

Abstrak

Keberadaan wayang sekarang jarang ditemukan di tengah masyarakat Indonesia khususnya anak-anak Indonesia. Padahal wayang adalah salah satu karya Indonesia yang mengandung nilai-nilai budaya dan pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. wayang juga mengandung unsur-unsur cerita leluhur seperti rama dan sinta, cerita mengajarkan untuk bersikap kerja keras, selalu berusaha, dan semangat. Beberapa contoh wayang di Indonesia seperti wayang kulit, wayang golek, wayang klitik, wayang beber dan wayang wong ini adalah wayang-wayang yang ada di Indonesia.

Wayang memiliki pesan yang kuat dalam kehidupan masyarakat baik dalam dibidang social maupun pendidikan. Keberadaan wayang yang semakin tergusur dengan budaya baru dari luar negeri yang masuk inilah yang menjadikan pegangan dalam usulan program penelitian yang berbasis kebudayaan ini. Karena dapat diketahui bahwa kedudukan wayang memiliki peranan sebagaipenerang hatibagi masyarakt untuk lebih mencintai dan melestarikan budaya negeri sendiri, dank arena menurut pengamatan penulis penduduk sekarang ini cenderung mengikuti, dan mengembangkanbudaya dari luar yang masuk ke Indonesia. Agar budaya kita tidak punah maka perlu adanya *development culture*.

Target dari K-wayang adalah usia 7 hingga 10 tahun tetapi tidak menutup kemungkinan dimainkan oleh semua kalangan. Dengan adanya *game* yang berbentuk 2D dan mementaskan wayang dapat digunakan di *desktop* ini , kami berharap wawasan masyarakat terhadap kekayaan Indonesia dan budaya leluhur semakin bertambah dan mampu melekat sehingga kecintaan terhadap Indonesia pun bertambah.

Kata kunci: game pertualangan; wayang; desktop; Augmented Reality; Simulasi; Kinect.