

## ABSTRAK

### **Penerapan Teknologi *Metaverse* Sebagai Media Edukasi Pengenalan Rumah Adat Lampung Pepadun**

*The Implementation of Metaverse Technology as an Educational Medium for Introducing the Traditional Lampung Pepadun House*

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Rayhan**  
**20312102**

Rumah adat Lampung merupakan simbol identitas budaya yang memiliki nilai-nilai leksikal, gramatikal, konotatif, simbolik, dan filosofis. Pengenalan rumah adat kepada generasi muda sangat penting untuk memperkuat identitas dan kesadaran akan warisan budaya. Berbagai metode, seperti penggunaan gambar, buku, poster, AR, dan VR, telah diterapkan untuk memperkenalkan rumah adat, namun masing-masing memiliki keterbatasan. Teknologi *Metaverse* menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan tersebut dengan menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam tanpa memerlukan peralatan khusus seperti VR. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media edukasi berbasis *Metaverse* yang dapat diakses melalui platform Spatial, dengan target audiens anak muda Lampung beradat Pepadun. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang meliputi tahap konseptualisasi, perancangan, produksi, pengujian, dan distribusi. Objek-objek 3D rumah adat Lampung didesain menggunakan Blender, dan fungsi interaktif disusun menggunakan Unity. Pengujian aplikasi dilakukan menggunakan metode blackbox testing dengan uji *Boundary Value Analysis*, *State Transition Testing*, dan *Use Case Testing*. Selain itu, pengujian respon audiens dilakukan dengan menggunakan skala Likert berdasarkan standar ISO/IEC 25010, yang memfokuskan pada aspek-aspek seperti *Functional Suitability*, *Interaction Capability*, *Reliability*, dan *Flexibility*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Metaverse* sebagai media edukasi mampu memberikan pengalaman yang imersif dan fleksibel dalam mengenalkan rumah adat Lampung, serta meningkatkan minat dan keterlibatan generasi muda dalam mempelajari budaya lokal mereka.

Kata Kunci: *Metaverse*, MDLC, ISO 25010, Black Box Testing, Skala Likert, Pengenalan Rumah Adat Lampung, Spatial