**ABSTRAK**

Romario. 2017. **PERANCANGAN GAME RPG 2D BERBASIS ANDROID GUNA MENGENALKAN CERITA MAHABHARATA DAN PANDHAWA**, Tugas Akhir, Program Studi Teknik Informatika (S1). STIKI Malang. Pembimbing : Subari, M.Kom. Co-Pembimbing : Saiful Yahya, S.Sn, M.T.

Kata Kunci : *Role Play Game*(RPG), *Game* Edukasi, *Game Engine*, Unity, Android.

Pada saat ini banyak sekali pengembangan *game* *Role Play Game*(RPG) yang masih hanya sekedar bermain *game* saja tanpa adanya sisi edukasi yang disisipkan pada perancangan *game genre* tersebut. Selain itu, masyarakat umum khususnya anak-anak dan dewasa pada zaman ini hanya menikmati *game* dari sisi keasyikannya saja tanpa mempelajari edukasi yang terkandung dari *game* yang dimainkan. Dengan terus menerusnya hal demikian maka dapat mengakibatkan anak-anak untuk menganggap *game* hanyalah sebuah sarana untuk hiburan semata. Padahal sejatinya *game* itu tidak semua hanya untuk hiburan saja. Lebih dari itu, dengan media ini diharapkan memberikan nilai tambah dalam proses belajar anak-anak dan dewasa. Pada tahap perancangan *game* edukasi ”Mahabharata” ini, sebelumnya dilakukan analisis kebutuhan dalam pembelajaran karya sastra yang berdasarkan pada cerita rakyat India. Selanjutnya pada tahapan proses pembangunan *game* edukasi “Mahabharata” berbasis Android menggunakan *engine* Unity untuk memberikan kualitas visual yang menarik agar mampu mengenalkan cerita yang diangkat dengan baik. Dengan dibangunnya *game* edukasi tersebut diharapkan anak-anak dapat mengenal tokoh-tokoh pandhawa dan cerita mahabharata di mana dan kapan saja tanpa meninggalkan sisi edukasinya.