

## 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. Dari hasil Survey yang dilakukan kepada anak-anak umur 7-10 tahun, saat ini anak-anak hampir tidak mengetahui tentang cerita perwayangan, mereka lebih senang membaca cerita komik yang terdapat banyak gambar di dalamnya. Oleh karena itu, Penulis ingin membuat suatu bentuk yang menarik agar cerita wayang diminati oleh banyak orang khususnya anak-anak yaitu dengan membuat visualisasi cerita wayang dengan menggunakan media animasi 2D interaktif yang mengangkat cerita Hanoman dan dapat dijalankan melalui media komputer. Teori-teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu psikologi anak, prinsip dasar animasi karakter, 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 CS6 untuk membuat animasi, Adobe Illustrator CS6 dan Adobe Photoshop CS6 untuk membuat dan mengedit gambar, Adobe Audition CS 6 dan Audacity untuk merekam dan mengedit suara. Aplikasi sudah melewati proses uji coba dan evaluasi dengan memberikan kuesioner pada anak-anak umur 7-10 tahun dan mewawancarai guru dan orang tua anak-anak. Hasil uji coba dan evaluasi menghasilkan hasil yang memuaskan dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan karena user dapat mengetahui cerita sesungguhnya dari tokoh Hanoman yang ada. Manfaat dari aplikasi ini sebagai sarana pembelajaran tentang kebudayaan Indonesia khususnya wayang.

Kata Kunci: **interaktif, wayang, visualisasi**