

Pandawa Lima
Game Pewayangan Legenda Mahabharata
Untuk Pengenalan Budaya Indonesia

Pandawa Lima
The Legend of Mahabharata Wayang Game
to Introduce Indonesian Culture

Muhammad Ahsanul Mukmin

Prodi D3 Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

ahsanmukmin@gmail.com

Abstrak

Budaya Indonesia sudah mulai dirasakan memudar sedikit demi sedikit, yang sudah mulai tergantikan dengan masuknya budaya-budaya asing. Ini adalah kondisi yang sangat disayangkan.

Pandawa Lima adalah game yang berjalan pada platform Android. Tujuan dari game ini adalah untuk mengenalkan dan menumbuhkan kembali kecintaan masyarakat Indonesia terhadap salah satu budaya Indonesia, yaitu wayang yang bersudut pada legenda Mahabharata, yang menceritakan kisah para Pandawa. Pandawa Lima dibuat untuk masyarakat Indonesia khususnya remaja dan anak-anak. Game ini bergenre 2D action-platformer yang menarik, ditambah dengan desain yang simpel dan mudah dipahami menggunakan bahasa Indonesia.

Kata kunci: Game android, Pandawa Lima, budaya, 2D, action-platformer

Abstract

Indonesian culture has begun to be felt decrease little by little, which already began to be replaced by the entry of foreign cultures. It is a condition that is very miserable.

Pandawa Lima is the game run on the Android platform. The purpose of the game is to introduce and regrow love Indonesian people against one of the Indonesian culture, is wayang (or puppet) based on Mahabharata legend, which tells the story of the Pandavas.

Pandawa Lima made for the Indonesian people, especially teenagers and children. This game is an interesting 2D action-platformer genre, plus with a simple design and easy to understand, by use Indonesian language.

Keywords: Android Game, Five Pandavas, culture, 2D action-platformer

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang sempurna, dengan anugerah akal dan pikiran. Dengan kemampuan yang dimiliki itu, manusia menciptakan karya untuk kelangsungan hidup. Hasil cipta karya, karsa, rasa itu disebut budaya. Sehingga, unsur dan wujud dari kebudayaan tersebut menjadi bukti pemaksimalan anugerah yang diberikan Tuhan. Pemikiran manusia telah berkembang dengan pesat, maju dari masa ke masa. Hal itu membuat kemajuan dan perubahan untuk menciptakan budaya yang berkembang. Teknologi adalah bentuk dari perkembangan budaya tersebut.

Teknologi yang berkembang dengan pesat, meliputi berbagai aspek kehidupan manusia. Sulit untuk memisahkan kehidupan manusia dengan teknologi, bahkan sudah merupakan suatu kebutuhan. Gadget yang merupakan produk teknologi kian merebak dan menimbulkan gejala sosial baru. Tidak hanya kalangan tua, remaja dan anak-anak dengan mudah memiliki gadget. Hal ini dianggap sebagai kebutuhan dan gaya hidup.

Kemajuan teknologi mengakibatkan terciptanya globalisasi. Globalisasi tidak hanya menjanjikan manfaat, namun juga berbagai macam pengaruh negatif pun bermunculan. Seperti hilangnya identitas asli suatu negara atau bangsa. Hal ini pun yang dirasakan di Indonesia.

Yang terjadi sekarang, budaya Indonesia sudah mulai dirasakan memudar sedikit demi sedikit, yang sudah mulai tergantikan dengan masuknya budaya-budaya asing. Ini adalah kondisi yang sangat disayangkan, di mana negara-negara lain dengan sibuknya mempromosikan kebudayaan masing-masing untuk menarik perhatian calon wisatawan.

Mencintai produk dalam negeri dan budaya bangsa sendiri adalah langkah yang sangat tepat dalam mengantisipasi pengaruh negatif yang muncul akibat globalisasi. Salah satu jenis kebudayaan Indonesia yang paling penting adalah wayang.

Wayang adalah seni pertunjukkan asli Indonesia yang berkembang pesat di Pulau Jawa dan Bali. Tak ada bukti yang menunjukkan wayang telah ada sebelum agama Hindu menyebar di Asia Selatan. Diperkirakan seni pertunjukan dibawa masuk oleh pedagang India. Namun, kearifan lokal dan kebudayaan yang ada sebelum

masuknya Hindu menyatu 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.

Menurut survei sederhana oleh akun yang bernama Rapopo pada Yahoo! Answer pada 2010 tentang "Ya/Tidak Suka Menonton Wayang", dari 19 responden menjawab hanya 3 yang menyukai, 16 sisanya kurang menyukai karena tidak menarik dan membosankan [1].

Sedangkan menurut survei sederhana oleh akun bernama Dévíl Dúck pada Yahoo! Answer pada 2010 tentang "Ya/Tidak Kalau Anda Suka Main Game", dari 30 responden hanya 5 yang tidak menyukai, 25 sisanya menjawab menyukai [2]. Hal ini menjadi sesuatu hal yang menyedihkan bagi bangsa Indonesia.

Oleh karena kegemaran anak-anak dan remaja terhadap game, perlunya menumbuhkan sikap nasionalisme sejak dini maka direncanakanlah pembuatan game pewayangan yang interaktif untuk mengingatkan kembali terhadap kisah pewayangan dan mengenalkan pewayangan ke kalangan masyarakat Indonesia.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun beberapa aspek yang nantinya akan dibahas dalam pembuatan aplikasi Proyek Akhir ini :

- bagaimana membuat skenario desain game pewayangan yang interaktif dan memiliki pesan kuat untuk kampanye budaya?
- bagaimana mengimplementasikan desain game ke dalam bentuk game berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan batasan masalah dari Proyek Akhir yang dibuat :

- Game ini diimplementasikan pada smartphone berbasis Android.
- Game ini khusus menceritakan kisah Arjuna yang dikutip dalam kisah "Arjuna Wiwaha" karangan Mpu Kanwa yang ditulis kembali dalam buku "Kalangwan – Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang" 1983 pada halaman 298-302 oleh P.J. Zoetmulder.
- Target user dalam aplikasi ini adalah anak-anak hingga remaja dengan asumsi bahwa:
 - Tidak memiliki keterbelakangan mental dan tidak memiliki kekurangan penglihatan serta navigasi dalam game.
 - Mengetahui pentingnya cinta budaya dan bela negara sesuai silabus yang diajarkan

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan game ini :

- membuat skenario desain game pewayangan yang interaktif dan memiliki pesan kuat untuk kampanye budaya.
- mengimplementasikan desain game ke dalam bentuk game berbasis android.

2. TEORI PENUNJANG

2.1 Wayang

Frieda Menurut R.T. Josowidagdo, wayang berarti "ayang-ayang" atau bayangan sebab yang penonton lihat adalah bayangannya pada kain putih yang dibentang sebagai pentas pertunjukan wayang. Bayang-bayang wayang muncul karena adanya sinar yang bergantung di atas kepala dalang. Ada pula yang mengartikan wayang merupakan "bayangan angan-angan" oleh karena dalam ceritanya menggambarkan nenek moyang atau orang-orang terdahulu dalam angan-angan [3].

Dalam hal ini penciptaan semua bentuk wayang selalu disesuaikan dengan watak, sifat, dan perilaku tokoh-tokoh yang dibayangkan. Seperti tokoh yang memiliki karakter baik digambarkan dengan berbadan lurus, bermuka tampan, gagah dan berpandangan tajam. Tokoh jahat digambarkan bentuk tubuh yang besar, kasar, bermuka lebar, berhidung besar, bermata merah dengan wajah pun berwarna merah dengan rambut gimbal [3].

Wayang sendiri adalah boneka yang dipertunjukkan. Adapun pertunjukannya ditampilkan dalam berbagai bentuk, dan biasanya mengandung berbagai wejangan dan nasehat-nasehat berkait dengan sikap hidup yang harus dijalani manusia di dunia ini [3].

Sebagian besar pertunjukan didasarkan pada dua cerita epik dari India, yakni Mahabharata dan Ramayana. Di Bali dan Jawa, pertunjukan wayang cenderung menggabungkan kisah-kisah Hindu dengan ide-ide Buddhis, Islam, serta cerita-cerita rakyat dan mitos [3].

2.2 Mahabharata

Istilah Menurut Nyoman S. Pendit, Mahabharata adalah wiracrita (cerita kepahlawanan) yang pada awalnya ditulis dalam bahasa Sanskerta oleh Bhagawan Wyasa. Mahabharata berasal dari kata maha yang artinya 'besar', dan kata bharata yang berarti 'bangsa Bharata'. Pujangga Panini menyebut Mahabharata sebagai "Kisah Pertempuran Besar Bangsa Bharata" [4]. Buku ini terdiri dari delapan belas kitab, maka dinamakan Astadasaparwa (asta = 8, dasa = 10, parwa = kitab). Namun, ada pula yang meyakini bahwa kisah ini sesungguhnya merupakan kumpulan dari banyak cerita yang semula terpencar-pencar, yang dikumpulkan semenjak abad ke-4 sebelum Masehi.

Secara singkat, Mahabharata menceritakan kisah konflik para Pandawa Lima dengan saudara sepupu mereka yang seratus Korawa, mengenai sengketa hak pemerintahan tanah negara Astina. Puncaknya adalah perang Bharatayuddha di medan Kurusetra dan pertempuran berlangsung selama delapan belas hari.

Yang terlebih populer dalam masa-masa kemudian adalah pengubahan cerita itu dalam bentuk kakawin (kisah perkawinan), yakni puisi lawas dengan metrum India berbahasa Jawa Kuno. Salah satu yang terkenal ialah kakawin Arjunawiwaha (Arjunawiwāha, perkawinan Arjuna) gubahan mpu Kanwa. Karya yang diduga ditulis antara 1028-1035 M ini (Zoetmulder, 1983) dipersembahkan untuk raja Airlangga dari kerajaan Medang Kamulan, menantu raja Dharmawangsa [5].

2.3 Pandawa Lima

Pandawa adalah bahasa Sanskerta (Pandava), yang berarti Anak Pandu atau Pandu Dewanata. Salah satu Raja Hastinapura, dalam wiracarita Mahabharata, maka Pandawa putra mahkota kerajaan. Para Pandawa terdiri dari lima orang pangeran, yaitu Yudistira, Bima dan Arjuna yang merupakan putra kandung Kunthi, sedangkan yang lainnya Nakula dan Sadewa adalah putra kandung [6].

Pandawa adalah protagonis (pelaku baik) sedangkan antagonis (pelaku jelek) adalah para Korawa, yaitu putera Dretarastra, saudara ayah mereka (Pandu). Menurut susastra Hindu (Mahabharata), setiap anggota Pandawa merupakan penjelmaan (penitisan) dari Dewa tertentu, dan setiap anggota Pandawa memiliki nama lain tertentu [6].

2.4 Arjuna

Arjuna adalah nama seorang tokoh protagonis dalam wiracarita Mahabharata. Ia dikenal sebagai anggota Pandawa yang berparas menawan dan berhati lemah lembut. Mahabharata mendeskripsikan Arjuna sebagai teman dekat Kresna, yang disebut dalam kitab Purana sebagai awatara (penjelmaan) Dewa Wisnu [7].

Hubungan antara Arjuna dan Kresna sangat erat, sehingga Arjuna meminta kesediaannya sebagai penasihat sekaligus kusir kereta Arjuna saat perang antara Pandawa dan Kurawa berkecamuk (Bharatayuddha). Dialog antara Kresna dan Arjuna sebelum perang Bharatayuddha berlangsung terangkum dalam suatu kitab tersendiri yang disebut Bhagawadgita, yang secara garis besar berisi wejangan suci yang disampaikan oleh Kresna karena Arjuna mengalami keragu-raguan untuk menunaikan kewajibannya sebagai seorang kesatria di medan perang [7].

Secara harfiah kata Arjuna berarti "bersinar terang", "putih", "bersih". Dilihat dari maknanya, kata Arjuna bisa berarti "jujur di dalam wajah dan pikiran". Arjuna merupakan titisan dari Batara Indra, selain itu ia juga memiliki nama lain yaitu Kururestha, Parantapa, Wijaya, dan Sawyasachi. Keahliannya adalah memanah dengan senjata andalannya yaitu Panah Pasopati dan Gendiwa. Arjuna merupakan putra ketiga dari Raja Pandu dan Kunti, lahir sebagai anugerah dari Dewa Indra, pemimpin para Dewa. Ia lahir di lereng gunung Himawan, di sebuah tempat yang disebut Satsringa pada hari saat bintang Utara Phalguna tampak di zenith [7].

2.5 Arjuna Wiwaha

asdasdasd Arjuna Wiwaha adalah kakawin (kisah perkawinan) pertama yang berasal dari Jawa Timur. Karya sastra ini ditulis oleh Mpu Kanwa pada masa pemerintahan Prabu Airlangga, yang memerintah di Jawa Timur dari tahun 1019 sampai dengan 1042 Masehi. Sedangkan kakawin ini diperkirakan digubah sekitar tahun 1030 [5].

Kakawin ini menceritakan sang Arjuna ketika ia bertapa di gunung Mahameru. Lalu ia diuji oleh para Dewa, dengan dikirim tujuh bidadari. Bidadari ini diperintahkan untuk menggodanya. Nama bidadari yang terkenal adalah Dewi Supraba dan Tilottama. Para bidadari tidak berhasil menggoda Arjuna, maka Batara Indra datang sendiri menyamar menjadi seorang brahmana tua. Mereka berdiskusi soal agama dan Indra menyatakan jati dirinya dan pergi. Lalu setelah itu ada seekor babi yang datang mengamuk dan Arjuna memanahnya. Tetapi pada saat yang bersamaan ada seorang pemburu tua yang datang dan juga memanahnya. Ternyata pemburu ini adalah batara Siwa. Setelah itu Arjuna diberi tugas untuk membunuh Niwatakawaca, seorang raksasa yang mengganggu kahyangan. Arjuna berhasil dalam tugasnya dan diberi anugerah boleh mengawini tujuh bidadari ini. Oleh para pakar ditengarai bahwa kakawin Arjunawiwaha berdasarkan Wanaparwa, kitab ketiga Mahabharata [5].

2.6 Game Android

2.6.1 Game

Game merupakan suatu program yang dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi salah satu kebutuhan manusia, yaitu kebutuhan manusia pada hiburan. Hiburan dianggap penting bagi seseorang dikarenakan dengan adanya hiburan akan mampu menyegarkan kembali pikiran mereka setelah disibukkan dengan berbagai aktivitas yang menguras tenaga dan otak [8].

Menurut Samuel Henry, game adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dari keseharian anak-anak [8].

Game bagi anak-anak dinilai mampu merangsang kemampuan berpikir sekaligus mengasah kemampuan kecerdasan si anak itu sendiri. Karena di dalam game biasanya dibuat berbagai permasalahan yang harus diselesaikan oleh si pemainnya. Namun orang tua perlu tahu game apa yang bagus untuk perkembangan anak, karena tidak semua game pantas untuk dimainkan oleh anak-anak [8].

2.6.2 Android

Android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak [9].

Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. Pada saat perilisan perdana Android, 5 November 2007, Android bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, Google merilis kode-kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler [9].

2.7 Unity 3D

Unity 3D merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan game multi platform yang didesain untuk mudah digunakan. Unity sangat bagus dan penuh perpaduan dengan aplikasi yang profesional. Editor pada Unity dibuat dengan user interface yang sederhana. Editor ini dibuat setelah ribuan jam yang mana telah dihabiskan untuk membuatnya menjadi nomor satu dalam urutan ranking teratas untuk editor game. Grafis pada unity dibuat dengan grafis tingkat tinggi untuk OpenGL dan DirectX. Unity mendukung semua format file, terutamanya format umum seperti semua format dari art applications. Unity cocok dengan versi 64-bit dan dapat beroperasi pada Mac OS x dan Windows dan dapat menghasilkan game untuk Mac, Windows, Wii, iPhone, iPad dan Android [10].

Unity secara rinci dapat digunakan untuk membuat video game 3D, real time animasi 3D, juga ada fitur baru untuk membuat video game 2D dan visualisasi arsitektur dan isi serupa yang interaktif lainnya. Editor Unity dapat menggunakan plugin untuk web player dan menghasilkan game browser yang didukung oleh Windows dan Mac. Plugin web player dapat juga dipakai untuk widgets Mac. Unity juga akan mendukung konsol terbaru seperti PlayStation 3 dan Xbox 360. Pada tahun 2010, telah memperoleh Technology Innovation Award yang diberikan oleh Wall Street Journal dan tahun 2009, Unity Technology menjadi 5 perusahaan game terbesar. Tahun 2006, menjadi juara dua pada Apple Design Awards [10].

3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI

3.1 Analisis Kebutuhan

Pengguna atau pemain game Pandawa Lima adalah anak-anak dan remaja pada rentang usia 13 sampai 17 tahun, yaitu anak SMP, dan SMA. Yang mana pada rentang usia tersebut akan sangat mudah beradaptasi dalam memainkan banyak jenis game. Anak-anak dan remaja pada umumnya menyukai jenis game yang menantang namun gameplaynya sederhana. Pandawa Lima sendiri menggunakan sistem 2D-Platformer, yang berarti permainan cukup sederhana yaitu dengan mengarahkan hero untuk berjalan pada platform-platform (lantai), melompati jebakan dan satu platform ke platform lain, dan melawan musuh. Sehingga game dengan jenis seperti ini akan memudahkan pemain dalam memahami game dan memainkannya.

3.2 Analisis Sistem

3.2.1 Gambaran Umum Sistem

Pandawa Lima adalah game pengenalan budaya Indonesia yaitu wayang yang bersudut pada legenda Mahabharata dan berjalan pada platform Android, dibuat untuk masyarakat Indonesia khususnya remaja dan anak-anak yang menarik dan mudah dipahami.

Inti dari game ini adalah pengguna atau pemain harus menyelesaikan setiap level yang berjumlah 3 level, dengan berjalan dari arah kiri ke kanan dan melawan semua musuh-musuh yang datang dan menghadang pemain. Karakter hero Pandawa yang dimainkan adalah Arjuna.

Musuh utama pada game ini adalah Raja Raksasa bernama Niwatakawaca yang berusaha menghancurkan Kahyangan Dewa Indra. Musuh-musuh dari tiap level ada yang sama dan ada yang berbeda.

Pandawa Lima mempunyai 4 menu utama, yaitu Main, Kenali Wayang, Tentang, dan Keluar. Dalam menu Main terdapat menu Pilih Level yang secara default level yang terbuka hanya level 1. Yang berarti pemain harus menyelesaikan level 1 untuk bisa membuka level 2, dan harus menyelesaikan level 2 untuk bisa membuka level 3. Disediakan menu Reset untuk me-reset semua level menjadi keadaan default. Jika pemain memilih level 1 maka akan diarahkan ke dalam Cutscene (atau prolog) yang menceritakan awal kisah Arjuna Wiwaha sebelum masuk ke dalam level 1. Menu Kenali Wayang adalah menu yang akan menampilkan beberapa tokoh wayang yang menjadi tokoh utama dalam setting Mahabharata. Menu Tentang berisi semua informasi penyusun game. Menu Keluar berguna untuk keluar dari game.

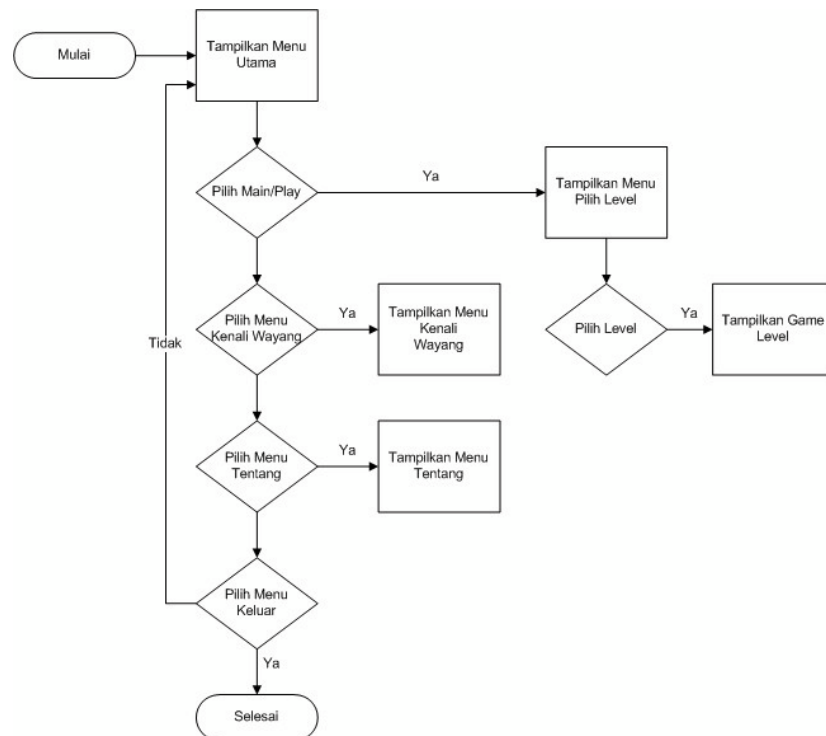
3.2.1.1 Target User

Target user dalam aplikasi ini adalah anak-anak hingga remaja dengan asumsi bahwa:

- Tidak memiliki keterbelakangan mental dan tidak memiliki kekurangan penglihatan serta navigasi dalam game.
- Mengetahui pentingnya cinta budaya dan bela negara sesuai silabus yang diajarkan.

1. Target *Target Software*
Operating System: Android 2.3.1 or Higher
*Screen Orientation : Landscape 16 : 9**installed*
2. Target *Hardware*
 RAM : minimal 512 MB
 Internal Storage : minimal 4 GB
 SD Card : minimal 1 GB

3.2.2 Diagram Alir Sistem



Gambar 1. Gambaran Umum Alur Sistem

4. SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

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

- a. Secara umum, skenario desain game pewayangan yang interaktif dan memiliki pesan kuat untuk kampanye budaya telah dibuat dengan baik.
- b. Telah dapat mengimplementasikan desain game ke dalam bentuk game berbasis android.

SARAN

Adapun saran dari penyusun untuk para pembaca yang nantinya ingin mengembangkan game ini yaitu :

- a. Bisa menambahkan movement, skill, item, senjata dan membuat daftar inventory.
- b. Dari segi story, lebih banyak dan lebih didetailkan lagi sehingga dapat menambah wawasan remaja dan anak-anak.
- c. Pada game ini khususnya level 1 banyak dirasakan anak-anak terlalu sulit jika ditinjau dari tingkat kesulitan level, sehingga jika ada pengembangan selanjutnya, maka sebaiknya level 1 dibuat agar lebih mudah dan sebagai sarana tutorial.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rapopo. (2010). Survey Suka Wayang atau Tidak. Diakses pada 31 Mei 2015. Tersedia : <https://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20100128053610AAjxM5j>
- [2] Safitri. (2012). Survey Suka Main Game atau Tidak. Diakses pada 31 Mei 2015. Tersedia : <https://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20120301214847AArwBEx>
- [3] Wikanti, Anindita. (Januari 2013). Mengenal Wayang Lebih Jauh Pengertian. Diakses pada 24 April 2015. Tersedia :

- [4] Pendit, Nyoman S.. 2003. Mahabharata. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- [5] Zoetmulder, P.J.. 1983. Kalangwan – Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang. Jakarta: Djambatan.
- [6] Budi. Pandawa. Diakses pada 2 Juni 2015.
Tersedia : <http://kirangan.com/pandawa>
- [7] Mun. Kisah Tokoh Mahabharata Arjuna Pandawa. Diakses pada 2 Juni 2015
Tersedia :
<http://www.wattpad.com/66377946-kisah-tokoh-tokoh-mahabharata-arjuna-pandawa>
- [8] Anonim. Pengertian Game Menurut Para Ahli. Diakses pada 2 Juni 2015.
Tersedia : <http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/>
- [9] Aingindra. Pengertian Android. Diakses pada 2 Juni 2015.
Tersedia :
<http://www.aingindra.com/android-adalah-pengertian-android-sistem-operasi.html>
- [10] Yusuf, Rosikhan Maulana dan Aristiawan. Unity 3d Game Engine. Diakses pada 2 Juni 2015.
Tersedia : <http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/>