

ABSTRAK

GAME EDUKASI PENGENALAN TAPIS LAMPUNG BERBASIS ANDROID (Studi Kasus SMPN 5 Banjit Waykanan)

Oleh:

M. ANDIKA KURNIAWAN

17312107

Kain tapis merupakan pakaian resmi masyarakat adat Lampung dalam berbagai upacara adat dan keagamaan. Penggambaran dari kain tapis Lampung sendiri merupakan bentuk dari simbol-simbol yang dianggap sakral oleh masyarakat Lampung. Hasil wawancara yang telah dilakukan pada proses pembelajaran di sekolah pembelajaran mata pelajaran yang bersifat muatan lokal seperti bahasa dan aksara Lampung kurang diminati, dikarenakan kurangnya media yang dapat menarik minat murid untuk mempelajarinya. Agar siswa dapat berpikir dan menimbulkan ketertarikan akan mempelajari materi mengenai tapis Lampung, salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dengan mudah dan diterima dengan baik adalah menggunakan *game* edukasi. Metode pengembangan *game* dimulai dari tahap awal hingga akhir pada penelitian ini menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) dan dibangun menggunakan *Game Engine Unity3D* menggunakan bahasa pemrograman *C#*. Pengujian yang dilakukan menggunakan *ISO 9126* yang diuji oleh guru menghasilkan presentase sebesar 90,83% dan murid menghasilkan presentase sebesar 95,83% yang keduanya masuk kedalam kategori “Sangat Layak”.

Kata Kunci: *Kain Tapis, Game Edukasi, Game Development Life Cycle, Unity3D, ISO 9126*

ABSTRACT

EDUCATIONAL GAME INTRODUCTION TO LAMPUNG FILTER BASED ON ANDROID (Studi Kasus SMPN 5 Banjit Waykanan)

By:

M. ANDIKA KURNIAWAN

17312107

Tapis cloth is the official dress of the Lampung indigenous people in various traditional and religious ceremonies. The depiction of the Lampung tapis cloth itself is a form of symbols that are considered sacred by the people of Lampung. The results of interviews that have been conducted on the learning process in schools learning subjects that are local in nature such as Lampung language and script are less interested, due to a lack of media that can attract students' interest in learning them. So that students can think and generate interest in learning material about Lampung tapis, one of the learning methods that can be applied easily and well received is to use educational games. The game development method starts from the beginning to the end in this study using the GDLC (Game Development Life Cycle) method and is built using the Unity3D Game Engine using the C# programming language. Tests carried out using ISO 9126 were tested by teachers producing a percentage of 90.83% and students producing a percentage of 95.83%, both of which fall into the "Very Eligible" category.

Keywords: *Tapis Fabric, Educational Game, Game Development Life Cycle, Unity3D, ISO 9126*