

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3D ASAL USUL DANAU MATANO:
DANAU TERDALAM DI INDONESIA**

Oleh

Anugerah Ashary Samaila, NIM 1915051078

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Pendidikan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: Anugerah.ashary@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Cerita rakyat adalah bentuk dari ekspresi budaya dari suatu kelompok masyarakat yang terhubung dalam aspek budaya dan sosial. Cerita rakyat tersebut diwariskan ke masyarakat secara lisan. Penyampaian cerita rakyat secara lisan seringkali terjadi perubahan atau penyimpangan karena tergantung terhadap pendengaran dan daya ingat penuturnya, sehingga cerita rakyat yang disampaikan terkadang bervariasi dan hilang dari ingatan masyarakat. Salah satu contoh cerita rakyat yang mulai terlupakan atau tidak diketahui adalah cerita rakyat Asal Usul Danau Matano. Tujuan penelitian adalah menghasilkan produk film animasi film Animasi 3D Asal Usul Danau Matano: Danau Terdalam Di Indonesia dan mengetahui respon masyarakat mengenai produk tersebut. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research & Development (R&D)* dan model pengembangan yang digunakan adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan memiliki enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, serta distribution*. Hasil pengujian ahli isi dan media film Animasi 3D Asal Usul Danau Matano: Danau Terdalam Di Indonesia mendapatkan kriteria sangat baik dan uji respon pengguna dengan hasil memenuhi kriteria sangat baik

Kata Kunci: Cerita Rakyat, MDLC, Asal Usul Danau Matano

DEVELOPMENT OF A 3D ANIMATED FILM THE ORIGINS OF LAKE MATANO: THE DEEPEST LAKE IN INDONESIA

By

Anugerah Ashary Samaila, NIM 1915051078

Informatics Engineering Education Study Program

Informatics Engineering

Engineering and Vocational Faculty

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: Anugerah.ashary@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Folklore is a form of cultural expression from a group of people who are connected in cultural and social aspects. These folk tales are passed down to the community orally. Oral transmission of folklore often changes or deviates because it depends on the speaker's hearing and memory, so that the folklore conveyed sometimes varies and is lost from people's memory. One example of a folk tale that is starting to be forgotten or unknown is the folk tale of the Origin of Lake Matano. The aim of the research is to produce an animated film product, the 3D animation film *The Origin of Lake Matano: The Deepest Lake in Indonesia* and to find out the public's response to this product. This research uses Research & Development (R&D) research and the development model used is MDLC (Multimedia Development Life Cycle) with six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The results of content and media expert testing for the 3D Animation film *The Origin of Lake Matano: The Deepest Lake in Indonesia* received very good criteria and user response tests with results meeting the very good criteria.

Keywords: Folklore, MDLC, Origin of Lake Matano