

## INTISARI

Perkembangan teknologi dan arus globalisasi yang pesat, lambat laun akan mengikis nilai-nilai kearifan lokal. Salah satunya yaitu cerita rakyat atau legenda. Oleh karena itu, perlu perpaduan kearifan lokal dan teknologi modern dengan cara mengemas cerita rakyat menjadi Animasi 2 Dimensi. Alasan pemilihan Video Animasi 2 Dimensi tentang Legenda “Pulau Nusakambangan” Kota Cilacap yang dikembangkan melalui E-book menggunakan Teknik Digital Painting yaitu untuk meningkatkan pemahaman pembaca terhadap alur cerita yang kompleks dan memberikan visualisasi yang jelas pada masa kerajaan di pulau jawa serta lebih menarik bagi generasi muda yang cenderung lebih responsive terhadap media visual sehingga mudah dicerna oleh generasi muda yang tumbuh di era teknologi dan informasi. Penulis membuat video Animasi 2 Dimensi menggunakan aplikasi Ibis Paint dan CapCut, serta menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Hasil dari penayangan video Animasi 2 Dimensi cerita rakyat Pulau Nusakambangan diketahui bahwa masing-masing pertanyaan mendapatkan skala interpretasi indeks secara berurutan yaitu 92,3%, 83,07%, 87,69% dan 92,3%, yang mana video ini dapat dikatakan berhasil mengenalkan dan melestarikan cerita rakyat Pulau Nusakambangan pada event Peken Tjilatjapan dan platform youtube.

Kata kunci: Teknik Digital Painting, Animasi 2 Dimensi, Cerita Rakyat, mdlc

## **ABSTRACT**

*The rapid development of technology and globalization will gradually erode the values of local wisdom. One of them is folklore or legends. Therefore, it is necessary to combine local wisdom and modern technology by packaging folklore into 2-Dimensional Animation. The reason for choosing a 2 Dimensional Animation Video about the Legend of "Nusakambangan Island" Cilacap City developed through an E-book using Digital Painting Technique is to increase the reader's understanding of the complex storyline and provide a clear visualization of the royal period on the island of Java and more attractive to the younger generation who tend to be more responsive to visual media so that it is easily digested by the younger generation who grew up in the era of technology and information. The author created a 2D Animation video using Ibis Paint and CapCut applications, and using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. The results of watching the 2 Dimensional Animation video of the folklore of Nusakambangan Island are known that each question gets an index interpretation scale in order, namely 92.3%, 83.07%, 87.69% and 92.3%, which means that this video can be said to have succeeded in introducing and preserving the folklore of Nusakambangan Island at the Peken Tjilatjapan event and YouTube platform.*

*Keywords: Digital Painting Technique, 2 Dimensional Animation, Folklore, mdlc*