

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI CERITA RAKYAT BALI PENGANGON BEBEK

Oleh

Made Kresna Wicaksana Mertawi Putra, Nim. 1815051115

Prodi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email : kresna@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Pengembangan Film Animasi 2D Cerita Rakyat Bali “Pengangon Bebek” bertujuan untuk menciptakan sebuah inovasi dalam menyampaikan cerita rakyat. Dengan menggunakan animasi 2D cerita rakyat dapat disampaikan dengan lebih menarik karena menampilkan audio dan visual secara bersamaan. *Metode Reseach and Development* merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Sedangkan, model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* metode ini memiliki 6 tahapan yaitu tahap *concept*, tahap *design*, tahap *materiall collecting*, tahap *assembly*, tahap *testing* dan tahap *distribution*. Hasil dari penelitian ini yaitu berupa film animasi 2D. Beberapa pengujian yang dilakukan diantaranya pengujian uji ahli isi yang mendapat perolehan nilai sebesar 1.00 yang berada pada kriteria “Sangat Valid” dan pengujian ahli media memperoleh nilai sebesar 1.00 yang berada pada kriteria “Sangat Valid”, sedangkan dalam uji respon pengguna melibatkan sebanyak 82 responden dan mendapat hasil skor rata-rata respon pengguna sebesar 47,21 yang berada pada kategori “Sangat Positif” dengan kriteria “Sangat Baik”. Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik sesuai kebutuhannya dan selanjutnya dapat dikembangkan dalam bentuk produk multimedia lainnya seperti, *game* maupun animasi 3D.

Kata Kunci: *Animasi, MDLC, Cerita Rakyat Bali*

**DEVELOPMENT OF 2D ANIMATION FILM BALINESE FOLKLORE
PENGANGON BEBEK**

By

Made Kresna Wicaksana Mertawi Putra, NIM. 1815051115

Informatics Engineering Education Study Program

Informatics Engineering Department

Informatics Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Singaraja

Email : kresna@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The development of the Balinese Folklore 2D Animation Film "Pengangon Bebek" aims to create an innovation in conveying folklore. By using 2D animation, folklore can be conveyed more interestingly because it displays audio and visuals simultaneously. The research and development method is the method used in this research. Meanwhile, the model used in this study is the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method. This method has six stages: the concept stage, the design stage, the material collection stage, the assembly stage, the testing stage, and the distribution stage. The results of this study are in the form of 2D animated films. Some of the tests carried out included the content expert test, which obtained a score of 1.00, which was in the "Very Valid" criteria, and the media expert test, which obtained a value of 1.00, which was in the "Very Valid" criteria, while the user response test involved as many as 82 respondents and got the result of an average user response score of 47.21, which is in the "Very Positive" category with the criteria of "Very Good". This research is expected to be put to good use according to their needs and can further be developed in the form of other multimedia products such as games and 3D animation.

Keyword: Animasi, MDLC, Balinese Folklore