

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 PERJUANGAN KAPTEN  
TNI ANAK AGUNG GDE ANOM MUDITA**

Oleh

I Wayan Sutarjana

NIM 1615051094

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: [wayansutarjana1@undiksha.ac.id](mailto:wayansutarjana1@undiksha.ac.id)

**Abstrak** - Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengimplementasikan Film Animasi 2 Dimensi Perjuangan Kapten TNI Anak Agung Gde Anom Mudita (2) Untuk mengetahui tanggapan masyarakat hasil dari Film Animasi 2 Dimensi Perjuangan Kapten TNI Anak Agung Gde Anom Mudita. Kurangnya media informasi, dan kurangnya sumber buku mengenai Sejarah Perjuangan Kapten TNI Anak Agung Gde Anom Mudita menjadi alasan kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai Sejarah Sejarah Perjuangan Kapten TNI Anak Agung Gde Anom Mudita. Menurut hasil sebaran angket diperoleh hasil sebesar 88% masyarakat kurang mengetahui mengenai cerita sejarah ini maka dari itu peneliti mencoba membuatkan sebuah media dalam bentuk film animasi mengenai cerita sejarah ini. Di dalam penggeraan film ini peneliti menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan mengadaptasi model penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang melalui 6 tahapan pada metode tersebut, yaitu Tahap Konsep, Tahap Desain, Tahap Pengumpulan Bahan, Tahap Pembuatan, Tahap Pengujian dan Tahap Distribusi dengan hasil uji ahli media sebesar 100%, uji ahli isi sebesar 100% dan uji respon pengguna sebesar 92%.

**Kata kunci:** *Cerita sejarah, Perjuangan, Kerajaan Bangli*

# **DEVELOPMENT OF 2-DIMENTIONAL ANIMATED FILM OF THE STRUGGLE OF CAPTAIN TNI ANAK AGUNG GDE ANOM MUDITA**

By

I Wayan Sutarjana

NIM 1615051094

*Informatics Education Engineering Program Study*

*Informatics Engineering Education*

*Faculty of Engineering and Vocational*

*Ganesha University of Education*

*Singaraja*

Email: [wayansutarjana1@undiksha.ac.id](mailto:wayansutarjana1@undiksha.ac.id)

**Abstract** - This research aims (1) to implement the 2-Dimensional Animated Film of the Struggle of Captain TNI Anak Agung Gde Anom Mudita (2) To find out the community's response to the 2-Dimensional Animated Film of the Struggle of Captain TNI Anak Agung Gde Anom Mudita. The lack of information media, and the lack of book sources regarding the History of Struggle of Anak Agung Gde Anom Mudita are the reasons for the lack of public knowledge about the History of the Struggle of Anak Agung Gde Anom Mudita. According to the results of the distribution of the questionnaire, 88% of the public did not know about this historical story, therefore the researchers tried to make a media in the form of an animated film about this historical story. In working on this film, the researchers used research and development (R&D) methods by adapting the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) research model which went through 6 stages of the method, namely the Concept Stage, Design Stage, Material Collection Stage, Manufacturing Stage, Testing Stage and Distribution Stage with the results 100% media expert test, 100% content expert test and 92% user response test.

**Keywords:** Historical Stories, Struggle, Bangli Kingdom