

LAPORAN AKHIR PENELITIAN

**PROGRAM STUDI SASTRA ARAB
JURUSAN SASTRA ASIA BARAT
FAKULTAS ILMU BUDAYA**

PROGRAM RISET BERBASIS BMIS

JUDUL PENELITIAN

**PENGEMBANGAN *PROTOTYPE* AKSARA LONTARA
BERBASIS *HYPERTEXT* UNTUK MELESTARIKAN
SYAIR-SYAIR LOKAL SUKU MAKASSAR**

TIM PENGUSUL

Dr. Yusring Sanusi Baso, S.S., M.App.Ling. / 0014036908 (Ketua)
Prof. Dr. H. Najmuddin H. Abd Safa, M.A / 0015075101 (Anggota)
Dra. Hj. Faridah Rahman, M.A / 0031125505 (Anggota)
Dr. H. Muhammad Nur Latif, M.Hum / 0031086701 (Anggota)
Supratman, S.S., M.A / 0009037301 (Anggota)



**UNIVERSITAS HASANUDDIN
Nopember, 2016**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Pengembangan *Prototype* Aksara Lontara Berbasis *Hypertext*
Untuk Melestarikan Syair-Syair Lokal Suku Makassar
Bidang IPTEK : Program Riset Berbasis BMIS
Ketua Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Dr. Yusring Sanusi Baso, S.S., M.App.Ling.
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki
- c. NIP/NIK : 19690314 199903 1006
- d. NIDN : 0014036908
- e. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
- f. Jabatan Struktural : Kepala Laboratorium Pengembangan Teknologi Pembelajaran
- g. Fakultas/Jurusan : Ilmu Budaya / Sastra Asia Barat (Arab)
- h. Pusat Penelitian : Universitas Hasanuddin
- i. Alamat Institusi : Jl. Perintis Kemerdekaan KM. 10 Makassar
- j. Telepon / e-mail : 081343981910 yusring@gmail.com

Waktu Penelitian : Tahun ke-2 dari rencana 3 tahun

Biaya Diusulkan ke Unhas

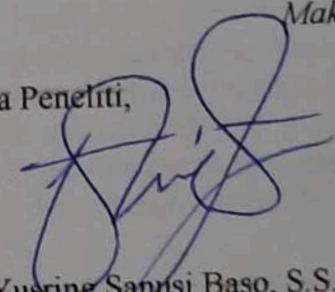
- a. Tahun Pertama : 48.000.000,-
- b. Tahun Kedua : 45.000.000,-
- c. Tahun Ketiga : 75.000.000,-

Biaya dari Institusi Mitra : Rp. 5.000.000

Makassar, 21 Juni 2017


Mengetahui
Dekan Fak Sastra Unhas
Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
NIP/NIDN. 19640714 199103 1001

Ketua Peneliti,


Dr. Yusring Sanusi Baso, S.S., M.App.Ling.
NIP/NIDN. 19541231 198103 1041/0014036908

Menyetujui,

Ketua LP2M Universitas Hasanuddin


Prof. Dr. Ir. La Ode Asrul, M.P.
NIP. 19630307 198812 1 001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan prototype karakter aksara lontara (karakter huruf yang digunakan oleh suku Bugis–Makassar di Sulawesi Selatan). Aplikasi aksara lontara telah dibuat pada tahun 2007 oleh peneliti, meski resmi diteliti secara terbatas pemanfaatannya pada tahun 2008-2009. Aplikasi aksara lontara ini baru dapat digunakan pada sistem operasi *windows*. Aplikasi ini sejatinya digunakan oleh para guru dan pembelajar bahasa daerah. Namun, mungkin karena kurang sosialisasi sehingga hasil penelitian berupa aplikasi lontara ini masih kurang dimanfaatkan. Selain itu, aplikasi ini masih perlu dikembangkan, khususnya pada penambahan karakter konsonisasi. Selain itu, aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan sehingga dapat digunakan pada halaman website (berbasis *hypertext*).

Metode yang digunakan adalah dalam penelitian ini adalah *research and development* (R & D). Metode R & D sering diterjemahkan dengan penelitian dan pengembangan. Tim peneliti akan menggunakan tiga tahapan, yaitu *pertama*; melakukan penelitian tahap awal yang mencakup analisis kebutuhan untuk melihat kesenjangan antara apa yang diharapkan dengan apa yang telah terjadi atas pemanfaatan aplikasi lontara berbasis *windows* sebelumnya. Kesenjangan inilah yang kemudian dalam penelitian ini disebut *need* (kebutuhan), selisih antara apa yang seharusnya terjadi dengan kenyataan yang sesungguhnya. *Kedua*; mengembangkan dan mendesain aplikasi aksara lontara berbasis *hypertext* sesuai dengan hasil analisis kebutuhan pada tahap pertama. Hasil penelitian tahapan kedua ini akan diuji coba, baik uji satu-satu, uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan validasi ahli aplikasi maupun oleh pengguna aplikasi lontara itu sendiri. *Ketiga*, validasi secara luas atas aplikasi lontara berbasis *hypertext* ini akan dilakukan pada tahun ketiga yang melibatkan guru-guru pada pendidikan dasar dan menengah.

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa aplikasi lontara berbasis *hypertext* atau dapat digunakan pada berkomunikasi melalui surel, media sosial, dan platform *hypertext* lainnya. Untuk memudahkan pengguna, maka penelitian inipun akan menghasilkan panduan penggunaan aplikasi lontara berbasis *hypertext* ini. Produk lainnya adalah buku yang menjelaskan pengintegrasian aplikasi lontara dengan aplikasi lainnya untuk membuat file-file interaktif, misalnya dengan program *hot potatoes* yang dibuat oleh Universitas Victoria, Canada. Kedua produk ini diharapkan menghasilkan HKI. Selain itu, penelitian ini diupayakan menghasilkan artikel jurnal terakreditasi dengan target minimal artikel nasional yang membahas upaya pelestarian kebudayaan lokal atau kearifan lokal berupa kumpulan syair-syair bahasa Makassar yang berpola 8858. Inilah keunggulan aplikasi yang diupayakan dapat dihasilkan dari penelitian ini.

Key Words: *Aksara Lontara, hypertext, research and development (R & D), Bugis-Makassar, aplikasi lontara*

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lantunan kelong bahasa Makassar berpola 8858 mungkin tidak kedengaran lagi saat ini. Arus dan laju perkembangan teknologi modern terlalu kuat mengecilkan sastra lisan di negeri ini, termasuk kelong Makassar berpola 8858. Di sisi lain, bahasa daerah lokal pun semakin tersisih kalau tidak dikatakan berada pada posisi di ambang menuju kepunahan alias kurang diperhatikan oleh masyarakat penuturnya (Baso, 2009). Wajar jika sebagian masyarakat yang masih peduli dengan sistem kebudayaan lokal yang masih dipunyai oleh etnik tertentu, mulai pudar.

Anwar Bayu Putra (tradisilisan.blogspot.com/2015/02) juga melihat hal ini. Beliau pun memberi apresiasi atas segala upaya upaya pelestarian atau pun tindakan “penyelamatan” yang ditempuh oleh sebagian orang atau lembaga baik secara konservasi maupun secara inovasi. Beliau memberikan contoh bahwa saat ini pula, bahkan jauh sebelumnya banyak upaya dari berbagai lembaga kebudayaan melakukan penelitian, perekaman, dan pertunjukan dalam melakukan usaha penyelamatan dan pelestarian.

Anwar memberi contoh Asosiasi Tradisi Lisan (ATL) yang sejak tahun 1993 sudah melakukan kerja pelestarian tradisi lisan dengan berbagai kegiatan antara lain perekaman suara dan gambar, seminar nasional dan internasional, festival, penerbitan jurnal, dan buku seri sastra lisan. Maka wajarlah bila bulan Juli 2007 lalu di Balai Sidang Jakarta, Asosiasi Tradisi Lisan ini telah mendapatkan penghargaan (*award*) dari Pemerintah Indonesia atas perannya dalam meningkatkan kepedulian masyarakat akan tradisi lisan (*folklore*).

Dalam hubungannya dengan sastra lisan Makassar, dalam konteks pelestarian, memang sedikit sekali yang melakukan sebuah upaya inovasi pada aspek penampilan atau pertunjukannya. Terutama inovasi yang muncul dari kalangan seniman tradisi itu sendiri. Kalau pun ada kerja inovasi terhadap tradisi lisan sebagai seni pertunjukan, maka dia muncul justru dari seniman modern atau seniman akademis. Fahmi Syariff, sebagai contoh, telah menulis dan mendokumentasikan sejumlah naskah teater lokal, misalnya *kondo buleng*.

Dalam kondisi arus globalisasi yang deras dan didukung oleh kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, ***kita perlu mengajukan pertanyaan kepada sastra lisan etnik Makassar, misalnya royong, kelong, parumama, boto-botoeng dan media adu kecerdasan berpantun assipere. Apakah sajian tradisi lisan tersebut saat ini sudah tidak mampu memenuhi estetika serta hiburan masyarakat etnik Makassar?***

Mungkin sebagian di antara masyarakat etnik Makassar atau etnik lain akan menjawab, “Sudah bukan zamannya lagi.” Artinya sastra lisan tersebut sudah harus masuk ke

peti mati. Sebagian lainnya (termasuk tim peneliti) masih memandang sastra lisan sebagai sesuatu yang terancam namun masih bisa diselamatkan. Sayang sekali kalau tradisi lisan yang masih bertahan hidup akan mengalami kepunahan.

Usaha mendokumentasikan sastra lisan masyarakat Makassar dan mendesiminasikannya ke generasi berikutnya, merupakan salah satu usaha melawan dan membantah argumen separitesme nasional lewat sastra lisan. Dalam berbagai fakta, ditemukan bahwa hanya sastrawan seperti Ranggawarsita, dan penulis-penulis lain dari Jawa yang hidup sebelum Republik Indonesia lahir, cenderung dipandang sebagai sastrawan Indonesia. Sedangkan karya-karya sastra daerah lainnya seperti tidak diindahkan. Apakah hal ini merupakan gejala tidak sadar ataukah gejala dominasi mayoritas yang mengendap di lubuk hati pengamat? Mengapa pula pantun-pantun lama dan pepatah-petitih dari berbagai daerah, terutama dari Sumatra Barat dan daerah Melayu secara tersirat dipandang sebagai kekayaan sastra dan budaya negeri?

Hal ini terbukti dengan terbitnya kumpulan pepatah-petitih dan diajarkan pula di sekolah-sekolah. Barangkali kenyataan ini disebabkan karena kerancuan konsep tentang apa yang disebut Indonesia dan belum dikhayatinya makna Republik yang selain merupakan bentuk negara juga merupakan seperangkat nilai. Hal yang sama rancunya dengan pemahaman kita tentang pengertian Indonesia sehingga untuk sesama warga negara ada istilah Warga Negara Keturunan Asing. Belakangan ini muncul masalah syariat untuk seluruh negeri dan bangsa serta kecenderungan mengingkari adanya "putera daerah". Mempertanyakan masalah-masalah ini tidak berarti tim peneliti mengingkari adanya pengaruh saling susup-menyusup antar etnik dan daerah. Yang dipersoalkan adalah masalah kemajemukan sebagai tanda utama Indonesia, termasuk sastranya.

Berdasarkan hal ini pula, maka usaha mendokumentasikan dan mendesiminasikan sastra lisan masyarakat Makassar merupakan usaha untuk mempertahankan dan memelihara negara Indonesia dalam kemajemukan. Di sisi lain, desiminasi sastra lisan yang rapi, misalnya dalam bentuk pertunjukan yang teragenda maupun desiminasi lewat media elektronik, bukan tidak mungkin akan mendatangkan nilai ekonomi bagi masyarakat etniknya.

Usaha untuk mengatasi kepunahan sastra lisan tersebut adalah dengan melakukan dokumentasi tertulis. Penulisan sastra lisan seharusnya telah menggunakan teknologi canggih, misalnya pengolah kata dari berbagai sistem operasi komputer. Saat ini, telah tersedia aplikasi lontara yang disebut dengan Lontara Yusring. Aplikasi ini dapat digunakan pada operating sistem berbasis windows. Dengan kata lain, aplikasi ini sebatas digunakan pada *office windows* saja.

Aplikasi lontara sejatinya tidak hanya diperuntukkan untuk mendokumentasikan sastra lisan, tetapi juga untuk keperluan komunikasi sehari-hari melalui surel, media sosial, dan media elektronik lainnya. Aplikasi Lontara Yusring tersebut belum mampu memenuhi kebutuhan pengguna masyarakat penutur Bugis-Makassar pada teknologi global, misalnya dalam ber-email atau ber-media sosial. Di sisi lain, generasi muda Bugis-Makassar sudah terbiasa dengan media ini sebagai salah satu media komunikasi populer.

Aplikasi berbasis hypertext ini sangat dibutuhkan guna mengawal literasi generasi muda Bugis Makassar yang sudah mulai melupakan karakter lontara ini. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi mempertahankan hasil kearifan lokal dalam bentuk aplikasi lontara. Dengan aplikasi lontara berbasis hypertext ini diharapkan generasi muda Bugis-Makassar tidak lagi canggung menggunakan karakter lontara dalam berkomunikasi sehari-hari, baik melalui surel maupun media sosial yang populer saat ini.

Diharapkan pula, dengan aplikasi ini, sastra lisan dapat ditebarkan ditulis kembali dan didokumentasikan melalui teknologi. Generasi muda Sulawesi Selatan khususnya masyarakat Bugis-Makassar diharapkan terbiasa dalam literasi aksara lontara. Hasil karya aksara lontara sebagai salah satu karakter tetap terjaga melalui aplikasi lontara ini, di sisi lain generasi muda Bugis-Makassar tersebut dapat tetap berkomunikasi dengan sesamanya, di manapun mereka berada melalui surel dan media sosial yang lagi populer saat ini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang diuraikan dalam latar belakang sebelumnya, rumusan masalah penelitian dapat diformulasi sebagai berikut:

- a. Bagaimana penggunaan aplikasi lontara (*lontara yusring* atau *bugisar*) yang telah ada saat ini?
- b. Bagaimana mendesain dan mengembangkan aplikasi lontara yang berbasis *hypertext*?
- c. Bagaimana persepsi pengguna terhadap aplikasi lontara berbasis *hypertext* ini?

1.3 Tujuan Riset

Tujuan riset dengan metode R & D ini secara umum adalah menghasilkan produk aplikasi lontara berbasis hypertext. Aplikasi ini diharapkan dapat digunakan tidak hanya dalam berkomunikasi melalui surel dan media sosial, tetapi juga dapat diintegrasikan dengan aplikasi lainnya untuk menghasilkan file-file interaktif pembelajaran bahasa daerah. Dengan demikian, tujuan riset ini, sesuai rumusan masalah adalah:

- a. Mengidentifikasi kebutuhan masyarakat pengguna aplikasi lontara, sarana dan prasarana penunjang dan ketersediaan sumber daya manusia.
- b. Mendesain dan mengembangkan aplikasi lontara berbasis *hypertext*. Aplikasi ini akan diujicoba pada ahli aplikasi dan kelompok terbatas pengguna aplikasi aksara lontara. Dengan demikian, akan dihasilkan suatu model aplikasi lontara berbasis *hypertext*
- c. Memaparkan persepsi pengguna atas model aplikasi lontara yang diujicoba secara luas dan divalidasi oleh ahli aplikasi.

1.4. Manfaat Khusus dan Urgensi Penelitian

Riset ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam mengawal kebudayaan dan kearifan lokal yang ada di Indonesia. Riset ini secara khusus akan mengawal kebudayaan dan kearifan lokal Sulawesi Selatan dengan cara menyiapkan media aplikasi lontara. Diharapkan aplikasi lontara yang berbasis *hypertext* ini akan menarik minat generasi muda suku Bugis Makassar menggunakan aplikasi tersebut. Dengan demikian tradisi lisan, misalnya syair-syair dalam bahasa Makassar, yang tergusur akan tergantikan melalui tradisi tulisan secara modern dengan memanfaatkan aplikasi lontara tersebut. Aplikasi lontara ini dapat digunakan oleh generasi muda yang sudah terbiasa berkomunikasi baik melalui surel maupun melalui media sosial.

Manfaat lain yang dapat diperoleh dari riset ini adalah tersedianya suatu model pelestarian kebudayaan dan kearifan lokal di negeri ini. Model yang diharapkan sebagai hasil dari riset ini berupa aplikasi lontara dapat dijadikan model di daerah lain untuk mendekatkan generasi muda yang terkadang mulai jauh dari budaya dan sastra lisannya. Aplikasi lontara berbasis *hypertext* ini diharapkan dapat dimaksimalkan penggunaannya dalam mendokumentasikan kearifan lokal masyarakat Makassar yang masih bertebaran dalam bentuk syair-syair.

Model aplikasi lontara berbasis *hypertext* yang akan digunakan nantinya tidak hanya dalam komunikasi masyarakat Bugis-Makassar melalui surel dan media sosial, tetapi dapat juga dijadikan karakter input bagi penutur bahasa ini dalam membuat sebuah *website*. Kearifan lokal masyarakat Makassar dalam bentuk syair-syair sejatinya diunggah dan memenuhi berbagai *website*. Hanya saja, kendala utama adalah karakter lontara yang ada saat melalui aplikasi Lontara Yusring masih berupa *True Type Font* (TTF), hanya digunakan pada sistem operasi *windows*. Dengan kata lain, aplikasi Lontara Yusring harus dikembangkan agar dapat menjadi karakter input yang dapat dijalankan misalnya pada *website* atau *blog* pengguna bahasa berkarakter lontara.

BAB 2. TINJUAN PUSTAKA

Beberapa penelitian terkait dengan pembuatan teknologi untuk mendukung pelestarian bahasa berkarakter lontara telah dilakukan oleh tim peneliti. Di antara penelitian itu adalah penelitian tentang pembuatan karakter aksara lontara pada tahun 2009-2010 melalui skema penelitian DIKTI yaitu hibah bersaing.

Penelitian tersebut dimaksudkan untuk membuat arsip dan dokumentasi pembelajaran secara digital tentang bahasa Makassar. Batasan dokumentasi pembelajaran dalam penelitian adalah membuat dokumen tentang bahasa Makassar dan menyiapkan materi pembelajarannya. Dalam penelitian ini, berbagai ahli dari bidang yang berbeda terlibat, di antaranya adalah dosen yang sudah terbiasa dalam bidang penggunaan computer dalam pengajaran bahasa (*Computer Assisted Language Learning*), linguistic terapan (*Applied Linguistics*) dan Dosen dalam bidang database dan jaringan.

Penelitian pada tahun 2009 dimulai dengan pembuatan karakter untuk angka dan diakritik aksara lontara yang baru tersebut. Pengembangan materi ajar bahasa Makassar yang menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis CD. Pembelajaran bahasa Makassar yang berbasis *Student Center Learning* (SCL) memerlukan aplikasi aksara lontara yang dapat digunakan pada system operasi berbasis *windows*. Dengan demikian, hasil akhir penelitian ini adalah tersedia karakter lontara tambahan, yaitu file ANGKA dan DIAKRITIK dengan jenis ttf.

Pada tahun 2010, aplikasi lontara berupa *true type font* (TTF) tersebut yang diberi nama Lontara Yusring dapat dimanfaatkan. Pada tahun 2010 tersebut, aplikasi ini digunakan untuk mendokumentasikan beberapa sastra lisan masyarakat Makassar. Intinya dari penelitian tersebut adalah aplikasi lontara TTF tersebut sudah dapat dimanfaatkan oleh pengguna dengan mudah melalui laptop yang menggunakan system operasi *windows*. Hasil penelitian sudah dipublikasikan pada jurnal *Lensa Budaya* (2010) yang dikelola oleh Fakultas Sastra Universitas Hasanuddin.

Penelitian dan pengembangan aplikasi lontara tersebut sejatinya tidak berhenti hanya pada tataran aplikasi TTF yang hanya dapat digunakan pada computer berbasis *windows*. Penelitian dan pengembangan ini harus dilanjutkan agar aplikasi lontara tersebut dapat diintegrasikan dengan aplikasi lain, misalnya aplikasi *Hot Potatoes*. Selain itu, penelitian dan pengembangan aplikasi lontara ini harus juga dapat digunakan pada platform system operasi yang lain, misalnya yang berbasis *hypertext*, Mac dan Android. Bukan hanya pada tataran

aplikasi seperti ini saja, aplikasi karakter aksara lontara sejatinya dapat juga mendukung system perkamusan bahasa Bugis-Makassar.

Pada penelitian skema IPTEK ini, riset difokuskan pada pembuatan dan pengembangan aplikasi lontara berbasis *hypertext*. Hasil riset ini diharapkan dapat dijadikan aplikasi pendukung untuk berbagai aplikasi yang menyediakan media pendidikan dalam teknologi pembelajaran.

Secara ringkas, perjalanan pembuatan aplikasi aksara lontara dapat dilihat pada peta berikut ini:

TAHUN	JUDUL PENELITIAN	HASIL PENELITIAN & (HARAPAN)	TIM PENELITIAN
2009	Pembuatan Karakter Angka Dan Diakritik Serta Pemanfaatan Program Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Makassar Di Sulawesi Selatan	Aplikasi Aksara Lontara yang disebut <i>Lontara Yusring</i>	Yusring Sanusi Baso, dkk
2010	Pembuatan Karakter Angka Dan Diakritik Serta Pemanfaatan Program Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Makassar Di Sulawesi Selatan	Kumpulan cerita masyarakat Makassar yang ditulis menggunakan aplikasi <i>Lontara Yusring</i>	Yusring Sanusi Baso, dkk
2010	Model pembelajaran Muatan Lokal SLTA Berbasis Komputer dan Multilingual	Model Pembelajaran	Tadjuddin Maknun, dkk.
2016	<i>Pengembangan Prototype</i> Aksara Lontara Berbasis <i>Hypertext</i> Untuk Melestarikan Syair-Syair Lokal Suku Makassar	HKI, Aplikasi Aksara Lontara Berbasis Hypertext	Yusring Sanusi Baso, dkk
2017	<i>Pengembnagan Prototype</i> Aksara Lontara Berbasis <i>Hypertext</i> Untuk Melestarikan Syair-Syair Lokal Suku Makassar	Buku yang memuat pengitegrasian aplikasi lontara berbasis <i>hypertext</i> dengan aplikasi lainnya	Yusring Sanusi Baso, dkk
2018	<i>Pengembangan Prototype</i> Aksara Lontara Berbasis <i>Hypertext</i> Untuk Melestarikan Syair-Syair Lokal Suku Makassar	Artikel yang membahas persepsi pengguna aplikasi lontara berbasis <i>hypertext</i> tersebut	Yusring Sanusi Baso, dkk
2019	Pembuatan aplikasi lontara lainnya yang dapat digunakan pada aplikasi berbasis IOS (Mac) dan Android		
2010	Pembuatan aplikasi lontara lainnya yang dapat digunakan pada aplikasi berbasis IOS (Mac) dan Android		

Hasil yang diharapkan dari riset ini adalah tersedia aplikasi lontara berbasis *hypertext*. Aplikasi ini dapat digunakan khususnya dalam berkomunikasi melalui teknologi berbasis *hypertext* atau misalnya surel dan media sosial. Aplikasi ini juga diharapkan dapat diintegrasikan dengan aplikasi lainnya yang berbasis html, misalnya aplikasi *Hot Potatoes*. Aplikasi *Hot Potatoes* ini khusus disiapkan untuk membuat latihan interaktif berbasis *hypertext* (html). Hanya saja, aplikasi *Hot Potatoes* belum menyiapkan karakter *unicode* (karakter selain latin), misalnya aksara lontara, karakter hijaiyah (huruf Arab), dan lainnya. Dengan demikian, aplikasi lontara berbasis *hypertext* ini diharapkan dapat diintegrasikan dengan aplikasi *Hot Potatoes*.

Sejalan dengan itu, luaran lain dari riset ini adalah buku panduan penggunaan aplikasi lontara dan aplikasi *Hot Potatoes*. Panduan penggunaan kedua aplikasi ini secara terintegrasi diharapkan dapat memicu dan mendorong para akademisi (guru dan dosen serta mahasiswa), khususnya suku Bugis-Makassar berkreasi dalam memajukan literasi sastra lisan di Sulawesi Selatan.

Target ketiga riset ini adalah mengukur persepsi para pengguna aplikasi lontara ini. Karena itu, riset ini akan melibatkan kelompok guru pengajar bahasa daerah dari dinas pendidikan kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa. Hasil riset ini diharapkan dapat menghasilkan tulisan dalam bentuk artikel yang akan dipublikasikan pada jurnal terakreditasi internasional.

Dengan demikian, ada tiga target yang diharapkan dari riset ini, yaitu:

- a. HKI dari aplikasi lontara berbasis *hypertext*
- b. Buku yang membahas penggunaan aplikasi lontara dan aplikasi *Hot Potatoes* secara terintegrasi
- c. Artikel jurnal internasional atau minimal jurnal nasional terakreditasi.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Tim peneliti telah memutuskan untuk menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan *research and development* (R & D). Pendekatan R & D ini diperkenalkan oleh Borg dan Gall (1983). Riset dengan pendekatan R & D in sebenarnya adalah pendekatan yang digunakan dalam dunia industri. Dengan kata lain, riset dengan metode R & D harus menghasilkan produk, minimal model atau *prototype*. Metode R & D ini memiliki sejumlah rangkaian langkah atau tahapan yang bersifat siklus. Setiap siklus merupakan awal atau landasan siklus berikutnya hingga suatu produk diperoleh sebagai hasil riset.

Tim peneliti memutuskan menggunakan metode R & D karena dianggap sebagai metode atau pendekatan yang tepat dalam riset IPTEK ini. Pendekatan R & D tidak hanya memaparkan implementasi atau praktek pembelajaran yang telah digunakan, namun lebih dari itu. Metode R & D digunakan untuk mengembangkan suatu model yang telah ada kemudian divalidasi oleh ahli kemudian diujikan baik secara terbatas maupun secara luas. Setiap tahapan atau siklus dari riset dengan metode R & D harus selalu diuji dan divalidasi.

Metode R & D memiliki 10 (sepuluh) langkah, yaitu 1) *research and information collecting*, 2) *planning*, 3) *develop of preliminary form of product*, 4) *preliminary field testing*, 5) *main product revision*, 6) *main field testing*, 7) *operational product revision*, 8) *operational field testing*, 9) *final product revision*, dan 10) *dessimination and implementation*. Ke-10 langkah ini dapat saja dikurangi tergantung dari kebutuhan. Namun, riset dengan metode R & D harus menghasilkan produk dan produk tersebut telah diuji dan divalidasi.

Ke-10 langkah penelitian dan pengembangan ini akan dikelompokkan menjadi 3, yaitu Tahap Studi Pendahuluan, Tahap Pengembangan Model dan Tahan Validasi Model. Ketiga tahapan tidak menyalahi ke-10 langkah standar pada R & D. Memang direncanakan ada modifikasi dalam arti tidak seluruh langkah dari 10 langkah yang lazim pada pendekatan R & D digunakan seluruhnya. Hal ini karena tim peneliti menyadari ada langkah yang dapat digabung pada tahun pertama penelitian nanti.

Penjelasan masing-masing tahapan dapat dilihat pada penjelasan berikut ini:

1. Tahap Studi Pendahuluan

Pada tahap ini, langkah yang akan dilakukan tim peneliti adalah melakukan riset tentang kondisi actual pemanfaatan aksara lontara (*research and information collecting*). Kondisi nyata di lapangan penggunaan *aplikasi lontara yusring* dan kompetensi dosen dan para guru bahasa daerah di kecamatan Tompobulu dan Kecamatan Bontoloe Kabupaten Gowa menjadi target kajian. Selanjutnya akan dikaji kebutuhan ideal akan aplikasi lontara berbasis

hypertext. Target tim peneliti pada tahun pertama adalah mencari selisih kondisi nyata pemanfaatan aplikasi *lontara yusring* dibandingkan dengan kebutuhan ideal kemudian memaparkan model aplikasi lontara berbasis *hypertext*.

Berdasarkan kajian ini, maka akan disiapkan perencanaan (*planning*) secara detail pengembangan aplikasi lontara berbasis hypertext. Perencanaan melingkupi pengembangan aplikasi lontara berbasis hypertext itu sendiri (*develop of preliminary form of product*), perencanaan peningkatan kapasitas pengguna aplikasi ini nantinya, khususnya dari dosen dan para guru serta perencanaan penyediaan infrastruktur di lokasi implementasi

2. Tahap Pengembangan Model

Aplikasi lontara berbasis hypertext akan diujicobakan (*preliminary field testing*) pada laboratorium Pengembangan Teknologi Pembelajaran Fakultas Sastra Universitas Hasanuddin. Berdasarkan hasil ujicoba ini, selanjutnya akan dilakukan revisi (*main product revision*) dari model aplikasi tersebut sekiranya ada hal-hal yang sangat substansi dari aplikasi itu. Revisi ini akan dilanjutkan dalam bentuk ujicoba aplikasi. Ujicoba ini menjadi penting dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan aplikasi lontara berbasis *hypertext* nantinya di lapangan (*main field testing*).

Ujicoba aplikasi lontara berbasis *hypertext* akan menghasilkan panduan penggunaan aplikasi ini. Panduan penggunaan aplikasi ini menjadi hal yang penting untuk mendukung tahapan ujicoba di lapangan (*operational product revision*). Panduan yang direncanakan oleh tim peneliti berupa buku yang memuat penggunaan aplikasi lontara berbasis hypertext ini dan diintegrasikan dengan aplikasi lainnya. Panduan akan diberikan kepada pengguna. Panduan ini merupakan test apakah pengguna dapat memahami instruksi yang terbuat dalam buku ini yang menuntun pengguna menggunakan aplikasi lontara berbasis hypertext tersebut (*operational field testing*).

3. Tahap Validasi Model

Produk akhir dari penelitian ini akan divalidasi oleh tim ahli. Tim ahli terdiri atas dosen atau praktisi yang memahami aplikasi lontara (*final product revision*). Selain itu, validasi juga akan diberikan kepada kelompok dosen dan para guru termasuk pengguna lainnya pada level mahasiswa dan siswa, meski hal yang terakhir ini bersifat pilihan. Saran dan rekomendasi dari validator inilah yang akan menjadi masukan untuk merevisi produk aplikasi lontara berbasis *hypertext* tersebut.

Hasil akhir aplikasi lontara berbasis *hypertext* yang telah divalidasi tersebut akan disosialisasikan (*dessimination and implementation*), tidak hanya melalui jurnal dan

seminar tetapi juga dalam bentuk workshop. Aplikasi ini direncanakan diperkenalkan secara luas pada tahun ketiga dari penelitian ini.

Sosialisasi dan implementasi nyata yang direncanakan adalah membuat grup di media social dengan syarat karakter yang digunakan berkomunikasi adalah karakter lontara yang disiapkan dari aplikasi lontara berbasis hypertext ini. Begitu pula akan dibentuk miling list dengan bahasa yang digunakan adalah bahasa daerah dan karakter lontara dari aplikasi ini. Hal ini dianggap sebagai media cerdas untuk melestarikan kebudayaan dan kearifan lokal Sulawesi Selatan.

BAB IV. HASIL PENELITIAN TAHUN PERTAMA

Pada tahap awal, tim peneliti melakukan Fokus Grup Discussion (FGD) untuk membahas rencana penelitian secara matang. Pada pertama yang dilaksanakan di kampus, tepatnya pada ruang dosen Jurusan Sastra Asia Barat, disepakati bahwa yang paling urgen adalah membuat aplikasi Akasara Lontara berbasis Hypertext tersebut. Sedangkan kegiatan lainnya berupa pertemuan dengan Kepala UPDT Dinas DIKORDA Kecamatan Tompobulu dapat dilaksanakan setiap saat. Begitu pula dengan pengumpulan data untuk mengetahui persepsi awal proses pembelajaran Aksara Lontara di SD dalam lingkungan Kecamatan Tompobulu.

Pada kunjungan pertama (bulan Juli) ke Kecamatan Tompobulu, kepala UPDT Dinas DIKORDA sangat mengharapkan program ini atau rencana penelitian kami dapat dilaksanakan di Kecamatan ini. Persiapan dilakukan dengan baik. Pihak UPDT Dinas Dikorda Kecamatan Tompobulu menyetujui mengumpulkan 3-5 orang guru setiap sekolah Dasar dalam lingkungannya. Selain itu, beliau pun menjanjikan akan menyuruh para peserta membawa laptop masing-masing. Kesepakatan lainnya adalah setiap kegiatan akan dapat dilaksanakan setiap Sabtu dan Ahad, selain pada tanggal 14 dan 15 Agustus. Hal ini berkaitan dengan kebiasaan masyarakat merayakan hari kemerdekaan dan biasanya berlangsung selama sepekan sebelum hari kemerdekaan kita tersebut.

Kunjungan kedua pada bulan Agustus juga dilaksanakan, tetapi masih bersifat silaturahmi. Hal ini terkait dengan adanya isu pergantian besar-besaran para pejabat dalam lingkungan Kabupaten Gowa, termasuk kepada UPDT Dinas Dikorda. Untuk mengetahui hal ini, maka kami melakukan pembicaraan atas isu tersebut. Meski pada hari itu, Kepala UPDT Dinas Dikorda sedang tidak di tempat, tetapi kami masih sempat bertemu dengan kepala sekolah SD Bontobuddung. Beliau mengatakan bahwa kemungkinan hal itu akan terjadi, termasuk mungkin dirinya akan diganti sebagai kepala sekolah.

Menyikapi hal ini, kami lalu mengadakan rapat lagi untuk membahas kemungkinan yang akan terjadi. Kemungkinan yang kami khawatirkan adalah kepada UPDT yang baru boleh jadi menolak program ini karena dianggap program yang disetujui oleh kepala UPDT yang lama. Rapat tidak hanya membahas hal ini, tetapi juga kemajuan pengembangan aplikasi aksaran lontara. Pada pertemuan bulan September tersebut, dapat dikatakan bahwa aplikasi aksara Lontara berbasis hypertext dapat dibuat dan dapat diujicoba secara terbatas. Karena itu, sebaiknya dibuat grup facebook untuk melakukan ujicoba yang dimaksud.

Berikut adalah dokumentasi rapat yang dimaksud:



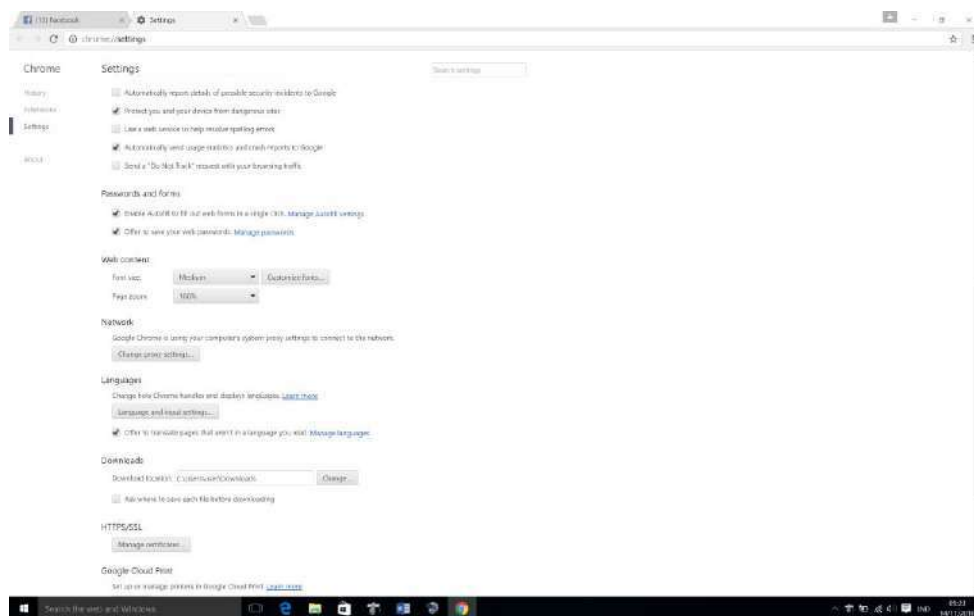
Selama bulan September, kami fokus pada uji coba pembuatan aplikasi Hypertext. Fokus yang kami adalah bagaimana caranya agar aplikasi ini dapat berjalan dengan baik pada webiste, khususnya pada facebook dan dapat digunakan mengirim email. Beberapa percobaan kami lakukan dan ada bebrapa tahapan yang membuat kami hampir putus asa, di antaranya saat dicoba pada facebook dan karakter tersbeut muncul hanya sebagai bundaran atau kotak-kotak saja. Kondisi ini sedikit mengganggu kami. Tentu saja ada hal yang belum selesai dari sisi aplikasi.

Karena itulah, kami harus mengerahkan sekuat tenaga untuk mendapatkan hasil yang baik sesuai target penelitian tahun pertama, yaitu aplikasi aksara lontara berbasis Hypertext. Kondisi aplikasi yag belum normal tersebut dapat dilihat seperti pada gambar di bawah ini.



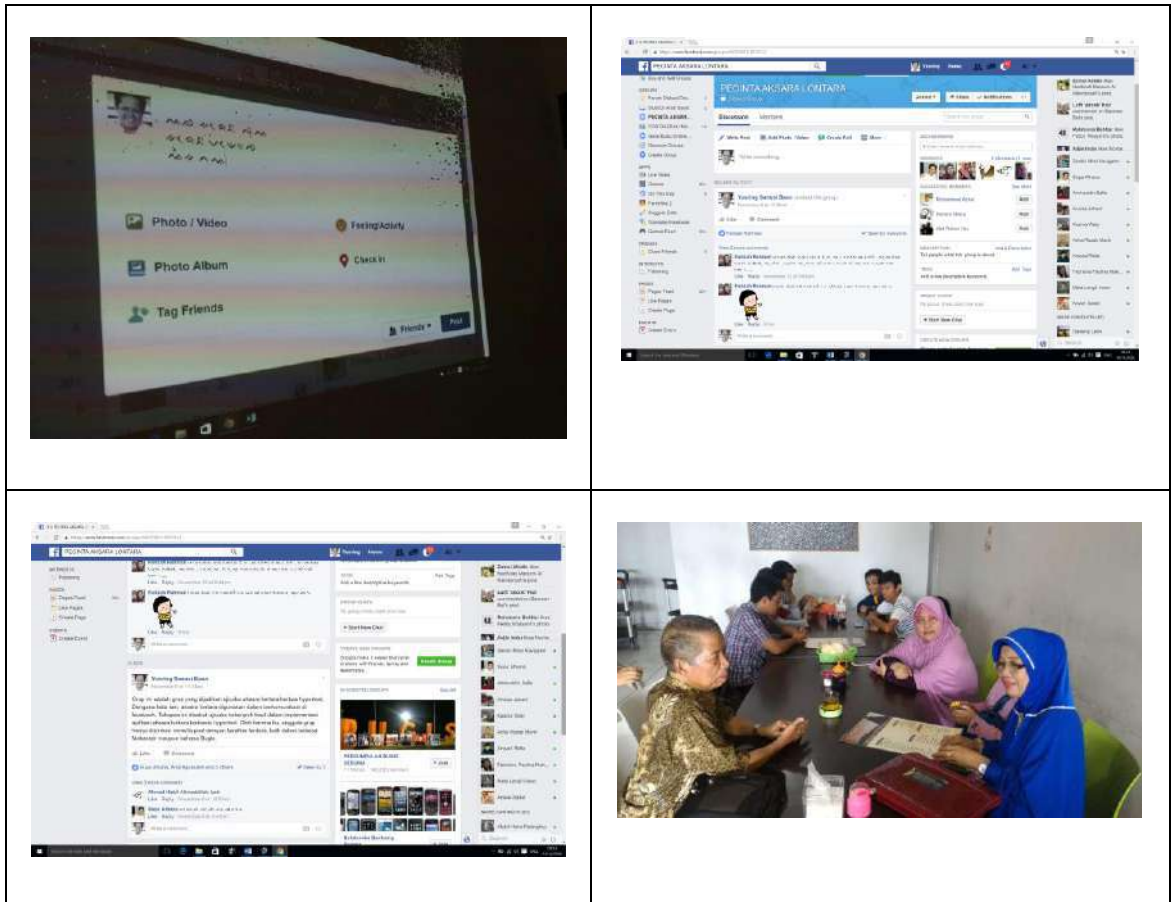
Seiring waktu, akhirnya kami menemukan hal yang membuat karakter ini belum terbaca secara menyeluruh pada browser yang kami gunakan. Rupanya, pilihan huruf standar pada browser harus digandi dengan karakter dasar akasara Lontara. Temuan ini secara langsung dapat menjadi solusi bagi kami atau bagi siapa pun yang hendak memakai aksara lontara ini di platform hypertext, misalnya facebook, email dan lain-lain. Bagian browser yang harus diganti pada hanya pada konfigurasi huruf saja. Artinya, Aplikasi aksara lontara bukan bawaan sistem operasi windows. Karena itu, huruf untuk hypertext harus diubah. Tentu saja setelah aplikasi aksara lontara diinstall ke laptop.

Gambar konfigurasi yang harus diubah adalah sebagai berikut:



Keberhasilan ini membuat kami sangat senang. Sehingga pada awal bulan Oktober kami merayakan keberhasilan ini dengan membuat grup pencinta Akasara Lontara pada facebook.

Kegembiraan ini dilanjutkan dengan santap siang bersama di rumah makan Paotere tamalanrea. Gambar aplikasi aksara lontara saat ujicoba pada FGD tersebut.



Pada tanggal 22 dan 23 Oktober 2016, kami kembali ke Kecamatan Tompobulu. Perkiraan kami sebelumnya terakit isu pergantian kepada UPDT Dinas Dikorda benar-benar terjadi. Pada awal bulan Oktober ini, kami sudah membangun komunikasi dengan kepada UPDT yang baru. Kami sangat gembira karena yang bersangkutan sangat antusias mendengar rencana kami yang sebelumnya sudah kami bicarakan dengan kepada UPDT yang lama. Akhirnya kami melakukan sosialisasi aplikasi aksara ini.

Pada pelatihan yang dilaksanakan ada tanggal 22 dan 23 Oktober tersebut, ternyata kami harus mengubah strategi sebab sebagian peserta membawa laptop, tetapi tidak terampil menggunakannya. Karena itu, kami membahas dan menampilkan dunia pendidikan masa depan yang berbasis teknologi. Selain itu, kami pun harus mengenalkan aplikasi aksara lontara yang dapat digunakan pada sistem operasi windows. Pengenalan dilaksanakan dengan melakukan instalasi ke laptop para peserta. Pada proses instalasi ini, para mahasiswa yang terlibat sangatlah dibutuhkan.



Rencana kami untuk membuat grup pengguna aksara lontara berbasis hypertext disambut dengan baik. Karena itulah kami menjanjikan akan datang lagi. Namun, kami meminta para peserta mengisi kuesioner. Dari data kuesioner itu dapat diperoleh kondisi pembelajaran bahasa daerah di Kecamatan ini. Di antara kondisi tersebut adalah:

1. Sebagian guru mengajarkan bahasa daerah sesuai dengan apa yang dia ketahui atau apa yang pernah dipelajarinya saat sekolah dahulu.
2. Sebagian lagi mengajarkan bahasa daerah berdasarkan catatan yang dimilikinya saat mengikuti pelatihan guru bahasa
3. Sebagian besar hanya mengenalkan huruf akasara saja dan menuliskan kata kemudian meminta muridnya membaca aksara tersebut

Dari kondisi ini, kami lalu menanyakan apakah perlu dilaksanakan pelatihan pengajaran bahasa daerah dengan memanfaatkan teknologi? 45 dari 50 yang mengembalikan mengatakan sangat perlu. Yang lain tidak mengisinya. Pada pertanyaan lainnya yaitu perlukan dibuat buku ajar standar bahasa daerah khusus untuk kecamatan Tompobulu? Semua responden menjawab setuju.

Dari kondisi ini kami menyimpulkan bahwa ke depan, memang diperlukan buku ajar bahasa daerah yang menggunakan teknologi. Buku ini tidak hanya membahas konten pembelajaran bahasa daerah, tetapi juga penjelasan tentang aplikasi aksara lontara dan alasan mempelajarai

bahasa daerah ini. Tentu saja, buku ajar yang kami maksud memang diagendakan pada tahun kedua dari penelitian kami ini.

BAB V. RENCANA TINDAK LANJUT

Menindak lanjuti hasil penelitian tahun pertama (2016) berupa terciptanya aplikasi aksara lontara berbasis hypertext, maka pada tahun kedua ditargetkan buku ajar bahasa daerah (Makassar). Hanya saja, buku ini pun harus memuat bahasan tentang teknologi pembelajaran aksara Lontarak. Karena itu, buku ini akan disusun sedemikian rupa, dimulai dari pengenalan aksara secara manual lalu pengenalan aksara lontara pada sistem operasi windows.

Selanjutnya pada tahun kedua, para guru akan diminta bergabung dalam grup facebook pencinta aksara Lontara. Harapan dibentuknya grup ini untuk membantu para guru semakin terbiasa memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran bahasa daerah dengan memanfaatkan aplikasi aksara lontara.

BAB 4. JADWAL PELAKSANAAN

NO	TAHUN	BULAN						
		05	06	07	08	09	10	11
1	2016: Studi Pendahuluan							
A	Analisis Kebutuhan							
B	Uji satu-satu							
C	Uji Kelompok Kecil							
D	Penyusunan Laporan Akhir							
E	Publikasi							
2	2017: Pengembangan Model							
A	Pengembangan Prototype Lontara							
B	Uji Kelompok Besar							
C	Uji Lapangan							
D	Penyusunan Laporan Akhir							
E	Publikasi							
3	2018: Validasi Model							
A	Validasi Ahli Teknologi Pembelajaran							
B	Validasi Ahli Instruksional							
C	Uji Lapangan Kedua							
D	Penyusunan Laporan Akhir							
E	Publikasi							

DAFTAR PUSTAKA

- Bahrum, Saifuddin, 2010. *Tradisi Lisan “ROYONG” dalam Masyarakat Makassar*. baruga2004.blogspot.com/2009/03 diakses pada tanggal 3 Februari 2010.
- Baso, Yusring Sanusi. 2008a. *Pengembangan Angka dan Tanda Baca Aksara Lontara serta Program Komputerisasinya*. Majalah Identitas Universitas Hasanuddin, Edisi Februari 2008.
- Baso, Yusring Sanusi, dkk. 2009. *Laporan Penelitian Hibah Bersaing tahun 2009*. Belum dipublikasikan. Lembaga Penelitian Universitas Hasanuddin.
- F. D. Davis. 1989. *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*, MIS Quarterly 13, 3: h.319-340.
- Finnegan, Ruth, 2007. *The Oral and Beyond: Doing Things with Words in Africa*. Chicago: University of Chicago Press; Oxford: James Currey; Pietermaritzburg: University of KwaZulu-Natal Press, 2007. xiv + 258 pp
- Toffler, Alvin. 1990. *The Third Wave*. New York: Bantam Books.
- W. R. Borg and M. D. Gall. 1983. *Educational Research an Introduction* (1st edition, New York and London: Longman Inc), h. 772