

POTENSI MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ILUSTRASI UNTUK PENGENALAN SENI BUDAYA WAYANG KULIT PADA ANAK USIA 8-12 TAHUN

Disyacitta Az Zahra¹, Agustina Kusuma Dewi²

¹Institut Teknologi Nasional (ITENAS)

²Bandung, Indonesia

Email: disyacittaazzahra@gmail.com, agustina@itenas.ac.id

Abstract

Wayang kulit is a cultural heritage of Indonesia that holds significant philosophical, aesthetic, and historical values. However, in the current digital era, the interest of younger generations in traditional arts has been decreasing. Children aged 8-12 are at a crucial stage in character formation and cultural understanding. Interactive media based on illustrations has great potential to bridge the gap between wayang kulit art and the needs of today's digital generation. This research aims to explore public knowledge of wayang kulit and the potential of interactive educational media based on illustrations to introduce this art form to children aged 8-12. The research method used was a quantitative approach through a questionnaire involving 63 respondents, along with a literature review to strengthen the analysis. The results showed that all respondents had heard of wayang kulit, and almost half were interested in learning more about it. Interactive digital media, such as animated videos and interactive storybooks, were the respondents' preferred choices for introducing wayang kulit to children. However, challenges remain in preserving the authenticity of wayang kulit values when adapting them into modern media. Therefore, it is crucial to develop educational media that is not only engaging but also preserves the authenticity of wayang kulit's cultural values as a legacy for future generations..

Keywords: *Children, Illustration, Interactive Media, Panakawan, Traditional Arts and Cluture, Wayang Kulit*

Abstraksi

Wayang kulit merupakan warisan seni budaya Indonesia yang memiliki nilai filosofi, estetika, dan sejarah yang kuat. Namun, dalam era digital saat ini, minat generasi muda terhadap seni tradisional semakin menurun. Anak usia 8-12 tahun berada dalam usia yang krusial dalam pembentukan karakter dan pemahaman budaya. Media interaktif berbasis ilustrasi memiliki potensi besar untuk menjembatani kesenian wayang kulit dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengetahuan masyarakat mengenai wayang kulit serta potensi media edukasi interaktif berbasis ilustrasi dalam memperkenalkan kesenian ini kepada anak usia 8-12 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif melalui kuesioner yang melibatkan 63 responden, serta studi literatur untuk memperkuat analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua responden pernah mendengar tentang wayang kulit dan hampir setengahnya tertarik mempelajari wayang kulit lebih dalam. Media digital interaktif seperti video animasi dan buku cerita ilustrasi interaktif, menjadi pilihan utama

responden untuk mengenalkan wayang kulit kepada anak-anak. Meskipun begitu, terdapat tantangan dalam menjaga nilai-nilai keaslian wayang kulit saat diadaptasi ke dalam media modern. Oleh karena itu penting untuk mengembangkan media edukasi yang tidak hanya menarik, tetapi juga mempertahankan keautentikan nilai-nilai budaya wayang kulit sebagai warisan bagi generasi mendatang.

Kata Kunci: Anak-anak, Ilustrasi, Media Interaktif, Panakawan, Seni dan Budaya Tradisional, Wayang Kulit

1. PENDAHULUAN

Indonesia dikaruniai berbagai kesenian dan kebudayaan, salah satunya adalah wayang yang diakui oleh UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) pada tahun 2003 sebagai “*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*” [1]. Mengukuhkan pentingnya wayang sebagai kekayaan budaya dunia yang patut dilestarikan. Seni pertunjukan ini telah lama menjadi media untuk menyampaikan cerita-cerita epik yang memberikan ajaran etis tentang perilaku baik dan buruk. Setiap tindakan tokoh wayang dalam cerita yang dimainkan sering kali digunakan sebagai cermin untuk memahami makna kehidupan [2].

Pada era modern saat ini yang didominasi oleh teknologi dan media digital, apresiasi terhadap seni tradisional seperti wayang kulit mulai terkikis, terutama di kalangan generasi muda. Kesenian tradisional seperti wayang kulit kini terancam terlupakan karena arus budaya global yang lebih dominan. Hal ini didukung oleh hasil survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2023, hanya sekitar 11,19% generasi muda yang bepergian untuk menonton pertunjukan kesenian [3]. Hal ini menunjukkan bahwa minat terhadap kesenian tradisional sangat rendah dan penting untuk mengenalkan wayang kulit kepada generasi muda sejak dini.

Anak-anak merupakan masa terbaik untuk mempelajari ilmu dan keterampilan tertentu, mereka juga merupakan pewaris kekayaan budaya Indonesia, sehingga penting bagi mereka untuk mengenal, menghargai, dan mencintai warisan budaya negara Indonesia. Anak-anak usia 8-12 tahun berada pada fase perkembangan kognitif yang kritis, di mana mereka mulai membentuk pemahaman tentang dunia di sekitar mereka [4]. Mereka sedang dalam tahap pembentukan identitas diri dan nilai moral. Dengan memaparkan informasi tentang cerita dan tokoh pewayangan yang banyak memberikan nilai-nilai kehidupan, hal ini dapat berperan dalam perkembangan moral anak sekaligus mengokohkan identitas budaya lokal dan membantu mereka tumbuh dengan kesadaran budaya yang kuat.

Pada saat ini, ada berbagai macam media yang memperkenalkan wayang kulit yang tersegmentasi ke anak-anak, seperti pagelaran wayang kulit, buku cerita, video animasi, aplikasi ensiklopedia. Namun, keterlibatan anak secara langsung masih terbatas dan menjadi perhatian utama. Keterlibatan langsung dalam proses belajar dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi tentang wayang kulit, karena anak-anak

tidak hanya membaca tetapi juga berinteraksi dengan media pembelajaran. Upaya pelestarian budaya tradisional tidak dapat mengandalkan metode konvensional yang bersifat pasif. Dibutuhkan pendekatan inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan minat anak-anak saat ini, guna menjembatani mereka dengan budaya tradisional, seperti media interaktif berbasis ilustrasi. Media interaktif berbasis ilustrasi dapat menyajikan wayang kulit dalam format yang lebih menarik. Elemen interaktif yang ada, tidak hanya menyajikan visual tetapi memungkinkan anak-anak untuk terlibat langsung dalam cerita [5].

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya melestarikan seni wayang kulit sekaligus memperkenalkannya kepada generasi muda dengan pendekatan yang sesuai perkembangan zaman. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi preferensi media interaktif yang efektif dalam meningkatkan minat anak-anak terhadap cerita dan tokoh wayang kulit melalui penggunaan media edukasi yang interaktif dan menarik. Adanya media edukasi yang menyenangkan bagi anak-anak adalah langkah penting untuk memperkenalkan seni wayang kulit. Upaya ini tidak hanya membantu anak memahami seni dan budaya tradisional, tetapi juga berkontribusi dalam pelestarian kesenian wayang kulit itu sendiri. UNESCO menyatakan bahwa mengenalkan budaya kepada anak-anak sejak usia dini berperan penting dalam membentuk rasa hormat dan pemahaman mereka terhadap warisan budaya [6].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Wayang Kulit

Berdasarkan KBBI, wayang adalah boneka yang menyerupai manusia dan terbuat dari kulit, kayu, atau bahan lainnya, yang digunakan dalam pertunjukan drama tradisional di daerah seperti Bali, Jawa, dan Sunda. Wayang kulit dimainkan oleh seorang dalang. Secara harfiah, wayang kulit berarti bayangan yang dihasilkan oleh boneka-boneka saat dipertunjukkan. Boneka tersebut diterangi oleh lampu (*blencong*) yang menghasilkan bayangan yang kemudian ditangkap di layar (*kelir*) [7].

Dr. G.A.J. Hazeau, seorang ahli sejarah berkebudayaan Belanda, dalam disertasinya yang berjudul *Bijdrage Tot De Ke Kennis Van Het Javaansche Tooneel* (1897), meyakini bahwa wayang adalah pertunjukan asli dari Jawa. Dr. Hazeau juga mendefinisikan wayang sebagai *walulang inukir*, yaitu kulit yang diukir, yang bayangannya terlihat di *kelir* [8].

2.2. Panakawan

Panakawan secara harfiah artinya “abdi penunggu”. Dalam konteks wayang, istilah Panakawan merujuk pada sekelompok kecil tokoh laki-laki lucu dengan penampilan aneh yang berperan sebagai pengikut pahlawan utama. Panakawan terdiri dari empat tokoh yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Namun pada Wayang Kulit Cirebon, panakawan terdapat 9 tokoh, yaitu Semar, Udawala (Petruk), Gareng, Bagong, Ceblok, Bitarota, Bagal Buntung, Cungkring, dan Curis [9]. Bentuk tubuh mereka yang aneh mencerminkan

karakter masyarakat Jawa pada saat itu, yang bersikap bersahaja dan ceria [10]. Tokoh Panakawan tidak dapat ditemukan dalam Kitab Mahabarata maupun Ramayana, karena tokoh-tokoh ini asli Indonesia. Kehadiran mereka dalam dunia pewayangan bukan hanya sebagai elemen tambahan, tetapi memiliki peran penting dalam alur cerita. Panakawan berfungsi sebagai pembawa pesan konsep religi dan filsafat dalam cerita wayang [9], sehingga mereka menjadi karakter esensial yang memperkaya makna di balik alur cerita pewayangan.

2.3. Revitalisasi Budaya

Revitalisasi adalah usaha untuk menghidupkan kembali atau memberikan “vitalitas” pada sesuatu yang masih memiliki nilai atau makna penting, sehingga keberadaannya perlu dipertahankan dan dikembangkan lebih lanjut [11]. Soedrasono menjelaskan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi keberlangsungan atau kemunduran seni pertunjukan sangat beragam. Beberapa penyebabnya termasuk perubahan dalam bidang politik, masalah ekonomi, perubahan selera masyarakat, serta ketidakmampuan seni pertunjukan untuk bersaing dengan hiburan bentuk lainnya yang lebih modern atau lebih diminati masyarakat [11].

2.4. Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan alat atau sarana yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Keterlibatan anak secara langsung dalam proses belajar dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi tentang hal yang dipelajari. Salah satu keuntungan utama media pembelajaran interaktif adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi dalam bentuk visual dan multimedia yang beragam. Visualisasi yang mendalam serta konten multimedia dapat membantu pelajar memahami konsep-konsep yang rumit dengan lebih mudah. Media interaktif ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar [5].

2.5. Seni Ilustrasi

Seni ilustrasi merupakan bentuk ekspresi visual yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan, emosi, atau cerita melalui gambar. Ilustrasi memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan yang lebih mudah dipahami oleh pembaca, menggabungkan estetika dan fungsi komunikasi [12]. Ilustrasi dapat berperan sebagai panduan, arahan, atau pelengkap dalam memudahkan pemahaman terhadap suatu objek atau konsep. Tidak terbatas pada gambar yang dibuat secara manual, ilustrasi mencakup segala bentuk visual yang mampu menggambarkan suatu entitas, sehingga membantu dalam proses penyampaian informasi [13].

Buku anak berfungsi sebagai pintu gerbang menuju dunia literasi dan sastra. Untuk mencapai hal ini, ilustrasi memainkan peran penting dalam menggerakkan literasi anak. Buku cerita anak yang dilengkapi ilustrasi menarik dapat menarik perhatian anak untuk membaca secara mandiri. Meskipun kemampuan membaca yang terbatas, ilustrasi

membantu mereka memahami cerita secara visual. Dengan adanya buku cerita yang menarik, anak-anak akan termotivasi untuk membaca, memahami, menyelesaikan kisah yang ada di dalamnya dan akan terdorong untuk mencari buku lain [14].

2.6. Perkembangan Anak usia 8-12 Tahun

Anak-anak usia 8-12 tahun berada pada tahap perkembangan ketiga yang disebut tahap operasional konkret (*Concrete Operational Stage*). Mereka mulai berpikir dengan cara yang lebih logis daripada secara intuitif, dan penerapan penalaran tersebut berfokus pada situasi yang spesifik atau konkret. Anak-anak dalam tahap ini juga mampu melakukan kegiatan berpikir yang melibatkan objek atau benda di sekitarnya [4]. Pada masa ini, anak-anak mengembangkan kemampuan kognitif yang meliputi kemampuan seperti memecahkan masalah, berpikir kritis, dan memahami konsep sebab akibat [15].

2.7. Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan permasalahan dalam artikel ini, seperti yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dan gambar dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengingat elemen-elemen penting dari materi dengan lebih mudah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak media komunikasi multimedia dibandingkan mono-media (teks saja) berdampak pada pembelajaran siswa [16].

Selain itu, penelitian [17] menyoroti pentingnya mengintegrasikan media interaktif dan multimedia untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital saat ini. Penelitian ini juga menekankan pentingnya penerapan pendekatan berbasis teknologi dalam pendidikan untuk mengakomodasi gaya belajar dan meningkatkan efektivitas pembelajaran [17].

3. METODE PENELITIAN

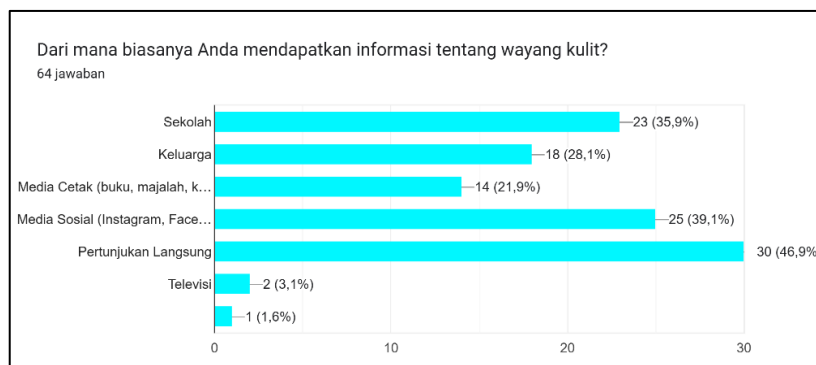
Metode penelitian adalah salah satu cara untuk mendapatkan kembali pemecahan terhadap berbagai permasalahan yang diajukan [18]. Menurut Sugiyono, metode penelitian adalah pendekatan yang bersifat ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan manfaat yang spesifik [19]. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu teknik ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan informasi terkait objek penelitian, dengan tujuan untuk memecahkan permasalahan yang ada.

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengumpulkan data primer dan pendekatan kualitatif melalui studi literatur untuk memperoleh data sekunder yang relevan dengan topik penelitian. Metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian dan analisis data dilakukan secara kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan [19].

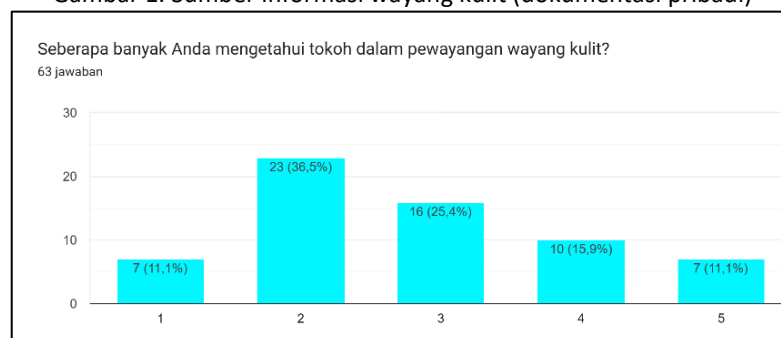
Data primer diperoleh dengan menyebarkan kuesioner melalui *Google Forms* terkait pengetahuan masyarakat tentang wayang kulit, persepsi, dan preferensi media pembelajaran interaktif kepada 63 responden dengan teknik *random sampling*. Teknik ini dipilih untuk memastikan sampel yang terpilih dapat mewakili populasi secara acak dan bebas dari bias. Untuk mendukung temuan dari data primer, penelitian ini juga melakukan studi literatur sebagai sumber data sekunder. Studi literatur dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber akademik dan referensi yang relevan, seperti jurnal, buku, dan artikel penelitian yang relevan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar kepada 63 responden, responden berasal dari wilayah Cirebon, Majalengka, Bandung, dan Bekasi. Secara umum, seluruh responden pernah mendengar atau mengetahui tentang wayang kulit, hal ini menunjukkan adanya kesadaran kolektif untuk melestarikan seni budaya tradisional. Dilihat dari gambar 1, mayoritas responden mendapatkan informasi tentang wayang kulit dari dua sumber utama, yaitu melalui pendidikan di sekolah dan media sosial, yang berperan penting sebagai saluran penyebaran informasi budaya tradisional di tengah pesatnya arus digitalisasi.



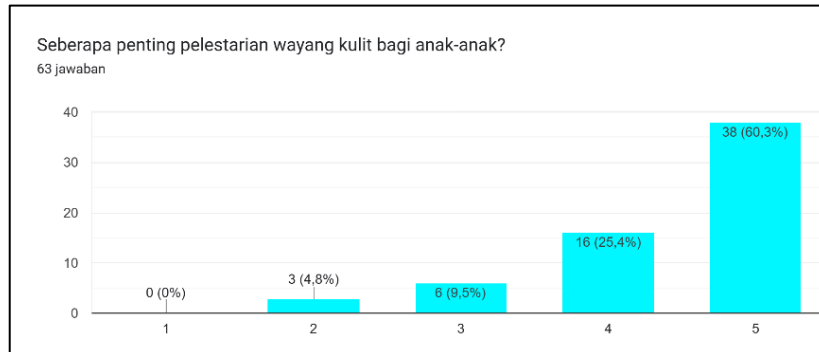
Gambar 1. Sumber informasi wayang kulit (dokumentasi pribadi)



Gambar 2. Pengetahuan responden mengenai wayang kulit (dokumentasi pribadi)

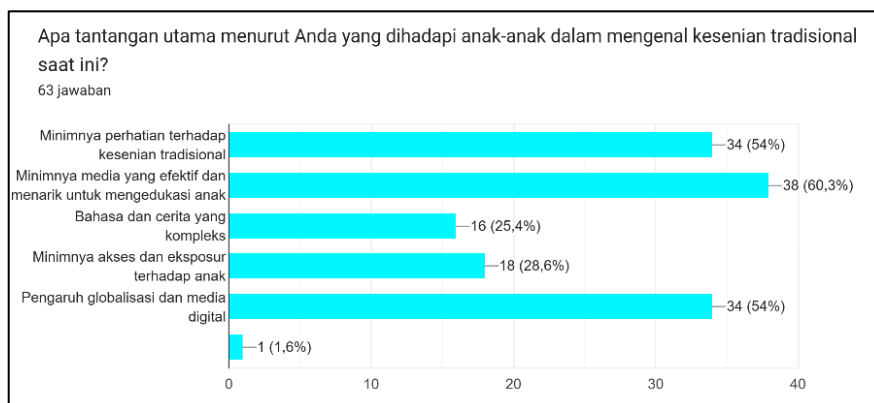
Berdasarkan gambar 2, didapati meskipun wayang kulit dikenal luas, pemahaman yang mendalam tentang tokoh-tokoh dan cerita wayang kulit masih terbatas, hanya sekitar 27% atau 17 orang dari seluruh responden yang memiliki pengetahuan yang mendalam. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan akan pendekatan yang lebih

efektif untuk menyampaikan cerita dan karakter wayang secara menarik dan mudah dipahami, terutama untuk generasi muda.



Gambar 3. Pentingnya pelestarian dan pengenalan wayang kepada anak-anak (dokumentasi pribadi)

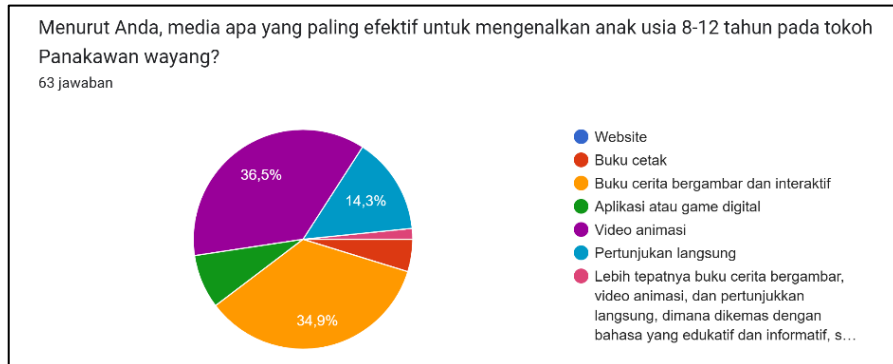
Walaupun hanya sedikit responden yang memiliki pemahaman mendalam tentang wayang kulit, sebanyak 60,3% responden sangat setuju bahwa pengenalan wayang kulit kepada anak-anak adalah hal penting sebagai upaya pelestarian budaya sebagaimana yang ditunjukkan dalam gambar 3. Pendapat ini menunjukkan kesadaran masyarakat akan pentingnya mewariskan budaya lokal kepada generasi berikutnya agar nilai-nilai budaya wayang kulit tidak hilang di tengah pengaruh budaya asing.



Gambar 4. Tantangan utama yang dihadapi anak-anak dalam mengenal kesenian tradisional (dokumentasi pribadi)

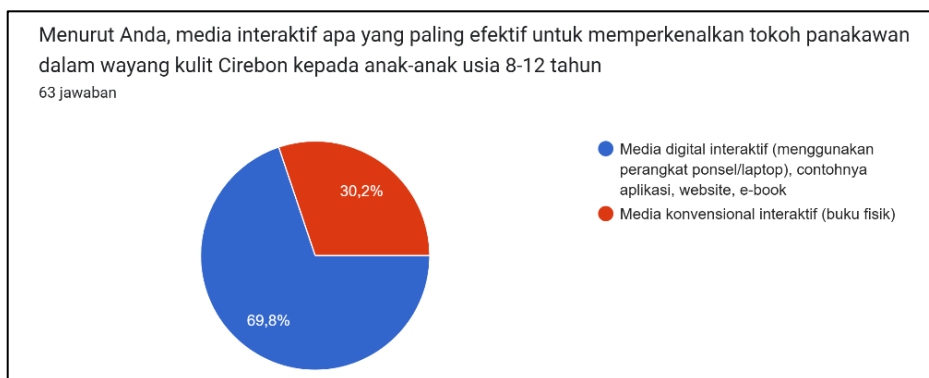
Meskipun ada dukungan untuk mengenalkan wayang kulit kepada anak-anak, pada gambar 4, responden juga menyoroti tantangan yang signifikan dalam mengenalkan kesenian tradisional kepada anak-anak. Tantangan yang dihadapi anak-anak dalam mengenal kesenian tradisional ini adalah minimnya media yang efektif dan menarik untuk edukasi. Selain itu, pengaruh globalisasi dan media digital serta kurangnya perhatian terhadap kesenian tradisional menjadi faktor yang memperburuk situasi ini. Globalisasi membuat minat anak-anak cenderung menuju arah modern dan populer daripada klasik dan tradisional. Sedangkan media digital sering kali digunakan untuk tujuan rekreasi semata tanpa memberi manfaat edukatif yang substansial. Akhirnya, kurangnya perhatian

terhadap kesenian tradisional membuat anak-anak kurang tertarik untuk menjelajahi warisan budaya leluhur.



Gambar 5. Media yang paling efektif untuk mengenalkan anak usia 8-12 tahun pada cerita dan tokoh Panakawan wayang (dokumentasi pribadi)

Berdasarkan hasil dari gambar 5, media yang paling efektif untuk mengenalkan seni budaya wayang kulit kepada anak usia 8-12 tahun, mayoritas responden memilih video animasi (36%) dan buku cerita ilustrasi interaktif (34,9%) sebagai sarana yang paling menarik. Hal ini tidak mengejutkan, mengingat bahwa anak-anak di era digital sangat responsif terhadap media visual dan interaktif yang dapat menyajikan cerita dengan cara yang lebih menarik dan mudah dimengerti. Pilihan pertunjukan langsung (14%) juga menunjukkan minat terhadap pengalaman budaya yang autentik, meskipun persentasenya lebih rendah. Aplikasi atau game (7,9%) dan buku cetak (4,8%) lebih jarang dipilih, menunjukkan bahwa meskipun media digital populer, bentuk aplikasi yang lebih interaktif atau konten dalam format cetak tradisional tidak dianggap cukup menarik bagi sebagian besar responden dalam konteks ini.



Gambar 6. Media interaktif yang paling efektif untuk mengenalkan anak usia 8-12 tahun pada cerita dan tokoh Panakawan wayang (dokumentasi pribadi)

Dari perspektif pilihan antara media digital dan konvensional pada gambar 6, sekitar 69,8% responden lebih memilih media digital interaktif yang dapat diakses melalui ponsel atau laptop. Mayoritas responden memilih media digital interaktif karena mengikuti perkembangan zaman. Anak-anak usia 8-12 tahun saat ini lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget, dan akses terhadap media digital dianggap lebih mudah dibandingkan dengan media konvensional. Di sisi lain, sebanyak 30,2% responden

yang memilih media konvensional beralasan bahwa media ini dapat mengurangi gangguan dan membantu anak lebih fokus, yang diharapkan dapat meningkatkan informasi yang dapat diperoleh anak. Selain itu, menggunakan media konvensional juga dipandang sebagai upaya untuk melestarikan budaya literasi serta meminimalisir penggunaan dan kecanduan anak terhadap media digital. Aktivitas non-digital seperti membaca buku cetak dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa dan imajinasi anak-anak.

Salah satu keuntungan utama media digital interaktif adalah kemampuan untuk menggabungkan konten edukatif dengan narasi sederhana yang menghibur. Selain itu, media digital lebih sesuai dengan cara anak-anak yang berinteraksi dengan teknologi sehari-hari. Media digital juga dapat meningkatkan motivasi anak untuk memiliki antusiasme yang tinggi sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif. Namun penggunaan media pembelajaran digital yang sangat mengandalkan teknologi juga meningkatkan potensi risiko ketergantungan pada teknologi [20].

5. KESIMPULAN

Seluruh responden mengenal wayang kulit, namun hanya 27% yang memiliki pengetahuan mendalam tentang tokoh dan cerita wayang kulit. Sebagian besar responden (75,7%) setuju bahwa pengenalan wayang kulit kepada anak-anak usia 8-12 tahun penting untuk pelestarian budaya tradisional. Tantangan utama dalam memperkenalkan wayang kulit kepada anak-anak meliputi kurangnya media edukasi yang menarik pengaruh globalisasi dan media digital, serta minimnya perhatian terhadap kesenian tradisional. Video animasi (36,5%) dan buku cerita ilustrasi interaktif (34,9%) dipilih sebagai media yang paling efektif untuk mengenalkan wayang kulit kepada anak-anak. Sebanyak 69,8% responden lebih memilih media digital interaktif untuk edukasi wayang, sementara 30,2% memilih media konvensional yang dianggap memiliki keunggulan dalam menjaga fokus anak.

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi preferensi media yang relevan dengan kecenderungan anak-anak saat ini, serta memberikan panduan media edukasi yang menarik untuk mengenalkan wayang kulit kepada anak-anak. Penggunaan survei dengan metode *random sampling* memungkinkan data yang diperoleh menjadi representatif dan memberikan gambaran umum mengenai minat serta kebutuhan anak-anak terhadap media edukasi wayang. Penelitian ini menghasilkan data tingginya persentase responden yang setuju akan pentingnya pengenalan wayang kulit pada anak-anak yang menunjukkan adanya kesadaran tinggi untuk melestarikan budaya tradisional.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan responden yang terbatas, sehingga hasil yang didapat mungkin tidak sepenuhnya mewakili populasi yang lebih besar. Media yang diusulkan berdasarkan hasil kuesioner belum diuji coba secara langsung, sehingga efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman anak tentang wayang kulit masih belum dapat dibuktikan secara nyata. Kekurangan yang ditemui dari hasil kuesioner salah satunya yaitu media edukasi yang menarik, efektif, dan interaktif

untuk mengenalkan seni dan budaya tradisional kepada anak-anak masih sangat minim, sehingga proses pengenalan budaya menjadi kurang optimal.

Pengenalan wayang kulit kepada anak-anak tidak dapat dipisahkan dari tantangan yang dihadapi di era modern ini. Berdasarkan hasil survei, meskipun banyak yang menyadari akan pentingnya pelestarian seni budaya wayang kulit, pengaruh modernisasi dan globalisasi dapat membuat anak-anak semakin merasa asing dengan warisan tradisional. Teknologi digital sebagai media edukasi memunculkan tantangan tersendiri dalam penggunaannya, terutama dalam menjaga nilai-nilai asli cerita dan karakter dari seni wayang saat diadaptasi ke dalam bentuk modern dan interaktif. Perubahan media ini meningkatkan risiko penafsiran yang tidak selalu sesuai dengan makna asli dari tokoh-tokoh wayang dan ceritanya. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif untuk edukasi wayang kulit harus dibarengi dengan upaya menjaga keaslian serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Hal ini menjadi rekomendasi penting bagi penciptaan produk edukasi digital interaktif yang tidak hanya menarik dan relevan bagi generasi muda, tetapi juga tetap dapat mempertahankan warisan budaya wayang kulit dalam bentuknya yang autentik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] UNESCO, "Wayang puppet theatre." [Online]. Available: <https://ich.unesco.org/en/RL/wayang-puppet-theatre-00063>
- [2] A. D. Nirwanasyah, A. Kurniawan, and A. K. Dewi, "Pengenalan Goro-Goro/Gara-Gara Wayang Kulit Kepada Generasi Muda Melalui Perancangan Video Dokumenter," *FAD*, pp. 1–14, 2023, [Online]. Available: <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/2051>
- [3] Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat, *STATISTIK PEMUDA INDONESIA 2023*, 21st ed. Badan Pusat Statistik, 2023. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/12/29/18781f394974f2cae5241318/statistik-pemuda-indonesia-2023.html>
- [4] J. W. Santrock, *Children: Fourteenth Edition*. New York: McGraw-Hill Education, 2019. [Online]. Available: <https://www.mheducation.com/unitas/highered/sample-chapters/9781260073935.pdf>
- [5] F. T. S. Utomo, "INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 02, no. 2, pp. 104–116, 2023, [Online]. Available: <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10066>
- [6] UNESCO, "Warisan Budaya Takbenda dan Pembangunan Berkelanjutan," *Waris. Budaya dan Pembang. Berkelanjutan*, pp. 1–16, 2018.
- [7] Darmoko, "Buku Pedoman Pewayangan yang Berperspektif. Jakarta: Lembaga Perlindungan Saksi dan Korban (LPSK).," 2010.
- [8] G. A. J. Hazeu, *Bijdrage tot de kennis van het Javaansche tooneel*. 1897.
- [9] SENAWANGI, *Ensiklopedia Wayang Indonesia*. 1999.
- [10] B. R. O. Anderson, *Mitologi dan Toleransi Orang Jawa*. 2008.
- [11] Soedarsono, "Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi," *Direktorat Jenderal Pendidik. Tinggi, Dep. Pendidik. dan Kebud.*, 1999.

- [12] S. Salam, *SENI ILUSTRASI: ESENSI-SANG ILUSTRATOR-LINTASAN-PENILAIAN*. Badan Penerbit UMN, 2017. [Online]. Available: <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/11768>
- [13] S. Subhekti, A. Kurniawan, and A. K. Dewi, "Perancangan Buku Ilustrasi Visualisasi Gurindam Dua Belas Karya Raja Ali Haji," *Desain Komun. Vis.* 2021, pp. 1–15, 2022, [Online]. Available: <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/1136>
- [14] G. Evelyn, *PANDUAN MENGILUSTRASI DAN MENDESAIN CERITA ANAK UNTUK TENAGA PROFESIONAL*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020. [Online]. Available: [https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/Panduan Ilustrasi Cerita Anak--EditWen-atakrama.pdf](https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/Panduan%20Ilustrasi%20Cerita%20Anak--EditWen-atakrama.pdf)
- [15] A. E. Epperson, "Cognitive and Psychological Development," pp. 1–3, 2023, doi: 10.1016/b978-0-12-818872-9.00201-6.
- [16] D. N. Angwin, S. Cummings, and U. Daellenbach, "How the multimedia communication of strategy can enable more effective recall and learning," *Acad. Manag. Learn. Educ.*, vol. 18, no. 4, pp. 527–546, 2019, doi: 10.5465/amle.2018.0066.
- [17] L. Huseinović, "The relationship between digital competency, learning styles and learners' perception of traditional versus technology-assisted language learning," *MAP Educ. Humanit.*, vol. 3, no. 1, pp. 17–30, 2022, doi: 10.53880/2744-2373.2022.2.3.17.
- [18] S. Bahry and F. Zamzam, "Model Penelitian Kuantitatif Berbasis Semamos," *deepublish*, 2014, [Online]. Available: <https://scholar.google.co.id/citations?user=SDwT06IAAAAJ&hl=id>
- [19] Sugiyono, "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D," *Penerbit CV. Alf. Bandung*, 2013.
- [20] A. Yuniarti, Titin, F. Safarini, I. Rahmadia, and S. Putri, "MEDIA KONVENSIONAL DAN MEDIA DIGITAL," *J. Educ. Technol.*, vol. 4, pp. 84–95, 2023.