

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Provinsi Lampung merupakan salah satu daerah yang memiliki bahasa dan aksara Lampung. Tulisan Lampung atau Aksara Lampung disebut oleh masyarakat Lampung dengan nama Had Lampung atau Surat Lampung, ditulis dan dibaca dari kiri ke kanan dengan Huruf induk berjumlah 20 huruf. Aksara Lampung termasuk dalam rumpunan tulisan KAGANGA bentuknya mirip dengan aksara Rejang, Pasemah, Batak, dan Makasar. Namun dari semua bentuk tulisan itu tulisan Aksara Lampung paling mirip dengan tulisan Rejang (Hilam Hadikusuma 1998:24). Pemerintahan provinsi Lampung terus berupaya menjaga dan melestarikan budaya berupa aksara Lampung, selain sebagai materi mata pelajaran di sekolah, penerapan penggunaan aksara Lampung sebagai contoh seperti plang nama jalan, gang, papan tanda nama sekolah dan lain-lain yang menggunakan had Lampung.

Menurut peraturan gubernur Lampung nomor 39 Tahun 2014, tentang mata pelajaran bahasa dan Aksara Lampung sebagai muatan lokal wajib pada jenjang satuan pendidikan dasar dan menengah. Pemerintah Provinsi Lampung mewajibkan seluruh sekolah dasar dan menengah untuk memberikan mata pelajaran bahasa Lampung kepada siswanya termasuk pengenalan Aksara Lampung. Pembelajaran aksara Lampung di sekolah dasar merupakan sarana pelestarian dari budaya Lampung. Namun pembelajaran Aksara Lampung di sekolah dasar maupun menengah untuk era modern ini minat siswa rendah terhadap pelajaran bahasa Lampung. dengan semakin berkembangnya teknologi, penggunaan aksara Lampung semakin berkurang, terutama di kalangan generasi muda yang lebih akrab dengan penggunaan teknologi digital. Salah satunya pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Bandar Lampung.

Salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Lampung di SMKN 5 Bandar Lampung kelas 10 sampai kelas 12 adalah aksara Lampung. Dalam wawancara yang dilakukan kepada guru SMKN5 Bandar Lampung yaitu Bapak

Juniansyah, S.Pd didapatkan kesimpulan bahwa murid mengalami minat yang kurang dalam pembelajaran aksara Lampung dikarenakan metode pembelajaran hanya menggunakan buku. Dalam pembelajaran aksara Lampung murid hanya melihat gambar objek aksara dari gambar yang ada dibuku. Serta minimnya penggunaan teknologi seperti *smartphone* yang belum maksimal dalam media pembelajaran.

Dalam rangka melestarikan aksara Lampung dan meningkatkan minat belajar Bahasa Lampung, maka diciptakanlah aplikasi pengenalan aksara Lampung berbasis *augmented reality* (AR) untuk pembelajaran. *Augmented reality* (AR) merupakan teknologi yang mampu mempertunjukkan dunia nyata dengan benda- benda maya, dimana benda maya tersebut dapat disajikan secara real time ke dalam dunia nyata (Riskiono, Susanto and Kristianto, 2020). Aplikasi ini memanfaatkan teknologi AR untuk membuat pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi pengguna.

Aplikasi ini dikembangkan untuk memudahkan masyarakat, terutama anak-anak dan generasi muda, dalam mempelajari aksara Lampung. Dengan teknologi AR, pengguna dapat melihat aksara Lampung secara langsung di layar *smartphone* atau tablet mereka, sehingga memudahkan mereka untuk memahami bentuk dan cara menulis aksara Lampung.

Teknologi AR mempunyai dua metode yaitu metode *marker based* yang menggunakan *marker* sebagai penanda khusus dan memiliki pola khusus sehingga saat kamera mendeteksi *marker*, objek tiga dimensi dapat ditampilkan dan metode *markless based* merupakan salah satu metode AR tanpa menggunakan *frame marker* sebagai obyek yang akan dilacak (Fitriastuti and Irsyadi, 2021). Dalam pengembangan pada aplikasi ini, metode yang digunakan adalah *markerbased tracking* AR. Metode ini memanfaatkan sebuah *marker* atau tanda pengenal berupa gambar atau pola tertentu yang akan dipindai oleh kamera perangkat AR. Setelah *Marker* terdeteksi akan menampilkan objek atau model 3 dimensi dari suatu benda. Model 3D ini dibuat menggunakan *Software* desain 3D, seperti, *Maya*, 3d Max dan lain-lain.

Metode marker-based AR memiliki kelebihan yaitu cukup sederhana dan efektif, namun membutuhkan marker yang cukup besar dan jelas untuk memberikan hasil yang optimal. Pada aplikasi ini, marker yang digunakan adalah gambar aksara Lampung yang cukup besar dan jelas sehingga dapat memberikan hasil yang optimal. Selain itu, pengguna dapat mengulangi proses pemindaian marker dengan mudah jika ingin mempelajari aksara Lampung yang lain.

Dengan menggunakan metode marker-based AR pada aplikasi ini, diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi pengguna dalam mempelajari aksara Lampung. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menjadi alternatif yang menarik untuk pembelajaran aksara Lampung yang lebih menyenangkan dan interaktif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan aplikasi pengenalan aksara Lampung berbasis *augmented reality* untuk pembelajaran?
2. Bagaimana hasil pengujian aplikasi pengenalan aksara Lampung berbasis *augmented reality* pada pengguna dan seberapa efektif aplikasi tersebut dalam membantu pengguna dalam mempelajari aksara Lampung?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang ada diaplikasi ini dikembangkan menggunakan android sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya akan dikembangkan untuk perangkat mobile berbasis Android, dan tidak akan mencakup perangkat mobile berbasis sistem operasi lain seperti iOS atau Windows.
2. Proses pengenalan aksara Lampung pada aplikasi ini akan dilakukan dengan menggunakan metode marker-based AR.

3. Aplikasi akan berfokus pada pengenalan aksara Lampung, dan tidak akan membahas aspek-aspek lain terkait bahasa atau budaya Lampung.
4. Aplikasi akan dikembangkan dengan menggunakan Unity sebagai platform untuk membuat aplikasi augmented reality.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin di capai pada penelitian ini adalah:

1. Merancang dan mengembangkan aplikasi pengenalan aksara Lampung berbasis augmented reality. Dengan simulasi penerapan *augmented reality* dalam mempelajari aksara Lampung.
2. Menentukan perbaikan dan pengembangan yang dapat dilakukan pada aplikasi pengenalan aksara Lampung berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan fungsionalitas dan daya tariknya bagi pengguna.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini nantinya adalah:

1. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan pengguna dalam mempelajari aksara Lampung dengan cara yang lebih menarik dan interaktif melalui penggunaan aplikasi *Augmentend Reality*.
2. Memberikan suatu pengembangan teknologi *Augmentend Reality* untuk pembelajaran dalam hal budaya dan bahasa daerah seperti aksara Lampung.
3. Memberikan alternatif dalam metode pembelajaran aksara Lampung yang lebih efektif dan efisien.
4. Menjadi referensi bagi pengembang aplikasi atau peneliti yang berminat untuk melakukan penelitian atau pengembangan lebih lanjut di bidang aplikasi *augmented reality* untuk pembelajaran bahasa dan budaya daerah.