

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG**

Bangsa merupakan orang-orang yang memiliki kesamaan asal, keturunan, adat, bahasa dan sejarah serta berpemerintahan sendiri. Bangsa adalah kumpulan manusia yang biasanya terikat karena kesatuan bahasa dan wilayah tertentu dimuka bumi (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Indonesia merupakan bangsa yang memiliki beragaman dan kaya akan hasil alamnya yang berlimpah, sehingga membuat bangsa lain tergiur untuk menjajah dan bermaksud menguasai sumber daya alam untuk pemasukan bagi negaranya. Selain itu, Indonesia juga memiliki posisi strategis yang berada di jalur perdagangan dunia menjadi daya tarik bangsa-bangsa Eropa untuk mendatangi Indonesia. Banyak negara berusaha untuk menguasai hal tersebut, sehingga bangsa Indonesia harus mengalami penjajahan. Penjajahan atau Kolonialisme adalah suatu sistem di mana suatu negara menguasai rakyat dan sumber daya negara lain tetapi masih tetap berhubungan dengan negara asal, istilah ini juga menunjuk kepada suatu himpunan keyakinan yang digunakan untuk melegitimasi atau mempromosikan sistem ini, terutama kepercayaan bahwa moral dari pengkoloni lebih hebat ketimbang yang dikolonikan.

Indonesia memiliki banyak latar belakang perjuangan dengan beberapa penjajah seperti Belanda dan Jepang. Masa kolonialisme Belanda di Indonesia merupakan salah satu masa penjajahan yang paling lama dalam sejarah dengan Belanda menduduki Indonesia selama 350 tahun. Penjajah Belanda di Indonesia disertai pula dengan serangkaian representasi mengenai negeri tersebut, baik dalam bentuk cerita perjalanan, deskripsi, etnografis, sampai dengan karya-karya sastra yang tergolong estetik (Faruk, 2001). Indonesia merupakan salah satu negara yang memperjuangkan kemerdekaannya dengan perjuangan rakyatnya sendiri. Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi kelahiran bangsa Indonesia. Indonesia lahir dari pergerakan rasa nasionalisme yang muncul karena keinginan untuk bersatu. Rasa senasib dan sepenanggungan menjadi sebuah pemersatu bangsa Indonesia serta cikal bakal dari semangat nasionalisme (Hobsbawm, 1990). Indonesia menjadi suatu bangsa berdaulat yang memiliki perjuangan besar untuk mencapai kemerdekaannya. Para pahlawan di berbagai penjuru negeri melakukan perlawanan terhadap penjajah demi meraih kemerdekaan. "Pahlawan" adalah sebuah kata benda. Secara etimologi kata "pahlawan" berasal dari bahasa Sansekerta "phala", yang bermakna hasil atau buah. Menurut (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pahlawan berarti orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran pejuang yang gagah berani. Tidak hanya laki-laki, ada banyak pahlawan perempuan yang turut serta memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Pahlawan perempuan yang pemberani ini datang dari seluruh penjuru tanah air misalnya tokoh seperti Raden Ajeng Kartini, Cut Nyak Dien, dan Dewi

Sartika. Mereka diyakini memiliki pengaruh yang besar dalam perjuangan bangsa Indonesia.

Kisah perjuangan Wanita yang mengangkat senjata terhadap penjajah Belanda juga terjadi di Bali. Salah satunya dilakukan oleh Ida I Dewa Agung Istri Kanya salah satu pengobar perang Kusamba yang terjadi pada Mei 1849. Sejarah Bali pada umumnya menampilkan peranan seorang laki-laki dalam berperang. Posisi laki-laki selalu sebagai subjek dalam peperangan dan menempatkan perempuan sebagai objek yang berada pada garda terbelakang. Dengan adanya keterlibatan I Dewa Istri Kanya dalam Perang Kusamba telah menghapus semua anggapan yang ada selama ini. Peranan dari beliau membuktikan bahwa dalam Sejarah Bali tidak hanya melibatkan peranan seorang laki-laki dalam berperang, melainkan ada pula peran perempuan. I Dewa Istri Kanya telah menambah satu daftar nama pejuang perempuan di Bali selain sosok Jero Jempiring yang berjuang pada Perang Jagaraga dan Sagung Wah dari Tabanan. (Bawa, 2001). Mengutip buku Sejarah Klungkung Dari Semarapura ke Puputan disebutkan bahwa Dewa Agung Istri Kanya merupakan putra dari Ida I Dewa Agung Putra yang dikenal juga dengan nama Ida I Dewa Agung Putra Kusamba (karena berkeraton di Kusamba). Sepak terjang Ida dan keberanian Dewa Agung Istri Kanya, saat terjadi Perang Kusamba. Karena keberanian beliau pihak militer Belanda menjulukinya sebagai “wanita besi”. Julukan tersebut bukan tanpa sebab di berikan oleh pihak militer Belanda Sebab lewat perang Kusamba wanita kelahiran Klungkung ini berhasil menewaskan Mayor Jenderal A.V. Michiels, seorang perwira Militer Belanda yang berhasil memadamkankan dua perang besar yakni Perang Jawa yang dipimpin

Pangeran Diponegoro serta Perang Padri yang digagas Tuanku Imam Bondjol di Minangkabau.

Peristiwa Perang Kusamba dimulai dengan Invasi Belanda pada pulau Bali, Belanda ingin menguasai Bali melalui Kerajaan Buleleng, hal ini diketahui oleh Ida I Dewa Agung Istri Kanya karena beliau memiliki hubungan kekerabatan dengan raja di Kerajaan Buleleng. Peristiwa ini yang mengetuk hati Ida I Dewa Agung Istri Kanya untuk ikut melibatkan diri melawan Belanda. Invasi Belanda tak berjalan lancar, sehingga memerlukan beberapa ekspedisi untuk dapat berhasil menumbangkan kekuatan Kerajaan Buleleng dengan pusat pertahanannya di Jagaraga. Jendral Michiels memerintahkan dan mengarahkan pasukannya ke Kerajaan Klungkung karena mengetahui jika Kerajaan Klungkung telah membantu Buleleng dalam Perang Jagaraga. Pasukan Belanda pun mendarat di Kusamba dan terjadi perlawanan sengit. Perang tidak imbang karena Belanda menggunakan peralatan yang sangat modern dan awalnya Kusamba berhasil diduduki Belanda. Jatuhnya Kusamba membuat geram Ida I Dewa Agung Istri Kanya, pada malam itu juga disusun strategi untuk merebut kembali Kusamba yang melahirkan keputusan untuk menyerang Kusamba esok dini hari. Kedatangan pasukan Klungkung yang menyergap secara tiba-tiba dipagi buta membuat para penjaga perkemahan Belanda kaget. Kontan tentara Belanda yang sedang beristirahat itu kalang kabut dan segera membunyikan tanda-tanda untuk membangunkan rekan-rekannya yang tertidur lelap. Saat itulah Ida I Dewa Agung Istri Kanya berhasil melukai dan membunuh Jendral Michiels. Terbunuhnya Jendral Michiels membuat pasukan Belanda mundur dan hal tersebut menjadi kemenangan bagi Kerajaan Klungkung.


Kemenangan Perang Kusamba tersebut membuat Nama dari raja Kerajaan Klungkung Ida I Dewa Agung Istri Kanya menjadi dikenang oleh masyarakat hingga saat ini dan dikenal sebagai Pahlawan Daerah Klungkung. Perang Kusamba merupakan prestasi yang tak layak diabaikan. Tak hanya kematian Jendral Michiels, Perang Kusamba juga menunjukkan kematangan strategi serta sikap hidup yang jelas pejuang Klungkung. Ida I Dewa Agung Istri Kanya sebagai pemimpin perang Kusamba dan juga perancang strategi menjadi dikenal masyarakat sebagai raja sekaligus pahlawan daerah Klungkung.

Segala hal heroik tersebut pun dikenang oleh masyarakat Klungkung hingga saat ini nama "Ida I Dewa Agung Istri Kanya" ini ada diabadikan menjadi nama lapangan kota, lagu, lukisan maupun patung di daerah Klungkung. Beliau telah menjadi pahlawan daerah yang menjadi "main heroine" didalam perang Kusamba sehingga Pemerintah kabupaten Klungkung berupaya untuk menjadikan beliau sebagai pahlawan nasional. Hal lain yang perlu dikedepankan lagi dari sosok I Dewa Istri Kanya ialah peranannya dalam politik maupun budaya telah memberikan pengaruh besar dalam kehidupan Kerajaan Klungkung sebagai perintis seni sastra yang memberi corak tersendiri pada masa pemerintahan I Dewa Agung Putra Kusamba (Sidemen, 1983). Peristiwa Perang Kusamba menyimpan banyak makna, membantu kita memahami karakter budaya dan juga banyak nilai yang dapat dipelajari sekarang ini. Nilai-nilai tersebut meliputi nilai-nilai rela berkorban, tanpa pamrih, percaya pada kemampuan sendiri, dan pantang mundur, dimana nilai-nilai tersebut harus direvitalisasi dan diaktualisasikan serta dijadikan sebagai nilai-nilai spirit dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Nilai-nilai yang

terkandung dalam diri beliau sangat penting untuk diimplementasikan dalam karakter bangsa Indonesia saat ini.

Dibalik sejarah perjuangan Ida I Dewa Agung, Istri Kanya salah satu pengobar perang Kusamba banyak masyarakat yang tidak mengetahui sosok wanita yang mengangkat senjata demi melawan penjajah. Hal ini dibuktikan dengan penyebaran angket oleh peneliti dengan melibatkan 50 orang responden. Responden tersebut adalah masyarakat umum Klungkung yang berasal dari berbagai jenjang usia dan latar belakang pekerjaan. dari hasil penyebaran angket tersebut terdapat 50 orang (100%) hanya 20 orang (40%) orang yang mengetahui mengenai Perang Kusamba, 28 orang (56%) orang tidak mengetahui sosok Ida I Dewa Agung Istri Kanya sebagai tokoh sejarah dan 34 orang (68%) mengaku belum pernah melihat sejarah tersebut dalam bentuk dokumentasi digital. Terkendalanya dalam penyebaran informasi serat pengetahuan mengenai sejarah daerah membuat sosok Ida Dewa Agung Istri Kanya serta perjuangan beliau dalam Perang Kusamba disebabkan oleh kurangnya media publikasi. Beberapa media yang sudah ada yaitu, berupa buku cetak berjudul Perang Kusamba dan Ida I Dewa Agung Istri Kanya, Lagu yang menceritakan perjuangan beliau dalam perang Kusamba dan patung dari Ida I Dewa Agung Istri Kanya yang didirikan di Kusamba dan Museum Semarajaya. Namun dengan beberapa media tersebut belum mampu membuat masyarakat mengenal Ida I Dewa Agung Istri Kanya serta perjuangan beliau dalam Perang Kusamba, karena media tersebut cukup sulit untuk dapat diakses oleh masyarakat umum dan dalam beberapa media tersebut memiliki informasi yang cukup terbatas. Berkaitan dengan permasalahan tersebut diperlukan media

publikasi yang tepat untuk memperkenalkan Ida I Dewa Agung Istri Kanya sebagai sosok pahlawan dalam perjuangannya melawan penjajah. Berdasarkan hasil penyebaran angket dengan melibatkan 50 orang responden, mendapatkan hasil sebanyak 50 orang responden dengan persentase 100% setuju memilih media film animasi 2D sebagai media publikasi untuk memperkenalkan sosok Ida I Dewa Agung Istri Kanya dan Perang Kusamba. Grafik hasil responden selengkapnya dapat dilihat dalam gambar berikut.



No	Jawaban	Responden																																																		Total	Persentase				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50						
1	Iya		1						1			1	1		1	1		1			1			1	1	1	1	1		1			1	1				1		1						1		1		1							
	Tidak	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
2	Pernah	1	1						1	1	1				1												1	1	1																												
	Tidak Pernah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
3	Pernah	1	1						1	1	1				1	1	1											1	1	1																											
	Tidak	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
4	Iya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
	Tidak	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Buku Pengetahuan																																																								
	Nama Tempat	1																																																							
6	Perlu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
	Tidak Perlu																																																								
7	Media Cetak	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
	Media Elektronik																																																								
8	Iya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
	Tidak																																																								
9	Pernah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
	Tidak Pernah																																																								
10	Setuju	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	Tidak Setuju																																																								

Gambar 1. 1  
Data Statistik Angket Pengukur Pengetahuan Masyarakat

Media publikasi tentunya berkaitan erat dengan bidang Multimedia. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu. Informasi yang disajikan melalui multimedia ini di bentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika

diproyeksikan ke layar lebar melalui overhead projecting dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya. Bidang multimedia saat ini banyak digunakan dalam iklan televisi, presentasi dan seminar, desain majalah dan membuat film kartun, seperti film kartun sebagai alternatif menyampaikan informasi kepada orang lain agar lebih menarik. Film kartun bisa menjadi sarana pembelajaran, hiburan dan untuk kepentingan informasi yang menarik dan efisien. Animasi sebenarnya merupakan penyesuaian dari kata “*animation*” yang berasal dari kata dasar ‘to animate’ dalam kamus umum Inggris Indonesia berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati dan suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi mulai dikenal sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak dari makhluk hidup baik manusia, hewan maupun tumbuhan. Film kartun yang dibuat dalam skripsi ini berbentuk animasi 2D (2 Dimensi). Animasi 2D merupakan serangkaian gambar yang ditampilkan satu persatu secara berurutan hingga tercipta sebuah cerita gambar yang saling terkait satu sama lain. Kelebihan animasi ini lebih mudah dalam membuat, dapat dibuat dengan menggambar per gambar kunci (*keyframe*) yang dijadikan sebagai patokan adegan, kemudian ditambahkan gambar pergerakannya.

Aspek animasi 2D juga cocok untuk menciptakan proyek-proyek yang ditargetkan untuk pemirsa tertentu. Tidak hanya dapat menggunakan imajinasi mereka untuk membuat karakter dan dunia yang tidak manusia hidup atau realistis, dengan demikian mereka dapat terlibat dalam desain karakter dan praktek-praktek lain yang menghasilkan proyek-proyek yang disesuaikan dengan kepekaan



khalayak tertentu. Kebebasan artistik yang animasi 2D miliki membuat jenis animasi ini membutuhkan kemampuan tinggi. Animator harus menggunakan kreativitas dan pengetahuan dari bentuk seni mereka untuk mengembangkan karakter dan dunia yang memenuhi kebutuhan proyek, bukan berfokus hanya pada menciptakan gambar sebagai manusia hidup. Mulai dari Desain konsep serta desain karakter untuk storyboard, harus memanfaatkan keahlian animator untuk membuat persis jenis proyek yang dibayangkan dan tujuan yang berada di tempat untuk proyek tersebut. Animasi 2D banyak digunakan dalam beberapa film kartu yang terkenal. Jepang merupakan salah satu negara yang sering menggunakan animasi 2D sebagai teknik dalam menciptakan beberapa film animasi seperti Naruto, Doraemon, Bleach, Hunter X Hunter, dll. Sementara itu, negara-negara barat juga menggunakan animasi 2D dalam beberapa film kartun mereka seperti Tom and Jerry, The Popeye, Mulan, dll.

Menurut penelitian (Restu & Jaya, 2019) dengan judul penelitian “Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga” menyatakan bahwa animasi adalah suatu proses penciptaan sebuah objek yang tampil bergerak melintasi stage dalam jangka waktu tertentu dengan berubah bentuk, ukuran, warna, putaran atau property lainnya. Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi yang memiliki keunggulan berupa efisiensi, kesederhanaan, efektivitas biaya dan kebebasan artistik untuk mengembangkan karakter dan dunia yang memenuhi kebutuhan proyek. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau “frame”, yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar. Animasi 2D merupakan animasi yang digambarkan pada titik koordinat x

dan y. Hal ini berbeda dengan animasi 3D yang menggunakan titik koordinat x,y, dan z. Ada beberapa teknik animasi 2D yang sering digunakan oleh animator. Teknik animasi tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan dari pembuatan animasi 2D. Secara umum teknik animasi 2D dapat dibedakan menjadi tiga yaitu Teknik Sel, Teknik Computing 2D, Teknik Computing 3D, dan teknik bayangan. Kelebihan animasi 2D adalah proses pembuatan karakter yang cepat dan mudah, biaya produksi yang murah, dan kemudahan perbaikan kesalahan. Setiap jenis animasi membawa serta berbagai kemungkinan kreatif. Walaupun animasi 3D mempunyai keunggulan yaitu lebih realistis, tidak peduli apa adegannya, benda, atau orang-orang itu menggambarannya. Animasi 2D, di sisi lain membuat dunia yang mungkin baru. Misalnya, melalui animasi tradisional, animator dapat membuat orang, kartun animasi, dan banyak lagi yang tidak ada dalam kehidupan nyata. Akibatnya, siapa pun yang membutuhkan sebuah proyek animasi dapat menggunakan animasi 2D untuk lebih mudah membuat gambar dan dunia yang lain, akan sangat sulit hal ini dilakukan menggunakan alat 3D.

Berdasarkan Berdasarkan hal tersebut dapat dikembangkan film animasi Film Animasi 2D Ida I Dewa Agung Istri Kanya "*The Heroine Battle of Kusamba*". Film ini diharapkan dapat memvisualkan sosok Ida I Dewa Agung Istri Kanya sebagai seorang pahlawan wanita daerah Klungkung dan kisah perjuangan dibalik peristiwa Perang Kusamba yang nantinya dapat memberikan informasi kepada masyarakat, agar masyarakat mengetahui sosok beliau dan kisah perjuangan dibalik peristiwa tersebut. Dengan film 2 Dimensi ini diharapkan mampu memberikan nuansa baru kepada masyarakat untuk lebih mengenal sejarah perjuangan dan

mengenal sosok Ida I Dewa Agung Istri Kanya. Berdasarkan dari beberapa penelitian terkait pemanfaatan film animasi maka penulis tertarik untuk mengangkat cerita Ida I Dewa Agung Istri Kanya sebagai pahlawan dalam peristiwa Perang Kusamba yang dikemas dalam sebuah film animasi 2 Dimensi. Adapun film animasi yang akan dikembangkan berjudul: Pengembangan Film Animasi 2D Ida I Dewa Agung Istri Kanya “*The Heroine Battle of Kusamba*”.

## **1.2. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diklasifikasikan beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Kurangnya media publikasi dan terbatasnya sumber informasi mengenai kisah Ida I Dewa Agung Istri Kanya dan Perang Kusamba.
2. Banyak masyarakat yang kurang mengetahui mengenai kisah dari Ida I Dewa Agung Istri Kanya dan Perang Kusamba.

## **1.3. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan film animasi 2 dimensi Ida I Dewa Agung Istri Kanya “*The Heroine Battle of Kusamba*”?
2. Bagaimana respon masyarakat terhadap film animasi 2 dimensi Ida I Dewa Agung Istri Kanya “*The Heroine Battle of Kusamba*”?

#### 1.4. BATASAN MASALAH

Pada skripsi ini penulis membatasi masalah dalam membuat film kartun 2 dimensi yang akan digunakan sebagai media sosialisasi yang efektif bagi semua kalangan.

1. Film animasi ini lebih berfokus pada kisah tokoh dari Ida I Dewa Agung Istri Kanya sejak beliau lahir hingga masa kepemimpinannya sebagai Raja di Kerajaan Klungkung dan melawan penjajah Belanda dalam Perang Kusamba.
2. Film Animasi ini dibuat dengan menggunakan Bahasa Indonesia.
3. Perancangan karakter dari Ida I Dewa Agung Istri Kanya menggunakan desain dari patung beliau.
4. Film kartun ini bertujuan sebagai edukasi untuk menyampaikan tentang sejarah perang kusamba dan pahlawan daerah khususnya Ida I Dewa Agung Istri Kanya.

#### 1.5. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan dalam penelitian topik ini adalah:

1. Untuk mengembangkan film animasi 2 dimensi yang sesuai dengan cerita dengan perang kusamba dan sejarah dari Ida I Dewa Agung Istri Kanya.
2. Untuk mengetahui respon masyarakat terhadap film animasi 2 dimensi Ida I Dewa Agung Istri Kanya "*The Heroine Battle of Kusamba*".

## 1.6. MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Film Animasi 2D Ida I Dewa Agung Istri Kanya “*The Heroine Battle of Kusamba*” ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teori manfaat dari animasi 2 dimensi dalam dunia perfilman adalah sebagai media hiburan yang sederhana dan dapat menarik perhatian penonton karena terkandung animasi didalamnya. Animasi 2 dimensi dapat menghidupkan peran-peran menjadi karakter hidup. Animasi 2 dimensi ini dapat memvisualkan tokoh karakter mirip dengan aslinya, sehingga tidak kurangnya nilai yang didapat dari segi karakter. Keunikan yang terkandung dalam animasi 2 dimensi membuat penonton menjadi lebih tertarik.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Manfaat bagi masyarakat umum

Pengembangan Film Animasi 2D Ida I Dewa Agung Istri Kanya “*The Heroine Battle of Kusamba*” ini memiliki manfaat sebagai media informasi pesan sosial tentang menyampaikan tentang sejarah perang kusamba dan Ida I Dewa Agung Istri Kanya untuk masyarakat umum yang dapat memvisualisasikan kisah-kisah bersejarah tersebut.

#### b. Manfaat bagi pihak Dinas Kebudayaan Kabupaten Klungkung

Animasi ini dapat dijadikan sebagai media informasi pengenalan sejarah serta promosi bagi tempat bersejarah di kawasan Klungkung yang lebih efektif untuk mengundang daya tarik masyarakat mengenai I Dewa Agung Istri Kanya dan juga

membantu sosialisasi pemerintah kabupaten Klungkung dalam mengupayakan Ida I Dewa Agung Istri Kanya sebagai pahlawan nasional.

c. Manfaat bagi peneliti

1. Dapat mengimplementasikan materi yang didapat dibangku kuliah melalui Pengembangan Film Animasi 2D Ida I Dewa Agung Istri Kanya “*The Heroine Battle of Kusamba*”.
2. Dapat menambah wawasan peneliti tentang Ida I Dewa Agung Istri Kanya serta nilai-nilai kepahlawanannya.

d. Bagi peneliti sejenis

Peneliti diharapkan dapat dijadikan sebagai kajian untuk peneliti yang ingin mengembangkan film sejenis dan dijadikan acuan dalam pembuatan film.

