

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tubiyono (2010) mengatakan bahwa bahasa lokal menjadi salah satu cara untuk membentuk kekayaan budaya bangsa yang majemuk dan beraneka ragam. Bahasa Lampung merupakan Bahasa daerah dan sebagai Bahasa utama di kalangan masyarakat di Provinsi Lampung. Di dalam suatu bahasa, ada yang memiliki aksara sendiri, namun hanya beberapa suku yang memilikinya, termasuk suku Lampung (Nasution, 2008).

Aksara Lampung mempunyai sebutan KaGaNga, dituliskan dan dibaca dari kiri ke kanan, serta memiliki huruf induk sebanyak 20 huruf. Aksara Lampung mempunyai anak huruf, lambang, angka dan tanda baca. Aksara Lampung sendiri terbentuk dari hasil perkembangan aksara Palawa yang berasal dari India Selatan. Dewasa ini, hanya sedikit orang yang memahami bahasa Lampung dan juga aksaranya. WLampung.com (diakses pada Rabu, 3 Juni 2019, pukul 14.09) menunjukkan bahwa kenyataannya orang Lampung mulai berhenti menggunakan aksara Lampung dan menggantikannya dengan bahasa nasional terutama bagi mereka yang pindah ke kota. Janah (2018) menambahkan bahwa adanya pemudaran dalam penggunaan aksara Lampung itu sendiri di generasi muda yang tidak lagi tertarik dalam menggunakannya. Salah satu faktor dari pemudaran ini adalah kurangnya minat yang dimiliki generasi muda dalam mempelajari aksara Lampung dan menggunakannya.

Menurut Mulyanto (2018), minat anak-anak dalam mempelajari aksara Lampung sangat kurang. Nama (2016) menuliskan bahwa sebagian besar siswa merasa sulit dalam menerima materi di kelas bahasa Lampung karena materi yang disampaikan dikemas dengan kurang menarik sehingga murid menjadi lemah dalam menangkap materi. Kendala lainnya yaitu kurangnya media ajar yang tersedia, dimana sebagian besar hanya menggunakan media buku.

Penggunaan media pembelajaran adalah peran penting dalam membantu pendidik dalam menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik. Arsyad (2011) mengatakan bahwa demi tercapainya sebuah tujuan dalam pembelajaran, sebuah kegiatan belajar mengajar tidak bisa lepas dari sebuah media pembelajaran yang bersangkutan. Soetopo (2012) juga menjelaskan bahwa penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi merangsang siswa untuk belajar lebih aktif dan lebih antusias dalam memecahkan masalah yang ada.

Dalam sebuah *game* edukasi juga terdapat sebuah *user interface* dan *user experience*. Octosa (2017) menyatakan bahwa *user interface* atau antarmuka pengguna adalah sebuah bentuk tampilan/serangkaian tampilan grafis yang menghubungkan pengguna dengan sistem agar komputer dapat digunakan. Sedangkan, *International Organization for Standardization* mendefinisikan *user experience* sebagai pandangan seseorang dari menggunakan produk, sistem atau perancangan yang disediakan (Rakhman, 2017). Herdiyanti (2019) menambahkan bahwa *UI/UX* berperan penting dalam menarik pengguna menggunakan aplikasi *game* yang dirancang, di mana *UI* berperan dalam memikat pengguna dengan

desain yang apik dan *UX* yang menimbulkan interaksi yang lancar dan memaksimalkan pengalaman pengguna.

Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melakukan perancangan *game* edukasi untuk mempelajari dan menggunakan aksara Lampung agar dapat menjadi salah satu solusi efektif dalam meningkatkan minat belajar generasi muda, dengan bantuan *UI/UX* yang memaksimalkan pengalaman belajar sekaligus bermain.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *UI/UX* yang tepat untuk sebuah *game* edukasi yang membantu generasi muda menggunakan aksara lampung?

1.3. Batasan Masalah

Agar penulisan makalah ini tidak menyimpang dari tujuan yang telah direncanakan sehingga mempermudah proses pengumpulan data dan informasi, maka penulis menetapkan batasan-batasan masalah berikut:

1.3.1. Segmentation, Targeting, Positioning

1. Demografi

a. Laki-laki dan perempuan

Target perancangan *game* edukasi ini dapat dimainkan oleh laki-laki atau perempuan.

b. Usia: 12-15 tahun

Di umur 12-15 tahun, anak-anak sedang menduduki tingkat sekolah menengah pertama dan sedang mempelajari tentang aksara Lampung.

c. Ekonomi menengah ke atas

Perancangan *game* edukasi ini menggunakan media komputer/PC yang dapat dibeli oleh masyarakat ekonomi menengah keatas

2. Geografi

Target perancangan *game* edukasi ini adalah siswa dan siswi yang tinggal dan bersekolah di Bandar Lampung dan sekitarnya.

3. Psikografi

a. Sering menggunakan komputer

b. Mudah terdistraksi saat belajar

c. Mencari metode alternatif belajar yang tidak konvensional

1.3.2. Konten

a. Bertemakan edukasi aksara Lampung

Rancangan *game* ini akan menyampaikan materi tentang aksara Lampung melalui alur cerita, penyelesaian masalah, dan *gameplay*.

- b. Hewan yang ada memiliki aksara Lampung yang khusus

Untuk menyelesaikan objektif dan melanjutkan cerita, pemain harus mengumpulkan dan menangkap makhluk yang memiliki aksara Lampung yang berbeda-beda dan menggunakannya untuk menyelesaikan teka-teki yang diberikan.

- c. Teka-teki yang ada menguji tentang penguasaan dan penggunaan aksara Lampung

Semakin banyak teka-teki yang diselesaikan dengan menggunakan aksara Lampung, semakin sulit juga aksara yang harus pemain kuasai. Terdapat repetisi interaksi yang terjadi antara pemain dan aksara, sehingga dapat mendukung penyampaian dan pembelajaran tentang aksara Lampung.

- d. *UI/UX* untuk pembelajaran dan penggunaan aksara Lampung

UI akan menampilkan seluruh informasi yang perlu diketahui oleh pengguna/pemain untuk dapat menggunakan perancangan dengan mudah dan menyenangkan, seperti melalui *tutorial* mengenai cara bermain sehingga tidak membingungkan. Visual yang digunakan dalam *UI game* ini juga akan bertemakan Lampung dan menggunakan banyak motif khas daerah Lampung seperti batik dan tekstur lainnya. Tampilan juga akan dibuat responsif akan *input* dari pemain sehingga akan menghasilkan *UX* atau pengalaman bermain yang baik. Tiap unsur interaktif yang ada juga akan membantu meningkatkan keahlian pemain dalam menggunakan aksara Lampung dengan cara yang menyenangkan

1.3.3. Media

a. Menggunakan media komputer

Rancangan *game* edukasi ini menggunakan *platform* komputer untuk dapat memainkannya.

b. Menggunakan media *game*

Rancangan ini menggunakan *game* sebagai media pembelajaran sekaligus permainan. gaya visual yang digunakan yaitu *stylized* dan bentuk karakter serta *environment* yang sederhana agar tidak terlalu berat untuk dimainkan.

c. Menggunakan interaktivitas melalui *UI*/tampilan di dalam *game*

Rancangan *game* ini akan menonjolkan beberapa interaktifitas dimana pemain akan dapat berinteraksi dengan objek di sekitar. Tujuan interaksi ini adalah untuk menyelesaikan sebuah *puzzle* yang melibatkan aksara Lampung.

d. Menggunakan tingkat kesulitan yang bervariasi

Rancangan *game* memiliki beberapa stage yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda untuk menghasilkan pengalaman bermain (*UX*) yang baik, dengan memperhatikan diagram *flow* yang berisi keseimbangan antara kemampuan bermain dan tingkat kesulitan.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Untuk merancang *UI/UX* yang tepat untuk sebuah *game* edukasi yang membantu generasi muda menggunakan aksara Lampung.

1.5.1. Manfaat Untuk Pribadi

Sebagai suatu tempat untuk mempraktikkan hasil pembelajaran yang telah didapatkan selama masa perkuliahan, terutama di dalam bidang desain, konsep, dan perancangan.

1.5.2. Manfaat Untuk Universitas

Hasil laporan perancangan yang akan dikerjakan ini dapat berguna sebagai referensi tambahan di dalam perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara yang dapat digunakan kembali bagi mahasiswa dan mahasiswi yang ingin mengembangkan perancangan dengan topik yang serupa.

1.5.3. Manfaat Untuk Masyarakat

Hasil laporan perancangan ini dapat menambah sumber pengetahuan tentang aksara Lampung, dan memungkinkan untuk membuat masyarakat luas mengenal dan mengetahui bahwa Lampung memiliki budaya berupa aksara dan membuat masyarakat Lampung kembali menggunakan aksara tersebut dalam kehidupan sehari-hari.