

ABSTRAK

Pemerintah Indonesia telah mendaftarkan aksara Sunda Baku ke dalam *unicode* dan memasukkan materi pembelajaran aksara Sunda ke dalam kurikulum muatan lokal untuk sekolah-sekolah di daerah Jawa Barat dalam rangka melestarikan aksara Sunda. Meski demikian, para pelajar masih kesulitan dalam memahami aksara Sunda Baku. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut antara lain adalah kurangnya media pembelajaran yang dapat diakses oleh para pelajar selain buku paket sekolah untuk mempelajari aksara Sunda Baku. Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, pendidikan tidak lagi harus dilakukan melalui cara yang konvensional di dalam kelas namun juga bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan dengan menggunakan media interaktif seperti aplikasi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pun tidak hanya dapat dilakukan melalui pemaparan materi secara formal di kelas namun juga bisa menerapkan *edutainment* atau *educational entertainment* untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Di era digital ini muncul berbagai aplikasi pembelajaran bahasa dan aksara, termasuk aplikasi pembelajaran aksara Sunda. Namun aplikasi yang sudah ada belum menerapkan *edutainment* dengan baik. Menilik pada fenomena yang terjadi, penelitian ini akan berfokus pada perancangan prototipe aplikasi seluler berbasis android untuk pembelajaran Aksara Sunda Baku dengan tidak hanya memberikan materi formal namun juga menerapkan *edutainment* berupa permainan sederhana guna memberikan pengalaman pembelajaran aksara Sunda yang lebih menarik dan menyenangkan bagi remaja. Metode penelitian yang dilakukan adalah kombinasi kualitatif dan kuantitatif, perancangan dilakukan dengan metode *design thinking* serta pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain berdasarkan 3 aspek visual yakni aspek imaji (observasi), aspek pembuat (wawancara), aspek pemirsa (kuesioner dan wawancara), serta studi pustaka. Perancangan ini berguna sebagai bentuk partisipasi revitalisasi bahasa dan aksara daerah, serta memberikan pelajar media alternatif untuk pembelajaran aksara Sunda Baku.

Kata kunci: *UI/UX*, Aksara Sunda Baku, *Fun Learning*, *Edutainment*