

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 1. Hasil Wawancara

Hasil Wawancara Dengan Narasumber

Narasumber: Drs. Ida Bagus Damana (Keturunan dari Ida Made Rai)

- Peneliti : Seberapa penting Perang Banjar untuk diketahui oleh masyarakat luas?
- Narasumber : Penting sekali, dizaman era digital sekarang, rata – rata sudah melupakan sejarah yang ada.
- Peneliti : Jadi apa yang akan atau sudah dilakukan oleh bapak serta pihak desa demi menjaga sejarah Perang Banjar ini?
- Narasumber : Seperti sebelum – sebelumnya, kami merayakan upacara mengenang kejadian Perang Banjar di des aini, untuk tahun ini karena situasi pandemi, jadi kami tidak bisa merayakannya secara kumpul kumpul dan yang kami lakukan hanya memasang spanduk peringatan serta memberikan lagu lagu kebangsaan untuk mengenang Perang Banjar ini
- Peneliti : Apakah dengan menggunakan system tersebut yang dimana dilakukan setahun sekali itu berjalan lancar pak?
- Narasumber : Jika bergantung dengan upacara tiap tahun, menurut saya sepertinya kurang, karena masyarakat jadi cepat lupa dengan sejarah
- Peneliti : Baik, jadi permasalahannya adalah tidak ada dokumentasi yang relevan yang bisa digunakan atau ditonton oleh masyarakat secara fleksibel ya pak?
- Narasumber : Iya betul sekali
- Peneliti : Bagaimana jika saya menawarkan untuk membuat media film animasi 2D terkait Perang Banjar ini pak? Agar masyarakat bisa menonton secara fleksibel kisah sejarah ini
- Narasumber : Iya silahkan, ide bagus, karena di des aini juga belum ada film animasi yang membahas terkait hal itu
- Peneliti : Baik pak, saya akan minta data – data bapak, serta cerita lengkap terkait perang banjar ini pak

Lampiran 2. Dokumentasi



Gambar : Observasi dan wawancara dengan
Drs. Ida Bagus Damana selaku keturunan Ida Made Rai

Gambar : Observasi dan wawancara dengan



Ida Bagus Dedy Suyasa selaku Kepala Desa Banja

Lampiran 3. Sinopsis

SINOPSIS FILM ANIMASI 2D PERANG BANJAR 1868

Griya Gede Banjar yang berada di Dusun Melanting Desa Banjar Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Bali sebuah tempat tinggal bagi keturunan Wangsa Brahmana yang sudah cukup tua dan mengalami rentang perjalanan sejarah yang sangat panjang sebuah tempat dimana terjalin erat kisah-kisah keagamaan dan sekaligus gambaran heroisme putra Bali dalam menghadapi penjajahan Belanda, di tempat inilah terjalin erat dua Swadarma dari generasi ke generasi penyatuan jiwa kebermaknaan dan ksatria, hal ini membuat sebuah identitas yang sudah lazim disebut oleh warga sekitar sebagai darah Raja resi.

Sejarah keberadaan Griya Gede Banjar dimulai dari Ida Pedanda Sakti Ngurah Pemade, beliau adalah salah satu putra dari Dang Hyang Wiraga Sandi dan cucu dari Ida Pedanda Sakti Wawu Rauh atau Danghyang Nirartha dimulai ketika Dang Hyang Wiraga Sandi yang memiliki lima Putra yaitu : Ida Pedanda Sakti Bukian, Ida Pedanda Sakti Ngurah Pemade, Ida Pedanda Sakti Kemenuh, Ida Pedanda Sakti Bukit, Ida Pedanda Sakti Katandan.

Setelah Dang Hyang Wiraga Sandi mencapai alam Surya maka keberlangsungan Pasraman di Kayu Putih diserahkan kepada Ida Pedanda Sakti Ngurah Pemade, namun kemudian setelah usai membuat keris untuk pejenengan di Merajan Kayu Putih, kemudian beliau meninggalkan kedua adiknya untuk menyerahkan tanggung jawab Pasraman Kayu Putih kepada kedua adiknya, karena beliau berkeinginan untuk menyusuri pantai. Maka sampailah beliau di tempat yang dipenuhi pohon ilalang, Ida Pedanda Sakti Ngurah Pemade merasakan sebuah getaran kesucian pada tempat tersebut, kemudian berjalan menuju sebuah perbukitan gersang untuk melihat secara keseluruhan wilayah tersebut, tempat itulah yang kemudian disebut dengan Desa Banjar.

Ida Pedanda Sakti Ngurah Pemade kemudian oleh raja Panji Sakti akhirnya melanjutkan menjadi bagawanta dan sekaligus menjadi raja dengan kekuasaan dari kalibukbuk ke barat dari sinilah akhirnya beliau mendapat gelar seorang raja resi yaitu menjadi raja sekaligus pendeta, pada titik inilah sisi sosio historis Griya Gede Banjar bukan saja menjadi pemimpin dalam sisi keagamaan

namun juga menjadi pemimpin wilayah dari sisi historis secara turun-temurun menjadi pelanjut tradisi Raja resi, kesatuan Swadharma, Brahmana dan kesatria sedangkan Desa Banjar dalam lintas sejarah menjadi ibukota dari wilayah Buleleng barat dan pada masa kerajaan dikenal dengan sebutan Nagari Banjar.

Pasca kekalahan Raja Buleleng yang dibantu oleh beberapa raja-raja sekutu melawan Belanda dalam Perang Jagaraga pada tahun 1849 maka seluruh Laskar Banjar yang turut berperang dalam perang tersebut menarik diri dan mulai berkonsentrasi di Banjar, dengan kepemimpinan Ida Made Rai sebagai penerus dan pewaris tradisi raja resi secara terus-menerus memperhatikan gelagat Belanda yang mulai semena-mena kepada rakyat Buleleng dan juga rakyat Banjar, dari tindakan semena-mena Belanda inilah kemudian lahir sebuah protes keras rakyat Banjar akan tindakan penindasan dan penjajahan pemerintah kolonial Belanda yang ditujukan kepada rakyat Banjar maka melalui kesepakatan dan kesepakatan para pejuang rakyat Banjar di bawah kepemimpinan Ida Made Rai, Ida Made Tamu, Ida Nyoman Ngurah, Ida Made Sapan, Ida Made Kaler, Ida Ade Ikamasan, Ni Blegug, Kumpi Nari, I Made Guliang, I Made Gunung, serta seluruh rakyat Banjar membangun kesadaran dan kekuatan untuk melakukan perlawanan dan mengusir penjajah dari tanah suci leluhur.



Sura Magada adalah julukan bagi desa Banjar, membuat Belanda amat susah menaklukkan perjuangan rakyat Banjar. Dua kali kesuksesan perlawanan rakyat Banjar memukul mundur penjajah Belanda, terbunuhnya Letnan Stegmen dan ratusan orang serdadu Belanda gugur. Sementara para tenaga pengangkut Belanda lari tunggang-langgang. Ketika Belanda mendapat kembali bantuan dari raja-raja di Bali yang telah tunduk dan bantuan dari Banyuwangi, namun strategi Laskar Banjar kembali mampu memukul mundur Belanda dengan sekutunya, Laskar Banjar melakukan serangan dadakan ke jantung pertahanan musuh di pelabuhan temukus, pada tanggal 24 Oktober 1868 Belanda akhirnya melakukan ekspedisi ke tiga dari Batavia untuk menundukkan perlawanan rakyat Banjar dan alhasil berhasil mematahkan perjuangan rakyat Banjar dengan berbagai strategi perang dan kekuatan penuh. Ida Nyoman Ngurah, I Made Guliang, beberapa pimpinan pasukan dan Laskar Banjar meninggal di pancingan Griya Gede Banjar




karena mereka adalah pimpinan pasukan inti yang menjaga pertahanan Gya gede Banjar.


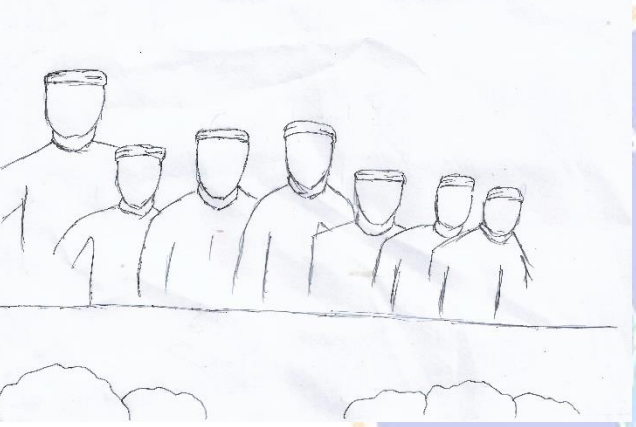

Kemudian Ida Made Rai, Ide Made Tamu, Ida Made Kaler, Ida Made Sapan, Ida Ade Ikamasan, Ni Blegug mengungsi dan melakukan Gerilya di daerah Mengwi sebelum akhirnya dengan strategi diplomasi agar Ida Made Rai keluar dari persembunyian dan akhirnya beliau menyerah dan ditahan di Bandung Jawa Barat.



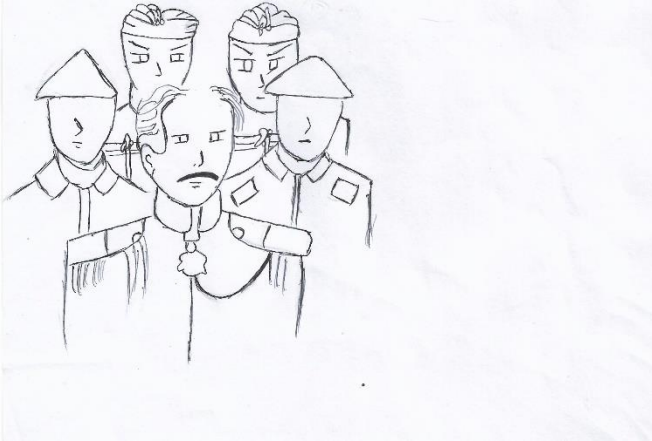





Lampiran 4. Storyboard

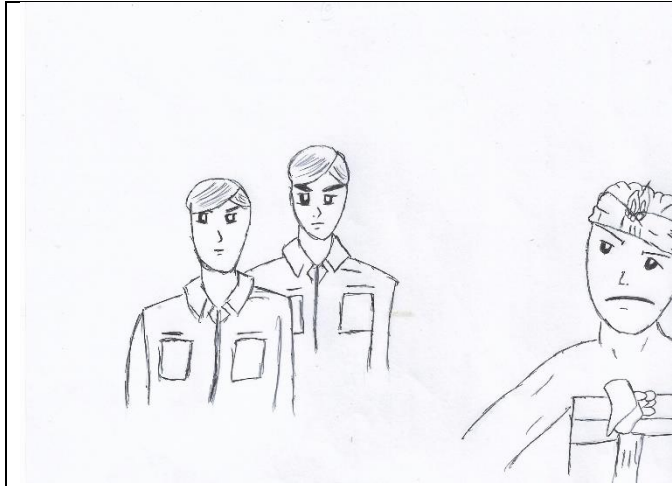
STORYBOARD FILM ANIMASI 2D PERANG BANJAR 1868		
Scene	Keterangan	Durasi
	<p>Griya Gede Banjar yang berada di Dusun Melanting Desa Banjar Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Bali sebuah tempat tinggal bagi keturunan Wangsa Brahmuna yang sudah cukup tua dan mengalami rentang perjalanan sejarah yang sangat panjang, sebuah tempat dimana terjalin erat kisah-kisah keagamaan dan sekaligus gambaran heroisme putra Bali dalam menghadapi penjajahan Belanda, di tempat inilah terjalin erat dua Swadarma dari generasi ke generasi penyatuan jiwa kebermaknaan dan ksatria, hal ini membuat sebuah identitas yang sudah lazim disebut oleh warga sekitar sebagai darah Raja Resi.</p>	15s
	<p>Sejarah keberadaan Griya Gede Banjar dimulai dari Ida Pedanda Sakti Ngurah Pemade, beliau adalah salah satu putra dari Dang Hyang Wiraga Sandi dan cucu dari Ida Pedanda Sakti Wawu Rauh atau Danghyang Nirartha dimulai ketika Dang Hyang Wiraga Sandi yang memiliki lima Putra yaitu : Ida Pedanda Sakti Bukian, Ida Pedanda Sakti Ngurah Pemade, Ida Pedanda Sakti Kemenuh, Ida Pedanda Sakti Bukit, Ida Pedanda Sakti Katandan.</p>	10s

	<p>Setelah Dang Hyang Wiraga Sandi mencapai alam Sunya maka keberlangsungan Pasraman di Kayu Putih diserahkan kepada Ida Pedanda Sakti Ngurah Pemade, namun kemudian setelah usai membuat keris untuk pejenengan di Merajan Kayu Putih, kemudian beliau meninggalkan kedua adiknya untuk menyerahkan tanggung jawab Pasraman Kayu Putih kepada kedua adiknya, karena beliau berkeinginan untuk menyusuri pantai.</p>	15s
	<p>Maka sampailah beliau di tempat yang dipenuhi pohon ilalang. Ida Pedanda Sakti Ngurah Pemade merasakan sebuah getaran kesucian pada tempat tersebut, kemudian berjalan menuju sebuah perbukitan gersang untuk melihat secara keseluruhan wilayah tersebut, tempat itulah yang kemudian disebut dengan Desa Banjar.</p>	10s
	<p>Ida Pedanda Sakti Ngurah Pemade kemudian oleh raja Panji Sakti akhirnya melanjutkan menjadi bagawanta dan sekaligus menjadi raja dengan kekuasaan dari kalibukbuk ke barat dari sinilah akhirnya beliau mendapat gelar seorang raja resi yaitu menjadi raja sekaligus pendeta, pada titik inilah sisi sosio historis Griya Gede Banjar bukan saja menjadi pemimpin dalam sisi keagamaan namun juga menjadi pemimpin wilayah dari sisi</p>	20s

	<p>historis secara turun-temurun menjadi pelanjut tradisi Raja resi, kesatuan Swadharma, Brahmana dan kesatria sedangkan Desa Banjar dalam lintas sejarah menjadi ibukota dari wilayah Buleleng barat dan pada masa kerajaan dikenal dengan sebutan Nagari Banjar.</p>	
	<p>Pasca kekalahan Raja Buleleng yang dibantu oleh beberapa raja-raja sekutu melawan Belanda dalam Perang Jagaraga pada tahun 1849 maka seluruh Laskar Banjar yang turut berperang dalam perang tersebut menarik diri dan mulai berkonsentrasi di Banjar, dengan kepemimpinan Ida Made Rai sebagai penerus dan pewaris tradisi raja resi secara terus-menerus memperhatikan gelagat Belanda yang mulai semena-mena kepada rakyat Buleleng dan juga rakyat Banjar</p>	15s
	<p>Dari tindakan semena-mena Belanda inilah kemudian lahir sebuah protes keras rakyat Banjar akan tindakan penindasan dan penjajahan pemerintah kolonial Belanda yang ditujukan kepada rakyat Banjar maka melalui kesepakatan dan kesepahaman para pejuang rakyat Banjar di bawah kepemimpinan Ida Made Rai, Ida Made Tamu, Ida Nyoman Ngurah, Ida Made Sapan, Ida Made Kaler, Ida Ade Ikamasan, Ni Blegug, Kumpi Nari, I Made Guliang, I</p>	20s

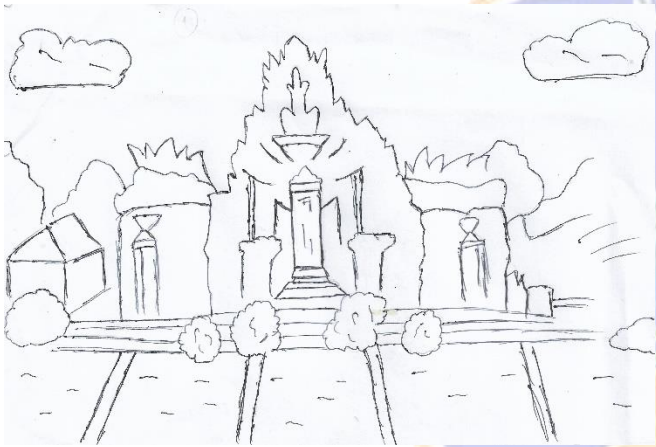
	<p>Made Gunung, serta seluruh rakyat Banjar membangun kesadaran dan kekuatan untuk melakukan perlawanan dan mengusir penjajah dari tanah suci leluhur</p>	
	<p>Sura Magada adalah julukan bagi desa Banjar, membuat Belanda amat susah menaklukkan perjuangan rakyat Banjar. Dua kali kesuksesan perlawanan rakyat Banjar memukul mundur penjajah Belanda.</p>	20s
	<p>Terbunuhnya Letnan Stegmen dan ratusan orang serdadu Belanda gugur. Sementara para tenaga pengangkut Belanda lari tunggang-langgang</p>	15s
	<p>Ketika Belanda mendapat kembali bantuan dari raja-raja di Bali yang telah tunduk dan bantuan dari Banyuwangi, namun strategi Laskar Banjar kembali mampu memukul mundur Belanda dengan sekutunya</p>	15s

	<p>Pada tanggal 24 Oktober 1868 Belanda akhirnya melakukan ekspedisi ke tiga dari Batavia untuk menundukkan perlawanan rakyat Banjar di bawah pimpinan DLD Braban berhasil mematahkan perjuangan rakyat Banjar dengan berbagai strategi perang dan kekuatan penuh.</p>	20s
	<p>Ida Nyoman Ngurah, I Made Guliang, beberapa pimpinan pasukan dan Laskar Banjar meninggal di pancingan Griya Gede Banjar karena mereka adalah pimpinan pasukan inti yang menjaga pertahanan Grya Gede Banjar.</p>	20s
	<p>Kemudian Ida Made Rai, Ide Made Tamu, Ida Made Kaler, Ida Made Sapan, Ida Ade Ikamasan, Ni Blegug mengungsi dan melakukan Gerilya di daerah Mengwi.</p>	15s



Akhirnya dengan strategi diplomasi, Ida Made Rai keluar dari persembunyian dan akhirnya beliau menyerah dan ditahan di Bandung Jawa Barat.

20s



Demikian sekilas tentang kedudukan sosial religius Griya gede Banjar dan sejarah perang Banjar yang terjadi pada tahun 1868 perjuangan yang mencerminkan kesatuan wilayah kecil distrik Banjar atau Nagari Banjar menghadapi penjajahan dengan penuh keberanian sehingga pernah dijuluki sebagai Sura Magadha ada sebuah kisah heroik ini layak untuk diperingati dari tahun ketahun dari generasi ke generasi dalam rangka mewariskan jiwa jiwa patriotisme di dalam diri setiap generasi muda Sura Magadha adalah jiwa kita Sura Magadha menjadi spirit yang selamanya diperjuangkan Jayalah pewaris Sura Magadha abadilah Sura Magadha.

25s

Lampiran 5. Kisi – Kisi 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

Lampiran 6. Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET INSTRUMENT UJI AHLI ISI FILM ANIMASI 2 DIMENSI

PERANG BANJAR TAHUN 1868

Nama :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk

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

Pertanyaan

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Keterampilan Informasi			
1	Informasi tentang Desa Banjar		
2	Informasi tentang Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868		
B. Ketepatan ilustrasi yang digunakan pada film			
3	Ilustrasi karakter/tokoh dalam Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.		
4	Ilustrasi latar belakang tempat sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.		
C. Keseuaian cerita dengan sinopsis			
5	Alur cerita Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 sudah sesuai dengan sinopsis.		

Saran:

.....

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR
TAHUN 1868**

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

Singaraja,

Ahli Isi,

.....



Lampiran 7. Kisi – Kisi 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



Lampiran 8. Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET INSTRUMENT UJI AHLI MEDIA FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR TAHUN 1868

Nama :

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
A. Kesesuaian Visual			
1	Efek tampilan film sudah sesuai		
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter		
3	Tampilan background sudah sesuai dengan sektsa background		
B. Kesesuaian Audio			
4	Musik (backsound) yang digunakan sudah sesuai		
5	Suara narator dan suara tokoh karakter sudah sesuai		
C. Kesesuaian Alur Cerita			
6	Alur cerita yang di sampaikan sudah sesuai dengan sinopsis cerita		

Saran:

.....

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR
TAHUN 1868**

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

Singaraja,

Ahli Media,

.....



Lampiran 9. Kisi – Kisi Angket Uji Respon Pengguna

Kisi-kisi Angket Uji Respon Pengguna

Angket ini dibuat untuk mengetahui respon masyarakat terhadap Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868. 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	Manfaat	Mengetahui manfaat dari menonton Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868	5, 6, 7, 8, 9, dan 10

Lampiran 10. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET INSTRUMENT UJI RESPON PENGGUNA FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR TAHUN 1868

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

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 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 mudah untuk dipahami					
2	Alur cerita pada Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 tidak jelas.					
3	Saya dapat memahami makna yang disampaikan dalam Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868.					
4	Saya merasa sulit memahami makna yang disampaikan dalam Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868.					
5	Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 memiliki visualisasi dan suara yang jelas					
6	Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 memiliki visualisasi dan suara yang kurang jelas					
7	Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 sangat menarik dan bermanfaat					
8.	Saya bisa mengingat dengan baik saat menerima informasi sejarah melalui media film animasi					
9.	Saya tidak mampu memahami informasi sejarah menggunakan media film animasi					

No	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
10.	Setelah menyaksikan Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868, saya mengetahui sejarah dari Perang Banjar Tahun 1868					

Saran:

.....

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR
TAHUN 1868**

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

Singaraja,

.....



Lampiran 11. Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat

ANGKET PENELITIAN PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI

**ANGKET UNTUK MENGETAHUI
PENGETAHUAN MASYARAKAT TENTANG
PERANG BANJAR 1868**

Om Swastiasstu, Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, Salam sejahtera bagi kita semua, Shalom, Namu buddhaya, Salam kebajikan.

Dengan Hormat,
Kepada Responden Yth.
Perkenalkan saya adalah salah satu mahasiswi Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha. Saat ini saya sedang mengadakan penelitian yang berjudul "Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868", dimana penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali sejarah mengenai Perang Banjar kepada masyarakat melalui media film animasi 2 Dimensi. Oleh karena itu, saya memohon bantuan Bapak/Ibu/Kakak/Adik agar bersedia menjawab pertanyaan yang saya ajukan seperti yang terlampir dalam kuesioner ini. Semua informasi yang dicantumkan dijaga kerahasiaannya. Penelitian ini digunakan untuk tujuan ilmiah. Akhir kata, atas segala bantuan Bapak/Ibu/Kakak/Adik saya ucapkan terima kasih.

Hormat Saya,

David Andreas Victor

Angket ini didedarkan kepada masyarakat untuk memperoleh saran sebagai tolak ukur pengetahuan tentang sejarah Perang Banjar yang digunakan sebagai acuan pembuatan Skripsi film animasi 2 dimensi.

Dalam pengisian angket diharapkan diisi dengan benar dan jujur.

Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan, isilah identitas secara jelas!



Nama *

Short answer text

Usia *

Short answer text

Jenis Kelamin *


Short answer text

Alamat *

Long answer text

Pekerjaan *

Short answer text



ANGKET UNTUK MENGETAHUI PENGETAHUAN MASYARAKAT TENTANG PERANG BANJAR 1868 ✕ ⋮

Angket ini diedarkan kepada masyarakat untuk memperoleh saran sebagai tolak ukur pengetahuan tentang sejarah Perang Banjar yang digunakan sebagai acuan pembuatan Skripsi film animasi 2 dimensi.

Dalam pengisian angket diharapkan diisi dengan benar dan jujur.

Apakah anda mengetahui sejarah Banjar? *

- Iya
- Tidak

Apakah anda pernah melihat sejarah tersebut dalam bentuk dokumentasi digital seperti video, gambar, maupun animasi? *

- Iya
- Tidak

Apakah anda mengetahui mengenai Peristiwa Perang Banjar yang terjadi tahun 1868? *

- Iya
- Tidak

Dimanakah anda mengetahui informasi mengenai Perang Banjar? *

- Tidak Mengetahui
- Buku Pelajaran
- Media Sosial
- Media Massa
- Televisi
- Radio

Apakah kisah sejarah Perang Banjar perlu dilestarikan dan penting untuk diketahui oleh generasi era ini? *

- Iya
- Tidak

Media apa yang sebaiknya digunakan dalam menceritakan kisah tersebut? *

- Media Elektronik
- Media Cetak

Apakah anda mengetahui film animas 2D (2 Dimensi)? *

- Iya
- Tidak

Apakah anda setuju jika peneliti membuat media informasi dan edukasi mengenai Perang Banjar * dalam bentuk Film Animasi 2 Dimensi?

- Setuju
- Tidak Setuju



Lampiran 12. Hasil Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat

ANGKET UNTUK MENGETAHUI PENGETAHUAN MASYARAKAT TENTANG PERANG BANJAR 1868

Questions Responses 54

Nama *
Gede Budi Setiawan

Usia *
21

Jenis Kelamin *
Laki-laki

Alamat *
Banjar Dinas Melaka Desa Kayuputih Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng

Pekerjaan *
Mahasiswa

ANGKET UNTUK MENGETAHUI PENGETAHUAN MASYARAKAT TENTANG PERANG BANJAR 1868

Angket ini didedarkan kepada masyarakat untuk memperoleh saran sebagai tolak ukur pengetahuan tentang sejarah Perang Banjar yang digunakan sebagai acuan pembuatan Skripsi film animasi 2 dimensi.
Dalam pengisian angket diharapkan diisi dengan benar dan jujur.

Apakah anda mengetahui sejarah Banjar? *

Iya
 Tidak

Apakah anda pernah melihat sejarah tersebut dalam bentuk dokumentasi digital seperti video, gambar, maupun animasi? *

Iya
 Tidak

Apakah anda mengetahui mengenai Peristiwa Perang Banjar yang terjadi tahun 1868? *

Iya
 Tidak

Dimanakah anda mengetahui informasi mengenai Perang Banjar? *

Tidak Mengetahui

Buku Pelajaran

Media Sosial

Media Massa

Televisi

Radio

Apakah kisah sejarah Perang Banjar perlu dilestarikan dan penting untuk diketahui oleh generasi era ini? *

Iya

Tidak

Media apa yang sebaiknya digunakan dalam menceritakan kisah tersebut? *

Media Elektronik

Media Cetak

Apakah anda mengetahui film animas 2D (2 Dimensi)? *

Iya

Tidak

Apakah anda setuju jika peneliti membuat media informasi dan edukasi mengenai Perang Banjar dalam bentuk Film Animasi 2 Dimensi? *

Setuju

Apakah anda mengetahui film animas 2D (2 Dimensi)? *

Iya

Tidak

Apakah anda setuju jika peneliti membuat media informasi dan edukasi mengenai Perang Banjar dalam bentuk Film Animasi 2 Dimensi? *

Setuju

Tidak Setuju

Submitted 2/12/21, 1:47 PM

ANGKET UNTUK MENGETAHUI PENGETAHUAN MASYARAKAT TENTANG PERANG BANJAR 1868

Questions Responses 64

Nama *
Wayan Natha Agastya

Usia *
30

Jenis Kelamin *
Laki laki

Alamat *
Jl Danau Tondano No 47 A Sanur Denpasar

Pekerjaan *
Pegawai Swasta

ANGKET UNTUK MENGETAHUI PENGETAHUAN MASYARAKAT TENTANG PERANG BANJAR 1868

Angket ini didedarkan kepada masyarakat untuk memperoleh saran sebagai tolak ukur pengetahuan tentang sejarah Perang Banjar yang digunakan sebagai acuan pembuatan Skripsi film animasi 2 dimensi.
Dalam pengisian angket diharapkan diisi dengan benar dan jujur.

Apakah anda mengetahui sejarah Banjar? *

Iya
 Tidak

Apakah anda pernah melihat sejarah tersebut dalam bentuk dokumentasi digital seperti video, gambar, maupun animasi? *

Iya
 Tidak

Apakah anda mengetahui mengenai Peristiwa Perang Banjar yang terjadi tahun 1868? *

Iya
 Tidak

Dimanakah anda mengetahui informasi mengenai Perang Banjar? *

- Tidak Mengetahui
- Buku Pelajaran
- Media Sosial
- Media Massa
- Televisi
- Radio

Apakah kisah sejarah Perang Banjar perlu dilestarikan dan penting untuk diketahui oleh generasi era ini? *

- Iya
- Tidak

Media apa yang sebaiknya digunakan dalam menceritakan kisah tersebut? *

- Media Elektronik
- Media Cetak

Apakah anda mengetahui film animas 2D (2 Dimensi)? *

- Iya
- Tidak

Apakah anda setuju jika peneliti membuat media informasi dan edukasi mengenai Perang Banjar dalam bentuk Film Animasi 2 Dimensi? *

- Setuju
- Tidak Setuju

Submitted 2/12/21, 2:08 PM

ANGKET UNTUK MENGETAHUI PENGETAHUAN MASYARAKAT TENTANG F

Questions Responses **54**

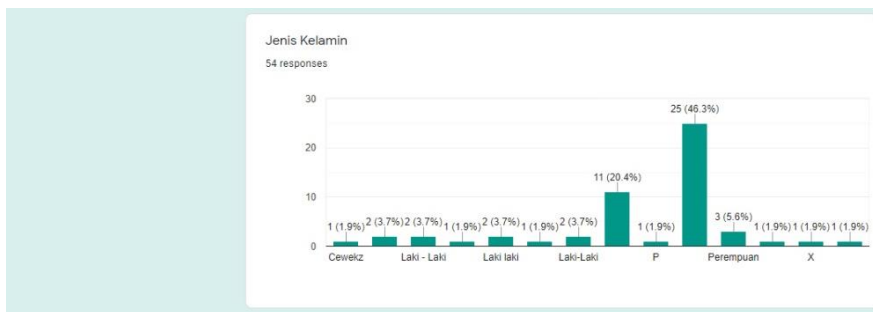
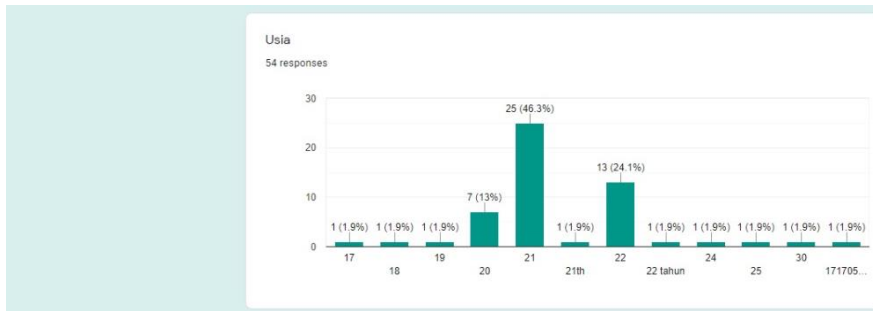
54 responses

Accepting responses

Summary Question Individual

Nama
54 responses

Nama	Jumlah Jawaban	Persentase
Agnes Maria	2	3.7%
Gina Vellina	2	3.7%
Kadek Rauh	2	3.7%
Kadek Deby Is...	2	3.7%
Kadek Yogi Sat...	2	3.7%
Komang Putrey...	2	3.7%
Muhamad Rick...	2	3.7%
Ni Komang Sari...	2	3.7%
Nyoman Arta Ada	2	3.7%
Putu Ega Melani	2	3.7%
Silvanus Lotca	2	3.7%
Wayan Natha A...	2	3.7%



Alamat

54 responses

Siliragung, Banyuwangi

Jl Danau Tondano No 47 A Sanur Denpasar

Jln.trans seram,RT 03

Jl. Sudirman gang barito , rt 004/rw001 seketeng sumbawa besar

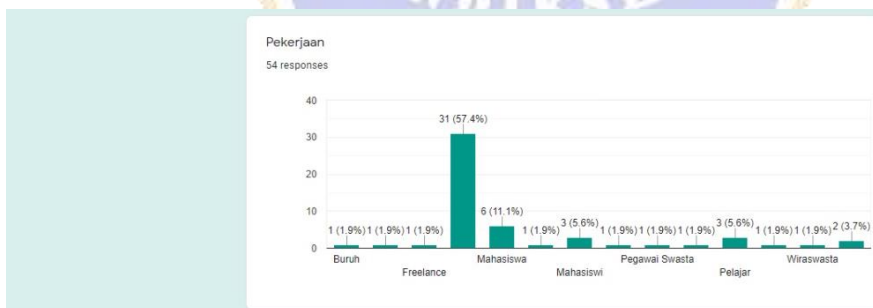
Jalan Skip

Desa Tamblang

Sukasada

Jln. Raya basangkasa no.40 seminyak

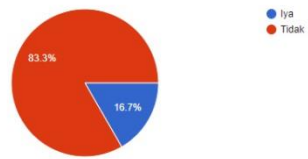
Tegallalang, Gianyar Bali



ANGKET UNTUK MENGETAHUI PENGETAHUAN MASYARAKAT TENTANG PERANG BANJAR 1868

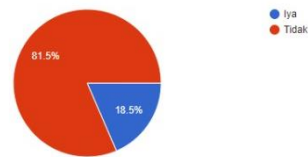
Apakah anda mengetahui sejarah Banjar?

54 responses



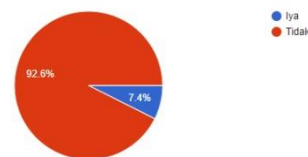
Apakah anda pernah melihat sejarah tersebut dalam bentuk dokumentasi digital seperti video, gambar, maupun animasi?

54 responses



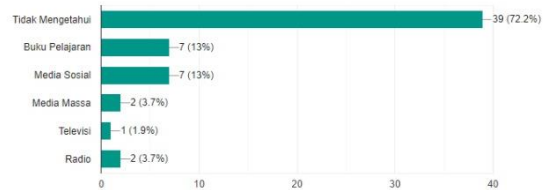
Apakah anda mengetahui mengenai Peristiwa Perang Banjar yang terjadi tahun 1868?

54 responses



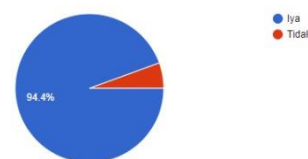
Dimanakah anda mengetahui informasi mengenai Perang Banjar?

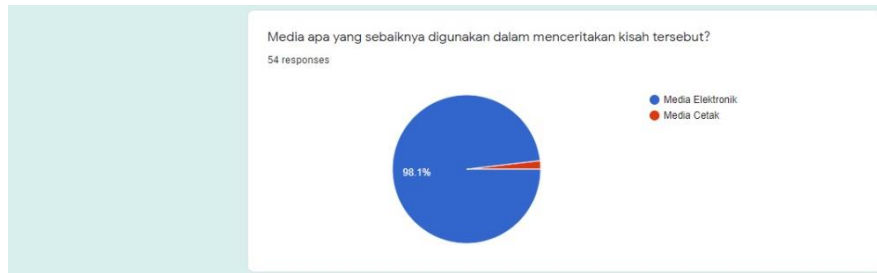
54 responses



Apakah kisah sejarah Perang Banjar perlu dilestarikan dan penting untuk diketahui oleh generasi era ini?

54 responses





Hasil data angket pengukuran pengetahuan masyarakat dengan jumlah responden sebanyak 54 orang (54 orang → 100%)

1. Apakah anda mengetahui sejarah Banjar?

Jawaban	Iya	Tidak
Jumlah jawaban	9	45
Responden	16,7%	83,3%

2. Apakah anda pernah melihat sejarah tersebut dalam bentuk dokumentasi digital seperti video, gambar, maupun animasi?

Jawaban	Iya	Tidak
Jumlah jawaban	10	44
Responden	18,5%	81,5%

3. Apakah anda mengetahui mengenai Peristiwa Perang Banjar yang terjadi tahun 1868?

Jawaban	Iya	Tidak
Jumlah jawaban	4	50
Responden	7,4%	92,6%

4. Dimanakah anda mengetahui informasi mengenai Perang Banjar?

Jawaban	Tidak mengetahui	Buku pelajaran	Media sosial	Media massa	televisi	Radio
Jumlah jawaban	39	7	7	2	1	2
Responden	72,2%	13%	13%	3,7%	1,9%	3,7%

5. Apakah kisah sejarah Perang Banjar perlu dilestarikan dan penting untuk diketahui oleh generasi era ini?

Jawaban	Iya	Tidak
Jumlah jawaban	51	3
Responden	94,4%	5,6%

6. Media apa yang sebaiknya digunakan dalam menceritakan kisah tersebut?

Jawaban	Media elektronik	Media cetak
Jumlah jawaban	53	1
Responden	98,1%	1,9%

7. Apakah anda mengetahui film animas 2D (2 Dimensi)?

Jawaban	Iya	Tidak
Jumlah jawaban	53	1
Responden	98,1%	1,9%

8. Apakah anda setuju jika peneliti membuat media informasi dan edukasi mengenai perang banjar dalam bentuk animasi 2 dimensi?

Jawaban	Setuju	Tidak setuju
Jumlah jawaban	54	0
Responden	100%	0%



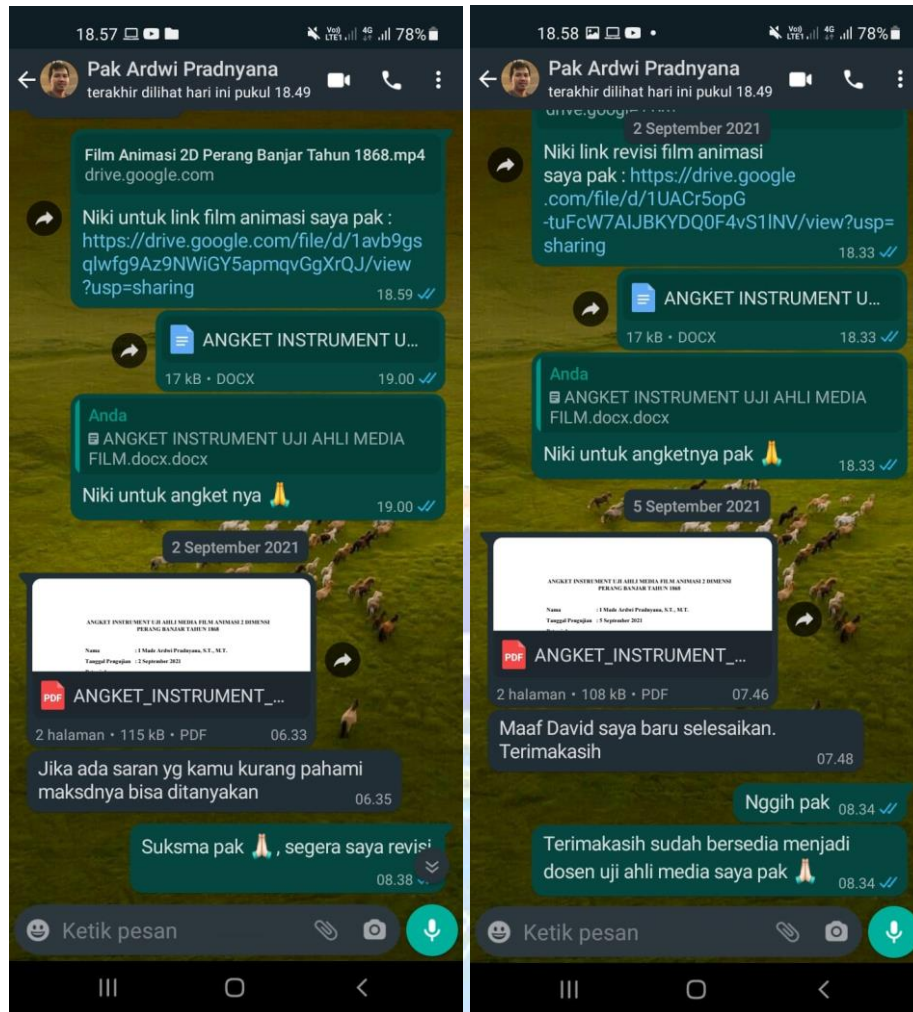
Lampiran 13. Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Media



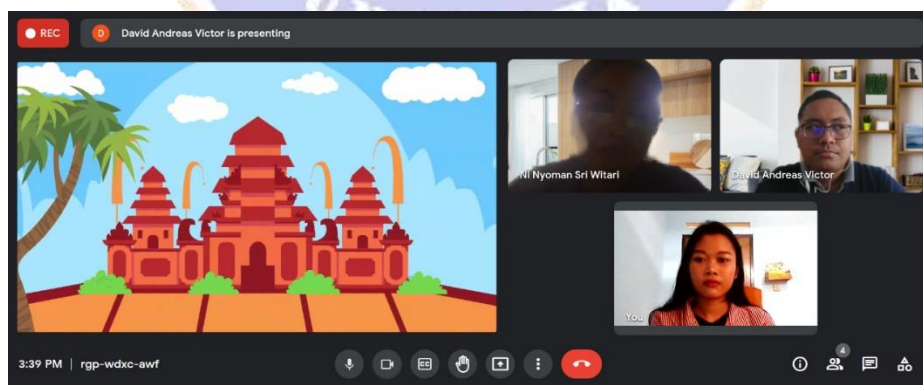
Uji Ahli Isi 1 dengan Drs. Ida Bagus Damana
(Keturunan Tokoh Perang Banjar Tahun 1868)



Uji Ahli Isi 2 dengan Ida Bagus Dedy Suyasa
(Kepala Desa Banjar)



Uji Ahli Media 1 dengan I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T
(Dosen Pendidikan Teknik Informatika, Undiksha)



Uji Ahli Media 2 dengan Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds.
(Dosen Fakultas Bahasa dan Seni)

Lampiran 14. Hasil Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Media

ANGKET INSTRUMENT UJI AHLI ISI FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR TAHUN 1868

Nama : Drs. Ida Bagus Damana
Tanggal Pengujian : 15 Agustus 2021
Petunjuk
Berikan tanda (v) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

Pertanyaan

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Keterampilan Informasi			
1	Informasi tentang Desa Banjar	✓	
2	Informasi tentang Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868		✓
B. Ketepatan ilustrasi yang digunakan pada film			
3	Ilustrasi karakter/tokoh dalam Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.	✓	
4	Ilustrasi latar belakang tempat sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat	✓	
C. Keseuaian cerita dengan sinopsis			
5	Alur cerita Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 sudah sesuai dengan sinopsis.		✓

Saran:
Chapin di sempurnakan lagi

Kesimpulan:
Lingkari salah satu opsi dibawah ini.
PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR TAHUN 1868

- Layak uji coba media tanpa revisi
- Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Singaraja, 16-08-2021
Ahli Isi,
Drs. Ida Bagus Damana

**Revisi Hasil Uji Ahli Isi 1 dengan Drs. Ida Bagus Damana
(Keturunan Tokoh Perang Banjar Tahun 1868)**

ANGKET INSTRUMENT UJI AHLI ISI FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR TAHUN 1868

Nama : Drs. Ida Bagus Damana
Tanggal Pengujian : 30 Agustus 2021
Petunjuk
Berikan tanda (v) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

Pertanyaan

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Keterampilan Informasi			
1	Informasi tentang Desa Banjar	✓	
2	Informasi tentang Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868	✓	
B. Ketepatan ilustrasi yang digunakan pada film			
3	Ilustrasi karakter/tokoh dalam Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.	✓	
4	Ilustrasi latar belakang tempat sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat	✓	
C. Keseuaian cerita dengan sinopsis			
5	Alur cerita Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 sudah sesuai dengan sinopsis.	✓	

Saran:

Kesimpulan:
Lingkari salah satu opsi dibawah ini.
PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR TAHUN 1868

- Layak uji coba media tanpa revisi
- Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Singaraja, 30 Agustus 2021
Ahli Isi,
Drs. Ida Bagus Damana

Hasil Uji Ahli Isi 1 dengan Drs. Ida Bagus Damana

(Keturunan Tokoh Perang Banjar Tahun 1868)

ANGKET INSTRUMENT UJI AHLI ISI FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR TAHUN 1868

Nama : Ida Bagus Dedy Suyasa
Tanggal Pengisian : 30 Agustus 2021

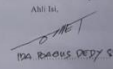
Petunjuk
Berikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

Pertanyaan

No	Indikator Penilaian	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Keengkapan Informasi			
1	Informasi tentang Desa Banjar	✓	
2	Informasi tentang Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868	✓	
B. Ketepatan ilustrasi yang digunakan pada film			
3	Ilustrasi karakter tokoh dalam Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.	✓	
4	Distribusi latar belakang tempat sudah sesuai dengan sketsa atau rancangan yang dibuat.	✓	
C. Kesesuaian cerita dengan sinopsis			
5	Alur cerita Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 sudah sesuai dengan sinopsis.	✓	

Saran:

Kesimpulan:
Lingkari salah satu opsi dibawah ini.
PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR TAHUN 1868
1. Layak uji coba media target revisi
2. Layak uji coba media dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Singarua, 30 Agustus 2021
Ahl. ISI

IDA BAGUS DEDY SUYASA

Hasil Uji Ahli Isi 2 dengan Ida Bagus Dedy Suyasa

(Kepala Desa Banjar)



**ANGKET INSTRUMENT UJI AHLI MEDIA FILM ANIMASI 2 DIMENSI
PERANG BANJAR TAHUN 1868**

Nama : I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.

Tanggal Pengujian : 2 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
A. Kesesuaian Visual			
1	Efek tampilan film sudah sesuai	√	
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter	√	
3	Tampilan background sudah sesuai dengan sektsa background	√	
B. Kesesuaian Audio			
4	Musik (backsound) yang digunakan sudah sesuai	√	
5	Suara narator dan suara tokoh karakter sudah sesuai	√	
C. Kesesuaian Alur Cerita			
6	Alur cerita yang di sampaikan sudah sesuai dengan sinopsis cerita	√	

Saran:

- Logo bumper in ubah posisinya, paling kiri Undiksha, Pemkab buleleng, LCI.
- Pengisi suara narator dengan beberapa tokoh karakter terdengar seperti sama, sebaiknya bisa dibedakan jelas
-hingga saat ini, kepemimpinan banjar dipimpin oleh Ida Made Rai...Hingga saat ini diganti menjadipada tahun???

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR
TAHUN 1868**

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

Singaraja, 2 September 2021

Ahli Media,



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.

Revisi Hasil Uji Ahli Media 1 dengan I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T

(Dosen Pendidikan Teknik Informatika, Undiksha)

**ANGKET INSTRUMENT UJI AHLI MEDIA FILM ANIMASI 2 DIMENSI
PERANG BANJAR TAHUN 1868**

Nama : I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.

Tanggal Pengujian : 5 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
A. Kesesuaian Visual			
1	Efek tampilan film sudah sesuai	√	
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter	√	
3	Tampilan background sudah sesuai dengan sektsa background	√	
B. Kesesuaian Audio			
4	Musik (backsound) yang digunakan sudah sesuai	√	
5	Suara narator dan suara tokoh karakter sudah sesuai	√	
C. Kesesuaian Alur Cerita			
6	Alur cerita yang di sampaikan sudah sesuai dengan sinopsis cerita	√	

Saran:

-

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR
TAHUN 1868**

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

Singaraja, 5 September 2021

Ahli Media,



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.

Hasil Uji Ahli Media 1 dengan I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T

(Dosen Pendidikan Teknik Informatika, Undiksha)

**ANGKET INSTRUMENT UJI AHLI MEDIA FILM ANIMASI 2 DIMENSI
PERANG BANJAR TAHUN 1868**

Nama : Ni Nyoman Sri Witari

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
A. Kesesuaian Visual			
1	Efek tampilan film sudah sesuai		√
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter	√	
3	Tampilan background sudah sesuai dengan sektsa background	√	
B. Kesesuaian Audio			
4	Musik (backsound) yang digunakan sudah sesuai		
5	Suara narator dan suara tokoh karakter sudah sesuai	√	
C. Kesesuaian Alur Cerita			
6	Alur cerita yang di sampaikan sudah sesuai dengan sinopsis cerita	√	



Saran:

- 1) Perlu melakukan penyempurnaan pada gerakan anggota tubuh karakter agar lebih alami dan tidak terlihat garis-garis “potong” anggota tubuh yang tidak perlu ada.
- 2) Memberi variasi teknik penyajian gambar (zoom in-zoom out, close up, medium, dll, tergantung suasana cerita yang ingin ditampilkan agar lebih menarik dan tidak monoton.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR
TAHUN 1868**

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

Singaraja, 4 September 2021

Ahli Media,

Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds.

NIP. 197405042006042001

Revisi Hasil Uji Ahli Media 2 dengan Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds.

(Dosen Fakultas Bahasa dan Seni)

**ANGKET INSTRUMENT UJI AHLI MEDIA FILM ANIMASI 2 DIMENSI
PERANG BANJAR TAHUN 1868**

Nama : Ni Nyoman Sri Witari

Tanggal Pengujian : 7 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
A. Kesesuaian Visual			
1	Efek tampilan film sudah sesuai	√	
2	Visual karakter sudah sesuai dengan rancangan karakter	√	
3	Tampilan background sudah sesuai dengan sektsa background	√	
B. Kesesuaian Audio			
4	Musik (backsound) yang digunakan sudah sesuai	√	
5	Suara narator dan suara tokoh karakter sudah sesuai	√	
C. Kesesuaian Alur Cerita			
6	Alur cerita yang di sampaikan sudah sesuai dengan sinopsis cerita	√	

Saran:

-

Kesimpulan:

Lingkari salah satu opsi dibawah ini.

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR
TAHUN 1868**

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

Singaraja, 7 September 2021

Ahli Media,



Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds.

NIP. 197405042006042001

Hasil Uji Ahli Media 2 dengan Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds.



(Dosen Fakultas Bahasa dan Seni)

Lampiran 15. Hasil Uji Respon Pengguna

Record Summary

Nama	Ni Kadek Herayani	Comments No Comments
Pekerjaan	Pelajar / Mahasiswa	
Umur	18 - 24 tahun	
1. Alur cerita pada Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 mudah untuk dipahami	Sangat Setuju (SS)	
2. Alur cerita pada Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 tidak jelas	Sangat Tidak Setuju (STS)	
3. Saya dapat memahami makna yang disampaikan dalam Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868	Sangat Setuju (SS)	
4. Saya merasa sulit memahami makna yang disampaikan dalam Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868	Tidak Setuju (TS)	
5. Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 memiliki visualisasi dan suara yang jelas	Sangat Setuju (SS)	



Record Summary

6. Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 memiliki visualisasi dan suara yang kurang jelas	Tidak Setuju (TS)	
7. Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 sangat menarik dan bermanfaat	Sangat Setuju (SS)	
8. Saya bisa mengingat dengan baik saat menerima informasi sejarah melalui media film animasi	Setuju (S)	
9. Saya tidak mampu memahami informasi sejarah menggunakan media film animasi	Sangat Tidak Setuju (STS)	
10. Setelah menyaksikan Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868, saya mengetahui sejarah dari Perang Banjar Tahun 1868	Sangat Setuju (SS)	
Mohon untuk menunjukkan bukti saat menonton Film Animasi 2D Perang Banjar Tahun 1868, seperti contoh dibawah ini!	 img-20210...jpg	
Tanda Tangan		
Added Time	06-Sep-2021 23:38:47	

Record Summary

Nama	I Putu Ari Prasasta Putra
Pekerjaan	Pelajar / Mahasiswa
Umur	25 - 30 tahun
1. Alur cerita pada Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 mudah untuk dipahami	Sangat Setuju (SS)
2. Alur cerita pada Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 tidak jelas	Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Saya dapat memahami makna yang disampaikan dalam Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868	Setuju (S)
4. Saya merasa sulit memahami makna yang disampaikan dalam Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868	Sangat Tidak Setuju (STS)
5. Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 memiliki visualisasi dan suara yang jelas	Sangat Setuju (SS)
6. Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 memiliki visualisasi dan suara yang kurang jelas	Sangat Tidak Setuju (STS)


Record Summary

7. Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 sangat menarik dan bermanfaat	Sangat Setuju (SS)
8. Saya bisa mengingat dengan baik saat menerima informasi sejarah melalui media film animasi	Setuju (S)
9. Saya tidak mampu memahami informasi sejarah menggunakan media film animasi	Tidak Setuju (TS)
10. Setelah menyaksikan Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868, saya mengetahui sejarah dari Perang Banjar Tahun 1868	Sangat Setuju (SS)
Mohon untuk menunjukan bukti saat menonton Film Animasi 2D Perang Banjar Tahun 1868, seperti contoh dibawah ini!	
Tanda Tangan	
Added Time	07-Sep-2021 13:37:38
Referrer Name	

Record Summary

Nama	I Made Pasek Sunaya
Pekerjaan	Pelajar / Mahasiswa
Umur	12 - 17 tahun
1. Alur cerita pada Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 mudah untuk dipahami	Setuju (S)
2. Alur cerita pada Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 tidak jelas	Tidak Setuju (TS)
3. Saya dapat memahami makna yang disampaikan dalam Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868	Sangat Setuju (SS)
4. Saya merasa sulit memahami makna yang disampaikan dalam Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868	Tidak Setuju (TS)
5. Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 memiliki visualisasi dan suara yang jelas	Sangat Setuju (SS)
6. Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 memiliki visualisasi dan suara yang kurang jelas	Tidak Setuju (TS)

Record Summary

7. Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 sangat menarik dan bermanfaat	Sangat Setuju (SS)
8. Saya bisa mengingat dengan baik saat menerima informasi sejarah melalui media film animasi	Sangat Setuju (SS)
9. Saya tidak mampu memahami informasi sejarah menggunakan media film animasi	Tidak Setuju (TS)
10. Setelah menyaksikan Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868, saya mengetahui sejarah dari Perang Banjar Tahun 1868	Sangat Setuju (SS)
Mohon untuk menunjukkan bukti saat menonton Film Animasi 2D Perang Banjar Tahun 1868, seperti contoh dibawah ini!	
Tanda Tangan	
Added Time	07-Sep-2021 12:40:48
Referrer Name	
Task Owner	davidandreas333@gmail.com