

INTISARI

Seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi juga semakin maju. Kemudahan akses terhadap informasi, hiburan digital, dan media sosial telah membentuk preferensi dan kebiasaan generasi muda. Perkembangan pesat serta perubahan preferensi tersebut menyebabkan menurunnya minat generasi muda terhadap warisan budaya tradisional seperti wayang kulit. Persoalan menurunnya minat terhadap wayang merupakan suatu permasalahan yang kompleks karena berdampak langsung pada berbagai aspek kehidupan masyarakat Indonesia, seperti hilangnya keberagaman seni, merosotnya kepercayaan tradisional, serta terkikisnya keaslian budaya. Salah satu upaya untuk melestarikan budaya wayang kulit adalah dengan digitalisasi yang sesuai dengan generasi muda saat ini. Digitalisasi yang dapat dilakukan salah satunya dengan mengembangkan game platformer 2D ‘Anoman Obong’ sebagai media revitalisasi budaya wayang kulit di era digital saat ini. Game ini dirancang untuk menarik minat generasi muda terhadap wayang kulit dengan mempertahankan esensi dan nilai-nilai luhur dari seni pertunjukan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan game GDLC (Game Development Life Cycle) yang terdiri dari tahap inisialisasi, pra-produksi, produksi, testing, beta, dan rilis. Game ‘Anoman Obong’ diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya wayang kulit di era digital. Dengan menggabungkan unsur-unsur wayang kulit ke dalam game 2D yang menarik dan edukatif, diharapkan game ini dapat menumbuhkan minat dan apresiasi generasi muda terhadap warisan budaya Indonesia yang berharga ini.

Kata Kunci: Wayang Kulit, Game Platformer 2D, Anoman Obong, Revitalisasi Budaya, Generasi Muda.

ABSTRACT

As time progresses, technology also advances. Easy access to information, digital entertainment, and social media has shaped the preferences and habits of the younger generation. This rapid development and shift in preferences has led to a decline in interest among young people in traditional cultural heritage such as Wayang Kulit (shadow puppetry). The issue of declining interest in Wayang is a complex problem because it directly impacts various aspects of Indonesian society, such as the loss of artistic diversity, the decline of traditional beliefs, and the erosion of cultural authenticity. One effort to preserve the Wayang Kulit culture is through digitalization that resonates with today's youth. One possible form of digitalization is to develop a 2D platformer game called 'Anoman Obong' as a means of revitalizing Wayang Kulit culture in the current digital era. This game is designed to attract the interest of young people in Wayang Kulit by maintaining the essence and noble values of this performing art. This research uses the GDLC (Game Development Life Cycle) game development method which consists of the initialization, pre-production, production, testing, beta, and release phases. The 'Anoman Obong' game is expected to be an effective tool for introducing and preserving the Wayang Kulit culture in the digital age. By incorporating elements of Wayang Kulit into an engaging and educational 2D game, it is hoped that this game can foster interest and appreciation among the younger generation for this valuable Indonesian cultural heritage.

Keywords: Wayang Kulit, 2D Platformer Game, Anoman Obong, Cultural Revitalization, Young Generation.