

LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Permohonan Data

2/22



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
 Jalan Udayana Singaraja-Bali Kode Pos 81116
 Tlp. (0362) 22570 Fax. (0362) 25735
 Laman: www.undiksha.ac.id

Nomor : 408/UN48.11.5/KM/2024 Singaraja, 16 Oktober 2024
 Perihal : Surat Permohonan Pengambilan Data
 Lampiran : -

Yth. Dekan FTK
 Universitas Pendidikan Ganesha
 Di tempat

Dengan hormat,
 Sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi yang dilaksanakan oleh saudara mahasiswa:

Nama : Sesiil Dwi Pebrianti
 Nim : 2115051031
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika/ Teknik Informatika
 Instansi yg ditujui : Museum Subak Sanggulan Tabanan
 Jabatan yg dituju : Kepala Museum Subak Sanggulan Tabanan
 Data yang dibutuhkan : Terkait data Jumlah pengunjung, koleksi museum dan analisis kebutuhan terhadap media
 Judul : Pengembangan Film Animasi : Pengenalan Budaya Subak Dalam Filosofi Tri Hita Karana

Bersama ini kami mohonkan kepada Bapak untuk berkenan memfasilitasi kebutuhan data untuk Tugas Akhir / Skripsi mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan Teknik Informatika,



Putu Hendra Suputra
 NIP. 198212222006041001

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja Bali
Laman: <http://www.upg.ac.id>

Nomor : 2122/UN48.11.1/KM/2024
Perihal : Surat Permohonan Data

Singaraja, 16 Oktober 2024

Yth. Kepala Museum Subak Sanggulan Tabanan
di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, maka melalui surat ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan data yang dibutuhkan. Adapun mahasiswa yang akan melakukan pengambilan data seperti tersebut di bawah ini:

Nama : Sesil Dwi Pebrianti
NIM : 2115051031
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Informatika
Data yang dibutuhkan : Terkait data jumlah pengunjung, koleksi museum dan analisis kebutuhan terhadap media.
Judul Skripsi : Pengembangan Film Animasi : Pengenalan Budaya Subak dalam Filosofi Tri Hita Karana.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Made Windu Antara Kesiman
NIP 198211112008121001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja - Bali Kode Pos 81116
Telepon (0362) 22570 Email: ftk@undiksha.ac.id Laman: <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 2321/UN48.11.1/DI.03.00/2025

Singaraja, 21 Agustus 2025

Perihal : Surat Permohonan Pengambilan Data

Yth. Kepala SMK Negeri 1 Sawan
di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, maka melalui surat ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan data yang terkait dengan data yang dibutuhkan. Adapun mahasiswa yang akan melakukan pengambilan data seperti tersebut di bawah ini:

Nama	: Sesil Dwi Pebrianti
NIM	: 2115051031
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan	: Teknik Informatika
Data yang dibutuhkan	: Respon pengguna media/produk skripsi
Judul Penelitian	: Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Dalam Filosofi Tri Hita Karana "Palemahan"

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Made Windu Antara Kesiman
NIP 198211112008121001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 2 Surat Pernyataan Kepala Museum

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Si Putu Putra Eka Santi, A.Par.

Jabatan : Kepala UPTD Musem Subak Sanggulan

Lembaga : Museum Subak Sanggulan Tabanan

Alamat : Jalan Gatot Subroto, Kecamatan Sanggulan, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali.

Dengan ini menyatakan bahwa Museum Subak Sanggulan sangat membutuhkan pengembangan media edukasi berupa film Animasi 3D untuk meningkatkan sosialisasi dan pemahaman pengunjung terhadap nilai-nilai kearifan lokal Subak. Maka dari itu, kami berharap media edukasi yang dikembangkan dapat berguna dalam menarik minat generasi muda untuk memahami budaya lokal, mempermudah pengunjung dalam memahami konsep-konsep kearifan lokal Subak, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Tabanan, 28 Oktober 2024

Kepala UPTD Musem Subak Sanggulan



Si Putu Putra Eka Santi, A.Par.

NIP. 196906031999031008

Lampiran 3 Pedoman dan Hasil Wawancara

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Media Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Pengenalan Konsep Subak Dalam Filosofi *Tri Hita Karana* “Palemahan”

I. Jadwal Wawancara

1. Hari, Tanggal : 28 Oktober 2024
2. Waktu Mulai dan Selesai : 08.00 – 10.00

II. Identitas Informan

1. Nama : Si Putu Putra Eka Santi, A.Par.
2. Jabatan : Kepala UPTD Museum Subak Sanggulan
3. Jenis Kelamin : Laki Laki

III. Pertanyaan Penelitian :

1. Dengan cara apa museum menyampaikan informasi tentang Subak kepada pengunjung?

Jawaban : Ketika mengunjungi Museum Subak, pengunjung akan mendapatkan pendampingan dari pemandu yang mengajak mereka berkeliling untuk melihat berbagai koleksi yang dipamerkan. Koleksi tersebut mencakup alat-alat tradisional yang digunakan dalam sistem Subak, miniatur yang menggambarkan sistem irigasi Subak, serta media *augmented reality (AR)* hasil dari penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penyampaian informasi mengenai Subak masih dilakukan secara verbal, di mana pemandu museum memberikan penjelasan langsung kepada pengunjung.

2. Bagaimana jumlah kunjungan ke Museum Subak dari tahun ke tahun, apakah cenderung meningkat atau menurun?

Jawaban : Jumlah pengunjung Museum Subak dalam beberapa waktu terakhir mengalami penurunan. Kurangnya pengetahuan terkait Subak oleh masyarakat bali menjadi salah satu penyebab utama penurunan pengunjung museum subak, kemudian terjadinya covid -19 juga menjadi penyebab karna sempat melakukan penutupan museum subak

dan setelah itu museum menjalani proses revitalisasi, sehingga belum dapat dibuka kembali untuk umum.

3. Apa tantangan atau hambatan yang sedang dihadapi oleh Museum Subak saat ini?

Jawaban : Saat ini, tantangan utama yang dihadapi Museum Subak adalah menarik minat pengunjung untuk datang ke museum. Setelah lama tidak beroperasi akibat pandemi dan masih menjalani proses revitalisasi, museum perlu berupaya lebih dalam meningkatkan jumlah kunjungan, yang menjadi tugas besar bagi pengelola ke depannya.

4. Apa strategi yang akan diterapkan oleh Museum Subak untuk meningkatkan jumlah pengunjung?

Jawaban : Strategi yang diterapkan adalah memperkenalkan Museum Subak kepada masyarakat, terutama kepada generasi Z. Kami juga memiliki program Museum Keliling yang ditujukan untuk sekolah-sekolah. Program ini tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan museum Subak, tetapi juga untuk memberikan edukasi mengenai Subak kepada generasi Z.

5. Apa saja tantangan yang dihadapi dalam menyampaikan informasi tentang Subak kepada pengunjung, terutama kepada generasi Z?

Jawaban : Saat ini, generasi Z cenderung kurang tertarik untuk mengenal dan mempelajari Subak secara mendalam, seringkali menganggapnya sebagai topik yang kurang menarik. Hal ini menjadi tantangan bagi kami untuk mencari pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif agar edukasi mengenai Subak dapat diterima dan dihargai oleh mereka.

6. Menurut Bapak, apa peran teknologi digital dalam penyebaran informasi? Apakah Museum Subak sudah memanfaatkan teknologi tertentu, dan bagaimana dampaknya?

Jawaban : Teknologi digital memiliki peran yang sangat penting karena informasi kini dapat diakses dengan mudah melalui ponsel, dan kita perlu beradaptasi dengan perkembangan ini. Museum Subak sudah

memanfaatkan teknologi untuk menyebarkan informasi, salah satunya dengan menggunakan media sosial seperti Instagram dan Facebook untuk memperkenalkan budaya lokal, termasuk Subak, kepada generasi Z. Namun pengelolaan media sosial ini masih belum maksimal, sehingga penyebaran informasi terkait museum subak belum optimal.

7. Apakah museum Subak merasa bahwa penggunaan teknologi seperti Film Animasi 3D sebagai media edukasi akan efektif dalam memperkenalkan Subak ke masyarakat luas?

Jawaban : Menurut kami film animasi 3D memiliki daya tarik khusus karena dapat menyampaikan informasi dengan cara yang interaktif, menyenangkan, dan mudah diakses melalui perangkat digital. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan hiburan modern, film animasi 3 Dimensi merupakan salah satu media yang relevan untuk mengenalkan budaya lokal, seperti Subak, kepada generasi Z.

8. Konten edukasi apa saja yang perlu ditekankan dalam sebuah film animasi 3D untuk memperkenalkan Subak secara efektif?

Jawaban : Perlu ada konten yang menjelaskan pemahaman mengenai nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Subak, serta bagaimana Subak menerapkan konsep filosofi *Tri Hita Karana*, semuanya dapat disajikan melalui film animasi 3D.

9. Menurut Bapak, mengapa media berbasis film animasi 3D dapat menarik perhatian masyarakat, khususnya generasi Z, untuk mengenal kearifan lokal Subak?

Jawaban : Karena sangat sesuai dengan kebiasaan generasi Z yang akrab dengan teknologi digital, film animasi 3D menjadi media yang relevan, mengingat saat ini film animasi 3D juga cukup populer di kalangan anak muda. Penggunaan film animasi 3D untuk pengedukasian terasa lebih menarik dan tidak membosankan karena menggabungkan edukasi dengan hiburan. Selain itu, pengalaman menonton film animasi 3D cenderung meninggalkan kesan yang lebih

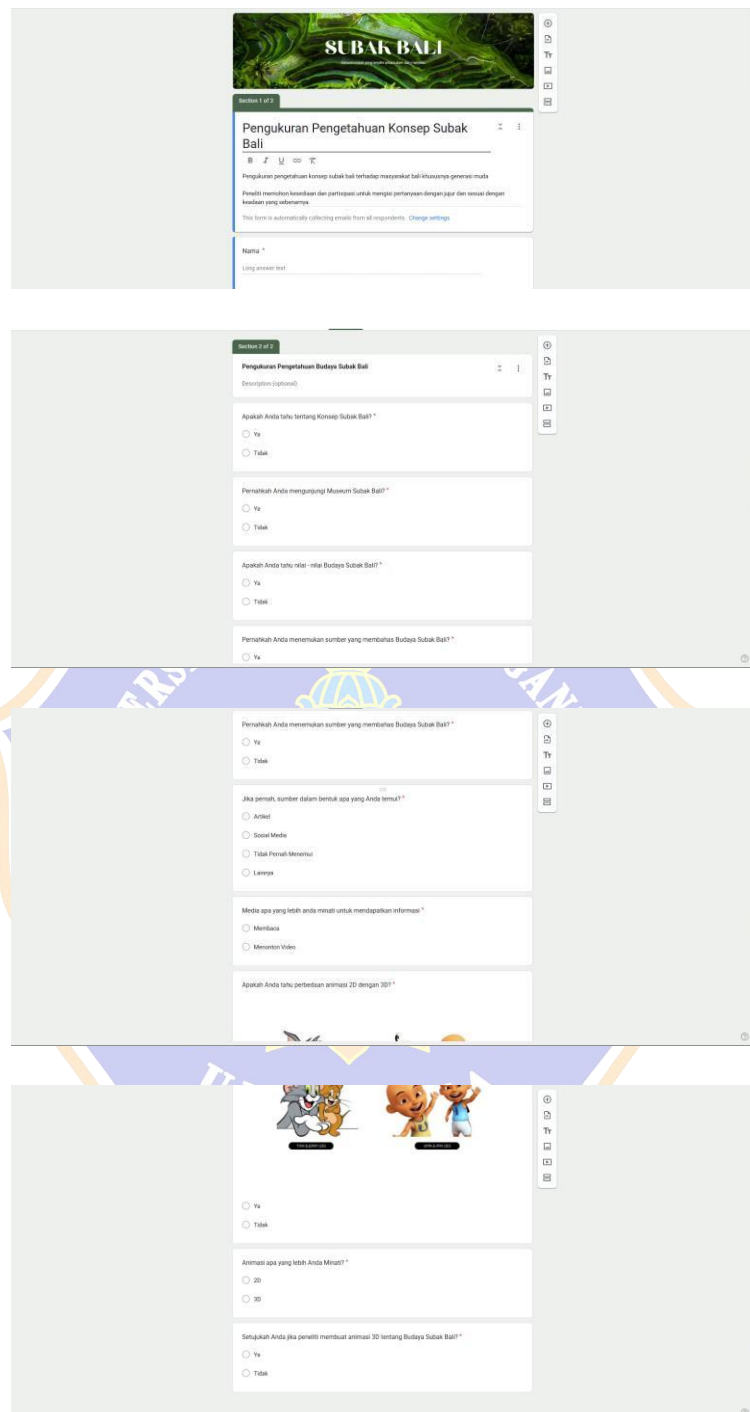
mendalam dan membuat informasi lebih mudah diingat dibandingkan dengan metode tradisional seperti buku atau sosialisasi biasa.

10. Apa harapan Museum Subak terhadap keberhasilan film animasi 3D Subak dalam meningkatkan kesadaran budaya di kalangan generasi Z?

Jawaban : Harapan kami, konten dalam film animasi 3D Subak ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan kesadaran tentang pentingnya pelestarian budaya dan lingkungan di kalangan generasi Z. Selain itu, kami juga berharap film ini dapat membangun rasa bangga terhadap warisan budaya lokal dan memotivasi mereka untuk menjaga kelestariannya di tengah arus globalisasi.



Lampiran 5 Angket Penelitian Pengetahuan



The image shows a Google Forms survey titled "Pengukuran Pengetahuan Konsep Subak Bali". The form is divided into four sections. Section 1 is the title and introduction. Section 2 contains five multiple-choice questions about the respondent's knowledge of Subak Bali. Section 3 contains three multiple-choice questions about the respondent's experience with Subak Bali. Section 4 contains three multiple-choice questions about the respondent's experience with Subak Bali.

Section 1 of 4

Pengukuran Pengetahuan Konsep Subak Bali

Pengukuran pengetahuan konsep subak bali terhadap masyarakat bali khususnya generasi muda

Peneliti membutuhkan bantuan dan partisipasi untuk mengisi pertanyaan dengan jujur dan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

This form is automatically collecting emails from all respondents. [Change settings](#)

Nama *

Section 2 of 4

Pengukuran Pengetahuan Budaya Subak Bali

Description (optional)

Apakah Anda tahu tentang Konsep Subak Bali? *

☐ Ya
☐ Tidak

Pernahkah Anda mengunjungi Museum Subak Bali? *

☐ Ya
☐ Tidak

Apakah Anda tahu nilai-nilai Budaya Subak Bali? *

☐ Ya
☐ Tidak

Pernahkah Anda menemukan sumber yang membahas Budaya Subak Bali? *

☐ Ya
☐ Tidak

Pernahkah Anda menemukan sumber yang membahas Budaya Subak Bali? *

☐ Ya
☐ Tidak

Jika pernah, sumber dalam bentuk apa yang Anda temui? *

☐ Artikel
☐ Sosial Media
☐ Tidak Pernah Menemui
☐ Lainnya

Media apa yang lebih anda minati untuk mendapatkan informasi? *

☐ Membaca
☐ Menonton Video

Apakah Anda tahu perbedaan animasi 2D dengan 3D? *

☐ Ya
☐ Tidak

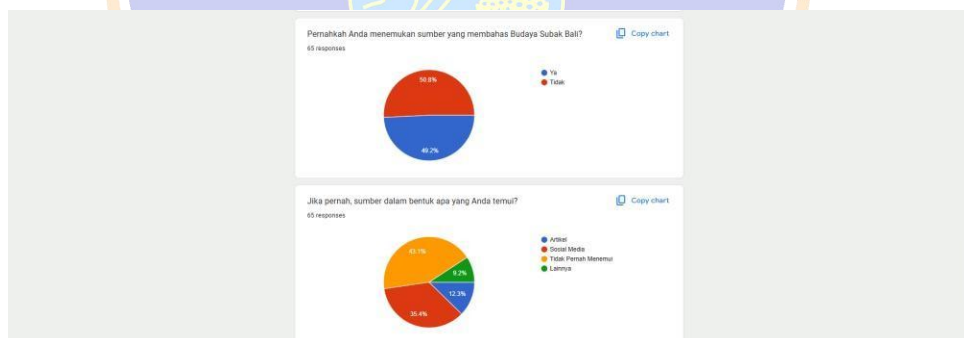
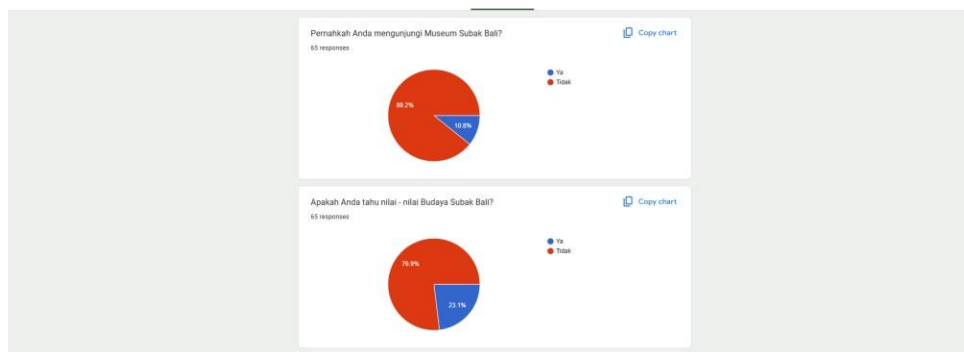
Animasi apa yang lebih Anda Minati? *

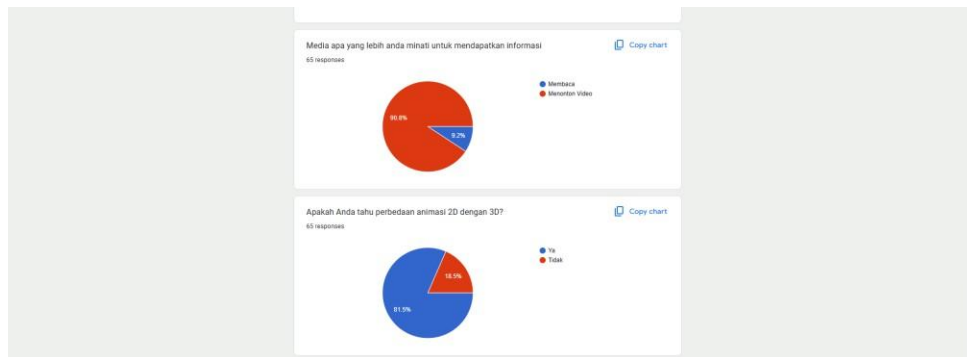
☐ 2D
☐ 3D

Selengkapnya Anda jika peneliti membuat animasi 3D tentang Budaya Subak Bali? *

☐ Ya
☐ Tidak

Lampiran 6 Hasil Angket Penelitian Pengetahuan





Lampiran 7 Szenario

ACT

FADE IN

EXT. INTRO

Narrator : Di kisahkan di sebuah desa bila di bali, hiduplah keluarga kecil seorang petani.

EXT. Jalanan Desa Menuju Sawah – Pagi

Narrator : Pagi itu kerluarga tersebut seperti biasa berjalan bersama untuk pergi menuju ke sawah mereka.

EXT. Sawah – Pagi

Narrator : Sesampainya di sana, seperti biasa, para petani terlihat sangat bekerja keras melakukan pekerjaan mereka di sawah

Gede Adi

Nak.. ayo kita harus segera bergegas juga melakukan pekerjaan di sawah kita

Putu Abirama

Baik pak, abi ke gubuk dahulu sebentar, lalu segera menyusul untuk membantu bapak

Luh Sarni

Ibu juga ke gubuk ya pak! Ibu siapkan makan siang di sanaa

Gede Adi

Baik silahkan tu, bu.. bapak duluan mengerjakan pekerjaan hari ini ya

Narrator : Putu Abi pun bersama ibunya pergi berjalan menuju ke gubuk mereka

Nengah Merta

Pak gede!

Gede Adi

Nggih pak merta, ada apa pak.

Nengah Merta

Ada yang mau saya bicarakan pak mumpung kita berpapasan! Jadi akhir akhir ini saya merasa aliran air ke sawah tidak seperti biasanya, aliran airnya jauh lebih sedikit, apakah pak gede mengalami hal yang sama?

Gede Adi

Benar pak, saya juga mengalami hal yang sama.. sepertinya ada masalah, kemarin saya dan pak Nyoman juga sudah membicarakan hal ini.... jika dibiarkan padi kita bisa rusak dan gagal panen nantinya..

Nengah Merta

Benar pak! mari setelah makan siang kita cari tahu penyebabnya bersama petani lainnya..

Gede Adi

Baik pak

Narrator : Setelah perbincangan berakhir mereka pun pergi memulai pekerjaan masing masing.

EXT. Sawah – Siang

Gede Adi

Nak, setelah makan siang ini ikut bapak dengan petani lainnya pergi, ada masalah yang harus kita cari tahu

Putu Abirama

Baik pak

CUT TO

Nengah Merta

Pak Gede ayo!

Nengah Merta

Ayo pak kita pergi, saya sudah memberi tahu pak gede tadi, mari...

Gede Adi

Baik pak

Narrator : Para petani lain pun mengganggu dan berjalan bersama.

EXT. Jalanan Desa – Siang

Narrator : Sesuai dengan kesepakatan para petani pergi bersama untuk mencari tahu penyebab sedikitnya aliran air

Narrator : Di tengah – tengah perjalanan mereka, Gede Adi terkejut

EXT. Telabah – Siang

Gede Adi

Berhenti pak, sepertinya itu penyebab masalahnya

FADE OUT

Nengah Merta

Astaga... Pantas saja akhir – akhir ini air mengalir sedikit

Gede Adi

Kenapa ini bisa terjadi? Tidak biasanya tersumbat karena sampah seperti ini, siapa yang membuang sampah sembarangan disini

Nyoman

Benar! Kita selalu rutin bergotong royong, siapa yang tega melakukan ini?

Gede Adi

Ini tidak bisa dibiarkan pak, kita harus menemukan orang yang sudah melakukan ini

CUT TO

EXT. Telabah – Malam

Putu Abi

Pak, maafkan abi .. sebenarnya, beberapa waktu terakhir ini abi dengan teman teman lainnya sering duduk bersama disini setiap malam, kami yang membuang sampah – sampah ini disini

CUT TO

EXT. Telabah – Siang

Gede Adi

APAA?!!Cepat panggil teman – temanmu itu kesini! Kalian harus mempertanggungjawabkan ini!

Narrator : Putu Abi yang mendengar itupun langsung lari dan menuruti perintah bapaknya yang marah.

Putu Abi

Teman – teman, ayo cepat pergi ke telabah gede sekarang dan lihat apa yang terjadi di sana

Narrator : Teman – teman Putu Abi bingung, mereka kebingungan tentang apa yang memangnya terjadi di sana.

CUT TO

Gede Adi

Jadi kalian yang membuang sampah sembarangan disini??
Lihat apa yang terjadi disini! Apa yang kalian pikirkan?

Narrator : Teman – teman Putu abi langsung terdiam kaku, mereka sangat takut dengan Pak gede yang sedang memarahi ulah mereka yaitu membuang sampah sembarangan dan melihat sampah – sampah yang mereka buang ternyata menjadi masalah.

Nengah Merta

Sudah pak gede, kita selesaikan baik – baik. Anak – anak, ayo segera bantu kami untuk membersihkan sampah – sampah ini

Nyoman

Benar, ayo anak - anak segera pertanggungjawabkan perbuatan kalian!

Narrator : Merekapun langsung mempertanggungjawabkan masalah yang mereka buat.

CUT TO

Gede Adi

Anak-anak, kejadian ini jangan sampai terulang. Kejadian ini bisa sangat merugikan kami sebagai petani nantinya. Kalian harus mengetahui betapa pentingnya menjaga saluran irigasi kita, Telabah Gede ini merupakan sistem Subak, yang merupakan suatu kearifan lokal Bali yang kita punya

Gede Adi

Sistem Subak merupakan sistem irigasi tradisional yang digunakan oleh petani di Bali untuk mengairi sawah. Ketika kalian membuang sampah di Telabah Gede, banyak hal yang terjadi, air tidak akan mengalir ke sawah - sawah seperti biasanya dan memungkinkan musibah banjir yang akan menyebabkan kegagalan panen. Yang kalian lakukan ini juga bukan hanya merusak saluran air, tetapi juga merusak hubungan kita dengan alam yaitu aspek "Palemahan" Tri Hita Karana yang merupakan konsep mendasar yang kita gunakan dalam kehidupan di Bali

Gede Adi :

Jadi, mulai sekarang, kalian harus peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitar kalian. Kalian adalah generasi penerus, kalian harus menyadari pentingnya menjaga kearifan lokal ini yaitu Subak. Mari kita jaga alam ini bersama, agar bisa terus memberi kehidupan kepada kita semua.

Putu Abi

Baik kami janji Pak. Kami tidak akan membuang sampah sembarangan lagi.

FADE OUT

CREDIT TITLE

END

Lampiran 8 Sinopsis

Di Desa Bila, hamparan sawah hijau membentang dengan subur, berkat sistem irigasi Subak yang menjaga keseimbangan aliran air bagi para petani. Wayan Darsi, seorang anggota Subak, bersama istrinya Luh Marni dan putranya Gede Adi, menjalani keseharian sebagai petani dengan penuh kebersamaan. Mereka bekerja di sawah bersama petani lain, menjaga tradisi turun-temurun yang mengandalkan kerja sama dan keseimbangan dengan alam.




Suatu pagi, Nengah Darta, salah satu petani di desa, datang dengan wajah cemas. Ia menyampaikan bahwa aliran air ke sawahnya berkurang drastis. Kekhawatiran pun muncul, karena tanpa air yang cukup, tanaman padi mereka bisa gagal panen. Bersama-sama, para petani anggota subak memutuskan untuk menyelidiki sumber masalah. Dalam perjalanan menuju saluran irigasi utama, mereka menemukan penyebabnya: Telabah Gede, salah satu jalur air penting dalam sistem Subak, tersumbat oleh tumpukan sampah.

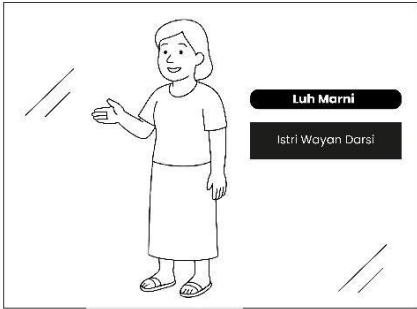

Ketika para petani bertanya-tanya siapa yang membuang sampah sembarangan, Gede Adi akhirnya mengakui kesalahannya. Selama beberapa hari terakhir, ia dan teman-temannya sering berkumpul di sekitar Telabah Gede dan tanpa sadar membuang sampah ke dalamnya. Mendengar pengakuan itu, Nengah Darta marah dan meminta mereka bertanggung jawab. Namun, dengan penuh kebijaksanaan, Wayan Darsi menenangkan situasi dan mengajak anak-anak untuk membersihkan sampah bersama.



Setelah saluran air kembali bersih, Wayan Darsi mengumpulkan anak-anak dan memberikan pelajaran berharga. Ia menjelaskan bahwa Subak bukan hanya sekadar sistem irigasi, tetapi juga bagian dari *Tri Hita Karana*, filosofi hidup masyarakat Bali yang menekankan keseimbangan hubungan dengan Tuhan (*Parahyangan*), sesama manusia (*Pawongan*), dan alam (*Palemahan*). Dengan membuang sampah sembarangan, mereka tidak hanya mengganggu aliran air dan merusak sawah, tetapi juga melanggar prinsip menjaga keseimbangan dengan alam.


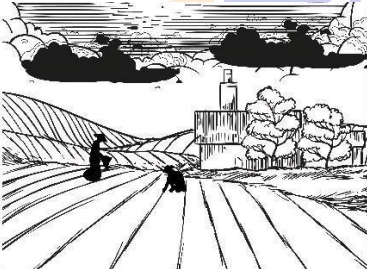
Lampiran 9 Storyboard

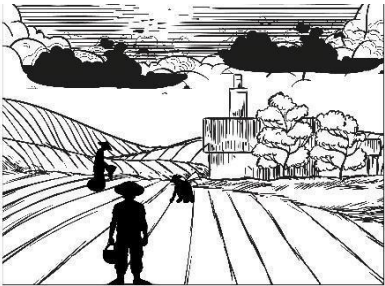
STORYBOARD : “PENGEMBANGAN FILM ANIMASI : PENGENALAN BUDAYA SUBAK DALAM FILOSOFI *TRI HITA KARANA PALEMAHAN*”

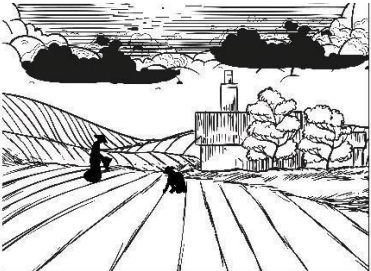
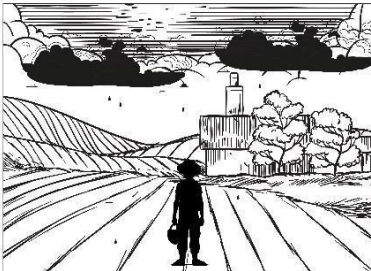
Scene	Visual	Narasi	Durasi
1		Opening Logo	(05 detik)
2		Opening judul	(05 detik)
3		<p>Perkenalan tokoh utama</p> <p>Memperlihatkan Gede Adi</p> <p>Narasi :</p> <p>“Gede Adi, sebagai kepala keluarga. Salah satu anggota Subak”</p>	(05 detik)

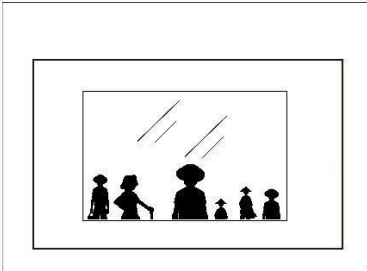
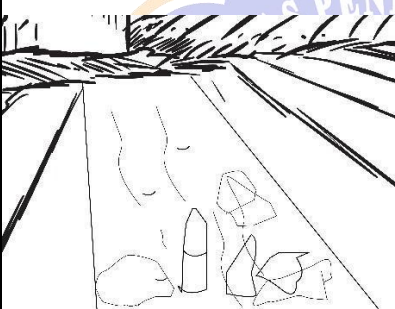
Scene	Visual	Narasi	Durasi
4		<p>Memperlihatkan Luh sarni</p> <p>Narasi : “Luh sarni, istri Gede Adi”</p>	(05 detik)
5		<p>Memperlihatkan Putu Abirama</p> <p>Narasi : “Putu Abirama, putera Gede Adi dan Luh sarni”</p>	(05 detik)


Scene	Visual	Narasi	Durasi
6		<p>Memperlihatkan hamparan sawah hijau yang teratur, menciptakan suasana tenang. Burung terbang melintas, memperlihatkan pegunungan di kejauhan.</p> <p>Narator (suara): “Di kisahkan di sebuah desa bila di bali, hiduplah keluarga kecil seorang petani”</p>	(10 detik)
7		<p>Memperlihatkan keluarga Wayan Darsi yang bersiap menuju ke sawah miliknya.</p> <p>Narasi : “Pagi itu kerluarga tersebut seperti biasa berjalan bersama untuk pergi menuju ke sawah mereka”</p>	(05 detik)


Scene	Visual	Narasi	Durasi
8		<p>Memperlihatkan keluarga Gede Adi tengah melakukan aktivitasnya seperti biasa yaitu mengelola sawah mereka bersama dengan para petani lain yang juga melakukan aktivitas bertani di sawah mereka.</p> <p>Narasi : “Sesampainya di sana, seperti biasa, para petani terlihat sangat bekerja keras melakukan pekerjaan mereka di sawah”.</p>	(20 detik)
9		<p>Memperlihatkan keluarga Gede Adi telah sampai di sawah.</p> <p>Gede Adi : “Nak.. ayo kita harus segera bergegas juga melakukan pekerjaan di sawah kita!”</p> <p>Putu Abirama : “Baik pak, abi ambil topi di gubuk dahulu.... lalu segera menyusul untuk membantu bapak”</p> <p>Luh Sarni : “Tbu juga ke gubuk ya pak! Ibu siapkan makan siang di sanaa”</p> <p>Gede Adi : “baik silahkan tu, bu.. bapak duluan mengerjakan pekerjaan hari ini ya”</p> <p>Narasi : “ Putu Abi pun bersama ibunya pergi berjalan menuju ke gubuk mereka”</p>	

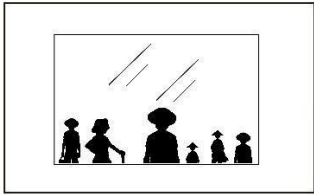
Scene	Visual	Narasi	Durasi
10		<p>Memperlihatkan Gede Adi dihampiri petani lain yaitu pak Nengah Merta.</p> <p>Nengah Merta : “ Pak gede!”</p> <p>Gede Adi : “Nggih pak merta, ada apa pak?”</p> <p>Nengah Merta : “ada yang mau saya bicarakan pak mumpung kita berpapasan! Jadi akhir akhir ini saya merasa aliran air ke sawah tidak seperti biasanya, aliran airnya jauh lebih sedikit, apakah pak gede mengalami hal yang sama?”</p> <p>Gede Adi : “Benar pak, saya juga mengalami hal yang sama.. sepertinya ada masalah, kemarin saya dan pak Nyoman juga sudah membicarakan hal ini.... jika dibiarkan padi kita bisa rusak dan gagal panen nantinya..”</p> <p>Nengah Merta : “Benar pak! mari setelah makan siang kita cari tahu penyebabnya bersama petani lainnya..”</p> <p>Gede Adi : “Baik pak”</p> <p>Narasi : “Setelah perbincangan berakhir mereka pun pergi memulai pekerjaan masing masing”</p>	(30 detik)

Scene	Visual	Narasi	Durasi
11		<p>Memperlihatkan Gede Adi dan Putu Abi melakukan pekerjaan kemudian mendekat ke gubuk untuk makan siang dan berbincang.</p> <p>Gede Adi : “ Nak, setelah makan siang ikut bapak dengan petani lainnya pergi, ada masalah yang harus kita cari tahu”</p> <p>Putu Abirama : “Baik pak”</p>	(30 detik)
12		<p>Memperlihatkan Nengah Merta pergi mengajak petani lainnya.</p> <p>Nengah Merta : “Ayo pak kita pergi, saya sudah memberi tahu pak gede tadi, mari...”</p> <p>Narasi : “Para petani lain pun mengangguk dan berjalan bersama”</p> <p>Nengah Merta : “Pak Gede ayo!”</p> <p>Gede Adi : “Baik pak”</p>	(30 detik)

Scene	Visual	Narasi	Durasi
13		<p>Memperlihatkan Gede Adi beserta kelompok petani kecil lainnya berjalan bersama.</p> <p>Narasi : “Sesuai dengan kesepakatan para petani pergi bersama untuk mencari tahu penyebab sedikitnya aliran air”</p> <p>“Di tengah – tengah perjalanan mereka, Gede Adi terkejut”</p> <p>Gede Adi : “Berhenti pak, sepertinya itu penyebab masalahnya”</p>	(20 detik)
14		<p>Memperlihatkan air tersumbat karena penumpukan sampah di telabah Gede.</p> <p>Gede Adi : “Kenapa ini bisa terjadi? Tidak biasanya tersumbat karena sampah seperti ini, siapa yang membuang sampah sembarangan disini”</p> <p>Nengah Merta : “Benar! Kita selalu rutin bergotong royong”</p> <p>Narasi : “Gede adi sangat terlihat sedih dan kecewa, begitu juga dengan petani lainnya, padahal baru saja minggu lalu mereka bergotong royong”</p> <p>Gede Abi : “Pak, maafkan abi .. 3 hari terakhir ini abi dengan teman teman lainnya sering duduk bersama disini setiap malam, kami yang membuang sampah</p>	(80 detik)

Scene	Visual	Narasi	Durasi
		<p>– sampah ini disini”</p> <p>Gede Adi : “APAA?!!Cepat pamggil teman – temanmu itu kesini! Kalian harus mempertanggungjawabkan ini!” Ucap Gede Adi berteriak marah.</p> <p>Putu Abi yang mendengar itupun langsung lari dan menuruti perintah bapaknya yang marah.</p>	
15		<p>Memperlihatkan Abi yang memanggil temannya di tempat biasa mereka berkumpul saat siang hari.</p> <p>Gede Abi : “Teman – teman, cepat pergi ke telabah gede sekarang dan lihat apa yang terjadi di sana!”</p> <p>Narasi : “Teman – teman Putu Abi bingung, mereka kebingungan tentang apa yang memangnya terjadi di sana” “Dengan rasa penasaran yang besar, mereka pun pergi mengikuti Putu Abi untuk ke telabah gede bersama”</p>	(50 detik)

Scene	Visual	Narasi	Durasi
16		<p>Memperlihatkan Gede Adi bersama teman – temannya sampai ke telabah gede.</p> <p>Gede Adi : “Jadi kalian yang membuang sampah sembarangan disini?? Lihat apa yang terjadi disini! Apa yang kalian pikirkan?” Teriak Gede Adi marah.</p> <p>Teman – teman Putu abi langsung terdiam kaku, mereka sangat takut dengan Pak gede yang sedang memarahi ulah mereka yaitu membuang sampah sembarangan dan melihat sampah – sampah yang mereka buang ternyata menjadi masalah.</p> <p>Nengah Merta : “Sudah pak gede, kita selesaikan baik – baik” “Anak – anak, ayo segera bantu kami untuk membersihkan sampah – sampah ini” Ucap pak merta lembut menenangkan situasi.</p> <p>Merekapun langsung sigap membantu dan mempertanggungjawabkan masalah yang mereka buat dengan ikut bergotong royong membersihkan sampah.</p>	(80 detik)

Scene	Visual	Narasi	Durasi
17		<p>Gede Adi: "Sistem Subak merupakan sistem irigasi tradisional yang digunakan oleh petani di Bali untuk mengairi sawah. Ketika kalian membuang sampah di Telabah Gede, banyak hal yang terjadi, air tidak akan mengalir ke sawah – sawah seperti biasanya dan memungkinkan musibah banjir yang akan menyebabkan kegagalan panen. Yang kalian lakukan ini juga bukan hanya merusak saluran air, tetapi juga merusak hubungan kita dengan alam yaitu aspek “Palemahan” Tri Hita Karana yang merupakan konsep mendasar yang kita gunakan dalam kehidupan di Bali”</p> <p>Gede Adi : "Jadi, mulai sekarang, kalian harus peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitar kalian. Kalian adalah generasi penerus, kalian harus menyadari pentingnya menjaga kearifan lokal ini yaitu Subak. Mari kita jaga alam ini bersama, agar bisa terus memberi kehidupan kepada kita semua."</p> <p>Remaja 1 (tersadar, dengan penyesalan):</p> <p>Putu Abi : "Baaik kami janji Pak. Kami tidak akan membuang sampah sembarangan lagi."</p> <p>Anak – Anak lainnya pun mengangguk menunduk.</p>	(160 detik)

18		Credit Title	(20 detiik)
Total Durasi Film			7.30 Menit



Lampiran 10 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Isi

KISI – KISI INSTRUMEN**UJI AHLI ISI****PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN
KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI *TRI HITA KARANA* “PALEMAHAN”**

Instrumen ini dikembangkan untuk mengevaluasi kualitas isi dalam film animasi 3D yang mengangkat konsep Subak dalam filosofi *Tri Hita Karana*, khususnya aspek *Palemahan* (hubungan manusia dengan alam). Evaluasi ini dilakukan oleh ahli isi dengan mempertimbangkan dua aspek utama, yaitu: 1) isi dan 2) tampilan. Oleh karena itu, uji validitas dilakukan dengan menggunakan kisi-kisi instrumen berikut:

No	Aspek	Komponen	Indikator	No Butir
1.	Isi	Konsep Subak	1) Materi dalam film sesuai dengan konsep Subak yang berlaku di Bali.	1
		Filosofi Tri Hita Karana	1) Materi mencerminkan hubungan manusia dengan alam (<i>Palemahan</i>) secara benar.	2
		Edukatif	1) Isi materi memiliki nilai edukatif dan relevan untuk penonton.	3
		Kebenaran Materi	1) Informasi disampaikan dengan benar, berdasarkan sumber yang benar.	4
2.	Tampilan	Ilustrasi Tokoh	1) Desain tokoh 3D sudah sesuai dengan sketsa karakter yang dirancang.	5
		Latar	1) Desain latar (sawah, sungai, alam) mendukung penyampaian pesan <i>Palemahan</i> dan sesuai	6

			sketsa.	
		Alur Cerita	1) Alur cerita sesuai dengan sinopsis dan menggambarkan konsep Palemahan secara runut.	7
		Keterpaduan Isi & Tampilan	1) Penyajian materi dan tampilan visual saling mendukung secara harmonis.	8
JUMLAH				8



Lampiran 11 Instrumen Uji Validitas Ahli Isi

INSTRUMEN VALIDITAS AHLI ISI

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN
KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI TRI HITA KARANA “PALEMAHAN”**

Hari, tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian Anda

Keterangan skala penilaian:

1. Sangat Tidak Relevan
2. Tidak Relevan
3. Relevan
4. Sangat Relevan.

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Kesusaian Isi					
1.	Isi film animasi sudah sesuai dengan konsep Subak sebagaimana berlaku di Bali.				
2.	Materi/Film mencerminkan nilai- nilai Palemahan (hubungan manusia dengan alam) dalam filosofi Tri Hita Karana.				
3.	Isi media mengandung nilai edukatif yang sesuai untuk penonton sasaran.				
4.	Materi Film disampaikan dengan benar dan berdasarkan informasi yang dapat benar.				
B. Kesesuaian Tampilan					

5.	Ilustrasi tokoh sudah sesuai dengan desain/sketsa yang telah dirancang sebelumnya				
6.	Desain latar sudah sesuai dengan konsep alam yang ingin disampaikan serta mendukung nilai Palemahan.				
7.	Alur cerita disusun sesuai dengan sinopsis dan menggambarkan hubungan manusia dengan alam secara logis.				
8.	Isi dan tampilan visual saling mendukung untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan.				

Kesimpulan:

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran/Komentar:

.....

Singaraja,

Penilai

Lampiran 12 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media

KISI – KISI INSTRUMEN**UJI AHLI MEDIA****PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN
KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI *TRI HITA KARANA* “PALEMAHAN”**

Instrumen ini dikembangkan untuk menilai kualitas media dalam pengembangan film animasi 3D Pengenalan Konsep Subak dalam Filosofi *Tri Hita Karana* “Palemahan”. Evaluasi ini dilakukan oleh ahli media dengan mempertimbangkan beberapa aspek utama, yaitu: 1) Kesesuaian Visual, 2) Kesesuaian Audio, 3) Kesesuaian Alur Cerita. Evaluasi dilakukan menggunakan kisi-kisi berikut :

No	Aspek	Komponen	Indikator	No Butir
1.	Kesesuaian Visual	Pergerakan	1) Kelancaran dan kecepatan pergerakan elemen visual sesuai dengan alur cerita.	1
		Efek Visual	2) Kesesuaian efek visual dengan tema dan suasana cerita.	2
		Karakter & Latar	1) Penampilan karakter visual yang konsisten dan sesuai rancangan.	3
			2) Pergerakan bibir dan anggota tubuh karakter 3D saat berbicara atau bergerak.	4
			3) Detil latar (objek, bangunan, alam) sesuai dengan setting cerita.	5
2.	Kesesuaian Audio	Audio	1) Kesesuaian suara dengan mood dan pesan yang ingin disampaikan.	6
3.	Kesesuaian Alur Cerita		2) Sinkronisasi gerakan bibir karakter 3D dengan suara dialog sudah tepat dan terlihat natural saat berbicara.	7
		Alur Cerita	1) Kesesuaian alur cerita dengan sinopsis	8
JUMLAH				8

Lampiran 13 Instrumen Uji Validitas Ahli Media

INSTRUMEN VALIDITAS AHLI ISI

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN
KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI *TRI HITA KARANA* “PALEMAHAN”**

Hari, tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian Anda

Keterangan skala penilaian:

1. Sangat Tidak Relevan
2. Tidak Relevan
3. Relevan
4. Sangat Relevan.

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Kesusaian Visual					
1.	Kelancaran dan kecepatan pergerakan elemen visual (karakter 3D, objek lingkungan, partikel air/daun, dll) sesuai dengan alur cerita dan emosi adegan.				
2.	Efek visual (pencahayaan, bayangan, transisi, partikel) sesuai dengan tema dan suasana cerita pada tiap adegan.				
3.	Visual karakter 3D sudah sesuai mulai dari bentuk tubuh, ekspresi wajah, pakaian, warna, tekstur, serta pergerakan bibir dan anggota tubuh saat berbicara atau bergerak.				

4.	Sinkronisasi antara gerakan kamera dengan pergerakan karakter dan objek lingkungan mendukung penyampaian narasi visual.				
5.	Detail lingkungan 3D (seperti latar sawah, bangunan, pepohonan, air) sudah ditampilkan konsisten dan relevan dengan setting cerita.				
B. Kesesuaian Audio					
6.	Musik (back sound), suara narrator dan tokoh sudah sesuai.				
7.	Gerak bibir karakter 3D sudah sinkron dengan suara dialog yang diucapkan, sehingga tampak natural saat berbicara.				
C. Kesesuaian Cerita dengan Sinopsis					
8.	Alur cerita dalam film animasi sudah sesuai dengan sinopsis yang dirancang, baik dari segi urutan peristiwa maupun tema utama.				



Kesimpulan:

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran/Komentar:

Lampiran 14 Kisi – Kisi Instrumen Uji Respon Pengguna

KISI-KISI INSTRUMEN**UJI RESPON PENGGUNA****PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN
KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI *TRI HITA KARANA* “PALEMAHAN”**

Instrumen ini dikembangkan untuk mengukur tanggapan pengguna terhadap film animasi 3D yang mengenalkan konsep Subak dalam Filosofi *Tri Hita Karana*, khususnya aspek *Palemahan* (hubungan manusia dengan alam). Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan fungsi fitur dalam film animasi yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen ini terdiri dari dua aspek utama:

1) Kemudahan Penggunaan, 2) Fungsionalitas. Tabel berikut menunjukkan kisi-kisi instrumen uji respon pengguna:

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Kemudahan Pemahaman	1) Kenyamanan pengguna dalam memahami alur cerita.	1, 2, 3	7
		2) Kemudahan memahami visualisasi animasi.	4, 5	
		3) Pemahaman terhadap konsep Subak	6, 7	
2.	Fungsionalitas	4) Efektivitas penyampaian konsep Subak dalam film animasi.	8, 9	3
		5) Kualitas tampilan visual dan audio	10	
Jumlah				10

Lampiran 15 Instrumen Uji Respon Pengguna

INSTRUMEN UJI RESPON PENGGUNA

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN
KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI *TRI HITA KARANA* “PALEMAHAN”**

A. PENGANTAR

1. Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon pengguna terhadap Pengembangan Film Animasi 3D Pengenalan Konsep Subak dalam Filosofi *Tri Hita Karana* (*Palemahan*).
2. Data yang diisikan bersifat anonim dan tidak akan berpengaruh terhadap aspek akademik atau penilaian lainnya.

Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

B. IDENTITAS PENGGUNA

Nama :

Umur :

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan keadaan Anda.
2. Catat respon Anda pada lembar jawaban yang tersedia dengan tanda centang (✓).
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot :

5 = Sangat Setuju (SS)

2 = Tidak Setuju (TS)

4 = Setuju (S)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3 = Cukup Setuju (CS)

D. PERNYATAAN KUSIONER

No.	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	Saya merasa alur cerita dalam film ini mudah dipahami.					
2.	Saya merasa alur cerita dalam film ini tidak mudah dipahami dengan jelas.					
3.	Saya dapat memahami makna konsep Subak yang disampaikan dalam film.					
4.	Saya merasa sulit memahami konsep Subak dalam film.					
5.	Saya baru mengetahui konsep Subak setelah menonton film ini.					
6.	Setelah menonton film, saya memahami manfaat konsep Subak dalam kehidupan.					
7.	Film memiliki visualisasi dan audio yang jelas.					
8.	Film memiliki kekurangan dalam visualisasi dan audio.					
9.	Film ini sangat menarik dan bermanfaat bagi saya.					
10.	Film ini meningkatkan kesadaran saya tentang pentingnya menjaga keseimbangan lingkungan melalui konsep Subak.					

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,
Respon Pengguna,



Lampiran 16 Hasil Angket Uji Ahli Media

Uji Ahli Pertama

KISI – KISI INSTRUMEN
UJI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN
KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI TRI HITTA KARANA “PALEMAHAN”

Instrumen ini dikembangkan untuk menilai kualitas media dalam pengembangan film animasi 3D Pengenalan Konsep Subak dalam Filosofi Tri Hita Karana “Palemahan”. Evaluasi ini dilakukan oleh ahli media dengan mempertimbangkan beberapa aspek utama, yaitu: 1) Kesesuaian Visual, 2) Kesesuaian Audio, 3) Kesesuaian Alur Cerita. Evaluasi dilakukan menggunakan kisi-kisi berikut :

No	Aspek	Komponen	Indikator	No Butir
1.	Kesesuaian Visual	Pergeseran	1) Kelancaran dan kecepatan pergerakan elemen visual sesuai dengan alur cerita.	1
		Efek Visual	2) Kesesuaian efek visual dengan tema dan suasana cerita.	2
		Karakter & Latar	1) Penempatan karakter visual yang konsisten dan sesuai <i>setting</i> cerita.	3
			2) Pergerakan bibir dan anggota tubuh karakter 3D saat berbicara atau bergerak.	4
			3) Detail latar (objek, bangunan, alam) sesuai dengan <i>setting</i> cerita.	5
2.	Kesesuaian Audio	Audio	1) Kesesuaian suara dengan mood dan pesan yang ingin disampaikan.	6
3.	Kesesuaian Alur Cerita		2) Sinkronisasi gerakan bibir karakter 3D dengan suara dialog mudah tepat dan terlihat natural saat berbicara.	7
		Alur Cerita	1) Kesesuaian alur cerita dengan sinopsis.	8
JUMLAH				8

INSTRUMEN VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN
KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI TRI HITTA KARANA “PALEMAHAN”

Nama : Dr. I Gede Partha Sindi, S.Pd, M.Pd.
Pekerjaan : Dosen FTU Uddiksha
Hari, tanggal : Selasa, 29 Juli 2023
Penunjuk Pengisian :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda

Keterangan skala penilaian:
1. Sangat Tidak Relevan
2. Tidak Relevan
3. Relevan
4. Sangat Relevan.

No.	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Visual					
1.	Kelancaran dan kecepatan pergerakan elemen visual (karakter 3D, objek lingkungan, partikel air/lumpur, dll) sesuai dengan alur cerita dan emosi adegan.			✓	
2.	Efek visual (pencahayaan, bayangan, transisi, partikel) sesuai dengan tema dan suasana cerita pada tiap adegan.				✓
3.	Visual karakter 3D sudah sesuai mulai dari bentuk tubuh, ekspresi wajah, pakaian, warna, tekstur, serta pergerakan bibir dan anggota tubuh saat berbicara atau bergerak.				✓

4.	Sinkronisasi antara gerakan kamera dengan pergerakan karakter dan objek lingkungan mendukung penyampaian adegan visual.				✓
5.	Detail lingkungan 3D (seperti latar sawah, bangunan, pepohonan, air) sudah ditampilkan konsisten dari televisi dengan <i>setting</i> cerita.				✓
B. Kesesuaian Audio					
6.	Mock (back sound), suara narator dan tokoh sudah sesuai.			✓	
7.	Gerak bibir karakter 3D sudah sinkron dengan suara dialog yang disampaikan, sehingga tampak natural saat berbicara.				✓
C. Kesesuaian Cerita dengan Sinopsis					
8.	Alur cerita dalam film animasi sudah sesuai dengan sinopsis yang dirancang, baik dari segi urutan peristiwa maupun tema utama.				✓

Keterangan:
Metode pembelajaran interaktif ini dinyatakan :
1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Berikan (beri) tanda bintang pada nomor yang sesuai dengan kecukupan tiap (nya)

Saran/Kelebihan:

• Grafik menarik, warna dan tulisan sudah bagus
• Subtitle sudah dibayar
• Penyajian gambar
• Tidak ada kesalahan
• Tidak ada kesalahan

Singaperi, 29 Juli 2023
Ahli Media,
Dr. I Gede Partha Sindi, S.Pd, M.Pd.

Uji Ahli Kedua

KISI – KISI INSTRUMEN
UJI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN
KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI TRI HITTA KARANA "PALEMAHAN"

Instrumen ini dikembangkan untuk menilai kualitas media dalam pengembangan film animasi 3D Pengenalan Konsep Subak dalam Filosofi Tri Hita Karana "Palemahan". Evaluasi ini dilakukan oleh ahli media dengan mempertimbangkan beberapa aspek utama, yaitu: 1) Kesesuaian Visual, 2) Kesesuaian Audio, 3) Kesesuaian Alur Cerita. Evaluasi dilakukan menggunakan kisi-kisi berikut:

No	Aspek	Komponen	Indikator	No Butir
1.	Kesesuaian Visual	Pergerakan	1) Kelancaran dan kecepatan pergerakan elemen visual sesuai dengan alur cerita.	1
		Efek Visual	2) Kesesuaian efek visual dengan tema dan susunan cerita.	2
		Karakter & Latar	1) Penampilan karakter visual yang konsisten dan sesuai narasi.	3
			2) Pergerakan bibir dan anggota tubuh kuratir 3D saat berbicara atau bergerak.	4
			3) Detail latar (objek, bangunan, alam) sesuai dengan setting cerita.	5
2.	Kesesuaian Audio	Audio	1) Kesesuaian suara dengan mood dan pesan yang ingin disampaikan.	6
3.	Kesesuaian Alur Cerita		2) Sinkronisasi gerakan bibir karakter 3D dengan suara dialog sudah tepat dan terlihat natural saat berbicara.	7
		Alur Cerita	1) Kesesuaian alur cerita dengan sinopsis	8
JUMLAH				8

INSTRUMEN VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN
KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI TRI HITTA KARANA "PALEMAHAN"

Nama : I Ketut Anika Pridayana, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen PTT Undiksha
Hari, tanggal : Selasa, 29 Juli 2025
Petunjuk Penilaian :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda

Keterangan skala penilaian:
1. Sangat Tidak Relevan
2. Tidak Relevan
3. Relevan
4. Sangat Relevan

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Visual					
1.	Kelancaran dan kecepatan pergerakan elemen visual (karakter 3D, objek lingkungan, partikel animasi, dll) sesuai dengan alur cerita dan emosi adegan.			✓	
2.	Efek visual (pencahayaan, bayangan, transisi, partikel) sesuai dengan tema dan suasana cerita pada tiap adegan.				✓
3.	Visual karakter 3D sudah sesuai mulai dari bentuk tubuh, karakter wajah, pakaian, warna, tekstur, serta pergerakan bibir dan anggota tubuh saat berbicara atau bergerak.		✓		


Kesimpulan:
Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran/Komentar:

- Perbaiki subtitle
- Tampilkan cerita di peta
- Perbaiki susunan gambar dan narasi
- Suplemen

Singaraja, 29 Juli 2025
Ahli Media

(I Ketut Anika Pridayana, S.Pd., M.Pd.)

4.	Sinkronisasi antara gerakan kamera dengan pergerakan karakter dan objek lingkungan menunjukkan penyampaian narasi visual.				✓
5.	Detail lingkungan 3D (seperti latar suara, bangunan, pepohonan, dll) sudah ditampilkan konsisten dan relevan dengan setting cerita.				✓
B. Kesesuaian Audio					
6.	Musik (back sound), suara narator dan tokoh sudah sesuai.				✓
7.	Gerak bibir karakter 3D sudah sinkron dengan suara dialog yang disampaikan, sehingga tampak natural saat berbicara.		✓		
C. Kesesuaian Cerita dengan Sinopsis					
8.	Alur cerita dalam film animasi sudah sesuai dengan sinopsis yang dirancang, baik dari segi urutan peristiwa maupun tema utama.				✓

Lampiran 17 Hasil Angket Uji Ahli Isi

Uji Ahli Isi Pertama

**KISI – KISI INSTRUMEN
UJI AHLI ISI**

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN KONSEP SUBAK
DALAM FILOSOFI TRI HITTA KARANA "PALEMAHAN"**

Instrumen ini dikembangkan untuk mengevaluasi kualitas isi dalam film animasi 3D yang mengangkut konsep Subak dalam filosofi Tri Hita Karana, khususnya aspek Palemahan (hubungan manusia dengan alam). Evaluasi ini dilakukan oleh ahli isi dengan mempertimbangkan dua aspek utama, yaitu: 1) isi dan 2) tampilan. Oleh karena itu, uji validitas dilakukan dengan menggunakan kisi-kisi instrumen berikut:

No	Aspek	Komponen	Indikator	No Butir
1.	Isi	Konsep Subak	1) Materi dalam film sesuai dengan konsep Subak yang berlaku di Bali.	1
		Filosofi Tri Hita Karana	1) Materi mencerminkan hubungan manusia dengan alam (Palemahan) secara benar.	2
		Edukatif	1) Isi materi memiliki nilai edukatif dan relevan untuk penonton.	3
		Keberanian Materi	1) Informasi disampaikan dengan benar, berdasarkan sumber yang benar.	4
2.	Tampilan	Ilustrasi Tokoh	1) Desain tokoh 3D sudah sesuai dengan sketsa karakter yang dirancang.	5
		Latar	1) Desain latar (sawah, sungai, alam) mendukung penyampaian pesan Palemahan dan sesuai sketsa.	6
		Alur Cerita	1) Alur cerita sesuai dengan sinopsis dan menggambarkan konsep Palemahan secara runtut.	7
		Keterpaduan Isi & Tampilan	1) Penyajian materi dan tampilan visual saling mendukung secara harmonis.	8
JUMLAH				8

INSTRUMEN VALIDITAS AHLI ISI

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN KONSEP SUBAK
DALAM FILOSOFI TRI HITTA KARANA "PALEMAHAN"**

Nama : SI PUTU PUTRA EKA SANTI
Pekerjaan/labatan : PAS / Pa UPTD Museum Purbak
Hari, tanggal : 30 Juli 2025
Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian Anda

Keterangan skala penilaian:
1. Sangat Tidak Relevan
2. Tidak Relevan
3. Relevan
4. Sangat Relevan.

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Isi					
1.	Isi film animasi sudah sesuai dengan konsep Subak sebagaimana berlaku di Bali.				✓
2.	Materi/Film mencerminkan nilai-nilai Palemahan (hubungan manusia dengan alam) dalam filosofi Tri Hita Karana.				✓
3.	Isi media mengandung nilai edukatif yang sesuai untuk penonton sasaran.				✓
4.	Materi Film disampaikan dengan benar dan berdasarkan informasi yang dapat benar.				✓
B. Kesesuaian Tampilan					
5.	Ilustrasi tokoh sudah sesuai dengan desain/sketsa yang telah dirancang sebelumnya.				✓

6.	Desain latar sudah sesuai dengan konsep alam yang ingin disampaikan serta mendukung nilai Palemahan.				✓
7.	Alur cerita disusun sesuai dengan sinopsis dan menggambarkan hubungan manusia dengan alam secara logis.				✓
8.	Isi dan tampilan visual saling mendukung untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan.				✓

Kesimpulan:
Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan :
1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bagas/You)

Saran/Komentar:
Animasi sudah sesuai dengan konsep edukasi
bagi generasi "

Singapura 30 Juli 2025
AHLI ISI
(Signature)
(SI PUTU PUTRA EKA SANTI)

Uji Ahli Isi Kedua

KISI – KISI INSTRUMEN UJI AHLI ISI

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI TRI HITTA KARANA "PALEMAHAN"

Instrumen ini dikembangkan untuk mengevaluasi kualitas isi dalam film animasi 3D yang mengangkat konsep Subak dalam filosofi Tri Hita Karana, khususnya aspek Palemahan (hubungan manusia dengan alam). Evaluasi ini dilakukan oleh ahli isi dengan mempertimbangkan dua aspek utama, yaitu: 1) isi dan 2) tampilan. Oleh karena itu, uji validitas dilakukan dengan menggunakan kisi-kisi instrumen berikut:

No	Aspek	Komponen	Indikator	No Butir
1.	Isi	Konsep Subak	1) Materi dalam film sesuai dengan konsep Subak yang berlaku di Bali.	1
		Filosofi Tri Hita Karana	1) Materi mencerminkan hubungan manusia dengan alam (Palemahan) secara benar.	2
		Edukatif	1) Isi materi memiliki nilai edukatif dan relevan untuk penonton.	3
		Kebenaran Materi	1) Informasi disampaikan dengan benar, berdasarkan sumber yang benar.	4
2.	Tampilan	Ilustrasi Tokoh	1) Desain tokoh 3D sudah sesuai dengan sketsa karakter yang dirancang.	5
		Latar	1) Desain latar (sawah, sungai, alam) mendukung penyampaian pesan Palemahan dan sesuai sketsa.	6
		Alur Cerita	1) Alur cerita sesuai dengan sinopsis dan menggambarkan konsep Palemahan secara runtut.	7
		Keterpaduan Isi & Tampilan	1) Penyajian materi dan tampilan visual saling mendukung secara harmonis.	8
JUMLAH				8

INSTRUMEN VALIDITAS AHLI ISI

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI TRI HITTA KARANA "PALEMAHAN"

Nama : Ni Wayan Sugeni Murani, ST. Per.
 Pekerjaan/Jabatan : PMS/ Pengend. administrasi Umum
 Hari, tanggal : Rabu, 30 Juli 2025

Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian Anda

Keterangan skala penilaian:

- Sangat Tidak Relevan
- Tidak Relevan
- Relevan
- Sangat Relevan

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Isi					
1.	Isi film animasi sudah sesuai dengan konsep Subak sebagaimana berlaku di Bali.				✓
2.	Materi Film mencerminkan nilai-nilai Palemahan (hubungan manusia dengan alam) dalam filosofi Tri Hita Karana.				✓
3.	Isi media mengandung nilai edukatif yang sesuai untuk penonton sasaran.				✓
4.	Materi Film disampaikan dengan benar dan berdasarkan informasi yang dapat benar.				✓
B. Kesesuaian Tampilan					
5.	Ilustrasi tokoh sudah sesuai dengan desain-sketsa yang telah dirancang sebelumnya.				✓

6.	Desain latar sudah sesuai dengan konsep alam yang ingin disampaikan serta mendukung nilai Palemahan.				✓
7.	Alur cerita disusun sesuai dengan sinopsis dan menggambarkan hubungan manusia dengan alam secara logis.				✓
8.	Isi dan tampilan visual saling mendukung untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan.				✓

Kesimpulan:

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan :

- ☒ Layak untuk digunakan tanpa revisi
☐ Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran/Komentar:

Animasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan konsep...

Tri Hita Karana, dan disesuaikan dengan rediklasi sehingga...

mudah dipahami oleh Gen Z

Singaperbangsa, Juli 2025

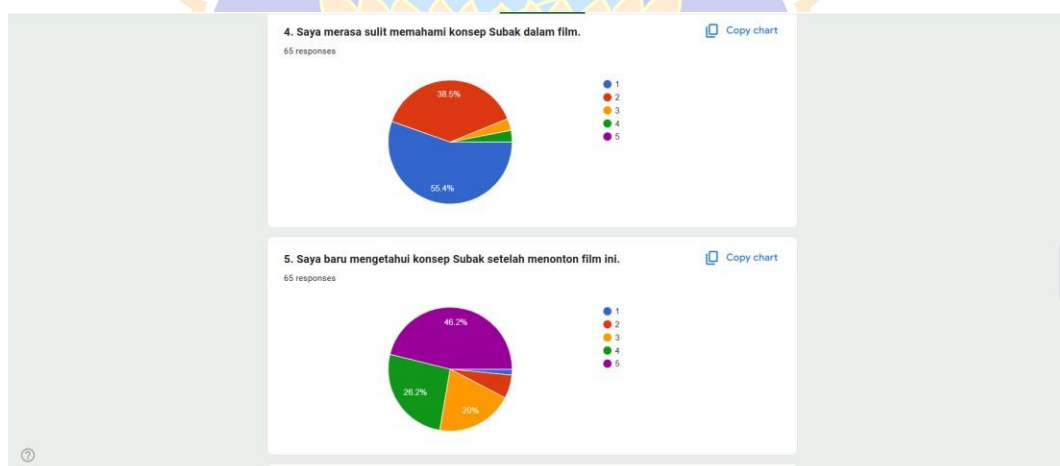
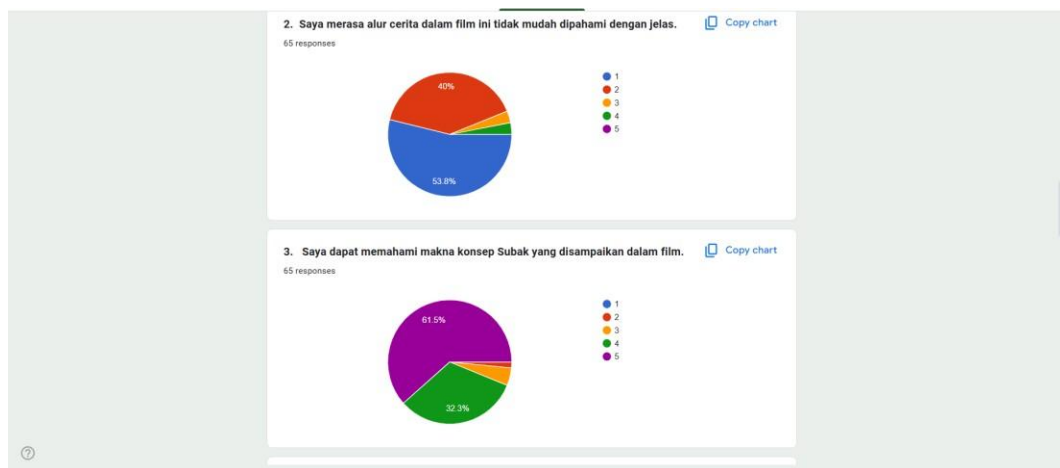
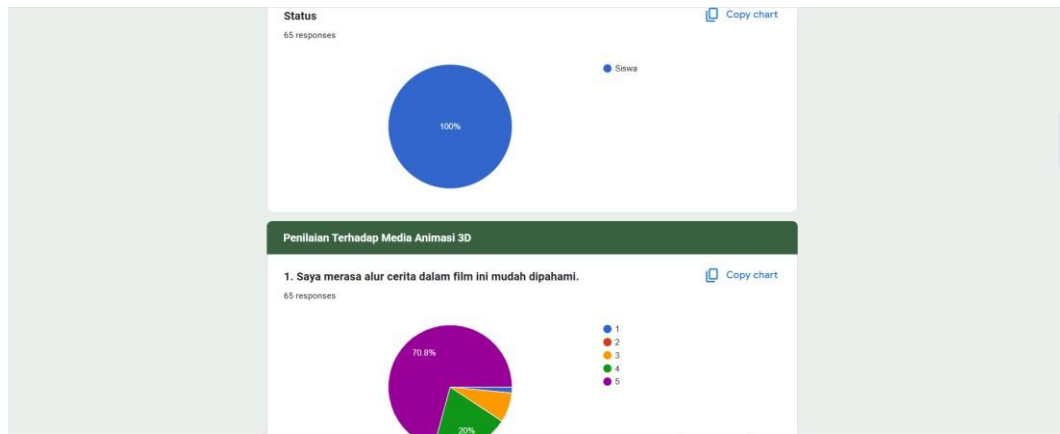
Ahli Isi,

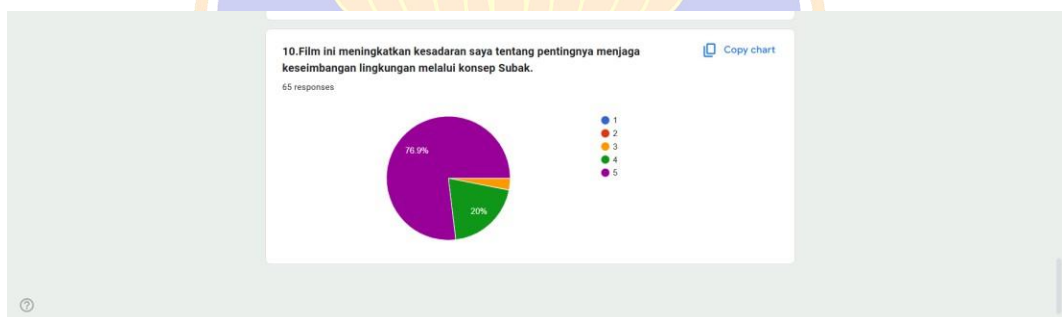
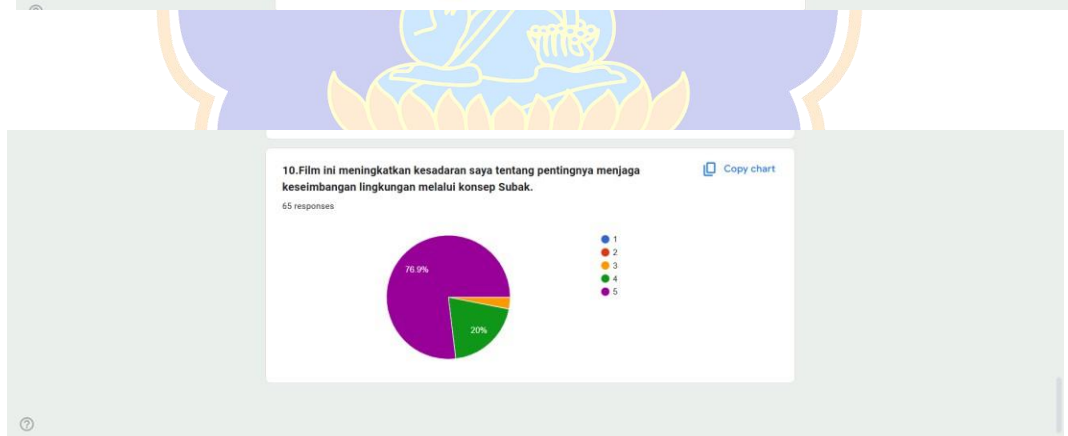
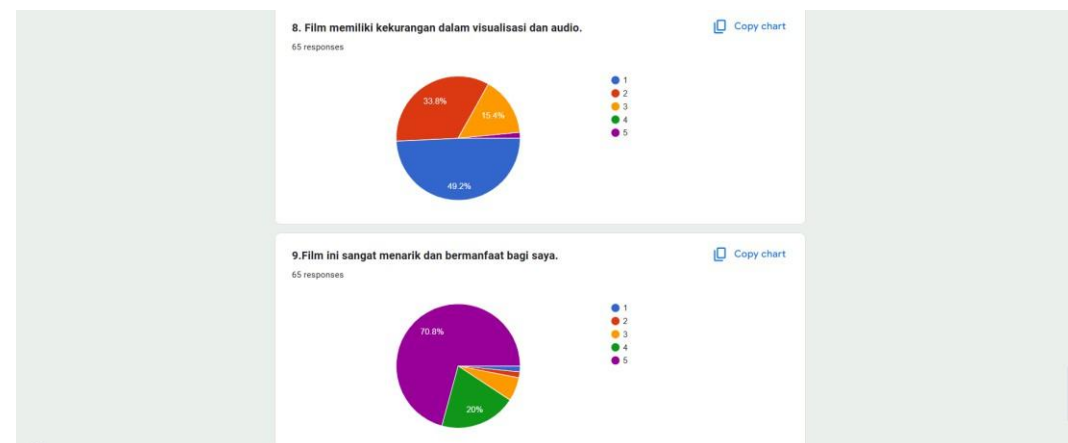
[Signature]

(Ni Wayan Sugeni Murani, ST. Per.)

Lampiran 18 Perhitungan Hasil Responden

Nama	Usia	Status	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah
Gede Anggie Efka	17 tahun	Siswa	4	1	5	2	2	5	3	3	4	5	34
Ni Kadek Ayu Arini	17 tahun	Siswa	5	1	4	2	4	4	5	2	5	5	37
Kadek Nita Adelia	16 tahun	Siswa	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	28
Kadek Anggita Sari	17 tahun	Siswa	4	2	4	2	3	4	4	3	4	5	35
gede pino Amperawan	16 tahun	Siswa	5	1	5	1	1	5	5	1	5	5	34
I gede juli adi rasmawan	16 tahun	Siswa	4	2	4	2	3	3	4	3	4	3	32
I gede agus ratmawa putra	16 tahun	Siswa	5	1	4	3	4	4	4	3	4	5	37
Ketut ayu asmrani	16 tahun	Siswa	3	3	2	2	2	3	3	3	2	4	27
Luh widiantari	17 tahun	Siswa	4	1	4	1	2	4	4	2	5	5	32
Komang agus aldi saputra	17 tahun	Siswa	1	2	4	2	4	4	4	3	1	4	29
Kadek dwi adriyan	18 tahun	Siswa	4	2	4	2	3	3	4	2	4	5	33
Pande nanda	17 tahun	Siswa	4	2	4	2	4	4	3	3	5	5	36
Milih putu ayu murti sari	16 tahun	Siswa	4	2	3	2	3	3	3	1	3	3	27
Komang egy apriyana putra	17 tahun	Siswa	4	1	4	2	4	4	3	2	4	5	33
Komang ari suta	17 tahun	Siswa	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	34
Ni luh candra karisma dewi	18 tahun	Siswa	5	4	4	4	4	4	4	2	5	5	41
Ketut darma putra	17 tahun	Siswa	5	1	4	1	5	5	3	2	5	5	36
Gede deva dalem maheswara	17 tahun	Siswa	4	2	5	2	4	4	1	5	5	4	36
Luh sumiasih	19 tahun	Siswa	5	2	4	2	4	5	4	2	5	5	38
Putu ayu febli puji anggreni	17 tahun	Siswa	3	3	4	2	3	4	5	1	5	5	35
Ida komang triadnya	17 tahun	Siswa	5	2	5	2	4	5	5	3	5	5	41
Putu angga maharta putra	17 tahun	Siswa	5	2	4	1	3	4	5	2	5	4	35
Putu agus mahendra winata	17 tahun	Siswa	5	1	4	1	3	5	4	2	5	5	35
Ida ayu komang risma juliantari	17 tahun	Siswa	4	2	4	2	5	3	5	2	5	5	37
Bagus putu koriyasa	18 tahun	Siswa	5	4	5	1	5	4	5	2	5	5	41
Ni luh dari putri dewi	17 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	4	3	4	5	38
Putu Agus sri partayasa	16 tahun	Siswa	5	2	5	2	4	3	4	2	3	4	34
Luh eka suwantari	17 tahun	Siswa	4	2	4	2	3	4	5	2	4	4	34
Luh kertiasih	17 tahun	Siswa	5	1	5	3	3	5	1	3	4	5	35
Ida Bagus Putu Ardana Yuda	17 tahun	Siswa	3	2	5	4	2	4	5	1	3	5	34
Kadek miliyanti	18 tahun	Siswa	5	1	5	1	4	5	4	2	4	4	35
Gede pradnyana Putra adiningrat	17 tahun	Siswa	3	2	3	2	3	4	5	2	4	4	32
Gus daniel putra	18 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	5	1	5	5	38
Putu angga wijaya	17 tahun	Siswa	5	2	5	1	5	5	5	1	5	5	39
Putu Gita novianti	17 Tahun	Siswa	5	2	5	1	5	5	5	1	5	5	39
I made surya adnyana	16 tahun	Siswa	5	2	5	2	5	4	4	2	5	5	39
Ni putu ayu lestari	17 tahun	Siswa	5	1	4	1	5	5	5	1	5	5	37
I kadek yoga pratama	18 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	5	1	5	5	38
Ni kadek citra dewi	18 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	5	1	5	5	38
I komang adi saputra	18 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	5	1	5	5	38
Ni komang ayu saraswati	17 tahun	Siswa	5	2	5	1	4	5	5	1	5	5	38
I gede raka yudistira	16 tahun	Siswa	5	1	5	1	4	5	5	1	5	5	37
Ni luh ayu puspita	17 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	4	4	2	5	5	37
I gusti ngurah agung	18 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	5	1	5	5	38
Ni gusti ayu wulan sari	17 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	5	1	5	5	38
I wayan budi santika	17 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	5	1	5	5	38
Ni wayan citra permata	17 tahun	Siswa	5	2	5	2	5	5	5	1	5	5	40
I ketut arta wijaya	17 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	5	1	5	5	38
Ni ketut ayu prameswari	18 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	5	1	5	4	37
I made bayu mahendra	17 tahun	Siswa	5	1	5	2	4	4	4	2	5	5	37
Ni putu diah kartika	18 tahun	Siswa	5	2	4	1	5	5	5	1	5	5	38
I kadek agus dharma	16 tahun	Siswa	5	2	5	1	5	5	5	1	5	4	38
Ni kadek ayu ratna	17 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	5	1	5	5	38
I komang dewa putra	17 tahun	Siswa	5	1	5	1	3	5	5	1	5	5	36
Ni komang luh pradnyani	18 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	4	5	1	5	5	37
I gede arya saputra	18 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	5	1	5	5	38
Ni luh putri maharani	18 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	4	2	5	5	38
I gusti bagus aryanawan	18 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	5	1	5	5	38
Ni gusti ayu sasmita	17 tahun	Siswa	5	1	5	1	4	4	4	2	4	4	34
I wayan yogi pranata	18 tahun	Siswa	4	2	4	2	4	4	5	1	5	5	36
Ni wayan desi andriani	16 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	5	1	5	5	38
I ketut adi pramana	18 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	5	1	5	5	38
Ni ketut ayu yuliani	17 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	5	1	5	5	38
I made dharma satya	17 tahun	Siswa	5	1	5	1	5	5	5	1	5	5	38
Ni putu ayu maharani	17 tahun	Siswa	5	2	5	2	3	5	5	1	5	5	38
Jumlah			298	101	295	100	266	289	285	111	297	308	2350





Lampiran 19 Dokumentasi

1) Dokumentasi Tempat Penelitian



2) Dokumentasi Penelitian



3) Dokumentasi Uji Ahli Isi



4) Dokumentasi Uji Respon Pengguna

