

PENGENALAN BUDAYA WAYANG MELALUI "YANGPIK (WAYANG APIK)" BERBASIS MOBILE

JAUHAR FAHDIDA

*Program Studi Sistem Informasi - S1, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

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

Email : jauhar.fahdida

ABSTRAK

Di era globalisasi ini banyak Informasi dan teknologi menjelajah masuk ke tanah air yang sarat akan budaya. Diantaranya memberikan kita dampak yang positif yakni dengan kemajuan dan modernisasi, namun banyak diantaranya juga memberikan dampak yang negatif bagi kita. Salah satunya banyak masyarakat khususnya para remaja yang saat ini dengan mudahnya melupakan kebudayaan contohnya pewayangan, dan lebih merasa bangga dengan meniru budaya asing. Tujuan penelitian adalah untuk merancang aplikasi pewayangan agar banyak masyarakat Indonesia khususnya para remaja mencintai budaya sendiri melalui pewayangan berbasis mobile. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan. Metode Penelitian Pengembangan memuat tiga komponen utama yaitu: (1) model pengembangan, (2) prosedur pengembangan, dan (3) uji coba produk. Perlunya pengenalan budaya wayang untuk melestarikan budaya supaya tidak punah termakan oleh jaman. Karena wayang salah satu warisan budaya dari nenek moyang yang mengandung nilai-nilai kehidupan. Seiring berkembang jaman, maka perlu melakukan pendekatan untuk mengenalkan budaya wayang, salah satunya dengan cara mengenalkan wayang berbasis mobile.

Kata Kunci : wayang, teknologi, mobile, yangpik, budaya

RECOGNITION CULTURE THROUGH PUPPET "YANGPIK (PUPPET PIK)" BASED MOBILE

JAUHAR FAHDIDA

*Program Studi Sistem Informasi - S1, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

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

Email : jauhar.fahdida

ABSTRACT

In this era of globalization and information technology venture much into the ground water will be full of culture . Including providing us with the positive impact of progress and modernization , but many of them also have a negative impact for us . One of these many people, especially the teenagers who currently easily forgotten puppets for example culture , and feel proud by imitating foreign cultures .The research objective is to design applications Indonesian puppet so many people , especially teenagers love their own culture through mobile -based puppets .The method used in this study is the development of research methods . Research Methods Development includes three main components: (1) the model development , (2) development procedures , and (3) product testing .The need for cultural recognition puppet to preserve that culture is not extinct by the time consumed . Because one of the puppet 's cultural heritage from their ancestors that contains the values ??of life . Along perkembangan era , it is necessary to approach to introduce the culture of puppets, one of which is by way of introducing mobile -based puppets .

Keyword : puppet, technology, mobile, yangpik, culture