

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aksara Lontara adalah aksara tradisional masyarakat Sulawesi Selatan yang umumnya digunakan oleh suku Bugis, Makassar, dan Mandar. Aksara kuno ini kemudian terus berevolusi seiring perkembangan zaman, hingga akhirnya menjadi Aksara Lontara yang dikenal saat ini. Bentuk aksara ini memiliki nilai budaya yang sangat mendalam bagi masyarakat suku Bugis-Makassar, yaitu bentuknya yang berasal dari filosofi “Sulapa Eppa” yang berarti Empat Sisi api, air, tanah, dan angin, susunan semesta kepercayaan mistis Suku Bugis klasik.

Penggunaan aksara ini digunakan oleh suku Bugis yang secara geografis tersebar di hampir seluruh penjuru Sulawesi Selatan. Dalam masyarakat tradisional di Sulawesi Selatan adat istiadat Suku Bugis-Makassar sangat mendominasi sehingga Aksara Lontara digunakan dalam penulisan dokumen aturan pemerintahan, kemasyarakatan, dan hingga beberapa masa kedepan turut menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakatnya. Penggunaan bahasa Bugis-Makassar mulai berkurang digunakan oleh masyarakat Kota Makassar. Aksara Lontara tidak lagi digunakan sehari-hari, dan hanya digunakan pada beberapa media tertentu seperti penanda jalan, atau di tempat wisata saja.

Kemajuan teknologi transformasi dan informatika telah menggiring kecenderungan manusia ke satu dunia yang cenderung sama, dunia modern yang global (Yusring, B. 2018) sebagaimana tercerminkan pada situasi Kota Makassar sebagai kota metropolitan, dan pelabuhan modern, dengan masyarakat yang semakin heterogen mengurangi penggunaan bahasa Bugis-Makassar. Terdapat suatu ungkapan masyarakat Makassar “*abbicara malayu tawwa*” yang mengungkapkan sebuah kebanggaan masyarakat Makassar berbahasa Indonesia, dan meninggalkan bahasa Bugis-Makassar yang kalah prestis. Dengan berkurangnya penutur bahasa Bugis-Makassar, serta pengaplikasiannya dalam

kehidupan sehari-hari, berkurang pula penggunaan aksara Lontara sebagai media tulisan dari bahasa tersebut.

Pelestarian terhadap Aksara Lontara terus dilakukan dengan melibatkan budayawan, lembaga pemerintah, dan ahli bahasa daerah. Salah satu upaya pelestarian aksara Lontara adalah penyempurnaan tanda baca pada aksara ini, dan pengembangan dalam format *Unicode* sehingga dapat digunakan pada platform digital. Terlepas dari berbagai upaya tersebut, dengan tersedianya buku-buku lokal, dan pengadaan muatan lokal (mulok) pada kurikulum pembelajaran, saat ini pengguna aksara Lontara sebagai perantara bahasa Bugis-Makassar tetap minim.

Apabila melihat perjalanan sejarahnya, sudah sangat banyak aksara tradisional Sulawesi Selatan yang semakin ditinggalkan, terabaikan, dan tidak dilestarikan lagi saat ini seperti aksara Serang, aksara Jangang-jangang, dan aksara Bilang-bilang. Sebagai aksara yang menjadi tradisi tulisan dari bahasa Makassar yang digunakan oleh seluruh penjuru Sulawesi Selatan, aksara Lontara harus dapat dipertahankan dengan cara mengajarkan, dan meningkatkan peminatannya kepada generasi muda.

Aksara tradisional ini adalah warisan budaya yang menjadi identitas masyarakat Bugis-Makassar. Meski pada praktiknya budaya baca tulis masyarakat kota Makassar sering menyisihkan aksara Lontara dengan huruf Latin bukan berarti aksara ini dapat ditinggalkan begitu saja, sehingga perlu adanya edukasi yang sesuai untuk generasi muda. Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis akan merancang media pembelajaran kreatif untuk aksara Lontara dengan penerapannya pada media permainan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat beberapa identifikasi masalah yang diperoleh, yaitu:

1. Semakin menurunnya minat generasi muda dalam menerapkan Aksara Lontara karena kurang prestis.

2. Upaya pemerintah untuk melestarikan Aksara Lontara masih belum mencapai hasil yang baik
3. Media pembelajaran yang digunakan saat ini belum cukup untuk mendorong minat belajar Aksara Lontara.
4. Belum adanya perancangan khusus media edukasi Aksara Lontara untuk remaja.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat beberapa rumusan masalah yang diperoleh, yaitu:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran kreatif untuk meningkatkan minat dan pembelajaran aksara Lontara oleh generasi muda Makassar?
2. Bagaimana mewujudkan pembelajaran budaya tradisional untuk mengenalkan aksara lontara melalui media pembelajaran kreatif?

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan Media Permainan Edukasi untuk Pembelajaran Aksara Lontara yaitu:

1. Membuat media pembelajaran kreatif terhadap obyek budaya tradisional menggunakan media populer yang sesuai untuk target audiens muda.
2. Menumbuhkan minat generasi muda masyarakat Kota Makassar untuk mengenali dan mempelajari kembali warisan aksara tradisionalnya.

1.5 Ruang Lingkup

Untuk membatasi cakupan perancangan pada penelitian ini, maka penulis membatasi cakupan ruang lingkup permasalahan berkaitan dengan media pembelajaran kreatif untuk pembelajaran Aksara Lontara, diantaranya adalah:

1.5.1 Apa

Aksara Lontara adalah aksara yang digunakan oleh suku Bugis-Makassar dengan aksara tersebut sebagai media komunikasi tulisan, dan bahasa Makassar sebagai media lisannya.

1.5.2 Siapa

Perancangan ini ditujukan untuk target pengguna di Kota Makassar, dengan rentang usia 12-17 tahun dengan tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas, dengan kelas sosial menengah-menengah atas.

1.5.3 Kapan

Perancangan ini akan dilaksanakan pada bulan Februari hingga selesai

1.5.4 Di mana

Perancangan ini akan dilaksanakan di Bandung, dan penelitian akan dilaksanakan di Makassar.

1.5.5 Kenapa

Upaya dalam melestarikan aksara Lontara masih perlu ditingkatkan lagi terutama kepada generasi muda.

1.6 Metode Penelitian

Dalam perancangan ini, metode yang akan dilakukan adalah menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu dengan melakukan pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala (Raco, Joseph R., 2010: 7)

1.7 Analisis Data

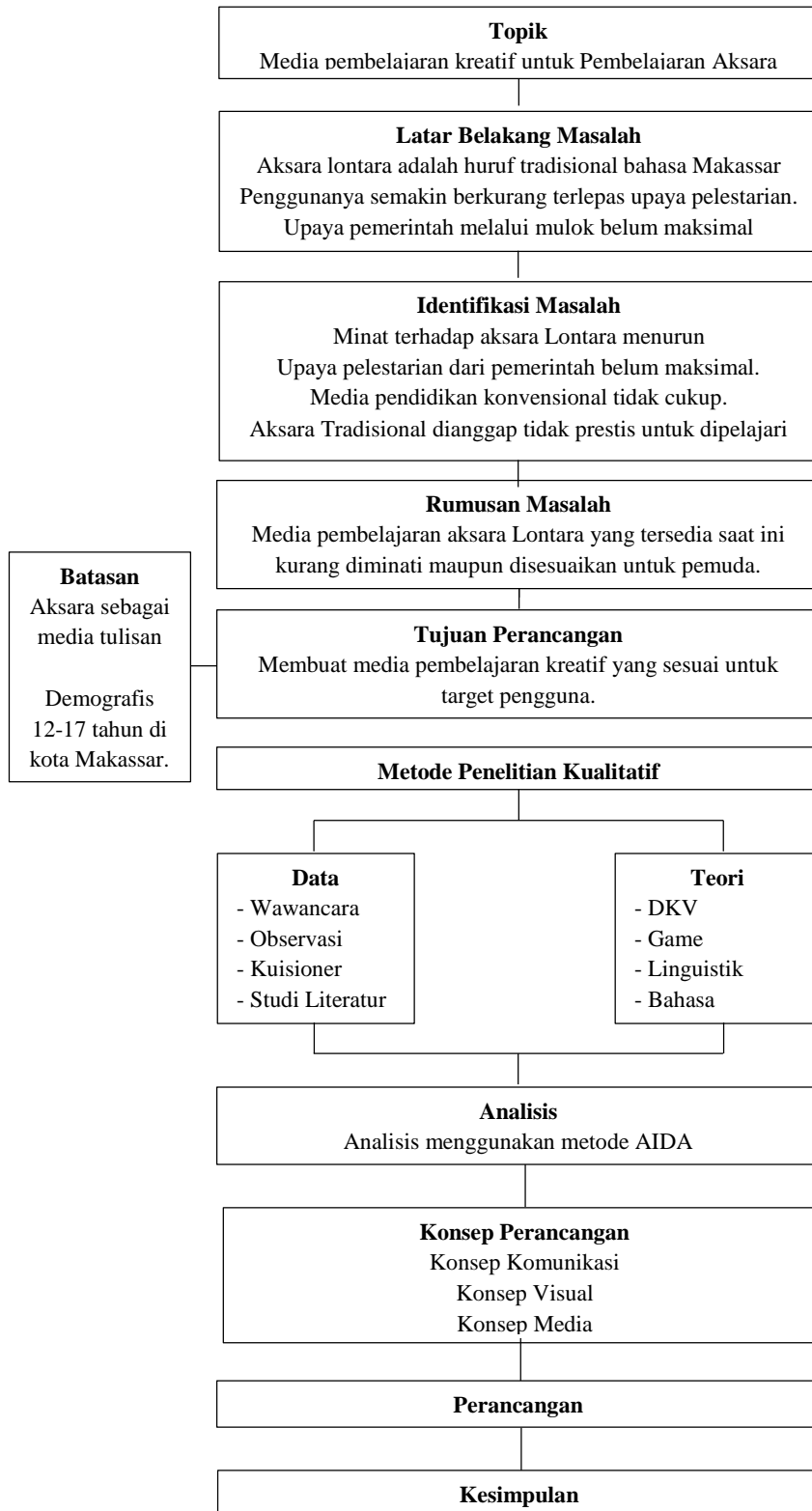
Dalam perancangan ini analisa data yang akan dilakukan adalah metode *Awareness, Interest, Desire, Action* (AIDA) adalah bagaimana membangun kesadaran (*Awareness*) terhadap fenomena, kemudian membangun ketertarikan (*Interest*) terhadap media pembelajaran kreatif, dan membuat audiens untuk ingin (*Desire*) menggunakan (*Action*) media kreatif.

1.8 Metode Pengumpulan Data

Pada perancangan ini data yang akan dilakukan pengumpulan data dengan beberapa metode, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Observasi, yaitu metode pengumpulan data secara langsung di lapangan (Raco, Joseph R., 2010: 112) dengan mengamati pengaplikasian, dan proses pembelajaran aksara Lontara yang akan dilakukan di Kota Makassar.
2. Wawancara, akan dilakukan dengan dengan narasumber yang layak, yaitu narasumber yang relevan dan mengerti akan permasalahan topik penelitian (Soewardikoen, 2013: 30) dari Badan Pelestarian Nilai Budaya Sulawesi Selatan dan Prodi Pendidikan Bahasa dan Sartra Daerah Universitas Hasanuddin.
3. Kuisisioner, berasal dari kata *question* yang berarti pertanyaan (Soewardikoen, 2013: 35) metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dari aspek audiens yang akan diterapkan di berbagai Sekolah Menengah di Makassar sebagai target pengguna.
4. Studi pustaka dilakukan dengan membaca berbagai literatur untuk memperkuat perspektif dan meletakkan konteks (Soewardikoen 2013:16) dan berbagai macam referensi media cetak, dan daring yang berhubungan dengan aksara Lontara, media edukasi, dan permainan.

1.9 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

Sumber: M. Yasin Abdillah, 2019