

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lampung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki keanekaragaman budaya dan sumber daya alam. Provinsi Lampung dikenal juga dengan julukan “Sang Bumi Ruwa Jurai” yang berarti satu bumi yang didiami oleh dua macam masyarakat (suku/etnis), yaitu masyarakat Pepadun dan Saibatin, juga bisa diartikan pendatang dan mukimin, Masyarakat pertama mendiami daratan dan pedalaman Lampung, seperti daerah Tulang Bawang, Abung, Sungkai, Way Kanan, dan Pubian, sedangkan masyarakat kedua mendiami daerah pesisir pantai, seperti Labuhan Maringgai, Pesisir Krui, Pesisir Semangka (Wonosobo dan Kota Agung), Balalau, dan Pesisir Rajabasa. Masyarakat Lampung sangat memegang erat adat istiadat yang menjadi ciri khas dan identitas mereka.

Masyarakat Lampung memiliki bahasa dan aksara sendiri, namun penggunaan bahasa Lampung pada daerah perkotaan masih sangat minim akibat heterogenitas masyarakat perkotaan dan karena itu penggunaan Bahasa Indonesia lebih menonjol. Untuk daerah pedesaan, terutama pada perkampungan masyarakat asli Lampung (riyuh ataupun pekon), penggunaan Bahasa Lampung sangat dominan. Bahasa Lampung terdiri atas dua dialek, pertama dialek “O” yang biasanya di gunakan oleh masyarakat Pepaduan, meliputi Abung dan Menggala: serta dialek “A” dan umumnya digunakan masyarakat Saibatin, seperti Labuhan meringis, Pesisir Krui, Pesisir Semangka, Belalau, Ranau, Pesisir Rajabasa, Komerling, dan Kayu Agung. Namun demikian ada pula masyarakat Pepaduan yang

menggunakan dialek “A” ini, yaitu Way Kanan, Sungkai, dan Pubian. Di samping memiliki bahasa daerah yang khas, masyarakat Lampung juga memiliki aksara sendiri yang disebut dengan huruf kha gha nga. Aksara dan Bahasa Lampung itu menjadi kurikulum muatan lokal yang wajib dipelajari oleh murid-murid SD dan SMP di seluruh Provinsi Lampung.

Upaya pelestarian dan pemertahanan bahasa Lampung juga telah dilakukan oleh pihak akademisi. Salah satunya dalam bidang leksikografi yakni pembuatan kamus Bahasa Lampung. Penelitian uji coba penerjemahan bahasa Lampung dialek Api telah dilakukan menggunakan korpus paralel berupa 3000 pasangan kalimat bahasa Lampung dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia menggunakan metode *Deep Learning* (Abidin, Z. dkk., 2018). Salah satu bukti menunjukkan bahwa telah ada pihak yang berupaya melestarikan bahasa Lampung melalui alat-alat teknologi. Sebagai contoh lain yaitu bahasa Lampung dialek api telah dipasang di keyboard virtualnya Google yaitu *Gboard* yang dapat dipasang di perangkat Android (<https://www.saibumi.com/artikel-91653-keren-bahasa-lampung-dialekapi-masuk-keyboard-google.html>). Dengan membuat aplikasi mesin penerjemah bahasa Lampung yang tetap mempertahankan pemakaian kamus bahasa Lampung diharapkan dapat melestarikan dan mempertahankan bahasa Lampung.

Kamus yang digunakan para siswa di Provinsi Lampung dapat digunakan sebagai alat bantu utama, sebagai basis data, dalam pembuatan mesin penerjemah bahasa Lampung dialek api. Mesin Penerjemah yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman C# sebagai salah satu bahasa pemrograman yang dapat mengolah data berupa teks untuk pemakaiannya. Untuk lebih mempertahankan bahasa Lampung dan memperkenalkannya kepada masyarakat luas, maka dirancanglah

sebuah kamus sekaligus penerjemah bahasa Lampung berbasis Desktop. Dengan demikian penulis memilih judul “**MESIN PENERJEMAH KALIMAT BAHASA LAMPUNG DIALEK API BERBASIS DESKTOP MENGGUNAKAN C#**”

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun aplikasi mesin penerjemah kalimat yang mampu menyusun kalimat-kalimat Bahasa Lampung menjadi secara tepat diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan masalah pada pembahasan dalam penelitian ini, agar pembahasannya tidak terlalu meluas atau menyimpang, yaitu :

1. Perangkat lunak yang dibuat untuk menerjemahkan kalimat bahasa Lampung ke dalam bahasa Indonesia.
2. Perangkat lunak dapat mencari arti kata Bahasa Lampung dalam bahasa Indonesia.
3. Tidak membahas secara mendetail tentang bahasa Lampung dan aksara Lampung.
4. Pembangunan perangkat lunak menggunakan metode *Extreme Programming*.
5. Penerjemah ini tidak menggunakan *Steaming* bahasa Lampung.
6. Penerjemah ini bersifat *Offline*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi penerjemahan kalimat bahasa Lampung
2. Aplikasi mesin penerjemah dapat menyusun kalimat-kalimat Bahasa Lampung menjadi secara tepat diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dan kontribusi yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini menjadi salah satu upaya untuk melestarikan bahasa Lampung.
2. Bagi dunia pendidikan, aplikasi ini menjadi salah satu media yang dapat digunakan sebagai penunjang belajar Bahasa Lampung.
3. Bagi pengguna, aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam berkomunikasi dengan Bahasa Lampung khususnya dialek *Api* serta meningkatkan minat pengguna mempelajari Bahasa Lampung.
4. Bagi penulis, aplikasi ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan aplikasi pada perangkat komputer berbasis dekstop menggunakan bahasa pemrograman C#.