



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa lokal menurut Tubiyono (2010), merupakan salah satu sarana pembentuk kekayaan budaya bangsa yang plural di samping kekayaan keragaman cara berpikir, keragaman adat, dan keragaman sistem hukum adat, salah satunya adalah Bahasa Lampung. Bahasa Lampung memiliki aksara Lampung yang biasa disebut juga Had Lampung. Aksara Lampung berasal dari perkembangan aksara Devanagari yang dinamakan Dewdatt Deva Nagari atau aksara Palawa dari India Selatan. Had Lampung adalah aksara yang terdiri dari 20 jenis huruf induk. Seperti aksara pada umumnya, aksara Lampung juga memiliki simbol, angka, dan tanda bacanya tersendiri. Aksara Lampung disebut juga dengan istilah kaganga ditulis dan dibaca dari kiri ke kanan. Dengan sedikitnya orang yang paham mengenai bahasa Lampung, begitu juga dengan aksara Lampung (Pranata, 2019).

Menurut Halim (2016, dalam wLampung.com) sebagian besar masyarakat lampung tidak lagi menggunakan aksara pada kehidupan sehari-hari. Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Pemeliharaan Kebudayaan Lampung dan Peraturan Gubernur Nomor 39 Tahun 2014 tentang pelestarian dan pembelajaran bahasa Lampung serta aksara Lampung sebagai mata pelajaran wajib yang masuk dalam muatan lokal. Jadi setiap sekolah dengan adanya Pergub Nomor 39 Tahun 2014 ini wajib mempelajari aksara Lampung. Namun, menurut Janah (2018), tetap saja penggunaan aksara Lampung sudah berkurang dan

sedikit. Generasi-generasi muda tidak lagi mengerti dan menarik pada aksara Lampung.

Dari permasalahan diatas, hal yang dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut ialah dengan adanya media. Menurut Aryad (2011) penggunaan media dalam proses belajar menjadi yang tidak dapat dipisahkan. Media pembelajaran memiliki peran penting pada pelajar dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada pelajar. Soetopo (2012) mengatakan kegiatan belajar mengajar selalu terikat dari sebuah media belajar untuk membantu mengerti mengenai materi pelajaran, salah satu media belajar tersebut ialah *game*. Penggunaan *game* sebagai media belajar dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam pemecahan masalah yang ada. Berdasarkan data diatas, penyampaian materi, dan edukasi mengenai edukasi aksara lampung dapat terbantu dengan *game*.

Untuk menciptakan *game* yang lebih menarik, dibutuhkan suatu karakter sebagai *avatar* di dalam *game*. Karakter dalam suatu *game* merupakan gambaran dari pemain yang memainkan di dalam *game* tersebut. Karakter juga dalah suatu elemen yang dapat menciptakan unsur dramatis didalam *game*, hal ini merupakan unsur yang berguna untuk menarik seseorang untuk masuk kedalam cerita *game* tersebut agar pemain dapat mengapresiasi *game* tersebut (Khamadi, 2015).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah bagaimana merancang karakter pada *game* 3D yang membantu anak sekolah menengah pertama untuk belajar aksara Lampung?

1.3. Batasan Masalah

Agar penulisan makalah ini tidak menyimpang dari tujuan semula yang telah direncanakan sehingga mempermudah dalam memperoleh data dan informasi yang diperlukan, maka penulis menetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut.

1. *Game* ini berkategori edukasi, *adventure* dan, *puzzle*, serta memiliki *style* visual 3D dengan total 4 level yang dapat dimainkan dalam *platform* PC.
2. *Segmentation, Targeting, dan Positioning*
 - a. Demografi
Target pengguna dari perancangan *game* 3D *Luwagh* ini adalah anak sekolah menengah pertama yang berumur 12-15 tahun dengan tingkat ekonomi menengah ke atas.
 - b. Geografi
Target siswa-siswi dari perancangan *game* 3D *Luwagh* ini adalah siswa-siswi yang tinggal di kota Bandar Lampung.
 - c. Psikografi
Target pengguna siswa-siswi sekolah menengah pertama adalah yang siswa-siswi yang suka untuk bermain, kesulitan dalam belajar aksara Lampung.
3. Konten didalam rancangan ini adalah edukasi aksara Lampung untuk anak sekolah menengah pertama kelas 1 dan 2.
4. Perancangan ini memiliki total pembuatan 21 karakter terdiri dari 1 karakter utama sebagai avatar pemain. Dalam perancangan ini karakter yang akan dibahas meliputi 2 karakter pada setiap level dan boss.

5. Perancangan 3D game edukasi aksara Lampung dirancang oleh 3 orang dari mahasiswa jurusan Interaction Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Pembagian tugas dalam perancangan game 3D edukasi aksara Lampung adalah sebagai berikut:

- a. Perancangan desain karakter: Jupiter Natanael (00000015931)
- b. Perancangan desain *Environment*: Joel Ezer (00000015952)
- c. Perancangan desain *UI/UX*: Nata Widjaya (00000015977)
- d. Perancangan moodboard, Mindmapping, Storyline, Game Design Document dan Artbook: Jupiter Natanael, Nata Widjaya, dan Joel Ezer

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan dari masalah yang ada, adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang karakter yang dapat membantu anak sekolah menengah pertama untuk belajar aksara Lampung.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dengan perancangan tugas akhir ini, diharapkan akan menghasilkan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Untuk Pribadi

Manfaat tugas akhir ini adalah sebagai syarat wajib yang harus ditempuh untuk memperoleh gelar sarjana desain dari Universitas Multimedia Nusantara. Adapun

manfaat pribadi yang lainnya yaitu untuk memperdalam ilmu dalam perancangan karakter suatu *game*.

2. Manfaat Untuk Universitas

Manfaat tugas akhir bagi Universitas adalah untuk menambah literatur mengenai riset perancangan karakter dan aksara Lampung untuk proyek serupa di masa yang akan datang. Manfaat lain tugas akhir ini adalah sebagai bagian dari tolak ukur pendidikan Interaction Design di Universitas Multimedia Nusantara.

3. Manfaat Untuk Masyarakat

Manfaat dirancanganya tugas akhir untuk masyarakat adalah untuk memberikan edukasi mengenai aksara lampung. Dengan adanya edukasi mengenai aksara Lampung dalam media baru yang lebih diminati orang-orang, akan menjadi langkah awal dalam meningkatkan minat belajar aksara Lampung. Manfaat sekunder dari perancangan tugas akhir ini adalah untuk memberikan wawasan mengenai keberadaan aksara Lampung yang banyak tidak diketahui masyarakat luas.