



Lampiran 1 Surat Permohonan Data

2|22



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	:	Sesil Dwi Pebrianti
Nim	:	2115051031
Prodi/Jurusan	:	Pendidikan Teknik Informatika/ Teknik Informatika
Instansi yg dituju	:	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 ucapan 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 ditetapkan Perk



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

Nomor : 2122/UN48.11.1/KM/2024

Singaraja, 16 Oktober 2024

Perihal : Surat Permohonan Data

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 19821112008121001



**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 19821112008121001

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Eletronik dan/atau Dokumen Elektornik 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 keasliananya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik  
**CS**

Dipindai dengan CamScanner

## Lampiran 2 Surat Pernyataan Kepala Museum

### SURAT PERNYATAAN

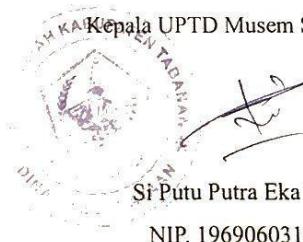
Yang bertanda tangan di bawah ini:

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 menyebarluaskan 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 penyebarluasan 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 4 Jadwal Penelitian

## Lampiran 5 Angket Penelitian Pengetahuan

**Pengukuran Pengetahuan Konsep Subak Bali**

Pengukuran pengetahuan konsep subak bali terhadap masyarakat bali-khususnya generasi muda  
Peneliti memohon kebaikan dan partisipasi untuk mengisi pertanyaan dengan jujur dan sebenar dengan keadaan yang sebenarnya.  
This item is automatically collecting results from all respondents. [Change settings](#)

**Section 1 of 3**

**Pengukuran Pengetahuan Konsep Subak Bali**

Description (optional):

Apakah Anda tahu tentang Konsep Subak? \*

Ya  
 Tidak

Pengetahuan Anda mengenai Museum Subak Bali? \*

Ya  
 Tidak

Apakah Anda tahu nilai - nilai Budaya Subak Bali? \*

Ya  
 Tidak

Pengetahuan Anda menemukan sumber yang membahas Budaya Subak Bali? \*

Ya  
 Tidak

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

Artikel  
 Social Media  
 Tidak Pernah Menemui  
 Lainnya

Media apa yang lebih anda minati untuk mendapatkan informasi? \*

Membaca  
 Menonton Video

Apakah Anda tahu pertedean animasi 2D dengan 3D? \*

Ya  
 Tidak

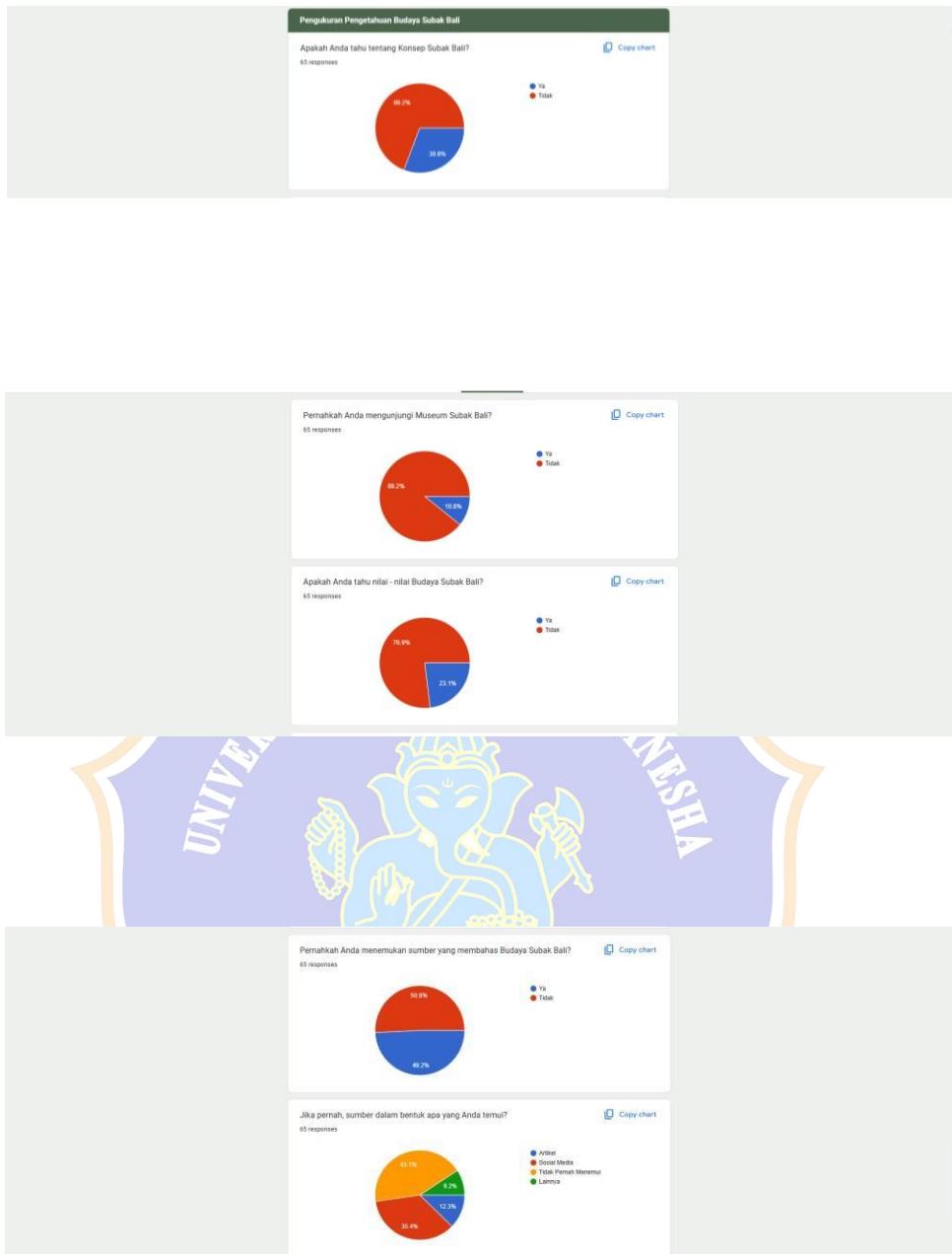
Animasi apa yang lebih Anda Minati? \*

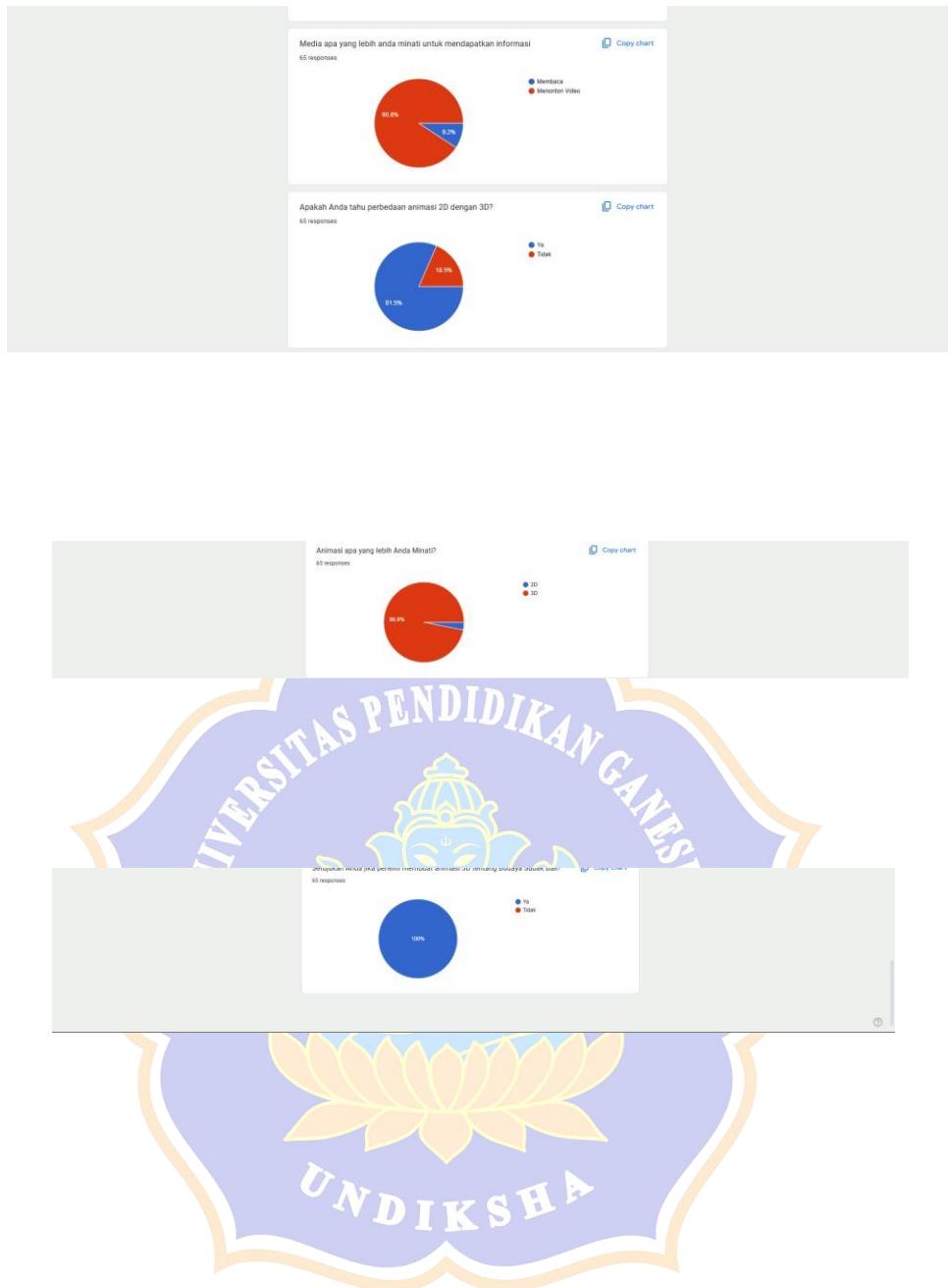
2D  
 3D

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

Ya  
 Tidak

## Lampiran 6 Hasil Angket Penelitian Pengetahuan





## Lampiran 7 Sekenario

### 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 membbicarakan 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..

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

**EXT. Sawah - Siang**

Gede Adi

Baik pak

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 mengangguk 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**

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 berkang 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.

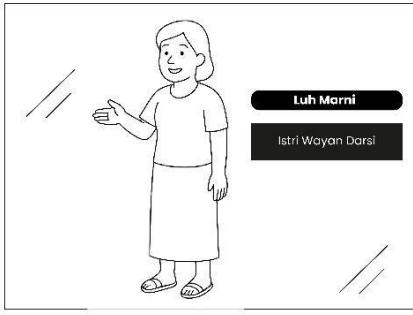
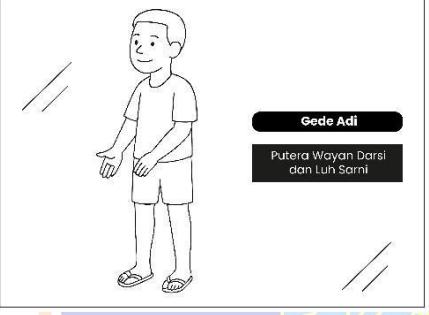
Ketika para petani bertanya-tanya siapa yang membuang sampah sembarangan, Gede Adi akhirnya mengakui kesalahannya. Selama beberapa hari terakhir, ia dan teman-temannya sering berkumpul di sekitar Telabah Gede dan tanpa sadar membuang sampah ke dalamnya. Mendengar pengakuan itu, Nengah Darta marah dan 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

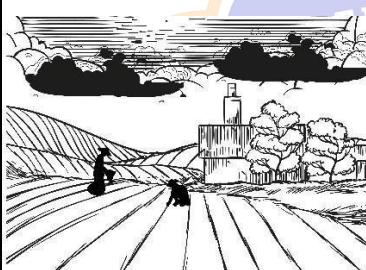
Lampiran 9 Storyboard

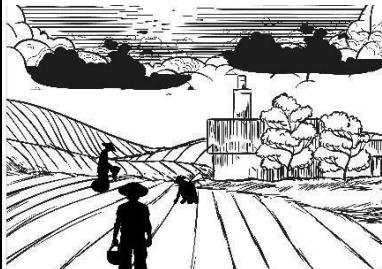
**STORYBOARD : “PENGEMBANGAN FILM ANIMASI : PENGENALAN BUDAYA SUBAK DALAM FILOSOFI TRI HITA KARANA PALEMAHAN”**

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

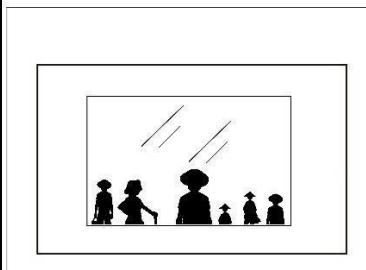
Scene	Visual	Narasi	Durasi
4	 <p>Luh Sarni Istri Wayan Darsi</p>	<p>Memperlihatkan Luh sarni <b>Narasi :</b> “Luh sarni, istri Gede Adi”</p>	(05 detik)
5	 <p>Gede Adi Putera Wayan Darsi dan Luh Sarni</p>	<p>Memperlihatkan Putu Abirama <b>Narasi :</b> “Putu Abirama, putera Gede Adi dan Luh sarni”</p>	(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><b>Narator (suara):</b> “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><b>Narasi :</b> “Pagi itu kerluarga tersebut seperti biasa berjalan bersama untuk pergi menuju ke sawah mereka”</p>	(05 detik)

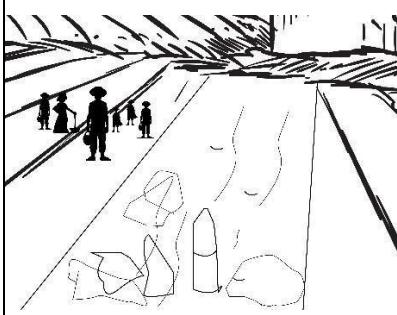
Scene	Visual	Narasi	Durasi
8	 <p><b>Narasi :</b> “Sesampainya di sana, seperti biasa, para petani terlihat sangat bekerja keras melakukan pekerjaan mereka di sawah”.</p>	<p>Memperlihatkan keluarga Gede Adi tengah melakukan aktivitasnya seperti biasa yaitu mengelola sawah mereka bersama dengan para petani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

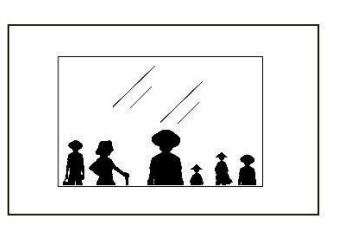
Scene	Visual	Narasi	Durasi
10	 	<p>Memperlihatkan Gede Adi dihampiri petani lain yaitu pak Nengah Merta.</p> <p><b>Nengah Merta :</b> “ Pak gede!”</p> <p><b>Gede Adi :</b> “Nggih pak merta, ada apa pak?”</p> <p><b>Nengah Merta :</b> “ada yang mau saya bicarakan pak mumpung kita berpapasan! Jadi akhir 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><b>Gede Adi :</b> “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><b>Nengah Merta :</b> “Benar pak! mari setelah makan siang kita cari tahu penyebabnya bersama petani lainnya..”</p> <p><b>Gede Adi :</b> “Baik pak”</p> <p><b>Narasi :</b> “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><b>Gede Adi :</b> “ Nak, setelah makan siang ikut bapak dengan petani lainnya pergi, ada masalah yang harus kita cari tahu”</p> <p><b>Putu Abirama :</b> “Baik pak”</p>	(30 detik)
12		<p>Memperlihatkan Nengah Merta pergi mengajak petani lainnya.</p> <p><b>Nengah Merta :</b> “Ayo pak kita pergi, saya sudah memberi tahu pak gede tadi, mari...”</p> <p><b>Narasi :</b> “Para petani lain pun mengangguk dan berjalan bersama”</p> <p><b>Nengah Merta :</b> “Pak Gede ayo!”</p> <p><b>Gede Adi :</b> “Baik pak”</p>	(30 detik)

Scene	Visual	Narasi	Durasi
13		<p>Memperlihatkan Gede Adi beserta kelompok petani kecil lainnya berjalan bersama.</p> <p><b>Narasi :</b> “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><b>Gede Adi :</b> “Berhenti pak, sepertinya itu penyebab masalahnya”</p>	(20 detik)
14		<p>Memperlihatkan air tersumbat karena penumpukan sampah di telahan Gede.</p> <p><b>Gede Adi :</b> “Kenapa ini bisa terjadi? Tidak biasanya tersumbat karena sampah seperti ini, siapa yang membuang sampah sembarangan disini?”</p> <p><b>Nengah Merta :</b> “Benar! Kita selalu rutin bergotong royong”</p> <p><b>Narasi :</b> “Gede adi sangat terlihat sedih dan kecewa, begitu juga dengan petani lainnya, padahal baru saja minggu lalu mereka bergotong royong”</p> <p><b>Gede Abi :</b> “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><b>Gede Adi :</b> “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>Memperlhatikan Abi yang memanggil temannya di tempat biasa mereka berkumpul saat siang hari.</p> <p><b>Gede Abi :</b> “Teman – teman, cepat pergi ke telabah gede sekarang dan lihat apa yang terjadi di sana!”</p> <p><b>Narasi :</b> “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><b>Gede Adi :</b> “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><b>Nengah Merta :</b> “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><b>Gede Adi:</b>          "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><b>Gede Adi :</b>          "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><b>Remaja 1 (tersadar, dengan penyesalan):</b></p> <p><b>Putu Abi :</b>          "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)
	<b>Total Durasi Film</b>	<b>7.30 Menit</b>



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
2.	Tampilan	Kebenaran Materi	1) Informasi disampaikan dengan benar, berdasarkan sumber yang benar.	4
		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 Palemanah secara runut.	7
	Keterpaduan Isi & Tampilan	1) Penyajian materi dan tampilan visual saling mendukung secara harmonis.	8
<b>JUMLAH</b>			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 : .....

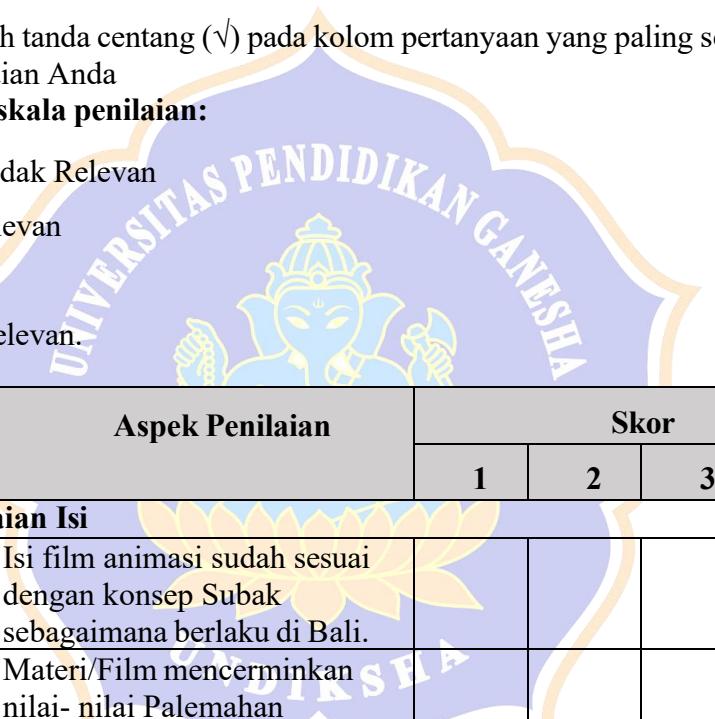
Validator : .....

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
<b>A. Kesesuaian Isi</b>					
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>B. Kesesuaian Tampilan</b>					

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 Palemanah.				
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. 2) Pergerakan bibir dan anggota tubuh karakter 3D saat berbicara atau bergerak. 3) Detil latar (objek, bangunan, alam) sesuai dengan setting cerita.	3 4 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
<b>JUMLAH</b>				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 : \_\_\_\_\_

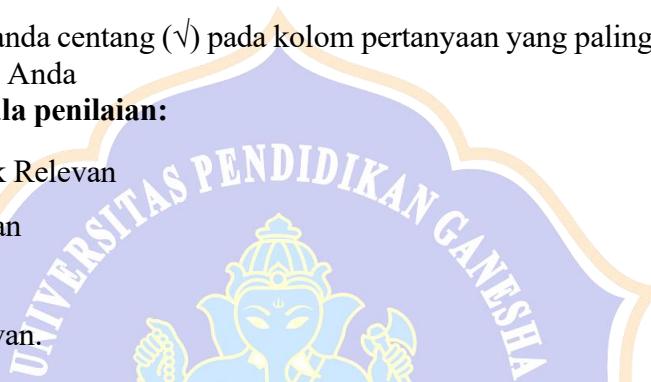
Validator : \_\_\_\_\_

Petunjuk Pengisian : \_\_\_\_\_

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

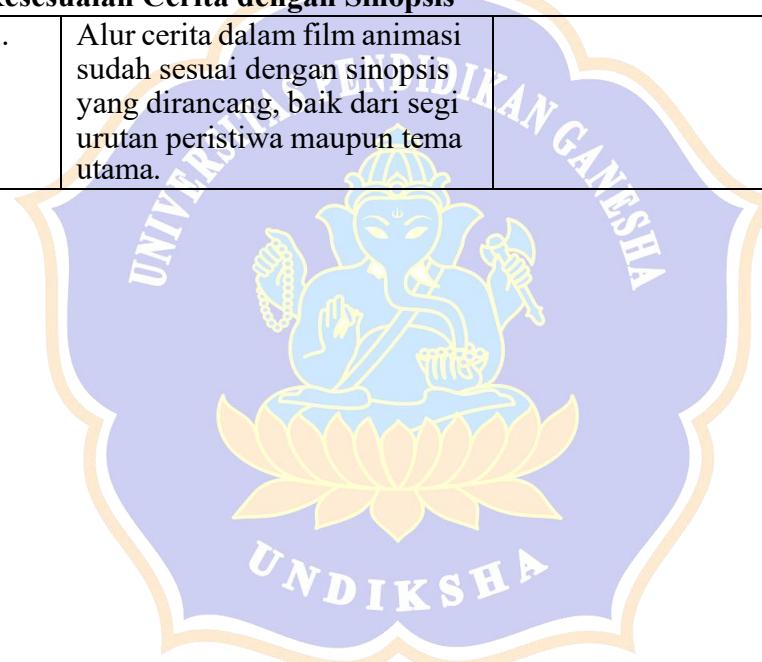
**Keterangan skala penilaian:**

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



No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Kesusaian Visual</b>					
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>B. Kesesuaian Audio</b>					
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.				
<b>C. Kesesuaian Cerita dengan Sinopsis</b>					
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	
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

## 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 (Paleman)*.
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 sejajar-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,

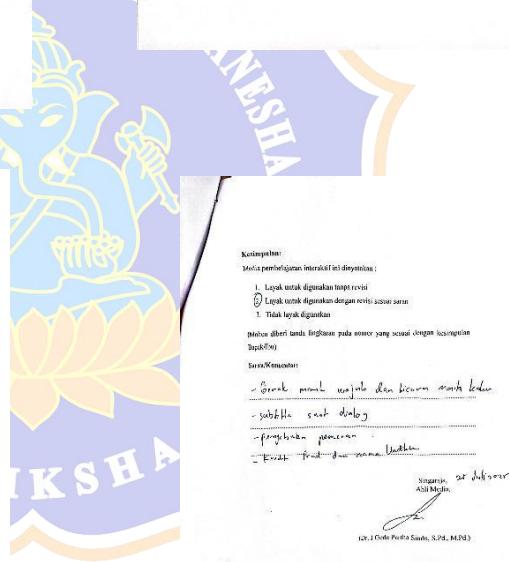
Respon Pengguna,



## 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 FILOSOFT TRI HITA KARANA "PALEMahan"																																																																															
<p>Instrumen ini dikembangkan untuk menilai kualitas media dalam pengembangan film animasi 3D Pengenalan Konsep Subak dalam Filosofi <i>Tri Hita Karana</i> "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 :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Aspek</th> <th>Komponen</th> <th>Indikator</th> <th>No Butir</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">1.</td> <td rowspan="2">Kesesuaian Visual</td> <td>Peringkasan</td> <td>1) Kelancaran dan lecepatnya pergerakan elemen visual sesuai dengan alur cerita.</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Efek Visual</td> <td>2) Kesesuaian efek visual dengan tema dan suasana cerita.</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td rowspan="3"></td> <td rowspan="3">Karakter &amp; Latar</td> <td></td> <td>1) Penampilan karakter visual yang konsisten dan sesuai dengan rancangan.</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2) Pergerakan bibir dan anggota tubuh karakter 3D saat berbicara atau bergerak.</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td></td> <td>3) Detil latar (objek, karakter, lingkungan) sesuai dengan setting cerita.</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">2.</td> <td rowspan="2">Kesesuaian Audio</td> <td>Audio</td> <td>1) Kesesuaian suara dengan mood dan pesan yang ingin disampaikan.</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2) Simbiosis gerakan bibir karakter 3D dengan dialog suara dan terlihat natural saat berbicara.</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">3.</td> <td rowspan="2">Kesesuaian Alur Cerita</td> <td>Alur Cerita</td> <td>1) Kesesuaian alur cerita dengan sinopsis</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td></td> <td>JUMLAH</td> <td></td> <td>8</td> </tr> </tbody> </table>					No	Aspek	Komponen	Indikator	No Butir	1.	Kesesuaian Visual	Peringkasan	1) Kelancaran dan lecepatnya 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 dengan rancangan.	3		2) Pergerakan bibir dan anggota tubuh karakter 3D saat berbicara atau bergerak.	4		3) Detil latar (objek, karakter, lingkungan) sesuai dengan setting cerita.	5	2.	Kesesuaian Audio	Audio	1) Kesesuaian suara dengan mood dan pesan yang ingin disampaikan.	6		2) Simbiosis gerakan bibir karakter 3D dengan dialog suara dan terlihat natural saat berbicara.	7	3.	Kesesuaian Alur Cerita	Alur Cerita	1) Kesesuaian alur cerita dengan sinopsis	8		JUMLAH		8																																		
No	Aspek	Komponen	Indikator	No Butir																																																																											
1.	Kesesuaian Visual	Peringkasan	1) Kelancaran dan lecepatnya 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 dengan rancangan.	3																																																																											
			2) Pergerakan bibir dan anggota tubuh karakter 3D saat berbicara atau bergerak.	4																																																																											
			3) Detil latar (objek, karakter, lingkungan) sesuai dengan setting cerita.	5																																																																											
2.	Kesesuaian Audio	Audio	1) Kesesuaian suara dengan mood dan pesan yang ingin disampaikan.	6																																																																											
			2) Simbiosis gerakan bibir karakter 3D dengan dialog suara dan terlihat natural saat berbicara.	7																																																																											
3.	Kesesuaian Alur Cerita	Alur Cerita	1) Kesesuaian alur cerita dengan sinopsis	8																																																																											
			JUMLAH		8																																																																										
INSTRUMEN VALIDITAS AHLI ISI																																																																															
PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFT TRI HITA KARANA "PALEMahan"																																																																															
<p>Nama : Dr. I Gede Putra Sisdu, S.Pd., M.Pd. Pekerjaan : Dosen PT Udayana Hari, tanggal : Selasa, 29 Juli 2023 Petunjuk Pengisian :  <ul style="list-style-type: none"> <li>* Berilah tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan perasaan Anda</li> </ul> <p>Keterangan skala penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sangat Tidak Relevan</li> <li>2. Tidak Relevan</li> <li>3. Relevan</li> <li>4. Sangat Relevan</li> </ol> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Aspek Penilaian</th> <th>Skor</th> </tr> <tr> <th></th> <th></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6"><b>A. Kesiapan Visual</b></td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Kesiapan dan kesesuaian kerangka elemen visual (karakter 3D, objek lingkungan, partikel sekitar, dll) sesuai dengan alur cerita dan emosi dalam cerita.</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Efek visual (pencahayaan, bayangan, refleksi, partikel) sesuai dengan tema dan suasana cerita serta ideologi.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Visual karakter 3D sudah sesuai modal dan bentuk tubuh, ekspresi wajah, postur, warna, teknik seni pertunjukan bibr dan suguha tubuh saat berbicara atau bergerak.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>↓</td> </tr> <tr> <td colspan="6"><b>B. Kesiapan Cerita</b></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Sinergiositas antara gerakan karakter dan objek lingkungan bersifat konsisten dan menyokong penerapan narasi visual.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>Detalis lingkungan 3D (seperti lahan sawah, bangunan, pepohonan, air) sudah ditampilkan konsisten dan relevan dengan setting cerita.</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="6"><b>C. Kesiapan Cerita dengan Simopsis</b></td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td>Musik (background sound), suara narasi dan tokoh sesuai</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7.</td> <td>Otomatisasi gerakan 3D yang sinkron dengan narasi didengar yang disampaikan, sehingga tampak natural saat berbicara.</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8.</td> <td>Alur cerita dalam film animasi tidak membawa pesan moral yang dirancang, buk dari segi urutan positivitas maupun tema utama.</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> </p>					No.	Aspek Penilaian	Skor			1	2	3	4	<b>A. Kesiapan Visual</b>						1.	Kesiapan dan kesesuaian kerangka elemen visual (karakter 3D, objek lingkungan, partikel sekitar, dll) sesuai dengan alur cerita dan emosi dalam cerita.			✓		2.	Efek visual (pencahayaan, bayangan, refleksi, partikel) sesuai dengan tema dan suasana cerita serta ideologi.				✓	3.	Visual karakter 3D sudah sesuai modal dan bentuk tubuh, ekspresi wajah, postur, warna, teknik seni pertunjukan bibr dan suguha tubuh saat berbicara atau bergerak.				↓	<b>B. Kesiapan Cerita</b>						4.	Sinergiositas antara gerakan karakter dan objek lingkungan bersifat konsisten dan menyokong penerapan narasi visual.				✓	5.	Detalis lingkungan 3D (seperti lahan sawah, bangunan, pepohonan, air) sudah ditampilkan konsisten dan relevan dengan setting cerita.			✓		<b>C. Kesiapan Cerita dengan Simopsis</b>						6.	Musik (background sound), suara narasi dan tokoh sesuai		✓			7.	Otomatisasi gerakan 3D yang sinkron dengan narasi didengar yang disampaikan, sehingga tampak natural saat berbicara.			✓		8.	Alur cerita dalam film animasi tidak membawa pesan moral yang dirancang, buk dari segi urutan positivitas maupun tema utama.			✓	
No.	Aspek Penilaian	Skor																																																																													
		1	2	3	4																																																																										
<b>A. Kesiapan Visual</b>																																																																															
1.	Kesiapan dan kesesuaian kerangka elemen visual (karakter 3D, objek lingkungan, partikel sekitar, dll) sesuai dengan alur cerita dan emosi dalam cerita.			✓																																																																											
2.	Efek visual (pencahayaan, bayangan, refleksi, partikel) sesuai dengan tema dan suasana cerita serta ideologi.				✓																																																																										
3.	Visual karakter 3D sudah sesuai modal dan bentuk tubuh, ekspresi wajah, postur, warna, teknik seni pertunjukan bibr dan suguha tubuh saat berbicara atau bergerak.				↓																																																																										
<b>B. Kesiapan Cerita</b>																																																																															
4.	Sinergiositas antara gerakan karakter dan objek lingkungan bersifat konsisten dan menyokong penerapan narasi visual.				✓																																																																										
5.	Detalis lingkungan 3D (seperti lahan sawah, bangunan, pepohonan, air) sudah ditampilkan konsisten dan relevan dengan setting cerita.			✓																																																																											
<b>C. Kesiapan Cerita dengan Simopsis</b>																																																																															
6.	Musik (background sound), suara narasi dan tokoh sesuai		✓																																																																												
7.	Otomatisasi gerakan 3D yang sinkron dengan narasi didengar yang disampaikan, sehingga tampak natural saat berbicara.			✓																																																																											
8.	Alur cerita dalam film animasi tidak membawa pesan moral yang dirancang, buk dari segi urutan positivitas maupun tema utama.			✓																																																																											



## Uji Ahli Kedua

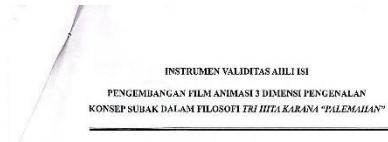


### PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI TRI HITA KARANA "PALEMAHAN"

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 dengan setting. 2) Pergerakan bibir dan anggota tubuh karakter 3D saat berbicara atau bergerak. 3) Detil latar (objek, bangunan, alam) sesuai dengan setting cerita.	3 4 5
2.	Kesesuaian Audio	Audio	1) Kesesuaian suara dengan alih suara yang ingin diampilkan.	6
3.	Kesesuaian Alur Cerita	Alur Cerita	2) Synchronisasi gerakan bibir karakter 3D dengan suara dialog sudah tepat dan terlihat natural saat berbicara.	7
			1) Kesesuaian alur cerita dengan sinopsis	8
<b>JUMLAH</b>				8

4.	Setiap karakter suara gerakan karakter dengan pergerakan karakter dan objek lingkungan menunjukkan persyaratan narasi visual.				✓
5.	Diketahui karakter 3D (seperti bunga sawah, bangunan, pepohonan, air) sudah disusun konsisten dan relevan dengan setting cerita.				✓
<b>B. Kesiapan Media</b>					
6.	Music (background), suara narator dan tokoh adalah sesuai.				✓
7.	Gerak bibir karakter 3D sudah tepat dan terlihat natural dengan yang dicuekin, sehingga tampak natural saat berbicara.			✓	✗
<b>C. Kesesuaian Cerita dengan Sinopsis</b>					
8.	Alur cerita dalam film animasi sudah sesuai dengan sinopsis yang diberikan, baik dari segi urutan peristiwa maupun tema cerita.				✓



Nama : I Ketut Andika Pradyana, S.Pd., M.Pd.  
Pekerjaan : Dosen PII Undesa

Hari, tanggal : Selasa, 29 Juli 2025

Pertimbangan Pengujian :

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

Keterangan skala penilaian:

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

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Kesiapan Visual</b>					
1.	Kelancaran dan kecepatan pergerakan elemen visual sesuai dengan alur cerita.			✓	
2.	Efek visual dengan tema dan suasana cerita.				✓
3.	Penampilan karakter visual yang konsisten dan sesuai dengan setting.				✓
4.	Detil latar (objek, bangunan, alam) sesuai dengan setting cerita.				✓
5.	Variasi gerakan bibir sesuai dengan alih suara yang ingin diampilkan.				✓
6.	Music (background), suara narator dan tokoh adalah sesuai.				✓
7.	Gerak bibir karakter 3D sudah tepat dan terlihat natural dengan yang dicuekin, sehingga tampak natural saat berbicara.				✗
8.	Alur cerita dalam film animasi sudah sesuai dengan sinopsis yang diberikan, baik dari segi urutan peristiwa maupun tema cerita.				✓

#### Kesimpulan:

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan :

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

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

#### Saran/Komentar:

- perbaiki rubrik
- lampiran cerita dijabarkan
- pasti jauh perbaikan oleh nagger

Singaraja, 29 July 2025.  
Akili Media,

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

## 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 HITA KARANA "PALEMAHAN"				
<p>Instrumen ini dikembangkan untuk mengevaluasi kualitas isi dalam film animasi 3D yang mengangkat konsep Subak dalam filosofi <i>Tri Hita Karana</i>, khususnya aspek <i>Palemahan</i> (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:</p>				
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 Tekoh	1) Desain teknik 3D sudah sesuai dengan desain karakter yang dirancang.	5
		Latar	1) Desain latar (sawah, sungai, alam) mendukung penyampaian pesan Palemahan dan sensasi sketsa.	6
		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
<b>JUMLAH</b>				8

INSTRUMEN VALIDITAS AHLI ISI					
PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI TRI HITA KARANA "PALEMAHAN"					
<p>Nama : SI PUTU PIYASA ERL SANTOS Pekerjaan/Jabatan : PNS / ea UPTD Museum Pakerisan Hari, tanggal : 30 juli 2025</p> <p>Penunjuk Pengisian :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berilah tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian Anda</li> </ul> <p>Keterangan skala penilaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sangat Tidak Relevan</li> <li>2. Tidak Relevan</li> <li>3. Relevan</li> <li>4. Sangat Relevan.</li> </ol>					
No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Keabsahan Isi</b>					
1.	1. Isi film/sinopsis sudah sesuai dengan konsep Subak sebagaimana berlaku di Bali.				✓
2.	2. Materi/film mencerminkan nilai-nilai Palemahan (hubungan manusia dengan alam) dalam filosofi <i>Tri Hita Karana</i> .				✓
3.	3. Isi dan tampilan mengandung nilai edukatif yang sesuai untuk penonton sasaran.				✓
4.	4. Materi Film disampaikan dengan benar dan berdasarkan informasi yang dapat benar.				✓
<b>B. Keseuaian Tampilan</b>					
5.	5. Ilustrasi teknik sudah sesuai dengan desain/ideka yang telah dirancang sebelumnya				✓
<p><b>Kesimpulan:</b> Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan :</p> <p>(Pilih salah satu atau lebih dari satu)</p> <p>1. Layak untuk digunakan tanpa revisi 2. Layak untuk digunakan dengan revisi sekitar sarap 3. Tidak layak digunakan</p> <p>(Mohon tanda lingkaran pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)</p> <p>Saran/Komentar:</p> <p style="margin-left: 20px;">animasi mudah untuk dipahami dan mudah dimengerti</p> <p style="margin-left: 20px;">beri gambaran yang baik</p>					
<p>Sigasasa 30 juli 2025. Akhir,  1. PIYASA PIYASA SANTOS</p>					

## Uji Ahli Isi Kedua

KISI - KISI INSTRUMEN UJI AHLI ISI					
<b>PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI TRI HITA KARANA "PALEMAHAN"</b>					
<p>Instrumen ini dikembangkan untuk mengevaluasi kualitas isi dalam film animasi 3D yang mengangkat konsep Subak dalam filosofi <i>Tri Hita Karana</i>, khususnya aspek <i>Palemahan</i> (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:</p>					
No	Aspek	Komponen	Indikator	No Butir	
1.	Isi	Konsep Subak	1) Materi dalam film sesuai dengan konsep Subak yang berlaku di Bali.	1	
			1) Materi mencerminkan hubungan manusia dengan alam ( <i>Palemahan</i> ) secara benar.	2	
			1) Isi materi memiliki nilai edukatif dan relevan untuk penonton.	3	
		Kebenaran Materi	1) Informasi disampaikan dengan benar, berdasarkan sumber yang benar.	4	
			1) Desain tokoh 3D sudah sesuai dengan sketsa karakter yang dirancang.	5	
			1) Desain latar (sawah, sungai, alam) mendukung penyampaian pesan <i>Palemahan</i> dan sesuai sketsa.	6	
			Alur Cerita	1) Alur cerita sesuai dengan sinopsis dan menggambarkan konsep <i>Palemahan</i> secara runut.	7
				1) Penyajian materi dan tampilan visual saling mendukung secara harmonis.	8
			<b>JUMLAH</b>		

INSTRUMEN VALIDITAS AHLI ISI					
<b>PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN KONSEP SUBAK DALAM FILOSOFI TRI HITA KARANA "PALEMAHAN"</b>					
Nama : Ni Wayan Suarni Murani, S.P., Per.					
Pekerjaan/Jabatan : PNS / Pengadilan Negeri Umum					
Hari, tanggal : Rabu, 30 Juli 2025					
Petunjuk Pengisian :					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berilah tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.</li> </ul>					
Keterangan skala penilaian:					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sangat Tidak Relevan</li> <li>2. Tidak Relevan</li> <li>3. Relevan</li> <li>4. Sangat Relevan.</li> </ol>					
No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Keaslian Isi</b>					
1.	1) Isi film animasi sudah sesuai dengan konsep Subak sebagaimana berlaku di Bali.				✓
2.	2) Materi film mencerminkan nilai-nilai <i>Palemahan</i> (hubungan manusia dengan alam) dalam filosofi <i>Tri Hita Karana</i> .				✓
3.	3) Isi media mengandung nilai edukatif yang sesuai untuk penonton sasar.				✓
4.	4) Materi film disampaikan dengan benar dan berdasarkan informasi yang akurat.				✓
<b>B. Kesetuan Tampilan</b>					
5.	5) Ilustrasi tokoh sudah sesuai dengan desain/dikerta yang telah dirancang sebelumnya				✓

**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:**

Animasi yang ditayangkan sudah sesuai dengan konsep...

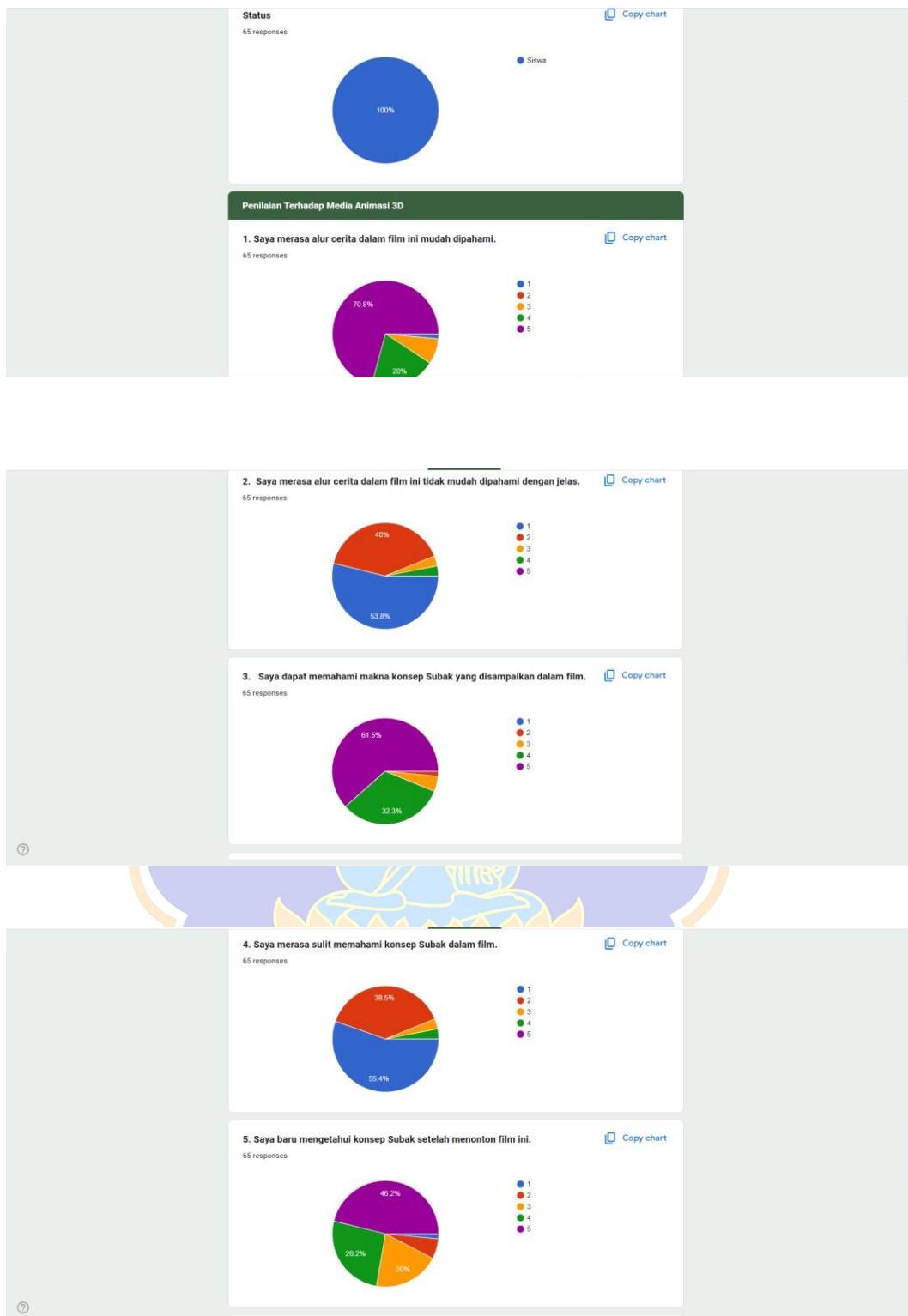
Tri Hita Karana, dan dikemas dengan sistematika yang baik.

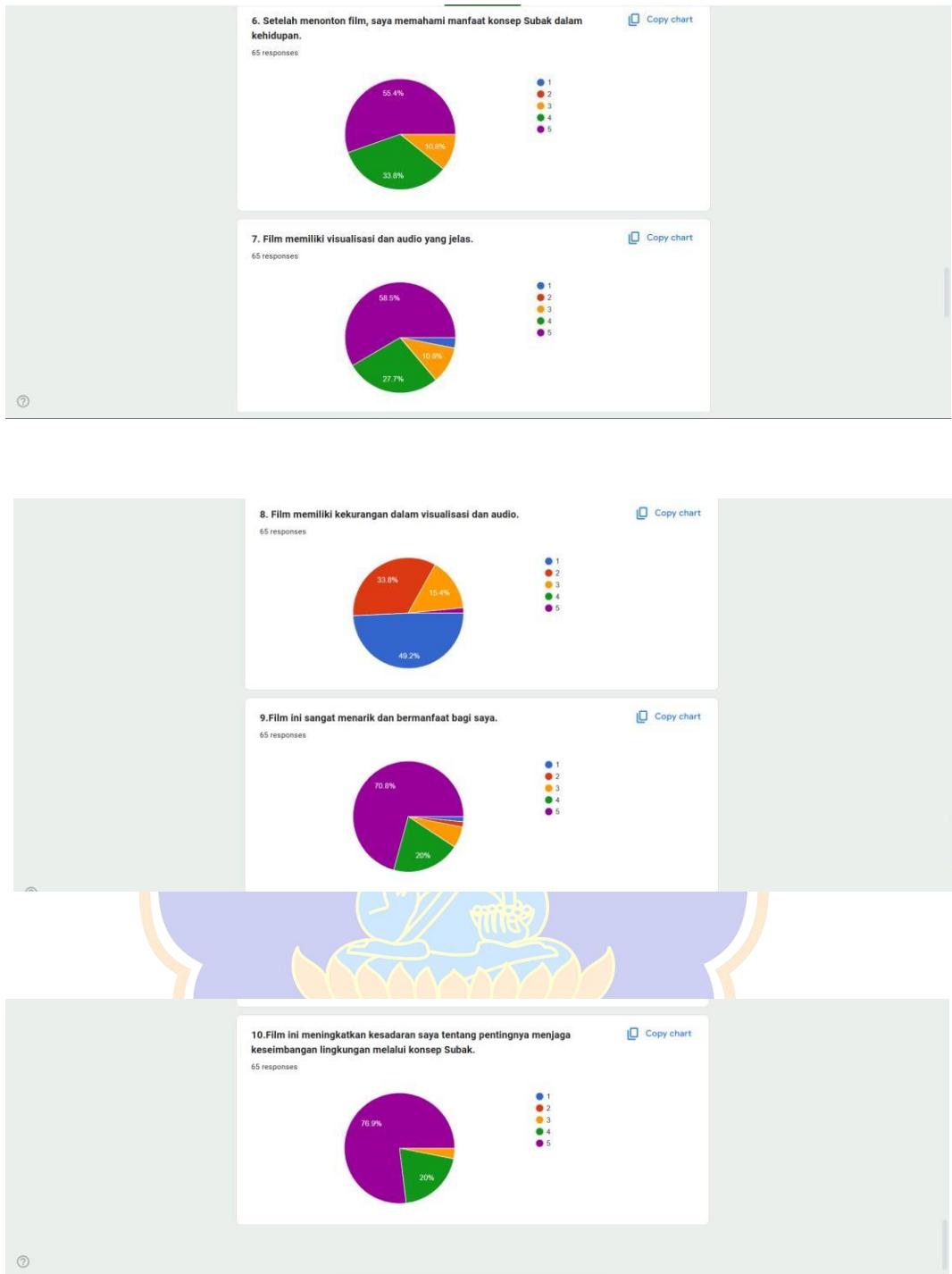
modus dipresentasi oleh Guru 2

31/07/2025, Jkt 2025  
Ahli Isi,  
  
(Ni Wayan Suarni Murani, S.P., 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 rasmawanan	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 egi apryana 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 fебri puji angreini	17 tahun	Siswa	3	3	4	2	3	4	5	1	5	5	35
Ida komang triyadnya	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 kertiashih	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 yogya 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 pusputa	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	1	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 ary 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 aryawan	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
<b>Jumlah</b>			<b>298</b>	<b>101</b>	<b>295</b>	<b>100</b>	<b>266</b>	<b>289</b>	<b>285</b>	<b>111</b>	<b>297</b>	<b>308</b>	<b>2350</b>





## Lampiran 19 Dokumentasi

### 1) Dokumentasi Tempat Penelitian



### 2) Dokumentasi Penelitian



### 3) Dokumentasi Uji Ahli Isi



#### 4) Dokumentasi Uji Respon Pengguna

