

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Falsafah Hidup Suku Lampung melalui Cerminan Kehidupan Tokoh Raden Intan II

Design Of Interactive Learning Media about Philosophy of Lampungese with a Reflection of Raden Intan II's Life

Rahmat Panji Wirayudha¹ , Dimas Krisna Aditya, S.IP., M.Sn²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹rpwirayudha@students.telkomuniversity.ac.id , ²deedeeaditya @telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Saat ini telah banyak remaja dilampung belum mengetahui atau menerapkan tentang falsafah hidup suku lampung. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran tentang falsafah tersebut yang kurang interaktif, seperti hanya melalui buku pelajaran disekolah. Sehingga sulit untuk membangun ketertarikan agar remaja mau mempelajarinya. Oleh sebab itu, pada penelitian kali ini mencoba memberikan alternatif media pembelajaran yaitu aplikasi game. Karena menurut Morgan (2014) aplikasi game efektif dalam menyampaikan dan menggambarkan narasi dengan jelas dan menarik. Sehingga pada penelitian kali ini dilakukan perancangan sebuah aplikasi game sebagai sarana edukasi dalam penyampaian narasi tentang nilai-nilai yang terdapat dalam falsafah hidup suku lampung lewat cerita tokoh Raden Intan II. Selanjutnya, setelah melakukan Analisa melalui metode kualitatif, melakukan pengumpulan data yaitu kuisisioner, observasi, hingga wawancara terhadap calon masyarakat sasaran. Maka aplikasi game ini menjadi tepat sebagai alternatif media pembelajaran karena media yang dipilih dekat dengan kehidupan jaman sekarang. Remaja yang telah menggunakan ini akan memiliki alternatif media yang lebih interaktif dibandingkan yang sudah ada saat ini, maka harapannya para remaja di Lampung khususnya akan lebih mudah memaknai dan memahami.

Kata Kunci : Falsafah hidup, Media Interaktif, Aplikasi Game, Raden Intan II.

Abstract

Now, there are many teenagers who do not understand or apply about the philosophy of life of the Lampung tribes. One reason is the method of learning about this philosophy which is less interactive, such as only through textbooks at school. It's hard to make teenagers want to learn it. Therefore, in this study trying to provide alternative learning media, namely games. Because according to Morgan (2014) the application of effective games in the presentation and presentation of the narrative is clear and interesting. When the research was conducted on the design of a game application as a means of education in the delivery of narratives about the values contained in the life philosophy of the tribe of Lampung through the story of Raden Intan II. Furthermore, after carrying out the analysis through qualitative methods, data collection was conducted, namely questionnaires, observations, and interviews with prospective target communities. So this game application becomes right as an alternative media because the media chosen are close to life today. Teenagers who have used this will have alternative media that are more interactive than those currently available, so the hopes of teenagers in Lampung specifically will be easier to interpret and improve.

Keywords: Philosophy, Interactive Media, Game Applications, Raden Intan II

1. Pendahuluan

Budaya adat istiadat harus dikenalkan pada anak mudah Indonesai sejak dini, Salah satunya Provinsi Lampung, Suku Lampung merupakan suku asli masyarakat Lampung yang memiliki falsafah hidup dan sudah menjadi

kepercayaan pegangan hidup sejak dahulu kala dan diturunkan turun temurun hingga saat ini bahkan kerajaan tertua di Lampung yang ada sampai saat ini yaitu kerajaan skala bekhak telah menjadikan ini sebagai pedoman falsafah hidup sejak dulu, dengan

telah dibuktikan falsafah ini wajib dipelajari dalam muatan lokal atau pelajaran bahasa Lampung. Dengan tujuan sejak dini anak-anak telah memahami bahwa leluhurnya telah menurunkan pedoman hidup yang bisa dipakai tanpa mengenal zaman. Dahulu tidak hanya guru disekolah yang memberikan pemahaman tentang falsafah hidup ini, orang tua juga selalu menyampaikan dan memberikan contoh dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari secara turun menurun. Sehingga generasi penerusnya telah memiliki pedoman hidup sejak dini.

Nilai-nilai dalam falsafah hidup orang Lampung sebenarnya bisa menjadi tatanan moral yang merupakan pedoman dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Dalam falsafah hidup suku Lampung terdapat lima nilai yaitu Pi'il Pesenggir (malu melakukan pekerjaan hina menurut agama dan memiliki harga diri), Julu Adok (memiliki kepribadian sesuai dengan gelar adat yang disandang), Nemui Nyimah, (bermurah hati dan beramah tamah dalam tutur kata dan sopan santun terhadap semua pihak yang berhubungan dengan diri sendiri), Nengah Nyampur (membuka diri, aktif dalam pergaulan masyarakat dan tidak individualis), Sakai Sambaian (gotong royong, bekerja sama dan saling membantu dengan anggota masyarakat lainnya dalam berbagai bentuk materil atau non materil).

2. Dasar Pemikiran

2.1 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan visual berupa gambar maupun teks yang bertujuan menyampaikan maksud teks dan memberikan daya tarik (Rakhmat Supriyono 2010:51). Ilustrasi adalah unsur grafis yang dimulai dari goresan titik sederhana sampai yang kompleks. Secara umum, desain yang disajikan tanpa adanya ilustrasi akan menimbulkan efek monoton, tidak inovatif, membuat bosan, dan utamanya tidak akan membuat menarik perhatian. Ilustrasi memiliki tujuan agar informasi atau pesan menjadi jelas sehingga dapat menjadi alat untuk menarik respon audience. Tetapi ilustrasi yang kurang menarik dapat merusak dan menghancurkan image produk tersebut. Pengertian ilustrasi secara lebih luas bukan hanya sekedar gambar dan foto saja, ilustrasi juga dapat berupa garis, bidang dan hingga huruf yang disusun yang menimbulkan keindahan yang indah. Ilustrasi yang dapat menciptakan daya tarik bagi audience, umumnya memenuhi beberapa kriteria seperti:

Seiring berkembangnya zaman telah banyak hilang perilaku terpuji yang seharusnya dimiliki sebagai bangsa yang memiliki adat dan istiadat. Sedangkan sebenarnya leluhur mereka telah memiliki pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari, dimana seharusnya bisa dijadikan contoh nyata. Seperti Raden Intan II Sosoknya sangat dikenal sebagai pahlawan dari daerah Lampung memiliki keperibadian yang pantang menyerah, dan gagah berani dalam berjuang melawan belanda namun tetap menerapkan falsafah ini dalam kehidupannya. Beliau merupakan perjuang muda yang sangat berani, berjuang melawan Belanda pada umur 15 tahun hingga beliau wafat pada umur 22 tahun dan tokoh ini diangkat untuk mencerminkan sosok anak muda dalam penerapan falsafah hidup orang Lampung di kehidupan sehari-hari sekarang, sehingga bisa dibanggakan sebagai orang Lampung yang dapat diidolakan.

Berdasarkan uraian diatas, melihat dari kondisi anak usia pelajar saat ini sudah pandai menggunakan gadget dan hal tersebut sudah menjadi umum bagi kalangan generasi saat ini, penulis menyadari perlunya dirancang sebuah media interaktif yang menekankan pada ilustrasi visual untuk remaja agar proses penyampaian tentang falsafah hidup suku Lampung yang dikemas dalam kehidupan Raden Intan II agar terhibur dan lebih gampang dimengerti.

1. Komunikatif, informatif, dan mudah dimengerti.
2. Memunculkan rasa dan keinginan membaca.
3. Ide beda dari yang sudah ada/ orisinil, bukan merupakan tiruan.
4. Punya daya pakau/ tarik yang besar.

2.2 Media Interaktif

Seels Glasgow dalam Arsyad (2006:36) menyampaikan bahawa sistem media yang menyajikan materi dalam bentuk yang lebih merangsang interaksi audience seperti video rekaman yang memanfaatkan perangkat teknologi (seperti komputer) biasa disebut media interaktif, bukan hanya mendengar suara dan melihat video tetapi juga memberikan respon terhadap media yang dilihat sehingga menentukan kecepatan daya tangkap dan sekuensi dari audience. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif merupakan alat perantara untuk menyampaikan suatu pesan berupa visual, audio dan teks menggunakan pemanfaatan komputer

2.3 Aplikasi

Supriyanto (2005:2) menjelaskan bahwa program didalam perangkat teknologi (computer, gadget, dll) yang memiliki aktifitas pemrosesan dan eksekusi perintah untuk melaksanakan tujuan tertentu.

2.4 Elemen Formal

Menurut Jesper Juul, “a rule-based formal system” adalah sebuah sistem peraturan “rules” yang semestinya dimiliki sebuah permainan. Agar pemain “players” dapat memiliki ikatan emosional terhadap permainan. “Outcome” yang didapat dari setiap pemain yang berbeda dapat berbeda-beda tergantung usaha dari setiap pemain tersebut. Sederhananya outcome tersebut bisa berupa catatan waktu, score yang didapat, dan lainnya yang bisa dijadikan achivement/ reward. Sehingga pemain dapat menentukan kapan dan bagaimana mereka ingin menang atau kalah. Sehingga dapat disimpulkan elemen-elemen yang terdapat dipenjelasan diatas antara lain:

1. rules
2. players
3. goals
4. choices that affect the outcome
5. consequences of winning or losing that are optional

2.5 Element Dramatik

Penambahan Element dramatis pada sebuah game narasi sangatlah tepat untuk menambah efek bagi pemain. Dramatis, adalah “perubahan suasana/ nuansa” yang berbeda untuk setiap aksi yang timbul. Seperti perubahan gerakan pada karakter yang terjadi ketika melakukan gerakan-gerakan yang berbeda, seperti ketika memukul, berlari, terkena serangan, dan lainnya. Atau bisa juga perubahan terjadi pada elemen permainan yang lainnya seperti ketika sebuah karakter permainan sedang melakukan loncatan atau lari, maka nada timbul efek udara disekitarnya atau bayangan

2.6 Aspek Dalam Game

Dalam perancangan game, seorang designer wajib mempersiapkan beberapa aspek penting seperti Narrative, Mechanisme, Estetics, dan Technology.

Narasi

Menurut Keraf (2010: 136), narasi adalah suatu kegiatan bercerita yang bertujuan untuk menggambarkan dengan sangat jelas kepada pembaca terkait suatu kejadian. Sebuah game yang dibangun menyerupai bentuk karangan, maka permainan itu akan berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa tertentu. Setiap

cerita yang ingin disampaikan akan di pecah kedalam beberapa penggalan permainan/ game, sehingga seolah-olah pemain merasakan dan dapat melihat peristiwa itu. Unsur permainan yang penting tidak hanya dalam narasi ini adalah tidak sebatas aspek narasi, tapi aspek lain juga perlu diperhatikan pula.

Mekanisme

Untuk sebuah game yang mengangkat sebuah narasi. Maka aspek mekanisme wajib di perhatikan. Mekanisme adalah kumpulan alur yang harus dilalui oleh seorang pemain untuk menyelesaikan permainan, atau singkatnya adalah sebuah “style” dalam bermain. Seorang designer harus pandai dan memiliki alasan kuat dalam memilih mekanisme permainan. Contohnya seorang designer yang sedang merancang permainan action, harus tau apakah FPS atau 3rdPS yang terbaik.

Estetics

Estetics, narasi permainan akan bisa tersampaikan dengan tepat ketika setiap konten yang terkandung dalam game memiliki aspek estetics. Konten disini bisa dikatakan adalah hal-hal yang dapat membangun suasana dan menggiring pemain kedalam “dunia” permainan. Estetics dalam hal ini adalah kegiatan pembangunan sebuah suasana dalam game yang dibangun menyerupai sebuah keadaan yang sesuai dengan keinginan designer yang memiliki aturan yang sesuai. Jika setiap benda-benda dan gambar latar belakang yang ada dalam permainan dapat menggambarkan suasana dan alur cerita narasi, maka akan semakin membangun emosional pemain terhadap game itu sendiri. Estetics sebuah konten tidak hanya berupa visual berupa hal-hal yang tergambarkan saja. Tapi suara juga harus diperhatikan dari sudut pandang estetics. Untuk membangun narasi yang tepat penambahan suara efek dan pemilihan musik latar belakang yang mewakili cerita narasi juga dapat membantu jalannya cerita permainan. Sehingga pada akhirnya seorang designer wajib memperhatikan aspek estetics dari sebuah game.

Teknologi

Teknologi saat ini sangat mempengaruhi perkembangan permainan. Berbagai kemajuan dari teknologi memberikan efek variatif terhadap dunia game. Seorang Designer harus melihat aspek ini sebagai aspek wajib. Karena jika seorang pengembang dapat memanfaatkan

teknologi yang mengikuti trend, maka itu akan mempertajam dan memastikan pasar dari calon pengguna/ pemain. Dari aspek seorang designer dari sebuah narasi game, teknologi diartikan sebagai sebuah aspek yang dapat memperkuat penyampaian cerita game. Penyesuaian terhadap platform/ perangkat yang ada dalam dunia permainan dan pemilihan teknologi berinteraksi seperti “touch”, “press”, ataupun “push” juga dapat membantu membuat pemain nyaman dalam dunia permainannya.

3. Konsep dan Hasil Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Berdasarkan analisis dan hasil observasi pada bab sebelumnya yang telah dilakukan, maka akan dijadikan sebagai bahan acuan untuk membuat rancangan yang sesuai dengan tujuan serta berdasarkan rumusan permasalahan.

Konsep pesan ini berasal dari fenomena yang ada di masyarakat, yaitu banyak remaja dilampung belum mengetahui atau menerapkan tentang falsafah hidup suku lampung. Dalam perancangan ini penulis membuat sebuah aplikasi game mobile yang dekat dengan kehidupan jaman sekarang sebagai sarana edukasi pengenalan nilai-nilai yang terdapat dalam falsafah hidup suku lampung cerita tokoh Raden Intan II. Karena target sasaran yaitu remaja yang sudah dikenalkan teknologi khususnya smartpone. Permainan ini menjadi alternatif media yang sesuai dengan aktifitas dan interaksi remaja. Karena sebelumnya remaja Lampung telah mendapatkan pelajaran dasar falsafah hidup suku Lampung ini di jenjang pendidikan SD dan SMP, maka diharapkan remaja dapat memiliki aplikasi game ini.

Melalui perancangan ini, pesan utama yang akan disampaikan kepada khalayak sasaran adalah “Lestarikan Falsafah Suku Lampung dengan Memaknainya” dengan kata kunci “maknai” dan “lestarikan”. Dengan tujuan agar setelah anak remaja memaknai arti dari falsafah leluhurnya, maka dia akan menerapkan dan melestarikan hingga kegenerasi berikutnya. Selanjutnya untuk menampilkan bahwa Raden intan II adalah tokoh pahlawan yang menarik yang dapat dijadikan idola, maka aplikasi game mobile yang akan dirancang memiliki berjudul “Falsafah Raden Intan II”. Sehingga dari judulnya saja anak remaja akan mengetahui bahwa aplikasi game ini mengandung permainan bagaimana Raden Intan II memaknai dan melestarikan falsafah dalam kehidupannya.

3.2 Konsep Kreatif

Konsep Konsep kreatif ini berfokus pada perancangan pada bagaimana menyampaikan informasi kepada remaja mengenai nilai-falsafah hidup dalam kehidupan sehari-hari dengan tokoh pahlawan nasional dari Lampung, raden intan II. Penulis merancang konsep kreatif ini berdasarkan analisis pada bab sebelumnya dengan melihat aspek Narasi Teknologi, Estetika, dan Mekanisme. Kemudian dikaitkan dengan tujuan dari penelitian ini. Sehingga bisa dijabarkan sebagai berikut:

1. Narasi: mengenai penyampaian tentang falsafah hidup suku lampung merupakan bagian dari kekuatan produk, dimana toik tersebut masih jarang disampaikan sebagai media pembelajaran dengan narasi yang ringan dan menarik. Karena biasanya tergabung dalam sebuah bahasan serius yaitu buku sekolah
2. Teknologi: Perangkat mobile sebagai alternative media pembelajaran juga menjadi keunggulan produk, dengan platform yang sedang erat dengan anak remaha maka dengan mudah menarik minat masyarakat sasaran.
3. Estetika: Setiap element grafis dalam game ini juga diperlihatkan, ilustrasi dari suasana terkait lingkungan dan benda-benda yang ada juga dipilih agar sesuai mendukung narasi yang ingin disampaikan.
4. Mekanisme: Atau alur permainan konsep ini akan dipilih yang bias mendukung makna falsafah. Dimana alur permainan akan berbeda dari setiap levelnya, menjadikan makna setiap falsfah yang didapat anak remaja akan semakin dipahami.

3.3 Konsep Media Utama

Media yang digunakan sebagai media utama dalam perancangan ini adalah aplikasi game. Aplikasi ini dapat digunakan pada smartpone dengan sistem operasi Android. Pemilihan media ini berdasarkan observasi bahwa mayoritas anak-anak usia dini sudah pandai menggunakan smartpone dan sekarang ini sudah menjadi hal umum. Aplikasi buku cerita anak dapat menjadi media yang efektif dan interaktif karena dapat mengedukasi dengan cara yang menarik. Aplikasi mobile ini adalah sebagai media utama dalam perancangan ini untuk mengenalkan nilai-nilai falsafah hidup suku lampung yang di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan Raden Intan II sebagai tokohnya.

3.4 Konsep Media Pendukung

Karena aplikasi cerita anak interaktif ini dapat di unduh di playstore pada media smartphone khususnya. Media pendukung yang digunakan untuk mendampingi media utama adalah Sosial media sebagai komponen yang sangat kuat karena itu adalah sarana yang murah dan cepat sasaran khususnya untuk remaja yang hampir semuanya memiliki smartphone dan dapat mengakses internet. Sosial media yang akan di optimalisasikan adalah Instagram, Line, Facebook, dan youtube. Sangat dibutuhkan untuk menunjang kegiatan promosi. Konten yang diunggah dapat berupa fakta-fakta menarik tentang raden intan II dan nilai-nilai falsafah hidup suku lampung yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu terdapat media cetak seperti poster, x-banner, stiker pin, mug dan kaos, gantungan kunci.

Untuk mengenalkan kepedulian terhadap produk, maka penulis menggunakan metode AISAS (Attention, Interest, Search, Action, and Share):

1. Attention: digunakan pada tahap ini adalah dengan memperbanyak iklan berbayar dan optimasi di sosial media dan media cetak. Iklan bisa berbentuk flyer, banner atau teks yang disertakan tagline "lestarikan falsafah suku Lampung dengan memaknainya" dan dengan promo-promo untuk pengunduh di awal akan
2. Interest: Setelah target audines berkunjung ke website atau official account kami, agar publikasi mengandung Interest yang bagus kepada calon konsumen kami menyertai review dari audiens sebelumnya dan akan disertai dengan foto-foto produk dari permainan Falsafah Raden Intan II ini.
3. Search: Setelah itu tagert audiens disini akan melakukan pencarian informasi sebanyak-banyaknya lagi tentang promo yang akan didapat, dan informasi bagaimana untuk mendpatkan produk dari permainan Falasafah Raden Intan II.
4. Action: Ini adalah langkah selanjutnya setelah orang mendapatkan informasi yang utuh dari produk kita, diharapkan akan mengikuti intruksi untuk mendapatkan promo dan mengunduh permainan Falsafah Raden Intan II di Playstore.

5. Share: Proses akhir, di mana konsumen yang telah merasakan semua manfaat dari produk kita akan membagikan pengalamannya kepada orang lain melalui media online seperti email, chatting, forum-forum, social media. Mereka juga akan membagikannya melalui jalur "off line" ketika mereka saling berinteraksi dengan lingkungan sekitar dia. Di bagian ini juga akan terjadi Selling lewat mulut di antara konsumen yang sudah dan belum mengetahui produk kita.

3.5 Konsep Visual

Untuk perancangan aplikasi ini, penulis memilih menggunakan ilustrasi latar perjuangan Radin Intan II pada sore hari, pagi hari, dan di dalam goa. Dan suasana alam juga dikombinasikan, agar penyampaian narasi cerita dapat tersampaikan. Selain itu karena melihat khalayak sasaran yang termasuk ke dalam usia remaja yang lebih menyukai aplikasi game yang dimainkan di mobile (handphone dan tablet), maka referensi ilustrasi pada perancangan akan tampak sederhana dengan pengayaan flat desain atau *cartoon* namun memiliki nuansa lokal yang erat. karena dengan ilustrasi bisa menggambarkan suasana dan mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan tepat. Selain itu penggunaan ilustrasi akan berkesan dan akan mudah diingat.

Referensi utama dalam pembentukan karakter pendukung dan karakter utama yaitu Raden Intan II baik dari pakaian, karakteristik fisik, hingga senjata yang digunakan diadaptasi dari bentuk aslinya. Dan untuk karakter Belanda, digunakan referensi dari tahun dimana latar belakang narasi ini berasal, tahun 1800-an.

3.6 Konsep Bisnis

Pendapatan mungkin didapat dari penjualan buku dan iklan pada aplikasi game ini, untuk setiap klik akan didapat Rp 50,-. Jika 1 bulannya ada 100 klik, kurang lebih kita akan mendapatkan Rp 5.000,- perbulannya dan Rp 60.000,- setahunnya. Karena aplikasi ini bersifat non profit, atas dasar tujuan memajukan pendidikan dan sebagai tanda pengabdian/ balas budi penulis untuk tanah kelahiran. Maka moneter/ laba dari produk ini bukan tujuan utama tapi tidak luput juga dari perhitungan jika memungkinkan.

3.7 Hasil Media Utama

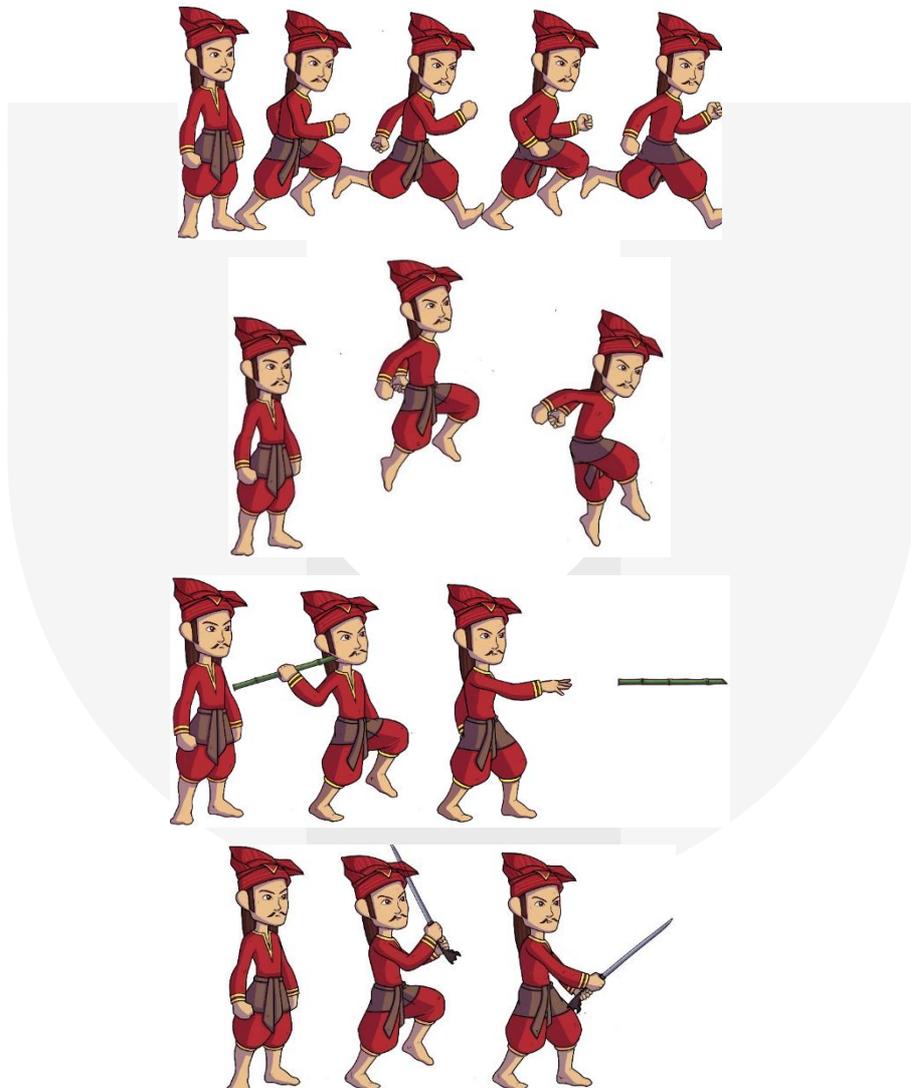
a. Logo



Logo Game

Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

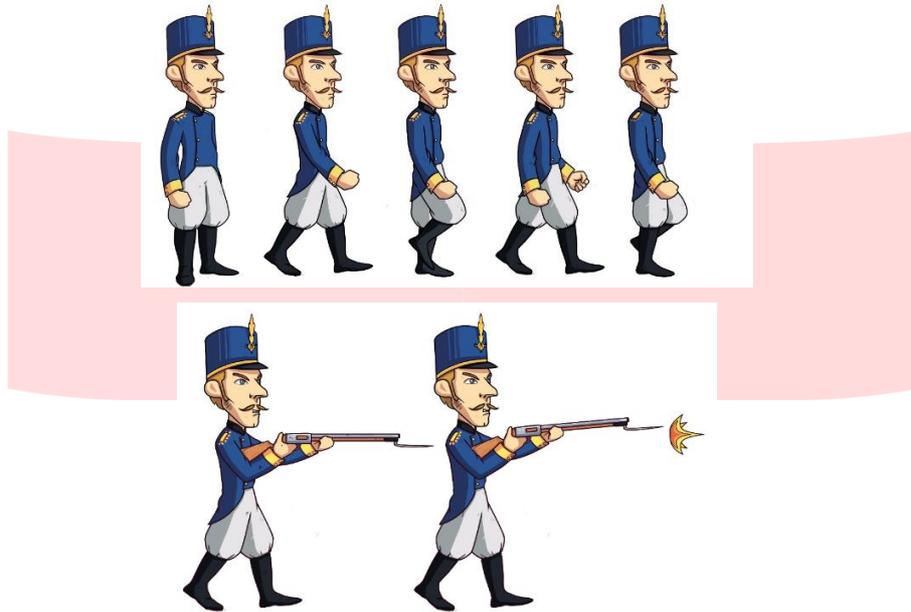
b. Karakter Raden Intan II



Karakter Raden Intan II

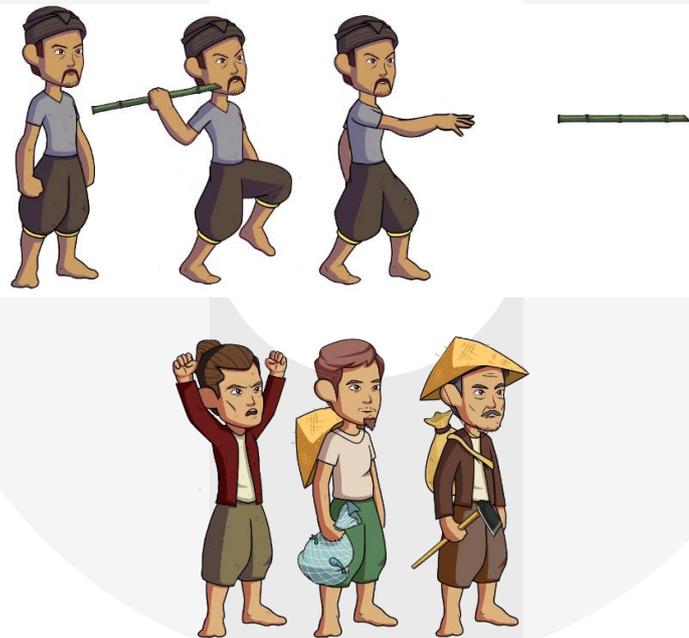
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

c. Karakter Pasukan Belanda

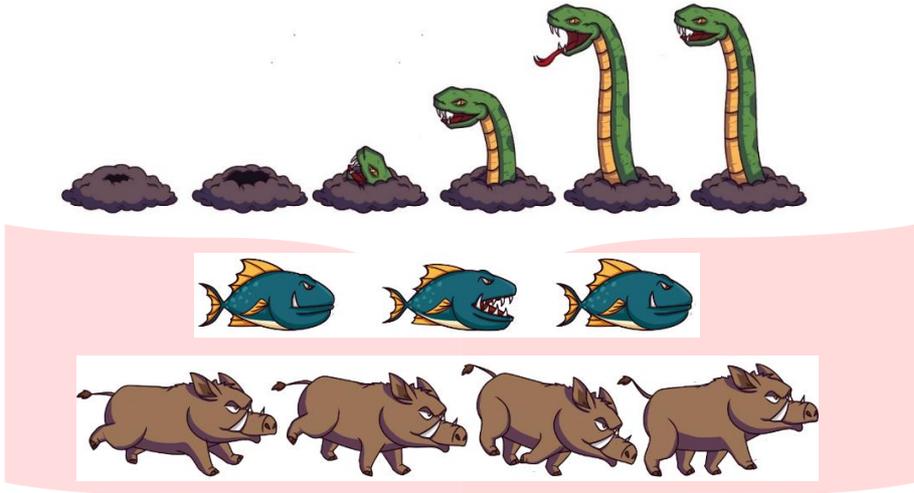


Karakter Belanda
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

d. Karakter Pendukung



Karakter Pendukung (Pasukan dan Warga)
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)



Karakter Tambahan
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)\

e. Rumah Lampung



Rumah Lampung
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

f. Tampilan Splash Screen



Tampilan Splash Screen
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

g. Tampilan Home Kategori



Tampilan Home Kategori
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

h. Tampilan Map Mode



Tampilan Map Mode
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

i. Tampilan Gallery



Tampilan Gallery
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

j. Tampilan Navigation



Tampilan Navigation
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

k. Tampilan Game Pause Mode



Tampilan Game Pause Mode
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

l. Tampilan Game Play Mode Level 1



Tampilan Game Play Mode Level 1
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

m. Tampilan Game Play Mode Level 2



Tampilan Game Play Mode Level 2
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

n. Tampilan Game Play Mode Level 3



Tampilan Game Play Mode Level 3
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

a. Tampilan Game Play Mode Level 4



Tampilan Game Play Mode Level 4
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

3.8 Hasil Media Pendukung

a. Flyer



Flyer
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

b. Poster & X-banner



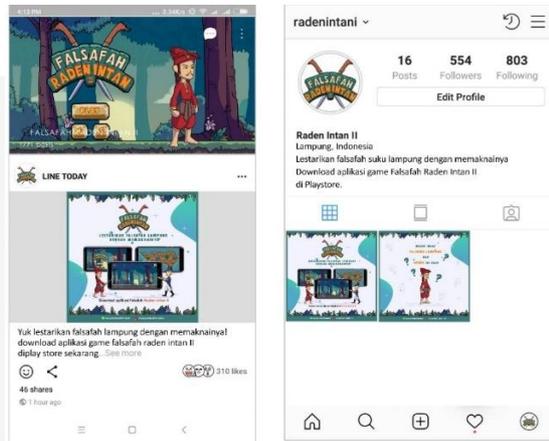
Poster
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)



X-banner

Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

c. Media Sosial



Media Sosial

Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

d. Art Book



Art Book

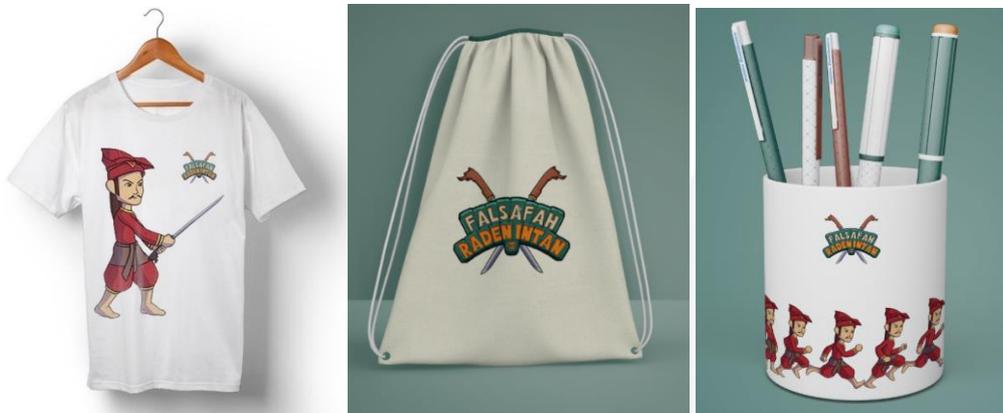
Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

e. Merchandise



Stiker

Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)



Baju, tas, Gelas

Sumber : Rahmat Panji Wirayudha (2019)

4. Kesimpulan dan Saran

Pembuatan aplikasi game mobile Falsafah Raden Intan II ini adalah sebagai salah satu wujud kepedulian penulis terhadap pendidikan tentang falsafah hidup suku Lampung pada anak-anak generasi sekarang yang masih sulit dipahami. Dengan memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih dekat dengan keseharian mereka, yaitu media mobile. Maka dengan pemanfaatan teknologi ini diharapkan bisa mampu membantu, mendukung, dan mengembangkan kemampuan dalam memahami

falsafah hidup ini. Dengan menggunakan perancangan game cerita perjuangan tokoh Raden Intan II diharapkan mampu menarik minat anak untuk semangat memaknai falsafah hidup suku Lampung. Dalam perancangannya sendiri, penulis membuat aplikasi game mobile yakni terinspirasi dari kisah nyata perjuangan Raden Intan II dalam melawan rezim penjajahan Belanda. Setelah itu, game ini bisa di uji cobakan oleh penulis kepada anak-anak remaja di Lampung. Dengan harapan jika berhasil aplikasi game mobile ini bisa digunakan sebagaimana alternatif pembelajaran.

Daftar Pustaka :

Anggraini S. Lia dan Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Suasana Cendekia

Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Dhieni, Nurbiana dan Fridani, Lara. (2007). *Metode Pengembangan Bahasa: Hakikat Perkembangan Bahasa Anak*. Semarang: IKIP Veteran.

Dilon, Tressa. (2005). *Adventure games for learning and storytelling*, Futurelab, UK Keraf, Gorys . 2010. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta : Gramedia Putaka Utama Koentjaraningrat. 2002. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta

Kusrianto, Adi, (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta, Penerbit Andi

Rosnelly, Rika. (2012). *Sistem Pakar Konsep dan Teori*, Yogyakarta, Penerbit Andi

Rustan, Suriyanto. (2008). *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Safanayong, Yongky. 2006. *Desain komunikasi visual Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA

Samuel Henry. 2010. *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, Yogyakarta, Kompas Gramedia

Shneiderman, B, & Plasant, C. (2005). *Designing User Interface*, Pearson Education Inc., United States of America.

Supriyono, Rakhmat, (2010) *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta, Penerbit Andi

Tinarbuko, Sumbo (2015). *Dekave: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS, Yogyakarta.

Morgan McGuire, Odest C. Jenkins. (2014). *Creating Games: Mechanism, Content, and Technology*, A K Petters Ltd., Wellesley, United States of America.

Sumber lain:

Fahrul, M. 2010. *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*. Diakses pada <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>. (20 feb 2018, 08.00)

Health.detik. 2011. *Warna bisa pengaruhi psikologi anak*. Diakses pada <https://health.detik.com/ibu-dan-anak/d-1617042/warna-bisa-pengaruh-psikologis-anak>. (18 Maret 2018, 10.00)

Wishlistimage.blogspot. 2016. *5 Filsafat Orang Lampung*. Diakses pada <http://wishlistimage.blogspot.com/2011/07/5-filsafat-hidup-orang-lampung.html> (15 februari 2019 15.20)

ZonaRefrensi. 2018. *Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli Dan Secara Umum*. Diakses pada <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/> (14 maret 2018, 14.00)

Sudirman. 2012. *Pembelajaran Kreatif (Creative Learning)*. Diakses pada <http://makalahpendidikan-sudirman.blogspot.com/2012/07/pembelajaran-kreatif-creative-learning.html> (14 maret 2018, 14.00)