

ABSTRAKSI

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam budaya, salah satu budaya Indonesia yang terkenal yaitu pewayangan. Pengenalan tokoh wayang sejak dini merupakan hal yang perlu dilakukan melihat wayang salah satu kebudayaan Indonesia yang perlu dilestarikan. Namun seiring perkembangan zaman, minat anak terhadap kesenian wayang mulai berkurang. Punakawan sendiri ialah tokoh wayang yang sering diandalkan untuk mencairkan suasana pada pementasan wayang karena sifatnya yang ceria dan jenaka. Punakawan terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan juga Bagong. Selain itu punakawan merupakan wayang yang hanya terdapat di Indonesia. Maka dari itu diperlukan media pengenalan karakteristik tokoh wayang punakawan dengan membuat buku cerita menarik dilengkapi fitur *Augmented Reality* yang dapat memperkenalkan tokoh wayang punakawan secara 3 dimensi dengan cara yang menarik dan terkesan nyata. Cerita yang digunakan berisi kisah para punakawan yang memberikan nilai – nilai kehidupan dengan ciri khas karakteristik sifat positif dari setiap karakter sehingga dapat menjadi model pendidikan karakter pada anak. Berdasarkan hasil uji coba, dapat disimpulkan bahwa buku cerita telah berhasil mengenalkan dan menambah pengetahuan tokoh wayang punakawan kepada anak – anak.

Kata Kunci : Punakawan, Kebudayaan, Buku Cerita, Augmented Reality

ABSTRACT

Indonesia is a country that has a variety of cultures, one of the famous Indonesian cultures is wayang. Introduction of wayang characters from an early age is something that needs to be done because wayang is one of Indonesian culture that need to be preserved. But over time, children's interest in puppet art began to decrease. Punakawan himself is a wayang puppet character who is often relied on to lighten the mood because of his cheerful and witty nature. Punakawan consist of Semar, Gareng, Petruk, and also Bagong. In addition, punakawan is a puppet that is only found in Indonesia. Therefore, it is necessary to introduce media characteristics of punakawan characters by making interesting story book and combining them with Augmented Reality features that can introduce punakawan characters in 3 dimensions is an interesting way. The story used contains stories of punakawan who provide life value with positive characteristics which can be a character models for children. Based on the trial result, it can be concluded that the story book has succeeded in introducing and increasing the knowledge of wayang punakawan characters to children.

Kata Kunci : Punakawan, Culture, Storybook, Augmented Reality

