

PETUNJUK PENGGUNAAN

“VIRTUAL REALITY JOKOTOLE A PERANG”

- **MENU UTAMA**



Penjelasan:

Menu ini merupakan tampilan utama dari media pembelajaran “Virtual Reality Jokotole a Perang”. Pada menu ini terdapat 5 tombol yang dapat digunakan, yaitu tombol petunjuk, belajar, informasi, pengaturan suara, dan keluar.

Penggunaan:

- Tombol Suara

Tombol ini berfungsi untuk mengaktifkan dan menonaktifkan suara musik pada media. Pengguna dapat menekan sekali pada tombol tersebut, maka musik di dalam media akan menyala / mati.

- Tombol Baca Cerita

Tombol ini berfungsi untuk menampilkan jendela teks cerita dari sketsa “Jokotole a Perang”. Pengguna dapat menekan tombol tersebut, kemudian akan muncul jendela “Baca Cerita Jokotole a Perang”.

- Tombol Mulai VR

Tombol Mulai VR berfungsi untuk menampilkan fungsi utama dari media ini. Saat menekan tombol tersebut terdapat dua pilihan saat menekan tombol tersebut, yaitu “Petunjuk Persiapan Alat” dan “Cerita Virtual Jokotole”.

- Tombol Informasi

Tombol Informasi berisikan informasi tim peneliti dari pengembangan media “Virtual Reality Jokotole a Perang”, dan juga berisikan informasi dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dari materi yang diangkat kedalam cerita virtual.

- Tombol Keluar

Tombol ini digunakan untuk keluar dari media pembelajaran “Virtual Reality Jokotole a Perang”.

- **PENGATURAN SUARA**



Suara Hidup



Suara Mati

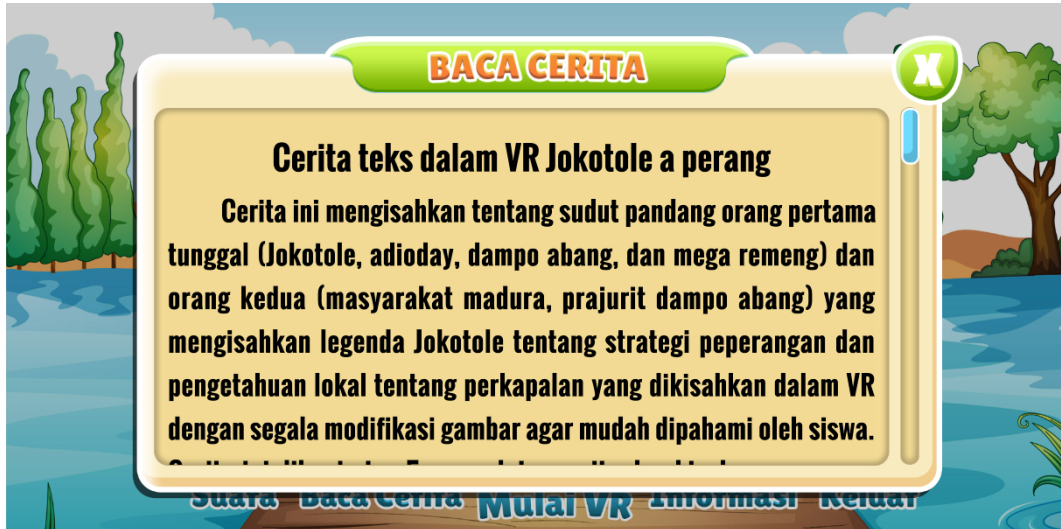
Penjelasan:

Fungsi ini digunakan untuk mengaktifkan dan menonaktifkan musik di dalam media “Virtual Reality Jokotole a Perang”.

Penggunaan:

Tekan tombol suara 1 kali, maka suara/musik di dalam media “Virtual Reality Jokotole a Perang” akan menyala / mati. Saat musik menyala, simbol dari tombol akan berbentuk seperti speaker. Namun saat musik mati, simbol dari tombol akan berbentuk seperti speaker yang dicoret.

- **BACA CERITA**



Penjelasan:

Menu “Baca Cerita” merupakan menu yang berisikan teks cerita yang dimuat dalam cerita virtual “Jokotole a Perang”. Sebelum masuk ke dalam virtual reality, hendaknya pengguna membaca terlebih dahulu isi teks cerita sehingga pengguna dapat mengerti dan paham dengan jalan cerita virtual “Jokole a Perang”.

Penggunaan:

Setelah pengguna menekan tombol “Baca Cerita”, maka akan tampil menu Baca Cerita. Pengguna dapat *scroll up* atau *scroll down* layar untuk membaca isi teks cerita tersebut.

- **INFORMASI MEDIA**



Penjelasan:

Menu Informasi ini berisikan 2 informasi dari media “Virtual Reality Jokotole a Perang”, yaitu informasi tim peneliti dan pengembang media, dan informasi KI dan KD dari materi yang diangkat di dalam media.

Penggunaan:

Untuk melihat isi informasi dari pengembang media, pengguna dapat menekan tobo “Pengembang” yang ada di bawah judul menu. Dan untuk melihat isi dari KI KD, pengguna dapat menekan tombol KI KD yang ada di bawah judul menu.

- **MEMULAI VIRTUAL REALITY**



Penjelasan:

Menu Mulai VR merupakan fungsi utama dari media “Virtual Reality Jokotole a Perang”. Saat menekan tombol “Mulai VR” pada menu utama, akan tampil jendela pilihan, yaitu “Petunjuk Persiapan Alat”, dan “Cerita Virtual Jokotole”.

Penggunaan:

- **Petunjuk Persiapan Alat**

Pada fungsi ini akan ditampilkan petunjuk persiapan alat dan tata cara mengkoneksikan smartphone dengan remote VR. Sangat disarankan bagi pengguna untuk membaca terlebih dahulu isi dari petunjuk ini.



Untuk melihat peralatan apa saja yang dibutuhkan, pengguna dapat menekan tombol “Alat” yang ada di bawah judul menu.



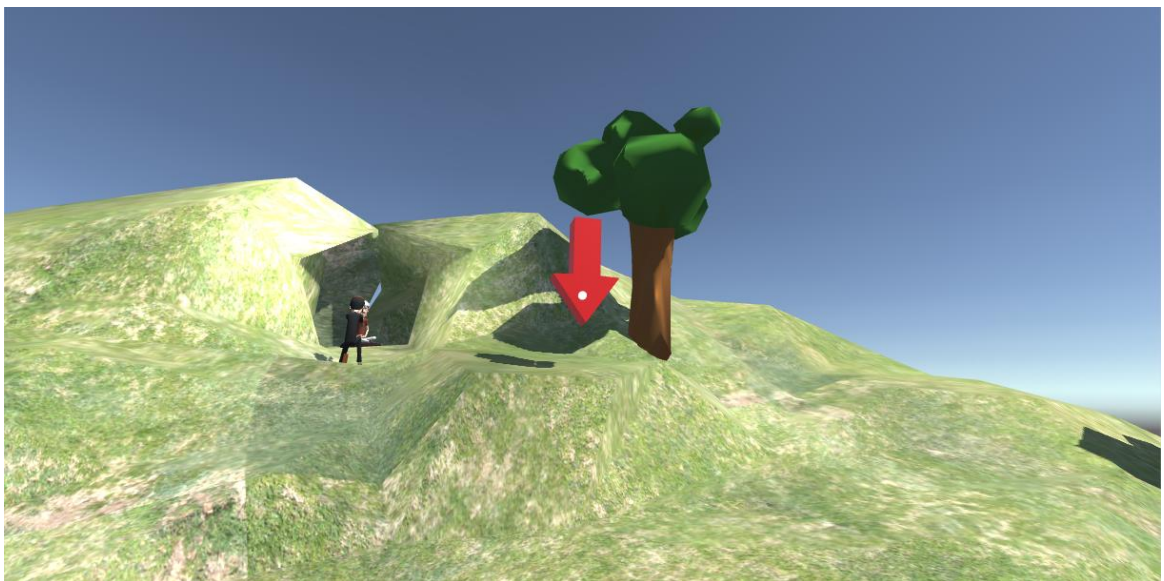
Untuk melihat tata cara menyambungkan *remote VR* dengan *Smartphone*, pengguna dapat menekan tombol “Pengaturan” yang ada di bawah judul menu.

- **Cerita Virtual Jokotole**

Jika semua alat telah disiapkan dan smartphone sudah terkoneksi dengan remote VR, maka pengguna dapat menekan tombol “Cerita Virtual Jokotole” untuk masuk ke dalam cerita virtual “Jokotole a Perang”.



Di dalam cerita virtual, terdapat beberapa fungsi yang harus diketahui oleh pengguna. Yang pertama yaitu titik fokus atau titik pandang dari pengguna, yaitu gambar titik putih yang terdapat di tengah layar yang ikut berpindah saat pengguna menoleh ke kanan, kiri, atas, dan bawah. Titik tersebut dapat digunakan untuk menekan tombol di dalam cerita.



Saat berada di dalam cerita virtual, terdapat panah merah yang bergerak ke atas dan kebawah. Panah tersebut merupakan arahan bagi pengguna untuk berpindah ke tempat yang diarahakan oleh panah merah tersebut.



Saat pengguna berada tepat di tempat yang ditunjukkan oleh tanda panah, maka dialog percakapan antar aktor akan tampil. Pengguna dapat melihat sketsa dan percakapan yang terjadi di dalam cerita.



Untuk menampilkan dialog yang selanjutnya, pengguna dapat mengarahkan titik fokus ke arah tombol “Selanjutnya”. Saat titik fokus berada tepat pada tombol, akan ada lambang lingkaran kuning, pengguna harus menunggu hingga lingkaran kuning tersebut berputar satu putaran penuh untuk menampilkan dialog selanjutnya. Setelah dialog percakapan habis, sistem akan otomatis berpindah ke alur cerita yang selanjutnya. Terdapat 5 alur cerita di dalam cerita virtual “Jokotole a Perang” ini, yaitu :

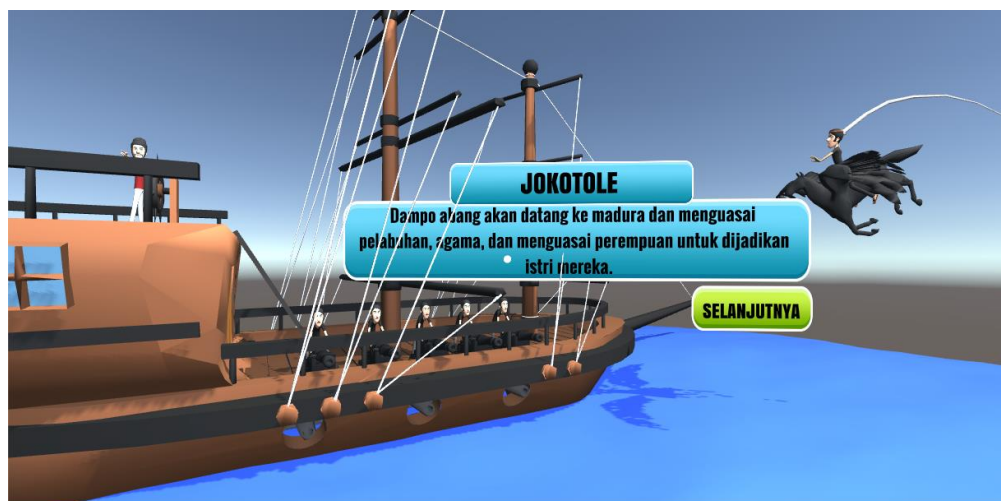
1. Pertemuan Jokotole dengan Adipoday



2. Adipoday memberikan kuda terbang Megaremeng sebagai kendaraan perang untuk Jokotole.



3. Jokotole dan rakyat pesisir madura berperang melawan Dampo Abang, dan mengalami kekalahan.



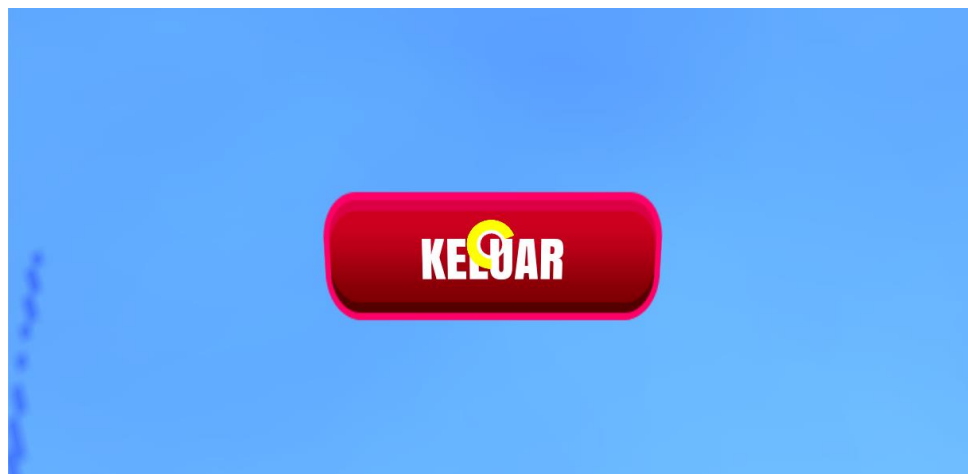
4. Jokotole dan rakyat pesisir berdiskusi tentang bagaimana cara mengalahkan Dampo Abang.



5. Jokotole dan rakyat memenangkan peperangan dan berhasil mengusir armada kapal Dampo Abang.



Selain cerita – cerita diatas, terdapat juga fungsi keluar dari sketsa yang berada di bawah pengguna saat menundu.



- **KELUAR DARI MEDIA**



Penjelasan:

Fungsi yang terakhi adalah fungsi keluar dari media, fungsi ini digunakan untuk meninggalkan media “Virtual Reality Jokotole a Perang”. Saat menekan tombol keluar pada menu utama, akan keluar dialog verifikasi apakah pengguna benar ingin keluar dari media, jika menekan tombol “IYA” maka aplikasi akan tertutup, jika tidak maka aplikasi akan tetap berjalan.