

## **MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KELUARGA PANDAWA UNTUK MELESTARIKAN KEBUDAYAAN LOKAL INDONESIA**

**NOFA KHARISMA HUSEN**

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

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

*Email : 111201106127@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

Budaya merupakan suatu kebiasaan yang mengandung nilai â€ nilai penting dan fundamental yang diwariskan dari generasi ke generasi. Warisan tersebut harus dijaga agar tidak luntur atau hilang sehingga dapat dipelajari dan dilestarikan oleh generasi berikutnya. Budaya wayang merupakan salah satu budaya peninggalan dari nenek moyang yang harus dilestarikan. Perkembangan teknologi, membuat budaya wayang semakin ditinggalkan. Dikarenakan kurang menariknya pengemasan budaya wayang tersebut kedalam sebuah pembelajaran baik dikalangan pelajar maupun kalangan masyarakat. Mereka lebih tertarik oleh budaya dari luar negeri yang dalam pengemasannya lebih menarik karena di barengi dengan perkembangan teknologi (kecanggihan teknologi). Dengan adanya kasus tersebut maka kebudayaan wayang Indonesia harus bisa bersaing dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Salah satunya dengan membuat media pembelajaran yang lebih modern dengan memadukan kebudayaan wayang lokal Indonesia dengan teknologi. Agar kebudayaan yang ada di Indonesia tidak ditinggalkan oleh generasi penerus. Hal tersebut akan membuat budaya wayang Indonesia lebih mudah dipelajari dan lebih diminati oleh masyarakat. Sehingga kebudayaan wayang lebih di kenal oleh masyarakat luas. Melalui akses internet masyarakat akan lebih mudah mempelajari kebudayaan wayang. Khususnya pewayangan Pandawa Lima

Kata Kunci : media pembelajaran, wayang pandawa lima, media pembelajaran wayang pandawa lima

## **EDUCATIONAL MEDIA TO INTRODUCE PANDAWA FAMILY FOR PRESERVING INDONESIA LOCAL CULTURE**

**NOFA KHARISMA HUSEN**

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

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

*Email : 111201106127@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

Culture is a habit that has some value and fundamental, it will be inheritable from one generation to another generation. The heritage must be maintained so it doesn't fade or lost, so it can be learn and preserved by the next generation. Puppet is one of culture heritage from ancestor that must be preserved. The progress of technology makes puppet have been forgotten. It is because the representation of puppet to feel so bored for young generation and for the society. They are more interesting to overseas culture like western culture, because it has more interesting representation and it look more interesting with the improvement of technology. Because of that, Puppet Culture of Indonesia must be competed in modern era. One of the ways is make an educational media from puppet that more modern and mix it with technology. That's makes Indonesian Culture will not be forgotten with the next generation. If we do this, it can makes puppet, one of Indonesia Culture, easier to learn and more interesting for many people. From internet access, the people will be easier to learn Puppet Culture, especially Pandawa Lima.

**Keyword** : educational media, five pandava puppet, educational media five pandava puppet