

**PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA INFORMASI TENTANG PERISTIWA PERANG KUSAMBA
UNTUK REMAJA BALI**

***STORYBOARD DESIGN FOR 2D ANIMATION AS INFORMATIONAL
MEDIA
ABOUT THE KUSAMBA WAR EVENT FOR BALINESE TEENAGERS***

Anak Agung Gede Agung Swami Divasaka Dewata Putra¹, Muhammad Iskandar² dan
Angelia Lionardi³

^{1,2,3}*S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,
Terusan Buahbatu - Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
agungdivasaka@student.telkomuniversity.ac.id, muhammadiskandar@telkomuniversity.ac.id,
angelialionardi@telkomuniversity.ac.id*

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. Perancang menggunakan metode penelitian kualitatif 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

Abstract: Bali is recorded in Indonesia's history as one of the places that gave great uprising against Dutch colonialism, one of which was the Kusamba War that occurred in 1849. Unfortunately, this historical event did not last long in the memories of Balinese teenagers today, some of them even knew nothing about the events of the Kusamba War. This study aims to document the story of Kusamba War in an animation and introduce it to a wide audience, especially Balinese teenagers, so that this story can be preserved. In particular, a 2D animated storyboard was designed with a story adapting the Kusamba War event. The designer uses qualitative and quantitative research methods by means of literature study, observation, interviews and distributing questionnaires. The findings of the study indicate that the lack of knowledge among young people about the events of the Kusamba War was caused by the limited information media available for teenagers to get to know the events of the Kusamba War. Therefore, the making of a 2D animated storyboard that adapted the story of the Kusamba war was finally designed as an alternative solution for Balinese teenagers to become more familiar with the story of the Kusamba War.

Keywords: 2D animation, Kusamba war, teenagers, history, storyboard

PENDAHULUAN

Sejarah merupakan bagian penting dalam kehidupan umat manusia. Bangsa kita Indonesia pun merdeka setelah berjuang mengusir penjajah selama bertahun-tahun lamanya. Perjuangan-perjuangan rakyat Indonesia dalam upaya meraih kemerdekaan itu pun banyak melahirkan kisah-kisah kepahlawanan yang begitu familiar hingga kini, seperti Perang Gerilya, Puputan Margarana, Perang Diponegoro, Peristiwa 10 November 1945, dan masih banyak lagi.

Perang Kusamba yang monumental di Bali belum begitu dikenal oleh masyarakat Indonesia, bahkan masyarakat Bali sendiri terutama kalangan remaja. Penulis menyadari minimnya ketersediaan media yang mampu menjangkau kalangan remaja secara persuasif untuk mau mengenal asal muasal atau kronologi peristiwa ini. Informasi mengenai Perang Kusamba yang tersedia kini hanya sebatas media teks—seperti buku Sejarah Klungkung: Dari Smarapura Sampai Puputan serta tulisan-tulisan

yang tersedia di internet—dan beberapa film pendek amatir yang di YouTube. Di tengah-tengah permasalahan tersebut, terdapat persoalan lain yang tak kalah penting yaitu rendahnya minat generasi muda terhadap sejarah. Generasi milenial yang akrab dengan gadget mempunyai lanskap berfikir yang jauh berbeda dengan generasi sebelumnya (Warto, 2017).

Berangkat dari fenomena tersebut, maka muncul urgensi untuk pentingnya keberadaan media yang sesuai dengan minat dan kebutuhan kalangan remaja berusia 12-18 tahun agar informasi mengenai peristiwa Perang Kusamba bisa diterima oleh mereka. Dilakukanlah perancangan karya dengan media storyboard animasi 2D yang diharapkan dapat menjadi solusi alternatif bagi kurang familiarnya kisah Perang Kusamba di kalangan remaja Bali, juga sekaligus menjawab permasalahan kurangnya ketersediaan media informasi tentang Perang Kusamba. Penulis berperan sebagai *storyboard artist* yang tugasnya merancang naskah kemudian dikonversi menjadi *storyboard* dan *animatic storyboard*.

LANDASAN TEORI

Perang Kusamba

Sidemen dkk. (1983:77) menjelaskan bahwa Perang Kusamba Meletus pada tanggal 24 Mei 1849, dimulai dengan serangan yang dilancarkan Belanda ke Pura Goa Lawah. Permusuhan antara Kerajaan Klungkung dan Belanda berawal dari perampasan dua buah perahu pimpinan seorang agen Belanda oleh penduduk Pesinggahan dan Dawan sebagai pelaksanaan hukum Tawan Karang (Sidemen dkk, 1983:85).

Jenderal A. V. Michiels yang pada waktu itu baru saja menaklukkan Kerajaan Karangasem memutuskan untuk segera menyerang Kerajaan Klungkung pada tanggal 24 Mei 1849. Mereka bergerak melalui Padang Bai untuk menyerang Goa Lawah. Laskar Klungkung di sana harus tunduk dan dipukul mundur ke Kusamba. Kemudian terjadi pertempuran di jantung desa Kusamba. Kusamba pun jatuh ke tangan Belanda. Tidak terima dengan kekalahan tersebut, Dewa Agung Istri Kanya merancang siasat serangan balasan. Serangan pada pukul 03.00 tanggal 25 Mei 1849 itu berhasil menewaskan Jenderal Michiels dan mengusir pasukan Belanda dari Kusamba.

Animasi

Selby (2013:6) mendefinisikan animasi sebagai media berupa ekspresi audio-visual yang sangat efektif dalam menggabungkan gambar bergerak dan suara untuk menjelaskan cerita dan menjelaskan ide. Pada tahun 1981, dua animator Walt Disney Studios bernama Frank Thomas dan Ollie Johnston melahirkan beberapa prinsip penting animasi di dalam buku mereka *The Illusion of Life: Disney Animation (1981)*. Buku tersebut menjelaskan 12 buah prinsip yang menghubungkan animasi dengan hukum fisika

Menurut Steve Roberts (2006), animasi 2D adalah animasi yang memuat serangkaian gambar yang dibuat secara berurutan dan ketika dimainkan dapat menciptakan ilusi gerakan.

Storyboard

Menurut Hart (2008:1), *storyboard* adalah tahap praproduksi paling awal dan merupakan alat pra visualisasi yang dirancang untuk memberikan serangkaian gambar *frame by frame* secara berurutan yang diadaptasi dari naskah. Andrew Selby (2013:74) juga menyatakan bahwa, *storyboard* adalah media untuk menggambarkan

narasi, mengatur adegan, memperkenalkan karakter, menentukan kecocokan dialog dengan *action*, mengatur tipe serta sudut pengambilan gambar, dan menentukan *sound effects*.

1. Jenis-Jenis Storyboard

Andreas Dhimas (2013:12) mengelompokkan *storyboard* menjadi tiga jenis secara umum, yakni *thumbnail*, *rough storyboard*, dan *clean up storyboard*.

1) *Thumbnail*

Gambar *storyboard* yang masih berupa sketsa sederhana dalam bentuk panel. *Thumbnail* memuat nomor urut sebagai indeks dan simbol anak panah yang menunjukkan pergerakan kamera atau karakter.

2) *Rough Storyboard*

Gambar yang dirancang masih berupa gambaran kasar, namun sudah lebih halus dibanding *thumbnail*. Karena masih berupa sketsa kasar, *rough storyboard* dibuat dalam waktu yang singkat namun sudah memuat informasi yang jelas.

3) *Clean Up Storyboard*

Clean up storyboard adalah *storyboard* yang sudah rampung. Gambar-gambarnya pun sudah rapi dan memuat detail seperti keterangan waktu, dialog, gerakan, suara, efek visual, dan sebagainya.

2. Komponen-Komponen Storyboard

1) Perspektif

Menurut Paez & Jew (2013), perspektif adalah ketika garis-garis paralel tampak menyatu ketika mereka menjauh menuju suatu titik yang disebut titik hilang. Ada tiga macam perspektif, yaitu perspektif satu titik hilang (*one-point perspective*), perspektif dua titik hilang (*two-point perspective*), dan perspektif tiga titik hilang (*three-point perspective*).

2) *Rule of Thirds*

Andrew Selby (2013:90) menjelaskan *rule of thirds* sebagai konsep yang mana *frame* dibagi oleh tiga garis vertikal dan horizontal secara komposisional dan objek ditempatkan pada titik garis-garis imajiner tersebut berpotongan untuk menciptakan komposisi yang serasi dan seimbang.

3) *Foreground, Middleground, dan Background*

Menurut Paez & Jew (2013), semakin banyak elemen *foreground*, *middle ground*, dan *background*, semakin dalam komposisi yang ditampilkan. Mereka juga menjelaskan pentingnya aspek *overlap forms* agar terciptanya “kedalaman” pada suatu komposisi.

4) *Camera Movement*

Ghertner (2010:120) menyatakan bahwa dalam *storyboard*, pergerakan kamera ditandai dengan simbol anak panah. Dalam animasi 2D, gerakan ke samping disebut dengan *pans*, sedangkan gerakan menuju objek disebut *truck in* dan gerakan menjauhi objek disebut *truck out*.

5) *Camera Shots dan Camera Angle*

Hart (2008:49) menjabarkan macam-macam jenis shot yang terdiri dari: *close-up (CU)*, *extreme close-up (EXT CU)*, *establishing shot (EST)*, *long shot (LS)*, *medium shot (MS)*, *over the shoulder (OTS)*, *panoramic (Pan)*, *tracking shot*, dan *zoom shot*. Rosseau dan Phillips (2013: 189) menjabarkan beberapa pilihan *angle*: *bird's eye view*, *extreme down shot (XDS)*, *high angle* atau *crane*, *worm's eye view*, hingga *dutch*.

6) *Composition*

Ghertner (2010:96-104) mengungkapkan komposisi adalah tentang penempatan karakter dalam suatu adegan dan apa yang terjadi di sekeliling adegan tersebut.

7) *Continuity*

Rousseau dan Phillips (2013: 142) menjelaskan kontinuiti sebagai serangkaian urutan gambar yang tidak terputus dan tanpa perubahan yang signifikan.

Animatic

Menurut Selby (2013:93), *animatic* atau *story reel* dirancang ketika *frame* dari *storyboard* direkam dan dimainkan secara berurutan dengan disertai audio. *Animatic* dibuat untuk memberikan gambaran kasar kepada tim produksi seperti apa hasil akhir produksinya nanti. Hart (2008:175) juga mendefinisikan *animatic* sebagai sebuah proses menambahkan gerakan visual kepada sebuah *storyboard*, seperti *pans*, *zoom*, *montage*, dan sebagainya untuk memberikan kesan bergerak maju pada *storyboard* dan sifatnya seperti *preview* dari produk finalnya.

DATA DAN ANALISIS OBJEK

Data dan Analisis Data Objek

Data diambil dengan metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dilakukan dengan menyusuri lokasi-lokasi yang pernah menjadi tempat meletusnya Perang Kusamba disertai bukti-bukti sejarah yang mendukung penelitian. Observasi dimulai dengan mengunjungi Goa Lawah, berlanjut ke desa Kusamba, terutama area pasar tempat berdirinya monumen Perang Kusamba, Puri Kajanan, dan Puri Agung Kusamba. Observasi dilanjutkan ke museum Semarajaya untuk mengamati benda bersejarah seperti tombak, keris, dan meriam peninggalan Kerajaan Klungkung. Untuk wawancara sendiri dilakukan Bersama dua narasumber. Yang pertama adalah Raja/*Penglingsir* Puri Klungkung, Ida Dalem Semara Putra, dan Ketua Komunitas Seni Sanggar Kayonan, Drs. I Dewa Gede Alit Saputra. Wawancara bertujuan untuk memvalidasi fenomena yang penulis alami serta meminta pendapat mereka tentang perancangan yang penulis lakukan sebagai upaya membangkitkan minat remaja Bali

untuk mengenal peristiwa Perang Kusamba. Yang terakhir adalah penyebaran kuesioner untuk mengidentifikasi seberapa jauh remaja Bali tahu tentang Perang Kusamba dan bagaimana preferensi mereka mengenai jenis-jenis animasi yang cocok dengan tema peperangan. Hasil dari pencarian data secara garis besar adalah fenomena kurangnya pengetahuan remaja Bali tentang Perang Kusamba adalah valid dan perlunya media informasi yang menarik dan mampu merangkul kalangan remaja untuk mau mengenal sejarah peristiwa tersebut.

Data dan Analisis Khalayak Sasar

Ditinjau berdasarkan teori segmentasi, khalayak sasar yang dituju penulis dapat dikelompokkan menjadi kalangan remaja asal Bali dengan rentang usia 12-18 tahun berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, serta berstatus sosial sebagai pelajar atau mahasiswa. Penelitian berfokus pada kalangan remaja yang dekat dengan media informasi dan cenderung familiar dengan media tayangan seperti animasi, dan mereka-mereka yang memiliki rasa ingin tahu akan peristiwa bersejarah.

Data dan Analisis Karya Sejenis

Tabel karya sejenis yang dianalisis

| | | |
|---------------------------|---------------------|---|
| <i>The Journey</i> (2021) | <i>Funan</i> (2018) | <i>The Summit of The Gods</i> (2021) |
|---------------------------|---------------------|---|

| | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| <p>Dari animasi <i>The Journey</i>, penulis menganalisis aspek <i>camera shots, camera angle, dan camera movement</i></p> | <p>Dari animasi <i>Funan</i>, penulis menganalisis aspek <i>foreground, middle ground, dan background</i>.</p> | <p>Dari animasi <i>The Summit of The Gods</i> penulis menganalisis pengayaan visual/style animasinya.</p> |

sumber: dokumentasi pribadi (2022)

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Berangkat dari fenomena yang penulis alami, perancangan *storyboard* animasi 2D tentang peristiwa Perang Kusamba ini dilakukan sebagai upaya agar remaja Bali lebih mengenal sejarah di “rumah” sendiri. Dengan muatan informasi yang dikemas dalam media animasi, diharapkan perancangan ini dapat memperkenalkan peristiwa Perang Kusamba kepada kalangan remaja Bali agar mereka lebih familiar dengan asal mula, kronologi, dan nilai-nilai luhur yang terkandung pada peristiwa perjuangan tersebut.

Konsep Kreatif

Perancang membuat *storyboard* animasi 2D yang alur ceritanya mengadaptasi peristiwa Perang Kusamba dengan sebuah karakter fiktif yang penulis jadikan

protagonis. Meski menambahkan karakter fiktif yang tentu berpengaruh pada naskah nanti, proses perancangan harus mengikuti *timeline* sesuai kronologi asli dari kejadian perang yang sesungguhnya. Oleh sebab itu, penulis melakukan pencarian data dengan melakukan observasi, wawancara, dan kuesioner.

Setelah data terkumpul, penulis memasuki tahap perancangan visual. Penulis mengikuti kaidah perancangan *storyboard* yang terdiri dari *thumbnail*, *rough storyboard*, dan *clean up*. Namun sebelum itu, penulis lebih dulu merancang kerangka cerita berupa premis. Dari situ muncul ide-ide yang penulis kembangkan menjadi sinopsis dan naskah atau *script*. Setelah menulis naskah, barulah penulis mulai merancang visual untuk *storyboard*-nya. Cerita dari *storyboard* animasi 2D ini bergenre drama dan peperangan.

Konsep Media

Media utama yang menjadi *output* dari perancangan ini adalah animasi 2D yang mana perancang bekerja secara individu dan berperan sebagai *storyboard artist*. Panel-panel yang sudah rampung disusun secara berurutan dan dimainkan bersama audio sehingga menimbulkan ilusi gerakan. Media ini disebut dengan *animatic*. Penulis juga merancang media-media pendukung karya ini, seperti *art book*, poster, dan *merchandise*.

Konsep Visual

1. Karakter

Ada empat karakter inti yang akan muncul pada cerita yang penulis susun. Keempat karakter itu adalah:

1) Pageh

Seorang prajurit kerajaan Klungkung berusia 31 tahun yang tergolong dalam pasukan

endehan (cadangan). Ia tinggal di pesisir pantai Kusamba bersama istrinya.

2) Mangkubumi Dewa Agung Ktut Agung

Seorang *mangkubumi* atau *senapati* yang memimpin seluruh pasukan perang kerajaan Klungkung. Ia juga merupakan paman dari Dewa Agung Istri Kanya dan raja Dewa Agung Putra Balemas.

3) Ida Dewa Agung Istri Kanya

Sosok yang memprakarsai serangan balasan lascar Klungkung setelah Kusamba jatuh ke tangan Belanda.

4) Jenderal A. V. Michiels

Jenderal yang memimpin serdadu Belanda menguasai Kusamba.

2. Latar/*Setting*

Kisah tentang Perang Kusamba pada *Kusanegara* 1849 terjadi pada tanggal 24 Mei 1849, tepatnya sejak pukul 5.30 pagi waktu setempat hingga tanggal 25 Mei 1849 pukul 03.00 pagi. Lokasi yang menjadi latar dari penceritaan adalah rumah Pageh, pura Goa Lawah, Desa Kusamba, Puri Kusamba, dan Puri Klungkung. Dalam penceritaan, suasana yang timbul antara lain: suasana mencekam, haru, dan lega.

Hasil Perancangan

Berikut adalah beberapa sampel dari *storyboard Kusanegara 1849* yang sudah rampung:

1. *Thumbnail* dan *Rough*



2. Clean Up

| PRODUCTION TITLE: KUSANEGARA 1849 | | | | | SCENE: 15 | PAGE NUMBER: 37 | PRODUCTION TITLE: KUSANEGARA 1849 | | | | | SCENE: 4 | PAGE NUMBER: 5 |
|--|---------|---|--|----------|------------------|------------------------|--|--|---------|--|--|-----------------|-----------------------|
| CUTS | PICTURE | ACTION | DIALOGUE | TIME | CUTS | PICTURE | ACTION | DIALOGUE | TIME | | | | |
| 108:3 | | Menghitung buku menggunakan Michela sebagai bantu. Background Music: - SFX: terdengar antar senjata CN: Eye Level - Steady Cam | Background Music: - SFX: terdengar antar senjata | 12 detik | 16 | | Teknologi terbaru Kusanegara 1849 muncul | Background Music: Epic-tradisional SFX: - | 7 detik | | | | |
| 109:1 | | Michele sangat antusias melihat buku itu sendiri. Mengalirnya dengan kermis. Michela dengan pedang putih. | Background Music: - SFX: terdengar antar senjata MS: Eye Level - Steady Cam | 12 detik | 17 | | Terdistribusi oleh WS - High Angle - Pan left Background Music: Clever dan Full SFX: terdengar buku-buku yang sedang diberikan dan dibaca paji hari | 7 detik | | | | | |
| 109:2 | | Michela mengungkap keinginan. Mengalirnya dengan pedang putih. | Background Music: - SFX: terdengar antar senjata CN: Eye Level - Steady Cam | 12 detik | 18 | | PRALOGUE Sedikit saja diperlihatkan untuk siapa yang akan jadi pemimpin, namun sepertinya bukanlah hal-hal yang mudah. LOGUE Mungkin kemudian akan ada lebih banyak yang... | 9 detik | | | | | |
| 110:1 | | Karakter Michela mengungkap buku, namun buku dapat dipelajari oleh Manglathara. | Background Music: - SFX: terdengar antar senjata CN: Eye Level - Steady Cam | 12 detik | 19 | | Papik dan karakter yang penting yang membedakan mereka dari manusia yang digunakan untuk perang. Sifatnya sangat penting, tampaknya bahwa kita yang memiliki kemampuan kita untuk menemukannya dan kita akan membukukannya sebagai senjata. Michele: Eye level - Static | 5 detik | | | | | |
| 110:2 | | Melalui Michela menunjukkan buku, maka akan dapat dibagikan oleh Manglathara. | Background Music: - SFX: pedang mengalirnya pedang. Terdengar antar senjata CN: Eye Level - Steady Cam | 3 detik | 20:1 | | Papik adalah tugas yang akan perannya selanjutnya mereka akan dibuktikan sebagai orang yang sedang tidak hanya buku saja. Michele: Eye level - Static | 3 detik | | | | | |

Frame aspect ratio = 1:1,85

Frame aspect ratio = 1:1,85

Berikut ini adalah beberapa *shot* dari *animatic Kusanegara 1849*:



KESIMPULAN

Perang Kusamba sejatinya memiliki arti penting bagi masyarakat Klungkung. Seperti perlawanan-perlawanan daerah lain, peristiwa yang terjadi pada tahun 1849 ini terasa begitu monumental karena berhasil mendulang kemenangan dan menewaskan pimpinan mereka, Jenderal A. V. Michiels. Vitalnya perang Kusamba bagi sejarah Bali tidak diimbangi dengan jumlah masyarakat local yang mengenal

peristiwa ini. Yang menjadi fokus penulis adalah kalangan remaja berusia 12-18 tahun. Berdasarkan pencarian data, baik secara mandiri maupun bantuan narasumber dan respon dari kuesioner secara akumulatif, hal-hal yang menyebabkan kurangnya pengetahuan remaja Bali tentang Perang Kusamba adalah minimnya media informasi atau publikasi yang mampu menarik perhatian khalayak luas untuk mengenal kisah itu.

Hal tersebut menjadi landasan penulis untuk menghadirkan *storyboard* animasi 2D yang mengadaptasi kisah Perang Kusamba sebagai upaya membangkitkan minat remaja Bali untuk mengenal peristiwa Perang Kusamba melalui media yang lebih sesuai dengan preferensi mereka. Perancangan *storyboard* dan *animatic Kusanegara 1849* mengadaptasi kisah nyata dengan menambahkan karakter fiktif sebagai protagonis. Dari ide itu, dirangkailah premis serta *storyline* baru kemudian masuk ke naskah. Setelah kebutuhan naskah terpenuhi, baru dirancang visual *storyboard Kusanegara 1849* sesuai *pipeline*-nya, yaitu *thumbnail*, *rough*, dan *clean-up*.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, I. A. (1989). *Bali Pada Abad XIX*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

Dhimas, A. (2013). *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: TAKA Publisher.

Diananda, A. (2019). Psikologi remaja dan permasalahannya. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1), 116-133.

Ghertner, E. (2010). *Layout and Composition for Animation*. Oxford: Elsevier Inc.

Hart, J. (2008). *The Art of Storyboard (A Filmmaker's Introduction)*. Oxford: Elsevier Inc.

Lionardi, A. (2021). Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyuluhan bagi Anak-Anak. *Nirmana*, 21(1), 17-28.

Miles & Huberman. (2009). *Qualitative Data Analysis*. Universitas Indonesia Press

Paez, S., & Jew, A. (2013). *Professional Storyboarding: Rules of Thumb*. Burlington: Taylor & Francis Group.

Rahendra, S. Y. Y., Hendiawan, T., & Lionardi, A. (2021). Desain Karakter Animasi 2d Sebagai Upaya Meningkatkan Perbelanjaan Umkm Kuliner Selama Masa Pandemi. *eProceedings of Art & Design*, 8(3).

Riyanto, Yatim. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC

Rousseau, D., & Phillips, B. (2013). *Storyboarding Essentials*. New York: Watson-Guption.

Ruslan, G. A., & Iskandar, M. (2021). Perancangan Karakter 3d Storybook Sebagai Media Edukasi Aksara Sunda. *eProceedings of Art & Design*, 8(3).

Sary, Y. N. E. (2017). Perkembangan kognitif dan emosi psikologi masa remaja awal. *J-PENGEMAS (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*, 1(1).

Selby, A. (2013). *Animation*. London: Laurence King Publishing.

Sidemen, I. B., & Wirawan, A. A. (1983). *Sejarah Klungkung (Dari Smarapura Sampai Puputan)*. Klungkung: Pemerintah Kabupaten Klungkung Tingkat II.

Sidemen, I. B., Wirawan, A. A., Rama, I. B., & Sukiada, I. N. (2018). *Ida I Dewa Agung Istri Kanya: Pejuang Wanita Rakawi Melawan Kolonialisme Belanda di Kerajaan Klungkung Abad ke 19*. Klungkung: Pemerintah Kabupaten Klungkung.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryawati, C. I. (2008). *Seratus Tahun Puputan Klungkung (Dari Perang Kolonial, Dekolonisasi, Globalisasi)*. Denpasar: Jnana Budaya.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Edisi ke- 5. Bandung: Alfabeta

Supriyati, Ninik. (2015). *Metode Penelitian Gabungan (Mixed Methods)*. Surabaya: Widyaiswara BDK

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Warto, W. (2017). Tantangan Penulisan Sejarah Lokal. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 11(1), 123-129.