

LAPORAN TUGAS AKHIR

**GAME PENGENALAN BUDAYA WAYANG KULIT BAGI SISWA SEKOLAH
DASAR**



YOHANES RIZKY SILVESTER

18.N2.0010

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS UNIKA SOEGIJAPRANATA SEMARANG

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR
GAME PENGENALAN BUDAYA WAYANG KULIT BAGI SISWA SEKOLAH
DASAR

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar S1



YOHANES RIZKY SILVESTER
18.N2.0010

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS UNIKA SOEGIJAPRANATA SEMARANG
2025

Abstract

Di Indonesia, salah satu bentuk budaya yang sangat kaya dan berharga adalah wayang kulit. Namun, di tengah arus perkembangan teknologi yang pesat, minat generasi muda terhadap budaya tradisional, termasuk wayang kulit, semakin menurun. Hal ini menjadi perhatian serius, terutama dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, di mana anak-anak seharusnya diperkenalkan pada warisan budaya mereka sejak dini. Salah satu solusi yang menarik adalah melalui pembuatan game edukatif. Game ini dapat menjadi media yang efektif untuk mengenalkan budaya wayang kulit dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Melalui game ini, siswa dapat belajar tentang karakter, cerita, dan nilai-nilai yang terkandung dalam wayang kulit dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu tentang bagaimana merancang sebuah game edukasi pengenalan wayang kulit menggunakan Unity 2D dan bagaimana membuat game edukasi pengenalan wayang kulit. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat game edukasi pengenalan wayang kulit untuk siswa SD

Metode yang digunakan adalah metode perancangan dan wawancara untuk mengembangkan sebuah game yang bertujuan mengenalkan budaya wayang kulit kepada siswa sekolah dasar. Penelitian ini diuji dengan metode blackbox dan metode wawancara ke 4 siswa SD kelas 6.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah perancangan game menggunakan genre adventure dan game ini terdiri dari 3 stage yaitu stage tutorial, stage pengenalan tokoh wayang dan stage quiz. Setelah melakukan pengujian black box dapat diketahui bahwa sistem yang dibuat dapat berjalan dengan baik, dan melalui pengujian melalui metode wawancara ke 4 siswa SD menunjukkan bahwa dengan memainkan game edukasi pengenalan wayang kulit dapat membuat mereka lebih tertarik pada budaya wayang kulit.

Kata kunci : siswa sd, budaya, game, unity, wayang kulit