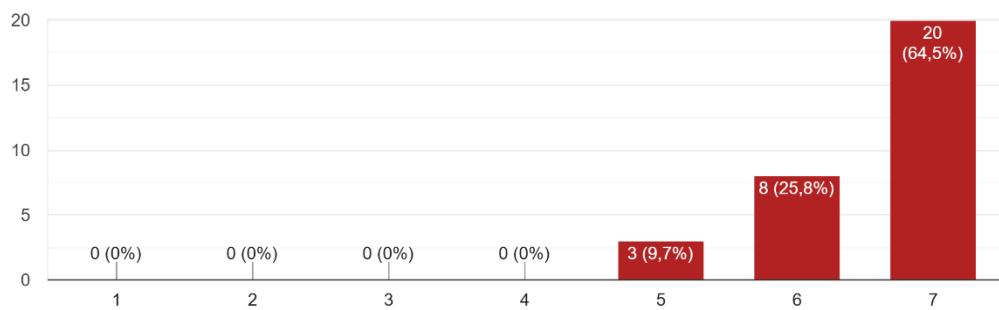
A handwritten signature in black ink, appearing to read "Nyoman Arjun Tudung Priyangga Putra".

Nyoman Arjun Tudung Priyangga Putra

Lampiran Transkrip Kuesioner

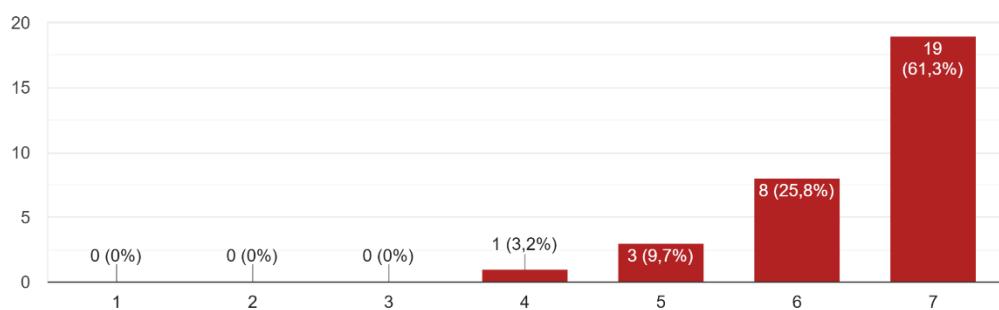
Desain komponen (papan, kartu, pion) dalam board game ini...

31 jawaban



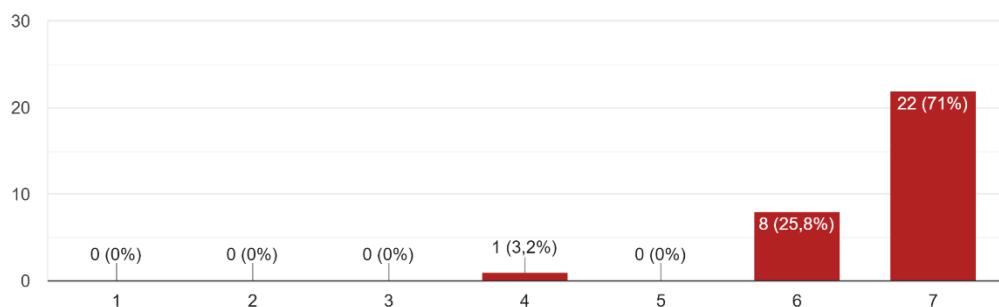
Peraturan board game ini ...

31 jawaban



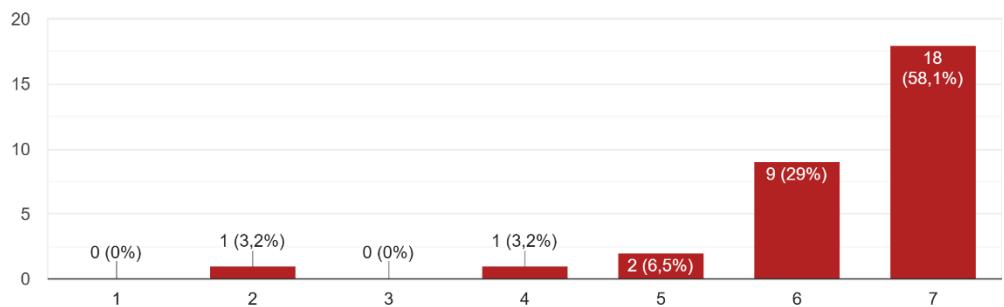
Alur permainan pada board game ini ...

31 jawaban



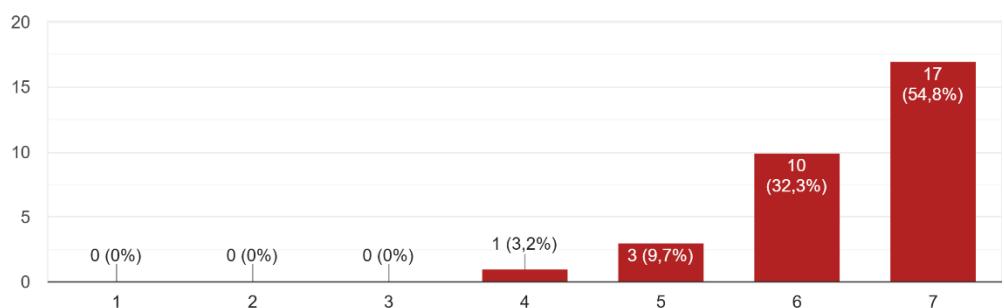
Instruksi dan panduan board game ini ...

31 jawaban



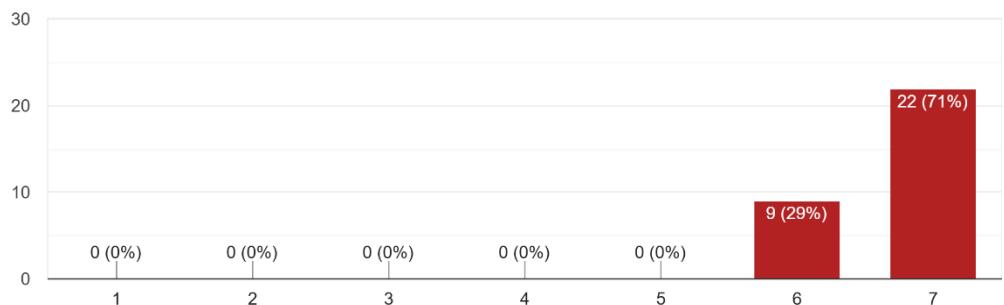
Gameplay dari board game ini ...

31 jawaban



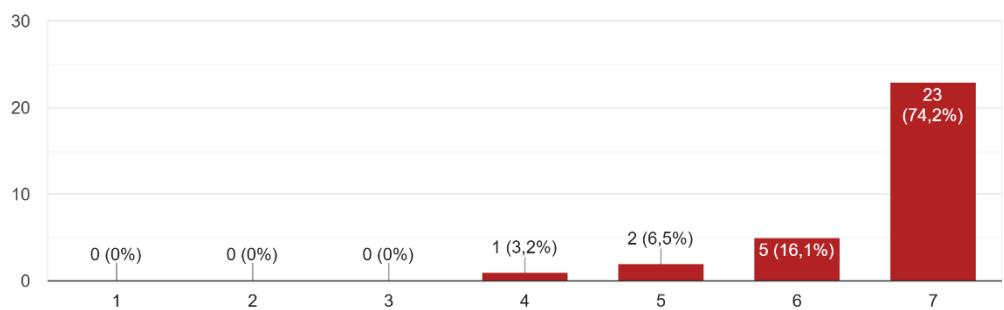
Konsep dari board game ini ...

31 jawaban



Tema board game ini ...

31 jawaban



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Lampiran Transkrip Wawancara

Transkrip Wawancara I Nyoman Bayu Pramartha, S.Pd, M.Pd

Peneliti : I Putu Ari Sastra

Narasumber : I Nyoman Bayu Pramartha, S.Pd, M.Pd

Peneliti:	Mulai dari pertanyaan pertama, mungkin Bapak bisa kenalin dulu, sebelum kita mulai, Bapak perkenalkan dulu, nama lengkap Bapak siapa, terus profesi Bapak di bidang apa.
Narasumber:	Oke, nama dulu, baik ya, selamat sore ya Ari, jadi saya perkenalkan diri dulu, nama saya I Nyoman Bayu Pramarta, SPD-MPD ya kalau ditambah gelarnya ya Ari, jadi profesi saya sebagai dosen di program studi pendidikan sejarah Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. Jadi mungkin masih belum familiar ya, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, ini menurut dulunya itu namanya adalah IKIP PGRI Bali ya, kemudian berubah menjadi Universitas, namanya sekarang adalah Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. Mungkin itu saja Ari, ada lagi yang ingin ditanyakan? Mungkin mulai lanjut ke pertanyaan selanjutnya,
Peneliti:	mungkin bisa lanjut ke pertanyaan selanjutnya, kan topik saya dari awalnya puputan margarana, itu apa sih makna kata puputan margarana, pada kata puputan margarana?
Narasumber:	Oke, jadi ini sangat menarik sekali ya kita sebenarnya kalau membahas tentang puputan margarana ya, ini saya sangat tertarik sekali, saya kira jurusan DKV membahas tentang puputan margarana kan begitu ya, jadi istilah puputan itu kan berasal dari bahasa Bali kan, kan Ari tahu berasal dari bahasa Bali, yang dasar katanya itu

	kan puput ya, yang berarti selesai kan begitu ya. Nah dalam konteks ini, kalau kita kaitkan dengan puputan margarana dan sejarah Bali, jadi kalau kita kaitkan puputan margarana ini ya istilahnya pasti merujuk pada perang habis-habisan gitu loh, perang habis-habisan atau perang secara totalitas sampai titik darah penghabisan, artinya ya kalau kita kaitkan dengan puputan margarana, pasukan dari I Gusti Ngurah Rai, yang kita kenal dengan pasukan Ciung Wanara ini, ini perang habis-habisan sampai selesai, sampai titik darah penghabisan, istilahnya berjuang sampai mati, lebih baik mati daripada dijajah, jadi istilahnya seperti itu kalau kita merujuk kepada kejadian puputan margarana, kan begitu ya, itu ri.
Peneliti:	Terus mungkin lanjut, awal konflik ini terjadi gimana sih Pak, peristiwa-peristiwa terjadi, puputan margarana bisa terjadi?
Narasumber:	Nah awalnya kan begini, jadi kita ketahui ya puputan margarana itu kan terjadi tanggal 20 November 1946, jadi ini adalah sebuah kisah perlawanan rakyat Bali di bawah pimpinan I Gusti Ngurah Rai, itu melawan tentara Belanda, jadi tentara I Gusti NGurah Rai itu sering disebut dengan pasukan Ciung Wanara. Jadi sebenarnya kalau kita lihat, awal mula latar belakang dari terjadinya puputan margarana ini, itu sebenarnya kan berawal dari penolakan, penolakan dari I Gusti Ngurah Rai sendiri, termasuk Bali, penolakan terhadap berdirinya negara Indonesia Timur, yang sering disebut dengan NID. Karena ini berawal dari perjanjian Linggar Jati sebenarnya, yang dalam perjanjian linggar jati itu, artinya secara defacto, wilayahnya itu hanya meliputi Jawa, Madura, dan Sumatera, yang membuat Bali merasa tidak diakui sebagai bagian dari Indonesia dan memicu perlawanan dari rakyatnya. Sehingga itu kan dijadikan kesempatan oleh Belanda saat itu untuk memasukkan Bali ke dalam negara Indonesia Timur. Artinya itu kan peristiwa itu terjadi setelah kemerdekaan tanggal 17 Agustus 1945. Artinya ketika Belanda

	mulai masuk lagi tahun 1946 dan menguasai Bali, jadi sebenarnya awal mulanya itu karena yang saya katakan tadi, karena Bali menolak menjadi bagian dari Indonesia Timur. Sehingga memicu perlawanan-perlawanan yang dilakukan oleh rakyat Bali, yang pada saat itu dipimpin oleh Kolonel I Gusti Ngurah Rai. I Gusti Ngurah Rai. Dan berkembang menjadi Perang Gerilya, hingga akhirnya berpuncak pada Puputan Margarana tanggal 20 November 1946. Nah itu awal mulanya. Awal mula terjadinya konflik, sehingga dari konflik ini terjadilah Perang Puputan Margarana. Itu awal mulanya. Nah selanjutnya, silakan pertanyaan selanjutnya.
Peneliti:	Oke selanjutnya, kan tadi Pak sudah bilang ada pasukan I Gusti Ngurah Rai yang terlibat. Terus kalau masyarakat Bali, mereka ada ikut serta dalam mendukung perangnya enggak pada saat itu?
Narasumber:	Dari pasukan Bali?
Peneliti:	Iya betul.
Narasumber:	Maksudnya bagaimana peran masyarakat Bali gitu?
Peneliti:	Iya, karena masyarakat apakah ikut membela atau masyarakat hanya mendukung.
Narasumber:	Ini menarik pertanyaannya bagaimana sih peran masyarakat Bali, apakah masyarakat Bali itu ikut membelah atau justru ikut belanda gitu ya mungkin ya pertanyaannya ya. Justru kalau kita lihat sendiri ya, Bali itu... Sebenarnya adalah daerah yang sangat setia sekali dengan republik Jadi tentu saja kedatangan Belanda ini justru membuat masyarakat Bali terganggu Nah bagaimana peran masyarakat Bali? Tentu saja ikut membela i Gusti Ngurah Rai dan pasukan Ciung Wanara yang pertama yang dilakukan kalau saya lihat beberapa sumber yang mengatakan Masyarakat Bali atau

	<p>masyarakat lokal yang berada di tempat tersebut Justru memberikan tempat perlindungan dan logistik untuk pasukan I Gusti Ngurah Rai. Jadi pada saat itu i Gusti Ngurah Rai bersama pasukan Ciung Wanara itu asal-usulnya adalah dari TKR, tentara keamanan rakyat. Nah justru itu diberikan bantuan atau tempat perlindungan dan logistik Oleh masyarakat yang ada di seputaran sana Yang saat ini kalau kita lihat lokasinya perang tersebut itu ada di desa Marga Tabanan. Jadi I Gusti Ngurah raih dan pasukannya dalam hal ini itu diberikan tempat tinggal oleh masyarakat Bahkan diberikan bahan-bahan makanan selama berlangsungnya konflik Jadi rakyat desa itu turut membentuk dan menjaga jaringan pertahanan. Misalnya rakyat desa ikut melakukan pengintaiyaan Memantau pergerakan pasukan Belanda dan memberikan informasi-informasi kepada pejuang-pejuang yang dipimpin oleh pasukan I Gusti Ngurah rai atau pasukan Ciung Wanara Jadi intinya masyarakat Bali pada saat itu justru mendukung pergerakan atau perjuangan dari igusti ngurah raih Jadi intinya masyarakat Bali berperan penting di dalam memberikan informasi-informasi Bahkan memberikan tempat perlindungan dan logistik untuk I Gusti Ngurah Rai dan para pasukannya saat itu. Itu peranan masyarakat Bali pada saat itu dalam mendukung perang Puputan Margarana</p>
Peneliti:	Mungkin pertanyaan selanjutnya, tadi kan Bapak banyak bahas I Gusti Ngurah raih. Selanjutnya mungkin gimana sih cara I Gusti Ngurah raih memimpin pasukan Ciung Wanara Pada saat jadinya konflik, mungkin boleh ceritakan
Narasumber:	Berarti, pertanyaan coba diulang bisa ya
Peneliti:	Bagaimana i Gusti Ngurah Rai memimpin pasukan Ciung Wanara
Narasumber:	Pasukan Ciung Wanara, bagaimana I Gusti Ngurah Rai memimpin pasukan Ciung Wanara Kalau dalam posisi, I Gusti Ngurah Rai itu

kan adalah sebagai pemimpin Sebagai pemimpin dari pasukan ciuman aranya Artinya setelah proklamasi, kita flashback dulu ke belakang. Artinya setelah proklamasi tanggal 17 Agustus 1945 Artinya igusti ngurah raih ini kan kembali ke Bali Kembali ke Bali dengan mandat pemerintah pusat pada saat itu Republik Indonesia Untuk membentuk kekuatan militer di Sunda Kecil atau Bali sebagai daerah pusatnya. Jadi intinya igusti ngurah raih itu posisinya Itu dia kembali ke Bali dengan mandat pemerintah pusat untuk membentuk kekuatan militer Berarti siapa ketuanya di daerah Sunda Kecil, ya itu igusti ngurah raih. Intinya igusti ngurah raih ini membentuk tentara keamanan rakyat Sunda Kecil Atau yang sering disebut dengan TKR Sunda Kecil. Yang kemudian itu diberikan nama atau lebih dikenal dengan pasukan Ciung Wanara, Ciung Wanara begitu loh ya. Kemudian bagaimana igusti ngurah raih memimpinnya? Tentu saja ya memimpinnya dengan semangat Puputan. Jadi untuk taktiknya mungkin bisa dibahas dalam pertanyaan berikutnya. Artinya dalam pertempuran di Desa Marga itu Tabanan pasukan Ciung Wanara itu berjumlah sekitar 96 orang Itu dalam posisinya bagaimana caranya memimpin pasukan Ciung Wanara itu Ciung Wanara ini dipimpin dengan cara taktik gerilya. Jadi dalam peristiwa ini kenapa menerapkan taktik gerilya Ini agar membuat tentara-tentara Belanda itu kebingungan Dan bingung memilih konsentrasi dimana mereka harus menyerang. Walaupun akhirnya dikepung ribuan tentara Belanda yang bersenjata lengkap Bagaimana I Gusti Ngurah Rai memimpin pasukan Cium Wanara? Dengan cara seperti yang saya katakan tadi Artinya dia membangun semangat Puputan. Artinya mencoba untuk memberikan semangat Puputan itu. Dan akhirnya dengan semangat Puputan inilah pasukan Cium Wanara itu Mau berperang atau bertempur sampai titik darah penghabisan. Jadi untuk bagaimana caranya I Gusti Ngurah raih lebih lanjut Tidak ada sumber yang pernah saya baca secara detail. Terkait bagaimana I

	Gusti Ngurah Rai itu secara detail memimpin pasukan I Gusti Ngurah Rai
Peneliti:	Tadi kan Bapak sudah bilang mereka pakai taktik griliya untuk ini Apakah tadi efektif menurut Bapak taktik tersebut?
Narasumber:	Apakah ini strateginya yang digunakan ya? Jadi kalau strateginya sih sebenarnya ada beberapa referensi yang saya baca Ini ada beberapa buku mungkin dari pusaran revolusi Indonesia Di Sunda Kecil 1945 sampai 1950 terus ada beberapa sumber-sumber yang lain yang pernah saya baca sebenarnya ada beberapa strategi yang digunakan ya dalam Perang Puputan Margarana itu salah satunya ya strategi Gerilya jadi strategi Gerilya ini sebenarnya adalah strategi yang juga pernah diterapkan oleh Pangeran Diponegoro pada saat terjadinya Perang Diponegoro atau yang sering disebut dengan Perang Jawa. Jadi dalam strategi Gerilya ini, apakah efektif? ya sebenarnya taktik ini cukup membingungkan karena taktik Gerilya ini adalah taktik yang pusatnya tidak terkonsentrasi bisa menyerang dari berbagai arah nah ketika serang di sini, ternyata ada orang yang menyerang di sini, nah ketika menyerang di titik ini, ternyata serangan datang dari arah lain apakah efektif? sebenarnya itu adalah efektif cuman ya, apa boleh buat ya? karena jumlah pasukan Belanda yang pada saat itu cukup banyak dan kuat yang dilekapi oleh senjata-senjata yang canggih dan kemudian diketahui lah titik lemah dari pasukan I Gusti Ngurah Rai ya, strategi ini gagal padahal sebenarnya strategi ini cukup membingungkan dari pasukan Belanda. Nah seandainya ya, pasukannya lebih banyak kemudian senjata yang dipersiapkan lebih lengkap kemungkinan besar taktik ini akan berhasil dan sangat merepotkan Belanda kemudian ada strategi long march ini adalah strategi khusus pada Puputan Margarana sebenarnya ini adalah kombinasi Perang Gerilya, long march pemilihan medan strategis dan istilahnya Puputan sebagai pilihan terakhir jadi meskipun secara

	<p>militer kalah tapi strategi ini berhasil meninggalkan dampak psikologis dan moral yang sangat besar untuk pasukan Belanda jadi intinya, strategi Gerilya yang dipadukan dengan long march ini. Itu membuat pasukan Belanda cukup kocak-kacir dan bahkan cukup sempat frustasi ketika melawan pasukan I Gusti Ngurah Rai itu artinya, ini I Gusti Ngurah Rai memilih medan yang sangat strategis untuk melakukan Perang Puputan jadi penguasaan medan di sini dalam strategi ini dalam gerilya ini, ini sangat penting agar musuh tidak mudah untuk mengalahkan dan mengetahui konsentrasi serangan kita, sebenarnya itu cukup ampuh tapi apa boleh dibuat? pasukan Belanda terlalu kuat saat itu sehingga berakhirlah dengan kekalahan dari I Gusti Ngurah Rai dan pasukan Ciung Wanara oke, itu.</p>
Peneliti:	Pertanyaan selanjutnya, mungkin apa dampak dari kejadian Peristiwa Puputan Margarana? apakah perilaku tentara Belanda kepada masyarakat Bali menjadi lebih agresif atau jadi lebih pasif?
Narasumber:	coba kita lanjutin yang tadi, yang long march saya kurang jelas menjelaskan kalau ada strategi long march lagi satu jadi pasukan long march itu kan istilahnya kayak melakukan perjalanan tempur perjalanan yang jauh, jadi tujuannya adalah untuk mengendalikan pengepungan Belanda, dan secaligus menghubungkan antara basis-basis perlawanan yang satu dengan yang lain. Jadi long march ini untuk menggalang dukungan rakyat yang dikelilingi dikunjungi oh sekarang ada perang, ayo ikut seperti itu biasanya dalam strategi ini mereka melakukan propaganda kepada masyarakat oh kita diserang mereka atau mati nantinya kan sambil berjalan menempuh rute yang panjang itu sambil mendapatkan dukungan masyarakat dan ketika

	mendapatkan dukungan masyarakat maka perlawanan akan menjadi lebih kuat. Makanya ketika ada istilah pasukan yang bersama rakyat maka pasukan-pasukan tersebut akan lebih kuat nah itu yang dilakukan strategi-strategi yang salah satunya dilakukan oleh I Gusti Ngurah Rai di dalam Perang Puputan Margarana ya. Kalau untuk gerilya sendiri, tujuannya sekali lagi yang saya katakan itu untuk melepaskan konsentrasi yang ada untuk mengarahkan pasukan pasukan I Gusti Ngurah Rai dengan mudah itu aja coba ya, silahkan ada lagi
Peneliti:	selanjutnya dampak keadaan yang terjadi setelah peristiwa gimana Pak?
Narasumber:	Nah terus
Peneliti:	nah gimana perilaku tentara Belanda setelah peristiwa Puputan Margarana apakah menjadi semakin tegas kepada masyarakat Bali?
Narasumber:	Perilaku? Perilakunya begitu?
Peneliti:	Iya perilaku tentara belanda
Narasumber:	Oh bagaimana perilaku tentara belanda begitu ? Setelah atau sebelum?
Peneliti:	Sebelum dan setelah apakah ada perubahan
Narasumber:	Oh sebelum dan sesudah Puputan Margarana gitu ya?
Peneliti:	Iya
Narasumber:	oh sebelum dan sesudah Perang Puputan Margarana jadi maksudnya sebelum Perang Puputan Margarana tentu saja Belanda berusaha merebut Bali dan memasukkan Bali ke negara Indonesia Timur

sebenarnya dalam hal ini Belanda berusaha untuk mendekati para raja-raja yang ada di Bali untuk mendapatkan dukungan mereka ingin menunjukkan dengan dukungan dari raja itu masyarakat Bali mendukung Belanda sebelum Perang Puputan Margarana itu terjadi. Kemudian yang selanjutnya ada intimidasi dan teror sebelum Perang Puputan Margarana mereka melakukan penguasa ketat sekali terhadap desa-desa untuk melemahkan perlawanan rakyat. Kemudian sebelum Perang Puputan margarana Belanda melakukan aksi intelijen mencari informasi terkait dengan para pemimpin pejuang-pejuang Bali dan bagaimana sih bocoran terkait dengan atau informasi tentang Bagaimana sih gerakan dari pasukan I Gusti Ngurah Rai Mereka sebelum Puputan Margerana itu pasti melakukan hal itu begitu loh. Kemudian sebelum terjadi Puputan Margarana, Belanda melakukan tindakan diskriminatif. Karena kita tahu kan masyarakat Bali itu adalah masyarakat yang sangat pro terhadap Republik Jadi yang pro terhadap Republik itu mendapatkan ancaman dan diskriminasi Bahkan yang terang-terangan mendukung Republik saat itu. Karena intinya Belanda ingin menjadikan Bali sebagai negara Indonesia Timur . Tapi Bali sendiri tidak mau dan ingin pro Republik Nah masyarakat yang tidak jelas pro Republik saat itu Sebelum Puputan Margarana ini pecah atau terjadi. Mereka ada yang ditangkap bahkan ada yang disiksa Nah itu cara perlakuan Belanda saat itu sebelum terjadinya Puputan Margerana. Kemudian yang selanjutnya setelah terjadinya Puputan Margarana. Tentu saja setelah pasukan Ciung Wanara ini kalah Berhasil ditumbas oleh Belanda I Gusti Ngurah Rai dan pasukan Siung Wanara berhasil dikalahkan di Marga. Lewat Puputan Margarana Jadi tentu saja melakukan tindakan represif terhadap masyarakat yang ada di sekitar. Lebih tegas gitu loh teror dan kekerasan banyak rakyat sipil yang ditangkap. Kemudian sebagian disiksa bahkan ada yang mungkin dilakukan tindakan-tindakan yang lebih keras lagi Dan dicurigai

	membantu pejuang. Kemudian tentu saja setelah Puputan Margerana ini Belanda yang saat itu ingin menguasai Bali melakukan kontrol lebih ketat. Jadi Bali dalam pengawasan siaga satu Sehingga aktivitas ekonomi dan sosial menjadi terganggu Kemudian yang selanjutnya apa yang dilakukan oleh Belanda setelah ini. Tentu saja ya Belanda lebih waspada terhadap perjuangan masyarakat Bali Yang suatu saat lagi, suatu saat nanti Kemungkinan bisa akan melakukan perlawanan-perlawanan terhadap Belanda Itu sih sebenarnya ya. Sebelum dan sesudah terjadinya Perang Puputan Margerana Itulah tindakan-tindakan yang dilakukan oleh Belanda saat itu Oke ada lagi?
Peneliti:	Selanjutnya pertanyaan terakhir Apa sih pesan moral utamanya yang bisa diambil dari Puputan Margerana?
Narasumber:	Pesan moral maksudnya ya? Pesan moral yang bisa diambil dari Puputan Margarana Artinya pesan moralnya ya Kalau kita melihat perjuangan dari pasukan I Gusti Ngurah Rai Berserta pasukan Ciung Wanara Itu pesan moral yang kita bisa lihat. Atau yang bisa kita resapi disana Yaitu pesan moralnya mengajarkan kita nilai perjuangan Bagaimana perjuangan I Gusti Ngurah Rai di dalam mempertahankan negara Republik Indonesia. Jadi dalam peristiwa ini. Ada beberapa hal atau nilai-nilai yang bisa kita ambil. Yang pertama adalah cinta tanah air dan nasionalisme Bagaimana dari I Gusti Ngurah Rai dan pasukan-pasukannya, kita bisa belajar tentang cinta tanah air dan nasionalisme. Jadi intinya ketika kita dijajah ketika kita mati pun kita tetap mempertahankan idealisme kita terhadap negara kita. Jadi nilai-nilai yang diajarkan itu Adalah nilai-nilai yang sangat positif. Mengajarkan kita bahwa kita harus mencintai tanah air dan memiliki nasionalisme yang tinggi. Kemudian yang selanjutnya Ada beberapa nilai-nilai atau pesan moral yang bisa kita ambil disini Dari Igusi Ngurah Rai itu Kita bisa

	<p>melihat sebuah semangat pengorbanan dan keberanian Dimana dalam semangat pengorbanannya Igusi Ngurah Rai itu bisa berjuang sampai titik darah penghabisan. Ini mengajarkan kita bahwa mempertahankan kehormatan Dan kebenaran itu jauh lebih utama daripada menyerah kepada penjajah Jadi kembali lagi kepada apa yang dikatakan Bung Karno</p> <p>Mungkin perjuangan Igusi Ngurah Rai pada saat itu Jauh lebih mudah karena musuhnya adalah kelihatan, Belanda. Tapi perjuangan kita pada saat ini akan lebih sulit. Karena kita harus melawan bangsa sendiri</p> <p>Itulah beberapa pesan moral yang bisa kita ambil dari Perang Puputan Margarana. Jadi ingat sebagai generasi penerus bangsa Kita harus jas merah Jas merah itu adalah jangan sekali-sekali merupakan sejarah Karena orang yang merupakan masa lalunya, atau masa lalunya yang buruk Itu tidak akan menjadi orang yang sukses di masa yang akan datang Karena dia tidak pernah bisa belajar dari masa lalu Itu saja, terima kasih</p>
Peneliti:	Mungkin segitu dulu Pak, pertanyaan wawancara ini Terima kasih banyak
Narasumber:	Sudah selesai?
Peneliti:	Sudah selesai pak. Terima kasih banyak untuk wawancara sore ini Sudah selesai ini Sudah selesai Pak
Narasumber:	Oke kalau begitu ya Salam ya, terima kasih ya Semoga ini lancar ya
Peneliti:	Terima kasih Pak

Transkrip Wawancara Adhicipta Raharja Wirawan

Peneliti : I Putu Ari Sastra

Narasumber : Adhicipta Raharja Wirawan

Peneliti:	Boleh tau Pak perkenalkan dulu, nama Pak dulu, siapa, terus kayak dari, nama lengkap Profesi Bapak apa? Nama lengkap Profesi Bapak
Narasumber:	Oke, ya biasanya gitu sih, soalnya jadi teman-teman mahasiswa UMN atau ada di kampus lain juga Pasti minta perkenalan, itu kan karena untuk dokumentasi ya. Jadi nama saya Adhicipta Wirawan, saya <i>board game</i> designer dari tahun 2015 sampai sekarang Sebenarnya kalau sebelumnya sih banyak di game digital, video game designer lah di beberapa platform. Juga ngerjain beberapa proyek komersial, co-production ya Kayak Dread Out terus, sama Agate itu ada, Football Saga, ada beberapa proyek lah. Tapi saya sebelumnya di digital, cuma terus 2015 fokus ke <i>board game</i> Yang sampai waktu itu event <i>board game</i> challenge, ada yang ngadain kompas, grup kompas, grup media Untuk debut pertama, saya bareng teman-teman designer bikin Warung Wars Jadi Warung Wars itu salah satu <i>board game</i> lah yang Alhamdulillah sampai tahun ini masih terus produksi Jadi kita masih sudah cetak, bukan cetak ya, edisi, edisi ketiga gitu ya. Kalau cetak sih kayaknya sudah lebih dari 10 ribu, mungkin sudah hampir 20 ribu juga produksi kita. Di lokal maupun di internasional Itu terus, saya juga self-publish sendiri ya Jadi kalau Warung Wars itu diterbitkan tadinya kompas grup media sampai 2017 Terus ganti publisher, dipegang table of toys Di table of toys itu dari 2017 sampai sekarang Jadi edisi kedua dan tiga itu dipegang sama table of toys Itu publishnya Nah terus, saya juga self-publish sendiri Bikin salah satunya Linnimaksa series Ada

	edisi kemerdekaan, ada edisi penemuan Ada edisi 25 nabi dan rosul Edisi muslim Terus juga ini yang mau release tahun ini yang edisi Nusantara Di era sebelum 1600 Terus terakhir publish game saya Itu yang Cashflow Polly Entrepreneur Edition Itu ter-release Desember 2024 Ya, 24 tahun kemarin Tahun ini mungkin juga sama sekitar mungkin antara November-December Kita akan release Jadi kebetulan ada beberapa kerjasama dengan beberapa pihak Mungkin release selain Linni masa, Nusantara Ada satu itu sama Psikologi Kalau kalian pernah tau Itu satu, jadi ada dua Plus kita lagi kolaborasi desainer Untuk game edukasi Sekitar 4 judul Ya, sekitar 6 judul lah nanti akhir tahun itu Kolaborasi ya, saya nggak sendirian jadi ada beberapa desainer. Cuman biasanya saya udah lebih ngurusin ke bisnis juga. Jadi ikut game desain cuman nggak terlalu intense Di beberapa projek Ada yang memang full projek saya kerjain Memang projek saya sendiri Itu mungkin sekilas Aku panggilnya siapa nih? Ari?
Peneliti:	Ari aja Pak
Narasumber:	Itu aja Ari, Nah silahkan game-nya diceritakan Apa yang bisa saya bantu
Peneliti:	Oke mungkin aku mau nanya Ini dulu kali ya, awal pembuatan ini gimana sih cara buat <i>board game</i> dulu kali ya, Nah terus pertanyaan pertama aku itu Apa sih yang perlu diperhatikan ketika pertama kali Buat <i>board game</i> Apa yang harus diperhatikan? Apakah mekaniknya dulu? Apakah visual? Apakah cerita?
Narasumber:	oke, kalau dari sisi guru, kan guru itu akan memilih, guru-guru sekarang kan curriculumnya deep learning, deep learning itu ada joyful learning gitu lah nah dari guru itu ketika kayak dosen lah, di minggu pertama perkuliahan kan selalu njelasin yang namanya tujuan pembelajaran, nggak tau dosen, harusnya dosen njelasin ya, pernah njelasin nggak dosen di minggu pertama? ini mata kuliah apa ya, perkenalan, bukan perkenalan dosen aja, perkenalan mata kuliahnya kan, kita juga mikir kita belajar di DKV, di mata kuliah apa, misalkan mata kuliahnya UIUX, di mata

	<p>kuliah UIUX ini tujuannya mahasiswa nantinya akan memahami dan mampu mengaplikasikan ada learning objective disitu, nah berarti kalau <i>board game</i> yang edukasi itu harus menyelesaikan salah satu learning objective, karena nanti kalau perkuliahan itu kan misalkan dibagi jadi 14 kali pertemuan, misalkan, tiap kampus mungkin ada yang 16 gitu ya nah di pertemuan apa nih, misalkan dosen misalkan ingin bikin pembelajaran kan dia pasti milik pertemuan atau chapter berapa yang materi yang ternyata setelah hasil tes itu mahasiswa nilainya jelek gitu ya atau kamu kenapa kok milik tentang ini ya perang Bali misalkan, oh karena misalkan nih ya kamu udah dapat data dari ikatan guru sejarah itu ada asosiasi apa ya, AUKSI yang masalah, asosiasi guru sejarah Indonesia bahwa pelajaran yang paling susah misalkan tentang perang pra kemerdekaan misalkan ya, milenya setelah tes itu rata-rata 50, nah akhirnya itu dijadikan pertimbangan harus dicari media pembelajarannya yang selama ini mungkin dianggap tidak efektif nah itu <i>board game</i> edukasi, nah balik ke pertanyaanmu tadi kan, kok gak fun dan seterusnya itu kan, gak funny itu buat aku ya kayak gini lah mungkin analoginya, kalau makanan sehat itu kan diidentikkan tidak enak ya bener gak? ada persepsi gitu lah, ya kan kayak ya memang gak boleh terlalu manis, gak boleh apa ya ngejar protein jumlah tertentu lah kayak gitu lah kalau suka gym atau apa gitu ya, nah tapi ketika yang masak pinter gitu kan bisa enak gitu kan, itu kan masalah bagaimana menyajikan. Menurutku ya ini pendapat saya ya, karena aku dari sekian bikin video ini Game edukasi, ya ini bukan self-proclaim ya, maksudnya aku lihat dari indikator penjualan dari indikator penjualan, oh ya laku gitu kan, nah itu kan berarti gimana kita bisa belajar menyajikannya apa yang perlu diperhatikan dalam menyajikan, pertanyaan berikutnya seperti itu kan, spesifik Nah, dosen pemimpin lu siapa Pak Yusuf?</p>
Peneliti:	Hadi Purnama
Narasumber:	oh aku belum, kayaknya gak inget aku ya, aku yang kenal itu Pak Yusuf. Kenal Pak Yusuf ya, dulu soalnya beliau pernah ke Surabaya, terus ikut workshop yang aku adain Nah, udah lama banget ya, 2016 kalau gak salah, 2016-2017 sebelum beliau berangkat studi. Nah ini, dijelasin

	tentang MDA Framework gak kamu? Ya, dijelasin ya, Mechanics Dynamic Aesthetics, nah game itu fun, fun game itu kan yang dirasakan pemain Nah itu kan di Aesthetics-nya, Aesthetics itu kan efek emosi yang muncul yang dirasakan pemain Nah, Aesthetics itu kan dibagi jadi beberapa, ada challenge, ada tension, ada macam-macam Nah, variable itu yang harus dikejar, Aesthetics itu kan emosi, itu kan lahir dari Dynamics Dynamics itu lahir dari game mekanik, jadi ketika game mekanik A ketemu dengan game mekanik B Itu akan menciptakan reaksi yang namanya Dynamics Contoh, kalau di, apa ya, karena kamu belum pernah main Waroong Wars, aku agak mencoba mengingat 7 Wonders atau Splendor itu sensasi, Splendor itu kan set collection kan sebenarnya Set collection, kita mau achieve goal apa, kita harus ngumpulin batu apa, ada fase-fase itu dan ada tension, dia sifatnya kayak racing, rally gitu ya Kalau kita salah aksi, diambil sama pemain lain, kita ada sensasi berebutnya Nah, itu kan Dynamics Nah, Dynamics antara set collection-nya sama aksi di mana kita harus ambil dengan menggunakan <i>token</i> batunya. Intinya ketemu game mekanik jadi Dynamics, terus pemain akan merasakan sensasi, emosi. Itu sebenarnya kuncinya, jadi kalau mau game edukasi, mau game yang non-edukasi Game yang non-edukasi nggak fun ya banyak Iya kan, maksudnya fun itu kan gini, itu aku jelasin dulu ya, MDA-nya ya Jadi kamu kalau mau kenapa game itu jadi nggak fun, jangan bukan karena edukasi atau non-edukasi. Itu hanya bisa, nggak ada formula khusus, nggak ada rumusnya, rumusnya ya harus dicoba dan dites Itu memang kuncinya baik di digital maupun <i>board game</i> itu adalah <i>playtest</i> . Nah, terus gini, aku mau jelasin bridging yang seringkali kalau kita cuma melihat MDA-nya aja MDA itu kan under control designer ya, karena kan designer yang menentukan mekanik Kita nggak bisa ngontrol aspek estetiknya pemain, apa yang emosi Nah, kita juga harus paham, sisi pemain itu ada namanya taxonomy bartle, pernah dengar nggak?
Peneliti:	Taxonomy pernah Cuma taksonomi Bloom belum.
Narasumber:	Nah, taksonomi itu istilah ada Taxonomy bloom, itu untuk tingkat kompetitif Kalau edukasi nanti ada bloomnya, mengingat, memahami,

	<p>mengaplikasikan, mengevaluasi, menganalisis, mengevaluasi, membuat. Nah, yang aku maksud ini pemain itu ada namanya taksonomi bartle, b-a-r-t-l-e, bartle, Richard Bartle nama yang bikin. Nah, Richard Bartle itu intinya gini, dia melihat gaya bermain Kita semua itu punya empat gaya bermain, jadi gaya bermain yang casual, ada gaya bermain achiever Jadi ada casual, ada achiever, achiever itu pokoknya dia ngejar point Terus ada gaya bermain, dia explorer, dia bereksplorasi, kamu kalau sambil browsing buka aja Terus ada killer, atau ada yang ganti istilah killer pakai joker Nah, aku saat ini misalkan, jadi gaya bermain itu dinamis Jadi misalkan kamu main Splendor, mainnya sama Pak Yusuf, pasti beda ketika main sama temenmu satu kelas Ngaruh nggak itu kan? Pasti ngaruh ya. Karena misalkan sama dosen pembimbing, Pak Adi misalkan, aduh mainnya kayaknya pura-pura kalah ini. Misalkan, ya misalkan gitu ya, atau karena masih tutorial, ngajari yang lebih senior kan mainnya nggak mungkin main yang sadis gitu ya, main yang killer gitu kan Nah itu ada aspek estetik yang itu diluar kenali, tapi kita kalau memahami itu, itu akan membantu kita sebagai desainer. Contoh gini, ada game mekanik yang kalau pernah dengar game Exploding Kitten, pernah tau nggak?</p>
Peneliti:	Belum pernah
Narasumber:	<p>Gini, game yang serangannya itu direct, kalau Splendor itu kan indirect Kamu ambil apa, tapi temenmu merasa kamu kayaknya ngeblok aksi yang mau dia lakukan, itu indirect Jadi ada game mekanik yang dia tidak secara langsung membuat pemain itu memblokir aksi pemain lain Nah itu sifatnya indirect, tapi ada game mekanik namanya take that Jadi game mekanik yang kalau di Uno itu nge-reverse, terus paksa pemain harus ambil kartu, itu take that, itu game mekanik Nah itu secara langsung serangannya, kalau ada aksi seperti itu, itu akan mengaruhi estetik Orang yang killer akan cenderung memanfaatkan itu gitu ya Orang yang casual pun ketika ada cara penang yang memang harus memblokir itu, dia mau nggak mau akan melakukan itu Jadi itu yang jarang dipahami oleh game desainer yang khususnya untuk membuat edukasi. Misalkan itu nggak dipakai, nggak harus juga sih, tapi itu cara</p>

	paling mudah untuk membuat dinamika. Coba cari aja, biasanya game-game party ya Kayak kalau ada lagi game-game yang, ya macam werewolf itu kan, the bluffing, itu kan fun Nah kenapa nggak dicoba dimasukkan Misalkan di game perang, game perang yang agak taktikal tapi nggak apa-apa Kalau pernah ada judul game perang yang aku suka ya, meskipun ini perang viking ya, itu Blood Rage Itu di komunitasku di Surabaya banyak yang suka, yang punya juga banyak Blood Rage itu ada bluffing perang tapi ada banyak bluffingnya Jadi aku menggertak, kamu yakin nggak nih, aku punya lu Karena kan informasinya tertutup, hidden information. Aku perang, ternyata aku nggak pakai kekuatanku. Dia sudah terlanjur, mungkin sacrifice, mungkin ada juga yang narik pasukannya Itu fun, aspek fun itu salah satunya bluffing Nanti bisa di-chart kalau misalkan minta tanya Gemini atau ChatGPT. Game mekanik yang meningkatkan fun itu apa aja selain bluffing Nanti kan dikasih rekomendasi Nah itu tadi yang aku ngomong, nggak banyak dipakai Kebanyakan teman-teman bikin game edukasi itu lebih kayak trivia, kuis. Roll dadu jalan, buka kartu, dikasih pertanyaan. Kebanyakan karena referensinya terbatas Itu sih menurutku ya, jadi kalau mau fun ya tadi Kamu harus masukin game mekanik yang itu fun Mau edukasi atau non-edukasi, itu tadi pilihannya harus tepat.
Peneliti:	Dan tadi kan banyak <i>player</i> yang bermain di satu permainan <i>board game</i> itu ngaruh nggak pak?
Narasumber:	Ngaruh, dynamic itu kan Kita nggak bisa ngeliat gini ya, ada party games Party games itu game yang dimainin lebih dari 6 orang Werewolf dimainin 20 orang itu bisa Tapi ada fun yang nonton pun nggak ikut main tetap fun Kalau pernah nonton Raditya Dika atau channel yang lain Jadi apakah itu berpengaruh atau tidak ya tergantung Catur main 2 orang juga seru
Peneliti:	Tergantung balik lagi ke mekanik atau gameplay
Narasumber:	Betul, jadi kamu harus melihat tadi Kalau MDA itu kan desainer terus dia bikin mekanik Ada dynamics, ada estetik, terus <i>player</i> <i>Player</i> itu ada battle taxonomy, gaya bermain ketika dia killer Terus achiever, explorer, atau dia lagi casual Perubahan gaya bermain itu juga kamu

	harus pahami Itu yang diluar kendali desainer Ketika dia bermain dengan orang yang secara formal Berarti dia misalkan main ada hubungan kamu dengan dia sebagai atasan Atau sebagai dosen orang secara hirarki Itu mempengaruhi gaya bermain Kalau yang informal ketika kamu bermain sama misalkan Kamu main sama adikmu atau sama saudara Kamu udah jago banget main Splendor Ini saatnya bales dendam sama saudara misalnya. Biasanya kalau masih ngajarin, biasanya ngalah-ngalah gitu kan. Biar main lagi. Nah, itu ngaruh, itu dinamika, gaya bermain itu dipengaruhi itu tadi. Relationship kalau aku ngomong. Relationship itu tadi ada yang formal, ada yang informal. Sama satu lagi, sama kondisi emosional. Itu ngaruh banget. Kondisi emosionalmu, main game ya misalkan. Meskipun main ular tangga, tapi lagi emosi juga mainnya kompetitif jadinya. Tapi ketika... Halo?
Peneliti:	Ya maaf, putus-putus tadi saya.
Narasumber:	Jadi ya tadi ada, aku ulangi lagi ya. Dinamika perubahan gaya bermain itu dipengaruhi tadi. Relationship sama emosional. Itu di luar kendali. Tapi makanya pertanyaannya gimana supaya bisa ngejar itu? Kamu harus cari referensi game-game yang fun ya. Fun itu sesuai target marketmu. Ini anak sekolah, ini SD, SMP, SMA. Itu funnya gimana sih? Tinggal cari aja <i>board game</i> yang memang minimum age bermainnya. Itu kan bisa dilihat ya di boardgamegeek. Udah tau kan database <i>board game</i> ?
Peneliti:	Belum.
Narasumber:	ni aku ketik di ini ya.
Peneliti:	Oh, kemarin sempet ngecek websitenya.
Narasumber:	Udah tau, tapi tempat itu kan website jadul. Tau tempat game mekanik ga? Database game mekaniknya ditaruh dimana? Udah pernah nyari? Belum, belum sempet nyari.?
Peneliti:	Belum
Narasumber:	Aku share screen ya.
Peneliti:	Oh Iya Boleh
Narasumber:	Nah itu Bruce. Terus ada mekanik. Nah itu adalah <i>board game</i> mekanik. Ada sampe 200. Misalkan ya bluffing. Kita cari B, B, bluffing. Ada bribery, being out, bluffing. Betting and bluffing. Ini karena <i>user</i>

	content generated. Jadi ini kan community yang bikin. Jadi dia suka update. Nah ini kamu klik. Ya nanti itu ada daftar game yang menggunakan game mekanik. Betting and bluffing. Nanti bisa di klik di sorting. Lemot ya? Sorry, sorry. Nah ini ada penjelasannya. <i>Player commit a stake of currency bla bla bla.</i>
Peneliti:	Oh iya, kemarin saya sempet baca bokonya juga yang ini kebetulan. Ya.
Narasumber:	Ini kan nanti kamu bisa sort yang untuk edukasi misalkan. Nah ini sorting ranking. Nah ini yang peringkat 1 saat ini. Ini dinamis berubah. Ini kategorinya misalkan children game misalkan. Atau yang perang apa ya? Civil war. Inilah educational. Ya nggak ya? Ini kan dia berdasarkan ranking. Ini bisa di klik misalkan. Ini game tahun 2008. Edukasi. Ada tuh edukasi pake bluffing. Ya di klik aja. Disitu enaknya ada beberapa orang yang konten kreator di Youtube. Dia ngasih link videonya. Tapi kalau game yang cukup. Ini kan bisa kita lihat ya. Judulnya ini tentang apa, pemainnya berapa, durasinya berapa, umur minimumnya berapa. Weightnya, complexitynya 1,45. Ini game simple. Yang susah tuh 2,5 ke atas tuh udah termasuk game yang udah mulai berat gitu ya. Nah ini kamu bisa klik ada forumnya, image, video misalkan. Cara mainnya gimana. Bisa buka Youtube. Kalau aku biasanya nyarinya disini. Ini kan langsung di Youtubenya orang-orang yang main ya. Terus kalau mau liat game mekaniknya apa nih? Game mekaniknya. Atau ini desainernya siapa? Ini terkenal nih. Friedman Freeze ini salah satu legend. Saya ngoleksi beberapa game-nya dia. Game mekaniknya unik-unik. Nah ini. Mekaniknya cuma baiting and bluffing gitu ya. Kategorinya dia sudah tentang hewan, educational, trivial. Nah ini contoh cara mereset gitu ya. Jadi kita nggak harus beli atau mainin semua gitu kan. Tinggal fokus aja ke game yang mau kamu cari. Selain game mekanik itu juga mungkin saranku liat ini. Families atau kategoris kayaknya. Yang tentang perang misalkan. Jadi kan fokusmu ya tentang game perang. Nanti bisa diatur game kamu tentang perang. Nanti difilter lagi game mekaniknya. Yang bluffing misalkan atau yang apa. Jadi kita bisa reset dengan cepat. War. Ini ada American Civil War. American Revolutionary War. Modern Warfare. Ini bisa di Vietnam War. War

	<p>Game ini ya. War Game ini anu sih. Kayak kalau pernah tahu Warhammer. Pernah dengar nggak? Atau game-game yang ada miniaturnya terus perang. Nah itu War Game. Coba aja. Nah ini salah satu. Aku biasanya gitu. Sampai sekarang pun kalau ngereset. Kan kita perlu reset ya. Dari game yang sudah ada biar nggak Kadang kan kita mikir kadang kok sama. Aku dulu pernah nggak reset gitu ya. Ternyata game yang aku pikirin itu udah ada orang yang bikin juga, itu pernah. Nah tapi kan kita harus tahu ya. Bahwa dalam undang-undang hak cipta sendiri. Game mekanik itu nggak bisa di haki kan. Jadi misalkan Ari bikin game pakai misalkan Waroong Wars. Misalkan. Bole-bole aja. Selama nggak pakai judul Waroong Wars. Terus asset visualnya Waroong Wars. Ya kayak kalau di video game. Misalkan kan game kayak Castlevania, Mario Bros, Mega Man. Kan sama itu kan game. Tapi dia platformer kan. Side-scrolling, kiri-kanan. Jadi game mekanik itu nggak bisa dihakikan. Itu sih kalau yang menjawab. Semoga menjawab ya.</p>
Peneliti:	Paling pertanyaan terakhir aku itu. Cara nentuin material produksi fisiknya itu gimana? Biar nggak misalkan nanti budget. Apakah harus kayak... Apakah materialnya yang...
Narasumber:	Nah ini kalau saranku. Kalau aku kan mikirnya memang untuk komersial. Kan beda ya. Kemungkinan kalau tugas akhir. Karena juga riset material. Ya eksplorasi, riset bahan. Artinya kan perspektifnya beda. Memilih material. Kalau aku berusaha nyari material yang oke. Tapi tidak mengorbankan kualitas. Kayak gitu sih. Kalau kamu mungkin lebih... Sesuai nggak nih materialnya untuk di game. Target marketnya. Mungkin yang aku bisa sarankan. Biasanya gini. Kayak kita risetnya UI UX di digital. Kayak aku lupa. 7 Wonders itu kartunya mainin di tangan ya. Artinya selalu dipegang gini ya. Kartu poker itu kalau di TCG kayak Pokemon atau Magic the Gathering, Yu-Gi-Oh! Itu semua pakai poker kartunya. 63x88mm. Paling banyak ya. <i>Board game</i> itu kebanyakan pakai kartu itu poker size. Karena di tangan orang kebanyakan. Anak-anak sampai dewasa itu handlingnya. Istilahnya itu

	lebih gampang. Jadi itu sudah ada pertimbangan. Beda lagi yang ada ukuran bridge. Ukuran bridge itu kan kartunya lebih ramping. Itu tapi masih oke lah. Jadi harus memperhatikan ukuran standar. Kalau Splendor itu kan yang dimainin di tengah itu kan nggak standar ukurannya. Karena dia lebih fokus supaya ukuran kartunya gede. Supaya bisa dilihat dari orang-orang banyak. Jadi dia memperhatikan visibility-nya. Lebih menggunakan visibility daripada handling. Karena dia cuma ditaruh. Dipegang pun mungkin cuma untuk mengganti turun, naik atau apa. Itu saja sih. Nah, memperhatikan itu. Itu kenapa tadi ngomong UI, UX. Behavior sebenarnya. Jadi memilih material itu juga memperhatikan behavior saat bermain. Termasuk materialnya, ukurannya. Itu kamu harus perhatikan.
Peneliti:	Mungkin pertanyaannya segitu dulu dari saya.
Narasumber:	Oke



Transkrip Wawancara Ni Made Dwi Ramawati, S. Pd

Peneliti : I Putu Ari Sastra

Narasumber : Ni Made Dwi Ramawati, S. Pd

Narasumber:	Oke, oh iya, baik-baik. Kita mulai aja langsung ya, Ari, ya?
Peneliti:	Mulai langsung aja, Buk.
Narasumber:	Oke, jadi saya di sini, I Made Dwi Ramawati. Mungkin agak sedikit berisik ya, Ari, ya?
Peneliti:	Iya, gapapa buk
Narasumber:	Ya, tak apa-apa ya, saya jelaskan dulu. Saya perkenalkan diri saya dulu. Saya Ni Made Dwi Ramawati. Saya mengajar sejarah tempat tugas saya di SMA Negeri 2 Tabanan. Kebetulan, untuk sejarah, untuk kelas yang saya ampu adalah kelas 1.
Peneliti:	Oke. Terus, aku mau nanya pertanyaan, Bu, mengenai... Ibu kan guru sejarah. Terus, gimana sih antusiasme anak-anak itu, penak-anak, siswa-siswa, mengikuti pelajaran sejarah? Apa kesempatannya?
Narasumber:	Jadi, pertama, Ibu ingin jelaskan dulu kalau sejarah itu adalah pelajaran yang sangat penting dan sangat wajib, ya. Kemudian, untuk antusias anak-anak sendiri, mau tidak mau, anak-anak harus antusias mengikuti pelajaran. Dan itu pun tergantung dari bagaimana cara guru mengajar, menjelaskan, membimbing, dan sebagainya.
Peneliti:	Terus, menurut Ibu, siswa-siswa itu minat belajar itu malah di generasi sekarang ya, zaman sekarang, malah makin naik atau makin menurun, menurut Ibu?
Narasumber:	Kalau dilihat bagaimana minat siswa untuk belajar, tidak hanya untuk pelajaran sejarah, dan juga global pelajaran lainnya, itu minat siswa sekarang itu agak sedikit menurun. Mengapa demikian? Karena, ya, seiring dengan perkembangan zaman,

	anak-anak lebih gampang dia menyepelekan, menyepelekan setiap pelajaran itu. Oh, gampang, sekarang sudah ada multimedia, sudah ada AI, sudah ada, anak-anak itu ketika belajar itu ke sekolah, boleh membawa HP. Jadi, mereka tuh niatnya itu kadang setengah-setengah begitu. Tetapi kembali lagi, kembali lagi ke guru sebenarnya, bagaimana guru itu bisa belajar, menguasai kelas dengan baik, membuat siswa itu nyaman belajar, dan sebagainya.
Peneliti:	Terus, ternyata trilaku siswa saat pelajaran itu gimana, Bu? Apakah mereka masih kayak...
Narasumber:	Untuk trilaku siswa, kembali lagi, kalau guru peduli, maka siswa akan ada outputnya, seperti timbal balik begitu. Jadi, jika gurunya peduli tentang trilaku siswa, maka siswa akan sangat-sangat peduli terhadap pelajaran yang diambil. Ketika misalnya mereka mendapat pelajaran sejarah, terus saya peduli, saya care sama siswanya, maka siswa itu akan sangat-sangat care dan sangat-sangat senang belajar.
Peneliti:	Balik lagi ke bagaimana guru yang menjelaskan.
Narasumber:	Iya, kembali ke personal guru masing-masing sih. Kalau misalnya gurunya itu cuek, ya begitu. Datang, duduk, duduk, menjelaskan, selesai. Tetapi kalau misalnya gurunya itu sangat peduli tentang bagaimana keadaan di kelas, ya akan ada timbal baliknya dari siswa.
Peneliti:	Terus, saya bilang kan, aku tuh lagi tugas akhir menelitian tentang sejarah Kuputan Margarana. Balik lagi, aku tuh mau buat media edukasi yang berupa <i>board game</i> . Nah, terus di SMA itu, kelas materi sejarah itu diajarkan kelas berapa sih Bu? Atau sejarah tentang spesifik Puputan Margarana.
Narasumber:	Untuk materi Kuputan Margarana itu berada di kelas 11, di semester 2 ini. Tetapi untuk sejarah, ini kan materi tentang

	kepahlawanan, tentang perjuangan, bisa disisipkan di setiap materi sejarah apapun. Bagaimana bisa guru itu mengaitkan tentang bagaimana perjuangan rakyat Bali terhadap kepedulian rakyat Bali.Tentang kemerdekaan Indonesia.
Peneliti:	Kalau Ibu sendiri, ada cara metode ngajar Ibu gitu nggak? Yang biar siswa tuh nggak bosan.
Narasumber:	Iya, biar tidak bosan. Sesuai dengan karakteristik mata pelajaran sejarah. Ketika mendengar mata pelajaran sejarah, biasanya siswa itu sudah tanpa gurunya datang, kan sudah dengar nih sejarah wah, dimana datangnya virus ngantuk, bosan, ah males. Nah inilah jadi tantangan kita, dimana nanti kita harus punya metode-metode yang membuat siswa itu menunggu kita. Seperti kita mengajarnya itu jangan menonton dengan baca buku, atau memberikan tugas, tidak. Tetapi kita bisa menggunakan metode, sekarang kan ada berbagai macam aplikasi edukasi. Bisa pakai game, bisa pakai mengerjakan film, atau yang namanya sosiodrama, kemudian diorama. Diorama itu anak-anak kita ajak untuk membuat sebuah proyek atau produk. Jadi kita bisa membuat replika kalau di materi Puputan Margarana, mungkin kita ajak untuk merekonstruksi kembali dengan cara buat sosiodrama berupa film, film dokumenter pendek. Kemudian sekarang, ya, sekarang untuk Puputan Margarana, kemarin saya coba menggunakan aplikasi game Minecraft itu Ari. Jadi anak-anak bisa main game, kemudian saya berikan waktu buat bedan perangnya, buat orang-orangnya. Kemudian kita ajak bermain di sana, kemudian diberikan dubing suara tambahan.
Peneliti:	Berarti Ibu pernah menggunakan media interaktif gitu buat pembelajaran? Atau kayak misal kahoot gitu?

Narasumber:	Iya, untuk kahot itu sangat membantu. Kemudian untuk, kan di sana sudah, kita tinggal menyisipkan, membuat soal, kayak gitu nanti kahotnya yang bekerja.
Peneliti:	Jadi menurut Ibu, media interaktif itu membantu para siswa untuk belajar, kan?
Narasumber:	membantu. Apalagi, terus untuk pelajaran sejarah yang punya karakteristik kan masa lalu nih, masa lalu bosen. Ngapain sih orang-orang belajar sejarah, itu sudah masa lalu. Nah itu sekarang kita tekankan bagaimana anak-anak itu kalau tidak ada masa lalu, maka tidak akan ada masa sepanjang.
Peneliti:	Terus biasa itu kalau Ibu ngajar, terus kalau anak-anaknya memang lagi bosan itu cara Ibu memaintain itu bagaimana?
Narasumber:	Cara Ibu mengatasinya. Yang pertama, kan sekarang sudah ada banyak sekali tutorial mengajar dengan cara membuat icebreaking atau game. Misalnya kalau kita di sekolah kan semua anak-anak sudah boleh bawa HP. Kemudian di sekolah juga sudah dipasilitasi sama WiFi. Tidak ada alasan visual untuk saya tidak punya kuota atau saya tidak punya ini, saya tidak punya ini. Karena kebetulan di SMA II itu kita menggunakan absensi online. Jadi anak-anak itu pakai scan in dan scan out pakai aplikasi wacah. Begitu. Jadi kita bisa icebreaking, kemudian menggunakan cardboard, menggunakan aplikasi-aplikasi lainnya
Peneliti:	Mungkin pertanyaan Ibu seperti itu dulu. Sudah terjawab semua pertanyaannya.

Transkrip *Focus Group Discussion*

Peneliti:	Boleh mulai dari perkenalan dulu?
Peserta 1:	Perkenalkan nama saya Ari Stiawan, sekolah SMK TI Global Bali, kelas 12 DKV 2
Peneliti:	Boleh selanjutnya
Peserta 2:	Baik, perkenalkan nama saya Ketut Ayu Melva Aprilia Paramita, bisa dipanggil Melva, saya sekolah di SMK Negeri 1 Denpasar, saya kelas 12 DKV 1
Peneliti:	Oke selanjutnya
Peserta 3:	Perkenalkan nama saya I Putu Aditya Yadi, saya bersekolah di SMK TI Bali Global Badung, kelas saya 12 DKV 2
Peneliti:	Selanjutnya
Peserta 4:	Halo, perkenalkan nama saya Ni Kadek Putri Juniari, biasa dipanggil Putri, saya sekolah di SMK Negeri 1 Denpasar, jurusan Desain Komunikasi Visual
Peneliti:	Selanjutnya boleh
Peserta 5:	Perkenalkan nama saya RR. Cassandra Putri Zuhayr, sekolah di SMK Negeri 1 dan Pasar, jurusan Desain Komunikasi Visual Nama
Peneliti:	Jadi mulai dari pertanyaan pertama ya Pertanyaan pertama itu, aku mau nanya buat kalian itu, pelajaran sejarah itu penting nggak? Boleh jawab satu-satu ya, Oke, mungkin coba mulai dari Putri
Peserta 4:	Menurut saya, pelajaran sejarah itu lumayan penting, bisa dibilang penting lah Karena dengan belajar sejarah, kita dapat mengetahui bagaimana, apa namanya, kayak sul terjadinya Menurut saya, pelajaran sejarah itu penting, karena dengan

	belajar sejarah kita dapat memahami masa lalu Seperti adanya perang, Bandung, Lautan api, dan sebagainya
Peneliti:	Selanjutnya mungkin adit
Peserta 3:	Menurut saya, apakah pelajaran sejarah itu penting? Menurut saya itu penting, karena pelajaran sejarah dapat memberikan kita pengetahuan tentang apa yang terjadi di masa lalu Jadi, penting karena kita mengetahui asal-usul dari suatu peristiwa, suatu tempat, ataupun suatu tokoh
Peneliti:	Oke lanjut Sandra, menurut kamu pelajaran sejarah itu penting nggak?
Peserta 5:	Menurut saya, pelajaran sejarah itu lumayan penting, kita bisa belajar dari kesalahan atau keberhasilan di masa lalu untuk membangun masa depan yang lebih baik
Peneliti:	Lanjut, Ari
Peserta 1:	Jadi, pelajaran sejarah itu penting, Kak, karena kita bisa mengetahui tentang kejadian di masa lalu Dan dengan kita mempelajari sejarah, kita bisa lebih menghargai warisan budaya Warisan budaya
Peneliti:	Selanjutnya Melva
Peserta 2:	Kalau menurut saya, kenapa pelajaran sejarah itu penting? Karena bisa memperkuat suatu identitas bangsa, terus bisa berpikir lebih kritis
Peneliti:	Oke, tadi kan kalian bilang semua pelajaran sejarah itu penting Nah, kalian suka nggak sih pelajaran sejarah? Dan kalau kalian suka atau kalian nggak suka, alasannya apa? Kita coba mulai dari Sandra
Peserta 5:	Saya suka bagian sejarah itu di bagian yang cerita di balik peristiwa, bukan hanya tanggal dan nama Sebaliknya, saya kurang suka, Sebentar kak

Peneliti:	Oke aman, santai dulu dipikirin dulu jawabannya, mungkin coba yang lain dulu, Ada yang mau jawab duluan?
Peserta 4:	Sejurnya, saya nggak terlalu suka sejarah karena terlalu banyak menghafal Seperti tanggal, terus kayak tokoh-tokoh Dan sesuatu yang lebih detail dari sejarah itu kurang suka Karena terlalu banyak menghafal
Peneliti:	Nggak suka menghafal, ya?
Peserta 4:	Iya
Peneliti:	Oke, lanjut
Peserta 3:	Oke, jadi apakah saya suka pelajaran agama? Jadi, kalau ditanya begitu Sejarah Iya, sejarah Saya suka pelajaran sejarah gitu, nomor dua Jadi, kalau ditanya
Peneliti:	Pelajaran sejarah
Peserta 3:	Iya, sejarah Saya suka pelajaran sejarah gitu, kalau ditanya, Hmm, suka. Suka karena Saya suka mendengarkan cerita Ya, cerita apapun saya suka Apalagi ceritanya sejarah itu kan tentang kemerdekaan Indonesia itu Menurut saya itu sangat menarik sekali Jadi, banyak perjuangan dari Dari ya 500 tahun yang lalu mungkin ya sampai sekarang, sampai ya banyak, panjang perjalannnya. Jadi mungkin saya suka mendengarnya gitu. Terus yang saya nggak suka dari sejarah ya itu dah menghafal. Menghafal ya tahun, detil-detil toko. Tapi selebihnya saya suka.
Peneliti:	Kita lanjut Melva ya.
Peserta 2:	Kalau jujur pribadi saya kurang suka sejarah. Karena yang pertama itu harus menghafalnya lebih kuat. Terus itu juga kayak kurang relate gitu sama kehidupan sehari-hari gitu. Tapi kalau dari sisi positifnya, ya kita jadi tahu kalau sejarah itu kayak gimana yang dulu-dulu gitu. Itu sih.

Peneliti:	Kalau Ari gimana?
Peserta 1:	Kalau saya, saya lumayan suka pelajaran, suka sejarah. Karena sejarah itu lumayan menarik untuk diceritakan. Kalau sisanya sih, saya suka misalnya, misalnya menghafal nama toko-toko yang panjang sama tahun dimulainya sejarah itu.
Peneliti:	Yang terakhir sandra
Peseta 5:	Kalau bagi saya, saya cukup suka pelajaran sejarah itu kalau disampaikan dengan cara bercerita. Karena saya lumayan suka dengar cerita. Terus yang saya kurang suka itu sama seperti yang lain, bagian penghafalannya yang cukup sulit.
Peneliti:	Aku mau tanya lagi. Tadi kan berapa ada yang suka, berapa ada yang nggak suka. Terus kalau kalian sendiri, gimana sih kalian kalau pelajaran sejarah di kelas, kayak sifat kalian lagi gimana? Gimana perilaku kalian pas di kelas pada saat pelajaran sejarah? Apakah kayak ngantuk atau gimana? Ada yang mau duluan? Perasaan kalian gimana saat pelajaran sejarah waktu di kelas?
Peserta 4:	Kalau saya sendiri sih sedikit membosankan ya, Kak.
Peneliti:	Oke, membosankan. Ada yang mau nambahin?
Peserta 5:	Saya. Kalau pelajaran sejarah itu saya cukup suka juga, kayak senang gitu. Soalnya menceritakan tentang perjuangan, saya suka cerita-cerita kayak gitu. Tapi kadang juga bosan juga. Tapi juga kadang bosan kalau terlalu banyak cerita-cerita gitu. Lanjut tadi. Mel, Pak.
Peneliti:	Lanjut tadi Melva
Peserta 2:	Kalau saya sih tergantung dari ceritanya ya. Kalau ceritanya menarik, saya bakal dengerin. Kalau enggak, bosen.

Peneliti:	Oke. Lanjut. Adit, mau adit dulu.
Peserta 3:	Ya, saya dah. Saya waktu pelajaran sejarah, buat awal-awal saya senang dengarnya. Karena emang saya suka dengar cerita juga. Tapi kalau kelamaan-kelamaan ya kayak yang lain juga, saya bosan juga. Karena ceritanya lama. Saya juga lebih suka jawab soal-soal kalau udah dengar cerita-cerita seperti itu. Ya, kayak gitu. Adit,
Peneliti:	kalau Ari, gimana?
Peserta 1:	Saya kalau di kelas, tergantung ceritanya. Kalau ceritanya menarik dan lumayan relate, mungkin saya bisa mendengarkan dan tidak bosan. Tergantung ceritanya.
Peneliti	Oke. Ada yang suka dengerin, ada yang emang kalau enggak tahu ceritanya, enggak suka dengerin. Terus kalau kalian tahu enggak apa ya sejarah Puputan Margarana? Ada yang tahu enggak sejarah Puputan Margarana? Atau tahu dulu deh. Tahu enggak kalian? Kukutan Margarana.
Peserta 4:	Setahu saya, perang Puputan Margarana itu terjadi di Bali yang dipimpin sama Igusti Ngurah Rai kalau enggak salah?
Peneliti:	Yang lain? Yang lain ada yang tahu enggak? Kalau emang enggak tahu, enggak apa-apa
Peserta 3:	Saya, Kak. Mungkin saya tahu. Jadi setahu saya Kukutan Margarana itu peperangan habis-habisan yang terjadi di Margarana Rabanan yang dipimpin oleh Igusti Ngurah Rai karena namanya Kukutan. Akhirnya artinya perang habis-habisan di mana posisinya Igusti Ngurah Rai gugur di sana. Itu setahu saya.
Peneliti:	Lanjut kita coba lanjut Ari. Halo

Peserta 1:	Kak. Ngelengkak sinyal aja.
Peneliti:	Oh yaudah. coba sandra dulu
Peserta 5:	saya kurang tau, kak
Peneliti:	Oke, kalau Ari gimana, Ari? tau nggak puputan Margerana?
Peserta 1:	saya juga kurang tau kurang tau
Peneliti:	oke oke, jadi tadi pertanyaan seputar sejarah udah kalian jawab semua, terus kayak kesimpulannya itu berapa emang ada yang tau puputan Margerana, ada berapa yang nggak tau terus sejarah juga berapa ada yang suka, ada yang nggak suka nah, aku setelah itu mau nanya tentang <i>board game</i> kalian tau nggak sih istilah <i>board game</i> itu apa? kalau nggak, pernah main <i>board game</i> nggak?
Peserta 4:	nggak tau, kak nggak pernah
Peserta 2:	Pernah main sekali
Peneliti:	pernah ada yang pernah, ada yang pernah lagi kak Adit pernah? sama Ari, sama Sandra halo, ada soal aku nggak?
Peserta 1:	ada, kak
Peneliti	Ari gimana? pernah main <i>board game</i> nggak? atau tau borkim nggak?
Peserta 1:	pernah main, kak pernah main
Peneliti	kalau Adit, pernah main <i>board game</i> nggak? atau tau <i>board game</i> nggak?
Peserta 3:	ya, sepemikiran saya borkim itu kayak permainan papan jadi mungkin kalau ular tangga, jadi mungkin
Peneliti	ya, itu masuk <i>board game</i> sih terakhir Sandra? tau <i>board game</i> atau pernah main <i>board game</i> ? nggak tau ya, terus kalau kalian

	lagi punya waktu luang, biasanya kalian ngapain? apakah main game? atau keluar nonton? atau gimana?
Peserta 5:	saya mau jawab, kak. biasanya kalau waktu luang, saya tuh biasanya nonton film dengerin musik atau nongkrong-nongkrong sama temen juga biasanya kalau saya sih, biasanya kalau ada waktu luang
Peserta 4:	saya keluar ke pantai atau olahraga terus kadang juga film masak-masak kalau saya punya waktu luang itu
Peserta 2:	Kalau saya punya waktu luang biasanya pakai main game sih atau nggak, keluar nongkrong sama temen
Peneliti:	Boleh tahu ga, main game-nya? main game apa?
Peserta 2:	Roblox sama PUBG
Peneliti:	selanjutnya, Ari?
Peserta 1:	sama kak, biasanya kalau luang saya main game kalau nggak, keluar nonton film
Peserta 3:	kalau waktu luang, saya biasanya saya pakai buat istirahat sih istirahat kalau nggak, main game atau keluar tapi lebih sering istirahat sih, di rumah
Peneliti:	terus kalian? tadi yang pernah main <i>board game</i> tadi siapa? Adit sama Melva kalian kalau main <i>board game</i> itu biasanya barang temen, keluarga, atau gimana?
Peserta 2:	dulu saya main <i>board game</i> itu pertama kali sama kakak saya yang cowok saya main Monopoly saya baru ingat juga pernah main ular tangga itu sama temen tadi kalau saya yang paling saya ingat
Peserta 3:	sudah pasti ular tangga ular tangga saya sering main sama temen-temen kalau ada ular tangganya sama catur sih <i>board game</i> termasuk catur pernah dulu

Peneliti:	kalian kalau lagi main atau main game lebih suka sendiri atau lebih suka yang rame-rame yang rame-rame sama temen atau keluarga kalau bermain game entah itu game apapun
Peserta 3:	mungkin bagi saya enakan rame-rame sih kak karena ekspresinya lebih dapat sama lebih kelihatan serunya juga menurut saya
Peserta 4:	kalau saya tergantung orangnya sih kak kalau misalkan itu temen-temen deket saya suka kalau rame-rame tapi kalau misalkan kurang deket enggak suka
Peserta 2:	kalau saya sama sih kak tergantung tapi kalau pribadi saya sukanya mainnya sendiri tapi kalau diajakin saya mau
Peneliti:	selanjutnya
Peserta 5:	saya kak mau jawab saya, lebih senang sama-sama sih mainnya lebih menyenangkan bisa diajak ngobrol juga daripada sendiri itu kurang rasanya
Peserta 1:	Kalau saya lebih suka main bareng temen karena lebih fun Karena yang dicari main game itu fun bareng temennya Kalian kalau lagi main game nih, game apapun
Peneliti:	Kalian lebih suka game yang simple atau suka yang banyak peraturan? Kalau ada game yang banyak peraturan, kalian mau main apa enggak? Tetap main Tetap mau main apa enggak? Apakah kalian lebih suka game yang simple saja?
Peserta 4:	Kalau saya pribadi lebih suka yang banyak peraturan karena lebih menantang
Peserta 3:	Jadi menurut saya prefer yang mana, saya lebih kedua-duanya sih tergantung situasi Jadi misalnya yang beraturan, misalnya temen saya Terus kalau yang beraturan mungkin saya ikut Tapi kalau main buat santai, main sendiri, mungkin saya memilih permainan yang simple Karena disitulah tak asiknya

Peserta 2:	Kalau saya pribadi sih tergantung situasi Kalau misalnya lagi ramean mungkin bakal milih yang menantang Cuma kalau sendiri tergantung bakal menantang atau simple Kalau capek mungkin simple.
Peserta 1:	Saya lebih suka game yang simple karena saya enggak suka game-game yang ribet
Peserta 5:	Saya juga setuju sama pendapatnya Ari Saya juga males banyak peraturan game-game
Peneliti:	Pernah ada yangmain <i>board game</i> ada yang enggak. Kalian tertarik enggak buat beli <i>board game</i> ? Nah kalau tertarik berapa sih uang yang pengen kalian keluarkan buat beli <i>board game</i> ?
Peserta 2:	Kalau saya sih budgetnya di bawah 50 ribu Soalnya game-nya itu enggak selalu saya mainin Kalau <i>board game</i> itu Jadi kalau belinya agak mahal itu terlalu buang uang saja sih Soalnya saya kan lebih sering mainnya di HP
Peserta 3:	Kalau saya tertarik ya tergantung Kalau saya introvert mungkin saya enggak bakal beli Kalau saya punya teman mungkin janjian ya baru saya beli Kalau untuk pengeluarannya paling yang basic-basic saja Enggak sampai yang mahal-mahal Pokoknya yang penting seru saja ya
Peneliti:	Basic itu berapa tuh kira-kira?
Peserta 3:	Ya 50 ribuan mungkin Paling ular tangga atau enggak catur
Peneliti:	Yang lain mungkin kalau yang Berapaan enggak ada yang enggak tahu <i>board game</i> ? Kalau kira-kira kalian tertarik enggak buat beli <i>board game</i> ? Pengen cobain itu <i>board game</i> ?
Peserta 4:	Sebelumnya saya mau nanya kak Kan dari tadi bahas <i>board game</i> nih Apa sih <i>board game</i> itu?
Peneliti:	Oke, berapa enggak ada yang enggak tahu <i>board game</i> ? Mungkin aku jelas sedikit <i>Board game</i> itu kayak game tapan

	Contohnya itu kayak ada Monopoly Simple-simple Ada ya Ular tangga Ada Werewolves kalau tahu Atau Splendor juga Chatur juga termasuk semuanya Jadi kira-kira kalian tertarik kalau Buat beli <i>board game</i> ? Tadi yang belum pernah Main <i>board game</i>
Peserta 4:	Saya kayaknya tertarik Beli catur juga
Peneliti:	Yang lain?
Peserta 5:	Kalau kartu itu termasuk <i>board game</i> apa tidak?
Peneliti:	Kalau kartu itu beda lagi Itu card game
Peserta 5:	Saya setuju sih Saya bersedia sih untuk tertarik Membeli <i>board game</i> itu Tapi yang Monopoly Mungkin sekitaran Di bawah 50 Kayak ular tangga
Peserta 1:	Menurut saya sih suka sama <i>board game</i> , Karena saya juga suka Main Chatur soalnya
Peneliti:	Itu dulu pertanyaan dari aku Kesimpulan tadi Berapa orang memang udah pernah Main <i>board game</i> Terus ada berapa yang gak tahu Terus tadi Pas aku jelaskan baru Tahu itu apa <i>board game</i> Terus ada Berapa yang Mau beli <i>board game</i> cuman dengan harga yang Gak lebih dari 50 ribu Mungkin itu dulu FGD hari ini Makasih kalian buat Udah datang nyebutin waktu hari ini Makasih semua

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Transkrip *Focus Group Discussion Playtesting*

Peneliti:	Tadi si kontennya, kalian udah ngerti gak? Kayak udah cukup belum? Ngejelasin apa itu Puputan Margarana. Misalkan tadi kan, ada senjata-senjata gitu kan yang dipakai kan? Terus kayak ada bambu runcing, terus ada senjata gitu. Buat kalian tuh udah cukup belum? Ngasih informasi tentang Buku Tamar Ketana ya?
Peserta 1	Cukup
Peserta 2	Cukup menjelaskan si
Peserta 3	Cukup
Peserta 4	Cukup
Peserta 5	Cukup
Peserta 6	Cukup banget
Peneliti:	Terus... Tadi kesusahan ga untuk memahami peraturan <i>board gamenya</i> ?
Peserta 1	Iya
Peserta 2	Iya awal-awal,
Peserta 3	Awal-awal masih meraba- meraba si.
Peserta 4	Enggak si
Peserta 6	Sedikit si awal masih meraba-raba
Peserta 5	Tapi sambil berjalan si tadi engga
Peserta 4	Strateginya belum mantep si tadi, ihhh
Peneliti:	Pas awal ngeliat <i>board gamenya</i> kalian, tertarik gak main <i>board game</i> ini tadi?

Peserta 3	Tertarikk si
Peserta 2	Awalnya si engga tertarik tapi lama-lama jadi tertarik
Peserta 1	Tertarikk si
Peserta 4	Iya tertarik lah
Peserta 6	Iya tertarik
Peserta 5	Iya lah tertarik
Peneliti:	menurut kalian <i>board game</i> ini bisa menjadi opsi atau solusi buat mereka kayak... Mau belajar sejarahnya gak?
Peserta 5	Bisa jadi si karna tadi <i>board gamenya</i> seru
Peserta 2	Bisa si
Peserta 1,3,4	Bisa
Peneliti:	Terus menurut kalian itu kira-kira... Harga <i>board game</i> ini berapa? Cocoknya berapa kira-kira?
Peserta 2	100 lah.
Peserta 3	Yaa 50 lah
Peserta 1	80 lah.
Peserta 4	70-80 lah
Peserta 6	50 lah
Peserta 5	50 terlalu murah. Kasian lah produsennya 100 lah yang paling bener lah

Peneliti:	Terus terakhir itu ada yang kurang gak? Sama dari segi visual menurut kalian gmna?
Peserta 4	Sudah bagus sii
Peserta 1	Sudah bagus sii dari segi visual
Peserta 6	Angkanya bisa di tebelin si, agak saru soalnya
Peserta 2	Iya angkanya si
Peserta 4	Iya di itemin saja sekalian
Peserta 3	Ganti warna juga bisa kak
Peserta 4	Sama ini si sedikit kalau mau ngasih tau orang tentang puputan Kasih sinopsisnya gitu. Gak, secara sininya. Misalnya mau jadi satu nih ada brosurnya.
Peneliti:	Oke itu nanti ada di buku Paduan si nanti, itu aja si terimakasi masukannya semuanya



Lampiran Dokumentasi

Lampiran Dokumentasi Wawancara kepada I Nyoman Bayu Pramartha, S.Pd, M.Pd



Lampiran Dokumentasi Wawancara kepada Adhicipta Raharja Wirawan



N U S A N T A R A

Lampiran Dokumentasi Wawancara kepada Ni Made Dwi Ramawati, S. Pd



Lampiran Dokumentasi *Focus Group Discussion*



Lampiran Dokumentasi *Beta Test*



Lampiran Dokumentasi *Beta Test*



UVIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA