

APLIKASI AKSARA LONTARA MAKASSAR BERBASIS ANDROID
AKSARA LONTARA MAKASSAR APPLICATION BASED ANDROID

Verawati Herman Alex, Asniar, Pramuko Aji, ST., MT

Prodi D3 Manajemen Informasi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

verawatihermanalex@students.telkomuniversity.ac.id, asniar@fass.telkomuniversity.ac.id,
pramuko@yahoo.com

Abstrak

Aksara lontara adalah salah satu peninggalan sejarah dari kota Makassar. Jaman sekarang aksara lontara hanya dapat dipelajari lewat pembelajaran sehari-hari di sekolah dan orang-orang tua yang mengerti mengenai aksara lontara tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut. Adapun kekurangan dari semua itu media pembelajaran yang di sediakan sangat sedikit maka, berdasarkan latar belakang tersebut dibangunlah sebuah aplikasi *mobile* berupa aplikasi pembelajaran Akasara Lontara dalam bentuk Android. Sehingga, aplikasi ini dapat menjadi alternatif bagi masyarakat dalam mengetahui huruf lontar dengan menyediakan beberapa fitur yaitu: huruf tunggal dan *vocal* aksara, cara penulisan, cara pengucapan serta sejarah dari Akasara Lontara itu sendiri. Aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman JAVA, XML, dan SQLite sebagai databasenya serta menggunakan Android sebagai *platform*nya. Metode pengembangannya menggunakan SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model *waterfall*. Aplikasi ini memiliki kelebihan yang berguna untuk masyarakat yang ingin mempelajari Akasara Lontara.

Kata Kunci: Aksara Lontara Makassar, ANDROID, SQLite, SDLC, Waterfall

Abstract

Aksara Lontara is one of the historical heritage of the city of Makassar. Nowadays lontara alphabet can only be learned through daily lessons in schools and old people who understand the lontara alphabet. Based on this background. As for the shortcomings of all the media that is provided very little then, based on this background built a mobile application form Akasara Lontara learning applications in the form of Android. Thus, this application may be an alternative to the public in knowing the letters lontara by providing several features, namely: single letters and vocal character, a way of writing, pronunciation and history of Akasara Lontara itself. Applications created using the JAVA programming language, XML, and SQLite as a database and use Android as a platform. Method development using SDLC (System Development Life Cycle) with the waterfall model. This application has advantages that are useful for people who want to learn Akasara Lontara.

Keywords: Alphabet Lontara Makassar, ANDROID, SQLite, SDLC, Waterfall

1. Pendahuluan

Aksara Lontara (ada yang menyebutnya *Lontaraq*) ialah aksara asli masyarakat Bugis, Makassar dan Mandar di Sulawesi Selatan. Aksara lontara adalah salah satu peninggalan sejarah dari kota Makassar. Pada jaman sekarang aksara Lontara hanya dapat dipelajari lewat pembelajaran sehari-hari di sekolah, orang-orang tua yang mengerti mengenai aksara lontara tersebut dan akses melalui internet. Adapun kekurangan dari semua itu akan sangat disayangkan jika seorang guru sudah menjelaskan tetapi muridnya tidak dapat memahami dengan baik, apalagi akan bertanya kepada orang-orang tua. Sedangkan untuk akses internet harus membutuhkan berbagai macam alat pendukung untuk bisa mengaksesnya.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibuatlah pembelajaran Aksara Lontara Makassar menggunakan aplikasi Android. Aplikasi *Android* yang akan dirancang ini, memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat digunakan untuk pembelajaran saat di sekolah atau dimanapun menggunakan *smartphone* ataupun *tablet PC*. Android menyediakan *platform* yang terbuka sehingga membantu dalam pembuatan aplikasi tersebut, selain

itu Android juga mempunyai fitur yang cukup lengkap dengan sistem yang bersifat *opensource* dan Android sendiri tidak kalah saing dengan OS dan *Blackberry*.

Diharapkan pembuatan aplikasi ini menjadi alat bantu belajar yang efektif para pelajar tingkat SMP pada saat di sekolah atau di manapun sebagai alat bantu belajar untuk mendapatkan informasi lebih cepat mengenai sejarah aksara lontara, penulisan serta pengucapan kata dan latihan untuk melatih pemahaman pengguna mengenai aksara lontara tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari proyek akhir ini adalah :

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi *smartphone* Android yang bisa mengajarkan pengguna untuk mempelajari huruf, cara penulisan, cara pengucapan, contoh kata dan sejarah aksara lontara ?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat digunakan pengguna sebagai sarana melatih pemahaman mereka setelah mempelajari aksara lontara ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah :

1. Membuat sebuah aplikasi *smartphone* berbasis Android dengan menyediakan fitur yang menampilkan huruf, cara penulisan, cara pengucapan, contoh kata, dan sejarah aksara lontara untuk membantu pengguna mempelajari aksara lontara.
2. Membuat fitur tambahan berupa latihan soal yang dapat digunakan sebagai sarana untuk melatih pemahaman pengguna setelah mempelajari aksara lontara.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proyek akhir ini adalah :

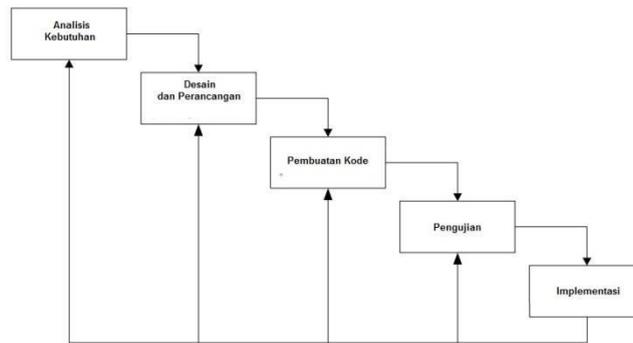
1. Aplikasi ini dibuat tanpa menggunakan *login* bagi *user*.
2. Aplikasi ini memuat referensi yang berisi huruf lontara, contoh kata dan sejarah lontara Makassar.
3. Aplikasi ini dikhususkan untuk para pelajar SMP kelas 1.
4. Aplikasi ini menggunakan Android versi 4.2 *Jelly Bean*.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Aksara Lontara Makassar ini adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *Android* yang digunakan sebagai media pembelajaran yang akan menjelaskan sejarah dan penulisan serta pengucapan, dan latihan soal untuk melatih kemampuan dan aplikasi ini diimplementasikan dalam bentuk aplikasi *Android*, sehingga *user* akan lebih mudah memahaminya.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam penyelesaian masalah dalam penulisan proyek akhir ini adalah: metode *Waterfall* pada tahapan *Software Development Life Cycle (SDLC)* meliputi: analisis, perancangan, pembuatan kode, implementasi dan pengujian. Dalam penyusunan proyek akhir ini, tahapan hanya sampai pengujian fungsionalitas program.



Gambar 1.1 Metode Waterfall SDLC[1]

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Bahasa

Bahasa menurut kamus besar Bahasa Indonesia, bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik. [2]

2.2 Aksara

Aksara adalah suatu sistem simbol visual yang tertera pada kertas maupun media lainnya (batu, kayu, kain, dll) untuk mengungkapkan unsur-unsur yang ekspresif dalam suatu bahasa. Istilah lain untuk menyebut aksara adalah sistem tulisan. Alfabet dan abjad merupakan istilah yang berbeda karena merupakan tipe aksara berdasarkan klasifikasi fungsional. Unsur-unsur yang lebih kecil yang terkandung dalam suatu aksara antara lain: grafem, huruf, diakritik, tanda baca, dsb.

"Aksara" secara etimologis berasal dari bahasa Sanskerta yaitu akar kata "a-" 'tidak' dan "kshara" 'termusnahkan'. Jadi, aksara adalah sesuatu yang tidak termusnahkan/kekal/langgeng. Dikatakan sebagai sesuatu yang kekal, karena peranan aksara dalam mendokumentasikan dan mengabadikan suatu peristiwa komunikasi dalam bentuk tulis. Melalui aksara yang ditatah di atas batu hingga ditulis di atas daun lontar dan lempeng tembaga, kesuraman dan kejayaan masa lalu dapat dijamah kembali dengan bukti-bukti literal.

Istilah lain untuk menyebut aksara adalah huruf atau abjad (bahasa Arab) yang dimengerti sebagai lambang bunyi (fonem) sedangkan bunyi itu sendiri adalah lambang pengertian yang menurut catatan sejarah secara garis besar terdiri dari kategori (Kartakusuma 2003):

1. Piktografik antara lain aksara hieroglif Mesir, Tiongkok Purba;
2. Ideografik antara lain aksara Tiongkok masa kemudian yang hasil goresannya tidak lagi dilihat melukiskan benda konkrit;
3. Silabik antara lain menggambarkan suku-suku kata seperti nampak pada aksara Dewanagari (Prenagari), Pallawa Jawa, Arab, Katakana dan Hiragana Jepang;
4. Fonetik antara lain aksara Latin, Yunani, Cyrilic atau Rusia dan Gothik atau Jerman.

Aksara Nusantara merupakan beragam aksara atau tulisan yang digunakan di Nusantara untuk secara khusus menuliskan bahasa daerah tertentu. Walaupun Abjad Arab dan Alfabet Latin juga seringkali digunakan untuk menuliskan bahasa daerah, istilah Aksara Nusantara seringkali dikaitkan dengan aksara hasil inkulturisasi kebudayaan India sebelum berkembangnya Agama Islam di Nusantara dan sebelum kolonisasi bangsa-bangsa Eropa di Nusantara. Berbagai macam media tulis dan alat tulis digunakan untuk menuliskan Aksara Nusantara. Media tulis untuk prasasti antara lain meliputi batu, kayu, tanduk hewan, lempengan emas, lempengan perak, tempangan tembaga, dan lempengan perunggu; tulisan dibuat dengan alat tulis berupa pahat. Media tulis untuk naskah antara lain meliputi daun lontar, daun nipah, janur kelapa, bilah bambu, kulit kayu, kertas lokal, kertas impor, dan kain; tulisan dibuat dengan alat tulis berupa pisau atau pena dan tinta. [3]

2.3 Aksara lontara

Aksara lontara merupakan bahasa kebudayaan di Kerajaan Gowa yang digunakan dalam berbagai kegiatan: perdagangan, pertanian, pemerintahan, penyebaran agama, dan kesusastraan. Bahasa Makassar dan Bahasa Bugis mempunyai lambang bunyi atau aksara tersendiri yang disebut aksara lontara. Aksara lontara mulai

diperkenalkan pada masa pemerintahan Sombaya ri Gowa IX, Daeng Matanre Karaeng Manguntungi'risi' Kallonna (1512-1546). Daeng Pamatte waktu itu menjabat sebagai syahbandar dan merangkap sebagai *tomailalang*, mangkubumi, Kerajaan Gowa. Ia dianggap oleh sebagian sejarawan sebagai pencipta huruf lontara. Ia juga dikenal sebagai penulis pertama undang-undang pemerintahan kerajaan, silsilah Tomanurung, dan catatan harian kerajaan. [4]

Daerah Bugis mempunyai system abjad sendiri yang disebut aksara *Lontaraq*. Aksara ini mewakili 23 buah simbol atau huruf dan 5 diakritik. Simbol aksara Lontara q mewakili suku kata. Oleh karena itu, huruf Bugis adalah *silabel*.

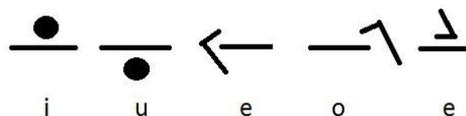
Penciptaan bentuk huruf Bugis dilatarbelakangi oleh suatu kepercayaan yang berpangkal pada pandangan mitologis, yang memandang alam semesta ini sebagai *sulapaq eppaq wolasuji* (segi empat belah ketupat) [5]

Ke-23 huruf Bugis silabel yaitu sebagai berikut :



Gambar 2. 2Ina Sureq (Induk Huruf)[5]

Dua puluh tiga huruf tersebut diatas, dinamakan *ina sureq* (induk huruf). Jika *ina sureq* itu dibubuhi diakritik (tanda pembeda) tertentu dengan posisi tertentu pula, akan melambangkan atau mewakili suku kata tertentu pula. Diakritik itu dinamakan *anaq sureq* (anak huruf). *Anaq sureq* ini berjumlah lima buah, yaitu :



Gambar 2.3Anaq Sureq (Anak Huruf)[5]

1. Simbol (i) : posisinya di atas *ina sureq*, melambangkan bunyi /i/.
2. Simbol (u) : posisinya di bawah *ina sureq*, melambangkan bunyi /u/.
3. Simbol (e) : posisinya di depan *ina sureq*, melambangkan bunyi /e/ (taling).
4. Simbol (o) : posisinya di belakang *ina sureq*, melambangkan bunyi /o/.
5. Simbol (e) : posisinya di atas *ina sureq*, melambangkan bunyi /e/ (pepet).

Contoh penggunaan *anaqsureq* pada *inasureq* :

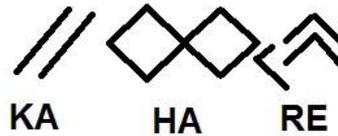
| | | | | | |
|------|------|------|------|------|------|
| ka | ki | ke | ké | ko | ku |
| ga | gi | ge | gé | go | gu |
| nga | ngi | nge | ngé | ngo | ngu |
| ngka | ngki | ngke | ngké | ngko | ngku |
| pa | pi | pe | pé | po | pu |
| ba | bi | be | bé | bo | bu |
| ma | mi | me | mé | mo | mu |
| mpa | mpi | mpe | mpé | mpo | mpu |
| ta | ti | te | té | to | tu |
| da | di | de | dé | do | du |
| na | ni | ne | né | no | nu |
| nra | nri | nre | nré | nro | nru |
| ca | ci | ce | cé | co | cu |
| ja | ji | je | jé | jo | ju |
| nya | nyi | nye | nyé | nyo | nyu |
| nca | nci | nce | ncé | nco | ncu |
| ya | yi | ye | yé | yo | yu |
| ra | ri | re | ré | ro | ru |
| la | li | le | lé | lo | lu |
| wa | wi | we | wé | wo | wu |
| sa | si | se | sé | so | su |
| a | i | e | é | o | u |
| ha | hi | he | hé | ho | hu |

Gambar 2.4 Contoh penggunaan *anaqsureq* pada *inasureq*[5]

Tulisan aksara tidak mengenal huruf mati. Makanya, tidak ada tanda huruf mati diaksara lontara tersebut. Ada dua cara dalam menangani kata berakhiran huruf konsonan, yaitu :

- a. Dengan menambahkan bunyi vokal, seperti Kahar menjadi Kahare (e nya dalam sebutan semua), Hotel menjadi Hotele, Motor menjadi Motoro.

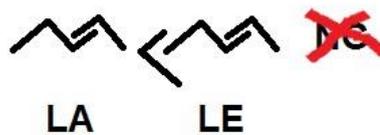
Contoh dalam aksaranya :



Gambar 2.5 Contoh Aksara 1

- b. Dengan mengabaikan huruf konsonan akhir tersebut, disini dibutuhkan kebiasaan dalam pemahaman makna kata bugis, karena melibatkan penebakan. Contoh Laleng (jalan) menjadi Lale. Bagi orang yang tidak terbiasa dengan bahasa bugis akan membacanya Lale (literal) tetapi bagi yang sudah terbiasa akan tetap membacanya Laleng (karena Lale tidak memiliki arti dalam bahasa bugis.)

Contoh dalam aksaranya :



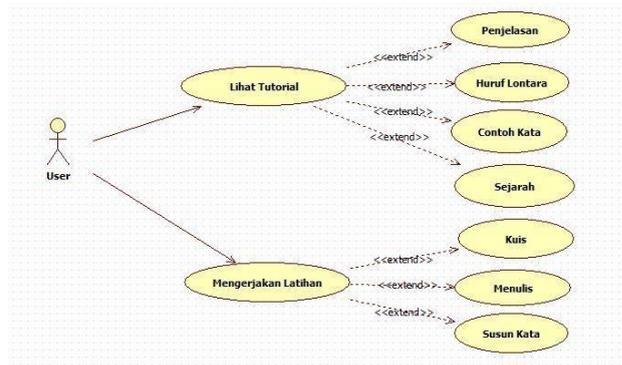
Gambar 2.6 Contoh Aksara 2

Karena didalam aksara lontara tidak terdapat huruf NG maka penulisan Laleng, hanya Lale, tapi dalam pengucapannya tetap Laleng.[6]

3. Pembahasan

3.1 Analisis Kebutuhan Produk

3.1.1 UsecaseDiagram



Gambar 3.7 Usecase Diagram User

3.2 Implementasi Antarmuka Aplikasi

1. Tampilan Utama



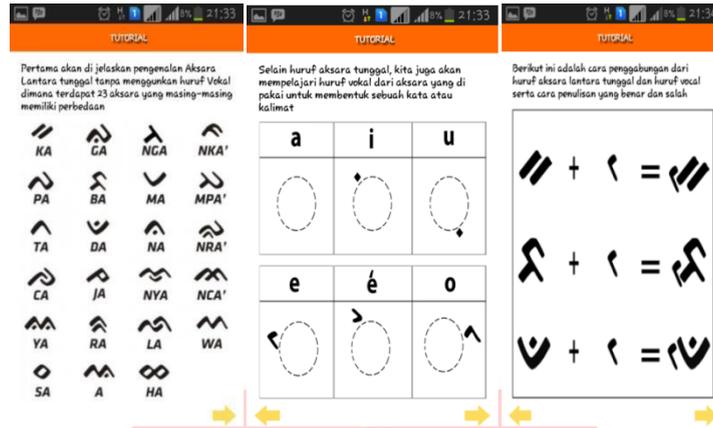
Gambar 4.8 Halaman Menu Utama

2. Tampilan Menu Tutorial



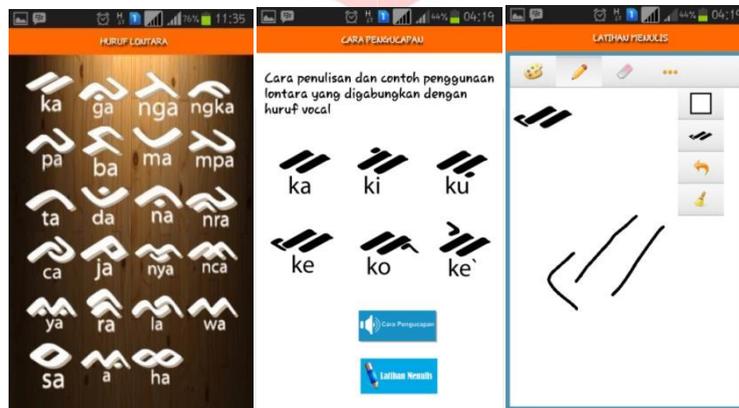
Gambar 4.9 Halaman Menu Tutorial

3. Tampilan Menu Penjelasan



Gambar4.10 Halaman Menu Penjelasan 1

4. Tampilan Menu Huruf Lontara



Gambar 4.11 Halaman Menu Huruf Lontara

5. Tampilan Menu Contoh Kata



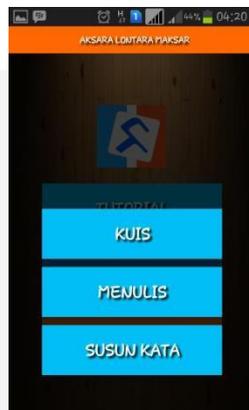
Gambar 4.12 Tampilan Menu Contoh Kata

6. Tampilan Menu Sejarah



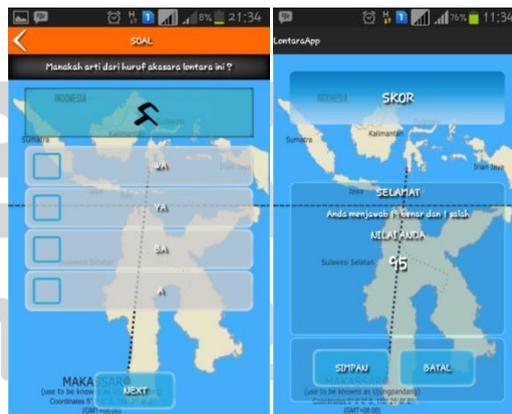
Gambar 4.13 Tampilan Menu Sejarah

7. Tampilan Menu Latihan



Gambar 4.14 Tampilan Menu Latihan

8. Tampilan Menu Kuis



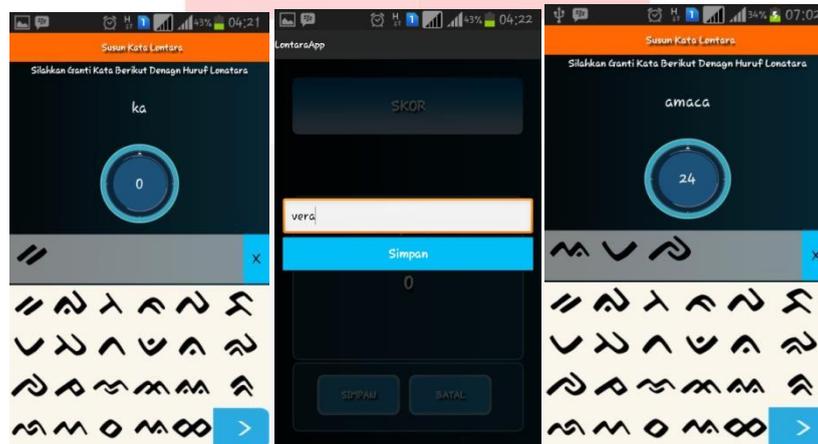
Gambar 4.15 Halaman Menu Kuis 2

9. Tampilan Menu Menulis



Gambar 4.16 Tampilan Menu Menulis

10. Tampilan Menu Susun Kata



Gambar 4.17 Halaman Menu Susun Kata

4. Kesimpulan

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan aplikasi yang dibuat terdapat beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Aplikasi Android yang dibuat dapat menyediakan fitur tutorial dan referensi yang menampilkan huruf, cara penulisan, cara pengucapan, contoh kata, dan sejarah aksara lontara.
2. Aplikasi Android yang dibuat menyediakan fitur latihan soal yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk melatih pemahaman pengguna setelah mempelajari aksara lontara.

4.2 Saran

Adapun saran yang perlu ditambahkan dalam sistem ini untuk meningkatkan kinerja, yaitu:

1. Diharapkan cara penulisan aksara lontara pada aplikasi menggunakan *gesture touch* yang lebih bagus agar pengguna bisa mengikuti cara penulisan aksaranya lebih jelas.
2. Mengembangkan metode pembelajaran pada aplikasi ini agar lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran bahasa Aksara Lontara Makassar.

5. Daftar Pustaka

- [1] I. Sommerville, Software Engineering, United States of America: Pearson, 2011.

- [2] d. Hasan Alwi, Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi ke-3, Jakarta: Balai Pustaka, 2002.
- [3] "Utroq Trieha," [Online]. Available:<http://ensiklo.com/2014/09/istilah-aksara-berasal-dari-bahasa-sanskerta-yang-berarti-tidak-musnah/>.
- [4] A. M. Sewang, Islamisasi Kerajaan Gowa: abad XVI sampai abad XVII, Yayasan Obor Indonesia, 2005.
- [5] H. S. K. S. ., S. M. Drs. H. Abd. Radjab Masse, Ada Pappaseng, Bahasa Daerah Bugis Kelas 1, Parepare: SMP Frater, 2010.
- [6] A. Ogi, "<http://www.rappang.com>," [Online]. Available: <http://www.rappang.com/2011/01/penulisan-aksara-lontara.html#>.

