

APRESIASI PENGGUNAAN BAHASA ETNIS TONSEA DENGAN PENYEDIAAN KAMUS BAHASA DAERAH TONSEA BERBASIS ANDROID

Reynoldus Andrias Sahulata

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Klabat

Jl. Arnold Mononutu, Airmadidi, Minahasa Utara, Manado 95371, telp 0431- 891035

e-mail: rey_sahulata@unklab.ac.id

Abstrak

Tonsea merupakan nama yang mengacu pada sub etnis yang ada di Tanah Malesung yang lebih dikenal dengan sebutan Minahasa. Sebagai salah satu etnis pada suku Minahasa, Tonsea memiliki bahasa sendiri dan masuk dalam rumpun bahasa Minahasa yang berbahasa Tonsea. Bahasa Tonsea digunakan oleh sebagian besar masyarakat Kabupaten Minahasa Utara dan Kota Bitung, Provinsi Sulawesi Utara. Pada kenyataannya penggunaan bahasa Tonsea dalam masyarakat penggunanya sudah sangat memprihatinkan, disebabkan generasi mudanya sudah tidak menggunakannya sebagai bahasa keseharian. Untuk meningkatkan apresiasi dalam mempelajari serta penggunaan bahasa Tonsea, maka penelitian ini didedikasikan sebagai suatu terobosan dalam upaya melestarikan penggunaan bahasa daerah Tonsea dalam bentuk media kamus digital. Hal ini bisa dilakukan untuk mendekatkan bahasa tersebut dalam keseharian, dimana penggunaan smartphone yang masif berbasis Android dan Aplikasi ini belum pernah ada, sehingga peneliti memutuskan untuk membangun aplikasi Kamus Tonsea berbasis Android. Aplikasi dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman JAVA dan penggunaan database SQLite.

Kata kunci : Aplikasi Kamus, Java, SQLite, Android.

1. Pendahuluan

Indonesia tidak hanya kaya akan kekayaan alam yang dimiliki, tetapi juga kaya akan suku, bahasa dan budaya, dari hasil sensus penduduk tahun 2010 diketahui bahwa Indonesia memiliki jumlah suku sebanyak 1331 suku [1] dan dari hasil kerjasama antara BPS dengan *Institute of Southeast Asian Studies (ISEAS)* pada tahun 2013, dihasilkan ada 633 kelompok suku besar dari kode suku yang tersedia dalam sensus penduduk 2010.

Minahasa adalah satu diantara suku yang terdapat di Indonesia, dimana dari suku Minahasa terdapat etnis Tonsea yang wilayahnya geografisnya berada di wilayah Kabupaten Minahasa Utara dan Kota administratif Bitung, dimana etnis Tonsea menggunakan bahasa Tonsea dalam berkomunikasi, baik secara formal maupun penggunaan kesehariannya. Sangat disayangkan bahwa hal ini sudah tidak terlihat lagi penggunaannya pada saat ini, hal ini diperkuat berdasarkan hasil *survei* yang dikeluarkan oleh *Southeast Asian Minister of Education Organization Regional Centre for Quality Improvement of Teachers and Education Personnel (SEAMEO QITEP)* yang disampaikan dalam seminar di Jakarta pada tanggal 24 dan 25 September 2014 didapati bahwa, eksistensi penggunaan bahasa daerah Tonsea terlihat dan dirasakan sudah berkurang terutama dikalangan anak usia sekolah dasar, karena mereka lebih mengetahui bahasa Indonesia yang berlogat Manado, dibanding dengan bahasa ibu (*Mother Tongue*) mereka yaitu bahasa Tomsea. Hal ini pun juga terlihat pada lapis masyarakat yang lebih tinggi lagi atau secara keseluruhan penggunaan bahasa Tonsea pada masyarakat etnis Tonsea sudah pada taraf mengkawatir menuju pada kepunahan [2].

Berdasarkan fakta tersebut, maka penelitian ini berusaha menghasilkan terobosan untuk menggugah tingkat apresiasi pada masyarakat khususnya masyarakat etnis Tonsea, dalam mengatasi kesenjangan penggunaan bahasa etnis Tonsea dengan menyediakan kamus Tonsea [3] yang berbasis sistem operasi *Android* [4]. Mengapa pembuatan kamus bahasa Tonsea ini menggunakan sistem operasi *Android*, hal ini didasari oleh hasil riset dari *StatCounter* mengenai penggunaan sistem operasi mobile dan *tablet* selama tahun 2015 sampai awal tahun 2016, bahwa di Indonesia memperlihatkan bahwa sistem operasi *Android* menguasai hampir 70% pangsa pasar yang ada di Indonesia.

Dengan demikian akan berdampak positif dalam mendekatkan pengguna bahasa Tonesa untuk dapat mengetahui bahasa Tonsea dengan lebih mudah, karna dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan saja, disebabkan mereka mendapatkannya di *smartphone* yang mereka miliki.

1.1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah :
Bagaimana membangun aplikasi kamus elektronik Bahasa Tonsea berbasis *Android*?

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah membuat dan membangun suatu aplikasi kamus Bahasa Daerah Tonsea Berbasis *Android*.

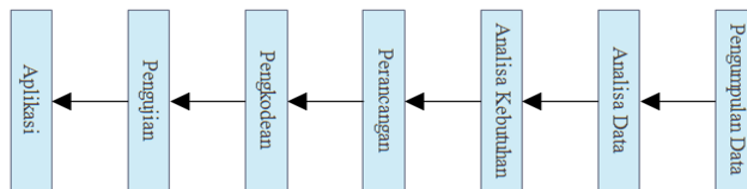
1.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi yang ingin mempelajari Bahasa Tonsea dapat mengaksesnya lebih mudah, karena ada pada *smartphone*.
2. Mempermudah untuk mencari kata Bahasa Tonsea dengan menggunakan Bahasa Indonesia.
3. Mempermudah untuk mencari kata Bahasa Indonesia dengan menggunakan Bahasa Tonsea.

2. Metode Penelitian

Pada bagaimana ini akan dijelaskan bagaimana proses penelitian ini dijalankan yang terlihat pada gambar 1 sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian

1. Pengumpulan data

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data yang diperlukan untuk membangun aplikasi dengan menggunakan UML analisa.

2. Analisa data

Pada tahap analisa data ini, peneliti mendapatkan data melalui wawancara dan observasi.

3. Analisa kebutuhan

Pada tahap ini setelah mendapatkan hasil analisa maka dibuat analisa terhadap apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.

4. Perancangan

Pada tahap ini perancangan yang dilakukan untuk aplikasi dan perancangan database yang pada aplikasi, peneliti menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) sedangkan untuk perancangan Database menggunakan *SQLate*.

5. Pengkodean

Pada tahap ini perancangan yang dibuat sebelumnya disalin ke dalam kode pemrograman menggunakan bahasa pemrograman *Java*. Hasil yang dibuat sesuai dengan yang telah dibuat pada tahap perancangan.

6. Pengujian

Pada tahap pengujian aplikasi ini yang dilakukan adalah menguji untuk mengetahui, apakah sesuai dengan kebutuhan pengguna, secara keseluruhan dari aplikasi yang telah dihasilkan.

2.1 Data

Pada penelitian ini digunakan dua jenis data yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Data primer yaitu data penelitian yang dikumpulkan dengan cara teknik observasi pada lingkungan sekolah dasar dan pada daerah Minawerot yaitu lokasi yang berada diwilayah Minahasa Utara. Pemilihan daerah ini disebabkan tempat ini berpenduduk padat dan dapat mewakili etnik Tonsea, dan wawancara yang dilakukan secara langsung untuk mendapatkan data dan informasi dengan cara melakukan tanya jawab dengan nara sumber yang ahli dalam bahasa dan budaya Tonsea yang dilakukan dengan Bapak Hermanus Dendeng, seorang budayawan dan memperhatikan etnik Tonsea.

2. Data sekunder diperoleh dengan pengumpulan buku, tulisan penelitian ilmiah yang membahas tentang etnis Tonsea serta artike yang terkait dengan etnis Tonsea.

2.2. Kerangka Konseptual Aplikasi



Gambar 2. Kerangka Konseptual Aplikasi

Pada penelitian ini Aplikasi yang dibuat mengikuti algoritma yang dapat dijelaskan sebagai berikut [5] :

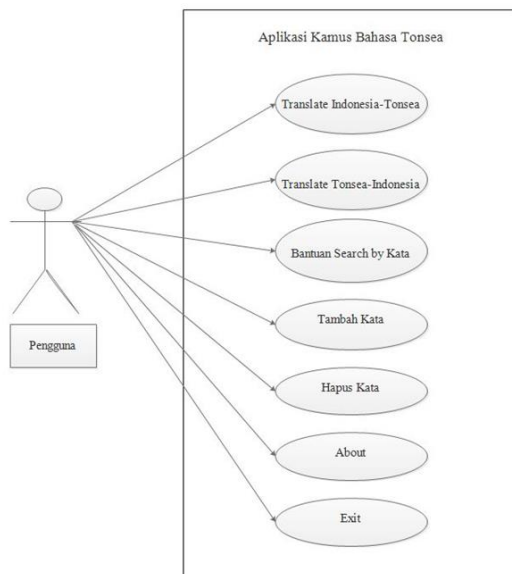
1. Pengguna memasukkan kata bahasa Indonesia atau bahasa Tonsea ke dalam aplikasi.
2. Kata yang dimasukan ke dalam aplikasi akan dicari ke dalam database.
3. Kondisi akan didapatkan adalah :
 1. Kosa kata yang cari ditemukan.
 2. Kosa kata yang dicari tidak ditemukan.
 3. Membantu mencari kemungkinan kata yang dimasukkan berdekatan dengan kata yang ada pada *database*. Dengan memperhatikan tiga karakter pertama yang dimasukkan.
4. Aplikasi akan menampilkan kondisi :
 1. Kata yang ditemukan ditampilkan
 2. Menampilkan pesan kata yang dicari tidak ditemukan.
 3. Menampilkan *list* kata-kata yang mirip dengan kata yang dimasukkan dengan pola tiga huruf berderet pertama yang sama memiliki kemiripan atau aplikasi akan menampilkan pesan bahwa kata yang dicari tidak ada.

2.3. Analisa Aplikasi

Pada tahap ini sebuah aplikasi yang dapat menterjemahkan kata dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Tonsea. Dimana aplikasi ini dikembangkan menggunakan *Use Case Diagram* yang dapat menggambarkan secara umum tentang aplikasi yang akang dibangun antar pengguna dengan aplikasi.

2.3.1. Use Case Diagram

Dengan menggunakan *Use Case Diagram* apa yang dilakukan oleh aplikasi untuk mempresentasikan interaksi antara pengguna dan aplikasi, dimana pengguna menjadi aktor utama yang berinteraksi dengan aplikasi. Untuk lebih jelasnya *Use Case Diagram* dari aplikasi kamus bahasa daerah Tonsea dapat dilihat pada Gambar 3. *Use Case Diagram*



Gambar 3. Use Case Diagram

Pada Gambar 3. Use Case Diagram, Pengguna aplikasi dapat berinteraksi untuk mengalih bahasakan dari kata bahasa Indonesia ke kata bahasa Tonsea dengan cara memasukkan kata bahasa Indonesia kedalam Aplikasi dan Aplikasi akan mencari kata tersebut pada *database* yang ada untuk mendapatkan padanan katanya dalam bahasa Tonsea. Demikian juga sebaliknya pengguna dapat memasukkan kata dalam bahasa Tonsea kedalam Aplikasi, dan Aplikasi akan mencarinya pada *database* untuk mendapatkan padanan katanya dalam bahasa Indonesia.

Pengguna dapat mencari kata dalam bahasa Tonsea, dengan cara memasukkan kata dalam bahasa Indonesia, maka aplikasi akan mencarinya pada *database* untuk mendapatkan padanannya dalam bahas Tonsea.

Pada Aplikasi ini dilengkapi dengan penambahan kata baru dengan cara memasukkan kata bahasa Indonesia serta padanan kata dalam bahasa Tonsea.

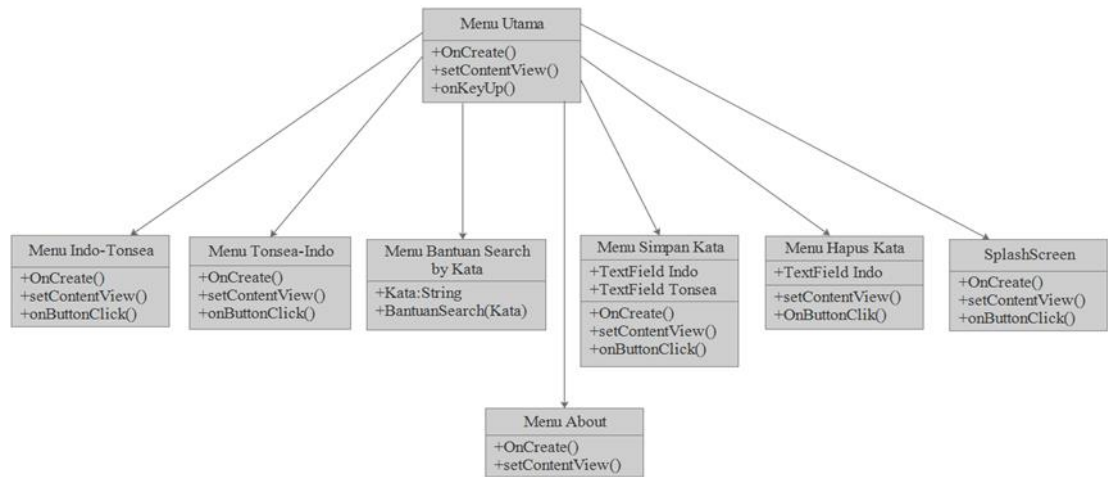
Jika dipandang perlu untuk melakukan penghapusan terhadap kata yang telah ditambahkan apakan karna kata tersebut tidak sesuai dengan peruntukkannya, maka pada aplikasi ini, pada kata tersebut dapat dihapus. Sebagai catatan, fitur hapus kata ini hanya berlaku untuk kata-kata yang ditambahkan kedalam Aplikasi namun tidak pada kata yang sudah ada pada Aplikasi, hal ini disebabkan kata yang sudah ada pada Aplikasi sudah memiliki nilai yang benar, karna sudah dilakukan verifikasi pada setiap kata yang ada.

Agar pengguna dapat mengetahui sekelumit tentang keberadaan dari Aplikasi, maka pada Aplikasi ini dilengkapi dengan keterangan yang menyangkut dari pembuat Aplikasi serta hal-hal yang terkait dengan keberadaan Aplikasi.

Dan yang terakhir dari penggunaan Aplikasi ini, tentunya untuk mengakhiri penggunaan, maka dilengkapi dengan menu keluar dari layanan Aplikasi.

2.3.2. Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menggambarkan hubungan antara atribut dan objek di dalam suatu class ataupun hubungan antar class. Pada Gambar 4. akan dijelaskan mengenai class diagram yang digunakan dalam aplikasi ini dimana terdapat *SplashScreen*, menu, *search by* kata, simpan kata, hapus kata, bantuan, serta tentang dan berikut ini gambar selengkapny semua class yang terbentuk.



3. Hasil

yang tercantum di atas, maka kendala untuk mempelajari Bahasa Tonsea baik untuk keperluan formal ataupun yang bersifat umum. Karna kemungkinan mendapatkan Aplikasi ini sebesar 70% dari pengguna *Smartphone* berbasis *Android* bisa dilakukan, itu berarti dari 100 pengguna *smartphone* ada 70 pengguna yang dapat memiliki Aplikasi ini dan dengan demikian Apresiasi penggunaan dan pengenalan bahasa Tonsea yang menuju kepunahan bisa diatasi dan pada gilirannya akan terwujudnya pelestarian bahasa etnis Tonsea.

3.1. Implementasi Database

Table 1. Implementasi *Database* Kamus Tonsea

| Index | Name | Declared Type | Size |
|-------|------------|---------------|------|
| 1 | Indonesia | VARCHAR | 50 |
| 2 | Tonsea | VARCHAR | 50 |
| 3 | Penjelasan | VARCHAR | 50 |

3.2. Implementasi Interface

Berikut ini adalah implementasi *interface* aplikasi Kamus Bahasa Daerah Tonsea [7].



Gambar 5 Implementasi *interface* Menu Utama Kamus Bahasa Tonsea Gambar 6. Daftar Kata Gambar 7. Tambah kata

4. Simpulan

Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Aplikasi Kamus Bahasa Tonsea, dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan Apresiasi pada penggunaan bahasa daerah Minahasa etnis Tonsea.

Karna Aplikasi ini dibuat berdasarkan pada sistem operasi *Android* pada *smartphone* yang digunakan sebesar 70%, maka aplikasi ini dapat diakses sebesar 70% dari pengguna *smartphone* yang ada dipasaran di Indonesia. Dengan demikian penyerapan dari Aplikasi ini, akan berdampak positif bagi pengguna *phonecell* yang sekaligus dapat mempelajari Bahasa Tonsea dimana saja dan kapan saja tanpa ada gangguan keterbatasan informasi dalam bentuk kamus yang praktis.

Sementara Saran yang dapat kami berikan pada pengguna dan untuk pengembang dari Aplikasi kamus Tonsea ini adalah ditambahkannya suara untuk melafalkan kata yang terdapat pada kamus, serta adanya contoh penerapan kata pada kalimat.

Daftar Pustaka

- [1] Badan Pusat Statistik - Government of Indonesia. Indonesia - Sensus Penduduk 2010. IDN_2010_PHC-TABLE1_v01-ID_M. Jakarta. 2010.
- [2] W. Djery, Cabang Bahasa, Kamus bahasa Manado ke Minahasa, Surakarta : Askara Sinergi Media, 2012, p. 454.
- [3] R. Widada, "Kamus Saku Bahasa Indonesia, 1st ed. Yogyakarta: Informatika Yogyakarta. 2010.
- [4] A. Budiman, I. Purnomo dan D. A. Waskito. Aplikasi Mobile Smartphone Aplikasi Mobile Smartphone Multimedia Untuk pembelajaran Aksara Java, vol. 14, 2013.
- [5] Nazruddin. Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC. Bandung: Informatika Bandung. 2015.
- [6] M. Ichwan, Pemrograman Basis Data Delphi7 & MySQL, Bandung: Informatika Bandung. 2011.
- [7] Bambang Hariyanto, Esensi-Esensi Bahasa Pemrograman Java, Bandung: Informatika Bandung. 2014