

## ABSTRAK

Dewasa ini kesadaran akan rasa nasionalisme para pemuda terutama anak-anak di bawah umur di Indonesia sangat memprihatinkan salah satunya terhadap wayang. Banyak faktor penyebab kurangnya apresiasi anak terhadap wayang. Data dari Kompasiana mengemukakan salah satunya adalah kurangnya perhatian media informasi yang memberikan tayangan mengenai wayang dan lebih memberi kesempatan film asing untuk tampil. Tugas akhir ini memiliki tujuan untuk Menumbuhkan nilai-nilai kepekaan sosial terhadap budaya wayang golek, Membuat media pembelajaran untuk mengenalkan tokoh-tokoh wayang golek, dan Mendigitalkan karakter Wayang Golek.

Penerapan hasil perancangan multimedia interaktif yang telah dibuat dengan mempertimbangkan kemudahan dalam berinteraksi dengan perangkat lunak. Pada pembangunan aplikasi ini menggunakan metodologi MDLC

Berdasarkan pemaparan pada tujuan dan hasil yang diperoleh dalam pembangunan aplikasi ensiklopedi pengenalan karakter wayang golek dapat membantu menumbuhkan nilai-nilai kepekaan sosial terhadap budaya wayang golek, terciptanya media ajar untuk mengenalkan tokoh-tokoh karakter wayang golek secara digital.

Kata kunci : wayang golek, MDLC, kepekaan sosial, multimedia interaktif

## ABSTRACT

Nowadays, the awareness of the nationalism of the youth, especially the minors in Indonesia, is very concerning one of them to wayang. Many factors cause lack of appreciation of puppets. Data from Kompasiana suggests one of them is the lack of media information attention that gives impressions about the puppets and more to give foreign film opportunities to perform. This final project has a goal to foster the value of social sensitivity to the wayang golek culture, to create learning media to introduce wayang golek figures, and to digitize the character of Golek Puppet.

Application of interactive multimedia design results that have been made by considering the ease in interacting with the software. In the development of this application using MDLC methodology

Based on the exposure to the objectives and the results obtained in the development of encyclopaedia application, the introduction of wayang golek characters can help to cultivate the values of social sensitivity to the wayang golek culture, the creation of a teaching media to introduce the character of wayang golek characters digitally.

Keywords: wayang golek, MDLC, social sensitivity, interactive multimedia