

**ANIMASI 2 DIMENSI PUPUTAN BADUNG  
BERKONSEP CERITA BERGAMBAR**

**Oleh**

**Gede Duweg Jaya Sentana, NIM 1805021026**

**Program Studi Manajemen Informatika**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk Animasi 2 Dimensi. Dalam pembuatan Animasi 2 Dimensi ini menggunakan cerita yang sesuai atau nyata dengan cerita rakyat yang telah beredar di masyarakat. Selain cerita yang sesuai dengan sejarah, Animasi 2 Dimensi ini juga dibuat semenarik mungkin agar mampu menggait penonton dari segala kalangan. Metode yang digunakan dalam pembuatan Animasi 2 Dimensi ini adalah metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Animasi 2 Dimensi ini menampilkan karakter dari Sekutu, Raja Badung dan anggota kerajaan yang ada, dan lain-lain. Animasi ini dibuat menggunakan *Adobe Animate* sebagai penggambaran dari masing-masing karakter, *Adobe Premiere Pro* sebagai penggabungan dari animasi yang telah dibuat dan kemudian di edit agar lebih menarik. Manfaat dari Animasi 2 Dimensi Puputan Badung Berkonsep Cerita Bergambar ini adalah sebagai media informasi bagi masyarakat agar lebih mudah untuk mengenal sejarah yang ada.

**Kata Kunci:** Animasi, Sejarah.