

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan dan implementasi pada Film Animasi Legenda Candi Prambanan Menggunakan Media *3Ds Max* Sebagai Media Pembelajaran, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi Film Animasi Legenda Candi Prambanan menggunakan *3Ds max* sebagai media pembelajaran berhasil mencapai tujuannya.
2. Aplikasi Film Animasi Legenda Candi Prambanan membantu anak-anak untuk mengenal legenda tentang Roro Jonggrang.
3. Dengan Aplikasi Film Animasi Legenda Candi Prambanan membantu penonton mengenal tokoh, karakter dan alur dari cerita yang bernilai sejarah tersebut.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya supaya dikembangkan lebih baik lagi dari penelitian sebelumnya. Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat pada aplikasi ini. Berikut saran yang dapat diberikan untuk aplikasi ini :

1. Plot cerita lebih detail sesuai dengan cerita yang berkembang dimasyarakat.
2. Pergantian plot cerita lebih diperhalus lagi.

3. Menambah perbendaharaan cerita/dongeng bukan hanya cerita Candi Prambanan saja sehingga pengguna dapat pengetahuan cerita rakyat yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, & Adjie. 2011. *B13D Studio Max 9 + Cd. Film Animasi 2d Berbasis 3d Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*, 6.
- Adinata, Barnas. 2010. *Visualisasi Legenda Roro Jonggrang Menggunakan Blender: Program Studi Departemen Teknik Elektro Universitas Indonesia*
- Atsaury, Muhammad. 2014. *Perancangan Film Animasi Sejarah Rekonstruksi Candi Prambanan: Program Studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM*.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital: dasar Teori dan Pengembangan*. Jakarta: CV Andi Offset.
- Maesti & Adindha. 2006. *Digital Animasi Character. Film Animasi 2d Berbasis 3d Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*, 07.
- Prabowo, Abdulloh. 2014. *Perancangan Film Animasi 3D "DANBO": Program Studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM*.
- Rahimsyah, MB. *Roro Jonggrang*. CV. Pustaka Agung Harapan

LAMPIRAN

SCANE UTAMA

```
#pragma strict
var ray:Ray;
var hit:RaycastHit;
function Start () {

}

function Update () {
if(Input.GetMouseButtonDown(0)){
    ray=Camera.main.ScreenPointToRay(Input.mousePosition);
    if(Physics.Raycast(ray,hit)){
        if(hit.transform.name=="KEMBALI"){
            //Debug.Log("simulasi");
            Application.LoadLevel(0);
        }
        if(hit.transform.name=="video"){
            //Debug.Log("simulasi");
            Application.LoadLevel(1);
        }
        if(hit.transform.name=="profil"){
            //Debug.Log("simulasi");
            Application.LoadLevel(2);
        }
        if(hit.transform.name=="evaluasi"){
            //Debug.Log("simulasi");
            Application.LoadLevel(3);
        }
        if(hit.transform.name=="keluar"){
            //Debug.Log("simulasi");
            Application.Quit();
        }
    }
}
}}
```

SCANE VIDEO

```
using UnityEngine;
using System;
using System.Collections;
using System.IO;
using MP;
public class MoviePlayer : MoviePlayerBase
{
public const string PACKAGE_VERSION = "v0.10";

#region ----- Public properties -----

public TextAsset source;

public AudioClip audioSource;

public LoadOptions loadOptions = LoadOptions.Default;
public float videoTime;

/// <summary>
/// The current playhead frame index. Use this for seeking.
/// </summary>
```

```
public int videoFrame;

/// <summary>
/// If TRUE, the movie will automatically loop.
/// </summary>
public bool loop;

/// <summary>
/// Called when the movie reaches an end, right after
/// it is rewinded back to the beginning.
/// </summary>
public event MovieEvent OnLoop;

#endregion ----- /public properties -----

#region ----- public methods -----

/// <summary>
/// Loads the movie from byte array.
/// </summary>
public bool Load (byte[] bytes)
{
    return Load (bytes, null);
}
```

```

public bool Load (byte[] bytes, LoadOptions loadOptions)
{
    try {
        Load (new MovieSource () { stream = new MemoryStream
(bytes) }, loadOptions);
        return true;
    } catch (Exception e) {
        if (ShouldRethrow (e, loadOptions))
            throw e;
        return false;
    }
}

/// <summary>
/// Loads the movie from TextAsset
/// </summary>
public bool Load (TextAsset textAsset)
{
    this.source = textAsset;
    return Load (textAsset, null);
}

public bool Load (TextAsset textAsset, LoadOptions loadOptions)
{
    try {
        this.source = textAsset;
        Load (new MovieSource () { stream = new MemoryStream
(textAsset.bytes) }, loadOptions);
        return true;
    } catch (Exception e) {
        if (ShouldRethrow (e, loadOptions))
            throw e;
        return false;
    }
}

```



```

public bool Load (Stream srcStream)
{
    try {
        Load (new MovieSource () { stream = srcStream }, null);
        return true;
    } catch (Exception e) {
        if (ShouldRethrow (e, loadOptions))
            throw e;
        return false;
    }
}

UpdateRendererUVRect ();
}

IEnumerator LoadFromWwwAsyncCoroutine (string url, Action<MoviePlayer>
doneCallback, Action<MoviePlayer, Exception> failCallback, LoadOptions
loadOptions)
{
    // download url contents, this will take some time
    var www = new WWW (url);
    double startTime = Time.realtimeSinceStartup;
    while (startTime + loadOptions.connectTimeout >
Time.realtimeSinceStartup) {
        yield return 1;
    }
}

IEnumerator LoadFromResourceAsyncCoroutine (string path,
Action<MoviePlayer> doneCallback, Action<MoviePlayer, Exception>
failCallback, LoadOptions loadOptions)
{
    // strip ".bytes" extension if it's there
    string resourceName = path.EndsWith (".bytes") ? path.Remove
(path.Length - 6) : path;

```

```

var resourceRequest = Resources.LoadAsync (resourceName);
while (!resourceRequest.isDone) {
    yield return 1;
}

// check for errors and try to load the movie
Exception exception = null; // this variable is used to take
failCallback out from catch block for safety
try {
    if (resourceRequest.asset == null ||
resourceRequest.asset.GetType () != typeof(TextAsset)) {
        throw new MpException ("Resources.LoadAsync
couldn't load \"" + resourceName + "\" as TextAsset");
    }
    Load (resourceRequest.asset as TextAsset, loadOptions);
} catch (Exception e) {
    exception = e;
}

// call the callbacks
if (exception == null || failCallback == null) {
    doneCallback (this);
} else {
    failCallback (this, exception);
}
}

void OnGUI ()
{
if (movie == null || movie.demux == null || movie.demux.
videoStreamInfo == null)
    return;

// if we're playing the movie directly to screen
if (drawToScreen && framebuffer != null) {
var uv = movie.frameUV [videoFrame % movie.frameUV.Length];

```

```
        DrawFramebufferToScreen (uv);
    }
}

void Update ()
{
    // if this.play changed, Play or Stop the movie
    HandlePlayStop ();

    // advance playhead time or handle seeking
    bool wasSeeked = HandlePlayheadMove ();

    // decode a frame when necessary
    HandleFrameDecode (wasSeeked);

    if (play) {
        // synchronize audio and video
        HandleAudioSync ();

        // movie has been played back. should we restart it or loop
        HandleLoop ();
    }
}
```

SCANE EVALUASI

```
var ray:Ray;
var hit:RaycastHit;
    public var skin : GUISkin;           //GUI Skin
    var guiScore:TextMesh;
    var guiScore2:TextMesh;
    var guiScore3:TextMesh;

    var guiScorebenar1:TextMesh;
    var guiScorebenar2:TextMesh;
    var guiScorebenar3:TextMesh;
    var guiScorebenar4:TextMesh;
    var guiScorebenar5:TextMesh;
    var guiScorebenar6:TextMesh;
    var guiScorebenar7:TextMesh;
    var guiScorebenar8:TextMesh;
    var guiScorebenar9:TextMesh;
    var guiScorebenar10:TextMesh;

var soal1:GameObject;
var soal2:GameObject;
var soal3:GameObject;
var soal4:GameObject;
var soal5:GameObject;
var soal6:GameObject;

var soal7:GameObject;
var soal8:GameObject;
var soal9:GameObject;
var soal10:GameObject;
var berhasil:GameObject;
var mulai:GameObject;
var cukup:GameObject;
var kurang:GameObject;
```

```
var berhasil:GameObject;
public var benar: int;           //Score
    public var salah : int;

function Start () {
soal1.SetActive (true);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (false);
berhasil.SetActive (false);
mulai.SetActive (false);
    cukup.SetActive (false);
    kurang.SetActive (false);
    berhasils.SetActive (false);
}

function Update () {
if (Input.GetMouseButtonDown (0)) {
    ray=Camera.main.ScreenPointToRay (Input.mousePosition);
    if (Physics.Raycast (ray, hit)) {

        if (hit.transform.name=="benar1") {soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (true);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (false);
```

```
soal10.SetActive (false);
berhasil.SetActive (false);

guiScorebenar1.text="Benar";
    //Debug.Log("simulasi");
        benar += 1;guiScore.text=""+ Mathf.Round(benar);
    }

    if(hit.transform.name=="salah1"){soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (true);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (false);
berhasil.SetActive (false);guiScorebenar1.text="Salah";
    //Debug.Log("simulasi");
        salah += 1;guiScore2.text=""+ Mathf.Round(salah);
    }

    if(hit.transform.name=="benar2"){soal1.SetActive
(false);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (true);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (false);
berhasil.SetActive (false);
    //Debug.Log("simulasi");
        benar += 1;guiScore.text=""+ Mathf.Round(benar);
```

```
        guiScorebenar2.text="Benar";
    }

    if(hit.transform.name=="salah2"){soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (true);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (false);
berhasil.SetActive (false);guiScorebenar2.text="Salah";
        //Debug.Log("simulasi");
        salah += 1;guiScore2.text=""+ Mathf.Round(salah);
    }

    if(hit.transform.name=="benar3"){soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (true);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (false);
berhasil.SetActive (false);guiScorebenar3.text="Benar";
        //Debug.Log("simulasi");
        benar += 1;guiScore.text=""+ Mathf.Round(benar);
    }

    if(hit.transform.name=="salah3"){soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (true);
soal5.SetActive (false);
```

```
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (false);
berhasil.SetActive (false);guiScorebenar3.text="Salah";
    //Debug.Log("simulasi");
    salah += 1;guiScore2.text=""+ Mathf.Round(salah);
    }
    if(hit.transform.name=="benar4"){soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (true);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (false);
berhasil.SetActive (false);guiScorebenar4.text="Benar";
    //Debug.Log("simulasi");
    benar += 1;guiScore.text=""+ Mathf.Round(benar);
    }

    if(hit.transform.name=="salah4"){soal1.SetActive (false);
    //Debug.Log("simulasi");soal1.SetActive (true);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (true);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (false);
berhasil.SetActive (false);guiScorebenar4.text="Salah";
    salah += 1;guiScore2.text=""+ Mathf.Round(salah);
```



```
        }
        if(hit.transform.name=="benar5"){soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (true);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (false);
berhasil.SetActive (false);guiScorebenar5.text="Benar";
        //Debug.Log("simulasi");
        benar += 1;guiScore.text=""+ Mathf.Round(benar);
        }

        if(hit.transform.name=="salah5"){soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (true);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (false);
berhasil.SetActive (false);guiScorebenar5.text="Salah";
        //Debug.Log("simulasi");
        salah += 1;guiScore2.text=""+ Mathf.Round(salah);
        }

        if(hit.transform.name=="benar6"){soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (true);
```

```
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (false);
berhasil.SetActive (false);guiScorebenar6.text="Benar";
    //Debug.Log("simulasi");
        benar += 1;guiScore.text=""+ Mathf.Round(benar);
    }

    if(hit.transform.name=="salah6"){soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (true);
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (false);
berhasil.SetActive (false);guiScorebenar6.text="Salah";
    //Debug.Log("simulasi");
        salah += 1;guiScore2.text=""+ Mathf.Round(salah);
    }

    if(hit.transform.name=="benar7"){soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (true);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (false);guiScorebenar7.text="Benar";
berhasil.SetActive (false);
    //Debug.Log("simulasi");
        benar += 1;guiScore.text=""+ Mathf.Round(benar);
    }
```

```
        if(hit.transform.name=="salah7"){soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (true);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (false);
berhasil.SetActive (false);guiScorebenar7.text="Salah";
        //Debug.Log("simulasi");
            salah += 1;guiScore2.text=""+ Mathf.Round(salah);
        }

        if(hit.transform.name=="benar8"){soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (true);
soal10.SetActive (false);guiScorebenar8.text="Benar";
berhasil.SetActive (false);
        //Debug.Log("simulasi");
            benar += 1;guiScore.text=""+ Mathf.Round(benar);
        }

        if(hit.transform.name=="salah8"){soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (false);
```

```
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (true);
soal10.SetActive (false);
berhasil.SetActive (false);guiScorebenar8.text="Salah";
    //Debug.Log("simulasi");
        salah += 1;guiScore2.text=""+ Mathf.Round(salah);
    }

    if(hit.transform.name=="benar9"){soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (true);
berhasil.SetActive (false);guiScorebenar9.text="Benar";
    //Debug.Log("simulasi");
        benar += 1;guiScore.text=""+ Mathf.Round(benar);
    }

    if(hit.transform.name=="salah9"){soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (true);
berhasil.SetActive (false);guiScorebenar9.text="Salah";
    //Debug.Log("simulasi");
        salah += 1;guiScore2.text=""+ Mathf.Round(salah);
    }
```

```
        if(hit.transform.name=="benar10"){soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (false);
berhasil.SetActive (true);guiScorebenar10.text="Benar";
        //Debug.Log("simulasi");
        benar += 1;guiScore.text="Benar :"+ Mathf.Round(benar);
        guiScore2.text="Salah :"+ Mathf.Round(salah);
        }

        if(hit.transform.name=="salah10"){soal1.SetActive (false);
soal2.SetActive (false);
soal3.SetActive (false);
soal4.SetActive (false);
soal5.SetActive (false);
soal6.SetActive (false);
soal7.SetActive (false);
soal8.SetActive (false);
soal9.SetActive (false);
soal10.SetActive (false);
berhasil.SetActive (true);guiScorebenar10.text="Salah";
        //Debug.Log("simulasi");
        salah += 1;guiScore.text="Benar :"+ Mathf.Round(benar);
        guiScore2.text="Salah :"+ Mathf.Round(salah);
        }

        if(hit.transform.name=="nilai"){
        //Debug.Log("simulasi");
        guiScore3.text="Nilai Anda :"+ Mathf.Round(benar*10);
```

```

        }

        if(hit.transform.name=="KEMBALI"){
//Debug.Log("simulasi");
        Application.LoadLevel(0);
        }

        if(hit.transform.name=="ulangi"){
//Debug.Log("simulasi");
        Application.LoadLevel(3);
        }

        if(hit.transform.name=="keluar"){
//Debug.Log("keluar");
        Application.Quit();
        }

        }




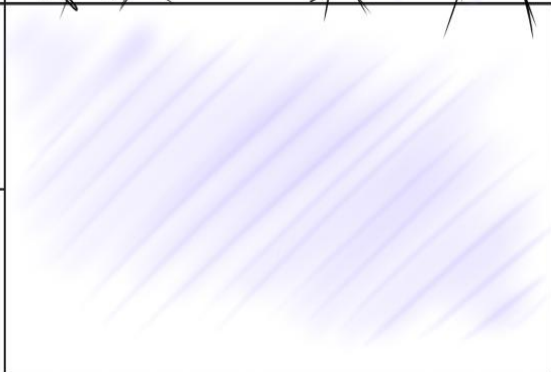

}

function OnGUI()
{
    GUI.skin = skin;

    //Score
    GUI.Label(new Rect(10,10,300,300),"Benar :"+benar.ToString());
    GUI.Label(new Rect(100,10,300,300),"salah :"+salah.ToString());


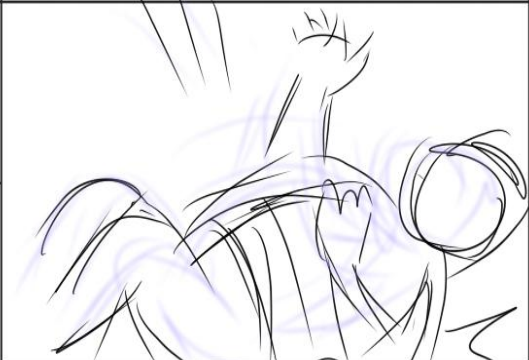
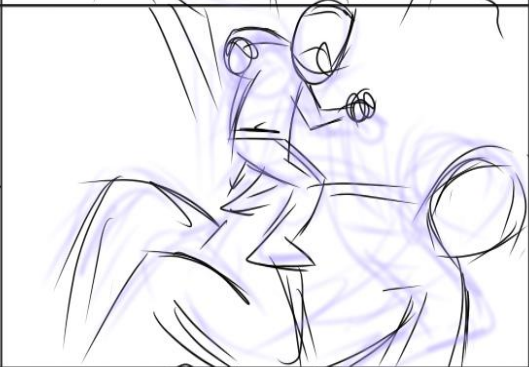


}






```

| | |
|---|---|
|  | <p>Romo:Tapi anakku, Boko bukanlah kerajaan yang mudah kita taklukan.</p> <p>Bandung: Maka dari itu Romo, izinkan ananda turun langsung memimpin pasukan di medan laga.</p> |
|  | <p>Romo: Tapi anakku.....</p> <p>Raja Boko itu sangatlah sakti dan kejam.</p> |
|  | <p>Bandung: Ananda tidaklah gentar sedikit pun Romo.</p> <p>Mohon izinkanlah ananda turun langsung ke medan laga.</p> |
|  | |
|  | <p>#Peperangan terjadi antara pasukan bandung dan kerajaan Boko</p> |



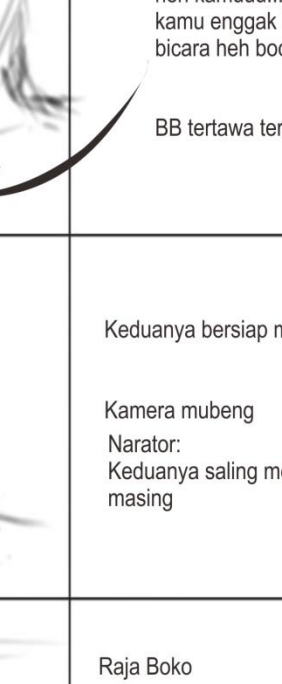
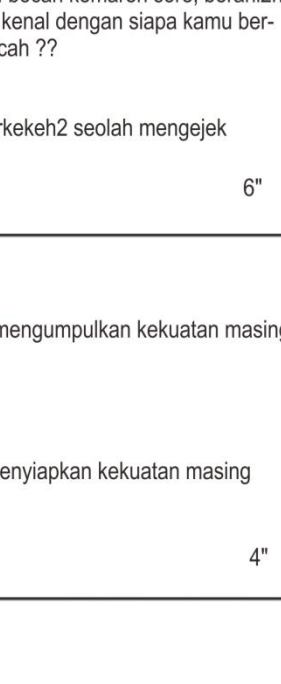
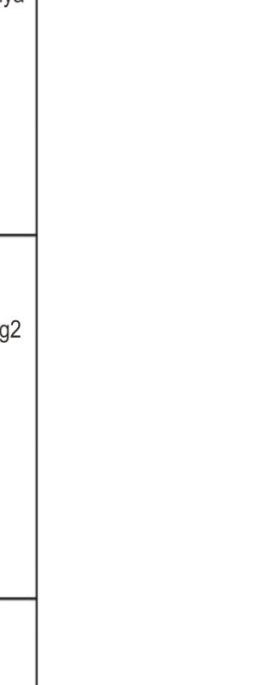
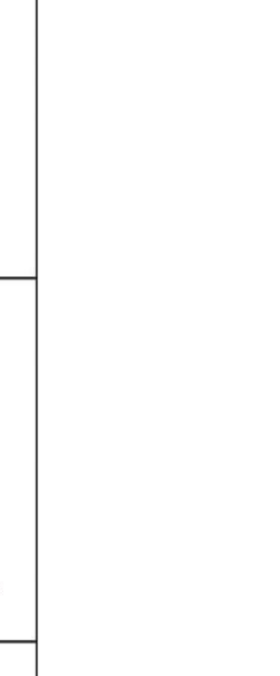


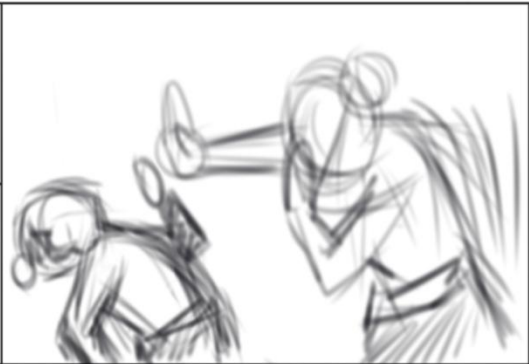
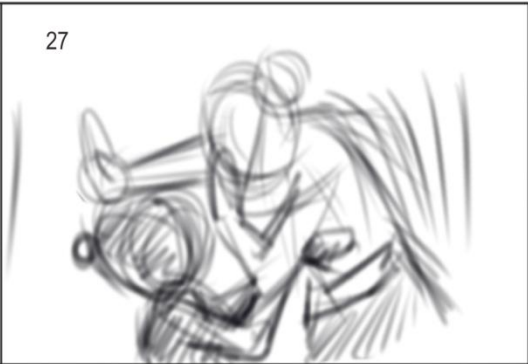



Narator: Ditengah perjalanan, sampailah Joko Bandung di hutan terlarang, hutan yang konon dijaga oleh raksasa jahat bernama Rondonoso

| | | |
|--|---|--|
| |  | <p>#Raksasa melayang</p> |
| |  | <p>#Dan terlempar tak berdaya</p> |
| |  | <p>Joko Bandung melayangkan pukulan terakhirnya.</p> |
| |  | <p>Joko: Jadi Cuma ini kemampuanmu haaai... raksasa?</p> |
| |  | <p>Raksasa: Ampun.....pangeran, jangan bunuh hamba, hamba berjanji akan menuruti apapun kemauan ..</p> |





| | | |
|----|---|--|
| 16 |  | <p>Narator: Setelah joko bandung mengurungkan niat untuk menghabisi bondowoso, bondowoso pun menepati janjinya untuk membantu joko bandung melawan ratu boko, bondowoso pun memasuki jasad joko bandung, maka kesaktian joko bandung pun berlipat-lipat, jadilah dia bandung bondowoso</p> |
| |  | <p>Kamera pann down bareng karo raksasa bondowoso angslup neng awake joko bandung</p> |
| |  | <p>truss... Kamerane zoom in</p> |
| |  | <p>FLARE silau</p> <p>20"</p> |
| 17 |  | <p>Kamera seko ngareppe tracking ngubengi BB dadi tampak belakang</p> |



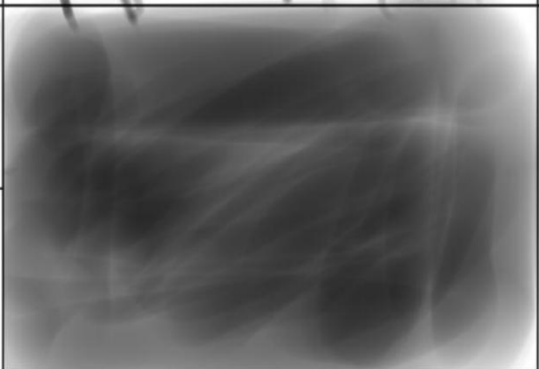
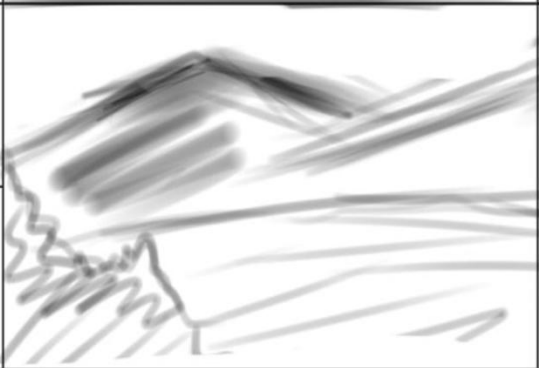
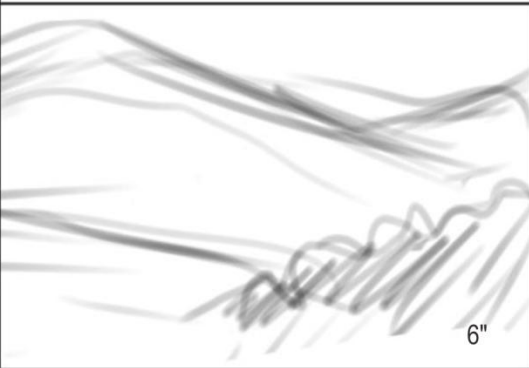

| | | |
|----|--|--|
| | <p>*iki lanjutan adegan cut sebelum Kamera pann kekanan, tampak Raja Boko menghajar prajurit2 pengging</p>  |  <p>4"</p> |
| 19 | <p>Ekspresi kejam raja boko</p> |  |
| | <p>ekspresi kegirangan raja boko</p> |  |
| | <p>(v.o) BB: Hei Bedul... Jangan kegirangan dulu kita belum selesai</p> <p>Raja Boko yang sedang girang merayakan ke- menangannya pun sontak menoleh kaget</p> <p>4"</p> |  |
| 20 |  | <p>Hei Raja Lalim, akulah bandung Bondowoso, lawanmu sesungguhnya</p> <p>4"</p> |

| | | |
|----|--|--|
| 21 |  | <p>iki rojone digawe noleh neng BB sitik yo</p> <p>Raja Boko: heh kamuuu... bocah kemaren sore, berani2nya kamu enggak kenal dengan siapa kamu ber- bicara heh bocah ??</p> <p>BB tertawa terkekeh2 seolah mengejek</p> <p>6"</p> |
| 22 |  | <p>Keduanya bersiap mengumpulkan kekuatan masing2</p> <p>Kamera mubeng Narator: Keduanya saling menyiapkan kekuatan masing masing</p> <p>4"</p> |
| 23 |  | <p>Raja Boko</p> <p>Ciaaaaaaatttt....</p> <p>2"</p> |
| 24 |  | <p>BB</p> <p>Ciaaaaaaatttt....</p> <p>Beberapa pukulan Raja Boko Bisa dihindari BB dengan mudah</p> <p>2"</p> |
| 25 |  |  <p>2"</p> |

| | | | |
|----|---|--|--|
| 26 |  | 27 |  |
| 28 |  | 29 |  |
| 30 |  | <p data-bbox="743 678 964 730">cut to cut per cut 1 detik meneng kabe</p> <p data-bbox="906 1035 1198 1066">Raja Boko terpentak in out frame</p> <p data-bbox="1295 1266 1320 1297">2"</p> | |
| 31 |  | <p data-bbox="906 1413 1295 1444">BB menyusul dengan jurus pamungkasnya</p> <p data-bbox="1295 1633 1320 1665">3"</p> | |
| 32 |  | <p data-bbox="1295 1990 1320 2022">1"</p> | |

| | | |
|-----|---|---|
| 33. |  | |
| |  | <p>Narator: Setelah Rajanya dikalahkan Bandung Bondowoso seluruh pasukan Boko pun bertekuk lutut dihadapan BB</p> <p>BB: Sekarang Antar Aku Kekerajaan Boko</p> <p style="text-align: right;">12"</p> |
| 34 |  | |
| 35 |  | <p>Narator: Roro jonggrang sangat sedih mendapat kabar bahwa sang Ayah telah gugur di medan perang</p> <p style="text-align: right;">4"</p> |
| 36 |  | |

| | | |
|----|---|---|
| 37 |  | <p>Narator: BB pun Sampai di kerajaan Boko</p> <p style="text-align: right;">2"</p> |
| 38 |  | <p>Narator: Roro jonggrang yang sedang dilanda duka pun menemui BB</p> <p>(v.o) BB: wah... ternyata raja boko memiliki putri yang sangat jelita (mbathin)</p> <p style="text-align: right;">3"</p> |
| 39 |  | <p>Alangkah bertambah sedihnya roro jonggrang mengingat bahwa BB akan menjadikannya 'istri, dalam hati dia menolak menikah dengan seseorang yang telah membunuh ayahandanya walau seorang pangeran sakti dan tampan.</p> <p style="text-align: right;">2"</p> |
| 40 |  | <p>Narator: Dalam kesedihan dan kebingungan Jonggrang pun mengadu kedayang kerajaan,</p> |
| | | <p style="text-align: right;">4"</p> |

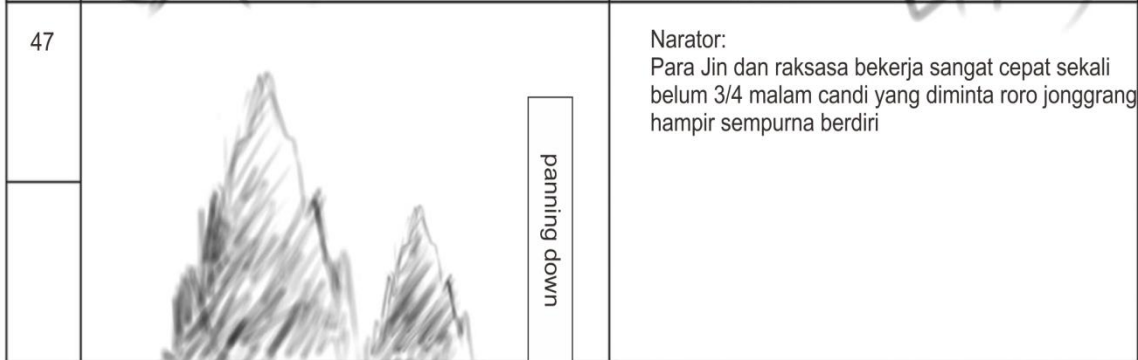
| | | |
|----|---|--|
| 41 |  | <p>Jonggrang: Ampun Pangeran Bandung, bukan hamba bermaksud lancang, tapi mohon pangeran sudi menuruti permintaan hamba sebelum pangeran menjadikan hamba permaisuri</p> |
| 42 |  | <p>Narator: Pada kesempatan itulah, Roro jonggrang mengajukan syarat kepada BB agar membuat seribu candi, dalam waktu semalam, sebuah permintaan yang tak mungkin bisa dikabulkan tentunya.</p> <p>meski masih ragu-ragu tapi BB pun menyanggupi permintaan RJ</p> |
| 44 |  | |
| 43 |  |  |
| 45 |  | <p>Narator: awal malam BB mengumpulkan seluruh Jin dan raksasa, kesemuanya adalah kaki tangan raksasa bondowoso yang bersedia membantu</p> |

11"

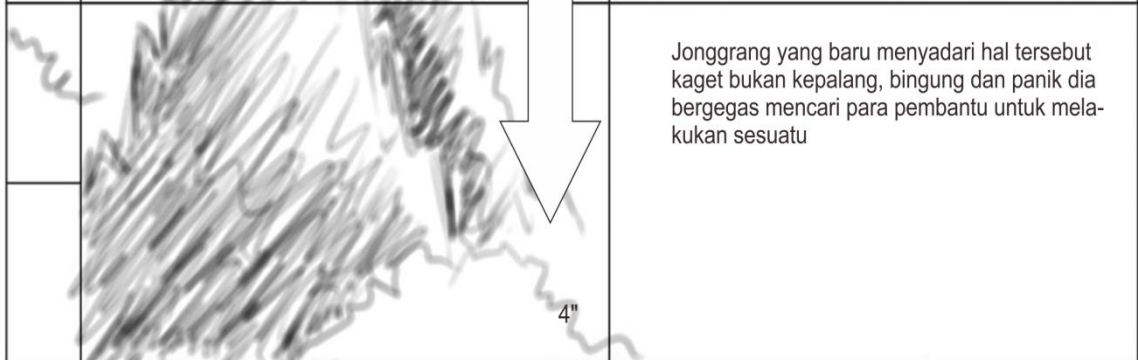
4"

6"







2"



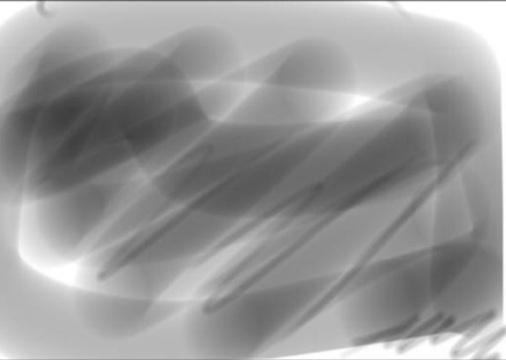





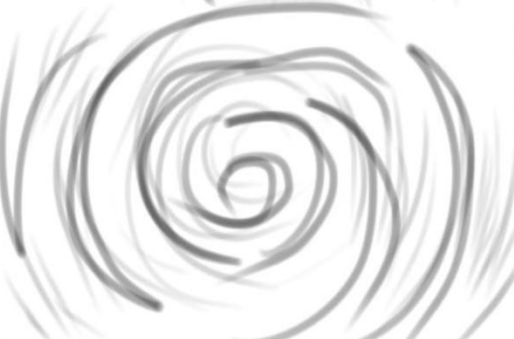

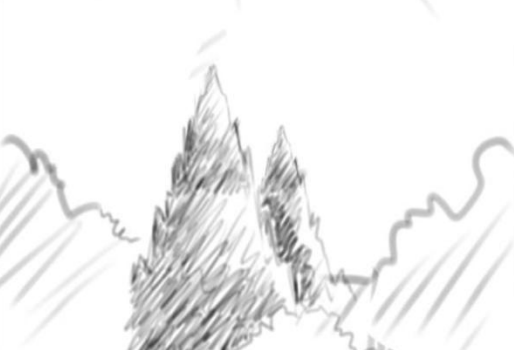

Narator:
 Para Jin dan raksasa bekerja sangat cepat sekali
 belum 3/4 malam candi yang diminta roro jonggrang
 hampir sempurna berdiri



Jonggrang yang baru menyadari hal tersebut
 kaget bukan kepalang, bingung dan panik dia
 bergegas mencari para pembantu untuk melaku-
 kukan sesuatu

| | | |
|----|---|---|
| 49 |  | <p>iki digawe mlaku looping wae</p> <p style="text-align: right;">3"</p> |
| 50 |  | <p>Narator: Para raksasa yang membantu BB sangat terkejut, suara ayah berkokok mulai terdengar</p> <p style="text-align: right;">2"</p> |
| 51 |  |  |
| 52 |  | <p>Langit dibagian timur pun mulai memerah, para raksasa berlarian tunggang langgang dan menghilang</p> <p style="text-align: right;">4"</p> |
| 53 |  | <p>Narator: Pemimpin Raksasa menhadap ke BB</p> <p>Raksasa: Mohon maaf tuanku bandung, dikarenakan hari sudah mulai fajar, kami tidak sanggup meneruskan bantuan ini, kami akan hangus terkena sinar matahari tuan,</p> <p style="text-align: right;">14"</p> <p>(v.o) BB: pasti ada yang tidak beres dengan semua ini.... gak mungkin fajar datang lebih cepat</p> |

| | | |
|----|---|--|
| |  | <p>zoom ke BB</p> |
| |  | <p>Lalu zoom ke tangan BB yang mengepalkan tinju</p> <p>8"</p> |
| 54 |  | <p>BB: Aku tau... ini pasti ulah kalian semua.... karena kalian memukul lesung dan membakar jerami, maka ayam jantan pun berkokok</p> |
| 55 |  | <p>RJ: sudahlah pangeran, akui saja bahwa sang pangeran tidak sanggup menuruti permintaan hamba</p> |
| |  | <p>16"</p> |

| | | |
|----|---|---|
| 56 |  | <p>BB: Aaaaaahh.... Tidak mungkin... kalian semua bersekongkol untuk muslihat ini semuaaaa....</p> <p>Narator: pun sangat murka, dengan penuh amarah iya mengeluarkan kesaktiannya kepada Rj dan para pembantunya</p> <p style="text-align: right;">12"</p> |
| 57 |  | <p>Awan hitam sontak berarak memenuhi langit</p> <p style="text-align: right;">4"</p> |
| 58 |  | <p>lalu sebuah kilatan besar menggelegar mengubah Rorojonggrang menjadi arca melengkapi kekurangan 1000 candi yang harus dipenuhi</p> <p style="text-align: right;">2"</p> |
| 59 |  | <p style="text-align: right;">8"</p> |
| |  | |

FILM ANIMASI SEJARAH CANDI PRAMBANAN MENGGUNAKAN MEDIA 3D MAX SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Nama Responden :

Alamat :

Berikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

| No | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | |
|--------------------|--|-----------------|---|----|----|
| | | SS | S | KS | TS |
| 1 | Cerita film animasi sejarah candi prambanan menggunakan media 3ds max ini dapat mudah dipahami | | | | |
| 2 | Tampilan media pembelajaran secara keseluruhan menarik | | | | |
| 3 | Gerakan mulut dan suara masing-masing objek sudah sinkron | | | | |
| 4 | Media pembelajaran mudah dalam penggunaan | | | | |
| Jumlah Skor | | | | | |

Yogyakarta,2016

(.....)