

Metodologi

Penelitian ini menggunakan tahapan pengembangan yang sistematis:

1. Pengumpulan Data Sejarah:
Melibatkan studi literatur dan analisis dokumen sejarah terkait perebutan Gudang Don Bosco.
2. Perancangan Game:
 - Membuat desain karakter utama seperti Karman, tokoh pendukung, dan musuh.
 - Menentukan alur cerita berbasis sejarah yang mencakup tahap persiapan, eksekusi penyerangan, dan dampak pasca-penyerangan.
3. Pengembangan Mekanik Gameplay Dinamis:
 - Implementasi fitur narasi bercabang yang memungkinkan pemain memilih jalur cerita.
 - Menambahkan elemen strategi seperti rekrutmen pemuda dan pengelolaan sumber daya.
4. Uji Coba Prototipe:
 - Mengembangkan prototipe awal menggunakan *game engine* seperti Unity.
 - Melakukan uji coba dengan target audiens (siswa SMP yang menjadi target utama game).
5. Evaluasi Game:
 - Menggunakan metode GUESS-18 untuk menilai pengalaman pemain.
 - Melakukan pre-test dan post-test untuk mengukur dampak edukasi game terhadap pemahaman sejarah pemain.