

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG PUPUTAN  
BAYU BANYUWANGI**

**Oleh:**

**Rita Defiana NIM 1615051080**

**Prodi Pendidikan Teknik Informatika**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Fakultas Teknik dan Kejuruan**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Email : [ritadefiana@gmail.com](mailto:ritadefiana@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Sejarah merupakan sesuatu yang terjadi dimasa lalu, yang didalamnya menceritakan dan menggambarkan suatu peristiwa. Setiap daerah memiliki sejarahnya masing-masing termasuk di Banyuwangi. Perang Puputan Bayu 1771-1772 termasuk sejarah yang melatar belakangi terbentuknya Banyuwangi. Perang ini merupakan bentuk kedaulatan rakyat dalam mempertahankan Blambangan dari penjajah Belanda. Perang Puputan Bayu Banyuwangi dipimpin oleh Pangeran Jagapati (Rempeg) yang memiliki semangat perjuangan yang tinggi untuk mempertahankan Blambangan. Berdsarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Museum Blambangan, bukti informasi tentang Perang Puputan Bayu Banyuwangi sangat minim, serta rendahnya minat membaca dan media yang kurang menarik mengakibatkan tidak mengetahuinya cerita sejarah Perang Puputan Bayu, padahal Perang Puputan Bayu merupakan cikal bakal terbentuknya Banyuwangi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan sebuah rancangan Pengembangan Film animasi 2 dimensi Perang Puputan Bayu Banyuwangi yang dapat menambah wawasan terkait cerita sejarah serta melestarikan bahasa daerah Banyuwangi khususnya bagi anak usia 6 sampai 12 tahun. Pengembangan Film animasi 2 dimensi Perang Puputan Bayu Banyuwangi menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*, yang memiliki 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 3 instrument pengujian yaitu uji ahli isi untuk mengukur aspek sinopsis, karakter dan audio, uji ahli media untuk mengukur aspek visual dan audio dan uji respon pengguna untuk mengukur aspek tujuan film, pemahaman alur cerita serta manfaat film. Hasil pengujian ahli isi mendapat hasil 93% dengan kategori bagus sekali, pengujian ahli media mendapat hasil 81% dengan kategori bagus dan pengujian respon pengguna sebanyak 100 responden mendapatkan hasil 97% dengan kategori sangat baik.

**Kata Kunci :** Sejarah, Perang Puputan Bayu Banyuwangi, film animasi 2 dimensi

**DEVELOPMENT OF 2 DIMENSIONAL ANIMATION FILM OF PUPUTAN  
BAYU BANYUWANGI WAR**

**BY**

**Rita Defiana NIM 1615051080**

***Program Study of Informatics Education***

***Informatics Engineering Departement***

***Faculty of Engineering and Vocational***

***Ganesha University of Education***

**Email : [ritadefiana@gmail.com](mailto:ritadefiana@gmail.com)**

**ABSTRACT**

*History is something that happened in the past, in which it tells and describe an event. Each region has its own history, including Banyuwangi. The Puputan Bayu War at 1771-1772 was the history which became the background of the formation of Banyuwangi. This war was a form of people's sovereignty in devending Blambangan from the dutch colonialists. The Puputan Bayu war in Banyuwangi was led by Prince Jagapati (Rempeg) who had a high fighting spirit to defend Blambangan. Based on the result of observation that have been done at Blambangan Museum, the evidence of information about Puputan Bayu Banyuwangi war is very very limited and the is a lack of reading interest and the unattractive media has resulted in why people do not know about the history of Puputan Bayu war, eventhough the Puputan Bayu War was the forerunner to the formation of Banyuwangi. The aim of this study is to implement a design of two dimensional animation film development for Puputan Bayu Banyuwangi War which can give more insight about the Puputan Bayu Banyuwangi War and preserve the local language of Banyuwangi, especially for children at aged 6 to 12 years. The development of the 2 dimensional animation film of Puputan Bayu Banyuwangi War was using the method of Multimedia Development Life Cycle, which has 6 stages namely concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. Data collection techniques in this study used 3 testing instruments, namely content expert test to rate aspect synopsis, character and audio, media expert test to rate aspect visual and audio, and user response test to rate aspect of the purpose of film, storyline and the benefits. The result this film animation was tested three times such as expert testing got 93% excellent results, media expert testing got 81% good results, and user response many as 100 respondents testing got 97% results in a very good category.*

***Keywords:*** *history, Puputan Bayu Banyuwangi war, 2 dimensional film animation*