

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2D CERITA RAKYAT BALI I CITA MAPREKARA

Oleh

I Putu Ari Sanjaya, NIM. 1815051093

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: ari.sanjaya.2@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Pengembangan Film Animasi 2D Cerita Rakyat Bali “I Cita Maprekara” bertujuan untuk menyampaikan cerita rakyat dengan cara yang berbeda. Dengan menggunakan animasi 2D cerita rakyat dapat disampaikan dengan lebih menarik karena menampilkan audio dan visual secara bersamaan. *Research and Development* merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Sedangkan, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu MDLC (*Multimedia Development life Cycle*) metode ini memiliki 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Hasil dari penelitian ini berupa film animasi 2D. dalam penelitian ini di lakukan beberapa pengujian diantaranya 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 79 responden dan mendapatkan hasil skor rata-rata respon pengguna sebesar 46,69 yang berada pada kategori “Sangat Positif” dengan kriteria “Sangat Baik”. Diharapkan penelitian ini dapat di manfaatkan dengan baik dan selanjutnya dapat di kembangkan dalam bentuk produk multimedia lainnya.

Kata Kunci: 2D, MDLC, Cerita Rakyat Bali

**DEVELOPMENT OF 2D ANIMATION FILM BALINESE STORIES I CITA
MAPREKARA**

By

I Putu Ari Sanjaya, NIM. 1815051093

Informatics Engineering Education Study Program Informatic

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: ari.sanjaya.2@undiksha.ac.id

ABSTRAC

The development of the Balinese Folklore 2D Animation Film "I Cita Maprekara" aims to convey folklore in a different way. By using 2D animation, folklore can be conveyed more interestingly because it displays audio and visuals simultaneously. Research and Development is the method used in this research. Meanwhile, the development model used in this research is the MDLC (Multimedia Development Life Cycle). This method has 6 stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. The result of this research is a 2D animation film. In this study several tests were carried out including the content expert test which obtained a value of 1.00 which was in the "Very Valid" criteria and the media expert test obtained a value of 1.00 which was in the "Very Valid" criterion, while in the user response test involved as many as 79 respondents and get the average user response score of 46.69 which is in the "Very Positive" category with the "Very Good" criteria. It is hoped that this research can be put to good use and can further be developed in the form of other multimedia products.

Keywords: 2D, MDLC, Balinese Folklore