



## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* BAGI GURU BAHASA LAMPUNG SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN VISUALISASI TIGA DIMENSI SISWA TERHADAP AKSARA LAMPUNG

Iqbal Hilal<sup>1)</sup>, Munaris<sup>2)</sup>, Rahmat Prayogi<sup>3)</sup>, Heru Prasetyo<sup>4)</sup>

Universitas Lampung<sup>1)2)3)4)</sup>

email: Iqbal.hilal@fkip.unila.ac.id

### Abstrak

Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini ialah memberikan wawasan dan pemahaman kepada guru pengampu mata pelajaran Bahasa Daerah kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan terhadap penggunaan had Lampung digital berbasis *Augmented Reality*. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di DT *Archery and Café*-Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu metode latihan instruksi kerja. Jumlah peserta pelatihan ini sebanyak 20 orang guru yang tergabung dalam MGMP Bahasa Daerah Lampung. Keberhasilan kegiatan ini diukur dari penilaian hasil maupun proses. Keberhasilan hasil diukur dengan melakukan penilaian terhadap unjuk kerja penggunaan had Lampung digital yang dilakukan peserta pelatihan secara individu. Selanjutnya, penilaian proses diukur melalui instrumen berbentuk angket yang menitikberatkan pada aspek kebermanfaatan dan keberhasilan penyelenggaraan pelatihan baik yang meliputi materi pelatihan maupun sarana dan prasarana pelatihan. Hasil pengabdian ini adalah tercapainya optimalisasi kompetensi dan kemampuan Guru Mata Pelajaran Bahasa Daerah, dalam penggunaan had Lampung digital berbasis *Augmented Reality*.

**Kata kunci:** *Assemblr*, Aksara Lampung, *Augmented Reality*

### Abstract

*The purpose of this community service activity is to provide insights and understanding to teachers of regional languages in Natar Subdistrict, South Lampung Regency, regarding the use of digital Lampung script-based Augmented Reality. This service activity was carried out at DT Archery and Café-Natar Subdistrict, South Lampung Regency. The method used in this training is the job instruction training method. The number of participants in this training was 20 teachers who are members of the Lampung Regional Language MGMP. The success of this activity was measured from the assessment of results and processes. The success of the results was measured by assessing the performance of using digital Lampung script carried out by training participants individually. Furthermore, the process assessment was measured using a questionnaire instrument that focused on the aspects of the usefulness and success of the training implementation, both covering the training materials and the training facilities and infrastructure. The results of this service are the achievement of the optimization of the competencies and abilities of Regional Language Teachers in using Augmented Reality-based digital Lampung script.*

**Keywords:** *Assemblr*, Lampung script, *Augmented Reality*

## I. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan merupakan alat komunikasi yang paling penting dalam kehidupan sosial masyarakat, terutama dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini karena bahasa berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan, pendapat, dan argumentasi kepada pihak lainnya (Mailani

et al., 2022). Setiap wilayah memiliki cara berkomunikasi yang berbeda-beda sehingga muncul istilah bahasa daerah. Di Indonesia, dengan keberagaman suku dan bangsa serta perbedaan geografis, telah menyebabkan munculnya berbagai jenis bahasa yang beragam, salah satunya adalah Bahasa Lampung.

Bahasa Lampung adalah dituturkan di Provinsi Lampung dan berbasis di Sumatra, merupakan bagian dari rumpun bahasa Melayu-Polinesia Barat (Frawley, 2003; Solleveld, 2020). Bahasa Lampung dilaporkan sebagai salah satu bahasa minoritas di Indonesia (Ariyani et al., 2022a; Rusminto, Ariyani, Setiyadi, & Putrawan, 2021a; Warganegara & Waley, 2021a). Hampir 1,5 juta orang adalah penutur asli bahasa ini, terbagi antara tradisi Saibatin dan Pepadun (Thomas, 2014). Bahasa ini memiliki dua atau tiga ragam atau dialek: Lampung Api (dialek A), Lampung Nyo (dialek O), dan Komerling. Dialek Komerling terkadang dianggap sebagai bagian dari dialek Lampung Api dan terkadang dianggap sebagai bahasa tersendiri. Komerling menganggap diri mereka sebagai kelompok etnis yang berbeda dari Lampung (Sudirman, 2019). Tampaknya dituturkan oleh sejumlah besar orang, namun di provinsi tersebut bahasa tersebut merupakan bahasa minoritas (Ariyani et al., 2022b; Rusminto, Ariyani, Setiyadi, & Putrawan, 2021b; Warganegara & Waley, 2021b).

Sebagai warisan budaya, bahasa Lampung dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal di sekolah (Halawa et al., 2022). Siswa diajarkan bahasa ini agar dapat tetap melestarikannya. Namun, permasalahan muncul ketika siswa merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Lampung, termasuk dalam pelafalan kosa katanya (Putra et al., 2023). Adanya jenis bahasa Lampung (dialek A dan dialek O) menjadikan adanya perdebatan pada beberapa cara penyampaian kata. Permasalahan menjadi semakin sulit karena tidak ada standar yang dapat menjadi acuan bagi siswa. Siswa masih keliru ataupun lupa bentuk maupun pelafalan Aksara Lampung dan belum sepenuhnya memahami teks sederhana berbahasa Lampung (Putra et al., 2023; Sugita, 2023). Maka dari itu, perlu ada inovasi dalam pembelajaran bahasa Lampung untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan pelafalan bahasa Lampung di sekolah.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi alternatif yang paling meyakinkan. Kondisi siswa yang sudah melek teknologi menjadikan media ini semakin mudah digunakan. Banyak penelitian yang sudah dilakukan terkait penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Lampung. Halawa et al. (2022) melakukan penelitian tentang penggunaan media Pop-Up Book untuk mengenalkan bahasa Lampung dan hasilnya menunjukkan dampak yang positif. Putra et al. (2023) melakukan penelitian tentang pembelajaran aksara Lampung dengan menggunakan Augmented Reality dan memberikan hasil yang positif pada siswa.

Hartanto (2021), Laila & Azima (2020), dan Sugita (2023) melakukan penelitian tentang pembelajaran bahasa Lampung berbasis *games* pada android. Keseluruhan penelitian menunjukkan dampak positif. Namun, permasalahannya adalah tidak semua guru dapat mengembangkan dan menggunakan program tersebut sehingga penggunaan tidak merata.

Guru merupakan tonggak terpenting dalam pendidikan. Baik buruknya kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh standar kualitas guru. Peran guru tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan dalam pengalaman teoritis tapi juga harus memiliki kemampuan praktis. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh guru Bahasa Lampung yaitu menulis Aksara Lampung. Penulisan aksara Lampung saat ini masih banyak digunakan secara manual. Pembelajaran menulis aksara Lampung di sekolah pun masih tergolong tradisional. Saat ini era digital berkembang dengan pesat, begitu pun penulisan aksara Lampung yang mengikuti perkembangan zaman dengan adanya Font/ tulisan *kaganga* secara digital. Dengan adanya Had Lampung digital merupakan salah satu upaya pelestarian aksara Lampung dan sebagai media pembelajaran kepada masyarakat dalam penggunaan had Lampung secara digital. Adanya *font kaganga* secara digital tidak dibarengi dengan kemampuan guru dalam penggunaan had Lampung secara digital, masih banyak dijumpai guru yang tidak dapat menggunakan had Lampung secara digital. Melalui pelatihan ini diharapkan dapat menambah kemampuan guru dalam menggunakan had Lampung secara digital.

Salah satu unsur yang menjadi kekakayaan budaya di Lampung yakni Aksara Lampung. Sama halnya dengan yang lain, aksara Lampung juga merupakan representasi dari budaya lokal. Tidak semua daerah memiliki aksara, Lampung termasuk salah satu daerah yang memiliki aksara. Saat ini terdapat 12 aksara yang ada di Indonesia salah satunya Lampung. Dalam mata pelajaran Bahasa Lampung siswa diajarkan menulis Aksara/ had Lampung, penulisan had Lampung di sekolah masih tergolong tradisional. Siswa hanya bisa menuliskan di atas kertas, hal ini disebabkan oleh ketidaktahuan guru dalam penggunaan had Lampung secara digital. Masih banyak guru di sekolah yang belum bisa menggunakan aksara Lampung secara digital. Apa lagi di era saat ini, dimana teknologi berkembang dengan pesat. Seharusnya guru bisa mengikuti perkembangan zaman salah satunya menulis aksara Lampung secara digital. Berdasarkan situasi proses pembelajaran saat ini guru harus menambah wawasan dan pengetahuan praktisnya melalui;

- 1) Perlu memberi pengenalan dan pelatihan tentang penggunaan had Lampung secara digital berbasis *Augmented Reality*.
- 2) Membutuhkan pendampingan berupa binaan pada guru Bahasa Lampung dalam rangka upaya pelestarian aksara Lampung salah satunya dengan penggunaan secara digital.

Pelatihan ini diberikan dengan tujuan memberikan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan pada Guru mata pelajaran Bahasa Daerah Lampung penggunaan had Lampung digital berbasis *Augmented Reality*. Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan dengan benar sehingga guru memiliki kemampuan menulis dan menggunakan had Lampung digital berbasis *Augmented Reality*.

## II. METODE

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu metode latihan instruksi kerja. Menurut Hamdani (2018) dalam metode ini peserta pelatihan diminta untuk melaksanakan suatu tugas tertentu yang menyangkut proses menurut cara yang ditentukan oleh pengajar. Kekuatan metode ini ingin melatih keterampilan tertentu dalam waktu singkat. Sedangkan kelemahan adalah peserta mungkin akan mencoba-coba sendiri, sehingga dapat menimbulkan risiko, pengajar harus memberikan petunjuk yang terinci, pengajar harus melakukan pemantauan secara tetap, dan jangan dilakukan untuk tugas-tugas yang berisiko besar bila terjadi kesalahan.

Pelaksanaan pengabdian ini akan melibatkan beberapa pihak, secara langsung. Secara langsung melibatkan seluruh Guru mata pelajaran Bahasa Daerah Lampung di kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan yang dilibatkan dalam kegiatan ini sejak tahapan paling awal hingga proses evaluasi. Jumlah peserta pelatihan ini ditargetkan sebanyak 25 orang guru yang tergabung dalam MGMP Bahasa Daerah Lampung. Dengan demikian, keterlibatan dan kontribusi aktif seluruh mitra akan berdampak pada proses pembelajaran penulisan aksara Lampung digital di sekolah juga sebagai salah satu upaya pemertahanan dan pelestarian aksara Lampung sebagai kearifan lokal masyarakat Lampung.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* bagi guru Bahasa Lampung telah dilaksanakan dengan lancar. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, serta untuk meningkatkan visualisasi tiga dimensi siswa terhadap aksara Lampung.





Foto 1. TIM PkM Bersama Para Peserta Pelatihan



Foto 2. Aktivitas PkM



Foto 3. Personalia TIM Pengabdian

Pelatihan diikuti oleh 20 orang guru Bahasa Lampung dari berbagai sekolah. Antusiasme peserta sangat tinggi, terlihat dari tingkat kehadiran yang mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa para guru memiliki minat yang besar untuk mengembangkan kompetensi mereka dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.





Foto 4. Peserta Hadir 100% Sesuai Undangan

### 3.2 Pembahasan

Materi pelatihan mencakup pengenalan konsep Aksara 2D, Aplikasi Paint 3D, dan *Augmented Reality (AR)*. Selain itu, peserta juga dibekali cara memilih perangkat lunak yang sesuai, desain model 3D, dan integrasi model 3D ke dalam aplikasi *Augmented Reality (AR)*. Selain itu, peserta juga diberikan kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran AR dengan menggunakan perangkat yang telah disediakan.



Foto 5. Peserta Membuat Aksara Lampung 2 Dimensi



Selama proses pembuatan media 2D, peserta mengalami beberapa tantangan, seperti kesulitan dalam mendesain model 2D yang realistis di kertas. Peserta cenderung terbiasa menggunakan spidol pada papan tulis. Namun, dengan bimbingan dari tim pelatih, peserta berhasil mengatasi kendala tersebut dan menghasilkan berbagai macam jenis/tipe aksara Lampung 2D. Selanjutnya, karya 2D peserta diaplikasikan pada perangkat lunak (Laptop) peserta menggunakan aplikasi Paint 3D.



**Foto 6. Peserta Membuat Aksara Lampung 3D**

Setelah peserta membuat visual Aksara Lampung 3D pada aplikasi Paint 3D, selanjutnya peserta dibekali cara membuat Aksara Lampung berbasis *Augmented Reality* (AR) menggunakan aplikasi Assemblr Studio. Peserta diminta mengunduh hasil pekerjaannya dari



Paint 3D dan mengunggahnya di aplikasi Assemblr Studio. Aksara Lampung yang semua berbentuk 2D, kemudian 3D, selanjutnya akan dikemas dalam bentuk *Augmented Reality* (AR).



Foto 7. Proses Pengenalan Web Assemblr Studio





### Foto 8. Praktik Membuat Aksara 3D

Media pembelajaran AR memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media konvensional, yaitu dapat menyajikan informasi secara lebih menarik dan interaktif, memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran, dan dapat meningkatkan pemahaman konsep yang abstrak.



### Foto 9. Visualisasi Aksara Lampung dalam Canvas



### Foto 10. Peserta Berhasil Membuat Aksara Lampung pada Canvas Assemblr

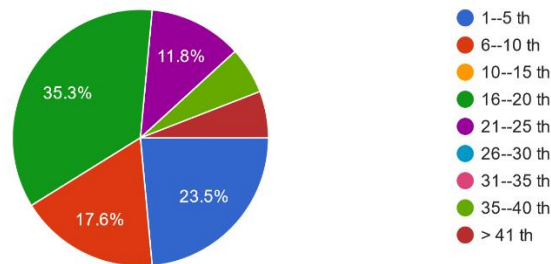
Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan setelah pelatihan, sebagian besar peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat bagi mereka. Peserta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi AR dalam pembelajaran dan memiliki pengetahuan yang cukup untuk mengembangkan media pembelajaran AR sendiri.

### 3.3 Respon Peserta Pelatihan

Peserta dari berbagai generasi ini membawa dampak positif terhadap kualitas pelatihan.

Lama Mengajar (Pengabdian Sebagai Guru)

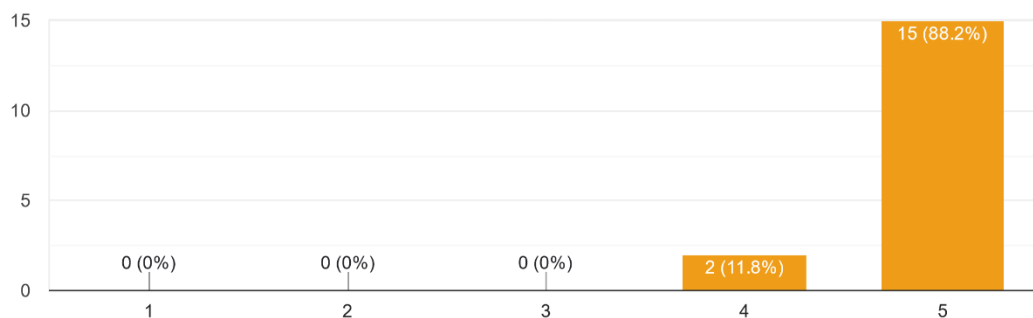
17 responses



Hampir semua peserta memahami dengan baik konsep pembelajaran.

Saya memahami dengan baik definisi dan konsep Media Pembelajaran.

17 responses

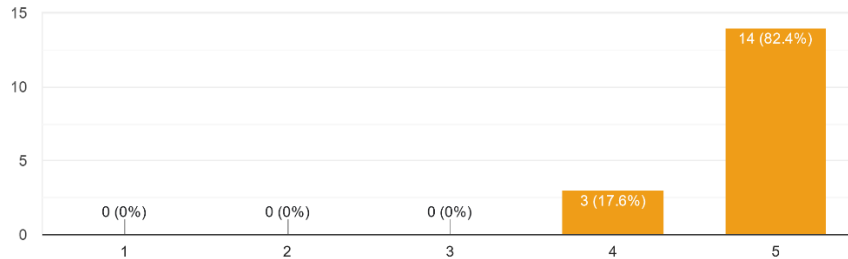


Sedangkan, pemahaman terhadap Augmented Reality (AR), 82% peserta telah memahami.



Saya memahami dengan baik definisi dan konsep Augmented Reality.

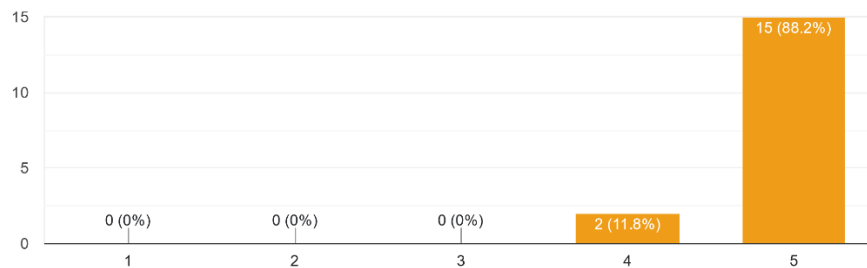
17 responses



Peserta juga mengakui telah memahami manfaat-manfaat penerapan Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Bahasa Lampung.

Saya memahami manfaat-manfaat penerapan Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Bahasa Lampung.

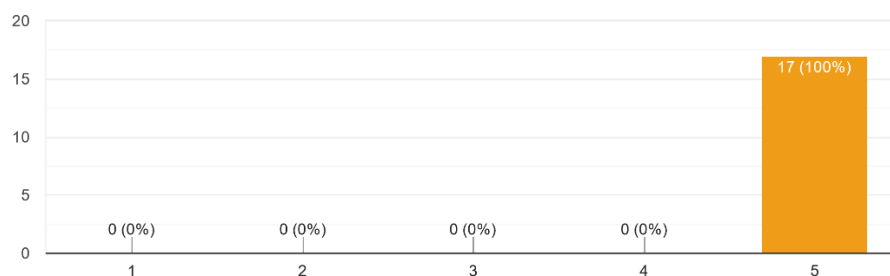
17 responses



Selain itu, peserta juga memahami manfaat-manfaat penerapan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality untuk Mata Pelajaran Bahasa Lampung.

Saya memahami manfaat-manfaat penerapan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality untuk Mata Pelajaran Bahasa Lampung.

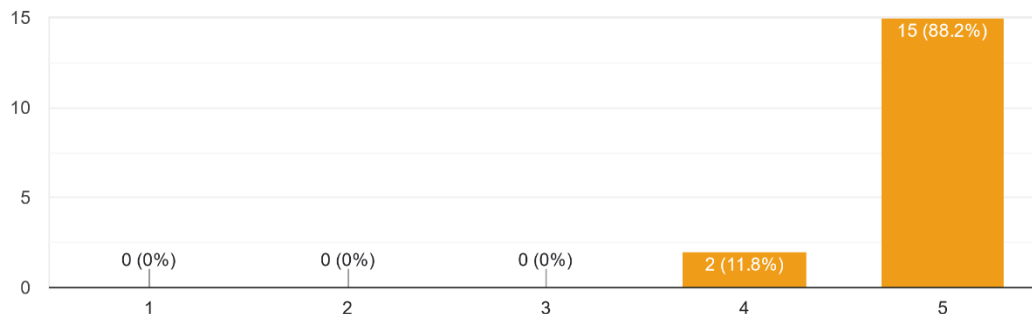
17 responses



Peserta mengakui bahwa mereka juga memahami tantangan-tantangan dalam menerapkan Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk Mata Pelajaran Bahasa Lampung.

Saya memahami tantangan-tantangan dalam menerapkan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality untuk Mata Pelajaran Bahasa Lampung.

17 responses



#### IV. SIMPULAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* bagi guru Bahasa Lampung telah berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Penggunaan media *Augmented Reality (AR)* dalam pembelajaran Bahasa Lampung dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman konsep, dan meningkatkan kemampuan visualisasi tiga dimensi siswa terhadap aksara Lampung.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan perangkat yang mendukung teknologi *Augmented Reality (AR)*, kurangnya akses internet di beberapa daerah, dan kurangnya pelatihan bagi guru secara berkelanjutan.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, perlu dilakukan upaya-upaya seperti penyediaan perangkat *Augmented Reality (AR)* yang lebih terjangkau, peningkatan infrastruktur internet, dan pengembangan program pelatihan yang berkelanjutan bagi guru. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* dalam jangka panjang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, F., Putrawan, G. E., Riyanda, A. R., Idris, As. R., Misliani, L., & Perdana, R. (2022a). Technology and minority language: an Android-based dictionary development for the Lampung language maintenance in Indonesia. *Tapuya: Latin American Science, Technology and Society*, 5(1). <https://doi.org/10.1080/25729861.2021.2015088>





- Ariyani, F., Putrawan, G. E., Riyanda, A. R., Idris, As. R., Misliani, L., & Perdana, R. (2022b). Technology and minority language: an Android-based dictionary development for the Lampung language maintenance in Indonesia. *Tapuya: Latin American Science, Technology and Society*, 5(1). <https://doi.org/10.1080/25729861.2021.2015088>
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Cahyani, I., & Hadianto, D. (2018). Rekonstruksionisme: Metode Komunikatif Dalam Pemerolehan Dan Pembelajaran Bahasa Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa. *Jurnal KATA*, 2(1), 118. <https://doi.org/10.22216/jk.v2i1.3065>
- Febriany, T. A., & Kurniawan, H. Y. (2019). Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran pada Perguruan Tinggi (Studi Kasus pada Mata Kuliah Hukum Acara Perdata). *Res Judicata*, 2(1), 243. <https://doi.org/10.29406/rj.v2i1.1485>
- Frawley, W. J. (Ed.). (2003). *International Encyclopedia of Linguistics*. Oxford University Press.
- Halawa, M. V. B., Kholida, P., Nur, M. H. A., & Sunarsih. (2022). Pengembangan Desain Pop-Up Book Sebagai Alternatif Pengenalan Bahasa Lampung (Aksara). *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1 (10).
- Hartanto, Y. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Aksara Lampung Dengan Metode Game Based Learning. *Edukasimu.Org*, 1(1).
- Hartono, H., Yanzi, H., & Pitoewas, B. (2016). Peranan mulok bahasa lampung dalam upaya pelestarian bahasa dan budaya lampung. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 4(3).
- Imron, A. (2021a). The development of Iqra' Lampung script teaching materials for primary school levels in Bandar Lampung city. *International Journal of Educational Studies in Social Sciences (IJESSS)*, 1(1), 38-43. <https://doi.org/10.53402/ijesss.v1i1.5>
- Imron, A. (2021b). The development of Iqra' Lampung script teaching materials for primary school levels in Bandar Lampung city. *International Journal of Educational Studies in Social Sciences (IJESSS)*, 1(1), 38-43. <https://doi.org/10.53402/ijesss.v1i1.5>
- Joshua Project. (2020a). *Language: Lampung Api*. Languages; Joshua Project.
- Joshua Project. (2020b). *Language: Lampung Nyo*. Languages; Joshua Project.



- Laila, S. N., & Azima, M. F. (2020). *Permainan Pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung Kaganga Mobile Berbasis Android*. 14(2).
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1 (1), 1-10.  
<https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Putra, A. D., Susanto, M. R. D., & Fernando, Y. (2023). Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering and Informatics*, 1(2).
- Rahayu, R. (2020). Pelaksanaan mulok bahasa lampung dalam upaya pelestarian bahasa lampung di Kabupaten Lampung Selatan. *Kelasa*, 15(1), 46-63.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26499/kelasa.v15i1.90>.
- Rusminto, N. E., Ariyani, F., Setiyadi, Ag. B., & Putrawan, G. E. (2021a). Local language vs. national language: The Lampung language maintenance in the Indonesian context. *Kervan*, 25(1), 287-307.
- Rusminto, N. E., Ariyani, F., Setiyadi, Ag. B., & Putrawan, G. E. (2021b). Local language vs. national language: The Lampung language maintenance in the Indonesian context. *Kervan*, 25(1), 287-307.
- Saufi, I. A. M., & Rizka, M. A. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(1), 55.  
<https://doi.org/10.33394/jtp.v6i1.3626>.
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W. S., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 5561.  
<https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>.
- Solleveld, F. (2020). Expanding the comparative view. *Historiographia Linguistica*, 47(1), 52-82. <https://doi.org/10.1075/hl.00062.sol>.
- Sudirman, A. M. (2019). Language kinship between Komerling variation and Lampung Menggala. *SASDAYA: Gadjah Mada Journal of Humanities*, 3(1), 1.  
<https://doi.org/10.22146/sasdayajournal.43883>.
- Sugita, W. (2023). Game Tebak Kata Bahasa Lampung Menggunakan Construct 2 Berbasis Mobile Android. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(7).





- Sujadi, F. (2012a). *Lampung sai bumi ruwa jurai (Lampung is the descendant of two ancestors)*. Cita Insan Madani.
- Sujadi, F. (2012b). *Lampung sai bumi ruwa jurai (Lampung is the descendant of two ancestors)*. Cita Insan Madani.
- Sunarti, I., Sumarti, S., Riadi, B., & Putrawan, G. E. (2019a). Terms of Address in the Pubian Dialect of Lampung (Indonesia). *Kervan*, 23(2), 237-264.
- Sunarti, I., Sumarti, S., Riadi, B., & Putrawan, G. E. (2019b). Terms of Address in the Pubian Dialect of Lampung (Indonesia). *Kervan*, 23(2), 237-264.
- Thomas, K. S. K. (2014). Revitalisation of the performing arts in the ancestral homeland of Lampung people, Sumatra. *Wacana SeniJournal of Arts Discourse*, 13, 29-55.
- Wahab, A. (2011). *“Masa Depan Bahasa, Sastra, dan Aksara Daerah” Pemberdayaan Bahasa Indonesia, Memperkukuh Budaya Bangsa dalam Era Globalisasi: Risalah Kongres Bahasa Indonesia VIII*.
- Warganegara, A., & Waley, P. (2021a). The political legacies of transmigration and the dynamics of ethnic politics: a case study from Lampung, Indonesia. *Asian Ethnicity*, 1-22. <https://doi.org/10.1080/14631369.2021.1889356>.
- Warganegara, A., & Waley, P. (2021b). The political legacies of transmigration and the dynamics of ethnic politics: a case study from Lampung, Indonesia. *Asian Ethnicity*, 1-22. <https://doi.org/10.1080/14631369.2021.1889356>.