

Seni pertunjukan wayang, khususnya wayang kulit, adalah salah satu kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Pada era perkembangan teknologi yang pesat saat ini, minat dan ketertarikan generasi muda Indonesia sudah mulai menurun terhadap kebudayaan yang ditinggalkan leluhur. Apabila hal ini terus berlanjut, kebudayaan bangsa Indonesia yang merupakan salah satu kekuatan terbesar akan semakin menghilang. Sebagai pencegahan, perlu adanya sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman generasi muda terkait budaya-budaya Indonesia, khususnya pewayangan. Media pembelajaran harus dapat menarik perhatian dan meningkatkan rasa ingin tahu dari generasi muda. Salah satu media pembelajaran yang dapat memperoleh kedua kriteria tersebut adalah media aplikasi permainan atau *video game*. *Video game* adalah sebuah media hiburan yang interaktif menggunakan teknologi komputer sehingga tercipta lingkungan simulasi yang di mana pemain dapat berinteraksi dengan objek-objek yang terdapat dalam *video game* tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi permainan sederhana yang dapat meningkatkan pemahaman budaya pewayangan kepada generasi muda Indonesia. Melalui pendekatan permainan aksi-petualangan, pengguna akan diperkenalkan kepada karakter-karakter dan cerita dalam dunia wayang. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan aplikasi permainan berbasis Android, dengan Unity sebagai platform pengembangan utama. Evaluasi terhadap aplikasi dilakukan melalui uji pengguna dan kuisisioner untuk menilai efektivitas aplikasi permainan dalam meningkatkan pengetahuan budaya wayang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi permainan ini berhasil meningkatkan pemahaman budaya wayang pada pengguna secara signifikan, sekaligus memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan. Sehingga aplikasi permainan merupakan media yang dapat dipertimbangkan sebagai media penyebaran informasi dan pengetahuan yang efektif.

Kata kunci : Wayang, Generasi Muda, Game Edukasi, Android, Media Pembelajaran Interaktif

ABSTRACT

The art of wayang performance, particularly wayang kulit, is one of Indonesia's cultural treasures. In this era of rapid technological development, the interest and enthusiasm of the younger generation in Indonesia towards traditional culture left by their ancestors has begun to decline. If this continues, Indonesia's culture, one of its greatest strengths, will gradually disappear. To prevent this, an educational medium is needed to enhance the younger generation's understanding of Indonesian culture, particularly wayang. The learning medium must capture attention and foster curiosity in the younger generation. One such educational medium that meets these criteria is video games. A video game is an interactive entertainment media that uses computer technology that creates a simulated environment where players can interact with objects within the game.

This research aims to develop a simple game application that can enhance the younger generation's understanding of wayang culture in Indonesia. Through an action-adventure gameplay approach, users are introduced to characters and stories within the world of wayang. This research uses an Android-based video game development method, with Unity as the main development platform. The video game is evaluated through user tests and questionnaires to assess its effectiveness in increasing knowledge about the wayang culture. The results of the study show that this video game successfully improves users' understanding of wayang culture significantly while providing an enjoyable gaming experience. Thus, game applications can be considered an effective media for disseminating information and knowledge.

Keywords : *Wayang, Younger Generation, Educational Game, Android, Interactive Learning Media*