

ABSTRAKSI

Pertempuran Surabaya 10 November 1945 merupakan salah satu pertempuran bangsa Indonesia untuk mempertahankan kemerdekaan. Materi ini mulai diajarkan pada anak umur 10-12 tahun di sekolah melalui pelajaran IPS. Anak-anak mengetahui cerita ini namun kurang mengerti secara mendalam. Selain itu, buku IPS yang satu dan yang lain memiliki cerita yang sama namun detil tidak diceritakan secara lengkap. Anak-anak perlu mengetahui peristiwa ini untuk mendapatkan informasi lebih mendalam serta lebih menghargai perjuangan pahlawan dalam mempertahankan kemerdekaan. Untuk itu, dibuatlah suatu media yang lebih praktis dibandingkan dengan buku IPS dan dapat diakses dimana saja yakni dalam bentuk aplikasi animasi dua dimensi tentang pertempuran 10 November untuk *smartphone* berbasis *Android*. Cerita didapatkan dari buku IPS, internet, serta fakta sejarah yang ada di Museum Sepuluh Nopember. Metode analisis yang dilakukan adalah survey dan perbandingan pada media tema sejenis dan media sejenis. Desain yang dibuat meliputi desain karakter, *storyboard* dan *script*, serta *user interface* untuk aplikasi pada *Android*. Proses validasi dilakukan pada target *market* dengan cara menonton animasi dan mencoba aplikasi yang telah dibuat serta mengisi kuesioner. Setelah dilakukan uji validasi dan verifikasi disimpulkan bahwa aplikasi ini berhasil membantu anak memahami dan mempelajari peristiwa ini secara mendalam, animasi yang dibuat sudah bagus, dan aplikasi mudah digunakan.

Kata kunci: *Animasi, Pertempuran Surabaya, Peristiwa 10 November 1945, Android*