

ABSTRAKSI

Wayang merupakan sebuah kebudayaan Indonesia yang hampir ditinggalkan khususnya bagi para anak-anak. Hal yang menyebabkan kebudayaan wayang ditinggalkan adalah tampilan yang kurang menarik serta cerita yang dianggap kuno atau membosankan. Penulis ingin membuat suatu bentuk yang menarik agar cerita wayang diminati oleh banyak orang khususnya anak-anak yaitu dengan membuat visualisasi cerita dengan menggunakan media film animasi 2D interaktif yang mengangkat cerita Gatot Kaca yang dijalankan melalui media komputer.

Teori-teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu psikologi anak, multimedia interaktif, dan visualisasi novel. Sebelum aplikasi ini dibuat, perlu dianalisis kebutuhan sistem aplikasi yang dibuat, yaitu dengan analisis cerita wayang apa yang diketahui oleh anak-anak.

Awal pembuatan aplikasi yaitu dengan mendesain user interface, script, storyboard dan *concept art*. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash CS3 untuk membuat animasi, Adobe Illustrator CS5 dan Adobe Photoshop CS5 untuk membuat dan mengedit gambar, dan Adobe Soundbooth CS 5 untuk merekam dan mengedit suara. Aplikasi sudah melewati proses uji coba dan evaluasi dengan memberikan kuesioner pada user dan pada guru sekolah minggu. Hasil uji coba dan evaluasi menghasilkan hasil yang memuaskan dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan karena user dapat mengetahui cerita sesungguhnya dari tokoh wayang yang ada. Manfaat dari aplikasi ini sebagai sarana pembelajaran tentang kebudayaan Indonesia khususnya wayang.