

## **GAME ACTION RAMAYANA SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN SENI BUDAYA WAYANG PADA ANAK USIA 7-12 TAHUN DI KOTA SEMARANG**

**HUSAIN ALI**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

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

*Email : 114201101093@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

Indonesia dikenal oleh dunia sebagai bangsa yang kaya akan keberagaman seni budayanya. Salah satu seni dari Indonesia yang masih bertahan hingga saat ini adalah seni wayang. Wayang tumbuh dan berkembang melintasi generasi sejarah Indonesia. Namun fakta yang terdapat di lapangan, Minat generasi muda khususnya anak-anak untuk melestarikan seni wayang makin menurun. Pemerintah sebagai lembaga yang bertanggung jawab akan kelestarian wayang telah melakukan berbagai upaya. Pembangunan museum, gedung pertunjukan dan pengucuran dana sudah dilakukan demi pelestarian seni budaya ini. Namun hasil yang diperoleh sama saja. Oleh karena itu, media baru sangat dibutuhkan untuk pemecahan permasalahan tersebut. Anak-anak merupakan generasi muda yang paling potensial dalam upaya pelestarian wayang. Melalui metode penelitian yang digunakan yaitu metode campuran atau Mixed Methods Research. Data-data diperoleh dengan cara melakukan wawancara terhadap Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang dan melalui penyebaran kuisioner pada target audience anak-anak usia 7-12 tahun di Kota Semarang. Dari data yang terkumpul, ternyata seni budaya wayang dianggap kurang menarik bagi anak-anak. Selain itu, Mayoritas anak-anak hanya mengetahui salah satu cerita wayang yaitu cerita Ramayana tanpa mengetahui cerita-cerita yang terkandung didalamnya. Metode analisis 5W+1H digunakan untuk mendapatkan solusi yang akurat dari data-data lapangan. Game yang interaktif dan edukatif adalah media yang dipilih untuk penyebaran wayang melalui anak-anak. Game akan didistribusikan ke target audience melalui program Dinas Kebudayaan dan Pariwisata serta melalui Google Play yang dapat dijangkau dengan mudah oleh seluruh target audience.

Kata Kunci : Wayang, Ramayana, Action Game, Android

## **ACTION GAME RAMAYANA AS CULTURAL PRESERVATION MEDIA FOR CHILDREN 7-12 YEARS OLD AT SEMARANG**

**HUSAIN ALI**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

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

*Email : 114201101093@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

Indonesia known by world as a rich country that has a lot of divergent culture and art. Among them, there is wayang, grow and flourish over generations of indonesia's history. But the fact is young generations interest to conserve wayang is low. Government as a responsible institution has did many ways to conserve wayang. Build museum, exhibiton theater, and give some fund are governments ways to raise wayang again. But it does not affect at all. So, interesting media is needed to solve that problem. Kids is young generation that potential to wayang conservation. Through research method that used mixed method research. Data gained from interview with head of culture and tourism department Semarang city and give questionnaire to kids around 7-12 years old in Semarang city. From the collected data, it appear that wayang seems boring to kids. Most of them just know one story of Ramayana without knowing stories inside of it. 5w+1H method used to processing the data that collected from field. Interactive and educative game is a chosen media to wayang conservation through kids. game will distributed through culture and tourism department Semarang.

Keyword : Wayang, Ramayana, Action Game, Android