

**PANDAWA LIMA
GAME PEWAYANGAN LEGENDA MAHABHARATA
UNTUK PENGENALAN BUDAYA INDONESIA**

**PANDAWA LIMA
WAYANG GAMES LEGEND OF MAHABHARATA
TO INTRODUCE INDONESIAN CULTURE**

Agung Wardhana Z Nasution

Prodi D3 Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom
agungwardhananazt@gmail.com

Abstrak

Teknologi yang terus berkembang mengakibatkan perkembangan budaya semakin tidak terkendali. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa sangat sulit untuk memisahkan kehidupan manusia dengan teknologi. Hal tersebut mengakibatkan berbagai pengaruh timbul. Untuk mengantisipasi pengaruh negatif yang muncul akibat perkembangan teknologi, harus menumbuhkan semangat nasionalisme yang tangguh dengan mencintai produk dalam negeri dan mencintai budaya bangsa sejak dini. Untuk menumbuhkan rasa cinta kebudayaan Indonesia kepada para penerus bangsa dibuatlah game mobile Pandawa Lima yang merupakan game pewayangan pada platform Android yang dibuat untuk pengenalan budaya Indonesia. Melalui game diharapkan cerita Mahabharata dapat tersampaikan sehingga masyarakat dapat mengingat dan mengetahui cerita tentang perwayangan di Indonesia.

Kata kunci: Game mobile, Pandawa Lima, teknologi, android, pengenalan, budaya

Abstract

Evolving technology led to the development of culture increasingly unmanageable. But it is undeniable that it is very difficult to separate human life with technology. This resulted in a wide range of influences arise. To anticipate the negative effects that arise as a result of technological developments, should foster the spirit of nationalism that is tough to love domestic products and love the culture of the nation early on.

To foster a sense of love Indonesian culture to the nation's next Pandawa Lima made mobile game which is a wayang games on the Android platform made for the introducing of Indonesian culture. Through the game is expected Mahabharata can be delivered so that people can remember and know the story of Wayang in Indonesia.

Keyword: mobile game, the Pandawa Lima, technology, android, introduction, culture.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya adalah bentuk jamak dari kata budi dan daya yang berarti cinta, karsa, dan rasa manusia. Budaya yang dikembangkan oleh manusia akan berdampak pada lingkungan tempat kebudayaan itu berkembang. Kebudayaan dapat mengalami perubahan dan perkembangan sesuai dengan kemajuan manusia itu sendiri. Perubahan kebudayaan dapat dilakukan dengan adanya pengaruh dari faktor-faktor di sekelilingnya. Salah satunya adalah teknologi. Saat pertumbuhan teknologi sudah semakin pesat, hal itu dapat dilihat pada kehidupan sehari-hari. Orang dewasa hingga anak-anak sudah sangat tergantung dengan teknologi, misalnya telepon genggam canggih atau gadget. Gadget digunakan tidak hanya untuk berkomunikasi jarak jauh namun digunakan juga untuk hiburan. Menurut survei yang telah dilakukan

penulis, 7 dari 10 anak lebih memilih menggunakan gadget untuk bermain game seperti GetRich, Clash of Clans, Hayday daripada menyaksikan pertunjukan pewayangan.

Hal yang ditakuti dengan adanya perubahan kebudayaan tersebut yaitu tidak adanya kontrol atau kendali pada perilaku mereka, kebudayaan Indonesia dapat terlupakan. Salah satunya adalah kebudayaan wayang. Saat ini pagelaran wayang sudah jarang dilakukan. Padahal wayang merupakan salah satu warisan peninggalan leluhur. Sehingga banyak anak-anak hingga orang dewasa khususnya yang berdomisili di Pulau Jawa belum mengetahui cerita pewayangan.

Oleh karena itu, untuk mengenalkan kebudayaan sembari mengingatkan mereka untuk melestarikan kebudayaan Indonesia, maka direncanakanlah pembuatan game pewayangan berjudul Pandawa Lima yang dikemas secara interaktif agar para penerus bangsa dapat mengenal

pewayangan dan mengingatkan kembali kisah pewayangan ke kalangan masyarakat Indonesia.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- 1) bagaimana membuat skenario *design game* pewayangan Pandawa Lima yang interaktif dan memiliki pesan kuat untuk kampanye budaya?
- 2) bagaimana mengimplementasikan *design game* Pandawa Lima ke dalam bentuk game berbasis android?.

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan batasan masalah dari aplikasi Proyek Akhir yang dibuat:

- 1) *Game* Pandawa Lima diimplementasikan pada smartphone berbasis Android.
- 2) Target user dalam *game* Pandawa Lima adalah anak-anak usia 6 – 12 tahun.
- 3) Mengangkat kisah pewayangan Jawa mengenai asal mula terjadinya perang Mahabharata.
- 4) Karakter permainan berfokus kepada perspektif Yudistira.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah:

- 1) membuat skenario design game pewayangan Pandawa Lima yang interaktif dan memiliki pesan kuat untuk kampanye budaya
- 2) mengimplementasikan design game Pandawa Lima ke dalam bentuk game berbasis android.

2. TEORI PENUNJANG

2.1 Wayang

Wayang merupakan kekayaan budaya yang bernilai tinggi. Dalam wayang, berbagai macam bentuk kesenian seperti seni sastra, seni suara, seni musik, dan seni rupa digabungkan menjadi satu sehingga tercipta sebuah pertunjukan yang indah, menarik, dan padat makna. Bagi orang Jawa, wayang merupakan cermin dari sifat dan kelakuan manusia [1].

Diperkirakan seni pewayangan dibawa masuk oleh pedagang India. Namun, kejeniusan lokal dan kebudayaan yang ada sebelum agama Hindu menyebar, bersatu dengan perkembangan seni pertunjukan yang masuk memberi warna tersendiri pada seni pertunjukan di Indonesia. Sampai saat ini, catatan awal yang bisa didapat tentang pertunjukan wayang berasal dari Prasasti Balitung di Abad ke 4 yang berbunyi si Galigi mawayang.

Ketika agama Hindu masuk ke Indonesia dan menyesuaikan kebudayaan yang sudah ada, seni pertunjukan ini menjadi media efektif menyebarkan agama Hindu. Pertunjukan wayang menggunakan cerita Ramayana dan Mahabharata.

Demikian juga saat masuknya Islam, ketika pertunjukan yang menampilkan “Tuhan” atau “Dewa” dalam wujud manusia dilarang, munculah

boneka wayang yang terbuat dari kulit sapi, dimana saat pertunjukan yang ditonton hanyalah bayangannya saja [2].

2.2 Pandawa

Menurut Wikipedia Legenda Mahabharata identik dengan tokoh pewayangan Pandawa dan Kurawa. Pandawa itu sendiri berasal dari bahasa Sansakerta secara harfiah berarti anak Pandu yaitu salah satu Raja Hastinapura dalam wiracarita Mahabharata. Dengan demikian, maka Pandawa merupakan putra mahkota kerajaan tersebut. Pandawa adalah tokoh protagonis sedangkan tokoh antagonis diperankan oleh Kurawa, yaitu putera Destrarastra, saudara ayah mereka Pandu. Menurut susastra Hindu (Mahabharata), setiap anggota Pandawa merupakan penitisan dari Dewa tertentu.

1. Yudistira titisan dari Dewa Yama, dewa akhirat. Yudistira merupakan saudara tertua dari Pandawa. Ia terlahir dari rahim Dewi Kunti. Sifatnya sangat bijaksana, tidak memiliki musuh, dan hampir tak pernah berdusta seumur hidupnya. Memiliki moral yang sangat tinggi dan suka memaafkan serta suka mengampuni musuh yang sudah menyerah. Yudistira memiliki julukan diantaranya:

- Dhramasuta atau putra Dharma,
- Ajathasatru atau yang tidak memiliki musuh
- Bharata atau keturunan Maharaja Bharata.

2. Bima titisan dari Dewa Bayu, dewa angin Bima merupakan putra kedua Dewi Kunti dengan Raja Pandu. Bima dalam bahasa Sansakerta berarti "mengerikan". Ia merupakan penjelmaan dari Dewa Bayu sehingga memiliki nama julukan Bayusutha. Bima adalah tokoh yang sangat kuat, lengannya panjang, tubuhnya tinggi, dan berwajah paling sangar di antara saudara-saudaranya. Meskipun demikian, ia memiliki hati yang baik. Pandai memainkan senjata gada. Senjata gadanya bernama Rujakpala. Bima juga gemar makan sehingga dijuluki Werkudara. Dalam pewayangan Jawa, dua putranya yang lain selain Gatotkaca ialah Antareja dan Antasena.

3. Arjuna titisan dari Dewa Indra, dewa perang Arjuna merupakan putra bungsu Dewi Kunti dengan Raja Pandu. Dalam bahasa Sansakerta memiliki arti "yang bercahaya". Ia merupakan penjelmaan dari Dewa Indra, Sang Dewa perang. Arjuna memiliki kemahiran dalam ilmu memanah dan dianggap sebagai ksatria terbaik oleh gurunya Drona. Arjuna memiliki beberapa julukan diantaranya:

- Dhananjaya atau perebut kekayaan
- Kirti atau yang bermahkota indah

4. Nakula titisan dari dewa kembar Aswin Nakula merupakan salah satu putera kembar pasangan Dewi Madrim dan Raja Pandu. Ia merupakan penjelmaan Dewa kembar bernama Aswin, Sang Dewa pengobatan. Saudara kembarnya bernama Sadewa, yang lebih kecil darinya, dan merupakan penjelmaan Dewa Aswin juga. Setelah kedua orangtuanya meninggal, ia bersama adiknya diasuh oleh Dewi Kunti, istri Raja Pandu yang lain. Dalam penyamaran di Kerajaan Matsya yang dipimpin oleh Raja Wirata, Nakula berperan sebagai pengasuh kuda.

5. Sadewa titisan dari dewa kembar Aswin

Sadewa merupakan salah satu putera kembar pasangan Madrim dan Pandu. Saudara kembarnya bernama Nakula, yang lebih besar darinya, dan merupakan penjelmaan Dewa Aswin juga. Sadewa adalah orang yang sangat rajin dan bijaksana. Sadewa juga merupakan seseorang yang ahli dalam ilmu astronomi. Yudistira pernah berkata bahwa Sadewa merupakan pria yang bijaksana, setara dengan Brihaspati, guru para Dewa. Ia giat bekerja dan senang melayani kakak-kakaknya. Dalam penyamaran di Kerajaan Matsya yang dipimpin oleh Raja Wirata, ia berperan sebagai pengembala sapi [3].

2.3 Kurawa

Menurut Wikipedia Kurawa dalam bahasa sansakerta berarti keturunan Kuru. Dalam budaya pewayangan Jawa, istilah ini merujuk kepada kelompok antagonis dalam wiracarita Mahabharata yang merupakan musuh para Pandawa. Istilah Kurawa dalam wiracerita Mahabharata memiliki dua pengertian [4]:

- Arti Luas

Kurawa merujuk kepada seluruh keturunan Kuru. Kuru adalah nama seorang maharaja yang merupakan keturunan Bharata, dan menurunkan tokoh-tokoh besar dalam wiracarita Mahabharata. Dalam pengertian ini, Pandawa juga termasuk Kurawa dan kadangkala disebut demikian dalam Mahabharata, khususnya pada beberapa bagian awal.

- Arti Sempit

Kurawa merujuk kepada garis keturunan Kuru yang lebih tua. Istilah ini hanya terbatas untuk anak-anak Destrarastra, sebab Dretarastra merupakan putra sulung Wicitrawirya keturunan Raja Kuru, yang berhak menjadi raja menurut urutan kelahiran namun digantikan oleh adiknya Pandu karena Destrarastra buta. Istilah ini tidak mencakup anak-anak Pandu, yang mendirikan garis keturunan baru, yaitu para Pandawa.

Diceritakan bahwa Gandari, istri Destrarastra, menginginkan putra. Kemudian Gandari memohon kepada Byasa, seorang pertapa sakti. Gandari pun hamil walau sudah lama mengandung, Gandari cemburu kepada Dewi Kunti yang sudah memberikan Pandu tiga orang putra. Gandari menjadi frustrasi kemudian memukul-mukul kandungannya. Setelah melalui masa persalinan, yang lahir dari rahimnya hanyalah segumpal daging.

Byasa kemudian memotong-motong daging tersebut menjadi seratus bagian dan memasukkannya ke dalam guci yang kemudian ditanam ke dalam tanah selama satu tahun. Setelah satu tahun, guci tersebut dibuka kembali dan dari dalam setiap guci, munculah bayi laki-laki. Yang pertama muncul adalah Duryudana, diiringi oleh Dursasana, dan saudaranya yang lain.

Seluruh putra-putra Dretarastra tumbuh menjadi pria yang gagah-gagah. Mereka memiliki saudara bernama Pandawa, yaitu kelima putra Pandu, saudara ayah mereka. Meskipun mereka bersaudara, Duryudana yang merupakan saudara tertua para

Kurawa, selalu merasa cemburu terhadap Pandawa, terutama Yudistira yang hendak dicalonkan menjadi raja di Hastinapura.

2.4 Drupadi

Menurut Wikipedia Drupadi adalah salah satu tokoh dari wiracarita Mahabharata. Drupadi adalah putri Prabu Drupada, raja di kerajaan Panchala. Pada kitab Mahabharata, Drupadi adalah istri para Pandawa lima semuanya. Tetapi dalam tradisi pewayangan Jawa, Drupadi hanyalah permaisuri Prabu Yudistira saja.

Dalam budaya pewayangan Jawa, khususnya setelah mendapat pengaruh Islam dan runtuhnya kerajaan Majapahit, Dewi Drupadi diceritakan agak berbeda dengan kisah dalam kitab Mahabharata versi aslinya. Dalam cerita pewayangan, Dewi Drupadi dinikahi oleh Yudistira saja dan bukan milik kelima Pandawa. Cerita tersebut dapat disimak dalam lakon Sayembara Gandamana. Dalam lakon tersebut dikisahkan, Yudistira mengikuti sayembara yang diselenggarakan Raja Drupada. Yudistira berhasil memenangkan sayembara dan akhirnya Drupadi berhasil didapatkan. Dalam tradisi pewayangan Jawa, putera Drupadi dengan Yudistira bernama Raden Pancawala. Pancawala sendiri merupakan sebutan untuk lima putera Pandawa.

Terjadinya perbedaan cerita antara kitab Mahabharata dengan cerita dalam pewayangan Jawa karena pengaruh perkembangan agama Islam di tanah Jawa. Setelah kerajaan Majapahit yang bercorak Hindu runtuh, dan munculnya Kerajaan Demak yang bercorak Islam. Pada masa itu, segala sesuatu harus disesuaikan dengan hukum agama Islam. Pertunjukan wayang yang pada saat itu sangat digemari oleh masyarakat, tidak diberantas ataupun dilarang melainkan disesuaikan dengan ajaran Islam. Menurut hukum Islam, seorang wanita tidak boleh memiliki suami lebih dari satu. Maka dari itu, para pujangga ataupun seniman Islam mengubah cerita tersebut agar sesuai dengan ajaran Islam [5].

2.5 Mahabharata

Menurut Wikipedia Secara garis besar Mahabharata mengisahkan kehidupan Prabu Sentanu. Prabu Sentanu adalah seorang raja mahsyur dari garis keturunan Sang Kuru, berasal dari Hastinapura. Ia menikah dengan Dewi Gangga yang dikutuk agar turun ke dunia, namun Dewi Gangga meninggalkannya karena Sang Prabu melanggar janji pernikahan. Hubungan Sang Prabu dengan Dewi Gangga sempat membuahkan anak yang diberi nama Dewabrata atau Bisma. Setelah ditinggal Dewi Gangga, akhirnya Prabu Santanu menjadi duda.

Pada suatu hari Sentanu jatuh cinta pada seorang anak raja nelayan bernama Setyawati. Namun ayahanda Setyawati hanya mau memberikan putrinya jika Prabu Sentanu kelak mau menobatkan anaknya dari Setyawati sebagai putra mahkota pewaris tahta dan bukannya Bisma. Karena syarat yang berat ini Sentanu terus bersedih. Melihat hal ini, Bisma yang tahu mengapa ayahnya demikian, merelakan haknya atas tahta di Barata diserahkan kepada putra yang kelak lahir dari Setyawati. Bahkan

Bisma berjanji tidak akan menuntut itu kapan pun dan berjanji tidak akan menikah agar kelak tidak mendapat anak untuk mewarisi tahta Prabu Sentanu.

Perkawinan Sentanu dan Setyawati melahirkan dua orang putra masing-masing Citranggada dan Wicitrawirya. Namun kedua putra ini meninggal dalam pertempuran tanpa meninggalkan keturunan. Karena takut punahnya keturunan raja, Setyawati memohon kepada Bisma agar menikah dengan dua mantan menantunya yang ditinggal mati oleh Wicitrawirya, masing-masing Ambika dan Ambalika. Namun permintaan ini ditolak Bisma mengingat sumpahnya untuk tidak menikah. Atas bantuan Resi Byasa, kedua istri Wicitrawirya, yaitu Ambika dan Ambalika, melahirkan masing-masing seorang putera, nama mereka Pandu (dari Ambalika) dan Destrarastra (dari Ambika).

Destrarastra terlahir buta, maka tahta Hastinapura diserahkan kepada Pandu, adiknya. Pandu menikahi Dewi Kunti dan Dewi Madrim. Dari pernikahan tersebut Pandu memiliki tiga anak dari Dewi Kunti dan dua anak dari Dewi Madrim

Kelima putera Pandu tersebut dikenal sebagai Pandawa yaitu Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Destrarastra yang buta menikahi Gendari, dan memiliki seratus orang putra dan seorang puteri yang dikenal dengan istilah Kurawa. Pandu dan Destrarastra memiliki saudara bungsu bernama Widura. Widura memiliki seorang anak bernama Sanjaya, yang memiliki mata batin agar mampu melihat masa lalu, masa sekarang, dan masa depan.

Akibat adu domba dari Sengkuni adik ipar Destrarastra, Pandu pun terlibat dalam perang melawan muridnya sendiri, yaitu seorang raja raksasa dari negeri Pringgadani bernama Prabu Tremboko. Perang ini dikenal dengan nama Pamoksa. Dalam perang itu, Tremboko gugur terkena anak panah Pandu, namun ia sempat melukai paha Pandu. Akibat luka di paha tersebut, Pandu jatuh sakit. Ia akhirnya meninggal dunia setelah menurunkan wasiat agar Hastinapura untuk sementara diperintah oleh Destrarastra sampai kelak Pandawa dewasa.

Agar tidak terjadi pertempuran sengit, Kerajaan Kuru dibagi dua untuk dibagi kepada Pandawa dan Kurawa. Kurawa memerintah Kerajaan Kuru pusat dengan ibukota Hastinapura, sementara Pandawa memerintah Kerajaan Kurujanggala (Amarta) dengan ibukota Indraprastha. Baik Hastinapura maupun Indraprastha memiliki istana megah.

Untuk merebut kekayaan dan kerajaan Yudistira, Duryudana mengundang Yudistira untuk main dadu ini atas ide Sengkuni, hal ini dilakukan sebenarnya untuk menipu Pandawa mengundang Yudistira untuk main dadu dengan taruhan. Yudistira yang gemar main dadu tidak menolak undangan tersebut dan bersedia datang ke Hastinapura.

Pada saat permainan dadu, Duryudana diwakili oleh Sengkuni sebagai bandar dadu yang memiliki kesaktian untuk berbuat curang. Permulaan permainan taruhan senjata perang, taruhan permainan terus meningkat menjadi taruhan harta kerajaan, selanjutnya prajurit dipertaruhkan, dan sampai pada puncak permainan Kerajaan menjadi taruhan, Pandawa kalah habislah semua harta dan

kerajaan Pandawa termasuk saudara juga dipertaruhkan dan yang terakhir istrinya Drupadi dijadikan taruhan.

Destrarastra merasa bahwa malapetaka akan menimpa keturunannya, maka ia mengembalikan segala harta Yudistira yang dijadikan taruhan.

Duryudana merasa kecewa karena Destrarastra telah mengembalikan semua harta yang sebenarnya akan menjadi miliknya, Selanjutnya dilakukan permainan dadu untuk yang kedua kalinya. Kali ini, siapa yang kalah harus mengasingkan diri ke hutan selama 12 tahun, setelah itu hidup dalam masa penyamaran selama setahun, dan setelah itu berhak kembali lagi ke kerajaannya. Untuk yang kedua kalinya, Yudistira mengikuti permainan tersebut dan sekali lagi ia kalah. Karena kekalahan tersebut, Pandawa terpaksa meninggalkan kerajaan mereka selama 12 tahun dan hidup dalam masa penyamaran selama setahun.

Setelah masa pengasingan habis dan sesuai dengan perjanjian yang sah, Pandawa berhak untuk mengambil alih kembali kerajaan yang dipimpin Duryudana. Namun Duryudana bersifat jahat. Ia tidak mau menyerahkan kerajaan kepada Pandawa, walau seluas ujung jarum pun. Hal itu membuat kesabaran Pandawa habis. Misi damai dilakukan oleh Sri Kresna, namun berkali-kali gagal. Akhirnya, pertempuran tidak dapat dielakkan lagi [6].

3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI

3.1 Kondisi Saat Ini

Adanya perkembangan budaya, terutama dalam hal teknologi membuat masyarakat lebih suka kebudayaan asing yang masuk ke Indonesia. Sayangnya, masyarakat Indonesia khususnya kalangan muda mulai melupakan dan menganggap bahwa kebudayaan asing lebih unggul dibandingkan dengan kebudayaan tradisional. Sehingga mereka memiliki sedikit pengetahuan mengenai kebudayaan Indonesia khususnya pewayangan. Karena pada umumnya kesenian pewayangan dilakukan semalam suntuk.

Jika dibandingkan dengan aktifitas masyarakat pada era globalisasi ini, menonton pewayangan merupakan aktifitas yang sangat melelahkan. Banyak masyarakat khususnya anak-anak yang memilih meluangkan waktu untuk beristirahat atau bermain game dengan gadgetnya.

3.2 Analisis Sistem

Analisis game ini digunakan untuk memberikan gambaran umum sistem dari game ini. Dan juga menjelaskan target user, fungsionalitas, dan target design specification. Serta beberapa penjelasan mengenai diagram yang digunakan.

3.2.1 Gambaran Umum Sistem

Pandawa Lima merupakan game offline pada platform Android yang dibuat untuk mengingatkan dan mengenalkan kebudayaan Indonesia khususnya legenda pewayangan Mahabharata. Platform Android dipilih karena banyak masyarakat Indonesia

yang menggunakan Sistem Operasi ini. Game ini dibuat dengan mengikuti sejarah yang berada di Indonesia. Pandawa Lima di tekankan pada unsur cerita, sehingga pemain harus menyelesaikan game dengan melewati tantangan dan mengumpulkan kristal agar cerita dan level selanjutnya bisa dibuka.

3.2.1.1 Target User

Target user dalam game Pandawa Lima adalah masyarakat Indonesia umur 6-12 tahun karena di anggap sudah bisa memahami dan mengerti alur cerita dari game.

3.2.1.2 Fungsionalitas Game

Fungsionalitas *game* Pandawa Lima yaitu sebagai berikut.

1) Fungsionalitas Permainan Baru

Pada fungsionalitas data permainan yang pernah dilakukan akan dihapus dan ditampilkan adegan narasi seorang dalang yang membuka pagelaran pewayangan. *User* bisa melanjutkan cerita dengan menekan *button next* ataupun melewatinya. Jika *user* menyelesaikan cerita maupun melewatinya akan ditampilkan antarmuka *level menu*.

2) Fungsionalitas Lanjutkan

Dalam fungsionalitas Lanjutkan menampilkan semua *level* yang telah dimainkan tanpa harus kembali mengulang permainan di *level* pertama. *User* dapat mengawali permainan dari *level* terakhir yang telah dimainkan.

3) Fungsionalitas Permainan

Pertama-tama *user* akan dihadapkan dengan *overlay* sederhana tentang permain. Pada *overlay* disediakan beberapa petunjuk seperti penggunaan *button navigasi left, right, jump*, maupun *attack*. Jika dalam permainan *user* mengenai musuh atau jebakan, maka kesehatan dari *user* akan berkurang. Permainan selesai apabila *user* sampai ke tujuan akhir ataupun *user* kehabisan kesehatan. Kristal di perlukan untuk membuka level berikutnya.

4) Fungsionalitas Level Menu

Bila *user* pertama kali memainkan permainan ini, setelah memilih *button main* baru Dalam fungsionalitas ini *user* akan dihadapkan pada satu panel level yang terbuka yaitu panel level 1. *User* harus memainkan level ini dan mengumpulkan Kristal untuk membuka level selanjutnya. Beli level dapat dilakukan bila permainan pada level sebelumnya sudah diselesaikan dan harga Kristal mencukupi untuk membuka level.

5) Fungsionalitas Credit

Dalam fungsional *credit* akan menampilkan nama - nama orang yang terlibat dalam pembuatan *game* ini. Baik dari pihak pengembang *game*, pembimbing Proyek Akhir rujukan *asset* yang digunakan.

6) Fungsionalitas Suara

Dalam fungsional suara *user* dapat mengubah status *sound game* dari hidup hingga mati begitu juga sebaliknya.

3.2.1.3 Target Design Spesification

• **Target Software**

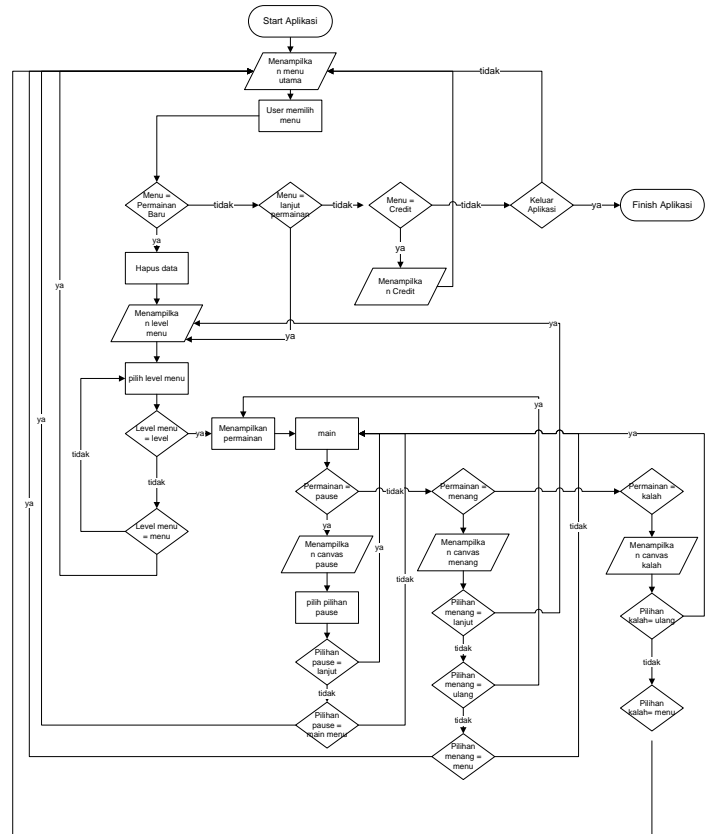
Operating System : Android
2.3.1(Gingerbread) or Higher

• **Target Hardware**

RAM : minimal 1 GB
(recomended)
Internal Storage : minimal 100 MB free
SD Card : minimal 100 MB free

3.2.2 Diagram Alir Sistem

Berikut merupakan diagram alir dari *game* Pandawa Lima



Gambar 1 – Diagram Alir Sistem Game Pandawa Lima

4. SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan *game* Pandawa Lima antara lain :

1. Masyarakat dan umumnya anak-anak dapat belajar mengetahui tentang legenda Mahabharata.
2. Berdasarkan pengujian yang dilakukan, game Pandawa Lima dapat dimainkan oleh anak-anak.
3. Berdasarkan pengujian yang dilakukan, game Pandawa Lima dapat dimainkan oleh anak-anak.

Adapun saran untuk para pembaca yang nantinya akan atau ingin mengembangkan *game* ini yaitu :

1. Pada game ini tidak menangani sistem reward, scoring maka jika ada pengembangan selanjutnya dapat ditambahkan fungsionalitas rewarding dan scoring.
2. Pandawa Lima merupakan permainan yang mengambil tokoh Yudistira sebagai perspektif utama maka jika ada pengembangan selanjutnya dapat ditambahkan perspektif lainnya.
3. Animasi, sound dan sprite pada game ini sangat minim maka jika ada pengembangan selanjutnya dapat ditambahkan.

- [1] Rahmat. (2015). *Wayang*. Diunduh pada tanggal 02 Mei 2015, dari @digilib.its Website : digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-15784-3403100027-chapter1pdf.pdf
- [2] Anonim. (2015). *Wayang*. Diakses pada tanggal 02 Mei 2015, dari Scribd Website: <http://id.scribd.com/267619954/wayang>
- [3] Anonim. (2015). *Pandawa*. Diakses pada tanggal 02 Mei 2015, dari Scribd Website: <http://id.scribd.com/267620021/Pandawa>
- [4] Anonim. (2015). *Kurawa*. Diakses pada tanggal 02 Mei 2015, dari Scribd Website: <http://id.scribd.com/267619850/Kurawa>
- [5] Anonim. (2015). *Drupadi*. Diakses pada tanggal 02 Mei 2015, dari Scribd Website: <http://id.scribd.com/267619730/Drupadi>
- [6] Anonim. (2015). *Mahabharata*. Diakses pada tanggal 02 Mei 2015, dari Scribd Website: <http://id.scribd.com/267619730/Mahabharata>