

BAB III

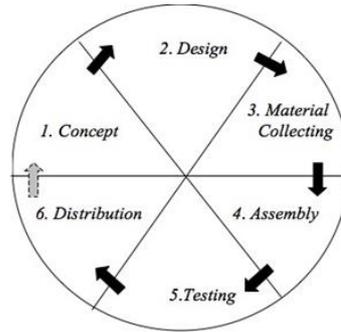
METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Proses ini mencakup penelitian dasar dan terapan, serta pengembangan yang berfokus pada inovasi, pembuatan prototipe, pengujian, dan penyempurnaan produk agar dapat diterapkan secara praktis. Berikut adalah pandangan dari beberapa ahli tentang penelitian R&D, Menurut Sugiyono, penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Proses ini melibatkan berbagai tahapan, seperti analisis kebutuhan, desain, pengembangan, uji coba, serta evaluasi produk sebelum diimplementasikan secara luas. Sugiyono juga menjelaskan bahwa R&D berbeda dari penelitian lainnya karena tujuannya tidak hanya menemukan pengetahuan baru tetapi juga menghasilkan inovasi nyata yang dapat digunakan oleh masyarakat (Siswanto et al., 2023).

3.2. Model Pengembangan

(Dody Firmansyah et al., 2022) MDLC adalah proses yang mencakup berbagai tahap untuk mengembangkan aplikasi multimedia. Setiap tahap di dalam model ini saling berhubungan satu sama lain untuk memastikan bahwa aplikasi multimedia yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna. Munir menjelaskan bahwa proses pengembangan multimedia melibatkan enam tahap utama, yaitu:



Gambar 3. 1 : MDLC Luther (Binanto,2010)

3.2.1. *Concept (Konsep)*

Pada tahap *Concept* ini, kita menetapkan tujuan dan audiens program, yang dalam hal ini adalah identifikasi audiens. Tujuan dari pembuatan video animasi ini adalah untuk menyajikan informasi tentang Tradisi Nyepeg Sampi kepada masyarakat, terutama masyarakat yang belum mengetahui makna dibalik tradisi Nyepeg Sampi di Desa Adat Asak. Durasi dan output video animasi akan bersifat naratif untuk menyampaikan proyek yang ingin dicapai (Muhamad Ramdhani et al., 2024).

Hasil akhir dari produk ini akan dikonversi ke format MP4 menggunakan perangkat lunak *FL Studio, Sony Vegas Pro, Blender* dan *Makehuman*. Berikut adalah langkah-langkah konseptual dalam pembuatan video animasi tiga dimensi tentang Tradisi Nyepeg Sampi Usaba Kaulu.

Tabel 3. 1 Tahap Konsep Video animasi 3D Tradisi Nyepeg Sampi.

No	Konsep	Keterangan
1	Judul	Nyepeg Sampi Warisan Leluhur Desa Adat Asak
2	Pengguna	Pengguna yang dituju dari pengembangan video animasi ini adalah masyarakat, khususnya pengunjung dan juga masyarakat yang belum mengetahui makna dari tradisi Nyepeg Sampi Usaba Kaulu.

No	Konsep	Keterangan
3	Tujuan	Tujuan pembuatan video animasi ini adalah untuk menjadi sarana media informasi tentang makna dalam Tradisi Nyepeg Sampi Usaba Kaulu berupa Video animasi 3 dimensi
4	Jenis Media	Jenis media informasi yang dibuat yaitu Video animasi 3 dimensi
5	Pedoman Isi Cerita	Pedoman isi cerita mengacu pada sinopsis yang telah dibuat yang didapat dengan melakukan wawancara kepada tokoh masyarakat di Desa Adat Asak.
6	Audio	Audio yang digunakan berformat .mp3 dan .wav yang didapatkan dari berbagai sumber serta hasil perekaman yang dilakukan
7	Video	Video yang dihasilkan berformat .mp4 yang dikembangkan dengan <i>software Blender, Sony Vegas Pro</i>

3.2.2. *Design (Desain)*

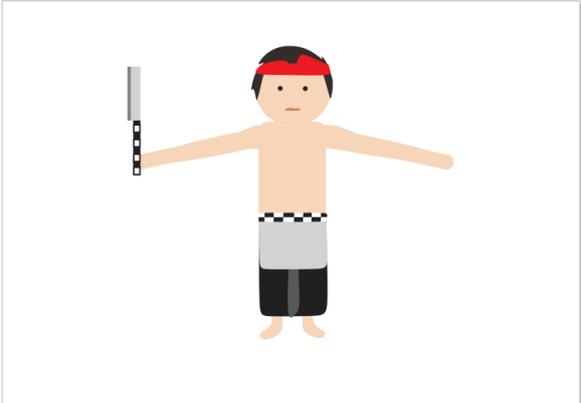
3.2.2.1. Ide Cerita

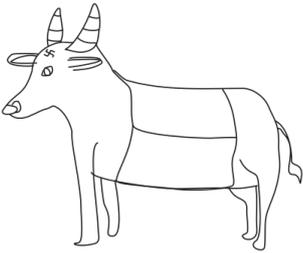
Ide cerita merupakan hal utama dalam proses pengembangan video animasi. Ide Cerita dari Video animasi 3 dimensi tradisi Nyepeg Sampi di Desa Adat Asak terinspirasi dari kurangnya pemanfaatan teknologi yang berkembang pesat untuk melestarikan budaya tradisi Nyepeg Sampi ini.

3.2.2.2. Perancangan Karakter

Desain karakter adalah proses perancangan seluruh karakter yang terlihat dalam sebuah video, animasi, maupun game. Pembuatan karakter memerlukan pemilihan gaya yang sesuai dengan konsep cerita untuk meningkatkan daya tarik penonton terhadap alur cerita serta membantu karakter menjadi daya tarik utama. Sebuah karakter harus memiliki biodata yang memberikan gambaran tentang siapa karakter tersebut, bagaimana penampilannya, apa yang disukainya dan dibencinya, bagaimana perilakunya, apa fitur pembedanya, serta karakter emosionalnya.

Tabel 3. 2 Perancangan Karakter

No	Sketsa Karakter	Keterangan
1		<p>Para pemuda yang ikut melaksanakan tradisi Nyepeg Sampi dengan pakaian adat khusus serta senjata khusus yang digunakan pada saat upacara Nyepeg Sampi di Desa Adat Asak Karangasem</p>
2		<p>Ibu – ibu yang ikut serta membantu membuat sarana upacara Nyepeg Sampi di Desa Adat Asak Karangasem</p>
3		<p>Pemangku Adat, memimpin jalannya pelaksanaan upacara Nyepeg Sampi di Desa Adat Asak Karangasem</p>
4		<p>Sapi Jantan hitam, sebagai inti dari sarana upacara Tradisi Nyepeg Sampi di Desa Adat Asak Karangasem</p>

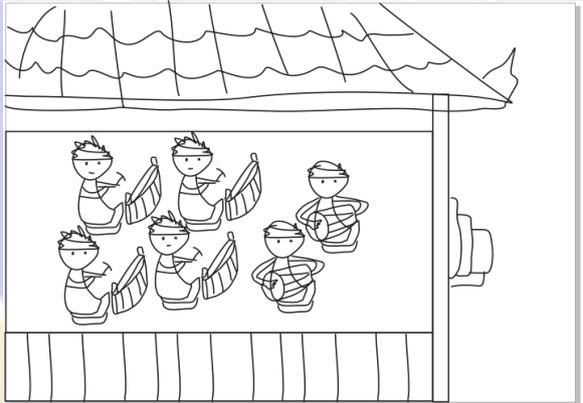
No	Sketsa Karakter	Keterangan
		

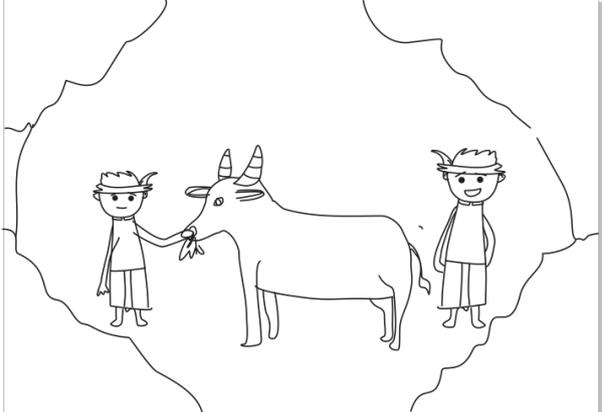
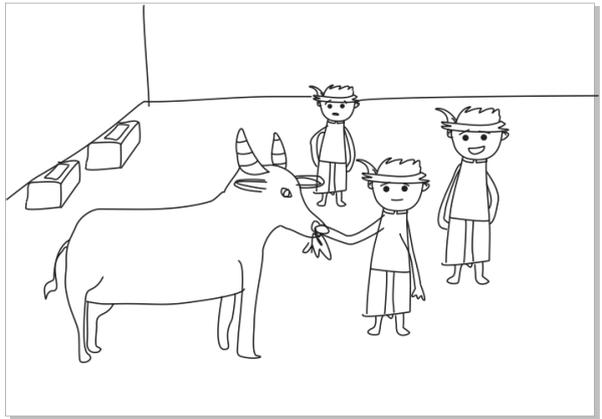
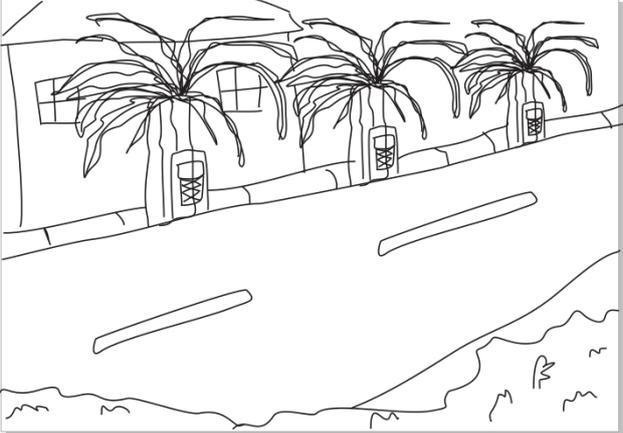
3.2.2.3. Story Board

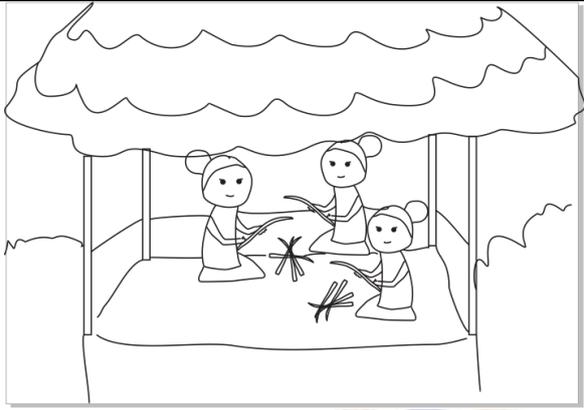
Menurut Sergio Paez dalam bukunya yang berjudul Profesional Storyboarding, pengertian storyboard adalah deskripsi pada setiap scene yang bertujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan objek multimedia dan perilakuan dengan jelas.

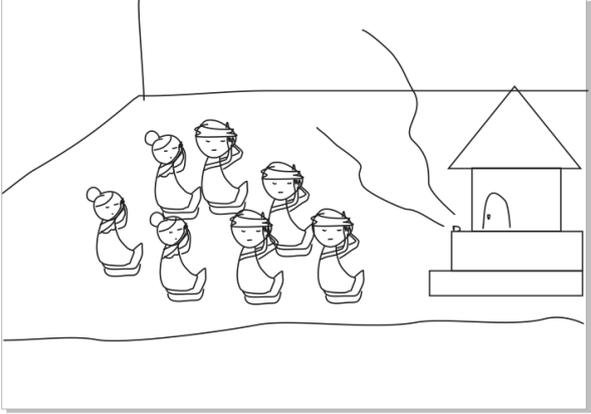
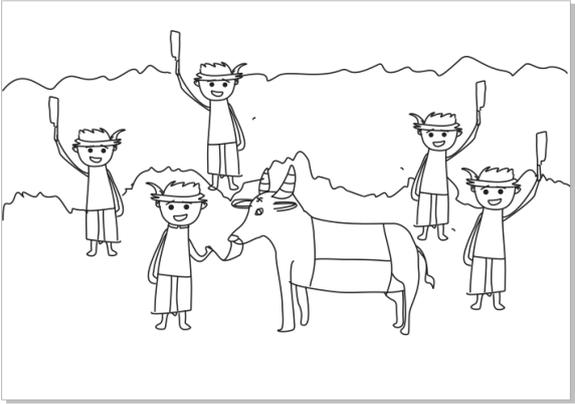
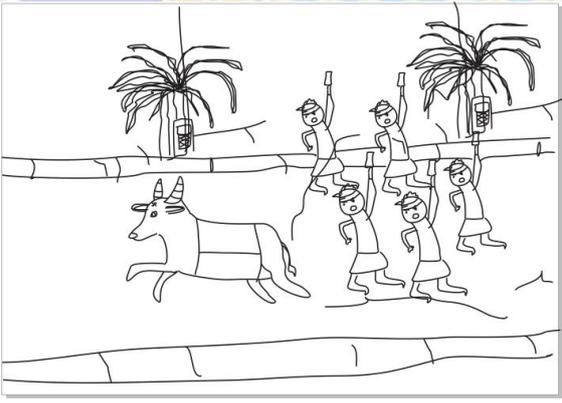
Tabel 3. 3 Story Board

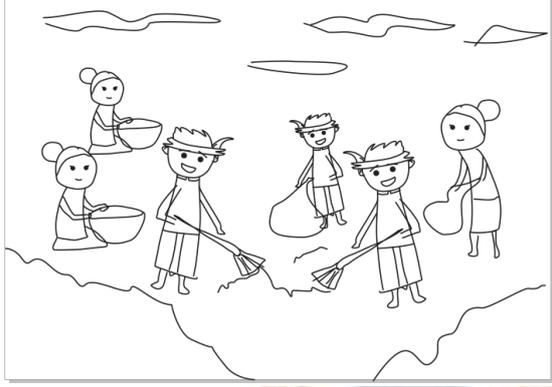
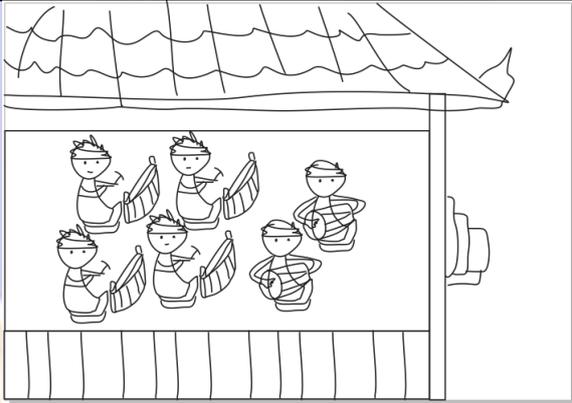
No	Scene	Keterangan
1		<p>Visual: Pemandangan udara Pulau Bali menampilkan gunung, sawah, pantai, dan pura besar seperti Pura Besakih.</p> <p>Narasi: "Pulau Bali dikenal sebagai Pulau Seribu Pura, tempat di mana tradisi dan budaya menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat. Setiap daerah di Bali memiliki ritual khas yang sarat makna, salah satunya adalah tradisi Usaba Kaulu di Desa Adat Asak, Karangasem."</p>
2		Visual: Pemandangan

No	Scene	Keterangan
		<p>udara Desa Adat Asak dengan lanskap sawah, gunung, dan pura. Kamera bergerak perlahan, menyoroti keindahan alam dan suasana desa. Narasi: "Desa Adat Asak, terletak di Kabupaten Karangasem, Bali, adalah tempat di mana tradisi Usaba Kaulu hidup dan dilestarikan. Ritual ini menjadi simbol kearifan lokal dan spiritual masyarakat setempat."</p>
3		<p>Visual: Rekap singkat tradisi, seperti sapi yang dihias, prosesi gamelan, dan ritual persembahyangan. Narasi: "Usaba Kaulu, atau dikenal juga sebagai Aci Kawuhu, adalah upacara adat tahunan yang melibatkan Sekaa Teruna dan Sekaa Daha. Ritual ini kaya akan makna budaya dan religius, mencerminkan nilai kerja sama dan penghormatan terhadap alam."</p>
4		<p>Visual: Sekaa Teruna (pemuda desa) berjalan ke Desa Bungaya. Mereka memilih seekor sapi yang sehat dan gagah. Kamera menyoroti interaksi antara para pemuda dan penjual</p>

No	Scene	Keterangan
		<p>sapi.</p> <p>Narasi: "Seminggu sebelum puncak acara, para pemuda desa membeli seekor sapi dari Desa Bungaya. Sapi ini dipilih dengan cermat dan menjadi pusat perhatian dalam tradisi ini."</p>
5		<p>Visual: Pemuda desa merawat sapi, memberinya makan, dan membersihkan kandangnya.</p> <p>Narasi: "Pemeliharaan sapi dilakukan dengan penuh tanggung jawab oleh para pemuda, mencerminkan nilai gotong royong dan penghormatan terhadap hewan kurban."</p>
6		<p>Visual: Warga desa, terutama para ibu dan pemuda, menyiapkan batang pohon pisang yang diletakkan di depan rumah sebagai sarana upacara.</p> <p>Narasi: "Sebelum prosesi Nyepig Sampi, warga Desa Adat Asak membuat sarana upacara dari batang pohon pisang yang diletakkan di depan rumah. Sarana ini melambangkan kesederhanaan dan harmoni dengan alam."</p>
7		<p>Visual: Para ibu</p>

No	Scene	Keterangan
		<p>membuat sesajen dari janur, buah, dan bunga, sementara pemuda menyiapkan penjor (hiasan bambu melengkung) di depan Balai Banjar.</p> <p>Narasi: "Selain batang pohon pisang, sesajen dan penjor menjadi bagian penting dari tradisi ini. Sesajen mencerminkan persembahan kepada para dewa, sedangkan penjor melambangkan Gunung Agung sebagai sumber kehidupan."</p>
8		<p>Visual: Sapi yang telah dihias dengan ornamen Bali diarak menuju Balai Banjar. Kamera menyoroti gamelan, tarian, dan kegembiraan masyarakat.</p> <p>Narasi: "Pada hari puncak, sapi dihias dan diarak dalam sebuah prosesi meriah. Iringan gamelan Bali dan kebersamaan masyarakat membuat momen ini sakral sekaligus penuh semangat."</p>
9		<p>Visual: Masyarakat berkumpul di Balai Banjar, dipimpin oleh Mangku Puseh. Prosesi dihiasi asap dupa dan persembahyangan bersama.</p>

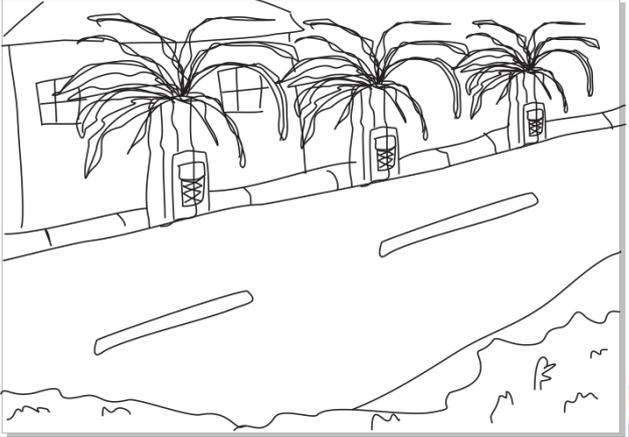
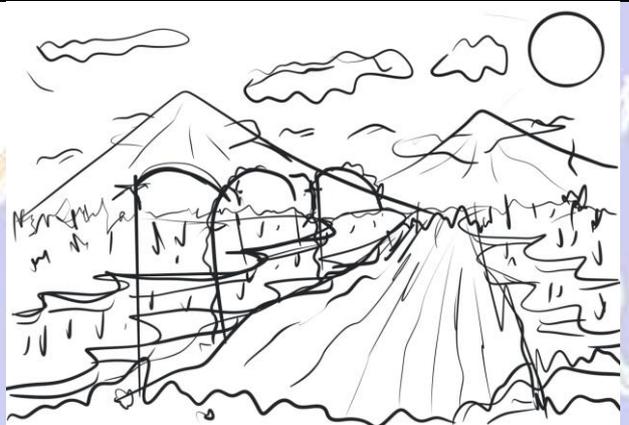
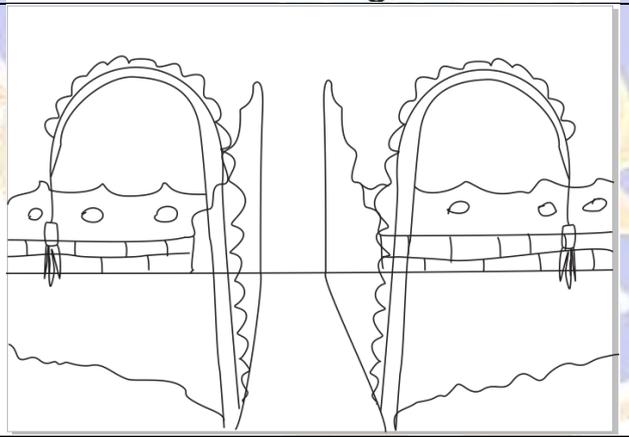
No	Scene	Keterangan
		<p>Narasi: "Setibanya di Balai Banjar Serba Guna, sapi ditambatkan pada pohon suci. Persembahyangan bersama dipimpin oleh Mangku Puseh, memanjatkan doa untuk kesejahteraan dan keharmonisan lingkungan."</p>
10		<p>Visual: Sapi digiring mengelilingi palinggih patok di halaman Balai Banjar. Warga desa menyaksikan dengan penuh khidmat. Narasi: "Sebagai penghormatan terakhir, sapi digiring mengelilingi palinggih patok. Ritual ini melambangkan keseimbangan antara manusia, alam, dan para dewa."</p>
11		<p>Visual: Sapi dibawa ke luar batas desa. Para pemuda bersiap dengan parang. Penebasan sapi dilakukan dengan cepat dan penuh makna, sementara warga menyaksikan dengan tenang. Narasi: "Ritual Nyepeg Sampi dilakukan di luar batas desa. Tindakan ini memadukan mitos Dewi Durga dan Mahisasura, simbol perjuangan melawan energi negatif dan penyucian"</p>

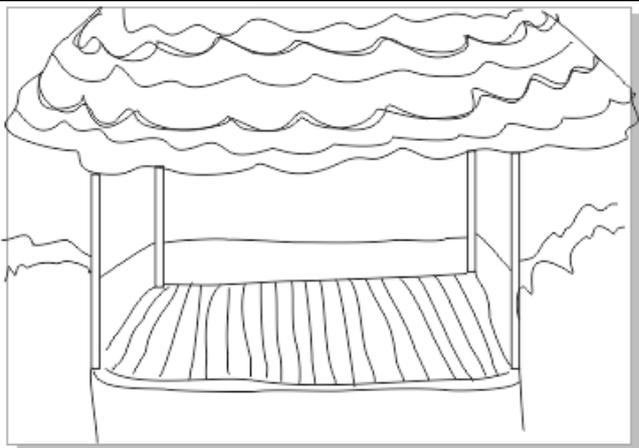
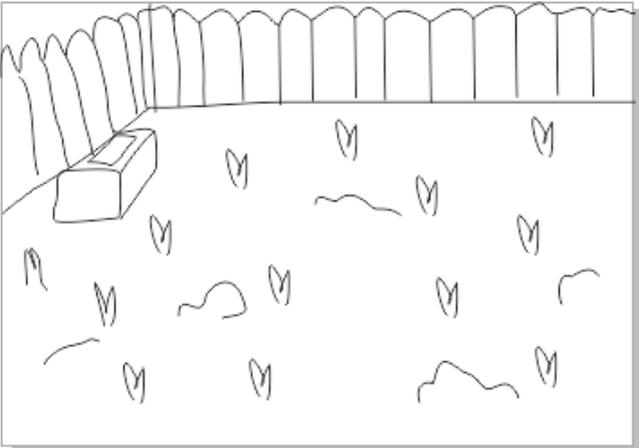
No	Scene	Keterangan
12		<p>lingkungan."</p> <p>Visual: Warga desa membersihkan area ritual, menata kembali perlengkapan upacara. Kamera kembali ke pemandangan udara Desa Adat Asak. Narasi: "Tradisi Usaba Kaulu tidak hanya sebuah ritual adat, tetapi juga medium untuk mempererat solidaritas sosial, menjaga keseimbangan dengan alam, dan melestarikan nilai-nilai leluhur Bali."</p>
13		<p>Visual: Teks "Tradisi Usaba Kaulu, Warisan Budaya Desa Adat Asak" di layar dengan iringan musik gamelan. Narasi: "Melalui tradisi ini, Desa Adat Asak menunjukkan bagaimana budaya dapat menjadi pilar kehidupan, sekaligus penghormatan terhadap para leluhur."</p>

3.2.2.4. Gambar Pendukung

Merancang gambar pendukung adalah proses desain yang melibatkan elemen-elemen selain tokoh utama, yang disesuaikan dengan kebutuhan video. Gambar pendukung ini mencakup visual seperti latar atau lokasi yang sesuai dengan cerita dalam video. Dalam video animasi 3D tentang tradisi Nyepeg Sampi di Desa Adat Asak, gambar pendukung tersebut berupa latar tempat yang menggambarkan suasana sesuai dengan skenario cerita.

Tabel 3. 4 Gambar Pendukung

No	Gambar Pendukung	Keterangan
1		Jalan raya yang di lewati sapi
2		Pemandangan desa Karangasem
3		Pura tempat sapi di sucikan

No	Gambar Pendukung	Keterangan
4		Lumbung padi
5		Kandang sapi

3.2.3. Material Collecting

Material Collecting merupakan tahapan dimana Pengumpulan data, audio, video, gambar dikumpulkan dalam format digital yang sesuai. Selanjutnya siap digunakan pada tahap produksi.

Tabel 3. 5 Material Collecting

No	Material	Cara Pengumpulan
1	Gambar	Gambar storyboard, latar pendukung dan karakter dibuat sendiri dengan merancang di Corel Draw
2	Audio	Dubbing suara untuk narator direkam menggunakan perekaman microphone dan disempurnakan dengan FL Studio untuk mendapatkan kualitas suara yang jernih
3	Animasi	Animasi dibuat dimulai dengan merancang karakter dengan Makehuman dilanjutkan dengan tahap pembuatan animasi dengan blender, selanjutnya menggabungkan animasi

		dengan audio menggunakan software Sony Vegas Pro
4	Grafik	Menambahkan efek-efek kamera dan membuat animasi tampak lebih realistis dengan software Sony Vegas Pro

3.2.4. Assembly (Pembuatan)

Pada tahap Assembly dalam metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle), seluruh elemen multimedia yang telah dirancang dan dibuat pada tahap sebelumnya disatukan menjadi satu kesatuan yang utuh. Proses ini melibatkan integrasi berbagai komponen, seperti gambar, animasi, audio, video, teks, dan interaktivitas, ke dalam platform atau aplikasi yang telah direncanakan. Tujuan utama dari tahap ini adalah memastikan semua elemen bekerja secara harmonis sesuai dengan skenario atau alur yang telah dirancang, sehingga menghasilkan produk multimedia yang fungsional, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna atau tujuan proyek. Proses ini juga mencakup pengujian awal untuk memastikan tidak ada kesalahan teknis atau ketidaksesuaian antar elemen.

1. Produksi

Pada tahap produksi, pekerjaan dilakukan sesuai dengan storyboard yang telah dibuat sebelumnya. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam tahap produksi meliputi:

a. Modelling

Tahap ini adalah pembuatan objectobject yang dibutuhkan pada tahap animasi, object seperti sebuah karakter dan sebagainya. Pada tahapan ini digunakan 2(dua) software, yaitu Blender dan Makehuman.



Gambar 3. 2 Modelling

(Sumber : (Jm_informatika,+INKE+Y.+SUMENDAP, n.d.))

b. Texturing

Tahap texturing adalah proses menerapkan warna dan tekstur pada karakter dan latar belakang yang telah dibuat selama tahap modeling, sehingga hasilnya sesuai dengan desain dan karakteristik objek yang direncanakan.

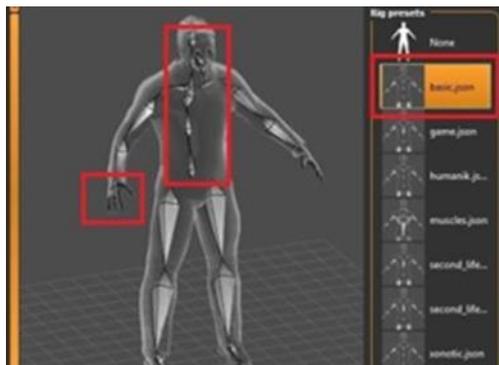


Gambar 3. 3 Texturing

(Sumber : (Apriadi et al., 2019))

c. Rigging

Rigging adalah proses menempelkan kerangka ke model manusia; model manusia disiapkan menggunakan perangkat lunak open source Make Human. Sambungan kerangka harus ditempatkan pada posisi yang sesuai pada model manusia yang dibuat untuk memetakan kerangka karakter rig dengan kerangka kinect yang ditangkap (Shingade & Ghotkar, 2014).

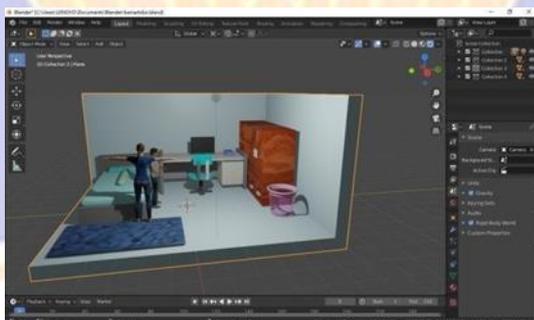


Gambar 3. 4 Rigging

(Sumber : (Jm_informatika,+03+Buchari, n.d.))

d. Animation

Pada tahap Animating ini penulis melakukan pengaturan pergerakan objek animasi dengan memberikan gerakan pada objek maupun pada kamera sesuai storyboard (Bentelu, Sentinuwo, & Lantang, 2016). Animation adalah proses pembuatan gerakangerakan pada model animasi yang disesuaikan dengan adegan dalam storyboard yang ceritanya akan ditampilkan dalam film (Awulle, Sentinuwo, & Lumenta, 2016).

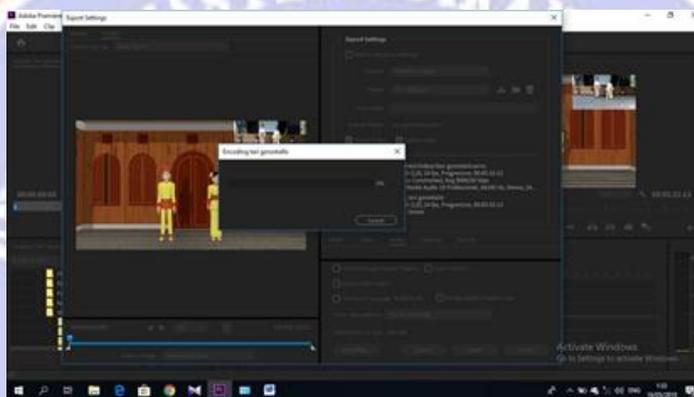


Gambar 3. 5 Animation

(Sumber (Eko Valentino et al., 2020a))

e. Rendering

Tahap rendering merupakan tahap penyatuan dari semua tahap-tahap sebelumnya yang telah dilakukan, sehingga nantinya menjadi sebuah file animasi yang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Rendering dilakukan pada setiap adegan yang diperlukan untuk ditayangkan dengan melakukan perhitungan estimasi waktu untuk menyelesaikan proses rendering, waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proses rendering juga dipengaruhi oleh banyaknya objek dalam sebuah adegan (Awulle, Sentinuwo, & Lumenta, 2016).



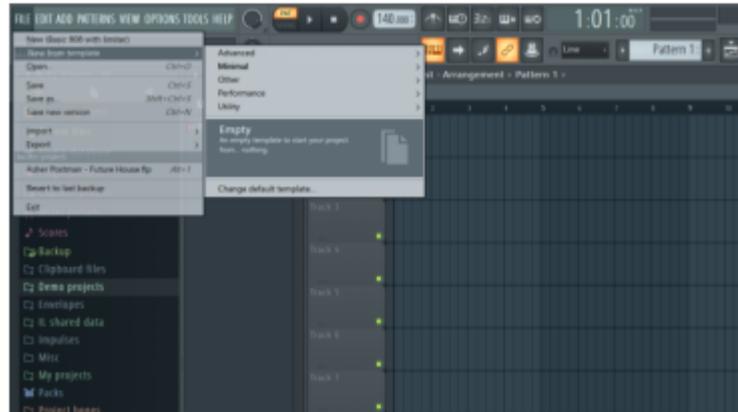
Gambar 3. 6 Rendering

(Sumber: (Eko Valentino et al., 2020b))

2. Pasca Produksi

a. Tahap Perekaman

Tahap perekaman dialog dan narasi dalam video animasi dilakukan sesuai dengan naskah yang telah disusun. Pada tahap ini, perangkat lunak yang digunakan untuk mengedit suara adalah FL Studio.

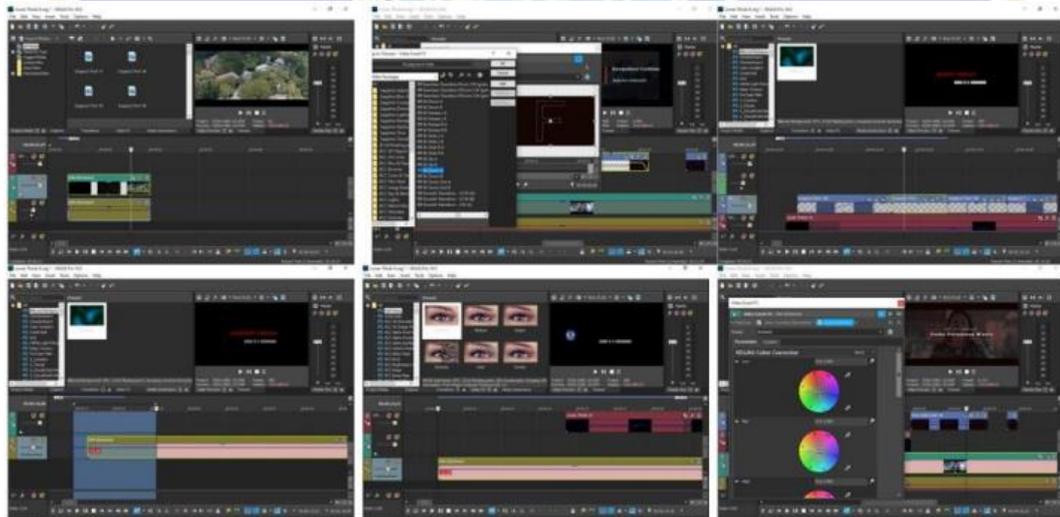


Gambar 3. 7 Tahap Perekaman

Sumber : (Hadi et al., 2021)

b. Tahap Penggabungan

Tahap akhir dalam pembuatan video animasi 3 dimensi melibatkan penggabungan file-file yang telah dirender dan audio/suara menjadi satu menggunakan software Sony Vegas Pro.



Gambar 3. 8 Tahap Penggabungan

Sumber : (4260-11740-1-PB, n.d.)

3.2.5. Testing (Pengujian)

Tahapan testing dalam pembuatan video animasi 3 dimensi menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) adalah tahap pengujian untuk memastikan bahwa animasi yang dihasilkan berfungsi sesuai dengan tujuan dan spesifikasi yang telah dirancang. Beberapa aspek utama yang diuji meliputi Uji Ahli Isi, Uji Ahli Media, Uji Respon Pengguna (Wiliam et al., 2022).

1. Uji Ahli Isi

Uji ahli isi melibatkan dua penilai yang bertugas mengevaluasi apakah konten Video animasi 3 dimensi memenuhi kriteria dan kebutuhan pengguna. Penilaian mencakup berbagai aspek, seperti karakter, latar belakang, kesesuaian sinopsis, keterpaduan alur cerita dengan storyboard, kualitas narasi, serta keselarasan musik yang digunakan dalam video animasi tersebut.

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Isi

No	Indikator	Pertanyaan	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Kelengkapan dan Informasi.	Pertanyaan terkait kelengkapan informasi pada Video animasi 3 dimensi tradisi Nyepeg Sampi di Desa Adat Asak	(1,2)	2
2	Kesesuaian Karakter	Pertanyaan terkait kesesuaian karakter dengan cerita yang diberikan narasumber.	(3)	1
3	Kesesuaian Latar Pendukung.	Pertanyaan terkait kesesuaian latar pendukung dengan cerita yang diberikan narasumber.	(4)	1
4	Kesesuaian Alur Cerita.	Pertanyaan terkait kesesuaian alur cerita dengan cerita yang diberikan narasumber	(5)	1

2. Uji Ahli Media

Uji ahli media melibatkan dua validator, yaitu dosen dari Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha. Proses ini bertujuan untuk

mengevaluasi aspek teknis dalam pembuatan Video animasi 3 dimensi tradisi Nyepeg Sampi di Desa Adat Asak khususnya pada elemen visual dan audio, sehingga hasil akhirnya sesuai dengan standar yang diharapkan.

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media

No	Indikator	Fokus	Pertanyaan	Nomor soal	Jumlah soal
1	Karakter dan Latar Pendukung.	Kesesuaian Visual.	Ada beberapa pertanyaan yang dijadikan fokus yaitu: Karakter dan Latar Pendukung.	(1,2)	2
2	Gerakan dan Pergerakan.	Kesesuaian Visual.	Ada beberapa pertanyaan yang dijadikan fokus yaitu: Gerakan dan Pergerakan.	(3,4)	2
3	Efek dan Alur Cerita	Kesesuaian Visual dan Alur Cerita.	Ada beberapa pertanyaan yang dijadikan fokus yaitu: Efek dan Alur Cerita.	(5,6)	2
4	Suara Narasi dan Suara Dialog.	Kesesuaian Audio.	Ada beberapa pertanyaan yang dijadikan fokus yaitu: Suara Narasi dan Suara Musik.	(7,8)	2
5	Durasi Kemunculan Audio dan Bacaan.	Kesesuaian Audio.	Ada beberapa pertanyaan yang dijadikan fokus yaitu: Durasi Kemunculan Audio dan Bacaan.	(9,10)	2

Dalam uji ahli isi dan uji ahli media peneliti menggunakan validitas isi dengan formula (Gregory, 2015) dalam mengembangkan suatu teknik pengujian validitas isi yang kuantitatif. Adapun mekanisme perhitungan validitas isi adalah :

- a. Dibuat tabulasi silang untuk dua penilai sebagai berikut :

Tabel 3. 8 Scoring Formula Gregory

Tabulasi Penilaian dari Ahli		Penilai 1	
		Kurang Relevan (0)	Sangat Relevan (1)
Penilai 2	Kurang Relevan (0)	(A)	(B)
	Sangat Relevan (1)	(C)	(D)

Sumber : (Faryanti et al., n.d.)

- b. Dilakukan perhitungan validitas isi dengan rumus :

$$\text{Validitas Isi} : \frac{D}{(A+B+C+D)}$$

Keterangan :

A = sel yang menunjukkan ketidaksetujuan antara kedua penilai.

B & C = sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai.

D = sel yang menunjukkan persetujuan yang valid antara kedua penilai.

Tabel 3. 9 Kriteria Validitas Gregory

No	Rentang Nilai	Kriteria
1.	0,80 – 1,00	Validitas isi sangat tinggi
2.	0,70 – 0,79	Validitas isi tinggi
3.	0,40 – 0,59	Validitas isi sedang
4	0,20 – 0,39	Validitas isi rendah
5.	0,00 – 0,19	Validitas isi sangat rendah

Sumber : (dalam Koyan, 2012 : 120)

3. Uji Respon Pengguna

Uji respons pengguna dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan dan tanggapan masyarakat terhadap Video animasi 3 dimensi tradisi Nyepeg Sampi di

Desa Adat Asak Penelitian ini melibatkan masyarakat Bali sebagai responden. Uji respons dilakukan dengan menyebarkan angket yang diisi oleh responden dengan pendampingan dari peneliti. Instrumen yang digunakan untuk uji respons pengguna dapat ditemukan pada Lampiran.

Dalam penelitian ini, validitas isi diukur menggunakan skala Likert. Skala ini dipilih karena memungkinkan responden untuk menyatakan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap suatu pernyataan, serta memberikan data yang lebih mendetail berkat beragam pilihan tingkat penilaian. Analisis hasil uji respons pengguna dilakukan menggunakan rumus yang telah ditentukan.

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} = Rata-rata guna skor respon masyarakat

$\sum X$ = Jumlah skor respon masyarakat

N = Banyak Masyarakat

Dalam melakukan analisis kuantitatif, skala jawaban di dalam skala likert bisa diberi skor, yaitu:

Dalam melakukan analisis kuantitatif, skala jawaban di dalam skala likert bisa diberi skor, yaitu:

Tabel 3. 10 Angket Uji Respon

Alternatif	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Kurang Setuju (KS)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Sumber : (Faryanti et al., n.d.)

Rumus untuk menentukan nilai M_i dan S_{di} , yaitu:

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{Skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$$

$$S_{di} = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$$

Rata-rata nilai \bar{x} dari skor responden masyarakat kemudian dikategorikan menggunakan petunjuk yang tertera pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 11 Kriteria Penggolongan Responden(Priyanthi et al., 2017)

No	Interval	Kategori
1	$MI + 1,5 SDI \leq \bar{x}$	Sangat Positif
2	$MI + 0,5 SDI \leq MI + 1,5 SDI$	Positif
3	$MI - 0,5 SDI \leq MI + 0,5 SDI$	Kurang Positif
4	$MI - 1,5 SDI \leq MI - 0,5 SDI$	Negatif
5	$MI - 3,0 SDI \leq MI - 0,5 SDI$	Sangat Negatif

Sumber : (Priyanthi et al., 2017)

3.2.6. *Distributing (Tahap Distribusi)*

Pada tahap ini, video akan disimpan dalam media penyimpanan dan dievaluasi untuk memperbaiki produk yang sudah selesai. Hasil akhir dari pembuatan video animasi 3D yang akan diserahkan ke Kantor Adat Desa Adat Asak Karangasem selanjutnya video tersebut di posting di sosial media Kantor Adat Desa Adat Asak Karangasem. Tahap ini juga dikenal sebagai tahap evaluasi. Tahap ini melibatkan penyimpanan video dan evaluasi untuk meningkatkan kualitas produk yang sudah selesai.