BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aksara Lampung atau biasa disebut dengan Had Lampung adalah bentuk tulisan masyarakat Suku Lampung. Aksara atau Had Lampung memiliki dua kategori aksara, yakni aksara Lama dan aksara Baru. Sementara aksara Lampung yang masih dipakai di kalangan anggota masyarakat Lampung di daerah pedalam, di kampung-kampung, dan terutama di kalangan orang tua adalah aksara Baru. Sebagai respon positif dari masyarakat dan pemerintahan Lampung, aksara masyarakat pedalaman ini dibakukan dan diajarkan pada anak-anak di sekolah. Kalangan remaja pun tidak mau ketinggalan, aksara Lampung baru ini dibuat berupa software yang bisa diaplikasikan pada komputer, sehingga memungkinkan untuk berkreasi desain pada kaos, kriya, souvenir, dan sarana pergaulan lainnya dengan aksara-aksara nenek moyang ini.

Aksara Lampung mulai terabaikan penggunaanya, karena masyarakatnya sendiri telah menggunakan huruf baku Indonesia dalam kehidupannn sehari – hari. Demikian juga penggunaanya

dalam proses pembelajaran aksara Lampung di sekolah. Saat ini pembelajaran di sekolah hanya sampai di kelas 6 Sekolah Dasar. Demi menambah dan memperkuat penulisan aksara Lampung, media pembelajaran sangatlah diperlukan. Seiring berkembangnya teknologi Java pada telepon genggam maka media pembelajaran bisa memanfaatkan suatu perangkat seperti komputer, *handphone,* atau tablet PC untuk menyampaikan suatu materi.

Android sebagai sistem operasi berbasis linux yang dapat digunakan di berbagai perangkat *mobile*. Android memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti telepon bergerak agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan platform mobile lainnya. Hingga saat ini Android terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah untuk sistem aplikasi "Pembelajaran Aksara Lampung" ini adalah sebagai berikut :

a. Bagaimana merancang dan membangun pembelajaran aksara lampung yang berbasis *mobile application?*

b. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi yang berbasis Android?

1.3 Ruang Lingkup

Untuk memperjelas pembahasan dalam tulisan ini, maka dibuat pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pengguna aplikasi ini adalah masyarakat umum yang mempunyai perangkat android mulai versi 4.0 "Ice Cream Sandwich" hingga versi 4.1 "Jelly Bean".
2. Fasilitas yang ada dalam aplikasi ini adalah pengenalan kelabai surat (huruf induk) aksara Lampung, yang ditampilkan dengan gambar dan animasi.
3. Adapun pengenalan anak huruf yang disajikan dalam bentuk gambar.
4. Terdapat kanvas agar pengguna bisa menirukan cara penulisan aksara Lampung.
5. Bisa menampilkan suara pelafalan, sehingga pengguna juga bisa mempelajari pelafalan aksara Lampung dengan benar.

6. Terdapat pembelajaran penulisan aksara yang membentuk kata, yang akan ditampilkan dengan gambar dan animasi.
7. Kuis ditampilkan dalam bentuk penulisan kata aksara Lampung.
8. Terdapat aturan menulis , dari kiri ke kanan sehingga pengguna dapat menulis dengan cara yang benar.
9. Terdapat pencocokan pola titik pada kanvas, yang berguna untuk mengetahui benar atau salahnya pengguna dalam menirukan penulisan aksara Lampung.

1.4 Tujuan

Adapun penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat aplikasi *mobile* pembelajaran aksara Lampung berbasis Android*,* diharapkan bisa mempermudah pengguna *smartphone* android dalam memahami dan mempelajari aksara Lampung dengan benar.