

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK BELAJAR AKSARA LONTARA

DESIGN OF CREATIVE EDUCATION MEDIA FOR LONTARA ALPHABET LEARNING

M. Yasin Abdillah¹, Dimas Krisna Aditya, M.Sn²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹yasabdillah@students.telkomuniversity.ac.id, ²deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Makassar adalah kota yang memiliki kekayaan budaya yang sangat besar, salah satunya adalah Aksara Lontara. Seiring berkembangnya Makassar sebagai salah satu kota pelabuhan terbesar di Indonesia yang banyak disinggahi oleh perantau dengan beragam latar belakang budaya dan bahasa menjadikan aksara ini perlahan-lahan ditinggalkan oleh masyarakatnya. Maka dari itu perlu dirancang media yang mampu mengenalkan kembali aksara ini kepada generasi penerus kota Makassar, dengan pendekatan yang baru dan diminati oleh penuturnya. Pembelajaran Aksara Lontara masih dilakukan namun dampaknya terhadap pelestarian dan peminatan terhadap aksara ini masih belum signifikan, menyebabkan generasi muda kehilangan salah satu identitas lokalnya. Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah metode kualitatif, yaitu dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka, dengan menggunakan metode analisis SWOT. Menerapkan bidang keilmuan desain komunikasi visual, perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran kreatif untuk belajar aksara lontara yang sesuai dengan kebutuhan audiensnya. Dari adanya media pembelajaran kreatif ini aksara Lontara akan dapat dilestarikan dengan meningkatnya minat serta kemampuan belajar bahasa oleh generasi muda masyarakat kota Makassar.

Kata kunci: Aksara, Lontara, Edukasi Kreatif

Abstract

Makassar is a city with vast richness of traditional heritage, one of those is Lontara Alphabet. With the growth of Makassar as one of the largest harbor-city in Indonesia, where people of different cultural backgrounds and languages travels to, the usage of this alphabet is slowly abandoned by the citizen of Makassar. Starting from this idea, designing a medium that can reintroduce this alphabet to the younger generation of Makassar is needed, with better approach that suitable for the speakers. Education of Lontara Alphabet is still implemented by the government however the impact to the alphabet's conservation and interest is not significant yet, and the youngsters are losing their local identity. The research method applied in this final assignment is qualitative, by collecting data through observation, interviews, and literature study, by using SWOT analysis method. Applying visual communication design disciplines, this final assignment is expected to produce a creative education media design for Lontara Alphabet learning that suits the needs of the audience. With this creative media, Lontara alphabet can be preserved with the increasing amount of interest, and language-learning capabilities of the young generations of Makassar City.

Keywords: Alphabet, Lontara, Creative Education

1. Pendahuluan

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. 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.

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,

2. Dasar Pemikiran

2.1 Perancangan (*Design*)

Secara bahasa, menurut kamus besar bahasa Indonesia, kata desain adalah rancangan atau merancang. Secara istilah kata desain umumnya merujuk kepada aktifitas merancang suatu karya dalam bentuk gambar. Desain sebagai suatu obyek adalah hasil dari suatu proses kreatif, sedangkan sebagai kata kerja desain berarti kegiatan atau proses membuat sesuatu (Barlian, 2017:201)

2.2 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual bekerja dalam interpretasi, penyusunan, dan penyajian visual terhadap suatu pesan. Desain komunikasi visual dapat diartikan sebagai suatu aktifitas untuk menyampaikan, memprogram, mencurahkan, dan mewujudkan komunikasi melalui media visual yang umunya diproduksi dalam industri dan ditujukan untuk menyampaikan pesan khusus kepada sector masyarakat yang khusus juga. (Frascara 2004:02)

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. Terlepas dari berbagai upaya tersebut, saat ini pengguna aksara Lontara sebagai perantara bahasa Bugis-Makassar tetap minim.

Sudah sangat banyak aksara tradisional Sulawesi Selatan yang ditinggalkan, dan tidak dilestarikan lagi saat ini seperti aksara Serang, 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.

2.3 Media Edukasi

Media edukasi adalah media yang digunakan untuk kebutuhan belajar mengajar sebagai penunjang pembelajaran. Jerome Bruner membagi alat-alat sebagai media dalam edukasi dalam empat macam yaitu alat pengalaman, alat model, alat dramatisasi, dan alat otomatisasi. Masing-masing alat tersebut memiliki peranan dalam metode belajar suatu subyek.

2.4 Game

Istilah game berawal dari bahasa inggris *gamen* yang berarti kesenangan, hiburan, tetapi istilah ini digunakan untuk aktifitas yang mewujudkan perasaan-perasaan tersebut dalam bentuk aktifitas kompetitif seperti olah-raga, berburu, dan aktifitas kompetitif sejenisnya. Saat ini kata *game* lebih merujuk kepada permainan berbasis computer, atau permainan modern.

Meski demikian apabila kita kembali ke makna awalnya maka sebuah *game*, selain menjadi bentuk hiburan, haruslah melibatkan interaksi, umumnya

interaksi antara para pemain, dan memiliki runtutan tantangan yang menarik. (Lewis, 2012: 74)

Dalam hal ini *game* dapat digunakan sebagai alat atau media untuk berinteraksi dengan pelajar sebagai prantara dalam menunjang pembelajaran secara interaktif, menarik, dan tetap mendidik.

2.5 Aset Visual

Aset visual dua dimensi adalah komponen-komponen visual pada permainan digital yang berbasis dua dimensi (Scolastici, 76:2013). Secara umum aset visual ini diantaranya adalah *Sprites*, *Background*, dan *Tiles*, pada tahap awal perancangan *game*, aset grafis juga meliputi *Concept Art*, dan pada tahap selanjutnya juga terdapat perancangan *User Interface*.

2.6 Character Design

Karakter yang digunakan oleh pemain akan selalu, atau sering, muncul pada layar permainan, perancangan desain karakter tersebut perlu dipertimbangkan karena akan memiliki efek emosional yang kuat dan berlangsung terus menerus kepada pemain. Bentuk-bentuk primer dalam merancang karakter dapat membantu kita untuk merancang karakter secara obyektif, sedangkan detail pada karakter seperti pakaian, dan property, atau detail lainnya tersebut dapat menjadi spesifik terhadap suatu budaya dan bersifat subyektif. (Lewis 2017:16)

2.7 Narasi

Dalam permainan terdapat narasi yang disampaikan melalui media tersebut. Beberapa *game* tidak memiliki cerita secara spesifik, seperti *tetris* yang tidak serta merta memerlukannya agar menggugah para pemain. Namun, permainan tersebut tetaplah menghasilkan suatu “cerita” secara implisit yang dikenal sebagai narasi yang dapat diartikan sebagai runtutan akan sesuatu (Rogers, 48:2014)

2.8 Game Edukasi

Dalam pengembangannya, *game* pada masa awal banyak dirancang sebagai tujuan pendidikan yang disasarkan kepada anak-anak. *Educational Game* atau Permainan Edukasi adalah *game* yang dirancang untuk mengajar sembari menghibur (Novak, 2012:60) Permainan edukasi memiliki fitur untuk memperoleh pengetahuan terhadap topik tertentu dan membuat para pemain memperoleh pengetahuan tentang dunia nyata untuk diterapkan permainan, dan pada kehidupan diluar *game*.

2.9 Metode Drill

Metode *drill* adalah satu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh

dengan tujuan untuk menyempurnakan suatu ketrampilan agar dapat menjadi permanen, baik dalam mempelajari keterampilan fisik, verbal, maupun ilmiah. Ciri yang khas dari metode ini adalah kegiatan berupa pengulangan yang berkali-kali dari suatu hal yang sama. (Sudjana, 86:2011)

2.10 Aksara Lontara

Aksara Lontara, atau *Lontaraq*, berdasarkan asumsi dikalangan masyarakat Bugis-Makassar, tercipta berdasarkan tanda-tanda bunyi dari tradisi lisan bahasa Bugis-Makassar yang kemudian disebut aksara *Lontaraq*. Terdapat kepercayaan mitologi Bugis-Makassar dimana alam semesta dipandang sebagai sebagai *sulapak appak* yang dapat diartikan sebagai ‘segi empat belah ketupat’ Bentuk ini sejalan dengan persepsi estetika Nusantara pola empat

Aksara Lontara terdiri dari 23 konsonan. Setelah mengadopsi penulisan angka dari huruf arab, aksara lontara memiliki sistem penulisan angka yang serupa, serta diterapkan tanda baca untuk pelafalan huruf vokal. Keduabelas konsonan tersebut adalah: Ka; Ga; Nga; Ngka; Pa; Ba; Ma; Mpa; Ta; Da; Na; Nra; Ca; Ja; Nya; Nca; Ya; Ra; La; Wa; Sa; A, dan; Ha. Terdapat enam tanda baca yang dikenal dengan nama *ana 'sure'* yaitu a, i, u ae, o, dan huruf mati.

3. Konsep dan Hasil Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Dalam perancangan ini tentu ada Terdapat pesan yang ingin dikomunikasikan kepada audiens melalui media yang dirancang dalam suatu perancangan. Pesan utama yang akan disampaikan melalui perancangan media pembelajaran kreatif untuk belajar aksara Lonatara adalah mengenalkan kembali bagian dari warisan budaya serta identitas masyarakat Kota Makassar. Melalui judul permainan ini, yaitu “Jelajah Lontara” juga menyampaikan pesan bahwa mempelajari aksara lontara dapat dilakukan dengan menyenangkan.

Penyampaian pesan tersebut akan diwujudkan dengan merancang media pembelajaran kreatif yang menyenangkan untuk dipelajari dengan menggunakan media utama *game*, agar dapat mengenalkan nilai budaya lokal melalui media baru yang populer dikalangan remaja. Media edukasi yang dirancang diharapkan dapat mengedukasikan aksara Lontara sehingga semakin diterapkan oleh masyarakat Kota Makassar, khususnya kalangan remaja, sekaligus meningkatkan nilai prestisius terhadap budaya lokal.

3.2 Konsep Kreatif

Untuk mencapai penyampaian pesan yang efektif, maka dibutuhkan konsep kreatif dalam perancangan media pembelajaran kreatif untuk belajar aksara Lontara. Terdapat beberapa unsur yang penulis angkat untuk membangun konsep kreatif perancangan media edukasi ini.

Unsur pertama yaitu unsur mekanis, yang meliputi *game*, *gameplay*, dan *game mechanics* sebagai cara penulis melakukan penerapan metode belajar dengan elemen *game* yang menyenangkan. Kemudian terdapat juga unsur estetis seperti warna, motif, dan elemen visual yang disesuaikan dengan preferensi khalayak yang dituju.

Terdapat pula unsur narasi yaitu aksara, tokoh, cerita yang diterapkan pada perancangan, sebagai bagian dari penggabaran nilai budaya masyarakat Makassar yang disusun sedemikian rupa agar menarik khalayak. Terakhir yaitu unsur teknologi sebagai pilihan media penerapan media pembelajaran kreatif, *game mobile*. Unsur ini digunakan dalam perancangan untuk menghasilkan media edukasi yang menyenangkan, dan mampu menyajikan nilai budaya tradisional di media baru. Unsur-unsur ini diterapkan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran.

3.3 Konsep Media

Media utama akan diwujudkan menggunakan *game* sebagai bentuk medianya. *Game* ini akan menyajikan pelajaran secara menarik, dan juga mengangkat nilai budaya melalui media yang populer dikhalayak pengguna. Media ini akan menjadi penunjang program kerja Badan Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Sulawesi Selatan dalam mengenalkan aksara lontara.

Media utama akan dipublikasikan melalui media sekunder berupa poster dan pamphlet dengan *QR code* untuk mengunduh aplikasi, serta website yang menyediakan *artbook* yang berisikan informasi lebih lanjut mengenai permainan dan cerita dibelakangnya. Media informasi lainnya akan diterapkan sebagai penunjang pada program Badan

3.7 Hasil Media Utama

a. Logo



Logotype judul *game*
Sumber : M. Yasin (2019)

Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Sulawesi selatan, seperti iklan digital, website, dan stiker digital.

3.4 Konsep Komunikasi

Penulis menggunakan metode AIDA yaitu Attention, Interest, Desire, dan Action yang cukup efektif untuk menarik khalayak sasaran kepada konsumen dengan kebiasaan untuk memainkan permainan setiap hari sebagai hiburan sekaligus memperoleh informasi.

Pada tahap *attention* perhatian diperoleh melalui media poster yang disebar ke instansi pendidikan, dan iklan digital pada media sosial untuk menarik perhatian audiens remaja yang aktif menggunakan *smartphone*. *Interest* dibangun dengan memberikan hadiah berupa karakter dalam permainan, atau stiker digital, kepada pemain yang mengunduh *game* melalui *QR Code* pada brosur, atau pada tautan iklan digital. Pada tahap *desire* keinginan pemain dikuatkan dengan melalui website, dan iklan digital *motion graphic* yang ditautkan pada deskripsi permainan pada platform *playstore*. Pada tahap terakhir, target audiens diharapkan melakukan *action* yaitu mengunduh permainan, memainkannya, dan mempelajari aksara Lontara.

3.5 Konsep Visual

Di dalam permainan ini, gaya visual dirancang dengan menyesuaikan kepada preferensi target pasar. Gaya gambar yang digunakan mengambil gaya karakter dua dimensi. Gaya gambar sederhana dengan garis tepi, *shading*, dan tekstur yang tetap membangun dimensi pada karakter dua dimensi. Teknik yang digunakan adalah *digital painting* pada latar, karakter, efek visual, dan teknik *vector graphic* pada elemen antarmuka permainan.

3.6 Konsep Bisnis

Biaya perancangan, produksi, hingga biaya promosi atau kampanye dari media pembelajaran kreatif ini memperoleh pemodal dari Badan Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Sulawesi Selatan sebagai penyelenggara program, dengan permainan ini didistribusikan secara gratis kepada audiens dan tidak dikenakan biaya apapun.

b. *Splash Screen*



Splash Screen sebagai *intro* permainan.
Sumber : tafakur (2019)

c. Karakter



Desain karkater pemain dalam *game*.
Sumber : tafakur (2019)

d. Isi komik



Halaman isi komik
Sumber : M. Yasin (2019)

e. Gameplay



Tampilan permainan dalam game
 Sumber : M Yasin (2019)

3.8 Hasil Media Pendukung

a. Social media ads



Iklan digital
 Sumber : tafakur (2019)

b. Poster



Poster
 Sumber : M Yasin (2019)

4. Kesimpulan dan Saran

Game dapat menjadi media pembelajaran yang cukup baik bagi para remaja, khususnya para pelajar. Mengangkat nilai-nilai tradisional melalui media yang saat ini lebih digemari dapat memudahkan pengenalan budaya tersebut. Saat ini

para pelajar cenderung tidak memiliki kegemaran terhadap aksara lontara, dan kemudian meninggalkan budayatersebut. Didasarkan pada kurangnya pengetahuan mereka terhadap aksara ini, dan penyampaiannya yang kurang disenangi berpengaruh terhadap kemampuan dan keinginan pelajar dalam memahami budaya tersebut, karena

tidak menggugah semangat mereka dalam mempelajari subyek tersebut. Salah satu media yang dapat menjadi solusi adalah permainan edukasi kreatif, dimana *game* sangat dekat dalam keseharian pelajar remaja sehingga dapat mendekatkan mereka dengan pelajaran ini.

Kurang diminati, dan berkurangnya para penutur aksara ini kemudian penulis melihat terdapat peluang untuk mengenalkan kembali budaya ini melalui media yang digemari banyak orang, sekaligus mengadaptasikan budaya local dalam media tersebut kepada para pelajar.

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan penulis, disimpulkan bahwa media

pembelajaran yang dapat mengajarkan aksara lontara sebagai budaya lokal yang mudah diterima dan menyeangkan sangat diperlukan. Dengan menerapkan narasi pada karya, penulis dapat mewujudkan pengenalan terhadap budaya tradisional sambil mempelajari aksara lontara melalui media ini. Sambil menunjang pembelajaran, permainan ini bermanfaat dalam memberikan hiburan, dan melestarikan aksara lontara dikalangan remaja. Penulis berharap dengan adanya perancangan ini dapat menumbuhkan kembali minat, apresiasi, dan pengetahuan terhadap aksara lontara bagi para remaja, khususnya pelajar.

Daftar Pustaka :

Anggraini, S. Lia dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Jakarta: Nuansa Cendekia

Novak, Jeannie. (2012). *Game Development Essentials: An Introduction, Third Edition*. (1) New York: Delmar

Pulsipher, Lewis. (2012). *Game Design : How To Create Video and Tabletop Games, Start to Finish*. (1) North California: McFarland and Co.

Rogers, Scott, (2014). *Level Up! : The Guide to Great Video Game Design*. (1) United Kingdom: John Wiley and Sons Ltd.

Scolastici, Claudio, Nolte, David (2013). *Mobile Game Design Essentials* (1) United Kingdom: Packt Publishing Ltd.

Sudjana, Nana, (2004). *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar* (6) Bandung: Sinar Baru

Sumber lain:

Nuah, Oliviane. 2018, Redupnya Aksara Dalam Budaya Bugis-Makassar. Diakses pada makassar.terkini.id (16 Februari 2019, 12:19)

Yusuf, Andri. 2012, Aksara Lontara Yang Terabaikan Zaman. Diakses pada sewank09.blogspot.com/2012/12/aksara-lontara-yang-terabaikan-zaman.html (3 Maret 2019, 11:10)

Baso, Yusring S. (2018). Model Aplikasi Aksara Lontara Berbasis HTML sebagai Salah Satu Solusi Pemertahanan Bahasa Daerah. *Jurnal KATA*. 2(01), 2-3.