



### **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 daerah adalah sebuah identitas atau lambang suatu kebudayaan yang memiliki ciri khas sendiri sesuai dengan adat istiadat masyarakat setempat, salah satunya adalah bahasa Lampung yang merupakan sarana dalam pembentukan kekayaan budaya bangsa, keragaman adat, dan keragaman sistem hukum adat Lampung (Tubiyono, 2010). Menurut Nasution (2008) bahasa Lampung adalah bahasa daerah dan bahasa ibu bagi masyarakat Provinsi Lampung .

Aksara Lampung adalah perkembangan tulisan yang berasal dari aksara Pallawa yang terletak di India Selatan. Sebagian besar masyarakat Lampung tidak menggunakan aksara sebagai kebiasaan dalam berkomunikasi sehari-hari, sehingga mengancam keberadaan identitas budaya bahasa diri sendiri. Hasilnya Pemerintah Provinsi Lampung campur tangan dengan mewajibkan seluruh sekolah mempelajari aksara Lampung sebagai salah satu mata pelajarannya kepada siswa sekolah dasar dan menengah. Saat ini pemakaian aksara Lampung sedang menurun terutama pada kalangan remaja di Bandar Lampung (Mulyanto, 2018).

Penggunaan teknologi sekarang dapat dimanfaatkan dengan berbagai ragam cara, salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran ini memiliki peran penting untuk membantu menyampaikan materi lebih mudah demi mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Soetopo (2012) Media berbasis *game* edukasi dapat mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan kreatif melalui pemecahan masalah nyata, dengan media yang tepat. Media *game* juga

mampu mengembangkan generasi muda yang berkualitas terhadap dunia pendidikan dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. *Massachusetts Institute of Technology* membuktikan bahwa salah satu faktor kelebihan *game* edukasi mampu memberikan pengguna suatu visualisasi *detail*, sehingga mampu meningkatkan logika terhadap pemecahan masalah nyata. (Vitianingsih, 2016)

Salah satu peran yang dibutuhkan dalam *game* edukasi yaitu *Environment*. *Environment* adalah semua aspek pembentukan dunia, yang memiliki aturan, tujuan, dan dimana karakter akan tampil dalam sebuah *game* dan hidup dalam lingkungan tempat tinggal, berinteraksi dengan objek dan elemen-elemen dalam *game*. *Environment* memberikan peluang *immersion* yang kuat bagi pengguna *game*, sehingga mampu memberi suasana yang berbeda bagi pemain. (Prabowo, 2012)

Salah satu potensi membuat *environment* dalam *game* merupakan sarana penyampaian informasi kepada masyarakat berbentuk objek yang memiliki nilai-nilai sejarah seperti *landmark* atau gedung-gedung. (Faiztyan, 2015) *Environment* terbukti menjadi sebuah media yang efektif secara implisit, berupa kepingan-kepingan informasi berunsur kedalaman, konteks, kompleksitas, tipografi, warna, simbol yang dapat terimplementasikan kedalam objek atau *landmark* sehingga berinteraksi secara langsung dan mengedukasi pemain. (Widodo, 2013).

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah adalah bagaimana merancang *3D environment game* edukasi yang sesuai untuk diaplikasikan pada siswa menengah pertama sebagai alternatif metode pelajaran 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:

### **1.3.1. Segment, Targeting, Posistioning (STP)**

#### 1. Geografis

Perancangan 3D ini dibuat khusus target siswa dan siswi tingkat menengah sekolah Lampung.

#### 2. Demografis

a. Jenis Kelamin: Laki- laki dan Perempuan

b. Usia: 12-15 tahun

c. Status: Pelajar

d. Tingkat: siswa menengah pertama

#### 3. Psikografis

a. Sedang belajar aksara lampung

b. Menyukai main *game digital*

- c. Murid yang sedang kesulitan dengan materi dalam kelas.
2. Perancangan *environment design* ini mengacu pada *level design*. Pada *game* ini terdapat 4 *level* yang terbagi dalam *environment indoor* dan *outdoor*.
  - a. *Indoor*: Rumah *Main character* (MC) di *level tutorial* dan *Museum Lampung* di level 4.
  - b. *Outdoor*: Stadion Pahoman di level 1, Pantai Mutun di level 2 dan *Museum Lampung* di level 3.
  - c. *Assets* yang dirancang berupa *property* di setiap *level*.
3. *Game* luwagh merupakan *platform* PC yang bergenre edukasi.

### 1.3.2. Pembagian *Jobdesk*

Perancangan 3D *game* edukasi aksara Lampung ini dikerjakan sekelompok berjumlah 3 anggota mahasiswa jurusan *Interactive Design* di Universitas Multimedia Nusantara. Anggota itu adalah sebagai berikut:

- a. Perancangan *environment* 3D aset, *level design* dan referensiboard *environment*: Joel Ezer (00000015952)
- b. Perancangan karakter 3D aset: Jupiter Nathanael (00000015931)
- c. Perancangan UI/UX aset, visual efek dan koding: Nata Widjaya (00000015977)
- d. Perancangan *moodboard*, *Mindmapping*, *Storyline*, *Game Design Document* dan *Artbook*: Jupiter, Nata, dan Joel

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan dari masalah yang ada, tujuan dari tugas akhir ini adalah: untuk merancang *environment* yg dapat diaplikasikan pada 3D *Game* edukasi Luwagh.

#### **1.5. Manfaat tugas akhir**

Berdasarkan tujuan yang ada, penulis berharap memberi manfaat bagi para pembaca atas ilmiah praktek atau Pendidikan akademik dibidang yang dibutuhkan, sebagai berikut: Peneliti, Masyarakat, Universitas

##### **1. Bagi Peneliti**

Semoga dari hasil laporan perancangan *game* edukasi, peniliti mampu meningkatkan kemampuan lebih baik lagi dari segi desain, pembuatan karya, terbuka pikiran untuk berbagai macam *style* dan seni.

##### **2. Bagi Masyarakat**

Peneliti berharap dari laporan perancangan ini pembaca dapat menerima informasi mengenai permasalahan lampung, dan termotivasi untuk membantu memperluas identitas lampung atau membuat sebuah rancangan lain yang dapat berdampak baik kepada budaya-budaya Indonesia jika terlibat dengan permasalahan yang sama.

##### **3. Bagi Universitas**

Laporan Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber informasi mengenai perancangan *game* 3D aksara lampung, yang tersedia di perpustakaan sebagai referensi tambahan bagi para mahasiswa untuk meneliti atau mengembangkan perancangan topik sendiri.