

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG DIGITAL BERBASIS *FLASH* MENGGUNAKAN METODE CAI

NPM: 1131087

Rudyono

INTISARI

Perkembangan hiburan barat yang datang ke Indonesia menjauhkan generasi muda dari seni tradisional, salah satunya adalah wayang kulit. Generasi muda lebih menyukai hiburan berupa konser musik, *film* dan *game*, yang didukung oleh teknologi yang canggih. Wayang kulit menjadi sangat terpinggirkan bahkan ada beberapa generasi muda yang hanya sekedar mengetahui bahwa wayang tersebut merupakan kesenian dari Jawa namun tidak mengetahui makna dari setiap gerakan yang dimiliki oleh wayang tersebut yang memiliki pesan tersirat dalam setiap pertunjukannya maka dari itu dibutuhkan suatu media pengenalan wayang untuk mendekatkan generasi muda pada wayang kulit, yang dapat dilakukan dengan menciptakan sebuah wayang kulit digital.

Perancangan wayang digital ini menerapkan metode *Computer Assisted Instruction* (CAI), dimana metode ini merupakan pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu dalam pengajaran selain itu generasi muda akan lebih tertarik untuk mempelajari wayang jika disajikan dalam bentuk permainan digital. Model CAI yang digunakan oleh penulis adalah model tutorial dan simulasi.

Hasil akhir dari proyek yang dilakukan oleh penulis adalah aplikasi wayang digital yang menyajikan informasi seputar wayang, dimulai dari sejarah wayang, tokoh-tokoh wayang dan lain sebagainya. Terdapat juga simulasi yang dapat memberikan sensasi bermain wayang di *personal computer* seperti bermain wayang sungguhan.

Kata kunci : Wayang digital, *Adobe flash CS 6*, CAI, Tutorial, Simulasi