



**LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Sinopsis

### **SINOPSIS FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE SERIES : DAMPAK PENGUNAAN GADGET**

Pada siang hari berkumpul tiga sekawan Tude, Pandu dan Lintang yang sedang asik mengobrol di teras rumah Lintang, mereka bercerita mengenai uas yang akan dilaksanakan senin besok. Lintang sangat semangat untuk belajar karena Lintang dijanjikan mendapatkan hadiah jika nilai ulangannya bagus. Pada keesokan harinya mereka bertemu di sekolah untuk melaksanakan ujian akhir sekolah. Pada hari sabtu ujian pun selesai dan mereka bertiga memutuskan untuk bermain di lapangan dekat rumah lintang pada sore. Tiba saat pengumuman nilai ujian akhir Lintang saat merasa cemas dan bersemangat akhirnya nama Lintang di panggil dan mendapatkan juara I di sekolah dengan nilai yang bagus, Lintang sangat senang dengan nilai ujiannya dan segera ingin mengabari kedua orang tuanya. Tiba di rumah, Lintang memberi tahu bahawa dia mendapatkan juara I di kelas, mendengar kabar tersebut kedua orang tua Lintang sangat senang. Lintang beristirahat dengan perasaan lega, bangun dari tidur Lintang mendapati ada bingkisan di meja kamarnya yang merupakan hadiah yang telah dijanjikan oleh kedua orang tuanya. bingkisan tersebut berisi sebuah *gadget* terbaru yang dibeli oleh kedua orang tuanya untuk lintang belajar lebih giat lagi.

Sejak Lintang mendapatkan hadiah *gadget* barunya Lintang sangat aktif dalam mengeksplorasi hal hal baru yang ada internet seperti berita, media pembelajaran lainnya. Pada suatu ketika dia melihat sebuah iklan aplikasi remaja (instagram, tiktok, facebook) dan beberapa iklan game online. Lintang pun tertarik ingin mencoba menggunakan aplikasi tersebut tanpa sepengetahuan orangtuanya. Semenjak mengenal aplikasi tersebut, Lintang jadi malas dan lebih senang bermain dengan *gadget* dibandingkan dengan teman temannya. Sore harinya tude dan pandu datang kerumah untuk menanyakan kabar Lintang yang tidak pernah keluar lagi bermain bersama dan mengajak Lintang pergi bermain. Sampai di lokasi bermain lintang tidak menghiraukan temannya dan terlalu asik bermain dengan hp nya pandu dan tude pun tetap melanjutkan bermain. Sampai akhirnya Lintang bergegas

pulang meninggalkan teman-temannya yang sedang bermain. Diperjalanan Lintang terlalu fokus dengan *gadget* yang dia bawa yang membuat Lintang pun terjatuh ke dalam got. Dengan wajah murung Lintang langsung bergegas pulang. Orang tua Lintang menyadari sikap anaknya yang berubah setelah diberikan *smartphone*, akhirnya orang tua Lintang menegur Lintang agar dapat mengontrol dirinya untuk bermain *gadget*. Lintang tidak mendengarkan dan terus bermain *gadget* hingga larut malam, keesokan harinya orang tua Lintang melihat Lintang pun melihat Lintang terbaring lemas di kamar dengan mata yang merah karena tidak tidur semalam karena bermain dengan *gadget* nya. Akhirnya Lintang dibawa ke rumah sakit karena sudah lemas akibat jarang makan dan kurang tidur akibat bermain *gadget*.

Dokter menasehati kedua orang tua Lintang mengenai bahaya *gadget* kepada anak jika kita sebagai orang tua belum bisa mengawasi sebaiknya jangan diberikan ponsel secara mandiri karena akan sangat berdampak buruk bagi kesehatan anak. Pandu dan Tude mendengar kabar Lintang sedang sakit langsung datang ke rumah sakit untuk menjenguk Lintang. Keesokan harinya Lintang keluar dari rumah sakit dan mulai bisa beraktifitas kembali seperti biasa Bersama dengan teman-temannya bermain dan belajar seperti biasa lagi dan mulai melupakan kebiasaan bermain *gadget* secara terus menerus, kejadian tersebut membuat kedua orang tua Lintang sadar dan *gadget* yang dimiliki Lintang dibawa oleh orang tua Lintang dengan tujuan agar Lintang dapat diawasi dalam penggunaan *gadget* nya ke hal yang positif dan tidak kecanduan terhadap *gadget* lagi.

## Lampiran 2. Skenario

**SKENARIO FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE  
SERIES DAMPAK PENGGUNAAN GADGET**

Written By  
**Nyoman Arta Ada**

**ACT**

**FIDE IN**

**EXT. DEPAN RUMAH LINTANG - SIANG**

**Narrator** :Disebuah kota terdapat tiga orang anak yang sedang menempuh Pendidikan di bangku SMP yang bernama Lintang,Tude dan Pandu mereka merupakan siswa yang rajin dan berprestasi di sekolah pada suatu sore mereka berkumpul di depan rumah Lintang dan membicarakan mengenai ujian yang akan dilaksanakan senin besok. Lintang dan Pandu bercerita mereka sangat bersemangat untuk belajar dikarenakan jika dia mendapatkan juara di sekolah mereka dijanjikan hadiah dari kedua orang tua mereka.

**INTERCUT TO EXT. Depan rumah Lintang - siang**

**Pandu**

"gak kerasa ya besok kita udah ujian akhir"

**Lintang**

"iya nih semoga aja hasilnya bagus ya, aku udah bersiap dari minggu lalu"

**Tude**

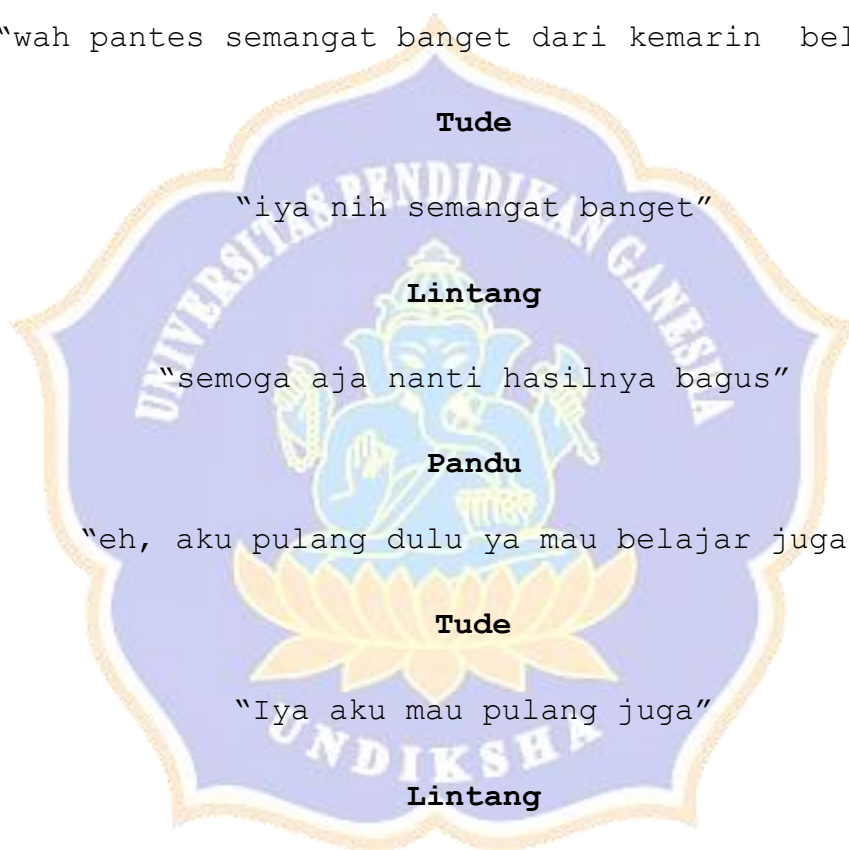
"Tumben Lintang semangat banget belajarnya  
biasanya juga enggak pernah belajar"

**Lintang**

"iya dong soalnya kalo dapat juara aku dijanjikan  
hadiah sama orangtuaku"

**Pandu**

"wah pantes semangat banget dari kemarin belajar"



**Tude**

"iya nih semangat banget"

**Lintang**

"semoga aja nanti hasilnya bagus"

**Pandu**

"eh, aku pulang dulu ya mau belajar juga"

**Tude**

"Iya aku mau pulang juga"

**Lintang**

"oke semangat buat besok"

**Pandu**

"Yoi bro"

**FADE TO**

Pandu dan Tude pun kembali ke rumah masing - masing  
untuk belajar

**FADE TO**

Sampai di rumah lintang mendapati orang tuanya (bapak) sedang menonton youtube dari laptopnya lintang berinisiatif untuk meminjam laptop orangtuanya (bapak) untuk digunakan belajar mencari soal-soal uas dan materi pembelajaran lainnya

**Lintang**

"Pak boleh gak pinjam laptopnya buat belajar"

**Bapak**

"Boleh, mau belajar apa, sama bapak sini belajar"

**Lintang**

Mau nyari contoh soal uas dan materi pembelajaran pak, buat persiapan UAS besok

**Bapak**

Iya nak, sini bapak bantu cari

Dengan semangat lintang pun belajar bersama orang tuanya dengan mencari soal dan materi di situs belajar online hingga larut malam

**EXT. SEKOLAH - PAGI**

Keesokan harinya mereka bertemu di sekolah untuk melaksanakan ujian akhir sekolah dan Lintang tampak sangat bersemangat

**Lintang**

"eh gimana udah siap gak kalian"

**Tude**



"siap aja sih, tapi gak tau bisa jawab atau engga"

**Pandu**

"eh bu guru datang"

Mereka pun mengerjakan soal ujian yang dibagikan oleh guru

**FADE TO**

**EXT. LORONG SEKOLAH - SIANG HARI**

Di hari sabtu ujian pun selesai dan mereka bertiga memutuskan untuk bermain

**Pandu**

"Lintang pertama banget tadi ngumpulin ujiannya"

**Lintang**

"iya untung materi yang udah aku pelajari banyak keluar di soalnya"

**Pandu**

"wah semoga hasilnya bagus ya"

**Lintang**

"yoi bro"

Mereka pun Kembali kerumah masing masing sambil menunggu hasil ujian pada sabtu mendatang

**FADE TO**

**EXT. DIKAMAR LINTANG - MALAM (menghayal sambil tidur)**

Tiba saat pembagian raport dan pengumuman nilai dari ujian akhir sekolah, Lintang sangat bersemangat untuk

berangkat ke sekolah sambil membayangkan hasil nilainya bagus dan mendapatkan juara di kelas dirinya sangat menantikan hadiah yang telah dijanjikan oleh orang tuannya

### **Lintang**

"hmm, gak sabar banget besok berangkat sekolah,  
semoga aku juara"

**FADE TO**

### **EXT. RUANG TAMU - PAGI**

Pada sabtu pagi Lintang berpamitan dengan kedua orangtuanya sambil meminta doa agar nilai ujiannya bisa maksimal dan mendapatkan juara

### **Lintang**

"Pak/bu aku berangkat dulu ya"

### **Ayah**

"Hati - hati ya nak"

### **EXT. SEKOLAH - SIANG**

Tiba saat pengumuman nilai ujian akhir. Lintang merasa cemas dan sedikit bersemangat, akhirnya Nama Lintang dipanggil dan mendapatkan juara 1 di sekolah dengan nilai yang sangat bagus, Lintang sangat senang dengan nilai ujiannya dan sesegera mungkin ingin mengabari kedua orangtuanya.

**FADE TO**



**EXT. RUMAH - SIANG**

Setibanya di rumah Lintang memanggil kedua orangtuanya dengan penuh semangat sambil mengangkat Hadiah yang didapatkan disekolah

**Lintang**

"Pak, Bu aku dapat juara 1 di sekolah, ini... (sambil menyerahkan hadiahnya)"

**Ibu**

"wah ibu ikut senang Lintang, sudah belajar dengan baik dan terus tingkatkan lagi ya"

**Lintang**

"iyaa bu, ini berkat doa ibu dan bapak juga yang sudah mendukung"

**Bapak**

"iya nak, tetap semangat belajarnya ya "

**Lintang**

"iyaa pak"

**FADE TO**

**EXT. KAMAR LINTANG - SORE**

Lintang pergi ke kamar dengan perasaan senang dan langsung beristirahat di kamar hingga sore, bangun dari tidurnya lintang mendapati ada bingkisan di meja kamar dan langsung mengambilnya.

**Lintang**

"Wahh apa tu"

Melihat hal tersebut Lintang memanggil ibunya dan menanyakan bingkisan itu, yang ternyata bingkisan tersebut merupakan hadiah dari kedua orangtuanya.

**Lintang**

"Bu sini"

**Ibu**

"Iya Sebentar"

Lintang sangat bersemangat ingin mengetahui isi dari bingkisan tersebut. Lintang pun membukanya dan yang terdapat dalam bingkisan tersebut merupakan sebuah Gadget keluaran terbaru, Lintang pun sangat senang dengan hadiah yang diberikan dan hadiah tersebut merupakan hadiah yang ia nantikan

**Lintang**

"Wahhh"

**Lintang**

"bu, ini hadiah buat Lintang?"

**ibu**

"iya Lintang, pergunakan itu dengan baik ya gunakan nanti untuk belajar agar kamu bisa lebih berprestasi lagi"

**Lintang**

"iya bu Lintang bakal ingat semua kata -kata dari ibu"

**FADE TO**

**EXT. KAMAR LINTANG**

Sejak Lintang mendapatkan *Gadget* barunya Lintang sangat aktif dalam mengeksplorasi hal hal baru yang ada internet seperti berita, media pembelajaran dan lainnya

**Lintang**

“ Wah, bagus banget ini buat belajar, nanti aku bisa cari apa saja yang enggak aku ketahui di sekolah dengan ini “(dalam hati sambil membuka situs belajar online)”

**EXT. KAMAR LINTANG**

Pada suatu ketika dia melihat sebuah iklan aplikasi remaja (instagram,tiktok,facebook) dan beberapa iklan game online. Lintang pun tertarik dengan aplikasi tersebut dan rasanya ingin mencoba menggunakan aplikasi tersebut, akhirnya Lintang pun tanpa sepengetahuan orang tuanya mencoba mengunduh aplikasi itu. Semenjak mengenal aplikasi tersebut Lintang mulai lupa menggunakan *Gadget* sebagai bahan dia untuk belajar dan melupakan apa yang menjadi pesan dari orang tuanya, yang pada akhirnya membuat Lintang jadi malas dan lebih senang bermain dengan *gadget* dibandingkan dengan teman-temannya

**FADE TO****EXT. DIKAMAR LINTANG**

Lintang jadi jarang bertemu dengan kedua temannya karena terlalu sibuk dengan *gadget* yang dia miliki dan sering berdiam diri di kamar sampai lupa melakukan aktifitas kesehariannya dan sore harinya tude dan Pandu

datang ke rumah untuk menanyakan kabar Lintang yang tidak pernah keluar lagi bermain bersama temannya

**Pandu**

"Lintang...,,Lintang (sambal mengetuk pintu rumah Lintang)"

**ibu**

"ehh ada Pandu dan tude silakan masuk, Lintang ada di kamar"

**Tude**

"iyaa bu, Lintang jarang keluar sekarang, kenapa ya bu apa Lintang sakit?"

**ibu**

"Lintang emang dirumah aja sekarang, dan dia lebih sering main gadget, sebentar ibu panggilkan Lintang dulu"

**FADE TO**

**EXT. DEPAN KAMAR LINTANG**

**ibu**

"Lintang, ditunggu sama Pandu dan tude di depan"

**FADE TO**

Lintang mencari Pandu dan Tude di depan rumahnya dengan muka yang kucel karena selalu berdiam diri di kamar

**Lintang**

"eh kalian, ada apa kok tumben?"

**Tude**

"oi Lintang kemana aja gak pernah keluar  
lagi sama kita"

**Pandu**

"iya nih aku kira sakit"

**Lintang**

"nggak kok , aku lagi seneng sendiri aja  
(sambil bermain gadget)"

**Pandu**

"Widih, keren juga hpmu"

**Lintang**

"iya dong ini kan hadiah dari Bapak dan ibuku"

**Tude**

"gimana kalo sekarang kita keluar main di  
tempat biasa"

**Lintang**

"boleh ayo gas"

**FADE TO**

#### **EXT. LAPANGAN BERMAIN - SORE**

Sampai di lokasi tempat mereka biasa bermain mereka pun bermain dengan gembira sampai akhirnya Lintang mau istirahat dan bermain dengan hpnya. Pandu dan Tude pun tetap melanjutkan bermain

**Pandu**

"Lintang sini main lagi"

**Lintang**

"kalian lanjut dah dulu aku mau istirahat sebentar "

**Tude**

"oke Lintang"

**Lintang**

"eh aku pulang duluan yah, aku mau istirahat di rumah"

**Pandu**

"kita kan baru ke sini Lintang, kok cepet banget pulangnye"

**Lintang**

"iya nih, aku duluan ya"

**Tude**

"Oke"

**EXT. JALAN RAYA - SIANG**

**FADE TO**

Lintang bergegas pulang meninggalkan teman -temannya yang sedang bermain. Di perjalanan Lintang terlalu fokus dengan *gadget* yang bawa hingga tidak fokus saat berjalan dan akhirnya Lintang pun terjatuh ke dalam got dan tidak ada yang membantunya karena jalanan sedang sepi

**Lintang**

"aduhhh (berteriak kakinya sakit)"



Lintang kebingungan mencari hp nya yang tidak ada di genggamannya. Setelah sekian lama mencari akhirnya Lintang menemukan hp nya tergeletak di dalam got. Lintang mengambil hp tersebut dan langsung bergegas pulang dengan wajah murung

**Bapak**

"loh kok banget pulang nya, temen yang lain mana?"

**Lintang**

"iya pak, lagi males"

Bapak dan ibu Lintang menyadari sikap anaknya yang berubah setelah diberikan *gadget* Lintang jadi lebih suka berdiam diri di kamar, susah diatur dan jarang berinteraksi dengan temannya akhirnya orang tuanya memutuskan untuk memberi tahu Lintang agar Lintang dapat mengontrol dirinya untuk bermain *gadget*

**Bapak**

"Lintang jangan terlalu sering bermain *gadget* nanti berpengaruh dengan Kesehatan kamu, ingat kewajiban kamu belajar!"

**Lintang**

"Hmmm(trus bermain hp)"

Lintang tidak menghiraukan nasehat orang tuanya dan tetap melanjutkan bermain *gadget* hingga larut malam.

**FADE TO**

**EXT. KAMAR LINTANG - SIANG**

Keesokan hari nya orang tua Lintang melihat Lintang ke kamarnya karena Lintang belum terbangun sampai siang

dan Bapak dan ibu Lintang pun melihat Lintang terbaring lemas di kamar dengan mata yang merah karena bermain dengan *gadget* sampai larut malam

**ibu**

"Lintang, bangun nak

**Lintang**

"ehmmm (hanya diam dan berbaring)"

**FADE TO**

**Narrator** :Akhirnya Lintang pun dibawa ke rumah sakit karena sudah lemas dan kurang tidur akibat bermain *Gadget*

**FADE TO**

**EXT. RUMAH SAKIT - SIANG**

**Dokter**

Pak/Bu Lintang terkena sakit maag dan iritasi mata mungkin disebabkan karena kurang mana dan terlalu sering menonton TV

**Ayah**

Iya dok, belakangan ini Lintang Sering bermain *Gadget*

**Dokter**

Iya pak, terlalu sering menatap layar gadget dapat menyebabkan mata merah dan iritasi, sebaiknya ketika Lintang menggunakan gadget diberikan pengawasan agar tidak lupa waktu dan tidak terjadi dampak negatif seperti yang dialami Lintang

**Ibu**

"Baik dok, ke depannya akan kami akan lebih berhati-hati dan mengawasi lintang saat bermain *gadget*"

**FADE TO**

**EXT. LAPANGAN - SORE**

Pandu dan tude mendengar kabar dari tetangga rumah Lintang bahwa Lintang sedang berada di rumah sakit dan berinisiatif menjenguk Lintang yang sedang berada di rumah sakit

**Pandu**

"tude, udah denger nggak Lintang lagi dirawat di rumah sakit"

**Tude**

"hah, dapat kabar dari mana ndu?"

**Pandu**

"tadi aku kebetulan lewat rumah Lintang trus tetangga Lintang ngasih informasi kalo Lintang dibawa ke Rumah Sakit"

**Tude**

"Emang lintang sakit apa, gimana kalau kita jenguk kesana?"

**Pandu**

"ayo sekarang aja langsung kesana, gimana?"

**Tude**

"Lintang dirawat dirumah sakit mana?"

**Pandu**

"Katanya sih di rumah sakit umum dekat  
rumahnya dia"

**Tude**

"Oke"

Pandu dan tude pun datang ke rumah sakit untuk menjenguk  
Lintang

**FADE TO**

**EXT. RUMAH SAKIT - SORE**

**Bapak**

Tude, Pandu silakan masuk, kalian kok bisa tau Lintang  
dirawat di sini?

**Pandu**

"iya pak, tadi dengar dari tetangga katanya Lintang  
dibawa ke rumah sakit ini "

**Tude**

"Lintang, gimana udah mendingan?"

**Lintang**

"udah ni udah enak rasanya (menjawab dengan  
lemas)"

**Pandu**

"Lintang, kamu kok bisa masuk rumah sakit,  
kenapa?"

**Lintang**

"iya aku kena sakit maag dan mataku infeksi gara-gara kelelahan melihat layar *gadget* terus"

**Tude**

"iya Lintang, belakangan ini aku lihat kamu sering main *gadget* dan jarang keluar dengan kita lagi"

**Bapak**

"iya Lintang suka mengurung diri di kamar dan jarang sekali makan, bapak juga sudah sering ingatkan Lintang biar tidak terlalu sering bermain *gadget*, tapi tidak pernah didengar"

**Lintang**

"iya pak, temen-temen aku minta maaf ya, aku udah gak pernah dengerin kalian dan sampai lupa diri, sampai aku sekarang sakit gini, mulai sekarang aku bakal lebih belajar lagi memanfaatkan *gadget* ke hal yang lebih positif"

**Pandu**

"iya Lintang jangan dipikirin, sekarang fokus dulu biar cepet sembuh nanti kita main sama - sama lagi ya"

**Tude**

"bener tu Lintang kita keluar lagi sama -sama kaya dulu belajar sama bermain bareng"

**Lintang**

"makasi ya temen - temen udah peduli sama aku"

**Pandu**

"yoi bro, cepet sembuh ya"

**Lintang**

"...(mengganggu kepala)"

**FADE TO**

**Narrator** :Keesokan harinya Lintang keluar dari rumah sakit dan mulai bisa beraktifitas kembali seperti biasa, bersama dengan teman -temannya bermain dan belajar seperti biasa lagi dan melupakan kebiasaan bermain *gadget* secara terus-menerus ,kejadian tersebut membuat kedua orang tua Lintang sadar dan *gadget* yang dimiliki Lintang dibawa oleh mereka dengan tujuan agar Lintang dapat diawasi dalam penggunaan *gadget*-nya ke hal yang positif dan tidak kecanduan terhadap *gadget* lagi

**CREDITE TITLE**

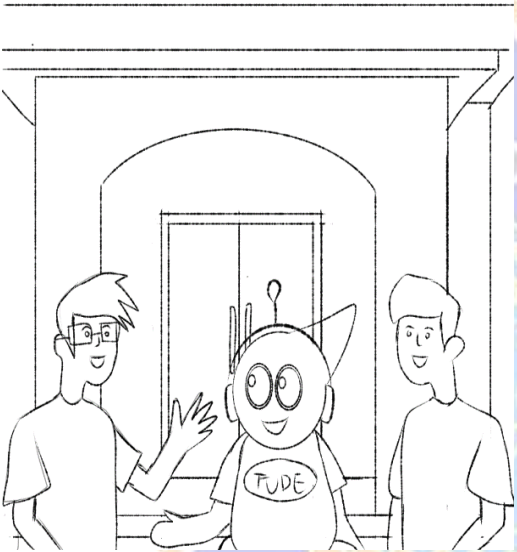
- END -



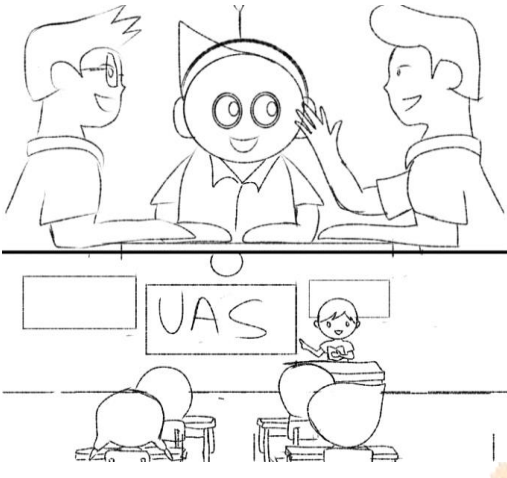





## Lampiran 3. Storyboard


**STORYBOARD FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE SERIES :****DAMPAK PENGGUNAAN GADGET**


Scene	Tampilan atau Visual	Narasi	Latar Tempat	Durasi Waktu
1		<ul style="list-style-type: none"> <li>Di Sebuah kota terdapat tiga orang anak yang sedang menempuh Pendidikan dibangku SMP yaitu Lintang, Tude dan Pandu mereka merupakan siswa yang rajin dan berprestasi di sekolah, pada suatu sore mereka berkumpul di depan rumah Lintang dan membicarakan mengenai uas yang akan dilaksanakan senin besok, Lintang dan pandu bercerita mereka sangat bersemangat untuk belajar, dikarenakan jika dia mendapatkan juara di sekolah mereka dijanjikan mendapat hadiah dari</li> </ul>	Di Teras Rumah Lintang	45 detik

		kedua orang tua mereka.		
2		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sampai dirumah lintang mendapati orang tuanya (bapak) sedang menonton youtube dari laptopnya lintang berinisiatif untuk meminjam laptop orang tuanya (bapak) untuk digunakan belajar mencari soal-soal uas dan materi pembelajaran lainnya</li> <li>• Dengan semangat lintang pun belajar bersama orang tuanya dengan mencari soal dan materi di situs belajar online hingga larut malam</li> </ul>	Ruang Tamu	25 detik


3		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keesokan harinya mereka bertemu di sekolah untuk melaksanakan ujian akhir sekolah dan Lintang tampak sangat bersemangat.</li> </ul>	Di Ruang kelas	37 detik
4		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dihari sabtu ujian pun selesai dan mereka bertiga memutuskan untuk bermain</li> <li>• Mereka pun Kembali kerumah masing masing sambil menunggu hasil ujian pada sabtu mendatang</li> </ul>	Lorong Kelas  Di Jalan Raya	20 detik
5		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiba saat pembagian raport dan pengumuman nilai dari ujian akhir sekolah Lintang sangat bersemangat untuk berangkat ke sekolah sambil membayangkan hasil nilai nya bagus dan mendapatkan juara di kelas, dirinya sangat menantikan hadiah yang telah dijanjikan</li> </ul>	Di Kamar	30 detik


		<p>oleh orang tuanya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada sabtu pagi Lintang berpamitan dengan kedua orang tuanya sambil meminta doa agar nilai ujiannya bisa maksimal dan mendapatkan juara</li> </ul>	Ruang Tamu	
6		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiba saat pengumuman nilai ujian akhir Lintang saat merasa cemas dan sedikit bersemangat akhirnya nama Lintang di panggil dan mendapatkan juara 1 di sekolah dengan nilai yang sangat bagus. Lintang sangat senang dengan nilai ujiannya dan sesegera mungkin ingin mengabarkan kedua orang tuanya.</li> <li>• Setibanya dirumah Lintang memanggil kedua orang tuanya dengan penuh semangat sambil mengangkat Hadiah yang didapatkan disekolah</li> </ul>	Di Ruang Kelas	59 detik
			Dirumah Lintang	


7		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lintang pergi ke kamar dengan perasaan senang dan langsung beristirahat di kamar hingga sore ,Lintang Dan mendapati ada bingkisan di meja kamar dan langsung mengambilnya melihat hal tersebut Lintang memanggil ibunya dan menanyakan bingkisan tersebut yang ternyata bikisan tersebut Merupakan hadiah dari kedua orangtuanya</li> <li>• Lintang sangat bersemangat ingin mengetahui isi dari Bingkisan tersebut.Lintang pun membukannya dan mendapati yang terdapat dalam bingkisan tersebut merupakan sebuah <i>gadget</i> keluaran terbaru. Lintang sangat senang dengan hadiah yang diberikan dan hadiah tersebut merupakan</li> </ul>	Di Kamar	01: 15 detik
---	---	--	----------	--------------



		<p>hadiah yang ingin nantikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sejak Lintang mendapatkan <i>Gadget</i> barunya Lintang sangat aktif dalam mengeksplorasi hal hal baru yang ada internet seperti berita, media pembelajaran lainnya</li> </ul>	Kamar Lintang	
8		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pada suatu ketika dia melihat sebuah iklan aplikasi remaja (instagram, tiktok, facebook) dan beberapa iklan game online Lintang pun tertarik dengan aplikasi tersebut dan rasanya ingin mencoba menggunakan aplikasi tersebut, akhirnya Lintang pun tanpa sepengetahuan orang tua nya mencoba mengunduh aplikasi tersebut.</li> <li>● Semenjak mengenal aplikasi tersebut Lintang mulai lupa menggunakan <i>Gadget</i> sebagai</li> </ul>	<p>Di kamar Lintang</p> <p>Di Teras Rumah Lintang</p>	35 detik

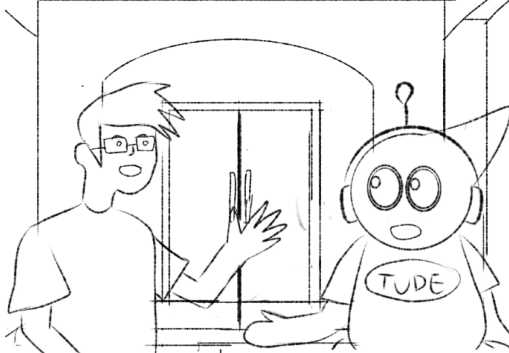


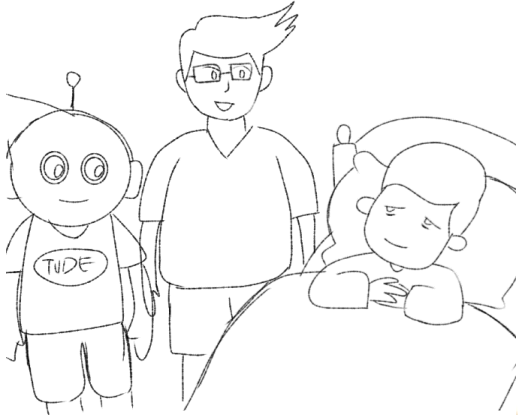
		<p>bahan dia untuk belajar dan melupakan apa yang menjadi pesan dari kedua orang tua</p> <p>Lintang yang pada akhirnya membuat Lintang jadi malas dan lebih senang bermain dengan <i>gadget</i> dibandingkan dengan teman temannya</p>		
9		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lintang jadi jarang bertemu dengan kedua temannya karena terlalu sibuk dengan <i>gadget</i> yang dia miliki dan sering berdiam diri di kamar sampai lupa melakukan aktifitas kesehariannya dan sore harinya tude dan pandu datang kerumah untuk menanyakan kabar Lintang yang tidak pernah keluar lagi bermain Bersama temannya</li> <li>• Lintang mencari pandu dan tude di depan rumahnya dengan muka yang kucel</li> </ul>	<p>Di Ruang Tamu</p> <p>Di Teras Rumah</p>	58 detik

		karena selalu berdiam diri di kamar		
10		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sampai di lokasi tempat mereka biasa bermain mereka pun bermain dengan gembira sampai akhirnya Lintang mau istirahat dan bermain dengan hp nya pandu dan tude pun tetap melanjutkan bermain</li> <li>• Lintang bergegas pulang meninggalkan teman - temannya yang sedang bermain. Diperjalanan Lintang terlalu fokus dengan gadget yang bawa hingga tidak fokus saat berjalan dan akhirnya Lintang pun terjatuh kedalam got dan tidak ada yang membantunya karena jalanan sedang sepi</li> <li>• Lintang kebingungan mencari hpnya yang tidak ada di genggamannya. Setelah sekian lama mencari</li> </ul>	Di Lapangan  Dijalan Raya	01: 30 detik

		<p>akhirnya Lintang menemukan hpnya tergeletak di dalam got. Lintang mengambil hp tersebut dan langsung bergegas pulang dengan wajah murung</p>		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bapak dan Ibu Lintang menyadari sikap anaknya yang berubah setelah diberikan <i>gadget</i> Lintang jadi lebih suka berdiam diri di kamar, susah diatur dan jarang berinteraksi dengan temannya, akhirnya orang tua Lintang, memutuskan untuk memberi tahu Lintang agar Lintang dapat mengontrol dirinya untuk bermain <i>gadget</i></li> <li>• Lintang tidak menghiraukan nasehat orang tuanya dan tetap melanjutkan bermain <i>gadget</i> hingga larut malam</li> </ul>	<p>Dirumah (ruang tamu)</p> <p>Di kamar Lintang</p>	<p>50 detik</p>

11		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keesokan harinya orang tua Lintang melihat Lintang ke kamarnya karena Lintang belum terbangun sampai siang dan orang tua Lintang pun melihat Lintang terbaring lemas di kamar dengan mata yang merah karena tidak tidur semalam karena bermain dengan <i>gadget</i> sampai larut malam</li> <li>• Akhirnya Lintang pun dibawa ke rumah sakit karena sudah lemas akibat jarang makan dan kurang tidur akibat bermain <i>Gadget</i></li> </ul>	Dikamar	38 detik
12		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokter menasehati kedua orang tua Lintang mengenai bahaya <i>gadget</i> kepada anak jika kita sebagai orang tua nya susah mengawasi sebaiknya jangan diberikan <i>Gadget</i> secara mandiri karena</li> </ul>	Dirumah sakit	01: 05 detik

		<p>akan sangat berdampak buruk bagi Kesehatan anak, dikarenakan anak-anak belum bisa mengontrol penggunaan <i>Gadget</i> itu sendiri kalau tidak orang tua itu sendiri yang ikut mengawasi anaknya</p>		
13		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pandu dan tude mendengar kabar dari tetangga rumah Lintang bahwa Lintang sedang berada dirumah sakit berinisiatif menjenguk Lintang yang sedang berada dirumah sakit</li> </ul>	Di jalan raya	25 detik

14		<ul style="list-style-type: none"> <li>● pandu dan tude pun datang ke rumah sakit untuk menjenguk Lintang ke rumah sakit</li> <li>● Keesokan harinya Lintang keluar dari rumah sakit dan mulai bisa beraktifitas kembali seperti biasa Bersama dengan teman - temannya bermain dan belajar seperti biasa lagi dan melupakan kebiasaan bermain <i>gadget</i> secara terus menerus ,kejadian tersebut membuat kedua orang tua Lintang sadar dan <i>gadget</i> yang dimiliki Lintang dibawa oleh orang tua Lintang dengan tujuan agar Lintang dapat diawasi dalam penggunaan <i>gadget</i> nya ke hal yang positif dan tidak kecanduan terhadap <i>gadget</i> lagi</li> </ul>	Rumah Sakit	59 detik
----	---	--	-------------	----------



## Lampiran 4. Angket Uji Ahli Isi

### Kisi-kisi Angket Uji Ahli Isi

Angket ini dibuat dan dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian rancangan film dengan data dan fakta terkait dampak penggunaan *gadget*. Kisi-kisi *instrumen* yang digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel  
Kisi-kisi Uji Ahli Isi

No	Aspek Yang Di Nilai	Indikator	Nomor Soal
1	Penyajian Informasi	Ketepatan informasi	1 dan 2
2	Penyajian Ilustrasi	Ketepatan ilustrasi yang digunakan pada film	3 dan 4
		Kesesuaian cerita dengan sinopsis	5

## Hasil dan Dokumentasi Pengujian

Ahli Isi Pertama : Putu Yuli Surya Dewi, S.Psi.

**INSTRUMEN UJI AHLI ISI FILM ANIMASI 3 DIMENSI "TUDE THE SERIES :  
DAMPAK PENGGUNAAN GADGET"**

**Nama** : Putu Yuli Surya Dewi  
**Pekerjaan** : Pegawai swasta  
**Tanggal Pengujian** : 20-8-2021

**Petunjuk Pengisian**

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

**Pertanyaan**

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Keterampilan Informasi</b>			
1	Informasi tentang Film Animasi 3 Dimensi "Tude the Series : Dampak Penggunaan Gadget"	✓	
2	Informasi tentang dampak penggunaan gadget sudah lengkap dan jelas	✓	
<b>B. Ketepatan ilustrasi yang digunakan pada film</b>			
3	Ilustrasi karakter/tokoh dalam Film Animasi 3 Dimensi "Tude the Series : Dampak Penggunaan Gadget" sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.	✓	
4	Ilustrasi latar belakang tempat sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.	✓	
<b>C. Kesesuaian cerita dengan sinopsis</b>			
5	Alur cerita Film Animasi 3 Dimensi "Tude the Series : Dampak Penggunaan Gadget" sudah sesuai dengan sinopsis.	✓	

**Saran:**

Film animasi 3D ini sudah cukup baik untuk digunakan sebagai penelitian. Informasi yang terdapat pada film animasi ini sudah baik.

**Kesimpulan:**

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI "TUDE THE SERIES DAMPAK PENGGUNAAN GADGET"**

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

Singaraja, 19 Agustus 2021

Ahli Isi,

  
Putu Tuli Surya Dewi



Ahli Isi Kedua : Ni Made Ayunda Darma Tirsani, M. Psi., Psikolog

**INSTRUMEN UJI AHLI ISI FILM ANIMASI 3 DIMENSI "TUDE THE SERIES :  
DAMPAK PENGGUNAAN GADGET"**

Nama : Ni Made Ayunda Darma Tirsani, M.Psi., Psikolog.

Pekerjaan : Psikolog klinis

Tanggal Pengujian : 20 Agustus 2021

**Petunjuk Pengisian**

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

**Pertanyaan**

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Keterampilan Informasi</b>			
1	Informasi tentang Film Animasi 3 Dimensi "Tude the Series : Dampak Penggunaan Gadget"	√	
2	Informasi tentang dampak penggunaan gadget sudah lengkap dan jelas	√	
<b>B. Ketepatan ilustrasi yang digunakan pada film</b>			
3	Ilustrasi karakter/tokoh dalam Film Animasi 3 Dimensi "Tude the Series : Dampak Penggunaan Gadget" sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.	√	
4	Ilustrasi latar belakang tempat sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.	√	
<b>C. Keseuaian cerita dengan sinopsis</b>			
5	Alur cerita Film Animasi 3 Dimensi "Tude the Series : Dampak Penggunaan Gadget" sudah sesuai dengan sinopsis.	√	

**Saran:**

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan:**

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI “TUDE THE SERIES DAMPAK PENGGUNAAN GADGET”**

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

Singaraja, 16 Agustus 2021

Ahli Isi,



### Lampiran 5 Perhitungan Angket Uji Ahli Isi

Tabel  
Tabulasi Silang

		Penilai 1	
		Tidak Sesuai	Sesuai
Penilai 2	Tidak Sesuai	(A)	(B)
	Sesuai	(C)	(D) 5

$$\text{Validasi Isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{5}{5} = 1.00$$

Tabel  
Penilaian Butir Instrumen Uji Ahli Isi

No	Pertanyaan	Ahli 1	Ahli 2
1	Informasi tentang Film Animasi 3 Dimensi “Tude the Series : Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> ”	Sangat Relevan	Sangat Relevan
2	Informasi tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> sudah lengkap dan jelas	Sangat Relevan	Sangat Relevan
3	Ilustrasi karakter/tokoh dalam Film Animasi 3 Dimensi “Tude the Series : Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> ” sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.	Sangat Relevan	Sangat Relevan
4	Ilustrasi latar belakang tempat sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.	Sangat Relevan	Sangat Relevan
5	Alur cerita Film Animasi 3 Dimensi “Tude the Series : Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> ” sudah sesuai dengan sinopsis.	Sangat Relevan	Sangat Relevan



## Lampiran 6. Angket Uji Ahli Media

### Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media

Angket yang dibuat dan dikembangkan untuk mengevaluasi tentang perihal yang meliputi uji ahli mengenai rancangan ide cerita, sinopsis, skenario, dan storyboard. Berikut tabel kisi-kisi mengenai uji ahli media.

Tabel Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Nomor Soal
1	Visual	Kesesuaian Visual	1, 2 dan 3
2	Audio	Kesesuaian Audio	4 dan 5
3	Alur Cerita	Kesesuaian Alur Cerita	6

## Hasil dan Dokumentasi Pengujian

Ahli Media Pertama : Bayu Nugraha A., Md.Ds.

### INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA FILM ANIMASI 3 DIMENSI “TUDE THE SERIES : DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET*”

Nama : Bayu Nugraha A.Md.Ds.

Pekerjaan : 3D Artist & Graphic Designer

Tanggal Pengujian : 19 Agustus 2021

#### Petunjuk

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

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kesesuaian Visual</b>			
1	Efek tampilan film sudah sesuai		(√)
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter		(√)
3	Tampilan background sudah sesuai dengan sketsa background	(√)	
<b>B. Kesesuaian Audio</b>			
4	Musik (backsound) yang digunakan sudah sesuai	(√)	
5	Suara narator dan suara tokoh karakter sudah sesuai	(√)	
<b>C. Kesesuaian Alur Cerita</b>			
6	Alur cerita yang di sampaikan sudah sesuai dengan sinopsis cerita		(√)

**Saran:**

Hasil pemeriksaan dan pengujian ahli media dari saya sebagai berikut :

1. coba gunakan Transisi siang ke malam untuk menunjukkan perubahan waktu bisa ditambahkan visula pergerakan jam bergerak cepat
2. untuk karakter tolong disesuaikan dengan latar, untuk scene sekolah tolong sesuaikan dengan menggunakan kakarakter berseragam sekolah
3. Tambahkan scene Lintang menuju rumah sakit

**Kesimpulan:**

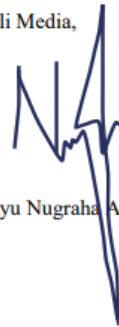
Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI “TUDE THE SERIES DAMPAK PENGGUNAAN GADGET”**

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

Bandung, 19 Agustus 2021

Ahli Media,



(Bayu Nugraha A.Md.Ds.)

**INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA FILM ANIMASI 3 DIMENSI "TUDE THE SERIES :  
DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET*"**

**Nama** : Bayu Nugraha A.Md.Ds.

**Pekerjaan** : 3D Artist & Graphic Designer

**Tanggal Pengujian** : 22 Agustus 2021

**Petunjuk**

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

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kesesuaian Visual</b>			
1	Efek tampilan film sudah sesuai	(√)	
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter	(√)	
3	Tampilan background sudah sesuai dengan sketsa background	(√)	
<b>B. Kesesuaian Audio</b>			
4	Musik (backsound) yang digunakan sudah sesuai	(√)	
5	Suara narator dan suara tokoh karakter sudah sesuai	(√)	
<b>C. Kesesuaian Alur Cerita</b>			
6	Alur cerita yang di sampaikan sudah sesuai dengan sinopsis cerita	(√)	

**Saran:****Kesimpulan:**

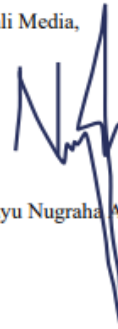
Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI “TUDE THE SERIES DAMPAK  
PENGUNAAN *GADGET*”**

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

Bandung, 22 Agustus 2021

Ahli Media,



(Bayu Nugraha A.Md.Ds.)



Ahli Media Kedua : Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd.

**INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA FILM ANIMASI 3 DIMENSI “TUDE THE SERIES :  
DAMPAK PENGGUNAAN GADGET”**

**Nama** : Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd.

**Pekerjaan** : Dosen

**Tanggal Pengujian** : 17 Agustus 2021

**Petunjuk**

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

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kesesuaian Visual</b>			
1	Efek tampilan film sudah sesuai		✓
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter	✓	
3	Tampilan background sudah sesuai dengan sketsa background	✓	
<b>B. Kesesuaian Audio</b>			
4	Musik (backsound) yang digunakan sudah sesuai	✓	
5	Suara narator dan suara tokoh karakter sudah sesuai		✓
<b>C. Kesesuaian Alur Cerita</b>			
6	Alur cerita yang di sampaikan sudah sesuai dengan sinopsis cerita	✓	



**Saran:**

Hasil pemeriksaan dan pengujian ahli media dari saya ada tampilan screen shot adegan yang sebaiknya diperbaiki terlihat dalam format .docx., seperti:.....

- Konsisten tampilan untuk properti terutama di kamar Lintang.
- Gerakan mulut karakter yang bersangkutan bergerak ketika berbicara; karakter tidak berbicara sebaiknya mulut diam.....
- Garis imajiner lebih diperhatikan agar penentuan efek kamera maupun tidak diberikan efek akan terlihat baik:.....

**Kesimpulan:**

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI “TUDE THE SERIES DAMPAK PENGGUNAAN GADGET“**

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

Singaraja, 17 Agustus 2021

Ahli Media,



(.....  
Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd.  
.....)

**INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA FILM ANIMASI 3 DIMENSI "TUDE THE SERIES :  
DAMPAK PENGGUNAAN GADGET"**

**Nama** : Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd.

**Pekerjaan** : Dosen

**Tanggal Pengujian** : 4 September 2021

**Petunjuk**

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

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kesesuaian Visual</b>			
1	Efek tampilan film sudah sesuai	✓	
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter	✓	
3	Tampilan background sudah sesuai dengan sketsa background	✓	
<b>B. Kesesuaian Audio</b>			
4	Musik (backsound) yang digunakan sudah sesuai	✓	
5	Suara narator dan suara tokoh karakter sudah sesuai	✓	
<b>C. Kesesuaian Alur Cerita</b>			
6	Alur cerita yang di sampaikan sudah sesuai dengan sinopsis cerita	✓	

**Saran:**

Saran sudah disampaikan dari revisi dengan 2x revisi yang lalu. Sekarang sudah layak diuji coba dan siap untuk disidangkan.

**Kesimpulan:**

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI "TUDE THE SERIES DAMPAK PENGGUNAAN GADGET"**

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

Singaraja, 4 September 2021

Ahli Media,



Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd.  
(.....)



## Lampiran 7 Perhitungan Angket Uji Ahli Media

Tabel  
Tabulasi Silang

		Penilai 1	
		Tidak Sesuai	Sesuai
Penilai 2	Tidak Sesuai	(A)	(B)
	Sesuai	(C)	(D) 6

$$\text{Validasi Isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{6}{6} = 1.00$$

Tabel  
Penilaian Butir Instrumen Uji Ahli Media

No	Pertanyaan	Ahli 1	Ahli 2
1	Efek tampilan film sudah sesuai	Sangat Relevan	Sangat Relevan
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter	Sangat Relevan	Sangat Relevan
3	Tampilan background sudah sesuai dengan sketsa background	Sangat Relevan	Sangat Relevan
4	Musik (backsound) yang digunakan sudah sesuai	Sangat Relevan	Sangat Relevan
5	Suara narator dan suara tokoh karakter sudah sesuai	Sangat Relevan	Sangat Relevan
6	Alur cerita yang disampaikan sudah sesuai dengan sinopsis cerita	Sangat Relevan	Sangat Relevan

## Lampiran 8 Angket Uji Respon Pengguna

### Kisi-kisi Angket Uji Respon Pengguna

Angket ini dibuat untuk mengetahui respon masyarakat terhadap Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan *Gadget*. Berikut tabel kisi-kisi dari angket uji respon pengguna dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel  
Kisi-kisi Angket Uji Respon Pengguna

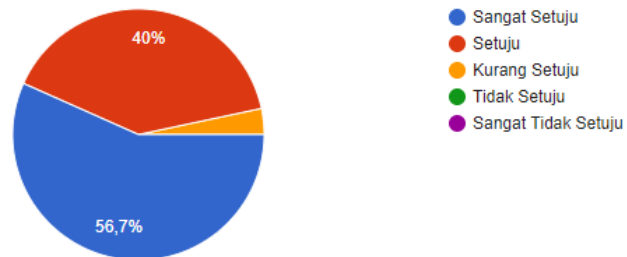
No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Nomor Soal
1	Alur Cerita	Memahami alur cerita	1 dan 2
2	Makna Film	Memahami makna film	3 dan 4
3	Dampak penggunaan <i>gadget</i>	Mengetahui fungsi dan dampak penggunaan <i>gadget</i>	5, 6 dan 7
5	Manfaat	Mengetahui manfaat dari menonton Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	8, 9 dan 10

## Hasil Representase Persoal

Jumlah Responden : 60 Orang

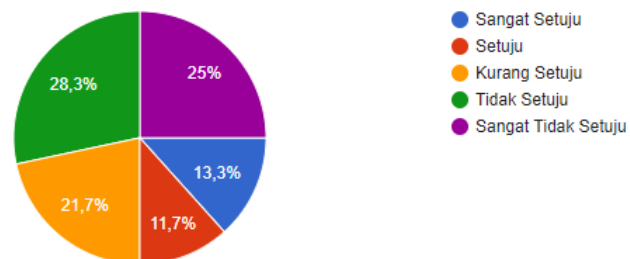
1.) Alur cerita pada Film Animasi 3 Dimensi "Tude the Series : Dampak Penggunaan Gadget" mudah untuk dipahami

60 jawaban



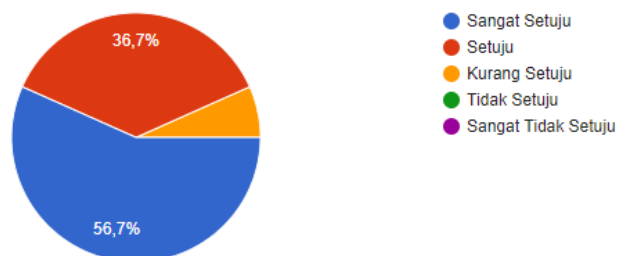
2.) Alur cerita pada Film Animasi 3 Dimensi "Tude the Series : Dampak Penggunaan Gadget" tidak jelas.

60 jawaban



3.) Saya dapat memahami makna yang disampaikan dalam Film Animasi 3 Dimensi "Tude the Series : Dampak Penggunaan Gadget".

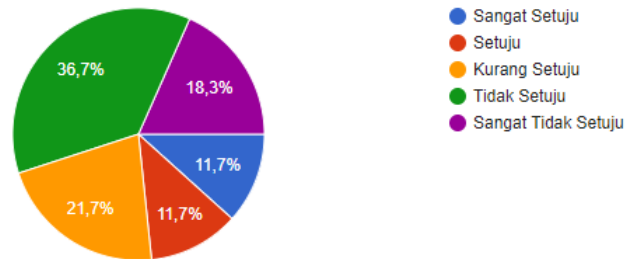
60 jawaban





4.) Saya merasa sulit memahami makna yang disampaikan dalam Film Animasi 3 Dimensi "Tude the Series : Dampak Penggunaan Gadget".

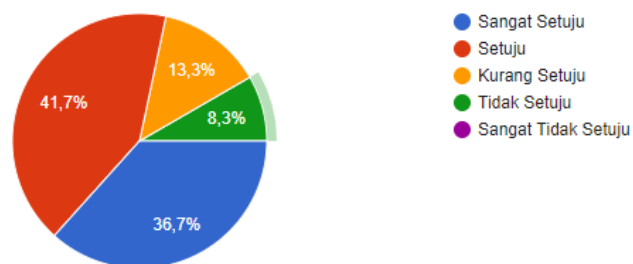
60 jawaban



5.) Saya baru mengetahui gadget dan fungsinya saat menonton Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series: Dampak Penggunaan Gadget



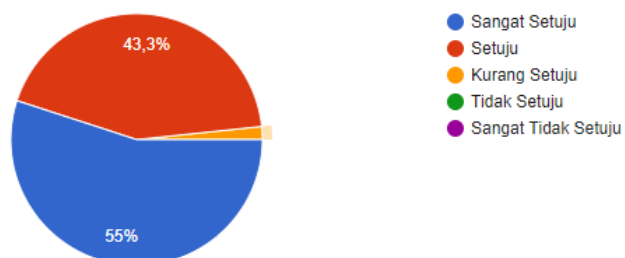
60 jawaban



6.) Setelah menyaksikan Film Animasi 3 Dimensi "Tude the Series : Dampak Penggunaan Gadget" saya mengetahui manfaat dari penggunaan Gadget



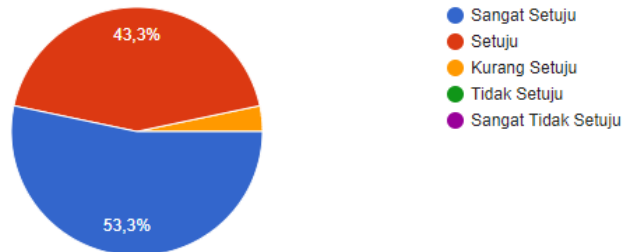
60 jawaban



7.) Dengan adanya Film Animasi Tude the Series : Dampak Penggunaan Gadget saya jadi mengetahui terkait dampak penggunaan gadget



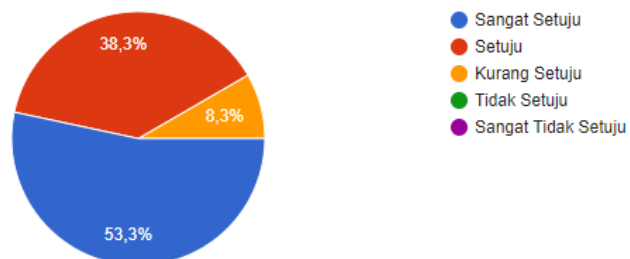
60 jawaban



8.) Film animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan Gadget memiliki visualisasi dan suara yang jelas



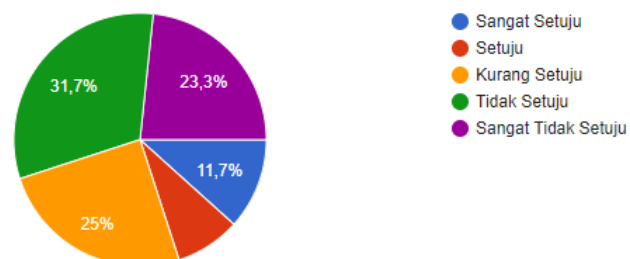
60 jawaban



9.) Film animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan Gadget memiliki visualisasi dan suara yang kurang jelas



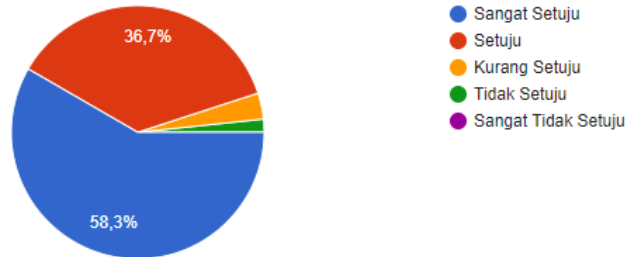
60 jawaban



10.) Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan Gadget sangat menarik dan bermanfaat



60 jawaban





**Lampiran 10 Instrumen Uji Ahli Isi**

**INSTRUMEN UJI AHLI ISI FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE  
SERIES : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET**

**Tanggal Pengujian :**

**Petunjuk Pengisian :**

Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

**Pertanyaan**

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Keterampilan Informasi</b>			
1	Informasi tentang Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>		
2	Informasi tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> sudah lengkap dan jelas		
<b>B. Ketepatan ilustrasi yang digunakan pada film</b>			
3	Ilustrasi karakter/tokoh dalam Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.		
4	Ilustrasi latar belakang tempat sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.		
<b>C. Kesesuaian cerita dengan sinopsis</b>			
5	Alur cerita Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> sudah sesuai dengan sinopsis.		

**Saran:**

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

**Kesimpulan:**

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE SERIES  
DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET***

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



Singaraja,  
Ahli Isi,

(.....)



### Lampiran 11. Instrumen Uji Ahli Media

#### INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE SERIES : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

#### Petunjuk:

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

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kesesuaian Visual</b>			
1	Efek tampilan film sudah sesuai		
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter		
3	Tampilan background sudah sesuai dengan sketsa background		
<b>B. Kesesuaian Audio</b>			
4	Musik (backsound) yang digunakan sudah sesuai		
5	Suara narator dan suara tokoh karakter sudah sesuai		
<b>C. Kesesuaian Alur Cerita</b>			
6	Alur cerita yang disampaikan sudah sesuai dengan sinopsis cerita		

**Saran:**

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

**Kesimpulan:**

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE SERIES  
DAMPAK PENGGUNAAN GADGET**

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



Singaraja,  
Ahli Media,

(.....)

## Lampiran 12. Instrumen Uji Respon Pengguna

### INSTRUMEN UJI RESPON PENGGUNA FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE SERIES : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET

Nama :

Umur :

Pekerjaan :

Tanggal Penilaian :

#### Petunjuk:

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

No	Jawaban	Keterangan
1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	CS	Cukup Setuju
4	S	Setuju
5	SS	Sangat Setuju

#### Form Angket Respon Pengguna :

No	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Alur cerita pada Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> mudah untuk dipahami					
2	Alur cerita pada Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> tidak jelas.					
3	Saya dapat memahami makna yang disampaikan dalam Film Animasi 3 Dimensi					

	Tude the Series : Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> .					
4	Saya merasa sulit memahami makna yang disampaikan dalam Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> .					
5	Saya baru mengetahui gadget dan fungsinya saat menonton Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series: Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>					
6	Setelah menyaksikan Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> saya mengetahui manfaat dari penggunaan <i>Gadget</i>					
7	Dengan adanya Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> saya jadi mengetahui terkait dampak penggunaan <i>gadget</i>					
8	Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> memiliki visualisasi dan suara yang jelas					
9	Film animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> memiliki visualisasi dan suara yang kurang jelas					
10	Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> sangat menarik dan bermanfaat					

**Saran:**

.....

.....

.....

Singaraja,

(.....)

**Lampiran 13. Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat**

**ANGKET PENELITIAN**  
**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI**  
**TUDE THE SERIES : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET**

---

**IDENTITAS RESPONDEN****NAMA LENGKAP** :**JENIS KELAMIN** :**PEKERJAAN** :**USIA** :**ALAMAT** :**A. Pengantar**

Angket ini disebarakan kepada masyarakat sebagai tolak ukur pengetahuan di bidang dampak penggunaan *gadget*. Dalam pengisian angket diharapkan diisi dengan benar dan jujur.

**B. Petunjuk pengisian**

1. Angket ini dimaksudkan untuk memperoleh saran dan sebagai tolak ukur pengetahuan masyarakat terkait dampak penggunaan *gadget*.
2. Jawablah setiap pertanyaan berikut dengan memilih salah satu jawaban yang telah disediakan.

### C. Daftar pertanyaan

1. Apakah saat ini anda memiliki *gadget*?

- Iya
- Tidak

*silakan pilih jawaban anda!*

2. Apakah anda sering menggunakan *gadget*?

- Iya
- Tidak

*silakan pilih jawaban anda!*

3. Apakah *gadget* dapat membantu keseharian anda?

- Iya
- Tidak

*silakan pilih jawaban anda!*

4. Apakah anda mengetahui dampak dari penggunaan *gadget*?

- Iya
- Tidak

*silakan pilih jawaban anda!*

5. Apakah anda pernah merasakan keluhan karena terlalu banyak bermain *gadget*? (contohnya seperti sakit mata, kepala pusing dan lain sebagainya)

- Iya
- Tidak

*silakan pilih jawaban anda!*

6. Apakah anda sering lupa waktu saat bermain *gadget* ?

- Iya
- Tidak

*silakan pilih jawaban anda!*

7. Apakah *gadget* menjadi prioritas anda?

- Iya
- Tidak

*silakan pilih jawaban anda!*

8. Apakah anda mengetahui film animasi?

- Iya
- Tidak

*silakan pilih jawaban anda!*

9. Apakah anda pernah menonton film animasi?

- Iya
- Tidak

*silakan pilih jawaban anda!*

10. Jika dibuatkan sebuah film animasi terkait dampak penggunaan *gadget*, Apa anda setuju?

- Iya
- Tidak

*silakan pilih jawaban anda!*

**Tanda Tangan**


*Clear*

*Silakan tekan kolom dan masukkan Tanda Tangan ASLI!*



**Lampiran 14. Hasil Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat**


**ANGKET PENELITIAN  
PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI  
TUDE THE SERIES : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET**

Nama Lengkap:	Ni Made Sukma Dewi
Jenis kelamin	Wanita
Pekerjaan	Pelajar
Usia	16
Alamat	Jln. Gajah Mada
Apakah saat ini anda memiliki <i>gadget</i> ?	Ya
Apakah anda sering menggunakan <i>gadget</i> ?	Ya
Apakah <i>gadget</i> dapat membantu keseharian anda?	Ya
Apakah anda mengetahui dampak dari penggunaan <i>gadget</i> ?	Tidak
Apakah anda pernah merasakan keluhan karena terlalu banyak bermain <i>gadget</i> ? (contohnya seperti sakit mata, kepala pusing dan lain sebagainya)	Ya
Apakah anda sering lupa waktu saat bermain <i>gadget</i> ?	Ya
Apakah <i>gadget</i> menjadi prioritas anda?	Ya
Apakah anda mengetahui film animasi?	Ya
Apakah anda pernah menonton film animasi?	Ya
Jika dibuatkan sebuah film animasi terkait dampak penggunaan <i>gadget</i> , Apa anda setuju?	Ya
Tanda Tangan	

**ANGKET PENELITIAN**  
**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI**  
**TUDE THE SERIES : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET**

Nama Lengkap:	Surya
Jenis kelamin	Pria
Pekerjaan	Pengangguran
Usia	22
Alamat	Banyuning
Apakah saat ini anda memiliki <i>gadget</i> ?	Ya
Apakah anda sering menggunakan <i>gadget</i> ?	Ya
Apakah <i>gadget</i> dapat membantu keseharian anda?	Ya
Apakah anda mengetahui dampak dari penggunaan <i>gadget</i> ?	Tidak
Apakah anda pernah merasakan keluhan karena terlalu banyak bermain <i>gadget</i> ? (contohnya seperti sakit mata, kepala pusing dan lain sebagainya)	Tidak
Apakah anda sering lupa waktu saat bermain <i>gadget</i> ?	Tidak
Apakah <i>gadget</i> menjadi prioritas anda?	Tidak
Apakah anda mengetahui film animasi?	Ya
Apakah anda pernah menonton film animasi?	Ya
Jika dibuatkan sebuah film animasi terkait dampak penggunaan <i>gadget</i> , Apa anda setuju?	Tidak
Tanda Tangan	

**ANGKET PENELITIAN**  
**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI**  
**TUDE THE SERIES : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET**

Nama Lengkap:	Ketut Teta Kompyang Sari Putri
Jenis kelamin	Wanita
Pekerjaan	Pelajar
Usia	14
Alamat	Desa Tamblang, Dusun Kaja Kangin
Apakah saat ini anda memiliki <i>gadget</i> ?	Ya
Apakah anda sering menggunakan <i>gadget</i> ?	Ya
Apakah <i>gadget</i> dapat membantu keseharian anda?	Ya
Apakah anda mengetahui dampak dari penggunaan <i>gadget</i> ?	Tidak
Apakah anda pernah merasakan keluhan karena terlalu banyak bermain <i>gadget</i> ? (contohnya seperti sakit mata, kepala pusing dan lain sebagainya)	Tidak
Apakah anda sering lupa waktu saat bermain <i>gadget</i> ?	Tidak
Apakah <i>gadget</i> menjadi prioritas anda?	Tidak
Apakah anda mengetahui film animasi?	Ya
Apakah anda pernah menonton film animasi?	Ya
Jika dibuatkan sebuah film animasi terkait dampak penggunaan <i>gadget</i> , Apa anda setuju?	Ya
Tanda Tangan	

**HASIL ANGGKET KESELURUHAN PENELITIAN**  
**FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE SERIES :**  
**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET**

Jumlah *Sampel Responden* 56 orang

$$\text{Presentase} = \frac{\text{hasil responden}}{\text{jumlah responden}} \times 100$$

1. Data responden yang memiliki *gadget*.

Jawaban	Iya	Tidak
Jumlah Jawaban	55	1
Presentase	98,21%	1,78%

2. Data responden yang sering menggunakan *gadget*.

Jawaban	Iya	Tidak
Jumlah Jawaban	55	1
Presentase	98,21%	1,78%

3. Data responden yang menyatakan *gadget* dapat membantu keseharian mereka.

Jawaban	Iya	Tidak
Jumlah Jawaban	55	1
Presentase	98,21%	1,78%

4. Data responden yang belum mengetahui terkait dampak penggunaan *gadget*

Jawaban	Iya	Tidak
Jumlah Jawaban	20	36
Presentase	35,71%	64,28 %

5. Data responden yang pernah merasakan keluhan saat bermain *gadget*

Jawaban	Iya	Tidak
Jumlah Jawaban	44	12
Presentase	78,57%	21,42%

6. Data responden yang sering lupa waktu saat bermain *gadget*

Jawaban	Iya	Tidak
Jumlah Jawaban	35	21
Presentase	62,5%	37,5%

7. Data responden yang menyatakan *gadget* menjadi prioritas mereka

Jawaban	Iya	Tidak
Jumlah Jawaban	22	34
Presentase	39,28%	60,71%

8. Data responden yang mengetahui film animasi

Jawaban	Iya	Tidak
Jumlah Jawaban	55	1
Presentase	98,21%	1,78%

9. Data responden yang pernah menonton film animasi

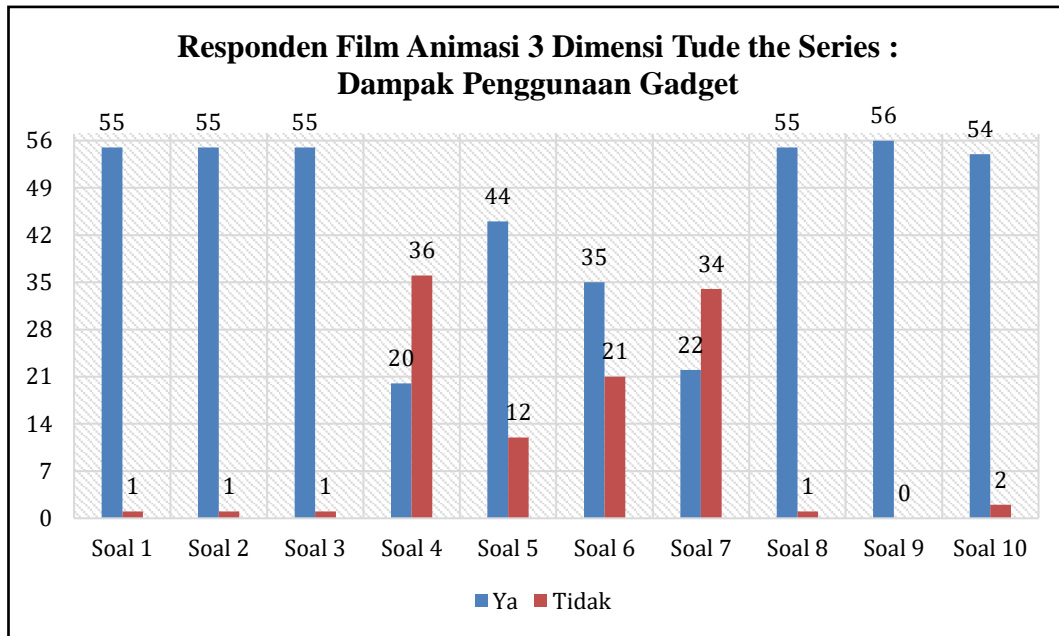
Jawaban	Iya	Tidak
Jumlah Jawaban	56	0
Presentase	100 %	0%

10. Data responden yang menyetujui film animasi dibuat untuk sarana informasi terkait dampak penggunaan *gadget*

Jawaban	Iya	Tidak
Jumlah Jawaban	54	2
Presentase	96,42%	3,57%

**HASIL ANGKET PENELITIAN PENGETAHUAN MASYARAKAT  
FILM ANIMASI 3D TUDE THE SERIES DAMPAK PENGGUNAAN**

**GADGET**



Gambar  
Hasil Responden Masyarakat



## Lampiran 15. Hasil Diskusi dan Wawancara.

**Narasumber : 1. Ni Md. Ayunda D. Tirsani, M.Psi., Psi ( Psikolog Klinis )**

### **2. Putu Yuli Surya Dewi, S.Psi.**

Pada tahap penelitian awal peneliti melakukan observasi masalah terkait dampak penggunaan gadget dengan mengacu kepada beberapa jurnal yang membahas terkait dampak – dampak penggunaan gadget. Peneliti menemukan beberapa refrensi terkait penggunaan gadget berpengaruh terhadap psikologi pengguna gadget itu sendiri, dalam hal ini peneliti memutuskan untuk mencari narasumber terkait masalah yang peneliti temukan dengan berdiskusi bersama ibu ayunda Tirsani dan ibu yuli yang merupakan seorang psikolog diklinik cortex singaraja dan guru psikolog di PRADYAGAMA singaraja. Dalam diskusi tersebut peneliti berdiskusi terkait pengaruh penggunaan gadget terhadap masyarakat khususnya anak – anak baik itu dampak positif maupun negatif

Setelah mendapati hasil dari diskusi, peneliti mengemas hasil diskusi dari narasumber kedalam jalan cerita film animasi 3D yang dimana di dalamnya terdapat pesan terkait dampak penggunaan gadget khususnya anak – anak yang belum memahami terkait penggunaan gadget. Setelah jalan cerita telah selesai peneliti berdiskusi terkait isi cerita film agar nantinya isi cerita dalam film sudah dapat memberikan edukasi terkait dampak penggunaan gadget kepada penonton dan pesan – pesan dalam cerita film dapat tersampaikan. Hasil diskusi isi dalam cerita film Animasi sudah sesuai dengan apa sudah peneliti diskusikan dengan narasumber dan untuk tahap selanjutnya masuk ke tahap pembuatan produk Film animasi 3D, Adapun hasil wawancara bersama narasumber mendapati hasil sebagai berikut.

Peneliti :Seberapa penting *gadget* untuk anak-anak, terutama usia SD - SMP?

Narasumber :Penting banget, di zaman era digital sekarang setiap anak memang harus mengenal *gadget*. Kalau enggak nanti dia malah kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya, program -



program di sekolah yang mana memang sekarang dibutuhkan yang namanya gadget untuk browsing terkait tugas sekolah.

Peneliti :Banyak pro dan kontra seputar *gadget*. Ada yang mengatakan *gadget* dapat membantu anak mengembangkan strategi berpikir yang baik, Ada juga yang mengatakan *gadget* dapat membuat ketagihan dan merusak otak. Sebaiknya bagaimana bu?

Narasumber : Memang *gadget* ada baiknya dan Ada tidak baiknya, Tidak baiknya ketika menggunakan *gadget* secara berlebihan harus ada waktunya misalnya pada anak SD paling lama 45 menit sampai 1 jam. Kalau sekolahnya sambil menggunakan zoom harus ada rentang waktu istirahat. baru bisa mengerjakan tugas yang lain dan harus dipantau juga oleh orang tuanya dalam mengerjakan tugas agar tidak mencari hal - hal yang lain. Dampak positifnya anak dapat mengasah strategi berpikir yang baik, karena anak banyak bisa menemukan kegiatan sesuai dengan *hobi* yang dia sukai. ketika *gadget* itu digunakan dengan hal baik tentu saja tidak menjadi masalah. ketika *gadget* digunakan secara negatif misalnya menonton pornografi dan menonton adegan kekerasan tentu akan berpengaruh ke psikologis anak.

Peneliti :Bagaimana dengan *gadget* sebagai media belajar? Apakah ada syarat khususnya pada anak SD- SMP?

Narasumber : Ya terkait hal tersebut, usia harus diperhatikan misalnya anak SD ketika anak menggunakan *gadget* secara terus menerus, sebagai orang tua harus mengawasi apakah benar anak tersebut menggunakan gadget untuk belajar atau mencari hal – hal lain.

Peneliti :Usia berapakah idealnya anak diajarkan *browsing* via Google/Youtube, terutama yang penggunaannya sebagai media belajar?

Narasumber : Ideal nya kita mengenalkan youtube ketika anak sudah mulai bisa belajar kreatifitas mulai di usia 4 tahun, tapi tetap dengan

pengawasan orang tua dan apa yang dicari dari aplikasi tersebut harus jelas dan tujuannya untuk mengasah strategi berpikir anak dengan memperhatikan waktu penggunaan.

Peneliti : Bagaimana tentang strategi pembatasan waktu penggunaan *gadget* pada anak, ketika anak itu sudah mulai aktif menggunakan *gadget* bu?

Narasumber : Dengan cara memberikan *reward* kepada anak dan menasehati dengan jelas sehingga anak tau apa yang akan dilakukan agar anak mengetahui kesalahannya dan berpikir ke arah positif

Peneliti : Bagaimana solusi dan saran untuk orang yang sudah menjadi pecandu *gadget*?

Narasumber : Jika sudah tidak bisa terlepas dari *gadget*, solusinya harus mencari psikolog untuk bisa terapi. Terapi yang dimaksud adalah CBT (*Cognitive behavioral therapy*) terapi ini membantu menyadari pemikiran yang tidak akurat atau negatif. Pada pengguna *gadget* untuk dapat menyadari bahwa ada hal yang tidak sesuai dengan pola berpikirnya sehingga muncul sikap adiksi, solusi yang paling efektif adalah kesadaran dari diri sendiri untuk mengontrol penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat berpengaruh secara fisik seperti keluhan pada mata, tubuh karena kurangnya aktivitas bergerak ketika menggunakan *gadget*.

## Lampiran 16. Dokumentasi Awal



Gambar Observasi Awal di Dinas Sosial Kab.Buleleng dengan Bapak Gofinda



Gambar Observasi Awal di PRADNYAGAMA Singaraja dengan Ibu Putu Yuli Surya Dewi, S.Psi.








Gambar Observasi Awal di Klinik Cortex Singaraja dengan Ibu Ni Md. Ayunda D. Tirsani, M.Psi., Psi




Lampiran 17. Implementasi *Storyboard* Film Animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan *Gadget*

No	Scene	Sound	Naskah	Durasi	Keterangan
1		Piano Logo Intro	-	5 detik	Opening Logo Undiksha , Pendidikan Teknik Informatika & Laboratory Of Cultural Informatics
2		-	-	4 detik	Judul Film Animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan Gadget



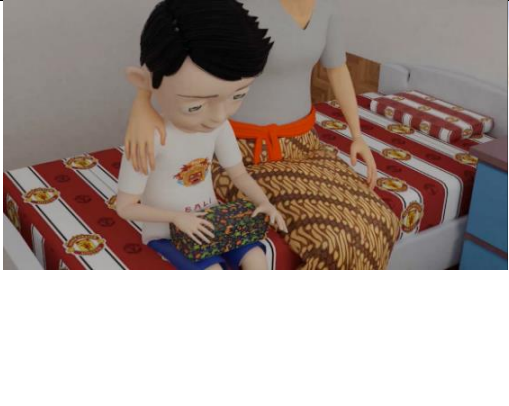



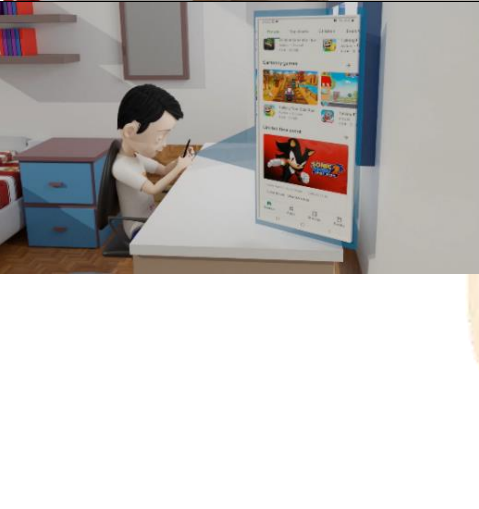
3		<p><i>Old MacDonald - The Green Orbs</i></p>	<p>N : Disebuah kota terdapat tiga orang anak yang sedang menempuh Pendidikan di bangku SMP yang bernama Lintang, Tude dan Pandu mereka merupakan siswa yang rajin dan berprestasi di sekolah pada suatu sore mereka berkumpul di depan rumah Lintang dan membicarakan mengenai ujian yang akan dilaksanakan senin besok. Lintang dan Pandu bercerita mereka sangat bersemangat untuk belajar dikarenakan jika dia mendapatkan juara di sekolah mereka dijanjikan hadiah dari kedua orang tua mereka</p>	13 detik	<p>Pembukaan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan Gadget</p>
4		<p><i>Cute Happy Fun</i></p> <p><i>Cute Happy Fun</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membicarakan mengenai ujian akhir sekolah</li> <li>• Pandu dan Tude pun kembali ke rumah masing – masing untuk belajar</li> </ul>	01:02 detikk  4 detik	<p>Pembukaan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan Gadget</p> <p>Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan Gadget</p>



5		<p><i>Funny Piano</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sampai di rumah lintang mendapati orang tuanya (bapak) sedang menonton youtube dari laptopnya lintang berinisiatif untuk meminjam laptop orangtuanya (bapak) untuk digunakan belajar mencari soal-soal uas dan materi pembelajaran lainnya</li> <li>• Dengan semangat lintang pun belajar bersama orang tuanya dengan mencari soal dan materi di situs belajar online hingga larut malam</li> </ul>	40 detik	<p>Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i></p>
6		<p><i>Cute Happy Fun</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keesokan harinya mereka bertemu di sekolah untuk melaksanakan ujian akhir sekolah dan Lintang tampak sangat bersemangat</li> <li>• Mereka pun mengerjakan soal ujian yang dibagikan oleh guru</li> </ul>	17 detik	<p>Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i></p>
7		<p><i>After School Jamboree - The Green Orbs</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Di hari sabtu ujian pun selesai dan mereka bertiga memutuskan untuk bermain</li> <li>• Mereka pun Kembali kerumah masing masing sambil menunggu hasil ujian pada sabtu mendatang</li> </ul>	20 detik	<p>Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i></p>

8		<p><i>After School Jamboree - The Green Orbs</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiba saat pembagian raport dan pengumuman nilai dari ujian akhir sekolah, Lintang sangat bersemangat untuk berangkat ke sekolah sambil membayangkan hasil nilainya bagus dan mendapatkan juara di kelas dirinya sangat menantikan hadiah yang telah dijanjikan oleh orang tuannya</li> </ul>	18 detik	<p>Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan Gadget</p>
9		<p><i>Mr. Turtle - The Green Orbs</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada sabtu pagi Lintang berpamitan dengan kedua orangtuanya sambil meminta doa agar nilai ujiannya bisa maksimal dan mendapatkan juara</li> </ul>	10 detik	<p>Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan Gadget</p>
10		<p><i>Cute Avalanche - RKVC</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiba saat pengumuman nilai ujian akhir. Lintang merasa cemas dan sedikit bersemangat, akhirnya Nama Lintang dipanggil dan mendapatkan juara 1 di sekolah dengan nilai yang sangat bagus, Lintang sangat senang dengan nilai ujiannya dan sesegera mungkin ingin mengabari kedua orangtuanya.</li> </ul>	15 detik	<p>Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan Gadget</p>








11		<p><i>Cute Avalanche - RKVC</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setibanya di rumah Lintang memanggil kedua orangtuanya dengan penuh semangat sambil mengangkat Hadiah yang didapatkan disekolah</li> </ul>	22 detik	<p>Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i></p>
12		<p><i>Mr. Turtle - The Green Orbs</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lintang pergi ke kamar dengan perasaan senang dan langsung beristirahat di kamar hingga sore ,bangun dari tidurnya lintang mendapati ada bingkisan di meja kamar dan langsung mengambilnya.</li> </ul>	18 detik	<p>Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i></p>
13		<p><i>Mr. Turtle - The Green Orbs</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melihat hal tersebut Lintang memanggil ibunya dan menanyakan bingkisan itu, yang ternyata bingkisan tersebut merupakan hadiah dari kedua orangtuanya.</li> <li>• Lintang sangat bersemangat ingin mengetahui isi dari bingkisan tersebut. Lintang pun membukanya dan yang terdapat dalam bingkisan tersebut merupakan sebuah <i>Gadget</i> keluaran terbaru, Lintang pun sangat senang dengan hadiah yang diberikan dan hadiah tersebut merupakan hadiah yang ia nantikan</li> </ul>	30 detik	<p>Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i></p>


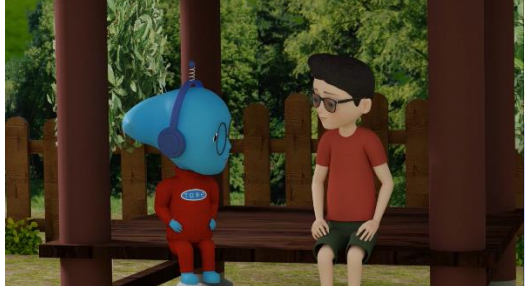
14		<p><i>Bunny Hop - Quincas Moreira</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejak Lintang mendapatkan <i>Gadget</i> barunya Lintang sangat aktif dalam mengeksplorasi hal hal baru yang ada internet seperti berita, media pembelajaran dan lainnya</li> </ul>	20 detik	<p>Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i></p>
15		<p><i>Bunny Hop - Quincas Moreira</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada suatu ketika dia melihat sebuah iklan aplikasi remaja (instagram,tiktok,facebook) dan beberapa iklan game online. Lintang pun tertarik dengan aplikasi tersebut dan rasanya ingin mencoba menggunakan aplikasi tersebut, akhirnya Lintang pun tanpa sepengetahuan orang tuanya mencoba mengunduh aplikasi itu. Semenjak mengenal aplikasi tersebut Lintang mulai lupa menggunakan <i>Gadget</i> sebagai bahan dia untuk belajar dan melupakan apa yang menjadi pesan dari orang tuanya, yang pada akhirnya membuat Lintang jadi malas dan lebih senang bermain dengan <i>gadget</i> dibandingkan dengan teman-temannya</li> </ul>	20 detik	<p>Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i></p>

16		<p><i>Bunny Hop - Quincas Moreira</i></p> <p><i>Cute Happy Fun</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lintang jadi jarang bertemu dengan kedua temannya karena terlalu sibuk dengan <i>gadget</i> yang dia miliki dan sering berdiam diri di kamar sampai lupa melakukan aktifitas kesehariannya dan sore harinya tude dan Pandu datang ke rumah untuk menanyakan kabar Lintang yang tidak pernah keluar lagi bermain bersama temannya</li> <li>• Pandu dan Tude mengajak Lintang bermain</li> </ul>	01 : 15 detik	Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>
18		<p><i>Shillarious - Instrumental</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sampai di lokasi tempat mereka biasa bermain mereka pun bermain dengan gembira sampai akhirnya Lintang mau istirahat dan bermain dengan hpnya. Pandu dan Tude pun tetap melanjutkan bermain</li> </ul>	31 detik	Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>



19		<p><i>Feels - Patrick Patrikos</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lintang bergegas pulang meninggalkan teman - temannya yang sedang bermain. Di perjalanan Lintang terlalu fokus dengan <i>gadget</i> yang bawa hingga tidak fokus saat berjalan dan akhirnya Lintang pun terjatuh ke dalam got dan tidak ada yang membantunya karena jalanan sedang sepi</li> <li>• Lintang kebingungan mencari hp nya yang tidak ada di genggamannya. Setelah sekian lama mencari akhirnya Lintang menemukan hp nya tergeletak di dalam got. Lintang mengambil hp tersebut dan langsung bergegas pulang dengan wajah murung</li> </ul>	37 detik	Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>
20		<p><i>Otherworld</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua Lintang menyadari sikap anaknya yang berubah setelah diberikan <i>gadget</i> Lintang jadi lebih suka berdiam diri di kamar, susah diatur dan jarang berinteraksi dengan temannya akhirnya orang tuanya memutuskan untuk memberi tahu Lintang agar Lintang dapat mengontrol dirinya untuk bermain <i>gadget</i></li> </ul>	24 detik	Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>

21		-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lintang tidak menghiraukan nasehat orang tuanya dan tetap melanjutkan bermain <i>gadget</i> hingga larut malam.</li> </ul>	31 detik	Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>
22		<i>Dreams Escape - The Tides</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keesokan hari nya orang tua Lintang melihat Lintang ke kamarnya karena Lintang belum terbangun sampai siang dan Bapak dan ibu Lintang pun melihat Lintang terbaring lemas di kamar dengan mata yang merah karena bermain dengan <i>gadget</i> sampai larut malam</li> </ul>	15 detik	Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>
23		<i>Dreams Escape - The Tides</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akhirnya Lintang pun dibawa ke rumah sakit karena sudah lemas dan kurang tidur akibat bermain <i>Gadget</i></li> </ul>	12 detik	Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>

24		<p><i>Dreams Escape - The Tides</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokter menjelaskan terkait bahaya dampak penggunaan <i>gadget</i> kepada anak</li> </ul>	27 detik	<p>Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i></p>
25		<p><i>Dreams Escape - The Tides</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pandu dan tude mendengar kabar dari tetangga rumah Lintang bahwa Lintang sedang berada di rumah sakit dan berinisiatif menjenguk Lintang yang sedang berada di rumah sakit</li> </ul>	29 detik	<p>Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i></p>



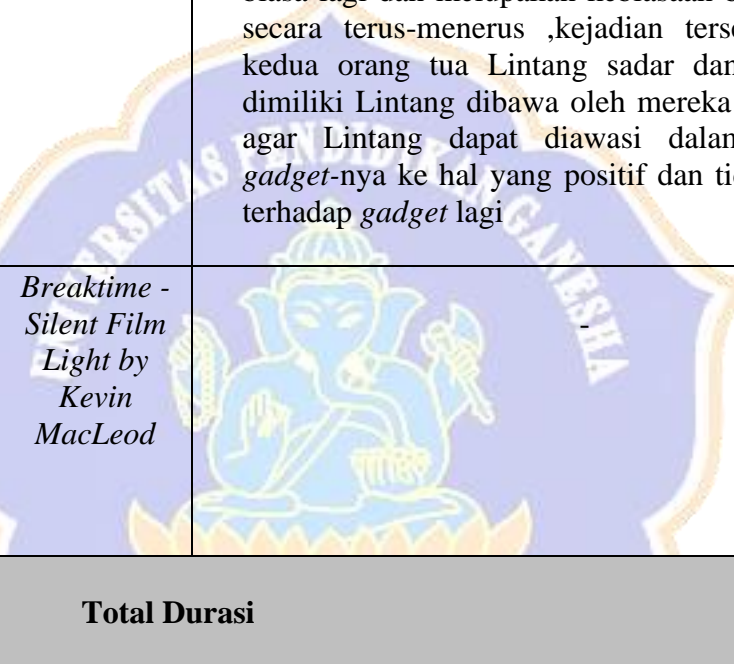




<p>26</p>		<p><i>Dreams Escape - The Tides</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pandu dan tude menjenguk lintang ke rumah sakit</li> </ul>	<p>01:22 detik</p>	<p>Pembahasan Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i></p>
-----------	--	---	---	------------------------	---



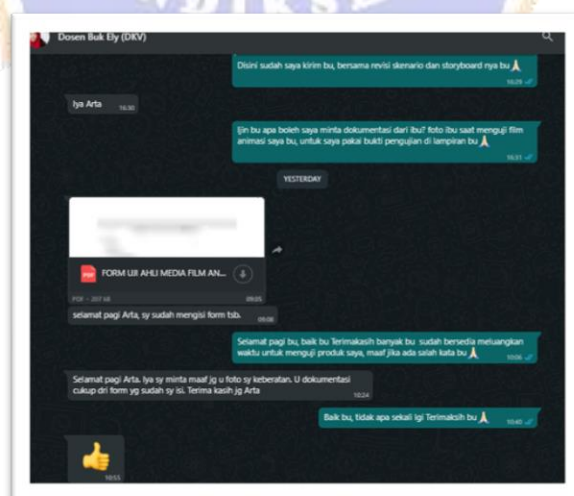
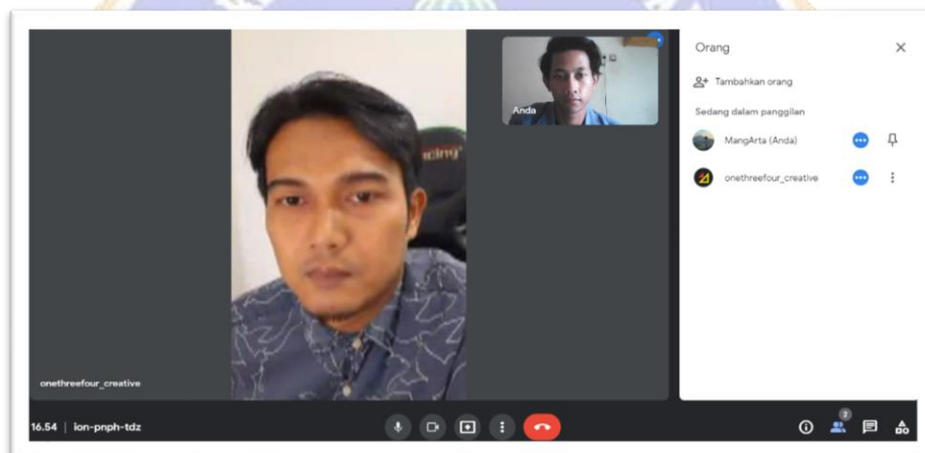


27		<p><i>Cute Happy Fun</i></p>	<p>N :Keesokan harinya Lintang keluar dari rumah sakit dan mulai bisa beraktifitas kembali seperti biasa, bersama dengan teman -temannya bermain dan belajar seperti biasa lagi dan melupakan kebiasaan bermain <i>gadget</i> secara terus-menerus ,kejadian tersebut membuat kedua orang tua Lintang sadar dan <i>gadget</i> yang dimiliki Lintang dibawa oleh mereka dengan tujuan agar Lintang dapat diawasi dalam penggunaan <i>gadget</i>-nya ke hal yang positif dan tidak kecanduan terhadap <i>gadget</i> lagi</p>	29 detik	<p>Penutup Film animasi 3D Tude The Series Dampak Penggunaan <i>Gadget</i></p>
28		<p><i>Breaktime - Silent Film Light by Kevin MacLeod</i></p>		1 menit	Credit
<b>Total Durasi</b>				<b>13 : 04 detik</b>	

## Lampiran 18 Dokumentasi



Gambar Dokumentasi Uji Ahli Isi



Gambar Dokumentasi Uji Ahli Media



Gambar Uji Respon Pengguna