

ABSTRAK

Irham Fajhri Tauladani, 2023/2024. Perancangan Animasi 3D Perang Ganter Sebagai Media Informasi Museum Singhasari. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), STIKI – MALANG, Pembimbing: Saiful Yahya, Co. Pembimbing: -

Kata kunci: *Perang Ganter, Animasi 3D, Museum Singhasari, Media informasi, Sejarah.*

Perang Ganter merupakan salah satu peristiwa penting dalam sejarah Kerajaan Tumapel yang sering kali kurang dikenal oleh masyarakat luas. Museum Singhasari, sebagai lembaga yang berkomitmen untuk melestarikan dan mempromosikan sejarah lokal, memerlukan media untuk menyampaikan informasi mengenai peristiwa bersejarah ini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi 3D Perang Ganter yang dapat digunakan sebagai media informasi di Museum Singhasari. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengumpulan data wawancara dengan ahli sejarah, serta observasi di lokasi terkait. Data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis untuk menghasilkan skenario animasi yang dapat menyesuaikan dengan target audiens. Selanjutnya, dilakukan perancangan dan pengembangan animasi 3D menggunakan perangkat lunak animasi terkini. Hasil penelitian ini adalah sebuah animasi 3D yang menggambarkan Perang Ganter, yang dapat memberikan pengalaman visual yang disesuaikan dengan target audiens bagi pengunjung Museum Singhasari. Penggunaan animasi 3D sebagai media informasi diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman masyarakat terhadap sejarah Kerajaan Tumapel, khususnya peristiwa Perang Ganter. Dengan demikian, animasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu edukasi, tetapi juga sebagai sarana untuk melestarikan warisan budaya lokal.

ABSTRACT

Irham Fajhri Tauladani, 2023/2024. Design of 3D Animation of Ganter War as Information Media for Singhasari Museum. Final Project, Study Program Visual Communication Design, Bachelor degree, STIKI –MALANG, Advisor 1 : Saiful Yahya, Advisor 2 : -

Keywords: *Ganter War, 3D Animation, Singhasari Museum, Information media, History.*

The Ganter War is one of the important events in the history of the Tumapel Kingdom that is often less well-known to the wider community. The Singhasari Museum, as an institution committed to preserving and promoting local history, requires media to convey information about this historical event. This study aims to design a 3D animation of the Ganter War that can be used as an information media at the Singhasari Museum. The methods used in this study include collecting interview data with historians, as well as observations at related locations. The data obtained is then processed and analyzed to produce an animation scenario that can be adjusted to the target audience. Furthermore, the design and development of 3D animation is carried out using the latest animation software. The result of this study is a 3D animation depicting the Ganter War, which can provide a visual experience tailored to the target audience for visitors to the Singhasari Museum. The use of 3D animation as an information media is expected to increase public interest and understanding of the history of the Tumapel Kingdom, especially the Ganter War event. Thus, this animation not only functions as an educational tool, but also as a means to preserve local cultural heritage.