

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI PERANG BANJAR TAHUN 1868

Oleh

David Andreas Victor, NIM. 1715051108
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik Dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
E-Mail: davidandreas333@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan film animasi 2 dimensi perang banjar tahun 1868, untuk mengimplementasikan film animasi 2 dimensi perang banjar tahun 1868, dan untuk mendeskripsikan respons penonton terhadap pengembangan film animasi 2 dimensi perang banjar tahun 1868 agar mendapatkan informasi tambahan, melalui animasi 2 dimensi Perang Banjar ini diharapkan mampu menyampaikan informasi yang ingin disampaikan oleh peneliti. Berdasarkan survey masyarakat dengan membuat sebuah angket mengenai Perang Banjar, sebanyak 83% masyarakat yang merespons tidak mengetahui sejarah desa Banjar dan sebanyak 92.5% bahkan tidak mengetahui mengenai peristiwa Perang Banjar yang terjadi tahun 1868. Penelitian ini menggunakan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) MDLC memiliki 6 tahapan diantaranya adalah tahap *concept* (pengonsepan), tahapan *design* (perancangan), tahapan *material collecting* (pengumpulan bahan), tahapan *assembly* (pembuatan), tahapan *testing* (pengujian) dan terakhir tahapan *distribution* (pendistribusian). Hasil pengujian dilakukan pada film animasi ini diantaranya dari pengujian ahli isi yang mendapatkan hasil 1,0, pengujian ahli media mendapatkan hasil 1,0, dan pengujian respons pengguna mendapatkan hasil 43,7 yang berarti sangat positif. Dalam tahap implementasi, peneliti sudah melakukan wawancara, pembuatan, serta bimbingan ke narasumber dan dosen pembimbing. Sebelum dipublikasikan film ini sudah diuji oleh dua orang ahli isi dan dua orang uji ahli media menggunakan instrument angket dan memperoleh persentase 100%. Berdasarkan hasil pengujian respons pengguna Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 yang melibatkan 52 responden, didapatkan hasil rata – rata (x) responden sebesar 43,7 dengan kategori sangat baik. Dengan hasil responden yang didapat dari Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 dapat dikategorikan sangat baik. Jadi informasi yang terdapat pada Film Animasi 2 Dimensi Perang Banjar Tahun 1868 sudah tersampaikan dengan sangat baik.

Kata Kunci: Animasi 2 Dimensi, Perang Banjar, MDLC.

**DEVELOPMENT OF 2 DIMENSIONAL FILM
THE BANJAR WAR OF 1868**

By

David Andreas Victor, NIM. 1715051108

Informatics Engineering Education Study Program

Majoring in Engineering and Voctional

Ganesha University of Education

E-Mail: davidandreas333@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop a 2-dimensional animated film of Banjar War in 1868, to implement a 2-dimensional animated film of Banjar War in 1868, and to describe the audience's response to the development of a 2-dimensional animated film of Banjar War in 1868 in order to get additional information, through 2-dimensional animation Banjar War is expected to be able to convey the information that the researcher wants to convey. Based on a community survey by making a questionnaire about the Banjar War, as many as 83% of the people who responded did not know the history of Banjar village and as many as 92.5% did not even know about the events of the Banjar War that occurred in 1868. This research using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) MDLC model has 6 stages including the concept stage (conceptualization), the design stage (design), the material collecting stage (material collection), the assembly stage (manufacturing), the testing stage (testing) and the last stage of distribution (distribution). The results of the test conducted on this animated film were from the testing of content experts who get results of 1.0, media expert testing gets results of 1.0, and user response testing gets a result of 43.7 which means very positive. In the implementation stage, researchers have conducted interviews, creation, and guidance to sources and guidance lecturers. Before publication the film was already tested by two content experts and two media expert tests using instrument questionnaires and obtained a 100% percentage. Based on the results of user response testing of 2-Dimensional Animated Film Banjar War in 1868 involving 52 respondents, the average result (x) of respondents of 43.7 with excellent categories. With the results of respondents obtained from the 2-Dimensional Animated Film Banjar War in 1868 can be categorized very well. So the information contained in the 2-Dimensional Animated Film Banjar War in 1868 has been conveyed very well.

Keywords : 2-Dimensional Animated, Banjar War, MDLC