

ABSTRAK

Bali tercatat dalam sejarah bangsa sebagai salah satu daerah yang memberikan perlawanan hebat dalam menentang kolonialisme Belanda, salah satunya adalah Perang Kusamba yang terjadi pada tahun 1849. Namun, sayangnya, peristiwa bersejarah tersebut tidak bertahan lama dalam ingatan remaja Bali sekarang, bahkan ada dari mereka yang tidak tahu sama sekali tentang peristiwa Perang Kusamba. Penelitian bertujuan untuk mendokumentasikan kisah tersebut dalam sebuah karya dan memperkenalkannya kepada khalayak luas khususnya kaum remaja Bali agar kisah ini lestari. Secara khusus, dilakukan perancangan *storyboard* animasi 2D dengan cerita yang mengadaptasi kisah Perang Kusamba. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan cara studi pustaka, observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kurangnya pengetahuan kalangan muda tentang peristiwa Perang Kusamba disebabkan oleh terbatasnya media informasi yang tersedia bagi remaja untuk bisa mengenal peristiwa Perang Kusamba. Oleh sebab itu, perancangan *storyboard* animasi 2D yang mengadaptasi cerita perang Kusamba akhirnya dirancang sebagai solusi alternatif bagi kaum remaja Bali agar semakin mengenal kisah Perang Kusamba.

Kata kunci: animasi 2D, Perang Kusamba, remaja, sejarah, storyboard.