

Mind Mapping

Mind mapping yang dirancang untuk penelitian ini mencakup struktur utama pengembangan game dengan lima kategori utama:

1. Latar Belakang Sejarah:
Fokus pada konteks sejarah yang menjadi dasar narasi game, seperti:
 - Peran strategis Gudang Don Bosco dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan.
 - Keterlibatan tokoh-tokoh penting seperti Bung Tomo dan Tentara PETA.
2. Gameplay Dinamis:
Menyusun mekanisme permainan yang melibatkan pemain secara aktif melalui:
 - Narasi bercabang yang memungkinkan pemain memilih tindakan dan dialog.
 - Berbagai skenario akhir (Good, Neutral, Bad) yang bergantung pada performa pemain.
3. Visualisasi Game:
Merancang elemen visual yang menarik, seperti:
 - Lokasi historis Gudang Don Bosco dan suasana Surabaya tahun 1945.
 - Karakter utama (Karman) dan tokoh sejarah lain yang mendukung cerita.
4. Evaluasi Permainan:
Menilai efektivitas game dengan metode seperti:
 - User Testing untuk gameplay.
 - Educational Testing (Pre-test dan Post-test) untuk elemen edukasi.
5. Output Edukasi:
Mengukur keberhasilan game dalam menyampaikan edukasi melalui:
 - Peningkatan pemahaman pemain tentang sejarah lokal.
 - Tingkat keterlibatan pemain selama bermain.