

# PEMBUATAN GAME "THE LEGEND OF WAYANG" SEBAGAI WARISAN BUDAYA BERBASIS ANDROID

Defri Eka Yulianto

Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Respati Indonesia  
Jl. Bambu Apus I No.3 Cipayung, Jakarta Timur  
Alamat Web : <http://mhs.fti.urindo.ac.id>

## ABSTRAK

Indonesia memiliki budaya yang sangat beraneka ragam, kesenian wayang adalah salah satu dari budaya tersebut. Wayang merupakan kesenian yang telah diakui secara resmi oleh *UNESCO* sebagai warisan budaya Internasional. Namun sekarang banyak orang sudah tidak tertarik dengan kesenian wayang kulit, karena pengaruh kebudayaan asing dan perkembangan teknologi yang masuk ke Indonesia. Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah perangkat *Android*. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat *mobile game* sebagai media pengenalan wayang kulit jawa kepada masyarakat. Metode yang digunakan dalam pembuatan *game* ini adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahapan yaitu penentuan konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. *Game "the legend of wayang"* mengutip cerita pewayangan yaitu tokoh Arjuna yang melakukan perjalanan melewati hutan belantara yang dihadang oleh penjaga hutan yaitu Cakil dan prajuritnya, yang disebut dengan perang kembang. Pada *game* ini karakter Arjuna harus menghindari tabrakan musuh agar permainan tetap bertahan. Pemain dapat menyimpan nama dan perolehan skor melalui *form* penyimpanan yang terhubung secara *online* dengan *database* permainan. Pengembangan *game* ini dapat dijadikan sebagai media pengenalan dan pelestarian budaya daerah yang menarik dan interaktif bagi pengguna.

**Kata Kunci** : Wayang Kulit, Multimedia, *Mobile Game*.