

## **wayang virtual pada aplikasi touchscreen sebagai media pembelajaran dalang**

**YUNITA KEMALA SARI**

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : [m33nyun@yahoo.co.id](mailto:m33nyun@yahoo.co.id)*

### **ABSTRAK**

Wayang merupakan kesenian asli Indonesia yang sudah mendapatkan pengakuan internasional dari UNESCO sebagai warisan budaya dunia sejak tahun 2003. Namun dalam perkembangannya wayang kalah populer dibandingkan dengan batik. Wayang masih belum menjadi dilestarikan dengan baik di Indonesia. Hal ini terbukti dari rendahnya minat generasi muda dalam menekuni dunia perwayangan di Indonesia pada umumnya dan di pulau Jawa pada khususnya. Survey Adinata Harlan menunjukkan bahwa 100% responden menyetujui sulitnya menemukan media-media yang berkaitan dengan wayang. Hal tersebut menjadi salah satu faktor utama yang membuat minat masyarakat terhadap wayang masih rendah. Upaya pelestarian wayang membutuhkan media yang tepat untuk menarik minat masyarakat. Media yang dipublikasikan secara bertahap dan dapat diakses oleh masyarakat Indonesia dengan mudah. Laporan Tugas Akhir ini membahas bagaimana membuat media yang dapat digunakan untuk mempelajari wayang sehingga dapat menarik minat masyarakat luas. Media yang akan digunakan berupa permainan sebagai dalang dalam pementasan yang disebut dengan "Wayang Virtual". Wayang virtual berisi urutan adegan yang meliputi dhodogan, sulukan, gamelan dan babagan. Aplikasi di wayang virtual terdiri dari 2 macam permainan, yang pertama adalah menirukan nada dan text yang keluar pada layar. Yang kedua memainkan gerakan wayang kulit sehingga seolah-olah kita menjadi dalang.

**Kata Kunci** : Pagelaran, Aplikasi Wayang Virtual, Dhodogan, Sulukan, Lakon cerita, Karakter wayang, Gerakan wayang

## **virtual leather puppet on the touchscreen application as a learning media puppeteer**

**YUNITA KEMALA SARI**

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : [m33nyun@yahoo.co.id](mailto:m33nyun@yahoo.co.id)*

### **ABSTRACT**

Leather puppet is the original art from Indonesia which already got international acknowledgment from UNESCO as the world heritage since 2003. But in the development, leather puppet is less popular than batik. The conservation of leather puppet has not taken care really well in Indonesia. It is proved by the low interest of the youth to preserve the puppet in Indonesia especially in Java. Adinata Harlan survey shows that 100% correspondent agree if it is difficult to find media which related with leather puppet. This becomes one of the main factors why people don't have high interest in leather puppet. The conservation of leather puppet needs the right media to attract people. The media which can publish the puppet gradually and it can be accessed easily by people. This paper is discussed the making of media which can easily use to learn about leather puppet. The purpose of this paper is to make people interest in puppet. The media is a game when we can play as a puppeteer who performs in the leather puppet show. So the game is called "virtual leather puppet". The virtual leather puppet consists of the scene in the real leather puppet show such as dhodogan, sulukan, gamelan, and babagan. There are two applications in the virtual leather puppet game; the first one is imitating tone and text which appears on the screen. The second one is playing the leather puppet, movement so it is like we play as the puppeteer.

**Keyword** : Pagelaran, Aplikasi Wayang Virtual, Dhodogan, Sulukan, Lakon cerita, Karakter wayang, Gerakan wayang