

PEMANFAATAN *MOBILE APPLICATION* UNTUK MELESTARIKAN HURUF LONTARANurilmiyanti¹⁾, Nurfaedaah¹⁾¹⁾ Dosen Jurusan Teknik Informatika STMIK Handayani, Makassar**ABSTRACT**

This study aims to design a mobile application about lontara script that can be used by the community as a medium to preserve lontara letters, as well as learning media for school-age children to recognize lontara script and can be an alternative choice of learning models that can be used by teacher's regional language at school to be able to increase students' interest in learning lontara script. The results of this study are a mobile application of Lontara script that can revive the interest and love of the community and the young generation to re-learn one of our cultural heritage, especially the lontara, to maintain its sustainability. By using a mobile application, it can be more efficiently because modern times today almost all people, both children and adults, use smartphones to learn or play.

Keywords: Mobile Application, Lontara Script, Smarthphone.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini tumbuh semakin cepat dan pesat hal ini ditandai oleh berkembangnya internet, komputer serta teknologi telekomunikasi. Penggunaan *Smartphone* saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan dalam kehidupan masyarakat dari berbagai kalangan baik tua maupun muda. Saat ini tercatat lebih dari 100 juta orang pengguna aktif *smartphone* di Indonesia. Hal ini dapat dijadikan sebuah jalan dalam upaya pelestarian huruf lontara dengan jalan memanfaatkan *mobile application*.

Salah satu aksara yang terdapat di Indonesia adalah huruf lontara, huruf ini digunakan oleh masyarakat Bugis Makassar dari Sulawesi Selatan. Dinamakan huruf lontara karena aksara ini dulunya di tulis pada daun lontar. Aksara ini merupakan salah satu warisan budaya yang hampir punah. Aksara lontara merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Upaya pelestarian huruf lontara ini sedang diupayakan oleh pemerintah. Salah satu upayanya adalah memasukkannya dalam kurikulum pendidikan dalam bentuk mata pelajaran muatan lokal. Pembelajaran huruf lontara selama ini terintegrasi pada mata pelajaran bahasa daerah di SLTP (Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama) yang hanya diberi alokasi waktu 1-2 jam per minggu. Alokasi ini sangat kurang, mengingat banyaknya kompetensi membaca dan menulis aksara lontara yang harus dikuasai oleh para siswa.

Salah satu faktor yang menjadi kendala siswa dalam menguasai aksara lontara ialah pada metode pembelajaran, Pembelajaran baca tulis aksara lontara mayoritas disampaikan dengan metode ceramah. Penggunaan media pembelajaran sangat minim dan konvensional yaitu dengan menggunakan buku ataupun gambar dinding sehingga cenderung monoton dan kurang menarik. Untuk memotivasi para siswa, perlu diterapkan pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat dengan menggunakan *mobile application* dan menumbuhkan semangat para siswa dalam mempelajari huruf lontara. Dengan proses belajar yang menarik, materi yang dianggap sulit dapat disampaikan dengan lebih mudah, dapat diterima dengan baik oleh siswa.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental yaitu dengan melakukan study literature, perancangan dan pembuatan *mobile application* dan pengujian model system.

1. Study literature

Tahap ini akan mencari tahu serta mempelajari segala bentuk literatur yang berhubungan dengan penelitian ini, seperti huruf lontara sebagai acuan, Bagaimana penggunaan dan penulisan aksara lontara, sistem operasi yang kompatibel, pengolahan citra dan bahasa pemrograman untuk membuat *mobile application* huruf lontara

2. Perancangan dan pembuatan model Aplikasi penunjang pembelajaran bahasa isyarat berbasis android.

¹⁾ Nurilmiyanti Wardhani, Telp 081342221617, ilmyangel@yahoo.com

Dalam perancangan ini mendisain model *mobile application* huruf lontara. Kemudian merancang *mobile application* huruf Lontara dengan bahasa pemrograman tertentu yang nantinya akan digunakan untuk menampilkan huruf lontara yang berbasis android.

3. Pengujian dan Perbaikan

Pengujian dan perbaikan dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi yang dibuat pada penelitian ini dapat berfungsi sesuai dengan proses yang diharapkan serta memperbaiki jika terjadi suatu kesalahan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun desain interface *mobile application* huruf lontara harus dibuat *user friendly*. Konsisten dan mudah dikontrol oleh user. Dibawah ini adalah hasil pembuatan *mobile application* huruf lontara yang telah dibuat:

1.Desain Menu Utama



Gambar1. Desain Menu Utama

Tampilan menu utama ini dig\unakan untuk masuk ke tampilan **Belajar, Latihan, Petunjuk** dan **Sejarah**. Menu utama terdiri dari 4 *button*, namun berbeda dari aplikasi lain yang menekan *button* untuk berinteraksi dengan sistem dan meneruskan perintah tapi dengan cara menggeser *button* untuk dapat meneruskannya ke menu selanjutnya sehingga akan menjadi ciri khas aplikasi ini.

2. Tampilan Menu Belajar



Gambar 2. Tampilan Menu Belajar

Tampilan menu belajar ini berisikan sub menu lainnya berupa menu Akasara Dasar, Aksara Bunyi dan Aksara Suara, yang masing-masing berupa media belajar bagi *user* untuk mempelajari huruf aksara lontara.

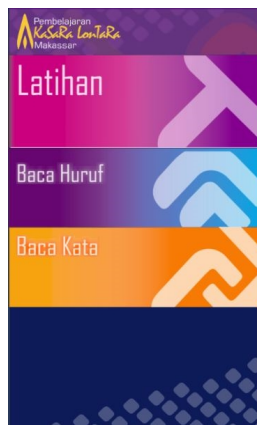
3. Tampilan Menu Aksara Dasar



Gambar 3. Tampilan Menu Belajar

Pada bagian ini *user* akan diperlihatkan huruf-huruf Aksara Lontara Makassar secara keseluruhan, yang jika *user* memilih salah satu *button* yang ada pada menu Aksara Dasar maka akan mengeluarkan bunyi dari huruf yang di pilih.

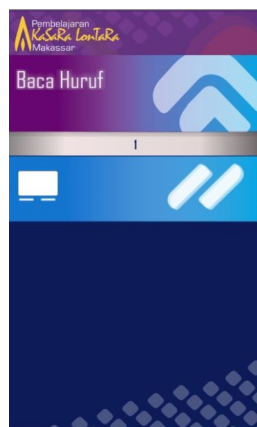
4. Tampilan Menu Latihan



Gambar 4. Tampilan Menu Latihan

Gambar Tampilan Menu Latihan hanya memiliki dua *button* yaitu *button* Baca Huruf dan Baca Kata, dengan menggeser *button* ke arah kanan jika ingin mengakses dua menu tersebut.

5. Tampilan Menu Baca Huruf



Gambar 5. Tampilan Menu Baca Huruf

Pada Tampilan menu Baca Huruf dimana *user* nantinya akan melatih pengetahuannya dengan menebak huruf latin dari huruf Lontara yang ditampilkan, terdapat pula teks keterangan berapa banyaknya soal yang telah dijawab.

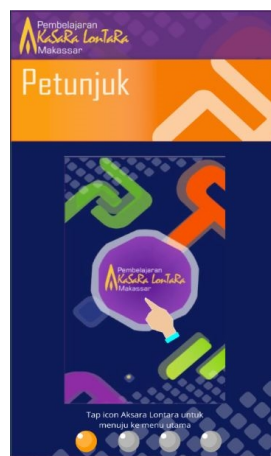
6. Tampilan Menu Baca Kata



Gambar 6. Tampilan Menu Baca Kata

Terlihat sama dengan tampilan menu Baca Huruf diatas, namun pada menu ini tidak hanya menggunakan satu huruf saja namun menggunakan satu kata atau gabungan dari beberapa huruf lontara dan akan dijawab oleh *user* nantinya.

7. Tampilan Menu Petunjuk



Gambar 7. Tampilan Menu Petunjuk

Pada tampilan menu ini bertujuan untuk memberikan pengarahan kepada *user* mengenai cara pemakaian dari aplikasi, terdapat pula *icon* lingkaran kecil yang memberitahukan kepada pemain jumlah keseluruhan dari petunjuk.

8. Tampilan Menu Sejarah



Gambar8. Tampilan Menu Sejarah

Tampilan pada menu ini cukup sederhana dikarenakan hanya akan berfokus ke penyampaian asal usul dari aksara lontara Makassar, pada menu ini memiliki satu *button* kembali untuk menuju ke menu sebelumnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas tentang pembuatan *mobile application* huruf lontara, dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain :

1. Berdasarkan jumlah pengguna Smartphone yang sangat banyak di Indonesia, *mobile application* huruf lontara dapat dijadikan salah satu media untuk dapat lebih mengenal dan melestarikan huruf lontara.
2. Dengan adanya *mobile application* huruf lontara dapat dijadikan alternatif pembelajaran untuk siswa sebagai generasi muda penerus untuk tetap menjaga kelestarian huruf lontara.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agus, 2010. *Pengertian Aplikasi Mobile*, Andi Offset. Jakarta
- Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design* (2nd edition). California: New Riders
- Arsyad, A 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta Raja Grafindo Persada.
- As'ad Arismadhani, Umi Laili Yuhana, dan Imam Kuswardayan, *Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Android*, Institut Sepuluh November, Surabaya, 2013
- Hamalik 2004. *Definisi pembelajaran*. Jakarta: PenerbitAndi
- Hasibuan, S.R. 2008. *Manusia Dan Kebudayaan Indonesia: Teori dan Konsep*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Indra, dkk. 2015. *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Lontara Metode Game Based Learning*. Jurnal diterbitkan. Makassar: Universitas Atma Jaya Makassar.
- Safaat, Nazruddin, 2011. *Mobile Smartphone dan Tablet PC*, Informatika, Bandung
- Supriadi, Wawan. 2012. *Mengenal Aksara Lontara*. Telematika.Jakarta
- Sulindawaty. 2011. *Algoritma Linier Congruent Method*. Penerbit Informatika.Bandung
- Wijayanto, C.P. 2009. *Membangun Aplikasi Pelatihan Bahasa Isyarat Berbasis Komputer Pada Orang Tunarungu*. Telematika.Jakarta
- Wahana Komputer, 2003. *Java for Mobile Programming*, Penerbit Andi, Yogyakarta.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis kepada Allah SWT berkah rahmat dan karuniaNya. Ucapan terima kasih kepada Kedua Orang Tua dan Keluarga, Rekan Dosen yang ada di STMIK Handayani atas dukungan sehingga semua ini bisa selesai dengan baik. Tak lupa peneliti ucapkan terima kasih kepada Riset DIKTI yang telah memberikan biaya sehingga semua pendanaan bisa terlaksana dengan baik.