

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejumlah daerah di Indonesia memiliki aksaranya sendiri. Akan tetapi, dalam perkembangannya, aksara-aksara ini semakin jarang digunakan. Untuk aksara Sunda sendiri walaupun sempat menghilang, tetapi akhirnya pada tahun 2013 pemerintahan provinsi Jawa Barat sudah mulai memasukkan lagi kurikulum pembelajaran aksara Sunda ke dalam pelajaran muatan lokal, yang diajarkan pada siswa mulai dari tingkatan SD, SMP, dan SMA/SMK. Walaupun media belajar yang digunakan masih terbilang terbatas dan belum maksimal, inisiatif tersebut adalah salah satu langkah awal untuk mulai mengenalkan aksara Sunda sedari kecil kepada anak-anak di Jawa Barat, agar mulai terbiasa dan dapat memahami aksara Sunda. Salah satu kasus yang terjadi pada permasalahan tersebut adalah di SMPN 44 Bandung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu tenaga pelajar Bahasa Sunda, kami mendapati bahwa guru mengalami kesulitan dalam mengajar materi aksara Sunda, dikarenakan materinya cukup sulit untuk dipelajari ditambah adanya Pandemi yang membuat sistem belajar menjadi kurang efektif dan terlebih lagi minat siswa dan siswi dalam belajar menjadi berkurang.

Atas permasalahan tersebut, penulis memiliki solusi dengan cara membuat aplikasi tentang aksara Sunda yang dapat memudahkan proses pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Di dalam aplikasi tersebut, penulis membuat game sederhana dan juga menyenangkan bagi siswa dan siswi.

1.2 Rumusan Masalah

Cara membuat aplikasi permainan Aksara Sunda sederhana sebagai sarana edukasi untuk membantu proses kegiatan Aksara Sunda yang mudah dimengerti serta menyenangkan

1.3 Tujuan

Tujuan yang menjadi isi dari bab ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat media pembelajaran bagi siswa siswi SMPN 44 Bandung yang menyenangkan dalam bentuk aplikasi game

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

1. Mengacu pada kurikulum 2013
2. Aplikasi didistribusikan dan dipasang tidak melalui Play Store
3. Versi android minimal yang digunakan adalah Android Lollipop/ 5.1.

1.5 Metodologi Pengerjaan

Pada metodologi pengerjaan ini kami menggunakan metode yang digunakan untuk perancangan Aksun App adalah *Game Development Life Cycle* / (GDLC) dengan tahapan sebagai berikut:

1. Inisiasi (*Initiation*)
2. Praproduksi (*Pre-production*)
3. Produksi (*Production*)
4. Pengujian Alpha (*Alpha Testing*)
5. Pengujian User (*User Acceptance Test*)
6. Rilis (*Release*)