

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.