

**PERANCANGAN PURWARUPA *GAME* 'REKABASTRA'  
SEBAGAI INSTRUMEN KOGNISI  
KESUSASTERAAN PEGON**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA 2024**



**PERANCANGAN PURWARUPA *GAME* 'REKABASTRA'  
SEBAGAI INSTRUMEN KOGNISI  
KESUSASTERAAN PEGON**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

Reffen Garry Meylano

NIM:1712471024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir Karya Desain berjudul **PERANCANGAN PURWARUPA GAME 'REKABASTRA' SEBAGAI INSTRUMEN KOGNISI KESUSASTERAAN PEGON** diajukan oleh Reffen Garry Meylano, NIM 1712471024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing I**



**Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.**

NIP. 19740730 199802 2 001 / NIDN. 0030077401

**Pembimbing II**



**Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19801125 200812 1 003 / NIDN. 0025118007

**Cognate**



**Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.**

NIP. 19660404 199203 1 002 / NIDN. 0001046616

**Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual**



**Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.**

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

**Ketua Jurusan Desain**



**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.**

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.**

NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN. 0019107005

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reffen Garry Meylano

NIM : 1712471024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir Karya Desain berjudul: **PERANCANGAN PURWARUPA GAME ‘REKABASTRA’ SEBAGAI INSTRUMEN KOGNISI KESUSASTRAAN PEGON** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari perancang sendiri, baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain yang dipaparkan dalam penulisan ini, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka perancang bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 4 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

Reffen Garry Meylano

NIM 1712471024

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reffen Garry Meylano

NIM : 1712471024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Karya Desain yang berjudul **PERANCANGAN PURWARUPA GAME 'REKABASTRA' SEBAGAI INSTRUMEN KOGNISI KESUSASTERAAN PEGON**. Dengan demikian penulis/perancang menyetujui:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya. Dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 Desember 2021

Yang membuat pernyataan,

Reffen Garry Meylano

NIM 1712471024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur pada hadirat Allah Yang Maha Esa karena atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang berlimpah penulis telah diberi kesempatan dan kemudahan untuk dapat menyelesaikan dengan baik perancangan tugas akhir ini. Shalawat serta salam juga selalu tercurah kepada Rasulullah Muhammad shallallahu 'alaihi wasallam. Alhamdulillah. Penulis menyadari skripsi ini masih belum sempurna, baik dari materi, penulisan maupun dari segi penyajian karena keterbatasan dan kemampuan penulis.

Penyusunan laporan dengan judul **Perancangan Purwarupa Game 'Rekabastra' Sebagai Instrumen Kognisi Kesusasteraan Pegon** ini, akan membahas tentang proses perancangan game digital *action-adventure* tentang pengaplikasian elemen-elemen kebahasaan aksara Pegon. Dewasa ini dengan menambah sempitnya keterbatasan jarak dan budaya dalam bersosialisasi karena terpengaruh oleh perkembangan teknologi seperti media sosial, tayangan *online* dan *game*, memunculkan dampak-dampak negatif proses akulturasi kebudayaan. Perancangan media gim ini, mencoba memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut untuk memberikan pengaruh positif pada pelestarian kesusasteraan aksara Pegon dengan pengemasan yang menarik dan informatif. Perancang berharap penulisan laporan ini menjadi bentuk usaha untuk membantu memberikan tuntunan informasi kebudayaan khususnya kebahasaan Pegon kepada remaja. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, teman-teman, dan pihak-pihak lain yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata, kritik dan saran yang membangun dari pihak lain akan sangat membantu demi penyempurnaan penulisan laporan ini dan dapat menambah pengetahuan serta pengalaman bagi siapapun yang membacanya

Yogyakarta 24 Desember 2021  
Perancang,

---

Reffen Garry Meylano

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dalam proses pembuatan laporan ini, dari wujud bantuan, doa, serta dukungan moril yang sangat membantu ini sehingga dapat tercapai dengan tepat waktu. Maka saya selaku Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Seluruh anggota keluarga yang selalu senantiasa memberikan dukungan doa disetiap harinya, serta memberikan dukungan baik secara moril dan materil, secara pribadi penulis meminta maaf kepada Ibu karena sampai sekarang masih lajang dan masih menganggur.
2. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Mohammad Sholahudin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. Selaku Ketua Jurusan Desain.
5. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. Selaku Ketua Program Studi.
6. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali.
7. Bu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A., dan Pak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang penuh kesabaran telah membimbing saya dalam melakukan proses perancangan sekalipun saya jarang absen, dan memberikan respon positif kepada penulis tentang pembawaan tema antropologi untuk diangkat menjadi konsep utama dalam Tugas Akhir ini.
8. Pak Asnar Zacky, yang menjadi inspirasi saya dalam berkarya.
9. Bu Alit, Pak Koskow, dan Pak Arif yang penuh dengan kesabaran meluangkan waktunya mengurus nilai-nilai saya yang berantakan.
10. Seluruh Dosen dan staf pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu, pengalaman, perspektif, dan masukan membangun selama masa perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir Karya Desain ini.
11. Muhammad Ilham Firmanto, Ridwan Fadillah, Muhammad Iqbal, Deny



Rahmat Nugroho dan Bagus Aji Pamungkas sebagai kakak tingkat yang telah berbagi-pengalaman dan wawasan tentang dunia perkuliahan di DKV ISI Yogyakarta. Terimakasih atas Mas Ridwan yang sering kali ngasih saya traktiran, Mas Deni yang sering mondar mandir ngeprint dan Mas Bagus yang sering ngajak saya debat nga jelas soal agama.

12. Teman-teman main, khususnya Mas Hasbi, yang sering ngomelin saya diwaktu saya sedang panas-panasnya *Self-hate* dan *Depresi*. Darmawan Arif, yang lugu dan polos, sering ngebantu temen walaupun tidak ada faedahnya, dan Feybian Putra yang senang mengkritik dan ngasih saran, kepada teman-teman seluruhnya yang berkenan meminjamkan waktu dan tenaganya dalam membantu pelaksanaan T.A.
13. Mantan, yang entah kenapa masih mau ngebantuin saya ngerjain T.A dan Meluangkan waktunya untuk ngedengerin omel-omelan saya dan curhatan saya sewaktu lagi DOWN.
14. *Monster Hunter* dan *Elden Ring* yang selalu menjadi pelarian saya di waktu *Anxiety Attack*.
15. Seluruh teman-teman DKV ISI Yogyakarta terkhusus, angkatan 2017 “Sardula” yang mengisi seluruh petualangan hidup saya selama belajar di ISI YK.
16. Seluruh pihak yang telah membantu dan belum dapat disebutkan satu persatu.

## ABSTRAK

### PERANCANGAN PURWARUPA *GAME* 'REKABASTRA' SEBAGAI INSTRUMEN KOGNISI KESUSASTERAAN PEGON

Bentuk kebahasaan dan keaksaraan Pegon dewasa ini mengalami kemunduran jumlah penutur muda. Salah satu faktor yang melatarbelakangi hal tersebut adalah kehadiran bahasa Indonesia sebagai *lingua franca* yang ditambah dampak negatif dari perkembangan media yang mempersempit jarak nyata antar ruang bersosialisasi. Dengan munculnya ruang baru yang lebih luas dan interaksi sosial dengan banyak orang maka naturalnya *lingua franca* yang mudah dipelajari dan paling banyak penuturnya yang akan mendominasi. Ditambah dengan pandangan masyarakat yang bias terhadap keaksaraan Pegon yang secara konvensi penulisan menggunakan aksara hijaiyah. Perancangan purwarupa *game* ini bertujuan untuk menimbulkan rasa ketertarikan akan media kesusastraan Pegon dengan berusaha memanfaatkan media yang lekat dengan kalangan remaja. Perancangan purwarupa dibuat dengan awangan dapat dimainkan sebagai gim PC, yang mana data jumlah penggunaan dan lama penggunaan piranti untuk bermain gim paling stabil. Data tentang bentuk keaksaraan Pegon dan data tentang pembelajaran kesusastraan aksara Pegon di lingkungan masyarakat umum kemudian dikumpulkan dan dianalisis melalui metode 5W+1H yang dari data tersebut, didapatkan sebuah konsep purwarupa yang nantinya dapat dijadikan media gim digital. Dalam konsep purwarupa yang dirancang mencoba untuk mengaplikasikan konsep mengenal, membaca, dan menulis dalam sebuah kemasan unsur-unsur visual yang sederhana serta konsep implementasi eksplorasi cerita. Dengan dirancangnya media *game* digital ini diharapkan dapat menembus kalangan remaja yang lekat dengan media *game* untuk mendorong dirinya untuk mencari dan mempelajari lebih dalam kesusastraan Pegon.

**Kata kunci:** *Pegon, Terancam, Gim, Pembelajaran.*

## ABSTRACT

### THE DESIGN OF PROTOTYPING 'REKABASTRA' GAMIFICATION AS A COGNITION INSTRUMENT OF PEGON SCRIPT AND LITERATURE

Today's Pegon as language and literacy forms are experiencing a decline in the number of young speakers. One of the factors behind this is the presence of Bahasa as a *lingua franca* which is compounded by the negative impact of media developments where the use of it narrows the real distance between social spaces. With the emergence of new, wider spaces and social interaction with many people, naturally the *lingua franca* that is more easy to learn and has the most speakers will dominate. In addition, society's view is biased towards Pegon literacy, which is written by convention using the hijaiyah script. The design of this game prototype aims to create a sense of interest in Pegon literary media by trying to utilize media that is closely related to teenagers. The prototype design was made with the idea that it could be played as a PC game, where the data on the number of uses and the length of time the device was used to play the game was the most stable. The Data about the form of Pegon literacy and data about learning Pegon literature in the general public were then collected and analyzed using the 5W+1H method, from which data a prototype concept was obtained which could later be used as digital game media. In the prototype concept design, we try to apply the concepts of knowing, reading and writing in a package of simple visual elements as well as the concept of implementing story exploration. With the design of this digital game media, it is hoped that it can penetrate among teenagers who are attached to game media to encourage them to search for and study more deeply about Pegon literature.

**Keywords:** *Pegon, Threatened, Games, Learning*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Perancangan.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
1. Manfaat Praktis; .....	5
2. Manfaat Teoratis,.....	6
F. Tinjauan Pustaka .....	6
G. Definisi Operasional.....	8
1. Game. ....	8
2. Role-playing game .....	8
3. Edutainment.....	8
4. Aksara Jawa Pegon.....	8
H. Landasan Teori.....	9
1. Game .....	9
2. Konsep dan Desain <i>game</i> , .....	10
3. Pendidikan Karakter .....	10
4. Gamifikasi .....	10
I. Metode Perancangan .....	11
1. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah: .....	11
2. Instrumen pengumpulan data .....	11

J. Metode analisis.....	12
K. Skematika Perancangan .....	13
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA</b>	
A. Posisi Pegon dalam Rumpun Bahasa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Penyebab Internal .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Penyebab Eksternal .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Jejak Kaki Aksara Pegon di Nusantara .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Proses Interaksi dan Akulturasi Budaya Islam .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Penggunaan Bahasa dan Aksara Pegon.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Sejarah Penggunaan Aksara Arab dan Pegon di Nusantara.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Penyebaran dan Penggunaan Aksara Jawi dan Pegon .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
G. Korespondensi Kerajaan dan Karya Sastra dalam Aksara Jawi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
H. Aksara Jawi di Indonesia dan Pegon.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
I. Penyalinan Al-Qur'an dan Kitab Kuning....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Unsur-Unsur Kebahasaan Kesusastraan Aksara Pegon	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Bunyi dan Semantik .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
J. Pengembangan Aksara Jawi/Pegon.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Penggunaan Matres Lectionis dan Hamzah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Konvensi Ejaan Vokal dan Diftong.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Penggunaan Angka dan Tanda Hubung ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Vokal di Awal Kata .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. Konsonan dan Vokal .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
6. Gugus Konsonan, .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
7. Reduplikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
K. Fungsi Bahasa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
L. Sastra dan Kebudayaan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

M.	Persoalan Pemahaman Arab Pegon .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.	Problematika Linguistik .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.	Problem Non-Linguistik.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
N.	Keaksaraan Pegon .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
O.	Pengertian Dan Hakikat Game.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
P.	Jenis-Jenis <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.	Jenis <i>Game</i> Berdasarkan Platform .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.	Jenis <i>Game</i> Berdasarkan Dimensi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.	Jenis <i>Game</i> Berdasarkan <i>Genre</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Q.	Struktur <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.	Gaya selangkung .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.	<i>Plot</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.	<i>Backstory</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.	<i>Setting</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.	<i>Character</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
6.	<i>Theme</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
7.	Elemen-elemen.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
R.	Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A.	Konsep Media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.	Tujuan Media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.	Strategi Media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.	Gaya Desain Gim .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B.	Program Kreatif.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.	Titel dan Tema besar Gim .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.	Strategi Penyajian Pesan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.	Bentuk dan Jenis Gim.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.	Alur Perancangan Game.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.	Story-telling .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
6.	Inti Mekanisme Purwarupa <i>game</i> atau <i>core mechanics</i>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

7. Tone warna .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
8. Tipografi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV PROSES PERANCANGAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Penjaringan Ide Visual .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Studi Visual Properti Karakter Sriani.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Studi Visual bentuk Map, <i>Environment</i> dan <i>user interface</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Studi aksara .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Pengembangan Bentuk Visual .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Sketsa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Aset karakter.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V PENUTUP.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	139
LAMPIRAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Laporan Uji Coba Perancangan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Berkas Bukti Sidang.Dan Pameran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Aset lain Pop Up Lore .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
GLOSARIUM.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. 1 Skematik Perancangan .....	13
Gb. 3. 1 <i>paper cut doll</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gb. 3. 2 <i>paper cut doll</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gb. 3. 3 <i>Referensi Pemilihan Warna</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gb. 3. 4 <i>Respon Kahalayang terhadap Genre gim ..</i>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gb. 3. 5 <i>Respon Kahalayang terhadap Genre gim ..</i>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gb. 3. 6 <i>Respon Kahalayang terhadap Genre gim ..</i>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gb. 3. 7 Grafik kerangka kerja gamifikasi (Sumber: Hägglund, & L(2016). <b>Error!</b>	<b>Bookmark not defined.</b>
Gb. 3. 8 Palet warna Shade (Sumber: data pribadi) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gb. 3. 9 Palet warna Shade (Sumber: data pribadi) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gb. 4. 1 Referensi baju adat (Sumber: <a href="https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/01/28/kebaya-dari-masa-ke-masa">https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/01/28/kebaya-dari-masa-ke-masa</a> ) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gb. 4. 2 Referensi Selendang dan Celana (Sumber: <a href="https://plus.kapanlagi.com/foto/54883pakaian_adat_indonesia-20170114-002-rita.html">https://plus.kapanlagi.com/foto/54883pakaian_adat_indonesia-20170114-002-rita.html</a> ).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gb. 4. 3 Referensi Iket (Sumber: <a href="https://id.quora.com/Apa-saja-korp-tentara-perempuan-pada-masa-Kerajaan-Aceh">https://id.quora.com/Apa-saja-korp-tentara-perempuan-pada-masa-Kerajaan-Aceh</a> ).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gb. 4. 4 Melina, Referensi desain karakter (Sumber: <a href="https://www.pinterest.com/pin/684054630933071048/">https://www.pinterest.com/pin/684054630933071048/</a> ).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gb. 4. 5 Melina, Referensi desain karakter (Sumber: <a href="https://www.pinterest.com/pin/87398049013515313">https://www.pinterest.com/pin/87398049013515313</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gb. 4. 6 Referensi Map (sumber: Hasbi Ashidiqqi, 2023)...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



- Gb. 4. 7 Referensi map. (<https://www.pinterest.com/pin/969610994747701423/>)  
.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 8 Referensi Map (<https://www.pinterest.com/pin/640918590734256548/>)  
.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 9 Bentuk Khat (Sumber: Dokumentasi Hasbi Ashidiqi)..**Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 10 Aksara Nusantara (Sumber:  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Pallawa1.jpg>)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 11 Sketsa Karakter. (Sumber dokumentasi pribadi) **Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 12 Sketsa Envirotment (Sumber dokumentasi pribadi)...**Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 13 Karakter Sriani setelah bertemu dengan Tuan Guru (sumber: dokumentasi pribadi).....**Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 14 Aset karakter *Boss* (sumber: Dokumerntasi Pribadi)..**Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 15 Aset karakter Regular Enemy (sumber: Dokumentasi Pribadi)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 16 Batu kristal untuk upgrade senjata (sumber: Dokumentasi pribadi)  
.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 17 Perubahan senjata Sriani (sumber: Dokumentasi pribadi) ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 18 U.I dan simulasi gim (Sumber; Dokumentasi Pribasi)**Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 19 Konsep Environment dan Map (sumber: Dokumentasi pribadi) ... **Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 20 Running animation (sumber: Dokumentasi pribadi)...**Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 21 Sprint animation (sumber: Dokumentasi pribadi) **Error! Bookmark not defined.**

- Gb. 4. 22 Jump animation (sumber: Dokumentasi pribadi). **Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 23 Test Area (sumber: Dokumentasi pribadi)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 24 Attack Idle animation (sumber: Dokumentasi pribadi)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 25 Basic combo 1 animation (sumber: Dokumentasi pribadi)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 26 Basic combo 2 (sumber: Dokumentasi pribadi)... **Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 27 Magic Attack animation (sumber: Dokumentasi pribadi)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 28 Rune animation (sumber: Dokumentasi pribadi). **Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 29 Sriani mengeluarkan mantra (sumber: Dokumentasi pribadi)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 30 Isi dalam GSM (Dokumentasi Pribadi)..**Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 31 Isi dalam Lore Pop UP book (Dokumentasi pribadi)..**Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 32 Katalog (Dokumentasi pribadi).....**Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 33 Poster (Dokumentasi pribadi) .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gb. 4. 34 Design Web (Dokumentasi pribadi).....**Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel keaksaraan Pegon-wyanjana .....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2. 2 Tabel keaksaraan Pegon tanda baca.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2. 3 Tabel keaksaraan Pegon suara .....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2. 4 Tabel keaksaraan Pegon perubahan suara..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2. 5 Tabel keaksaraan Pegon gundhul-tidak suara..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2. 6Tabel keaksaraan Pegon gundhul-suara.**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2. 7 Tabel keaksaraan Pegon variasi suara...**Error! Bookmark not defined.**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Aksara merupakan suatu sistem bahasa visual untuk mengungkapkan dan mengekspresikan unsur-unsur komunikasi verbal yang didasarkan pada aturan penulisan tertentu, di mana dalam komunikasi tersebut memerlukan kesepakatan makna antara penulis dan pembaca. “Aksara”, dalam arti istilah berarti sistem tulisan (writing system) yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan sedikit banyaknya mewakili ujaran atau bunyi bahasa. (Lanin Ivan, 2016) "Aksara" secara etimologis berasal dari bahasa Sanskerta yaitu akar kata "a-" 'tidak' dan "kshara" 'termusnahkan'. Jadi, “aksara” adalah sesuatu yang tidak termusnahkan/ kekal/ langgeng. . (wikipedia, 2020). Melalui aksara yang ditatah di atas batu hingga ditulis di atas daun lontar dan lempeng tembaga, kesuraman dan kejayaan masa lalu dapat dijamah kembali dengan bukti-bukti literal. Aksara Nusantara berkembang semenjak zaman Hindu-Budha dan mengalami inkulturisasi dengan kebudayaan bangsa lain yang mengakibatkan sintaksis penulisan aksara di Nusantara berbentuk abugida. Dengan berkembangnya Aksara, sosio kultur masyarakatnya pun juga ikut berubah; melahirkan banyak aksara kuno Nusantara.

Salah satu aksara yang ada di Nusantara adalah aksara Pegon. Pegon menggunakan aksara arab dengan pembacaan dan penerjemahan makna menggunakan nilai budaya nusantara, membuktikan aksara Pegon menjadi wujud adanya sinkretisme. Aksara Pegon berasal dari kata berbahasa Jawa “*pégo*” yang berarti “menyimpang”-tidak lumrah, karena bahasa Jawa Pegon ditulis menggunakan sintaksis huruf arab. Berasal dari proses akulturasi masyarakat Islam di Nusantara, masyarakat Jawa kemudian membaaur dan menggabungkan unsur- unsur aksara arab, dan aksara Jawa.

Namun sayangnya, Pegon sebagai hasil inkulturasi budaya dalam kesusastraan Nusantara—sebagai nilai budaya atas bagaimana sisipan kebudayaan asing dapat menghasilkan nilai-nilai keindahan akibat bentuk perkembangan sosio-kultur, makin lama semakin pudar eksistensinya. Dalam keilmuan antropologi, kebudayaan itu sendiri jangka hidupnya ditentukan oleh pengampu dari kebudayaan tersebut. Seandainya pengampu menilai bahwa kebudayaan yang mereka bawa tidak lagi relevan dengan pola hidup mereka, kebudayaan tersebut akan puna dan tergantikan dengan nilai-nilai kebudayaan yang dianggap lebih relevan dengan pengampunya. Urgensi pelestarian nilai-nilai kesusastraan secara riil dapat dilihat dari tingkat vitalitasnya, dari 652 bahasa daerah yang telah dicatat dan diidentifikasi, baru 71 bahasa yang telah dipetakan vitalitas atau daya hidupnya (berdasarkan kajian vitalitas bahasa pada 2011—2017). Hasilnya, 11 bahasa dikategorikan punah, 4 bahasa kritis, 19 bahasa terancam punah, 2 bahasa mengalami kemunduran, 16 bahasa dalam kondisi rentan (stabil, tetapi terancam punah), dan 19 bahasa berstatus aman. (Danu, Ismadi. 2022)

Immanuel Kant mengatakan bahwa pendidikan adalah proses krusial dimana seorang manusia dapat terlahir kembali menjadi manusia—*Man can become a man through education only*. Tujuan dari sebuah proses pendidikan adalah bagaimana manusia mampu menjadi bagian pokok dari terjaminnya ketertiban dan kohesinya aspek natur-moral-sosial. Lalu bagaimana nilai-nilai kebudayaan aksara Pegon dapat tetap terjaga dan dapat dijadikan acuan nilai-nilai pendidikan dalam perkembangan humaniora? Dengan bentuk praktik pendidikan formal sekarang ini, mendarah dagingkan aspek humaniora menjadi sulit. Pasalnya, pendidikan formal kini mengarah pada sentralisasi penjejalan konsep- konsep teoritis dan cenderung memfokuskan seberapa banyak ilmu yang bisa dihafal oleh anak didik. Nilai ukur pada sistem pendidikan ini dilihat dari pencapaian atas keterampilan teknis, sementara aspek perkembangan emosional-spiritualnya kurang dimantapkan (Bahri). Hal ini berbanding terbalik dengan nilai-nilai kebudayaan yang lebih memfokuskan ke dalam kepantasan natur-norma-sosial dalam sehari-hari.

Hal ini, menjadi sebuah urgensi dalam penerapan dan pelestarian nilai-nilai budaya sebagai media pedagogi. Dalam praktiknya, penggunaan aksara Pegon sebagai objek maupun instrumen pendidikan hanya berlaku pada kelompok masyarakat tertentu. Bahkan pada konteks akademisi dan Instansi pendidikan hanya kelompok tertentu seperti madrasah atau pondok pesantren yang melaksanakan praktik ini, itupun tidak semua pondok pesantren maupun madrasah yang ada di Indonesia mengajarkan praktek baca tulis aksara Pegon.

Hal ini menjadi salah satu nilai yang mempercepat menurunnya tingkat penutur muda yang mampu mengimplementasikan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi, penggunaan aksara Pegon yang sangat terikat dengan konteks atau acara-acara serta kegiatan tertentu. Dalam melakukan integrasi nilai pendidikan karakter sekaligus pendidikan kecerdasan teoritis, dapat diwujudkan dalam bentuk pengalihan media informasi yang dekat dengan perilaku keseharian kalangan remaja, pernyataan tersebut berbanding lurus dengan peningkatan kognisi kebudayaan dan upaya pelestarian nilai-nilai bangsa—dalam konteks ini kesusastraan Pegon—sebagai instrumen pendidikan. Maka dari itu sangat diperlukan perwujudan atas media yang tidak mencermahi remaja mengenai nilai-nilai yang akan diangkat. Remaja sebagai cerminan generasi baru perlu dipaparkan dengan edukasi nilai moralitas yang digunakan sebagai haluan kelak di masa yang akan datang saat mereka menjadi orang yang kelak membangun serta menata ulang negeri. Usaha untuk memberikan paparan nilai-nilai pesan yang akan dikomunikasikan perlu diorientasikan kepada pengajaran yang kordial sekaligus memberikan kegembiraan atau setidaknya menghilangkan efek kejengahan dalam mencoba sesuatu yang baru.

Menyampaikan materi yang memberikan nilai hiburan dapat dicapai dengan mendampingi materi dengan visualisasi unsur-unsur komunikasi lewat ilustrasi sekuensial, sehingga pembaca memiliki kesan petualangan dan pengembangan. Berdasarkan interseksi data antara media gawai dengan banyaknya aksesibilitas platform, terlihat bahwa *game* dapat menjadi bentuk instrumen kognisi budaya berbasis *computer assisted language learning*. Media ini kemudian dipilih sebagai media utama pengenalan kembali kesastraan aksara Pegon,-- dengan

pertimbangan bahwa media *game* mampu menyampaikan informasi sekaligus menjadi model komunikasi serta sarana untuk menyampaikan cerita, pesan, dan atau tercapainya nilai edukasi bersamaan dengan tanggapan estetis dari sasaran audien dalam bentuk interaktif *visual-verbal-dan audiotory*. Dimana dalam pengolahan materi dan narasi tersebut dibuat melalui dibuat dalam suatu proses gamifikasi *Octaclys*, dengan menentukan *mechanic, dynamic, aesthetic* atau *emotional* dan mengolah serta menganalisis data temuan lewat metode analisis 5W + H.

Dari premis diatas dibentuklah sebuah pengkaryaan dalam keilmuan desain komunikasi visual berbasis penciptaan *game* bertajuk 'Rekabastra'—abreviasi dari Reka Bahasa dan Sastra, yang mana tujuan dari perancangan purwarupa ini dibuat agar dapat menjembatani dan memotivasi kalangan penutur muda untuk belajar lebih dalam tentang kesusastraan aksara Pegon. Dengan mengadaptasi sebuah konsep penulisan *script* keaksaraan Pegon, diharapkan gim sebagai media hiburan dapat semakin dimanfaatkan potensinya sebagai media untuk mengembangkan proses pelestarian kebudayaan dan juga menjadi sebuah bentuk sumbangan ilmu pengetahuan, tentang perancangan purwarupa gim bertemakan kebahasaan aksara Pegon dikemudian hari.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang purwarupa desain game dengan konsep narasi dan direksi visual yang persuasif dan jelas, guna menunjang kognisi kebudayaan kesusastraan Pegon pada kalangan penutur muda ?

## **C. Batasan Perancangan**

Aksara Pegon yang diangkat sebagai bahan perancangan merupakan aksara Pegon yang didasarkan sintaksis penulisan Jawa. Dengan sasaran audien merupakan penutur muda—dengan rentang usia 14-35 th—penutur muda didasarkan pemahaman terhadap kebahasaan Jawa, tetapi terbatas dalam kegiatan tutur kata dalam kesehariannya.

Dengan habituasi dan tindak perilaku sasaran audien; ditujukan untuk golongan umum baik telah mendapatkan pembelajaran akan aksara Pegon di lingkungan sekitar atau belum, ditunjukkan kepada target audiens yang memiliki keterikatan kebiasaan dan kelakuan atas bentuk gawai—*computer assisted*.

Objek perancangan dibatasi dengan pembuatan purwarupa dalam bentuk media interaksi untuk pengimplementasian pokok-pokok verbal audiotori maupun pembukuan konsep-konsep karya seni untuk nilai-nilai berbasis visual.

#### **D. Tujuan Perancangan**

Membantu menguatkan kognisi budaya tentang kesusastraan aksara Pegon, dan menjadi salah satu media untuk menularkan pengaruh positif dari nilai pendidikan karakter atas pedagogi kebudayaan, khususnya aksara Pegon.

#### **E. Manfaat Perancangan**

##### **1. Manfaat Praktis;**

##### **a. Bagi Pemerintah,**

Membantu konservasi dan revitalisasi kebudayaan non- bendawi khususnya kebahasaan Jawa –aksara Pegon, sebagai bentuk penguatan jati diri dan identitas bangsa. Dan sebagai-jembatan pengenalan kesusastraan Pegon dari penutur aktif ke penutur muda dan penutur awal, Bagi Instansi Industri kreatif, atau Nusantara dalam pembuatan media *game*.

##### **b. Bagi Akademik,**

Dapat menjadi bahan rujukan studi visual maupun studi verbal dalam komparasi kebaruan media dengan tema, media atau narasi yang serupa perancangan ini, maupun sebagai rujukan pengenalan ide ide kreatif bertemakan kebudayaan daerah



c. Bagi Komunitas,

Membantu menyebarkan pengenalan pembelajaran aksara Pegon di tempat pembelajaran khusus seperti pondok pesantren, atau taman bacaan alquran ke target audiens dan lingkungan masyarakatnya, serta menyebarkan pengaruh positif dan semakin memperkecil stigma pemakaian keaksaraan Pegon di kehidupan sehari-hari.

d. Bagi Media Massa,

Dapat membantu menanamkan karakter positif dalam menumbuhkan kesadaran atau *awareness* dan ketertarikan dalam memperluas wawasan kesusastraan Pegon khususnya di kalangan penutur muda.

e. Bagi Industri Kreatif,

Dapat menjadi rujukan dalam pengolahan dan pengadaptasian unsur-unsur kebudayaan, khususnya kebudayaan non-benawi kedalam media gim, serta menaikan potensi media gim sebagai bentuk media berkarya dalam industri kreatif Indonesia.

2. Manfaat Teoratis,

Menjadi sumber referensi perancangan maupun penelitian atas sumber catatan tartil bertemakan kajian kesusastraan Pegon.

## F. Tinjauan Pustaka

Berikut ini merupakan ringkasan pokok bahasan yang dirujuk dari penelitian terdahulu;

Wulanda Apriliani R. 2019, tentang PERANCANGAN CONCEPT ART GAME “CIUNG WANARA UDAGAN KASAMPURNAAN”. Hasil perancangan ini menjadi bahan acuan tentang permasalahan yang muncul dalam melakukan proses perancangan purwarupa *game* dan menjadi salah satu acuan dalam membangun fundamental cerita, mekanisme *game*, bahan verbal-visual dan aksi reaksi target audiens.

Wahyu Rizal Yoga Pamungkas. 2018 PERANCANGAN CONCEPT ART GAME THE ADVENTURE OF SAKA. Dalam karya perancangan ini penulis mendapat gambaran bagaimana alih media warisan budaya non-bendawi khususnya budaya yang berkaitan dengan kesusastraan Jawa kedalam *video game* dan pengimplementasian nilai-nilai visual seperti-- karakter yang akan digunakan seperti *setting* tempat, kostum dan senjata., *environment*, dan bangunan.

Hasnaul Husna, 2019 PERANCANGAN CONCEPT ART GAME BUDAYA ERAU “BELIMBUR” ADAT KUTAI KARTANEGARA BERBASIS ANDROID. Bercerita tentang bagaimana perlunya upaya pengenalan dan penguatan minat asuh nilai budaya Indonesia. Merujuk pada *game* budaya Erau ‘Belimbur’, kesusastraan Pegon dalam perancangan purwarupa *game* perlu adanya penekanan dalam tematik pendidikan dan hiburan.

Herwana Barozi Nugroho, 2021. PENGENALAN AKSARA JAWA MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN DIGITAL “LAKON: JAYA” PADA GAWAI ANDROID. Sebagai salah satu bentuk acuan dalam perancangan *game* khususnya dengan tema pengenalan aksara Jawa yang mewakili kesusastraan budaya Jawa dalam pengenalan, pembelajaran, serta pengakraban aksara, mengingat *Pegon* dan *carakan* muncul berdasarkan satu tunas yang sama.

Hendri Tri Setiawan, PENERAPAN KALIGRAFI ARAB PEGON DALAM PENCIPTAAN KARYA TAS SELEMPANG, 2018. Dalam jurnal tesis penelitian tersebut dapat disimpulkan arah metamorfosis nilai sosial atas perubahan unsur-unsur kebudayaan yang mana dapat dijadikan sebagai sumber acuan bentuk-bentuk cerita dan narasi yang akan ditampilkan ke dalam perancangan purwarupa *game*.

## G. Definisi Operasional

### 1. Game.

Secara bahasa, istilah game diambil dari bahasa Inggris yang berarti permainan. *Game* yang dikenal sekarang merupakan sebuah sistem permainan yang dirancang sedemikian rupa untuk memberikan pengalaman tertentu terhadap pemainnya dimana ia terlibat dalam konflik dan aturan rekayasa. *Game* biasanya dilakukan untuk hiburan atau kesenangan, namun dalam perkembangannya, *game* mulai dipakai untuk tujuan yang beragam seperti edukasi dan kompetisi.

### 2. Role-playing game

Merupakan turunan jenis dari *Genre game* dimana pemainnya mengambil sebuah peran fiksi di sebuah *setting world building* tertentu untuk menjalankan tugas-tugas serta narasi yang telah dirancang oleh desainer game dengan peraturan-peraturan dan konflik-konflik tertentu.

### 3. Edutainment

Istilah *edutainment* pertama kali muncul di media lewat sebuah artikel berjudul "*Educational Values In Factual Nature Pictures*" pada jurnal *Educational Horizons* oleh Walt Disney. Dalam artikel tersebut Walt Disney menjelaskan bahwa film dokumenter yang diproduksinya, "*True-Life Adventures*" merupakan sebuah bentuk media edutainment, yaitu merupakan media yang diciptakan sebagai bentuk edukasi kepada sasaran audiens dan pengajaran pendidikan yang menggunakan konsep hiburan, hiburan, atau permainan.

### 4. Aksara Jawa Pegon

Telah Jelas aksara Pegon merupakan aksara hasil Pegon rekonstruksi aksara Arab yang telah termodifikasi oleh budaya lokal masyarakat Nusantara khususnya di Pulau Jawa. Dalam praktek pemakaiannya aksara Pegon sangat terikat dengan kultur budaya daerah, ini berarti setiap pemaknaan nilainya konvensional dan akan berbeda di setiap daerah. Secara Definitif Pegon dapat diartikan, "ora mligi cara--Jawa (campuran)" yang artinya "bukan hanya dalam Bahasa Jawa (campuran)" (Balai Bahasa Yogyakarta dan Penerbit Kanisius,-

2011). Aksara Jawa Pegon merupakan salah satu hasil dari kesepakatan tersebut. Aksara Jawa pengon secara umum dipakai dalam kelompok masyarakat Jawa dalam region Jawa tengah bagian timur, Yogyakarta dan Jawa Timur bagian barat, dengan pembacaan teks masih menggunakan bahasa Jawa halus.

## H. Landasan Teori

### 1. Game

Merupakan salah satu media visual yang interaktif, dengan sistem peraturan yang dirancang dengan maksud memberikan suatu pengalaman tertentu kepada pemainnya. Berapa definisi *game* menurut para ahli;

Samuel Henry, *Game* merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas. Sebagai media, gim merupakan sebuah media yang pada umumnya dikategorikan sebagai media interaktif-audio visual, yang dalam perancangannya ditujukan untuk memberikan sebuah pengalaman kognitif tertentu kepada pemainnya. *game* merupakan suatu bentuk hiburan yang sering kali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas, sebuah media yang tak terpisahkan dalam keseharian anak-anak, yang dalam perancangan bentuk dan formatnya .dapat dikategorikan sebagai format murni—perintis, pelopor, atau format Hybrid-campuran dari beberapa gim -gim yang lain.

John C beck dan Mitchell Wade, *Game*, merupakan sebuah media yang terbukti mampu menarik sebuah atensi—perhatian. *Game* adalah sebuah lingkungan pelatihan yang baik dalam dunia nyata untuk menyusun sebuah pemecahan masalah ke-terorganisasian yang menuntut nilai-nilai kolaborasi.

## 2. Konsep dan Desain *game*,

Menurut Richard Rouse dalam penelitian (Agustin, 2017), konsep *game* merupakan sebuah rancangan dasar dari sebuah *game* yang meliputi deskripsi singkat *game*, eksplorasi keunikan *gameplay*, detail *storyline* dalam cerita, gaya ilustrasi pada karakter dan *world building* serta teknologi yang digunakan. Konsep *game* bersifat editorial di mana akan dilanjut pengekseseksiannya setelah diterima oleh investor atau pengembang *game* (*developer game*).

Desain *game* merupakan lanjutan setelah selesainya konsep *game*, dimana didalamnya terdapat komponen-komponen *game* yang lebih lanjut seperti *rule* (aturan dalam *game*), desain karakter, desain objek yang berinteraksi dengan karakter, desain *level* dan desain *world building* ( Agustin, 2017).

## 3. Pendidikan Karakter

Merupakan sebuah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana kepada dari pendidik kepada peserta didiknya untuk membangun kepribadian yang berguna bagi lingkungan sekitarnya dan berfungsi sebagai pengembang potensi dasar manusia sebagai individu yang berhati, berpikiran, dan berperilaku baik (Evita, 2020). Menurut J. W. Santrock, pendidikan karakter merupakan kegiatan pendidik, beserta pendidiknya di suatu lingkungan pendidikan dengan pendekatan langsung yang bertujuan untuk penanaman moral sebagai pencegah dari perilaku negatif.

## 4. Gamifikasi

Secara kebahasaan gamifikasi diartikan sebagai, sebuah proses perancangan ulang atau pengalihan bentuk media pada sebuah topik-topik tertentu guna memecahkan suatu masalah kedalam sebuah media gim. Konteknya dalam pendidikan, dalam pemecahan permasalahan tersebut proses pengadaptasian elemen-elemen non-game dibuat untuk memacu sebuah bentuk pemikiran— *problem solving* dan pengaplikasian mekanisme game agar mampu melibatkan penggunaanya dengan cara yang memotivasi. (Pambudi,2018). Dalam melakukan gamifikasi, proses mencapai tujuan memotivasi pengguna harus dibarengi dengan pengaplikasian nilai hiburan, nilai dan bahan ajar, serta menyediakan lingkungan virtual. (Marisa, 2020)

## I. Metode Perancangan

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif dengan model metode penelitian kualitatif. Rancangan penelitian deskripsi kualitatif ditujukan untuk menggambarkan hasil pengamatan yang apa adanya, dan memahami makna sekaligus dapat mengungkapkan berbagai bentuk fenomena sosial atau buatan manusia maupun fenomena lain yang terjadi secara alamiah dalam sebuah kehidupan masyarakat. Penelitian ini secara spesifik akan menggunakan metode pendekatan kualitatif yang mana hasil datanya berupa deskripsi dalam bentuk kata dan bahasa yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan perancangan purwarupa *Game; Rekabastra*;

### 1. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

Data penelitian secara langsung yang didapatkan melalui proses pengamatan lapangan atau observasi maupun survei dengan mengumpulkan studi literatur dan kepustakaan tentang sejarah dan perkembangan Aksara *Pegon*, begitu pula dengan melakukan studi dokumentasi dan wawancara kepada target-audien atau narasumber. Data--yang dikumpulkan akan digunakan dalam pembuatan cerita dan penggambaran lingkungan berdasar kajian visual, verbal, serta audiotori dengan metode pengolahan data berdasarkan nilai- nilai akademis desain komunikasi visual.

### 2. Instrumen pengumpulan data

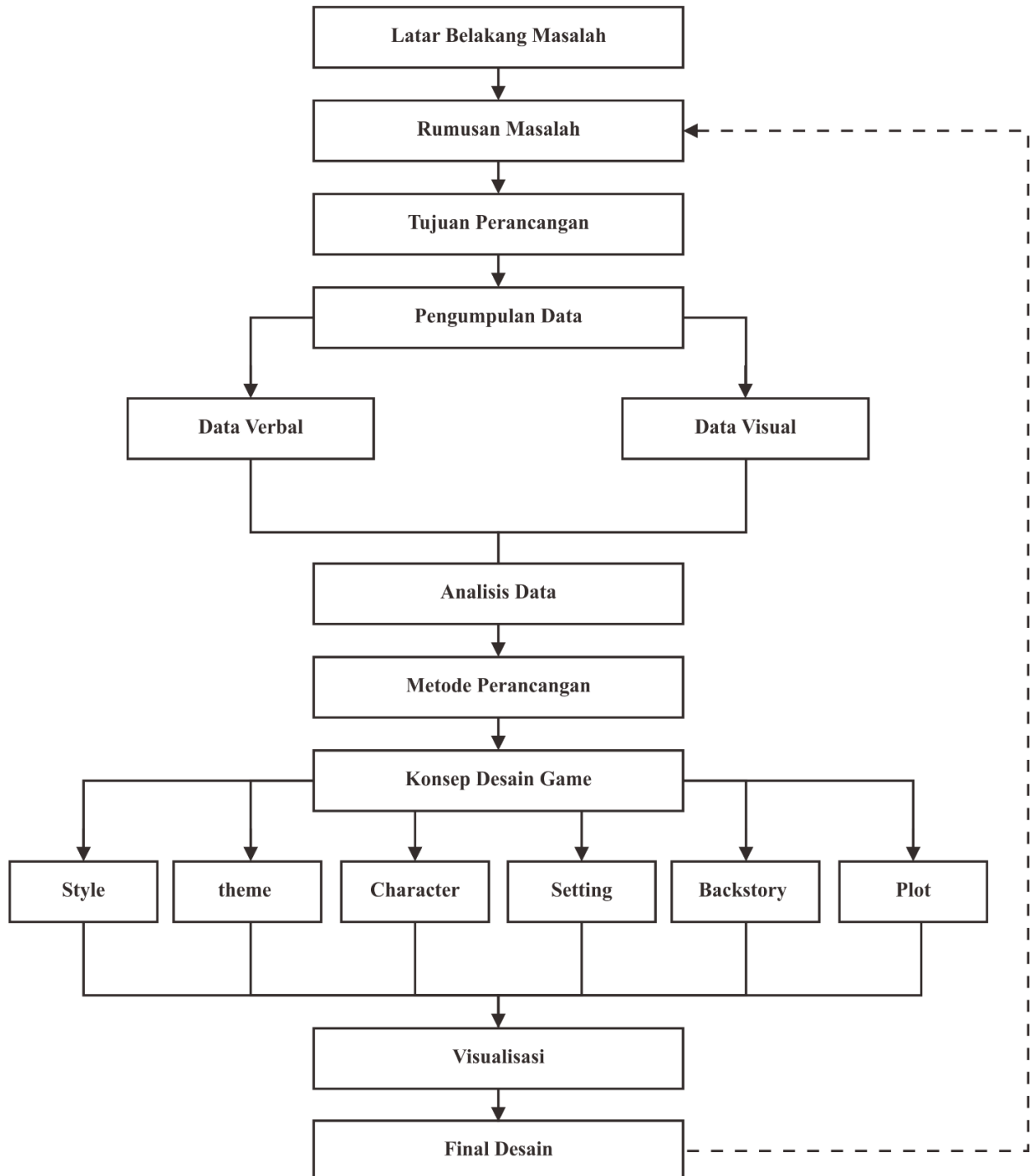
Dalam menentukan variabel penelitian sekaligus sebagai alat bantu pengumpulan data, perancang menetapkan jenis instrumen yang akan digunakan yaitu berupa perangkat keras seperti; laptop dan komputer, dan perangkat lunak berpedoman kepada *Computer Assisted Language Learning*, untuk pemrosesan verbal, visual, audiotori seperti Aseprite, Godot, Smack studio, OBS.

## J. Metode analisis

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 5W + 1H sebagai penentuan bentuk strategi terbaik dalam menghadapi permasalahan saat proses perancangan sekaligus sebagai dasar kegiatan perencanaan untuk menentukan perancangan *game* yang menarik dan komunikatif. Data-data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan metode 5W+1H yang mempertanyakan:

1. *What*: Apa yang menjadi ide pokok/ masalah kritis dalam merancang media ini?
2. *Who*: *Siapa target sasaran dalam perancangan media ini?*
3. *When*: *Kapan dan berapa lama hasil perancangan media ini dapat dipublikasikan?*
4. *Where*: *Di mana perancangan ini dilakukan dan di mana media ini akan dipublikasikan?*
5. *Why*: *Mengapa perancangan media ini menjadi genting untuk dirancang?*
6. *How*: *Bagaimana solusi proses perancangan media berbasis prinsip-prinsip desain komunikasi visual dapat dilakukan?*

## K. Skematika Perancangan



Gb. 1. 1 Skematik Perancangan



