

PENGEMBANGAN FILM SEJARAH PERANG GERILYA DI KABUPATEN TABANAN BERBASIS ANIMASI 3 DIMENSI

Oleh

Anak Agung Cintha Manni Daanam, NIM 2015051005

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik Dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja

Email: anak.agung.cintha@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Pengetahuan generasi muda tentang sejarah lokal, khususnya Perang Gerilya di Kabupaten Tabanan, masih sangat minim, dibuktikan dengan 72,5% responden yang tidak mengetahui sejarah tersebut. Untuk menjawab permasalahan ini, dikembangkan film animasi 3 dimensi berjudul “*Di Balik Taman Pujaan Bangsa Margarana*” sebagai media pembelajaran sejarah yang menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari enam tahap, yaitu *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution*. Hasil validasi menunjukkan bahwa film ini memiliki tingkat kesesuaian 100% dari uji ahli isi dan uji ahli media, juga memperoleh 62% penilaian sangat positif dan 38% positif dari respon penonton. Kelebihan film terletak pada desain latar yang detail dan alur cerita yang runtut, yang mendukung penyampaian pesan sejarah secara efektif. Dari data yang ada, dapat disimpulkan bahwa film ini sangat cocok dijadikan sebagai sarana edukasi untuk memperkenalkan sejarah lokal serta menumbuhkan rasa nasionalisme di kalangan generasi muda.

Kata Kunci: sejarah lokal, perang gerilya, animasi 3 dimensi, generasi muda, media pembelajaran.

**DEVELOPMENT OF A 3D ANIMATED HISTORICAL FILM ON
GUERRILLA WARFARE IN TABANAN REGENCY**

By

Anak Agung Cintha Manni Daanam, Student ID 2015051005

Informatics Engineering Education Study Program

Informatics Engineering Department

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education Singaraja

Email: anak.agung.cintha@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The knowledge of the younger generation about local history, especially the Guerrilla War in Tabanan Regency, is still very minimal, as evidenced by 72.5% of respondents who did not know the history. To answer this problem, a 3D animated film entitled "Behind Taman Pujaan Bangsa Margarana" was developed as an interesting and easy-to-understand history learning media. This study uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development method which consists of six stages, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. The validation results show that this film has a 100% suitability level from the content expert test and media expert test, and received 62% very positive and 38% positive assessments from the audience's response. The advantages of the film lie in the detailed background design and coherent storyline, which support the effective delivery of historical messages. Based on the available data, it can be concluded that this film is highly suitable as an educational tool to introduce local history and foster a sense of nationalism among the younger generation.

Keywords: local history, guerrilla warfare, 3D animation, young generation, learning media