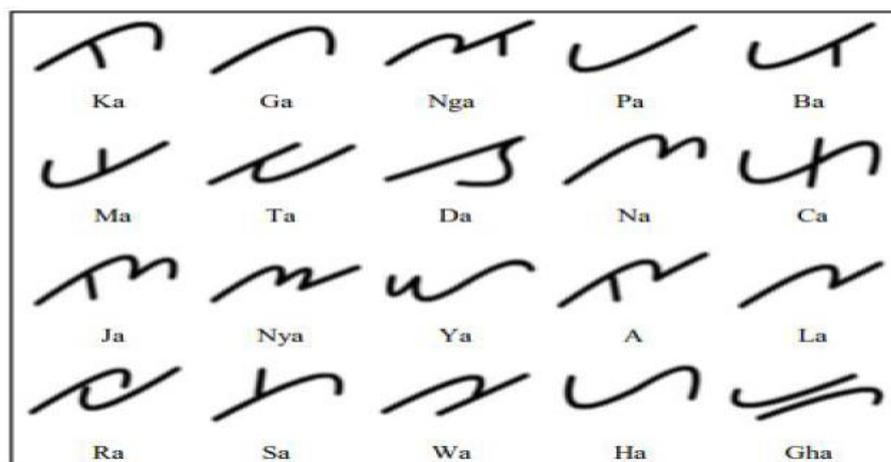


BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Aksara Lampung

Aksara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan sistem tanda grafis yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan sedikit banyak mewakili ujaran yang mengikuti sistem tanda grafis atau daerah tertentu. Aksara Lampung atau *Had Lampung* adalah bentuk tulisan yang memiliki hubungan dengan aksara Pallawa dari India Selatan.

Had Lampung dipengaruhi dua unsur, yaitu Aksara Pallawa dan Huruf Arab. Had Lampung memiliki bentuk kekerabatan dengan aksara Rencong, Aksara Rejang Bengkulu, aksara Sunda dan aksara Lontara. Had Lampung terdiri dari huruf induk, anak huruf, anak huruf ganda dan gugus konsonan, juga terdapat lambang, angka dan tanda baca. Had Lampung disebut dengan istilah Kaganga ditulis dan dibaca dari kiri ke kanan. Terdapat 20 induk huruf dalam penulisan aksara Lampung, yaitu: ka, ga, starnga, pa, ba, ma, ta, da, na, ca, ja, nya, ya, a, la, ra, sa, wa, ha, gha. selain induk huruf terdapat juga 12 anak huruf yang terletak di atas, samping kanan atau depan dan bawah induk huruf. (Mulyanto, Apriyadi, Prasetyawan, 2018)



Gambar 2.1 Huruf induk aksara Lampung
(Sumber: Mulyanto, Apriyadi, Prasetyawan, 2018)

Tabel 2.1 Anak huruf yang terletak di atas huruf induk

(Sumber: <https://www.lampung-helau.com/2018/09/aksara-lampung.html>)

Nama	Aksara Lampung	Keterangan
Bicek		Tanda vokal e
Ulan		Tanda vokal i
Ulan		Tanda vokal é
Datasan		Tanda ganti konsonan n
Rejunjung		Tanda ganti konsonan r
Tekelubang		Tanda ganti konsonan ng

Tabel 2.2 Anak huruf yang terletak di depan huruf induk

(Sumber: <https://www.lampung-helau.com/2018/09/aksara-lampung.html>)

Nama	Aksara Lampung	Keterangan
Tekelingai		Tanda vokal ai
Keleniah		Tanda ganti konsonan h
Nengen		Tanda mati suatu konsonan

Tabel 2.3 Anak huruf yang terletak di bawah huruf induk

(Sumber: <https://www.lampung-helau.com/2018/09/aksara-lampung.html>)

Nama	Aksara Lampung	Keterangan
Bitan		Tanda vokal u
Bitan		Tanda vokal o
Tekelungau		Tanda vokal au

Tabel 2.4 Tanda Baca

(Sumber: <https://www.lampung-helau.com/2018/09/aksara-lampung.html>)

Aksara Lampung	Keterangan
	Tanda mula
	Tanda koma
	Tanda titik
	Tanda tanya
	Tanda seru
	Tanda penghubung
	Tanda atau
	Tanda kutip
	Tanda titik dua
	Tanda kurung

Tabel 2.5 Angka Aksara Lampung

(Sumber: <https://www.lampung-helau.com/2018/09/aksara-lampung.html>)

Angka Arab	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Aksara Lampung	o 9 z z ƒ 4 4 7 7 7

2.2 Pengertian Android

Android merupakan salah satu sistem operasi yang sangat berkembang saat ini, dengan berbasiskan Linux sistem operasi ini dirancang untuk mengembangkan perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* dan juga komputer *tablet*, *software* penghubung antara sistem operasi atau *database* dengan aplikasi (*middleware*) dan beberapa aplikasi utama. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi untuk digunakan oleh bermacam piranti gerak. (Naufal, 2017)

2.3 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Ciri khasnya, multimedia ini dilengkapi dengan beberapa navigasi yang disebut juga dengan *graphical user interface (GUI)*, baik berupa *icon* maupun *button*, *pop-up menu*, *scroll bar*, dan lainnya. Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia menggunakan komputer yang mengintegrasikan beberapa macam media dimana pengguna dapat belajarsecara interaktif karena dilengkapi dengan alat pengontrol yang berfungsi sebagai penghubung dengan program agar pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki. (Haryono, 2015)

2.4 Pengertian HTML5

HTML5 adalah revisi kelima dari *HTML* yang pertama kali diciptakan pada tahun 1990 dan versi keempatnya, *HTML4*, pada tahun 1997 dan hingga bulan Juni 2011 masih dalam pengembangan. Tujuan utama pengembangan *HTML5* adalah

untuk memperbaiki teknologi *HTML* agar mendukung teknologi multimedia terbaru, mudah dibaca oleh manusia dan juga mudah dimengerti oleh mesin. (Aji, 2016)

HTML5 adalah singkatan Hyper Text Markup Language Versi 5, *HTML5* merupakan sebuah teknologi penerus dari generasi sebelumnya yang dikeluarkan oleh *W3C (World Wide Web Consortium)* dan *WHATWG (Web Hypertext Application Technology Working Group)*. (Astiadi dan Kelana, 2014)

2.5 Pengertian Construct 2

Construct 2 adalah *Game Engine* berbasis *HTML5* yang dikembangkan oleh Scirra Ltd sebagai alat bantu yang digunakan dalam membuat sebuah pembuatan game dan aplikasi tanpa memerlukan pengetahuan terlalu dalam tentang pemrograman. caranya hanya melakukan *drag and drop item* yang tersedia serta memberikan logika pada objek sehingga membuat objek tersebut menjadi bergerak dengan sebuah *event*. (sumber: <http://www.sangpengajar.com/2015/10/construct-2-solusi-mudah-membuat.html>)

Construct 2 memiliki sifat *HTML5* masih eksperimental, ada beberapa fitur dalam pembuatan *game* yang mungkin tidak bekerja dengan baik di semua perangkat. Construct 2 mendefinisikan cara kerja game dengan memakai blok logika, sehingga tidak memerlukan pengetahuan scripting maupun programming. (Damar, 2015).

1. Logo Construct 2

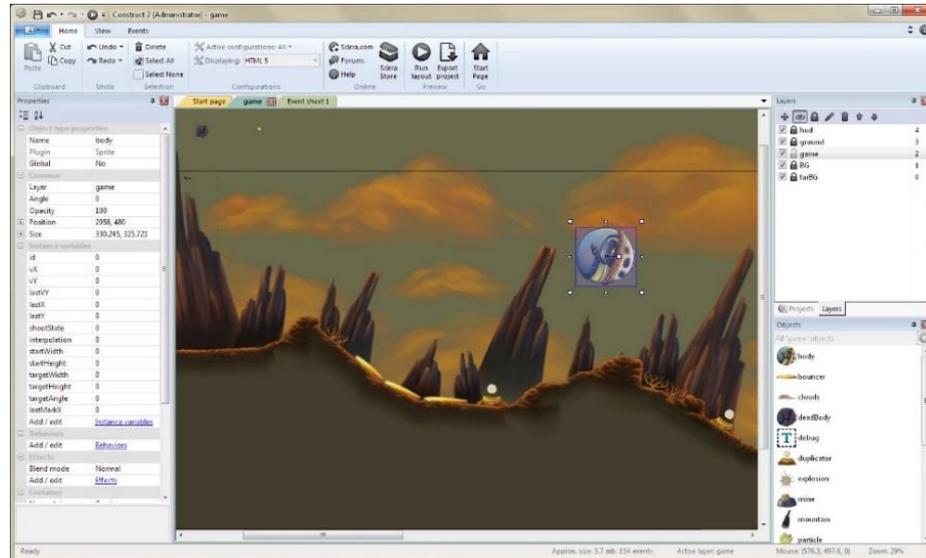


Gambar 2.2 Logo Construct 2

(Sumber: <https://www.scirra.com/construct2>)

2. Layout Object Editor

Berfungsi untuk menyusun dan menempatkan objek-objek gambar sesuai keinginan.

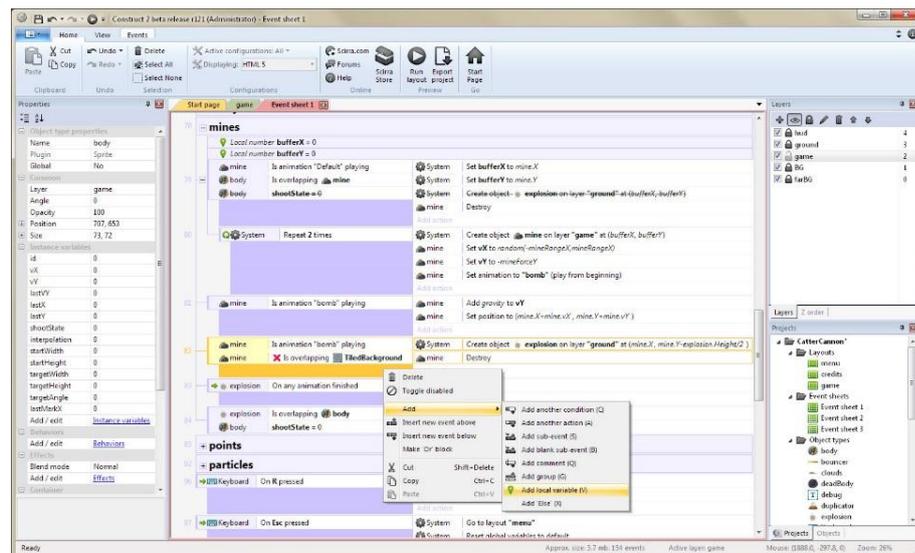


Gambar 2.3 Object Editor

(Sumber: <https://www.scirra.com/construct2>)

3. Layout Logic Editor

Berfungsi untuk memberikan perintah ataupun logika pada suatu objek.



Gambar 2.4 Logic Editor

(Sumber: <https://www.scirra.com/construct2>)

2.6 Pengertian WebStorage Construct 2

WebStorage merupakan sebuah Database yang terdapat di dalam Construct 2 dengan penyimpanan data secara lokal diperangkat pengguna. Misalnya, ini dapat digunakan untuk menyimpan pos pemeriksaan save terakhir, dan mengembalikan progres pemain jika mereka kembali keesokan harinya.

WebStorage tidak menggunakan penyimpanan online. Karena data disimpan secara lokal keperangkat pengguna, itu akan berfungsi saat offline, serta untuk menyimpan data dalam eksportir offline seperti NW.js atau pembungkus seluler seperti CocoonJS. (<https://www.scirra.com/manual/120/webstorage>)

2.7 Pengertian Array Construct 2

Array adalah suatu koleksi data yang disimpan secara berurutan. Array perlu untuk menyimpan suatu kumpulan data tertentu. Beberapa data seperti waktu yang tersisa untuk menyelesaikan suatu level time trial misalnya, cukup kita simpan dalam suatu variabel global. Tapi kumpulan data, terutama data yang bersifat dinamis memerlukan cara penyimpanan lain, yaitu array. (Dwiperdana A.2014)