

Lampiran 2 Dokumentasi Observasi

| Gambar | Keterangan |
|--|--|
|  <p>The image shows two men sitting at a wooden table. The man on the left is wearing a light blue jacket, and the man on the right is wearing a dark blue long-sleeved shirt. They are looking at a document on the table. In the background, there is a banner with text in Indonesian, including 'KEMENTERIAN KELAUTAN DAN PERIKANAN', 'DIREKTORAT JENDERAL PENGELOLAAN KELAUTAN DAN PERIKANAN', 'BALAI PENGELOLAAN SUMBER DAYA PERIKANAN DAN LAUT', 'Bantuan Pemerintah Bidang Konservasi Tahun anggaran 2023', and 'POKMASWAS PENYU'. There is also a logo of the Indonesian Ministry of Marine Affairs and Fisheries.</p> | <p>Dokumentasi wawancara dengan pengelola Balai Penangkaran Penyus dan Terumbu karang.</p> |
|  <p>The image shows two men standing in front of a display board. The man on the left is wearing a light blue jacket and a backpack, and the man on the right is wearing a dark blue long-sleeved shirt. They are looking at the display board, which has a sign that says 'PANTAI PENYU'. The display board shows various images of sea turtles and coral reefs.</p> | <p>Dokumentasi observasi di Balai Penangkaran Penyus.</p> |
| | <p>Dokumentasi Tukik (Anak Penyus).</p> |



Section 1 of 5

Kuisisioner Pengembangan Film animasi 3D Sebagai Edukasi Penangkaran penyu Dan Terumu Karang

Om Swastiastu, perkenalkan saya Made Sevta Reyma Priyandika Nim.2115051038 dari Fakultas Teknik dan Kejuruan ingin meminta bantuan untuk mengisi pertanyaan di bawah ini guna untuk melengkapi data proposal yang saya buat terkait Pengembangan Aplikasi Edukasi Penangkaran Penyu dan Terumbu Karang Berbasis Augmenteed Reality .

Nama : *

Short answer text

Usia Anda : *

15 - 20 tahun

21 - 25 tahun

26 - 30 tahun

30 - 50 tahun

30 - 50 tahun

Jenis Kelamin : *

Laki - laki

Perempuan

Status Pekerjaan : *

Pelajar/Mahasiswa

Prgawai Negeri

Pegawai Swasta

Tidak Bekerja

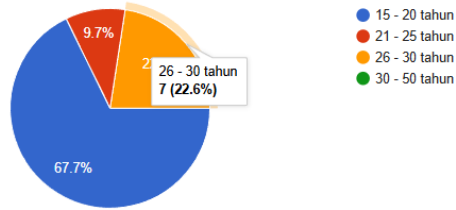
After section 1 Continue to next section

Section 2 of 5

Usia Anda :

31 responses

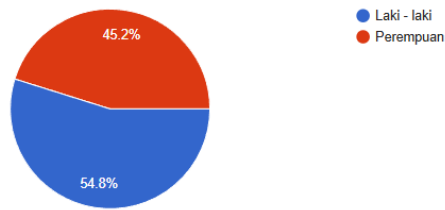
[Copy chart](#)



Jenis Kelamin :

31 responses

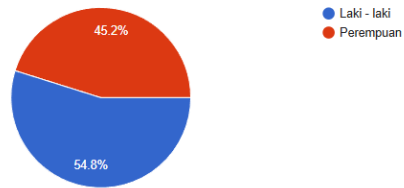
[Copy chart](#)



Jenis Kelamin :

31 responses

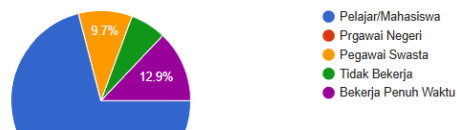
[Copy chart](#)



Status Pekerjaan :

31 responses

[Copy chart](#)



ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI EDUKASI
PENANGKARAN PENYU DAN TERUMBU KARANG

Hari/Tanggal :
Validator :

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian Anda!

Kesimpulan :

Film animasi 3 dimensi ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan TANPA REVISI.
2. Layak untuk digunakan DENGAN REVISI SESUAI SARAN.
3. TIDAK LAYAK DIGUNAKAN.
(Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik/Saran

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

Singaraja,.....

Validator

.....
Lampiran 5 Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI EDUKASI
PENANGKARAN PENYU DAN TERUMBU KARANG

Hari/Tanggal :
Validator :

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian Anda!

| No. | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|--|---|--------|--------------|
| Penyajian Informasi | | | |
| 1 | Apakah informasi tentang penyu dan terumbu karang sesuai dengan fakta ilmiah? | | |
| 2 | Apakah film menyampaikan nilai konservasi secara akurat dan mudah dipahami? | | |
| 3 | Apakah konten film mencerminkan urgensi pelestarian laut? | | |
| 4 | Apakah narasi dan dialog sesuai konteks lingkungan laut Indonesia? | | |
| 5 | Apakah data hukum dan regulasi disampaikan dengan jelas dan benar? | | |
| Penyajian Ilustrasi dan Animasi | | | |
| 5 | Apakah ilustrasi dan animasi membantu pemahaman terhadap materi edukasi? | | |

Kesimpulan :

Film Animasi 3 Dimensi ini dinyatakan*:

- 1. Layak untuk digunakan TANPA REVISI.
- 2. Layak untuk digunakan DENGAN REVISI SESUAI SARAN.
- 3. TIDAK LAYAK DIGUNAKAN.

(Mohon berikan centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik/Saran

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

Singaraja,.....

Validator

.....

ANGKET UJI RESPON PENGGUNA
PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI PENGENALAN LONTAR CERITA
BALI PADA MUSEUM GEDONG KIRTYA SINGARAJA

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian Anda.
2. Berikan nilai berdasarkan skor dengan keterangan:
 - a) 4 = Sangat Setuju
 - b) 3 = Setuju
 - c) 2 = Kurang Setuju
 - d) 1 = Tidak Setuju
 - e) 0 = Sangat Tidak Setuju

| No. | Pertanyaan | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| | Story Verisimilitude (Realisme Cerita) | | | | | |
| 1. | Cerita dalam film terasa realistis dan masuk akal. | | | | | |
| 2. | Latar cerita sesuai dengan lingkungan laut Indonesia. | | | | | |
| 3. | Alur cerita mengikuti logika dan tidak membingungkan. | | | | | |
| | Story Innovation (Inovasi Cerita) | | | | | |
| 4. | Cerita dalam film ini memiliki ide yang unik dan tidak biasa. | | | | | |
| 5. | Pendekatan edukasi terasa berbeda dan kreatif. | | | | | |
| | Cinematography (Sinematografi) | | | | | |
| 6. | Sudut pengambilan gambar dan pencahayaan membuat film lebih menarik untuk ditonton. | | | | | |
| 7. | Kualitas visual dalam film animasi ini mendukung cerita secara keseluruhan. | | | | | |
| | Special Effects (Efek Visual & Audio) | | | | | |
| 8. | Efek visual dalam film mendukung suasana cerita dengan baik. | | | | | |

| | | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|--|
| 9. | Musik latar dan suara dalam film membuat cerita lebih hidup. | | | | | |
| | Recommendation (Pengaruh Rekomendasi) | | | | | |
| 10. | Saya tertarik menonton film ini karena rekomendasi dari orang lain. | | | | | |
| | Innocuousness (Ketidaktercelaan Film) | | | | | |
| 11. | Film ini tidak mengandung unsur yang bertentangan dengan norma budaya dan etika. | | | | | |
| | Light-heartedness (Keringanan & Kenyamanan Menonton) | | | | | |
| 12. | Film ini nyaman untuk ditonton dan tidak membosankan. | | | | | |
| 13. | Animasi dan cerita dalam film memberikan pengalaman menonton yang menyenangkan. | | | | | |
| | Cognitive Stimulation (Stimulasi Kognitif) | | | | | |
| 14. | Film membuat saya berpikir tentang pentingnya pelestarian laut. | | | | | |
| 15. | Saya terdorong mencari tahu lebih lanjut tentang penyu dan terumbu karang. | | | | | |

Singaraja,.....



.....


Responden


.....



Lampiran 7 Storyboard


| NO | GAMBAR STORYBOARD | KETERANGAN | Teknik Kamera | Keterangan Suara/Musik |
|----|-------------------|------------|---------------|------------------------|
|----|-------------------|------------|---------------|------------------------|



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  | <p>Suatu hari, saat Aksa sedang menyelam untuk melihat terumbu karang, ia menemukan sesuatu yang mengerikan—sampah plastik yang menutupi sebagian terumbu karang. Seekor penyu terlihat terjatit kantong plastik, berusaha melepaskan diri dengan sia-sia. Dengan sigap, Aksa menyelamatkan penyu tersebut dan membawanya ke balai penangkaran untuk dirawat.</p> | <p>Wide shot bawah laut, close-up ekspresi Aksa</p> | <p>Suara gelembung air, musik atmosfer tenang berubah jadi tegang</p> |
| 2 |  | <p>Ia naik ke permukaan dan melihat bahwa sumber sampah berasal dari sungai yang mengalir ke laut. Beberapa nelayan dan pedagang di sekitar pantai terlihat membuang sampah ke air tanpa berpikir panjang. <i>"Kalau terus begini, laut akan"</i></p> | <p>High angle dari laut, lalu panning ke sungai</p> | <p>Suara ombak, dialog Aksa gumam dengan nada kesal</p> |


| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| | | <i>dipenuhi sampah dan terumbu karang akan mati," gumamnya dengan kesal.</i> | | |
| 3 |  | <p>Malam harinya, Aksa menyamar dengan topeng "Turtura" dan mengamati area sekitar pantai. Di kejauhan, ia melihat beberapa pria menggali pasir. Dengan cepat, ia mendekat dan melihat mereka mengambil telur penyu dari sarang.</p> <p><i>"Mereka pasti menjualnya ke pasar gelap,"</i> pikir Aksa.</p> <p>Saat Aksa hendak melapor, ia mendengar percakapan mereka.</p> <p><i>"Selain telur, penyu juga laku mahal. Minggu lalu kita dapat lima ekor, dijual ke restoran,"</i> ucap salah satu pria sambil tertawa.</p> <p>Aksa mengepalkan tangannya. Ini tidak bisa dibiarkan!</p> | Over-the-shoulder shot, tracking ke arah pencuri | Musik menegangkan, suara pasir tergali, dialog pelan |

| | | | | |
|---|--|---|-------------------------------|--|
| 4 |  | <p>Beberapa hari kemudian, Raka dan Gita, dua anak kecil yang sering bermain di pantai, menemukan telur penyu yang baru saja menetas. Mereka bingung harus berbuat apa dan akhirnya membawanya pulang. Saat melihat kejadian itu, Aksa langsung menghampiri mereka.</p> <p><i>"Kalian tahu ke mana harus membawa bayi penyu ini?"</i> tanyanya.</p> <p>Raka menggeleng.</p> <p><i>"Kami mau merawatnya, tapi tidak tahu harus bagaimana,"</i> tambah Gita.</p> <p>Aksa sadar bahwa masyarakat masih belum tahu tentang balai penangkaran penyu yang bisa membantu menjaga kelangsungan hidup penyu-penyu kecil ini.</p> | <p>Eye-level, medium shot</p> | <p>Musik lembut dan penasaran, suara tanya-jawab polos anak-anak</p> |
|---|--|---|-------------------------------|--|

| | | | | |
|---|---|--|---|--|
| 5 |  | <p>Aksa mengajak warga setempat untuk berkumpul di balai penangkaran. Ia berbicara tentang bahaya sampah plastik dan dampaknya terhadap laut. Dengan bantuan Pak Wira, mereka mengadakan aksi bersih-bersih pantai. Namun, tidak semua warga setuju. Komang, seorang nelayan tua, menolak dengan sinis. <i>"Buang sampah di laut kan sudah biasa! Ombak pasti membawanya pergi."</i></p> | <p>Medium shot, reaction shot Komang</p> | <p>Musik motivasional, lalu melambat saat Komang menolak</p> |
| 6 |  | <p>Aksa menunjukkan foto-foto penyu yang terluka karena sampah dan video terumbu karang yang mati tertutup limbah. <i>"Kalau laut rusak, ikan juga akan hilang. Itu berarti nelayan seperti Pak Komang yang akan rugi,"</i> kata Aksa tegas.</p> | <p>Cut-in pada foto/video, zoom-in Komang</p> | <p>Musik dramatis, suara narasi Aksa tegas</p> |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| | | <p>Perlahan, Komang mulai berpikir. Ia melihat para nelayan lain ikut membantu membersihkan pantai. Setelah beberapa saat, ia akhirnya ikut serta.</p> | | |
| 7 |  | <p>Malam itu, Aksa kembali mengawasi pantai dengan topeng "Turtura". Kali ini, ia membawa beberapa warga dan petugas balai penangkaran. Ketika kelompok penjual gelap kembali mencuri telur, Aksa dan yang lainnya langsung menangkap basah mereka.</p> <p><i>"Kami sudah melaporkan kalian! Polisi akan segera datang!"</i> seru Aksa.</p> <p>Para pencuri panik dan mencoba melarikan diri, tetapi warga berhasil menghadang mereka.</p> | <p>Handheld camera effect, wide shot warga mengepung</p> | <p>Musik intens dan cepat, teriakan warga, suara langkah cepat</p> |

| | | | | |
|---|---|---|--|--|
| 8 |  | <p>Polisi datang dan menangkap mereka atas perburuan liar.</p> | <p>Wide shot, low angle pada polisi</p> | <p>Musik heroik, suara borgol dan dialog tegas</p> |
| 9 |  | <p>Setelah semua masalah perlahan teratasi, Akxa mengajak warga untuk lebih mengenal balai penangkaran penyu. Ia mengajarkan cara menangani telur penyu dengan benar, sehingga ketika masyarakat menemukannya, mereka tahu harus ke mana melaporkannya.</p> | <p>Two-shot Akxa dan warga, tilt-up ke telur penyu</p> | <p>Musik edukatif dan optimis, suara penjelasan Akxa</p> |

| | | | | |
|----|---|--|--|--|
| 10 |  | <p>Raka dan Gita yang dulu tidak tahu harus berbuat apa, kini sudah paham dan bahkan ingin menjadi relawan di balai penangkaran.</p> | <p>Medium close-up, fade out ke pantai</p> | <p>Musik penutup yang hangat, suara tawa anak-anak</p> |
|----|---|--|--|--|

Lampiran 8 Dokumentasi



Lampiran 9 Hasil Uji ahli isi

**INSTRUMEN UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN
FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI EDUKASI PENANGKARAN
PENYU DAN TERUMBU KARANG**

Nama penguji : Dr. Gede Iwan Setiabudi, S.Pd., M.Si.
Pekerjaan : Dosen
Tanggal Pengujian : 9 Desember 2025


Petunjuk :
Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

| No. | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|----------------------------------|---|--------|--------------|
| A. Keterampilan Informasi | | | |
| 1 | Apakah informasi tentang penyu dan terumbu karang sesuai dengan fakta ilmiah? | ✓ | |
| 2 | Apakah film menyampaikan nilai konservasi secara akurat dan mudah dipahami? | ✓ | |
| 3 | Apakah konten film mencerminkan urgensi pelestarian laut? | ✓ | |
| 4 | Apakah narasi dan dialog sesuai konteks lingkungan laut Indonesia? | ✓ | |
| B. Keesuaian Ilustrasi | | | |
| 5 | Apakah ilustrasi dan animasi membantu pemahaman terhadap materi edukasi? | ✓ | |
| C. Keesuaian Alur Cerita | | | |
| 6 | Apakah alur cerita disajikan secara logis, sistematis, dan mendukung penyampaian materi edukasi? | ✓ | |
| 7 | Apakah film menjelaskan hubungan ekologis (simbiosis/habitat) antara penyu dan ekosistem terumbu karang dengan benar? | ✓ | |
| D. Call to Action | | | |

| | | | |
|---|--|--|--|
| 8 | Apakah terdapat elemen berbudak (persuasif) yang konkrit bagi penonton untuk menjaga lingkungan? | | |
|---|--|--|--|

Saran:
.....
.....
.....

Kesimpulan:
Lihat opsi berikut!
**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI EDUKASI
PENANGKARAN PENYU DAN TERUMBU KARANG**
1. Layak uji coba isi tanpa revisi
2. Layak uji coba isi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja, 9 Desember 2025
Abdi Iri

Dr. Gede Iwan Setiabudi, S.Pd., M.Si.
NIP. 198005182006041002

Tahap 2

**INSTRUMEN UJI AHLI ISI PENGEMBANGAN
FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI EDUKASI PENANGKARAN
PENYU DAN TERUMBU KARANG**

Nama penguji : Dr. Gede Iwan Setiabudi, S.Pd., M.Si.
Pekerjaan : Dosen
Tanggal Pengujian : 9 Desember 2025


Petunjuk :
Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

| No. | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|----------------------------------|---|--------|--------------|
| A. Keterampilan Informasi | | | |
| 1 | Apakah informasi tentang penyu dan terumbu karang sesuai dengan fakta ilmiah? | ✓ | |
| 2 | Apakah film menyampaikan nilai konservasi secara akurat dan mudah dipahami? | ✓ | |
| 3 | Apakah konten film mencerminkan urgensi pelestarian laut? | ✓ | |
| 4 | Apakah narasi dan dialog sesuai konteks lingkungan laut Indonesia? | ✓ | |
| B. Keesuaian Ilustrasi | | | |
| 5 | Apakah ilustrasi dan animasi membantu pemahaman terhadap materi edukasi? | ✓ | |
| C. Keesuaian Alur Cerita | | | |
| 6 | Apakah alur cerita disajikan secara logis, sistematis, dan mendukung penyampaian materi edukasi? | ✓ | |
| 7 | Apakah film menjelaskan hubungan ekologis (simbiosis/habitat) antara penyu dan ekosistem terumbu karang dengan benar? | ✓ | |
| D. Call to Action | | | |

| | | | |
|---|--|---|--|
| 8 | Apakah terdapat elemen berbudak (persuasif) yang konkrit bagi penonton untuk menjaga lingkungan? | ✓ | |
|---|--|---|--|

Saran:
.....
.....
.....

Kesimpulan:
Lihat opsi berikut!
**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI EDUKASI
PENANGKARAN PENYU DAN TERUMBU KARANG**
1. Layak uji coba isi tanpa revisi
2. Layak uji coba isi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja, 9 Desember 2025
Abdi Iri

Dr. Gede Iwan Setiabudi, S.Pd., M.Si.
NIP. 198005182006041002

Tahap 1

Tahap 2

INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN
FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI EDUKASI PENANGKARAN
PENYU DAN TERUMBU KARANG

Nama penguji : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Tanggal Pengujian : 9 Desember 2025

Petunjuk :
Berikan tanda (V) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

Pernyataan:

| No. | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|-------------------------------|---|--------|--------------|
| Kesesuaian Visual | | | |
| 1. | Apakah pergerakan karakter dan objek dalam animasi terlihat alami dan halus? | ✓ | |
| 2. | Apakah efek visual dan transisi antar adegan mendukung penyampaian informasi edukatif? | ✓ | |
| 3. | Apakah desain karakter dan lingkungan mencerminkan kondisi laut dan penyus secara akurat? | ✓ | |
| 4. | Apakah penggunaan font, warna, dan elemen grafis mendukung keterbacaan dan estetika? | ✓ | |
| Kesesuaian Audio | | | |
| 5. | Apakah suara narasi dan efek audio terdengar jelas dan sesuai dengan konteks edukatif? | ✓ | |
| 6. | Apakah durasi narasi memberi waktu cukup untuk pemahaman audiens? | ✓ | |
| Kesesuaian Alur Cerita | | | |
| 7. | Apakah alur cerita dalam animasi konsisten dan mendukung tujuan edukasi pelestarian laut? | ✓ | |

Saran:

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

Kesimpulan:

Lihat opsi berikut!

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI EDUKASI
PENANGKARAN PENYU DAN TERUMBU KARANG

1. Layak media coba isi tanpa revisi
2. Layak media coba isi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja, 9 Desember 2025

Ahli media



I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

Penilai 2

INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN
FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI EDUKASI PENANGKARAN
PENYU DAN TERUMBU KARANG

Nama penguji : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Tanggal Pengujian : 9 Desember 2025

Petunjuk :
Berikan tanda (V) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran.

Pernyataan:

| No. | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|-------------------------------|---|--------|--------------|
| Kesesuaian Visual | | | |
| 1. | Apakah pergerakan karakter dan objek dalam animasi terlihat alami dan halus? | ✓ | |
| 2. | Apakah efek visual dan transisi antar adegan mendukung penyampaian informasi edukatif? | ✓ | |
| 3. | Apakah desain karakter dan lingkungan mencerminkan kondisi laut dan penyus secara akurat? | ✓ | |
| 4. | Apakah penggunaan font, warna, dan elemen grafis mendukung keterbacaan dan estetika? | ✓ | |
| Kesesuaian Audio | | | |
| 5. | Apakah suara narasi dan efek audio terdengar jelas dan sesuai dengan konteks edukatif? | ✓ | |
| 6. | Apakah durasi narasi memberi waktu cukup untuk pemahaman audiens? | ✓ | |
| Kesesuaian Alur Cerita | | | |
| 7. | Apakah alur cerita dalam animasi konsisten dan mendukung tujuan edukasi pelestarian laut? | ✓ | |

Saran:

- *Ornament ditambahkan*
- *transisi antar scene ditambahkan*
- *Naras ditambahkan*

Kesimpulan:

Lihat opsi berikut!

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI EDUKASI
PENANGKARAN PENYU DAN TERUMBU KARANG

1. Layak media coba isi tanpa revisi
2. Layak media coba isi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja, 9 Desember 2025

Ahli media



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006