



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 8116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 1745/UN48.11.1/DT/2022
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 29 Juli 2022

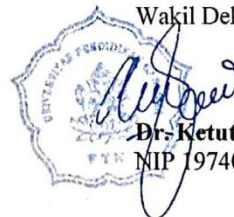
Yth. Kepala Desa Tomok, Sumatra Utara
di tempat.

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Sejarah Patung Sigale-Gale", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Lora Elfira Br Sembiring
NIM : 1915051082
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VI (enam)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032001

Lampiran 2. Hasil Wawancara Observasi

*Wawancara dilakukan via chat WhatsApp

Penulis : Horasss pak..

Selamat Pagi, maaf mengganggu waktunya, saya Lora Elfira Br Sembiring yang sebelumnya sudah menghubungi bapak untuk menjadi narasumber saya dalam penelitian Legenda Patung Sigale-gale. Apakah saat ini bapak sedang sibuk?

Narasumber : Hallo lora, saya sedang tidak sibuk, ada yang bisa saya bantu?

Penulis : Begini bapak, kan saya mau buat film animasi tentang Legenda Patung Sigale-gale, boleh tolong jelaskan pak bagaimana cerita yang sebenarnya? Agar saya tidak salah menyampaikan informasi tentang patung tersebut

Narasumber : Oke sebentar lora..

(Mengirim rekaman suara)

Coba lora dengar ini ya..

Sudah saya rekam biar jelas ceritanya

***Isi Rekaman Suara**

Cerita Sigale-gale berasal dari daerah Toba, Sumatera Utara. Dahulu ada seorang raja yang permaisurinya sudah lama meninggal. Ia hanya memiliki seorang anak laki-laki bernama Manggale. Raja tersebut sangat bijaksana dan dicintai rakyatnya, sama seperti manggale. Manggale dikenal sebagai panglima perang yang handal.

Suatu hari prajurit raja memberitahu raja bahwa ada pasukan dari daerah lain yang berusaha menjajah kerajaan tersebut. Raja sangat marah sehingga Ia memerintahkan pasukan dan anaknya untuk menyerang penjajah tersebut. Terjadilah pertempuran yang akhirnya menewaskan Manggale, hal ini membuat semua pasukan bersedih dan membawa berita ke raja. Berita tersebut membuat Raja sangat bersedih dan akhirnya jatuh sakit karena anak kesayangan

meninggal. Sudah terlalu lama dan tidak ada yang bisa menyembuhkan raja, sehingga seorang Datu menyarankan kepada penasehat untuk membuat sebuah patung mirip si Manggale. Dipanggillah ahli ukir/pemahat terbaik untuk membuat patung tersebut. Pembuatan patung pun dilakukan di hutan karena di percaya roh manggale masih berada di hutan tersebut.

Setelah patung selesai, pemahat menyerahkan patung tersebut ke Datu untuk memanggil roh si manggale masuk ke patung. Setelah ritual selesai, Patung dibawa ke kerajaan. Karena wajahnya sangat mirip dengan manggale, raja tersebut merasa senang dan rasa rindu terhadap anaknya bisa terobati. Jadi, kapan saja Raja rindu dengan anaknya atau masihol (dalam bahasa batak), di adakanlah pesta dengan pargocci (pemain musik batak) untuk membuat Patung tersebut menari bersama raja. Raja Menamakan Patung tersebut Sigale-gale yang berarti lemah lunglai.

- Penulis : Baik pak, Terima kasih ya, nanti kalau ada yang mau ditanyakan apakah boleh saya tanyakan lagi pak?
- Narasumber : Siap silahkan saja..
- Penulis : Iya pak, nanti saya tanyakan lagi
- Narasumber : Iya Lora

Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara dengan Narasumber



Lampiran 4. Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat

Survey Pengetahuan tentang Patung Sigale-gale

Kepada Bapak/Ibu dan teman-teman yang terhormat, dalam rangka penelitian yang akan saya lakukan dengan judul "Pengembangan Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-Gale dari Tanah Batak", saya Lora Elfira Br Sembiring, mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika- Undiksha, akan melakukan survei mengenai pengetahuan Bapak/Ibu dan teman-teman mengenai Patung Sigale-gale yang menjadi topik saya, dimana hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi lebih luas mengenai salah satu keunikan budaya yang ada di Indonesia .

Peneliti memohon kesediaan dan partisipasi Bapak/Ibu dan teman-teman semua untuk mengisi kuesioner dengan jujur dan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, atas kesediaannya saya ucapkan Terima Kasih.



lora@undiksha.ac.id (not shared) [Switch account](#)



* Required

Nama *

Nama ditulis dengan Lengkap

Your answer

Asal *

- Sumatera Utara
- Luar Sumatera Utara

Usia *

- 13-15
- 16-24
- 25-35
- 36 - 50
- <50

Apakah anda tau/pernah mendengar adanya "Patung Sigale-Gale"? *



- Ya
- Tidak

Pernahkah kalian mengunjungi/menyaksikan patung sigale-gale secara langsung? *

- Ya
- Tidak

Tahukah kalian apa nilai yang terkandung dari patung Sigale-gale tersebut? *

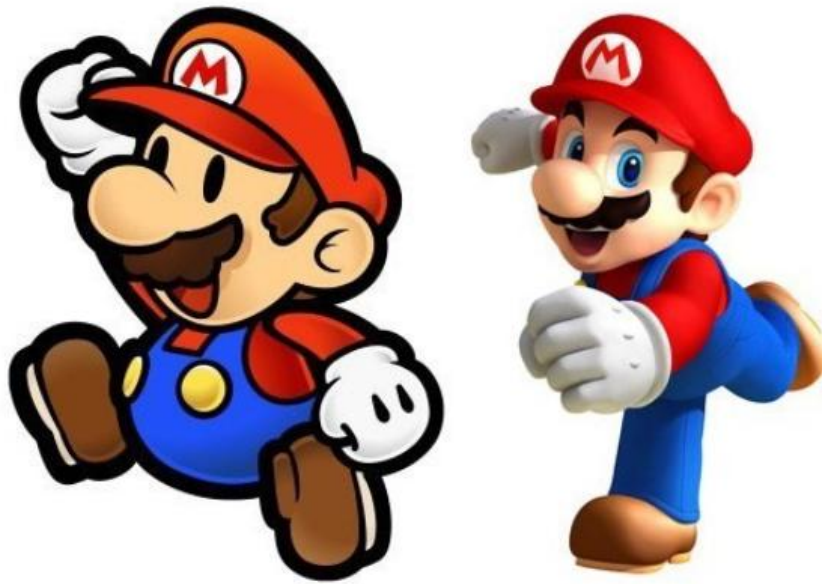
- Ya
- Tidak

Media informasi apa yang lebih kalian minati dalam mendapatkan Informasi? *

- Menonton Video
- Membaca Berita/Buku



Apakah kamu lebih menyukai film 3D daripada 2D? *



- Ya
- Tidak

Pernahkah kalian menonton film 3 Dimensi? (Contoh kartun: Upin Ipin, Frozen, Toy Story 3, Barbie,dll) *

- Ya
- Tidak

Menurut kamu apakah generasi muda masih mengetahui tentang Patung sigale-
gale ini? *

- Ya
- Hanya Sedikit
- Sebagian besar
- Tidak

Menurut kamu apakah penelitian ini perlu dilakukan? *

- Ya
- Tidak

Apa yang kalian harapkan dari penelitian ini? *

Your answer _____

Saran untuk penelitian ini *

Your answer _____

Lampiran 5. Hasil Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat

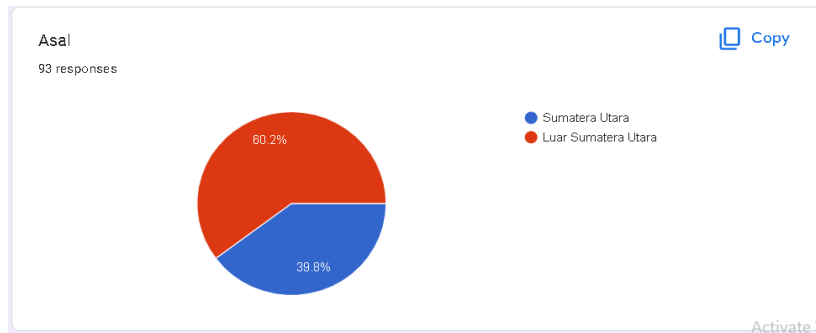
1. Nama

No.	Nama Responden
1	Risky ariyanta tarigan
2	Bagus Surya Wibowo
3	Dahlia br tarigan
4	Bonar Pande Sinaga
5	Dongan Pakpahan
6	Herman Sianturi
7	Alesandro Obigael Pasaribu
8	jocelyn
9	Christian Jordan Tioma Siregar
10	Dita
11	Yunika Dewi Anggraini Manurung
12	Wulan Simanjuntak
13	Erlinawati br gintinf
14	Yoas
15	Daniel Sihite
16	Mahrani
17	Rapelda U. Mada Ibpa Br Tarigan
18	Dedy Sugiarto
19	Rachel imanuela
20	Meramis Sembiring
21	Monika Juliana Saragih
22	Anggi Valentina br Situmeang
23	Salfarina dilla
24	Kristoper
25	Ananta Try Anugrah Saragih
26	Safhira Dwi
27	Meuthia Rizka Amana
28	Eben haezer Perangin angin
29	Nanda Novelia Syafitri
30	Steevanie Anyerika Veronica Rory
31	Lidya Agustina
32	Janawati br Sinukaban
33	Ahmad Rialviansyah harahap
34	Dewi Sari Br Ginting
35	Arihta Saragih
36	Nova Angelika Sitorus
37	Sharfina Farhah Naziha
38	Acep Taufik Hidayat
39	Kadek Darmawan
40	Tri Sukma
41	I Gusti Agung Michael Swisnandya

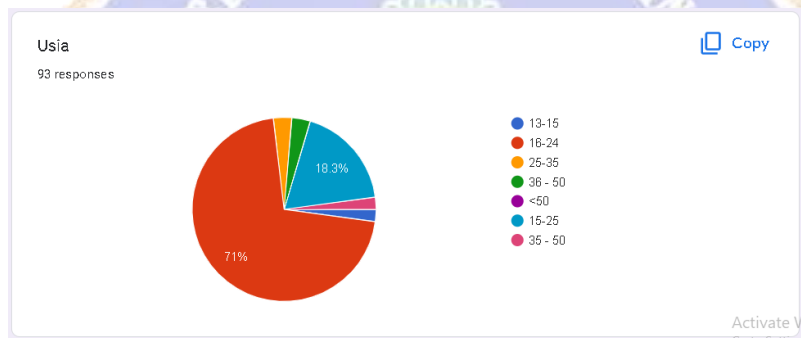
42	I Made Bhisma Putra Nugraha
43	Made Ardi Sudipta
44	Putri eodytha Aisya P
45	Rizki Asiddiky
46	I MADE MAHENDRA PUTRA PRATAMA
47	I Putu Bayu Ananta Surya
48	Wahyu Singgih Wicaksono
49	Ni Wayan Anik Puspita Sari
50	I Gusti Nyoman Anton Surya Diputra
51	Luh Rista Hardiantini
52	Hanosi Wazri
53	Alfiansyah
54	I Gede Mahendra
55	Luh Gede Pramesti Indrasuari
56	Putu Zasya Eka Satya Nugraha
57	Ni Luh Puja Sasmita
58	Putu Indah Permata Aji
59	Made edi irawan
60	Gede Bayu Budi Arta
61	I Putu Bastian Adi Putra
62	I Kadek Chrisna Bimantara Jelantik Bukian
63	Elisabeth Cristina Deppasulle
64	Ni Putu Ragita Cahya Wicaksani
65	Mohamad Yusuf Ravi Aroito Maulana
66	Agyng Ukki Galih Cahyaningsih
67	Made Dwi sukarasa
68	Ni Luh De Paramita Sari
69	Sindy Sukma
70	Anak Agung Ayu Suwandewi
71	I PUTU GEDE DHARMA SAPUTRA
72	Ni Komang Anggri Anggreni
73	Fatahillah
74	Ni Putu Gita Oktayani
75	I Putu Bagus Surya Wijaya
76	Gusti Putu Yunky Prakasa
77	Ida Bagus Nyoman Pascima
78	Gede Satriadi Utama
79	Yuventus Monemnasi
80	Luh Sunia Dewi
81	Najah ghina nur hanifah
82	Kanti Lestari
83	Laela Maulida fitrianisa
84	Satria Imawan Adi Putra Pande
85	Dwi Pegi H.
86	Nyoma Gotama
87	Putu Widya Pratiwi

88	Ketut Nova Wirya Dinata
89	Ni Ketut Puji Gayatri
90	Abdul Haris
91	Arnold Huga
92	I Putu Angga Pastika Febriana

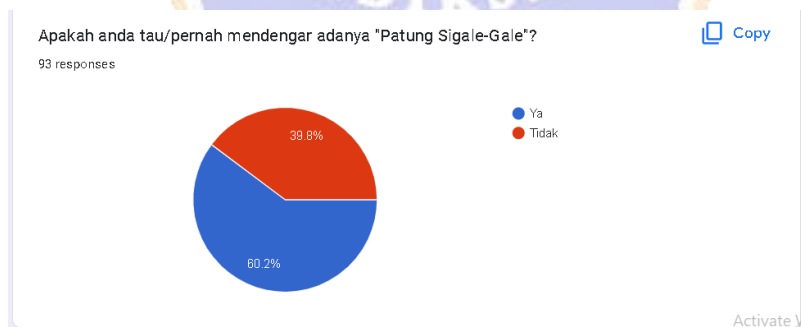
2. Asal



3. Usia



4. Apakah anda tau/pernah mendengar adanya "Patung Sigale-Gale"?



5. Pernahkah kalian mengunjungi/menyaksikan patung sigale-gale secara langsung?



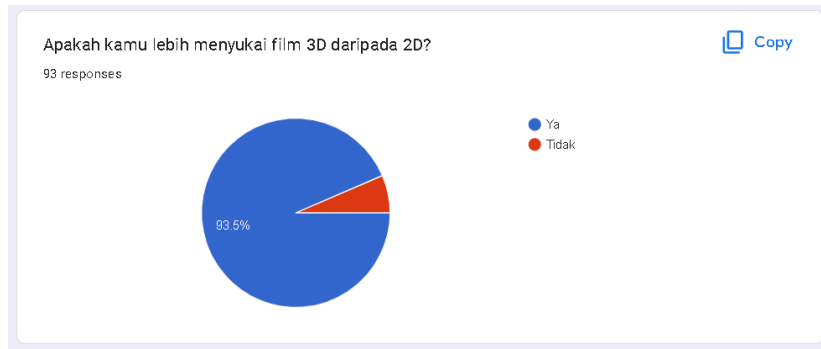
6. Tahukah kalian apa nilai yang terkandung dari patung Sigale-gale tersebut?



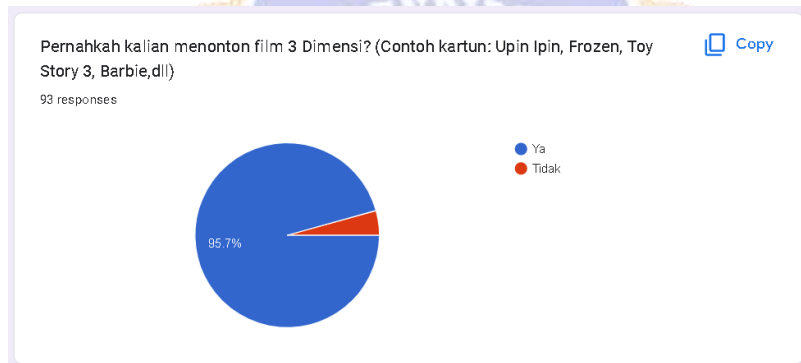
7. Media informasi apa yang lebih kalian minati dalam mendapatkan Informasi



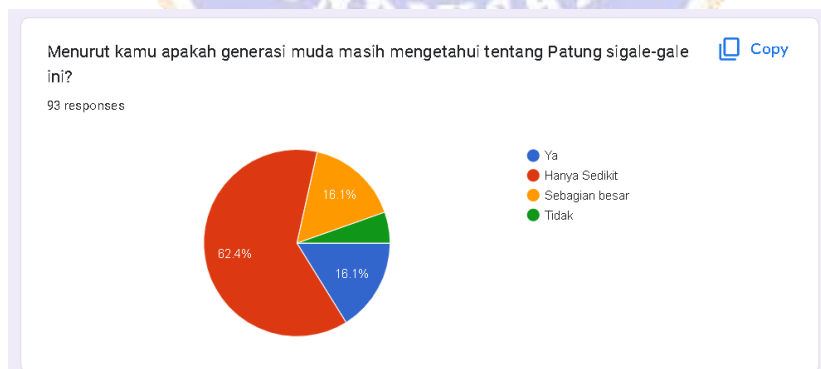
8. Apakah kamu lebih menyukai film 3D daripada 2D?



9. Pernahkah kalian menonton film 3 Dimensi? (Contoh kartun: Upin Ipin, Frozen, Toy Story 3, Barbie,dll)



10. Menurut kamu apakah generasi muda masih mengetahui tentang Patung sigale-gale ini?



11. Menurut kamu apakah penelitian ini perlu dilakukan?



12. Apa yang kalian harapkan dari penelitian ini?

No.	Apa yang kalian harapkan dari penelitian ini?
1	Penelitian ini diharapkan mampu menaikkan minat generasi muda untuk lebih memahami tentang pengetahuan budaya, adat, keunikan indonesia melalui animasi 3d
2	supaya bisa memperkenalkan budaya ke pada generasi berikutnya
4	Harapan untuk penelitian ini adalah sekiranya dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat bermanfaat bagi pendengar atau penerima hasil atau luaran dari hasil penelitian nantinya.
5	Supaya informasi ini dapat diketahui banyak orang terutama pemuda
6	Yang kami harapkan supaya anak anak muda jaman sekarang supaya tidak lupa dengan budaya kita
7	Semoga dengan adanya penelitian ini, dapat memperkenalkan adat, tradisi, dan sejarah suku Batak menjadi lebih dikenal di seluruh Indonesia
8	mengetahui makna dari patung sigale gale tersebut.
9	Agar budaya ttp terjaga dan terlestarikan sampai kapan pun
10	Informasi latar belakang sigale" dan harapannya drngan penelitian ini banyak wisatawan yang berkunjung ke sigale
11	Mendapatkan informasi baru dan dapat menarik wisatawan untuk semakin mengunjungi patung sigale - gale
12	Agar peneliti dapat memperkenalkan patung sigale gale ini ke banyak orang di dalam sumatera maupun luar sumatera dan patung sigale gale lebih dikenal dan diketahui banyak orang terutama generasi muda.
13	Agar anak muda dengan mudah mendapat kan infomasi tentang budaya di indonesia
14	Agar anak jaman sekarang mengetahui budaya budaya terdahulu
15	Semoga dengan adanya penelitian ini, generasi muda skarang dapat mengetahui lebih mengetahui keberagaman.
16	Dapat membantu mengenalkan sigale-gale kemasyarakat luas
17	Anak anak muda jaman sekarang mengetahui sejarah dari patung sigale gale

18	Agar masyarakat bisa lebih tau tentang patung Sigale-gale
19	Semoga penelitiannya lancar dan lebih dipahami oleh pembaca
20	Mengetahui lebih dalam tentang patung Sigale-gale
21	Semoga penelitiannya berjalan lancar
22	Banyak orang yg semakin penasaran tentang patung sigale-gale
23	Anak muda sekarang harus tau tentang budaya yang ada di negaranya terutama di daerah tempat ia tinggal
24	Dalam penelitian ini harus adanya peran kita sebagai generasi muda dalam perkembangan modern saat ini, dalam memberitahu kepada banyak anak muda bahwa pentingnya adat tersebut ataupun patung si gale” tersebut
25	menanamkan budaya kepada anak zaman skrg agar lebih tau tentang peninggalan ² jaman dulu (contoh nya : patung Sigale-gale)
26	Mengenalkan budaya sumatera utara yakni Patung sigale-gale dengan cara yang disukai generai muda sekarang
27	Semoga dengan adanya penelitian ini, budaya patung sigale gale bisa dilestarikan
29	Semoga dengan Penelitian ini bisa berdampak baik untuk melestarikan budaya di sumatera utara dan mampu menambah minat dan pengetahuan bagi anak bangsa agar lebih mengenal ragam budaya yang ada diindonesia
30	Semakin menambah wawasan akan budaya. Karena banyak orang yang budayanya sendiripun dia tidak tahu
31	Semoga dengan adanya 3dimensi bisa memanfaatkan patung sigale gale untuk ditingkatkan sehingga banyak orang mengetahuinya.
32	Agar keunikan legenda patung sigale gale dr daerah sumatera utara ini semakin dikenal org banyak
34	Supaya anak2 sekarang semakin cinta sama budaya mereka
35	Mengharapkan penelitian ini bisa berguna bagi kehidupan ora g banyak
36	Penelitian ini dapat membuat masyarakat sumatera utara dan diluar sumatera bahkan hingga ke mancanegara mengetahui keberagaman budaya di indonesia salah satunya budaya bangsa batak toba yang memperkenalkan patung sigale-gale sebagai salah satu ciri khas dari bangsa batak toba.
37	Semoga penelitian ini dapat membuahkan hasil yang bagus dan sesuai dengan apa yang diharapkan
38	Menambah Wawasan atau pengetahuan tentang patung Sigale-gale
39	Ada nya perkenakan Patung Si gele gele melalui animmasi
40	Dapat memberikan pengetahuan terkait informasi tersebut.
41	Mengembangkan potensi budaya daerah (especially for kearifan lokal) adalah poin utama yang perlu ditonjolkan dalam penelitian ini yang dapat membuat para penonton menjadi lebih paham akan kearifan lokal yang ada di setiap daerah beserta moral value yang akan ditunjukkan.
42	Dengan adanya penelitian ini diharapkan supaya masyarakat atau generasi muda terutama yang berasal dari luar provinsi Sumatra Utara juga mengetahui mengenai kebudayaan yang ada disana.
43	Mampu menganalisa secara mendalam patung si gale-gale sebagai upaya perluasan dan pelestarian budaya lokal setempat

44	Sangat diharapkan karena bisa tetap menjaga kearifan budaya Indonesia. Selain itu para masyarakat bisa lebih mengetahui apa itu patung gale-gale
45	Memoerkenalkan patung sigale-gale dengan vidio animasi 2D/3D agar orang levih tertarik menonton
46	Agar bisa dapat mengetahui kebudayaan luar daerah saya
47	memperluas pengetahuan mengenai budaya
48	Semoga penelitian ini dapat memberikan pengetahuan, khususnya untuk generasi muda tentang Patung Sigale-gale
49	Semoga penelitian ini dapat mengangkat value dari patung si gale gale sehingga lebih dikenal oleh masyarakat
50	Generasi muda mengetahui budaya luar daerah
51	Informasi mendalam tentang patung sigale-gale
53	Penelitian bisa memperlua pengetahuan bagi generasi bangsa agar lebih mengetahui tentang kebudayaan suatu daerah
54	Media yang bisa memperkenalkan kesenian daerah seperti gale gale
55	Dengan adanya penelitian ini saya berharap agar saya lebih memahami lagi tentang sejarah dan juga nilai yang terkandung dalam patung Sigale-Gale
56	Dihasilkannya media edukasi yang interaktif terkait informasi patung sigale-gale
57	Dapat menyajikan suatu media untuk menjelaskan bagaimana cerita atau sejarah patung si gale gale
58	Dapat menghibur dan mengedukasi
60	Yang saya harapkan dari penelitian ini adalah agar penelitian ini cepat terealisasikan
61	Informasi penting berkaitan dengan patung Sigale-gale
62	Keunikan budaya batak agar bisa lebih dikenal khususnya generasi muda
63	Semoga penelitian ini dapat bermanfaat
64	Masyarakat dan anak muda lebih tahu tentang sigale gale
66	Mengetahui selaga budaya indonesia
67	Agar saya mengetahui tentang sigale gale
68	Untuk memberikan informasi mengenai patung sigale-gale ke khalayak umum khususnya yg diluar sumatra
69	Semoga bisa membuka wawasan anak bangsa lebih luas lagi terkait dengan budaya disuatu daerah
70	Adanya media informasi yang menyampaikan tentang sejarah patung singale-gale
71	harapan saya untuk penelitian ini bisa menghasilkan hasil yang memuaskan, dan dapat mendalami lagi mengenai Patung Sigale-Gale
72	Semoga dengan adanya penelitian ini dapat memperkenalkan patung sigale gale dikalangan anak muda
73	Supaya dengan adanya penelitian ini, supaya generasi muda tau apa itu patung sigale gale dan apa makna yang terkandung pada patung sigale gale ini
74	Bisa menjelaskan apa itu patung sigale gale
75	Diharapkan dari penelitian ini anak anak zaman skrng bisa mengetahui ttg budaya luar

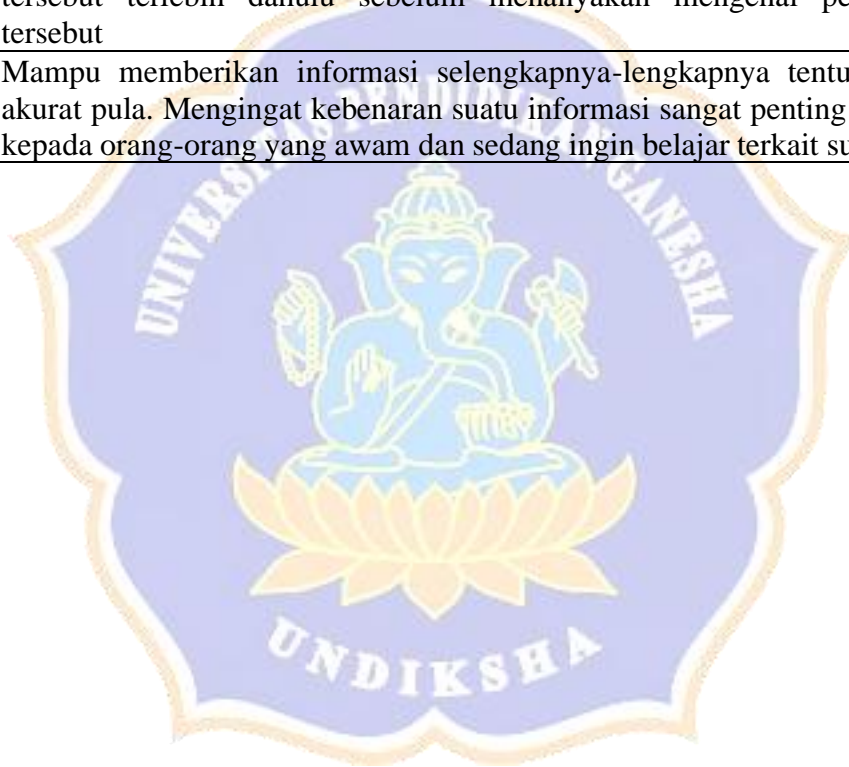
76	Untuk memperkenalkan budaya yang jarang terdengar oleh khalayak umum
77	Masyarakat batak tetap mencintai dan melestarikan budayanya.
78	Sukses memberi tahu dunia tentang patung ini
79	semoga mendapat hasil yang baik dan dari penelitian ini bisa menambah pengetahuan.
80	Yang diharapkan informasi yang mampu mengedukasi dan mengenalkan patung sigale gale tersebut
82	dihasilkan animasi 3d yang informatif dan dapat disebarluaskan sehingga menambah pengetahuan para pemuda tentang patung sigale gale
83	Masyarakat luas jadi mengetahui informasi mengenai Patung sigale-gale
84	bisa membuat media informasi menarik terkait tradisi yang terkandung dalam patung sigale-gale
85	Semoga penelitian ini bisa menjadi media dalam menyampaikan kearifan lokal suku Batak atau esensi dan nilai yang terkandung dari tari Sigale-gale dalam meningkatkan pengetahuan budaya daerah
87	Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi yang jelas mengenai tradisi sigale gale
88	animasi di publikasikan dalam bentuk web, bukan hanya video
89	Diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu bentuk pelestarian tradisi yang ada di Indonesia
91	Semoga penelitian ini bisa bermanfaat buat anak anak muda
92	Terwujudnya kembali rasa peduli kepada generasi muda sekarang terhadap patung sigale-gale tersebut
93	Mampu memberikan informasi atau pemahaman kepada setiap orang terkait keunikan di Indonesia khususnya terkait Patung Sigale-Gale yang layak diketahui kita semua sebagai orang Indonesia sekaligus upaya melestarikannya.

13. Saran untuk penelitian ini

No.	Saran untuk penelitian ini
1	Agar dalam penyampaian karakter dari sigale gale lebih mudah dipahami, dan dalam bentuk yang unik
2	tetap berkaya untuk generasi muda berikutnya
3	Supaya hasilnya baik,dan kedepanya baik
4	Saran untuk penelitian ini semoga nantinya produk film 3D yang akan dibuat nantinya lebih menarik agar para generasi muda atau anak-anak khususnya tertarik untuk melihat produk yang dibuat sehingga tujuan untuk membuat produk ini bisa tercapai.
5	Tetap semangat untuk memberi informasi yg bermanfaat bagi banyak orang
7	Penelitian ini harap lengkap
8	agar dilakukan kegiatan penelitian secara menyeluruh
9	Semoga penelitian ini membuat kelestarian budaya tetap terjaga
12	Semoga penelitiannya lancar dan bisa merancang sebuah sistem untuk penelitian ini

14	Saran saya, penelitian ini harus terperinci
16	Semoga penelitian ini bisa memberikan insight baru kepada masyarakat
17	Diharapkan mampu menuangkan cerita dari patung sigale gale agar sejarahnya tetap diketahui pada jaman ini
23	Semoga lancar untuk penelitiannya
24	Memperbanyak media atau pun karya dalam penelitian tersebut, supaya generasi muda juga tertarik mengikuti adat tersebut
27	Sudah bagus, mungkin lebih banyak ditambah pertanyaannya terkait patung sigale gale terkhusus di bagian makna dari patung nya jadi bisa tau apakah anak muda zaman sekarang tuh beneran tau atau salah kaprah tentang makna patungnya... tetep semangat, semoga cepat lulus
32	Kami siap membantujika diperlukan informasi tentang patung sigale gale
34	Jangan pernah lupakan budaya
35	Tetap Melakukan yang terbaik
36	Penelitian ini di dapat dikembangkan lebih naik lagi
38	Mengemas film 3d ini dengan menarik sesuai minat anak muda sekarang
39	pastikan patung si gele gele yang menjadi objek utama
40	Dilaksanakan dengan sungguh-sungguh
41	Perbanyak membaca dan referensi, bila perlu bisa bertanya pada tetua adat daerah sekitar agar apa yang diproduksi tidak menimbulkan pro dan kontra kedepannya
42	Semoga penelitian ini hasil film animasi sesuai dengan budaya aslinya atau sesuai dengan kenyataannya.
43	Menghasilkan luaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna
45	Memoerkenalkan patung sigale-gale dengan vidio animasi 2D/3D agar orang levih tertarik menonton
46	Agar bisa di tahuhi seluruh kalangan anak muda di Indonesia
47	dibuat suatu cerita yg ringan, jadi tidak fokus dlm patung, namun unsur budaya patung adalah komponen utama dari character. ya jadi pengemasannya supaya tidak menjadi suatu animasi dokumenter
50	Pembuatan media interaktif patung Sigale-gale
55	Sarannya yaitu agar informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh penonton
56	Film 3 dimensi yang dicanangkan sudah baik sebagai media edukasi
57	Saran untuk penelitian ini agar dapat menciptakan dan menyajikan media yang menarik untuk menambah wawasan masyarakat yang ingin mengetahui tentang cerita patung si gale gale
62	Semoga bisa bermanfaat dan semangat, semoga cepat lulus :v
64	Gunakan vidio 3D yang mebarik dan mudah dipahami
67	Mohon dilakukan dengan fakta yang nyata
68	Agar dapat memberikan informasi secara menarik dan interkatif.
70	Dapat mudah dimengerti oleh semua masyarakat indonesia dan dapat memberikan informasi tentang sejarah patung sigale-gale
71	yang banyak mencari sumber ya tentang Patung Sigale-Gale, bila perlu langsung ke asal patung tersebut untuk mencari informasi
73	Saran saya buatlah sekeratif mungkin

74	Agar penelitian bisa membantu memberikan informasi mengenai patung sigale gale
75	Lakukan yang terbaik
76	Menggunakan sumber terpercaya dan sedetail mungkin
77	Animasi menghibur dan layak dinikmati
80	Dikerjakan dengan cermat dan semangat
82	hasil animasi dapat disebarluaskan kepada pengisi survei atau di upload di sosial media sehingga bisa menjangkau banyak orang
84	semoga bisa dilancarkan dalam proses realisasi penelitian
88	coba pakai three.js https://threejs.org/ --> editor: https://threejs.org/editor/ , bisa import glb gltf blender
89	Diharapkan informasi yang terkandung di dalam penelitian ini dapat tersampaikan dengan baik ke semua target penonton nantinya
92	Diharapkan memberi sedikit background story mengenai sigale gale tersebut terlebih dahulu sebelum menanyakan mengenai penelitian tersebut
93	Mampu memberikan informasi selengkap-lengkapya tentu secara akurat pula. Mengingat kebenaran suatu informasi sangat penting apalagi kepada orang-orang yang awam dan sedang ingin belajar terkait suatu hal.



Lampiran 6. Skenario

SCENARIO FILM ANIMASI 3 DIMENSI "LEGENDA PATUNG SIGALE-GALE"

ACT

EXT. Kerajaan

Narrator : Dahulu kala, di Provinsi Sumatera Utara, tepatnya di pulau Samosir, terdapat sebuah kerajaan yang dipimpin oleh raja yang amat bijaksana bernama Raja Aji Bahat. Ia memiliki seorang putera tunggal yang amat dikasihinya, bernama Manggale.

Prajurit

Lapor baginda raja, kami melihat beberapa prajurit dari negara tetangga sedang bersembunyi di dalam hutan perbatasan, sepertinya mereka akan berencana untuk menyerang wilayah kita.

Raja

Jangan biarkan ini terjadi, segera kumpulkan penasihat dan siapkan pasukan, atur strategi terbaik untuk melakukan perlawanan!

Prajurit

Baik baginda raja, kami akan diskusikan strategi perlawanan.

Raja

Anakku, ikutlah bersama para pasukan dan lindungi wilayah kita!

Manggale

Baiklah Ayah, aku akan ikut dan memimpin pasukan kita untuk mengusir para penyusup itu!

EXT. Halaman Kerajaan

Narrator: Manggalepun menyusul para pasukan untuk menyiapkan strategi perlawanan.

Manggale, penasehat dan para pasukan mempersiapkan strategi dan segala alat perangnya seperti parang dan pedang.

EXT. Kerajaan

(Manggale menghampiri raja untuk melaporkan bahwa pasukan sudah siap untuk berperang)

Manggale

Ayah, pasukan sudah siap dan kami akan berangkat sekarang, kami minta restumu ayah.

Raja

Pergilah nak, usir para penyusup itu, doaku menyertai kalian

Manggale

Baik ayah.

EXT. Hutan

(Pasukan menyusuri hutan untuk mencari para penyusup)

Manggale

(sambil berbisik) "Itu mereka, semua pasukan atur posisi masing-masing, tunggu aba-aba terlebih dahulu, lalu serang mereka!"

Manggale

"SERANGGGGGG...!!!"

(Saat Berperang, manggale tertusuk dan tewas)

Prajurit

"Tuan bangunlah.. bangunlah Tuan.."

Manggale

(dengan lirih) "Kembalilah kalian, aku sudah tidak kuat, lindugilah kerajaan dan ayahku"

EXT. Kerajaan

(Prajurit kembali ke kerajaan untuk menyampaikan kabar buruk kepada Raja)

Raja

"Akhirnya kalian kembali juga, tapi mana anakku?
Mana anakku manggale?"

Prajurit

"Maafkan kami raja, kami tidak bisa membawa manggale pulang dengan selamat, manggale tewas di medan perang"
(dengan nada bersedih)

Raja

"Oh anakkuuu..anakku manggale..kenapa engkau begitu cepat meninggalkan ayah nak.. Manggalee.." (sambil menangis)

EXT. Kamar Raja

Narrator: Seluruh kerajaan berkabung, bersedih sekian lama membuat raja jatuh sakit

Datu

"Raja jatuh sakit karena sangat merindukan anaknya, bagaimana jika dibuatkan saja sebuah patung yang serupa dengan wajah manggale, setelah itu kita akan memanggil arwah manggale untuk masuk ke dalam patung tersebut agar dapat bergerak dan raja bisa melepas rindunya kepada manggale"

Penasehat

"Sepertinya boleh di coba.

Prajurit.. carikan pemahat terbaik untuk membuat patung serupa manggale"

Prajurit

"Baik Tuan" lalu berjalan keluar mencari pemahat

EXT. Kamar Raja

(Setelah mendapatkan pemahan terbaik, prajurit membawa pemahat tersebut kedalam kerajaan)

Penasehat

"Apa benar kamu pemahat terbaik di negeri ini?"

Pemahat

"Benar, tuan. Apa yang bisa saya lakukan untuk membantu raja?"

Penasehat

"Pergilah ke hutan tempat manggale tewas, buatlah patung yang serupa dengan manggale, sesuaikan ukuran dan wajahnya persis seperti manggale, Gunakanlah bahan kayu terbaik untuk patung tersebut dan buatah sebaik mungkin"

Pemahat

"Baiklah, tuan. Akan saya laksanakan."

EXT. Hutan

(Pemahat sehari-hari membuat Patung)

Pemahat

"Patung ini sudah selesai sempurna, saya ijin pulang tuan"

Penasehat

"Baik, pergi dan beristirahatlah"

Narrator: Setelah beberapa hari membuat patung, akhirnya patung yang persis dengan manggalepun selesai dibuat. Penasehat, Datu dan beberapa Prajurit pun mendatangi patung tersebut untuk dilakukan ritual pemanggilan roh manggale.

EXT. Kamar Raja

(Setelah selesai ritual, Patung dibawa ke dalam kerajaan untuk diperlihatkan kepada Raja)

Penasehat

"Raja.. raja.. bangunlah, lihatlah apa yang kami
bawakan untukmu"

Raja

(Bangun dari tidurnya) "Anakkuuu..Apakah ini anakku?
Ini mirip sekali dengan Manggale, ini persis seperti
anakku manggale."

Penasehat

"Menarilah bersamanya raja, lepaskan rindumu pada
manggale"

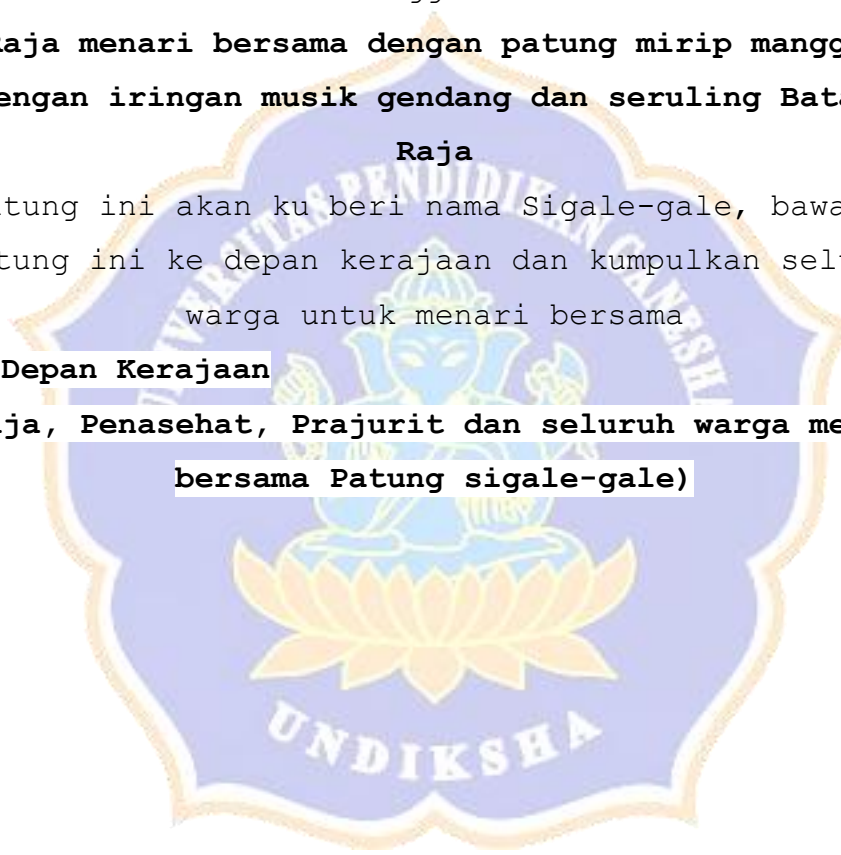
**(Raja menari bersama dengan patung mirip manggale
dengan iringan musik gendang dan seruling Batak)**

Raja

Patung ini akan ku beri nama Sigale-gale, bawakan
patung ini ke depan kerajaan dan kumpulkan seluruh
warga untuk menari bersama

EXT. Depan Kerajaan

**(Raja, Penasehat, Prajurit dan seluruh warga menari
bersama Patung sigale-gale)**



Lampiran 7. Sinopsis

SINOPSIS LEGENDA PATUNG SIGALE-GALE

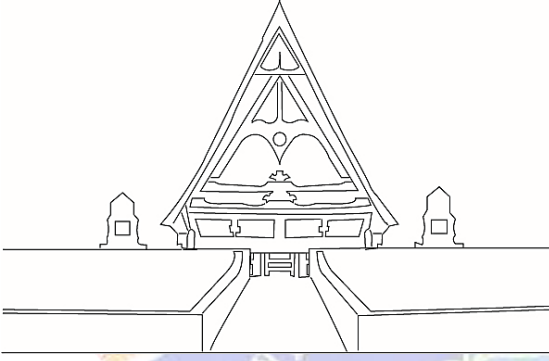
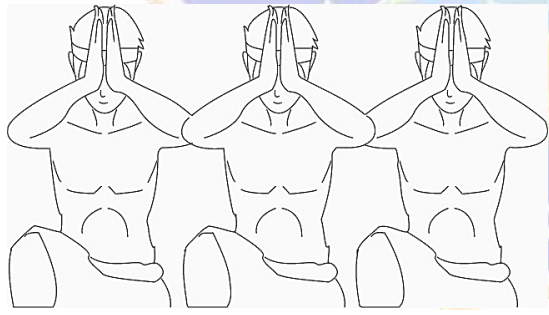
Sigale-gale merupakan sebuah patung perwujudan dari seorang anak kesayangan raja. Pada zaman dulu, ada seorang raja yang bijaksana. Raja hanya punya seorang anak lelaki bernama Manggale. Sama seperti ayahnya, Manggale pun sangat mencintai rakyatnya. Pada suatu hari, ketenteraman di daerah itu terusik, di hutan perbatasan daerah itu berkumpul prajurit negeri tetangga yang ingin menjarah harta kekayaan yang ada di negeri itu. Raja memerintahkan Manggale bersama prajurit terbaiknya untuk mengurus musuh tersebut. Sampai kemudian, sebagian prajurit pulang dan tidak ada Manggale di antara mereka. Manggale tewas di medan pertempuran. Raja sangat sedih hingga akhirnya jatuh sakit.

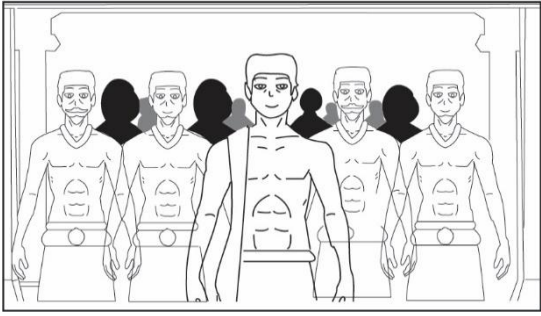

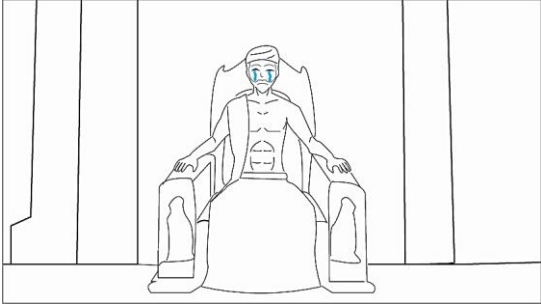

Para penasihat Raja sudah memanggil banyak datu, tetapi tidak ada yang mampu menyembuhkan Raja. Pada akhirnya seorang datu memberi saran pada penasihat kerajaan untuk membuat patung kayu yang mirip dengan wajah Manggale. Dipanggillah pemahat terbaik di kerajaan untuk mengerjakan patung itu. Sang pemahat menggunakan kayu pohon nangka sebagai bahan karena kayu nangka sangat keras. Setelah patungnya jadi, datu menggelar upacara ritual dengan meniup Sordam dan memainkan gondang sabangunan untuk memanggil roh Manggale. Karena patung itu sangat mirip dengan putra kesayangannya yang telah meninggal, kerinduan raja pada Manggale sedikit demi sedikit terobati. Apalagi patung itu bisa menari sendiri, jadi setiap Raja rindu dengan putranya, ia akan manortor bersama patung itu. Raja memberi patung ini nama sigale-gale yang artinya si lemah-lembut.

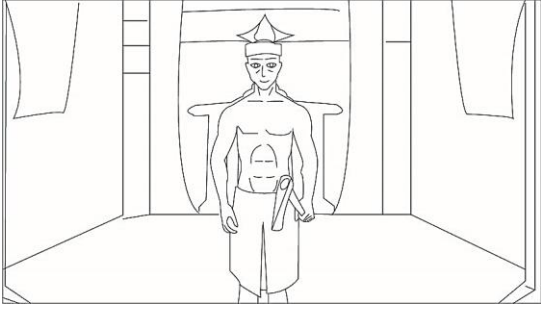
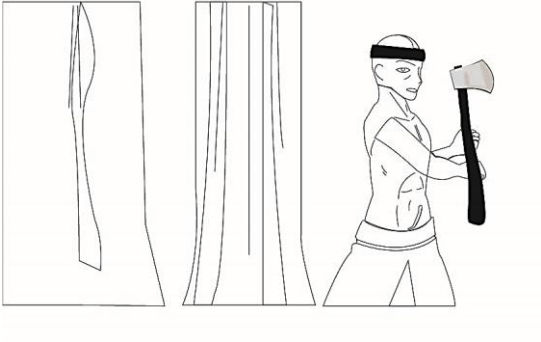
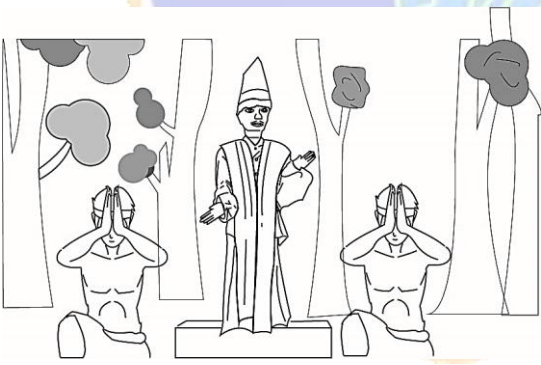

Seiring dengan perkembangan zaman, kini patung Sigale-gale telah dihadirkan pada seni pertunjukan wisata di Tomok. Kesenian patung Sigale-gale masih bisa disaksikan pertunjukannya di Tanah Batak, Samosir, bedanya pada pertunjukan tersebut patung sigale-gale sudah dikendalikan oleh seseorang yang berada di belakang Patung.

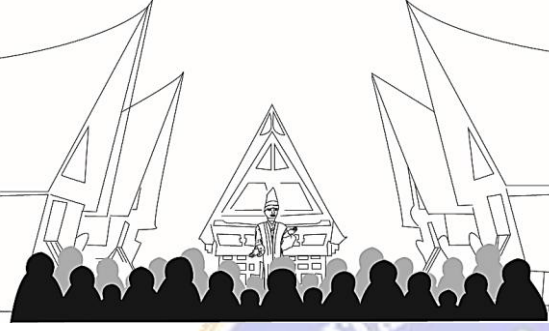

Lampiran 8. Storyboard

STORYBOARD LEGENDA PATUNG SIGALE-GALE

No.	Visual	Narasi	Durasi (s)
1.	<p>LEGENDA PATUNG SIGALE-GALE</p> <p>(Background kerajaan)</p>	<p>Judul Film</p>	<p>12"</p>
2.		<p>Narasi:</p> <p>Dahulu kala, di Provinsi Sumatera Utara, tepatnya di pulau Samosir, terdapat sebuah kerajaan yang dipimpin oleh raja yang amat bijaksana bernama Raja Aji Bahat. Ia memiliki seorang putera tunggal yang amat dikasihinya, bernama Manggale.</p>	<p>20"</p>
3.		<p>Scene 1:</p> <p>Prajurit datang mengadu kepada raja bahwa ada penyusup dari negeri seberang. Raja yang mendengar berita tersebut marah dan menyuruh pasukan melakukan perlawanan.</p>	<p>70"</p>
4	<p>Diskusi</p>		<p>10"</p>

No.	Visual	Narasi	Durasi (s)
5.		<p>Scene 4:</p> <p>Setelah persiapan perang selesai, pergilah Manggale bersama pasukan terbaiknya.</p>	33"
6.		<p>Scene 6:</p> <p>Pasukan berperang hingga akhirnya menewaskan Si Manggale</p>	30"
7.		<p>Scene 8:</p> <p>Raja yang Melihat pasukan pulang tanpa manggale pun sangat sedih, apalagi mendapat kabar bahwa anak kesayangannya itu telah tewas.</p>	55"
8.		<p>Scene 9:</p> <p>Seluruh kerajaan berkabung, bersedih sekian lama membuat raja jatuh sakit. Seorang datu menganjurkan agar dibuatkan sebuah patung kayu dengan wajah serupa manggale.</p>	40"

No.	Visual	Narasi	Durasi (s)
9.		<p>Scene 11:</p> <p>Pemahat yang sudah dipanggilpun datang ke kerajaan untuk diberitahu apa yang harus dibuatnya.</p>	35"
10.		<p>Scene 12:</p> <p>Setelah mendapat Perintah, pemahat mulai bekerja membuat patung. Patung dibuat jauh dalam hutan, tempat dimana menggale gugur. Diyakini bahwa roh manggale masih berada di dalam hutan itu.</p>	30"
11.		<p>Scene 13:</p> <p>Sebuah patung yang mirip sekali dengan manggale selesai dibuat. Dengan ritual, roh Manggale dipanggil untuk masuk ke dalam patung.</p>	10"
12.		<p>Scene 15:</p> <p>Setelah ritual dilakukan, Lalu patung diangkut menuju kerajaan. Melihat patung itu, kerinduan raja perlahan terobati, apalagi patung itu bisa</p>	60"

No.	Visual	Narasi	Durasi (s)
		menari sendiri digerakkan oleh roh manggale. Setiap kali raja merindukan putranya, ia akan menortor bersama patung itu.	
13.		<p style="text-align: center;">Scene 16:</p> <p>Seluruh rakyat ikut menari bersama, raja memberi nama patung itu sigale-gale, yang berarti si lemah lembut.</p>	20"
14.		Credit	50"
15.		Logo	3"

Lampiran 9. Instrumen Uji Ahli Isi

INSTRUMEN UJI AHLI ISI

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI

“LEGENDA PATUNG SIGALE-GALE”

Nama Penguji :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom yang tersedia sesuai penilaian anda.

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Ketepatan Informasi			
1	Informasi dari Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale sudah lengkap dan jelas		
2	Nilai-nilai yang terkandung dari Legenda Patung Sigale-gale sudah disampaikan dengan lengkap dan jelas		
B. Ketepatan ilustrasi yang digunakan pada film			
3	Ilustrasi tokoh dalam Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.		
4	Ilustari latar belakang tempat sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.		
C. Kesesuaian cerita dengan sinopsis			
5	Alur cerita Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale sudah sesuai dengan sinopsis		
6	Narasi dan dialog tokoh sudah sesuai dengan storyboard		

Saran :

.....
.....
.....
.....

Kesimpulan :

Berikan tanda centang (√) pada pilihan dibawah ini

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI LEGENDA PATUNG SIGALE-GALE

1. Layak Dilanjutkan Tanpa Revisi ()
2. Layak dilanjutkan sesuai revisi ()
3. Tidak layak dilanjutkan ()

Singaraja,2023

Mengetahui dan Menyetujui

(.....)



Lampiran 10. Instrumen Uji Ahli Media

UJI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI

“LEGENDA PATUNG SIGALE-GALE”

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk :

Berikan tanda centang (√) pada indikator penilaian sesuai dengan pendapat anda.

Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

No	Indikator Penilaian	Alternatif Jawaban	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kesesuaian Visual			
1	Pencahayaan dan kontras warna pada film sudah sesuai		
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter		
3	Tampilan background sudah sesuai dengan sketsa background		
B. Kesesuaian Audio			
4	Music (backsound) yang digunakan sudah sesuai		
5	<i>Sound effect</i> yang di gunakan suda sesuai		

6	Suara narator dan suara tokoh karakter sudah jelas dan sesuai		
C. Kesesuaian Alur Cerita			
7	Alur cerita yang disampaikan sudah sesuai dengan sinopsis cerita		

Saran :

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Berikan tanda centang (√) pada pilihan dibawah ini

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI LEGENDA PATUNG SIGALE-GALE

1. Layak Dilanjutkan Tanpa Revisi ()
2. Layak dilanjutkan sesuai revisi ()
3. Tidak layak dilanjutkan ()

Singaraja2023

Mengetahui dan Menyetujui

(.....)

Lampiran 11. Instrumen Uji Respon Pengguna

UJI RESPON PENGGUNA

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI

“LEGENDA PATUNG SIGALE-GALE”

Nama :

Tanggal Penilaian :

Petunjuk :

Sebelum mengisi angket, pengguna dipersilahkan untuk menyaksikan film animasi baik melalui perangkat HP atau laptop yang dapat diakses melalui internet dan memberi penilaian terhadap sejumlah pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda centang (√) pada option nilai yang tersedia di setiap nomor. Berikanlah penilaian pada setiap pernyataan yang ada.

Keterangan :

- ✓ STS : Sangat Tidak Setuju
- ✓ TS : Tidak Setuju
- ✓ CS : Cukup Setuju
- ✓ S : Setuju
- ✓ SS : Sangat Setuju

Form Angket Respon:

NO.	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Alur cerita pada Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale mudah di pahami					
2	Saya belum dapat memahami makna yang disampaikan dalam Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale.					
3	Alur dan isi cerita pada Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale sudah sesuai dengan cerita asli dari Legenda Patung Sigale-gale.					

4	Setelah menonton Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale saya masih belum mengetahui nilai yang terkandung dalam ceritanya					
5.	Saya baru mengetahui bagaimana Legenda Patung Sigale-gale setelah menonton Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale					
6	Penyajian Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale kurang menarik					
7	Menurut saya Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale sangat bermanfaat untuk masyarakat					
8	Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale memiliki visual dan suara yang kurang jelas					
9	Unsur kebudayaan yang ada pada Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale sudah sesuai dengan budaya Batak					
10	Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale tidak cocok di tonton oleh segala usia					

Saran :

.....

.....

.....

.....

Singaraja.....2023

Mengetahui dan Menyetujui

(.....)

Lampiran 12. Hasil Uji Ahli Isi

- Uji Ahli Isi Pertama

Nama *	Pahala Sinaga
NIP *	-
Pekerjaan *	Wiraswasta

Activate W
Go to Setting

Tanggal Penilaian *
MM DD YYYY
06 / 19 / 2023

1. Informasi dari Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale sudah lengkap dan jelas *

Sesuai

Tidak Sesuai

2. Nilai-nilai yang terkandung dari Legenda Patung Sigalegale sudah disampaikan dengan lengkap * dan jelas

Sesuai

Tidak Sesuai

Acti
Go to

3. Ilustrasi tokoh dalam Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale sudah sesuai dengan sketsa * atau rancangan yang dibuat.

- Sesuai
- Tidak Sesuai

4. Ilustari latar belakang tempat sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat. *

- Sesuai
- Tidak Sesuai

Acti

5. Alur cerita Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale sudah sesuai dengan sinopsis *

- Sesuai
- Tidak Sesuai

6. Narasi dan dialog tokoh sudah sesuai dengan storyboard *

- Sesuai
- Tidak Sesuai

Act

Saran *

Film sudah sesuai untuk disebarluaskan

Kesimpulan *

1. Layak Dilanjutkan Tanpa Revisi
2. Layak dilanjutkan sesuai revisi ()
3. Tidak layak dilanjutkan ()

Act
Go t

- Ahli Isi Kedua

Nama *

Deni Sinaga

NIP *

-

Pekerjaan *

Wirausaha

Activate V
Go to Setting

Tanggal Penilaian *

MM DD YYYY

06 / 19 / 2023

1. Informasi dari Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale sudah lengkap dan jelas *

Sesuai

Tidak Sesuai

2. Nilai-nilai yang terkandung dari Legenda Patung Sigalegale sudah disampaikan dengan lengkap * dan jelas

Sesuai

Tidak Sesuai

Act

3. Ilustrasi tokoh dalam Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale sudah sesuai dengan sketsa * atau rancangan yang dibuat.

- Sesuai
- Tidak Sesuai

4. Ilustari latar belakang tempat sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat. *

- Sesuai
- Tidak Sesuai

Acti
Go to

5. Alur cerita Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale sudah sesuai dengan sinopsis *

- Sesuai
- Tidak Sesuai

6. Narasi dan dialog tokoh sudah sesuai dengan storyboard *

- Sesuai
- Tidak Sesuai

Saran *

Sudah sesuai dan semoga lancar seterusnya

Kesimpulan *

1. Layak Dilanjutkan Tanpa Revisi
2. Layak dilanjutkan sesuai revisi ()
3. Tidak layak dilanjutkan ()

Acti
Go to

Lampiran 13. Hasil Uji Ahli Media

- Uji Ahli Media Pertama

UJI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI

“LEGENDA PATUNG SIGALE-GALE”

Nama : Ida Bagus Nyoman Pascima

Pekerjaan : Dosen

Tanggal Pengujian : 27 Juni 2023

Petunjuk :

Berikan tanda centang (✓) pada indikator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

No	Indikator Penilaian	Alternatif Jawaban	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kesesuaian Visual			
1	Pencahayaan dan kontras warna pada film sudah sesuai	✓	
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter	✓	
3	Tampilan background sudah sesuai dengan sketsa background	✓	
B. Kesesuaian Audio			
4	Music (backsound) yang digunakan sudah sesuai	✓	
5	Sound effect yang di gunakan suda sesuai	✓	

6	Suara narator dan suara tokoh karakter sudah jelas dan sesuai	✓	
C. Kesesuaian Alur Cerita			
7	Alur cerita yang disampaikan sudah sesuai dengan sinopsis cerita	✓	

Saran :

Film dapat ditayangkan dan dapat dinikmati.

Kesimpulan :

Berikan tanda centang (✓) pada pilihan dibawah ini

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI LEGENDA PATUNG SIGALE-GALE

1. Layak Dilanjutkan Tanpa Revisi (✓)
2. Layak dilanjutkan sesuai revisi ()
3. Tidak layak dilanjutkan ()

Singaraja 27 Juni 2023

Mengetahui dan Menyetujui

(Signature)
Ilda Bagus Ngomay Pasima

- Uji Ahli Media Kedua

UJI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI

“LEGENDA PATUNG SIGALE-GALE”

Nama : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.

Tanggal Pengujian : 26 Juni 2023

Petunjuk :

Berikan tanda centang (✓) pada indikator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

No	Indikator Penilaian	Alternatif Jawaban	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kesesuaian Visual			
1	Pencahayaannya dan kontras warna pada film sudah sesuai	✓	
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter	✓	
3	Tampilan background sudah sesuai dengan sketsa background	✓	
B. Kesesuaian Audio			
4	Music (backsound) yang digunakan sudah sesuai	✓	
5	Sound effect yang di gunakan sudah sesuai	✓	

6	Suara narator dan suara tokoh karakter sudah jelas dan sesuai	✓	
C. Kesesuaian Alur Cerita			
7	Alur cerita yang disampaikan sudah sesuai dengan sinopsis cerita	✓	

Saran :

Film dapat ditayangkan

Kesimpulan :

Berikan tanda centang (✓) pada pilihan dibawah ini

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI LEGENDA PATUNG SIGALE-GALE

1. Layak Dilanjutkan Tanpa Revisi ()
2. Layak dilanjutkan sesuai revisi ()
3. Tidak layak dilanjutkan ()

Singaraja 26 Juni 2023

Mengetahui dan Menyetujui

(I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.)

Lampiran 14. Perhitungan Hasil Uji Respon Pengguna

NAM A	L/P	USIA	ALAMAT ASAL	PEKERJAAN	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	Skor	Skor Max	Persentase	Persentase Rata-rata
R1	L	17 - 25 Tahun	Tomok	Mahasiswa	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	46	50	92	96.66
R2	L	35 - 40 Tahun	Samosir	Wiraswasta	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	47	50	94	
R3	L	25 - 35 Tahun	Tomok	Wiraswasta	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	46	50	92	
R4	P	35 - 40 Tahun	Samosir	IRT	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	46	50	92	
R5	L	35 - 40 Tahun	Tomok	Polri	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	47	50	94	
R6	P	35 - 40 Tahun	Samosir	PNS	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	50	98	
R7	P	35 - 40 Tahun	Samosir	-	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	47	50	94	
R8	L	25 - 35 Tahun	Samosir	PNS	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	45	50	90	
R9	L	35 - 40 Tahun	Tomok	Wiraswasta	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	47	50	94	
R10	L	17 - 25 Tahun	Samosir	Mahasiswa	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98	
R11	L	17 - 25 Tahun	Samosir	Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	50	98	
R12	L	17 - 25 Tahun	Samosir	Mahasiswa	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	47	50	94	
R13	P	25 - 35 Tahun	Tomok	IRT	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98	
R14	L	17 - 25 Tahun	Samosir	Mahasiswa	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	47	50	94	
R15	L	35 - 40 Tahun	Samosir	PNS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	
R16	P	17 - 25 Tahun	Samosir	Mahasiswa	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	48	50	96	
R17	L	17 - 25 Tahun	Samosir	-	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	50	98	
R18	L	17 - 25 Tahun	Tomok	Mahasiswa	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	47	50	94	
R19	L	17 - 25 Tahun	Tomok	Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	
R20	P	17 - 25 Tahun	Samosir	Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	
R21	P	17 - 25 Tahun	Samosir	Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	
R22	P	17 - 25 Tahun	Samosir	Mahasiswa	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	46	50	92	

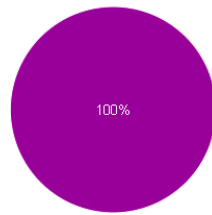
R23	P	17 - 25 Tahun	Samosir	Wirausaha	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
R24	P	17 - 25 Tahun	Samosir	Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
R25	L	17 - 25 Tahun	Samosir	-	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
R26	P	17 - 25 Tahun	Tomok	Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
R27	P	25 - 35 Tahun	Samosir	IRT	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
R28	L	17 - 25 Tahun	Samosir	Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
R29	L	17 - 25 Tahun	Samosir	Mahasiswa	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	50	98
R30	L	17 - 25 Tahun	Tomok	-	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
															Total	1450	



1. Alur cerita pada Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale **mudah di pahami**

[Copy](#)

30 responses

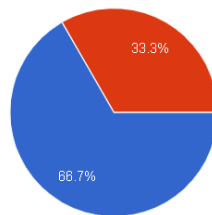


● STS : Sangat Tidak Setuju
 ● TS : Tidak Setuju
 ● CS : Cukup Setuju
 ● S : Setuju
 ● SS : Sangat Setuju

2. Saya **belum dapat memahami** makna yang disampaikan dalam Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale.

[Copy](#)

30 responses

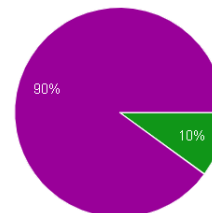


● STS : Sangat Tidak Setuju
 ● TS : Tidak Setuju
 ● CS : Cukup Setuju
 ● S : Setuju
 ● SS : Sangat Setuju

3. Alur dan isi cerita pada Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale **sudah sesuai** dengan cerita asli dari Legenda Patung Sigale-gale.

[Copy](#)

30 responses

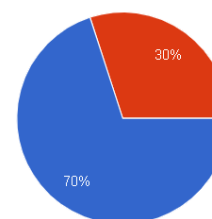


● STS : Sangat Tidak Setuju
 ● TS : Tidak Setuju
 ● CS : Cukup Setuju
 ● S : Setuju
 ● SS : Sangat Setuju

4. Setelah menonton Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale saya masih **belum mengetahui** nilai yang terkandung dalam ceritanya

[Copy](#)

30 responses

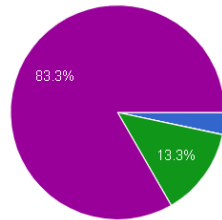


● STS : Sangat Tidak Setuju
 ● TS : Tidak Setuju
 ● CS : Cukup Setuju
 ● S : Setuju
 ● SS : Sangat Setuju

5. Saya **baru mengetahui** bagaimana Legenda Patung Sigale-gale setelah menonton Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale

[Copy](#)

30 responses

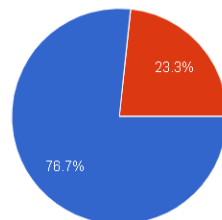


● STS : Sangat Tidak Setuju
 ● TS : Tidak Setuju
 ● CS : Cukup Setuju
 ● S : Setuju
 ● SS : Sangat Setuju

6. Penyajian Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale **kurang menarik**

[Copy](#)

30 responses

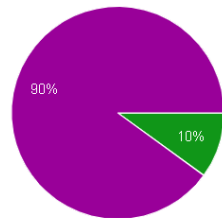


● STS : Sangat Tidak Setuju
 ● TS : Tidak Setuju
 ● CS : Cukup Setuju
 ● S : Setuju
 ● SS : Sangat Setuju

7. Menurut saya Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale **sangat bermanfaat** untuk masyarakat

[Copy](#)

30 responses

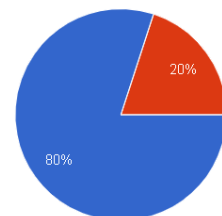


● STS : Sangat Tidak Setuju
 ● TS : Tidak Setuju
 ● CS : Cukup Setuju
 ● S : Setuju
 ● SS : Sangat Setuju

8. Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale memiliki visual dan suara yang **kurang jelas**

[Copy](#)

30 responses

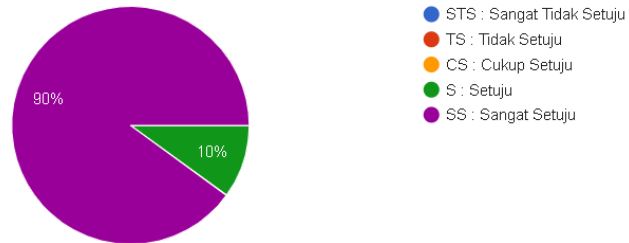


● STS : Sangat Tidak Setuju
 ● TS : Tidak Setuju
 ● CS : Cukup Setuju
 ● S : Setuju
 ● SS : Sangat Setuju

9. Unsur kebudayaan yang ada pada Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale **sudah sesuai** dengan budaya Batak

[Copy](#)

30 responses

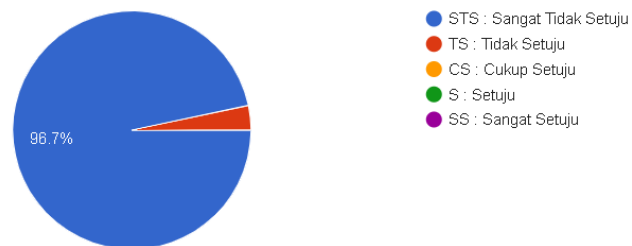


Activate W
Go to Setting

10. Film Animasi 3D Legenda Patung Sigale-gale **tidak cocok** di tonton oleh segala usia

[Copy](#)



30 responses




Activate W
Go to Setting






Lampiran 15. Implementasi Storyboard


No	Visual	Naskah	Lokasi	Durasi
1.		<p align="center">Judul Film</p>	Halaman Kerajaan	12''
2.		<p align="center">Narasi:</p> <p>Dahulu kala, di Provinsi Sumatera Utara, tepatnya di pulau Samosir, terdapat sebuah kerajaan yang dipimpin oleh raja yang amat bijaksana bernama Raja Aji Bahat. Ia memiliki seorang putera tunggal yang amat dikasihinya, bernama Manggale.</p>	Halaman kerajaan, dalam kerajaan	20''

3.		<p>Prajurit: Lapor baginda raja, kami melihat beberapa prajurit dari negara tetangga sedang bersembunyi di dalam hutan perbatasan, sepertinya mereka akan berencana untuk menyerang wilayah kita.</p> <p>Raja: Jangan biarkan ini terjadi, segera kumpulkan penasihat dan siapkan pasukan, atur strategi terbaik untuk melakukan perlawanan!</p> <p>Prajurit: Baik baginda raja, kami akan diskusikan strategi perlawanan.</p> <p>Raja: Anakku, ikutlah bersama para pasukan dan lindungi wilayah kita!</p>	<p>Dalam kerajaan (Singgasana)</p>	70"
----	---	---	------------------------------------	-----


		<p>Manggale: Baiklah Ayah, aku akan ikut dan memimpin pasukan kita untuk mengusir para penyusup itu!</p>		
4.		<p>Narator: Manggalepun menyusul para pasukan untuk menyiapkan strategi perlawanan.</p> <p>Manggale, penasehat dan para pasukan mempersiapkan strategi dan segala alat perangnya seperti parang dan pedang.</p>	Halaman kerajaan	10''
5.		<p>Manggale: Ayah, pasukan sudah siap dan kami akan berangkat sekarang, kami minta restumu ayah.</p> <p>Raja: Pergilah nak, usir para penyusup itu, doaku menyertai kalian</p> <p>Manggale: Baik ayah.</p>	Singgasana	33''




6.		<p>Manggale: (sambil berbisik) “Itu mereka, semua pasukan atur posisi masing-masing, tunggu aba-aba terlebih dahulu, lalu serang mereka!”</p> <p>Manggale: “SERANGGGG...!!!”</p> <p>(Saat Berperang, manggale tertusuk dan tewas)</p> <p>Prajurit: “Tuan bangunlah.. bangunlah Tuan..”</p> <p>Manggale:(dengan lirih) “Kembalilah kalian, aku sudah tidak kuat, lindugilah kerajaan dan ayahku”</p>	Hutan	30”
7.		<p>Raja: “Akhirnya kalian kembali juga, tapi mana anakku? Mana anakku manggale?”</p> <p>Prajurit : “Maafkan kami raja, kami tidak bisa membawa manggale pulang dengan selamat,</p>	Singgasana	55”

		<p>manggale tewas di medan perang” (dengan nada bersedih)</p> <p>Raja: ”Oh anakkuuu..anakku manggale..kenapa engkau begitu cepat meninggalkan ayah nak.. Manggalee..” (sambil menangis)</p>		
8.		<p>Narator: Seluruh kerajaan berkabung, bersedih sekian lama membuat raja jatuh sakit</p> <p>Datu: “Raja jatuh sakit karena sangat merindukan anaknya, bagaimana jika dibuatkan saja sebuah patung yang serupa dengan wajah manggale, setelah itu kita akan memanggil arwah manggale untuk masuk ke dalam patung tersebut agar dapat bergerak dan raja bisa melepas rindunya kepada manggale”</p>	Kamar Raja	40”

		<p>Penasehat: “Sepertinya boleh di coba. Prajurit, carikan pemahat terbaik untuk membuat patung serupa manggale”</p> <p>Prajurit: “Baik Tuan” lalu berjalan keluar mencari pemahat</p>		
9.		<p>Penasehat: “Apa benar kamu pemahat terbaik di negeri ini?”</p> <p>Pemahat: “Benar, tuan. Apa yang bisa saya lakukan untuk membantu raja?”</p> <p>Penasehat: ” Pergilah ke hutan tempat manggale tewas, buatlah patung yang serupa dengan manggale, sesuaikan ukuran dan wajahnya persis seperti manggale, Gunakanlah bahan kayu terbaik untuk patung tersebut dan buatah sebaik mungkin”</p>	Dalam Kerajaan	35”

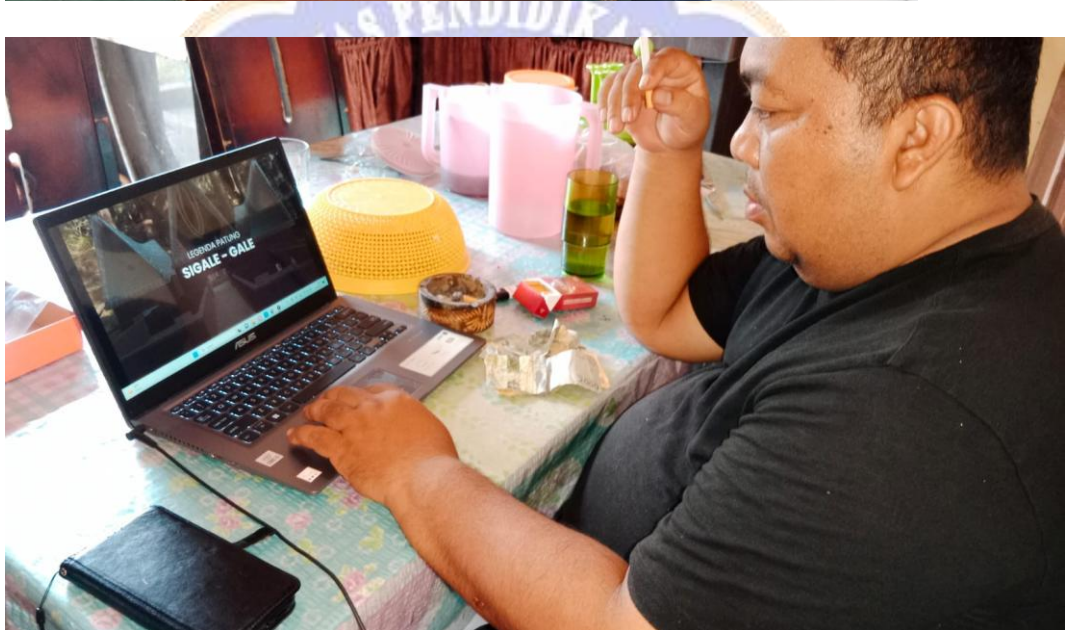
		Pemahat: “Baiklah, tuan. Akan saya laksanakan.”		
10.		Pemahat: “Patung ini sudah selesai sempurna, saya ijin pulang tuan” Penasehat: “Baik, pergi dan beristirahatlah”	Hutan	30”
11.		Narator: Setelah beberapa hari membuat patung, akhirnya patung yang persis dengan manggalepun selesai dibuat. Penasehat, Datu dan beberapa Prajurit pun mendatangi patung tersebut untuk dilakukan ritual pemanggilan roh manggale.	Hutan	10”

12.		<p>(Setelah selesai ritual, Patung dibawa ke dalam kerajaan untuk diperlihatkan kepada Raja)</p> <p>Penasehat: “Raja.. raja.. bangunlah, lihatlah apa yang kami bawakan untukmu”</p> <p>Raja: (Bangun dari tidurnya) “Anakkuuu..Apakah ini anakku? Ini mirip sekali dengan Manggale, ini persis seperti anakku manggale.”</p> <p>Penasehat: “Menarilah bersamanya raja, lepaskan rindumu pada manggale”</p> <p>(Raja menari bersama dengan patung mirip manggale dengan iringan musik gendang dan seruling Batak)</p> <p>Raja: Patung ini akan ku beri nama Sigale-gale, bawakan patung ini ke depan kerajaan dan kumpulkan seluruh warga untuk menari bersama</p>	Kamar Raja	60”
-----	---	--	------------	-----

13.		(Raja, Penasehat, Prajurit dan seluruh warga menari bersama Patung sigale-gale)	Halaman Kerajaan	20''
14.		Credit	-	50''
15.		Logo		3''

Lampiran 16. Dokumentasi Uji Ahli

- Uji Ahli Isi



- Uji Ahli Media



- Uji Respon Pengguna

