



TUGAS AKHIR/SKRIPSI

**PERANCANGAN ILUSTRASI ANIMASI SEJARAH TERBENTUKNYA
ADDATUANG KERAJAAN SOPPENG**

OLEH :

AFDAL ANAS

1386141007

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

2019

TUGAS AKHIR/SKRIPSI

**PERANCANGAN ILUSTRASI ANIMASI SEJARAH TERBENTUKNYA
ADDATUANG KERAJAAN SOPPENG**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana
Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan
Desain, Universitas Negeri Makassar

OLEH :

AFDAL ANAS

1386141007

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

2019

ABSTRAK

Afdal Anas 1386141007. Perancangan ilustrasi animasi sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Seni dan Desain. Universitas Negeri Makassar. Pembimbing: (I) Dr. Muh.Saleh Husain,M.Si. (II) Indra Baso Wijaya,S.Ds.M.Sn.

Perancangan ini bertujuan untuk membuat ilustrasi animasi yang mengangkat tentang sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng, juga dibuat untuk memberikan penanaman pemahaman sejarah kepada generasi muda Soppeng. Penanaman pemahaman sejarah ini perlu dilakukan guna menjaga warisan sejarah Soppeng agar kelak dikemudian hari tidak mengalami kepunahan, dikarenakan adanya sikap acuh dari generasi muda Soppeng untuk mempelajari sejarahnya sendiri. Sikap acuh generasi muda Soppeng ini lambat laun dikhawatirkan akan menjadi penyebab akan terkuburnya sejarah Soppeng kelak dikemudian hari.

Hasil akhir dari perancangan ini telah menunjukkan bahwa ilustrasi animasi mampu menjadi jawaban dari permasalahan generasi muda Soppeng yang cenderung acuh pada sejarahnya sendiri, dengan pembuatan ilustrasi animasi generasi muda Soppeng akan lebih tertarik untuk mengetahui dan mempelajari sejarahnya sendiri. Pembuatan ilustrasi animasi ini didasarkan pada data yang didapatkan dari naskah *lontara* Soppeng, yang kemudian dibuatkan naskah tanpa mengurangi keaslian cerita dari naskah *lontara* Soppeng.

Kata kunci: ilustrasi animasi, *lontara* Soppeng, Sejarah Soppeng

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah dan karunia-nya yang telah memberi kekuatan kepada penulis, sehingga skripsi/perancangan tugas akhir yang berjudul “Perancangan ilustrasi animasi sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng” ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam pembuatan perancangan tugas akhir ini, tidak sedikit hambatan yang dialami penulis. Tapi berkat dukungan dan dorongan dari orang tua serta Dosen Pembimbing sehingga penulis mampu menyelesaikan perancangan tugas akhir, kedepannya diharapkan karya tugas akhir ini mampu menjadi wadah bagi generasi muda Soppeng untuk lebih memahami sejarahnya sendiri, dan tujuan dari perancangan tugas akhir ini tercapai. Meskipun demikian penulis sadar bahwa masih banyak yang harus di perbaiki dari perancangan tugas akhir ini, olehnya itu kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk menyempurnakan perancangan tugas akhir ini.

Makassar2019

Afdal Anas

Penulis

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afdal Anas

Nim : 1386141007

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul : Perancangan Ilustrasi Animasi Sejarah

terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir ini merupakan karya asli yang bersumber dari ide saya sendiri dan bukan pengambil tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan. Selain itu tidak ada sebagian dari tugas akhir yang telah saya atau orang lain gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar akademik.

Jika pernyataan ini terbukti atau dapat dibuktikan sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar atau berdasarkan peraturan perundangan yang berlaku.

Makassar2019

Afdal Anas

Penulis

LAMPIRAN

5294



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
Alamat: Kampus FSD UNM Jl. Dg. Tata Parangtambung Telp. 888524

USULAN JUDUL PENELITIAN

- 1. Nama Mahasiswa : AFDAL ANAS
- 2. No. Induk Mahasiswa : 1386141007
- 3. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
- 4. Tempat/Tanggal Lahir : Sempu, 04, 06, 1995
- 5. Judul yang diajukan
- 5.1 Perancangan dan Pembuatan Film Dokumenter tentang Sejarah Adatwang Kab. Soppeng ✓
- 5.2 Perancangan dan Pembuatan Film Pendek tentang Globalisasi Smartphone dan pengaruhnya terhadap lingkup kehidupan sosial manusia modern
- 5.3 Perancangan dan Pembuatan Film Dokumenter tentang Aksiseenai dan Pengaruh Pendeka Bugis Bissu

Disetujui Oleh:
Penasihat Akademik,

Dr. Muhammad Saleh Husain, M.Si
NIP. 131905229

Makassar,
Mahasiswa yang bersangkutan,

AFDAL ANAS
NIM. 1386141007

19610110 199003 1007
PERSETUJUAN PIMPINAN PROGRAM STUDI

- 1. Judul yang disetujui: *Ilustrasi Legenda Terkentang Adatwang Kab. Soppeng*
- 2. Pembimbing yang ditugasi:
 - 2.1. *Dr. Muhammad Saleh Husain, M.Si*
 - 2.2. *Ludra Baso Wijaya, S.Sn, M.Sn.*

Makassar, 22/12/2016

Ketua Program Studi,

Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds
NIP. 197705182008121001

Rangkaian:
1. Ketua Program Studi
2. Penasihat Akademik



KARTU ASISTENSI TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

No. Agenda	:		
Nama Pembimbing I	:	Drs. Mulya Sa'adah Husain, M.Si	
Nama Pembimbing II	:	Indra Basok, S.Sn, M.Sn	
Nama Mahasiswa	:	Abdul Anas	
Nim	:	1386141007	
Judul Tugas Akhir	:		
No.	Tanggal	Uraian /Perbaikan	Tanda Tangan
1	19-4-18	Perbaiki susunan penulisan proposalnya	[Handwritten Signature]
2	3-5-18	Silahkan dilanjutkan w/ seminar proposal	[Handwritten Signature]
3	12-6-18	Perjelas konsep cerita yang dibuat → tudang sipulang	[Handwritten Signature]
4	20-8-18	Buat naskah 2 kolom dengan urut-urutan scene	[Handwritten Signature]
5	28-11-18	Buat konsep karakter tokoh - Realis - Semi realis - Iconic - Konkrit dsb	[Handwritten Signature]
6	12-11-18	Lanjutkan penulisan	[Handwritten Signature]
7	11-12-18	Atur strategi karakter warna yg tudang sipulang agar tidak terkesan sama semua (kembali)	[Handwritten Signature]
8	12-12-18	Atur tinggi rendah suara dialog musik ilustrasi agar balance	[Handwritten Signature]

Lanjutkan

No.	Tanggal	Uraian /Perbaikan	Tanda Tangan
9.	26/4/19	lanjutan ...	Ace

Pembimbing I

Pembimbing II

479

6/7-17



MENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224
Telp. (0411) 888524

Nomor : 3294/UN38.21.2/PP/2016
Lamp. :
Hal : Permohonan Pembimbing/
Konsultan Skripsi

Makassar, 27 Desember 2016

Yth. : 1. Drs. Muhammad Saleh Husain, M.Si.
2. Indra Baso Wijaya, S.Sn, M.Sn.

di Makassar

Dengan hormat,
Kami mengharapkan kesediaan Saudara kiranya berkenan menjadi pembimbing/konsultan skripsi dari mahasiswa:

Nama : Afdal Anas
Stambuk : 1386141007
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Skripsi : Ilustrasi Sejarah Terbentuknya Addatuang Kabupaten Soppeng.

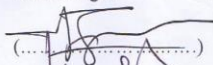
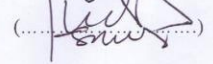
Atas kesediaan Saudara, kami ucapkan terima kasih.

Ketua Program Studi,
Desain Komunikasi Visual

Diah Cahyadi, S.Ds, M.Ds.
NIP. 19770518 200812 1 001

*Coret yang tidak perlu

Tanda tangan

1. Drs. Muhammad Saleh Husain, M.Si.	Bersedia / Tidak bersedia	(..... 
2. Indra Baso Wijaya, S.Sn, M.Sn.	Bersedia / Tidak bersedia	(..... 



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN
Nomor: 1479/UN36.21/HK/2017

Tentang

PENGANGKATAN KOMISI PEMBIMBING

Afdal Anas

Program Studi Desain Komunikasi Visual

DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN

- Membaca : Permohonan Pengesahan Susunan Komisi Pembimbing bagi Mahasiswa
- Menimbang : a. Bahwa untuk memperlancar Penulisan Skripsi bagi mahasiswa yang akan menyelesaikan studinya maka dianggap perlu mengangkat Komisi Pembimbing
b. Bahwa maksud tersebut pada sub a di atas, perlu menerbitkan Surat Keputusannya
- Mengingat : 1. UUD 1945 Pasal 4 ayat (1)
2. Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989
3. Peraturan Pemerintah Nomor 44 Tahun 1974
4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999
5. Keputusan Presiden Nomor 93 Tahun 1999

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- Pertama : Mahasiswa yang namanya Afdal Anas NIM 1386141007 Program Studi Desain Komunikasi Visual telah memenuhi semua persyaratan pengajuan rencana skripsi dengan judul: **Ilustrasi Sejarah Terbentuknya Addatuang Kabupaten Soppeng.**
- Kedua : Susunan Komisi Pembimbing Mahasiswa tersebut terdiri dari:
1. Drs. Muhammad Saleh Husain, M.Si. (Pembimbing I)
2. Indra Baso Wijaya, S.Sn, M.Sn. (Pembimbing II)
- Ketiga : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkannya.
- Keempat : Apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini dapat diperbaiki sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di Makassar
Pada tanggal 6 Juli 2017

Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
NIP. 19630121 198903 2 001

- Tembusan:
1. Rektor Universitas Negeri Makassar
 2. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
 3. Penasehat Akademik Mahasiswa yang bersangkutan
 4. Pembimbing I
 5. Pembimbing II
 6. Kasubag Pendidikan FSD



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

1. N a m a : Afdal Anas
2. N I M : 1386141007
3. Jurusan : Desain Komunikasi Visual
4. Judul : Perancangan Ilustrasi sejarah terbentuknya *Addatuang*
Kerajaan Soppeng

Proposal yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk Seminar Proposal

Makassar, 30 April 2018

Pembimbing I,

Drs. Muh. Saleh Husain, M.Si
NIP. 19610110 199003 1 001

Pembimbing II,

Hydra Baso Wijaya, S.Ds.M.Sn.
NIP. 19880203 201504 1 001

Mengetahui:
Ketua Jurusan,



Drs. Abd. Azis Said, M.Sn
NIP. 19581104 19903 1 003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

1. N a m a : Afdal Anas
2. N I M : 1386141007
3. Jurusan : Desain Komunikasi Visual
4. Judul : Perancangan Ilustrasi sejarah terbentuknya *Addatuang*
Kerajaan Soppeng

Proposal yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk **Melaksanakan Penelitian**.

Makassar, 30 April 2018

Pembimbing I,

Drs. Muh. Saleh Husain, M.Si
NIP. 19610110 199003 1 001

Pembimbing II,

Indra Baso Wijaya, S.Ds.M.Sn.
NIP. 19880203 201504 1 001

Mengetahui:
Ketua Jurusan,

Drs. H. Abd. Azis Said, M.Sn
NIP. 19581104 19903 1 003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor: 1734/UN36.21/LT/2018
Lamp. : 1 (satu) Eks. Proposal
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian

25 September 2018

Yth. : Gubernur Sulawesi Selatan
c.q. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Prov. Sulawesi Selatan.
di Makassar.

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak bahwa dalam rangka penyelesaian studi Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

N a m a : Afdal Anas

NIM : 1386141007

Program Studi : Desain Komunikasi Visual.

kami mohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk mengadakan penelitian di Kabupaten Soppeng.

Untuk memperoleh data penelitian yang berjudul:

Sejarah Terbentuknya Addatuang Kerajaan Soppeng.

Atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
NIP. 19630121 198903 2 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

1. N a m a : Afdal Anas
2. N I M : 1386141007
3. Jurusan : Desain Komunikasi Visual
4. Judul : Perancangan Ilustrasi Animasi sejarah terbentuknya
Addatuang Kerajaan Soppeng

Proposal yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk **Melaksanakan Seminar Hasil Perancangan Tugas Akhir**

Makassar, 11 Desember 2018

Pembimbing I,

Dr. Muh. Saleh Husain, M.Si
NIP. 19610110 199003 1 001

Pembimbing II,

Indra Baso Wijaya, S.Ds.M.Sn.
NIP. 19880203 201504 1 001

Mengetahui:
Ketua Jurusan,

Drs. Abd. Azis Said, M.Sn
NIP. 19581104 19903 1 003



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 6841/S.01/PTSP/2018
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bupati Soppeng

di-
Tempat

Berdasarkan surat Dekan Fak. Seni dan Desain UNM Makassar Nomor : 1734/UN36.21/LT/2018 tanggal 22 September 2018 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : AFDAL ANAS
Nomor Pokok : 1386141007
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Kampus FSD UNM Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" SEJARAH TERBENTUKNYA ADDATUANG KERAJAAN SOPPENG "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **28 September s/d 28 Desember 2018**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 26 September 2018

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu


A. M. YAMIN, SE., MS.
Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip. : 19610513-199002 1 002

Tembusan Yth:
1. Dekan Fak. Seni dan Desain UNM Makassar di Makassar,
2. Peringgal.

SIMAP PTSP 26-09-2018



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://p2tbkpmdu.sulselprov.go.id> Email : p2t_provsulsel@yahoo.com
Makassar 90222





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

- | | |
|------------|--|
| 1. Nama | : Afdal Anas |
| 2. NIM | : 1386141007 |
| 3. Jurusan | : Desain Komunikasi Visual |
| 4. Judul | : Perancangan Ilustrasi Animasi sejarah terbentuknya
<i>adatuang</i> Kerajaan Soppeng |

Skripsi yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk Melaksanakan Ujian Tugas Akhir

Makassar, 7 Mei 2019

Pembimbing I,

Dr. Muh.Saleh Husain,M.Si
NIP. 19610110 199003 1 001

Pembimbing II

Indra Baso Wijaya,S.Ds.M.Sn.
NIP. 19880203 201504 1 001

Reader

Dr.Alimuddin,M.Sn
NIP.19660504 199203 1 003

Mengetahui:
Ketua Jurusan,

Drs. Abd. Azis Said,M.Sn
NIP. 19581104 19903 1 003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor : 978/UN36.21/PP/2019 22 Mei 2019
Lampiran : 1 (satu) Eksamplar Skripsi
Perihal : Ujian Sarjana Lengkap (skripsi)
Yth. : 1. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
2. Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn.
3. Dr. Muh. Saleh Husain, M.Si.
4. Baso Indra Wijaya, S.Ds, M.Sn
5. Dr. Alimuddin, M.Sn.
6. Drs. Aswar, M.Ds.
di Makassar.

Dengan hormat, kami mengundang Saudara untuk menguji Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual

No	Nama Mahasiswa / NIM	Panitia Ujian
1.	Afdal Anas /1386141007	1. Ketua Panitia : Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum. 2. Sekretaris : Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn. 3. Pembimbing I : Dr. Muh. Saleh Husain, M.Si. 4. Pembimbing II : Baso Indra Wijaya, S.Ds, M.Sn. 5. Penguji I : Dr. Alimuddin, M.Sn. 6. Penguji II : Drs. Aswar, M.Ds.

Yang akan dilaksanakan Insya Allah :

Hari / tanggal : Jumat, 24 Mei 2019
Waktu : 14.00 Wita - selesai
Tempat : Auditorium FSD UNM Gedung DI Lt. II
Judul : Perancangan Ilustrasi Animasi Sejarah Terbentuknya *Addatuang* Kerajaan Soppeng.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara diucapkan terima kasih.



Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
NIP. 196301211989032001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar, Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa Skripsi Tugas Akhir:

- | | |
|------------|---|
| 1. Nama | : Afdal Anas |
| 2. NIM | : 1386141007 |
| 3. Jurusan | : Desain Komunikasi Visual |
| 4. Judul | : Perancangan Ilustrasi Animasi sejarah terbentuknya <i>adattung</i> Kerajaan Soppeng |

Teah diterima dan dipertahankan pada hari Jumat Tanggal 24 Mei Tahun 2019 dihadapan panitia Penguji Tugas Akhir yang dibentuk berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar Nomor. 978/UN36.21/PP.2019

Disetujui Oleh
Dekan Fakultas Seni dan Desain UNM

Dr. Nurlina Syahrir M.Hum
Nip. 19630121198903 2 001

Dengan Susunan Panitia sebagai berikut:

- | | |
|---------------|---|
| Ketua | Dr Nurlina Syahrir, M.Hum
Nip. 19630121198903 2 001 |
| Sekretaris | Drs. Abd. Azis Saad, M.Sn
NIP. 19581104 19903 1 003 |
| Pembimbing I. | Dr. Muh. Saleh Husain, M.Si
NIP. 19610110 199003 1 001 |
| Pembimbing II | Indra Baso Wijaya, S.Ds, M.Sn
NIP. 19880203 201504 1 001 |
| Penguji I | Dr. Alimuddin, M.Sn
NIP. 19660504 199203 1 003 |
| Penguji II | Drs. Aswat, M.Ds
Nip. 19660423199402 1 001 |

LEMBAR PERSEMBAHAN

“Mama dan tatta di Soppeng, karya dan tugas akhir ini saya persembahkan untuk kalian, terima kasih telah menunggu selama 6 tahun”

MOTTO

“Hargai proses setiap
orang hebat selalu jatuh
ribuan kali untuk sampai
ke titik mereka saat ini”

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Abstrak	ii
Kata Pengantar	iii
Pernyataan keaslian tugas akhir	iv
Lembar Pengesahan	v
Lembar Persembahan	vi
Motto.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Batasan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KUMPULAN DATA	8
A. Kajian Desain yang Relevan.....	8
1. Perancangan <i>motion graphic</i> ilustratif mengenai Majapahit untuk pemuda-pemudi karya Iman Satriaputra Sukarno	8

2. Perancangan buku ilustrasi perjalanan Mahapatih gajah mada karya Nick soedarso	10
3. Pembuatan Film Animasi Pendek “Dahsyatnya Sedekah” Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik <i>2d Hybrid Animation</i> Dengan Pemanfaatan <i>Graphic</i>	13
B. Kumpulan Data	13
1. Urgensi Pembelajaran Sejarah Lokal.....	13
2. Kajian data Sejarah Soppeng	17
3. Kajian teori Ilustrasi	22
4. Kajian teori Animasi.....	31
C. Kerangka Berpikir.....	37
BAB III METODE DAN ANALISIS PERANCANGAN.....	38
A. Metode pengumpulan Data	38
1. Jenis Dan Sumber Data.....	39
2. Teknik / Metode Pengumpulan Data	39
B. Jenis dan analisis data	40
C. Identifikasi Target <i>Audience</i>	53
D. Usulan Solusi	55
1. Curah Gagasan/Brainstorming	56
2. Pemetaan Gagasan/Mind Mapping.....	57
E. Skema Perancangan	56
F. Rincian Anggaran Perancangan.....	58
G. Jadwal Perancangan	59
BAB IV PEMBAHASAN PERANCANGAN DAN HASIL	60
A. Pembahasan Perancangan	60
1. Pra Produksi	60
a. Konsep Desain dan ide cerita	60

b. Konsep visual.....	61
c. Konsep <i>Typografi</i>	62
d. Konsep warna.....	63
e. Sinopsis.....	64
f. <i>Storyline</i>	65
g. Treatment	66
h. Naskah 2 kolom	72
i. Sasaran target <i>Audience</i> secara spesifik.....	85
2. Tahap Proses Kreatif	80
a. Desain Karakter dan <i>background</i>	80
b. Konsep dan strategi media	84
3. Tahap Produksi.....	85
a. Tahap Sketsa Karakter	85
b. Pembuatan <i>Modeling 3d</i>	88
c. Dubing Karakter.....	93
d. Pembuatan Logo	94
e. Proses animasi dan <i>render</i>	95
f. Tahap finalisasi	96
g. Media utama.....	97
h. Media Pendukung	102
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 104
A. Kesimpulan	104
B. Saran	105
 DAFTAR PUSTAKA	 106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	36
Gambar 3.1 warna	45
Gambar 3.2 Damar kurung.....	50
Gambar 3.3 Damar Kurung.....	51
Gambar 3.4 animasi Sultan Hasanuddin	51
Gambar 3.5 curah gagasan	54
Gambar 3.6 <i>Mind Mapping</i>	55
Gambar 3.7 Skema Perancangan	56
Gambar 4.1 <i>Storyboard</i> scene 1	66
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i> scene 2.....	67
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> scene 3.....	67
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> scene 4.....	67
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> scene 5.....	68
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i> scene 6.....	68
Gambar 4.7 <i>Storyboard</i> scene 7	69
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i> scene 8.....	69
Gambar 4.9 <i>Storyboard</i> scene 9.....	69
Gambar 4.10 Refrensi <i>lipa sabbe</i>	85
Gambar 4.11 Sketsa Latemmamala.....	89
Gambar 4.12 Sketsa Arung bila	89
Gambar 4.13 Sketsa Arung botto.....	90
Gambar 4.14 Sketsa Matoa Tinco.....	90
Gambar 4.15 Sketsa burung kakak tua.....	91
Gambar 4.16 Pembuatan modeling <i>3d</i>	91

Gambar 4.17 Pembuatan modeling 3d	92
Gambar 4.18 Pembuatan modeling 3d	92
Gambar 4.19 Latemmamala.....	93
Gambar 4.20 Arung bila.....	93
Gambar 4.21 Arung botto	94
Gambar 4.22 Matoa Tinco	94
Gambar 4.23 Burung kakak tua	95
Gambar 4.24 Sekkanyilq.....	95
Gambar 4.25 soppeng 1261.....	96
Gambar 4.26 Proses dubing karakter	96
Gambar 4.27 Proses dubing karakter	97
Gambar 4.28 Sketsa Pembuatan Logo	97
Gambar 4.29 Sketsa Pembuatan Logo	98
Gambar 4.30 Hasil akhir logo.....	98
Gambar 4.31 Proses animasi.....	99
Gambar 4.32 Proses render	99
Gambar 4.33 Proses penggabungan video	100
Gambar 4.34 Tahap finalisasi	100
Gambar 4.35 Tampialan adegan pertama.....	101
Gambar 4.36 Tampilan naskah <i>lontara</i>	101
Gambar 4.37 Tampilan burung kakak tua	102
Gambar 4.38 Tampilan diskusi Arung Bila dan Arung Botto	102
Gambar 4.39 Tampilan suasana <i>tudang sipulung</i>	103

Gambar 4.40 Tampilan Matoa tinco melihat sekitar.....	103
Gambar 4.41 Tampilan laporan Matoa Tinco ke Arung Bila	104
Gambar 4.42 Tampilan Latemmamala mengajukan syarat.....	104
Gambar 4.43 Tampilan Latemmamala mengucapkan sumpah.....	105
Gambar 4.44 Sketsa Poster	106
Gambar 4.45 Sketsa Baju.....	107
Gambar 4.46 X banner	107
Gambar 4.47 stiker.....	108
Gambar 4.48 CD	108
Gambar 4.49 Gantungan kunci	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan sensus penduduk tahun 2010 terdapat 1.340 suku di Indonesia (BPS, 2015), dari sekian banyak suku itu terdapat 3 suku yang mendiami atau menjadi penduduk asli di Sulawesi Selatan, yaitu Suku Bugis, Makassar, dan Toraja. Setiap suku dari ketiga suku tersebut memiliki ragam dan corak budaya yang berbeda-beda dan memiliki ciri khas masing-masing, seperti halnya Suku Toraja yang memiliki kebudayaan unik seperti *mannene'*, Suku Bugis dengan *mappadendang*-nya dan Suku Makassar dengan *ganrang bulo*-nya.

Budaya-budaya tersebut adalah kekayaan-kekayaan yang harus kita lestarikan agar tak termakan zaman, pentingnya melestarikan budaya ini adalah amanat dari Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 32 ayat (1) yang menyatakan bahwa: “Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budaya-nya”.

Suku Bugis adalah suku yang mendiami hampir seluruh daerah di Sulawesi Selatan, selain kekayaan-kekayaan budaya yang perlu dilestarikan, Suku Bugis juga memiliki sejarah-sejarah panjang yang hebat hal ini terbukti dari banyaknya kerajaan-kerajaan yang tersebar di wilayah-wilayah Suku Bugis di zaman lampau seperti Kerajaan Luwu, Kerajaan Bone, Kerajaan Soppeng,

Kerajaan Wajo dan beberapa kerajaan lainnya. Menurut (Nonci, 2006: 2) Kerajaan Soppeng adalah sebuah kerajaan yang berdiri pada tahun 1261 dimulai dari penunjukan *datu* pertama Kerajaan Soppeng, yaitu *datu* yang bergelar *to manurunge ri sekkalnyiliq*, *datu* yang dipercaya dapat menyelesaikan permasalahan kekeringan panjang selama 7 Tahun yang melanda 60 daerah di wilayah Soppeng saat itu, 60 daerah itu meliputi 30 daerah Soppeng *riaja* dan 30 daerah Soppeng *rilau*. Tak banyak yang tahu sebelum Kerajaan Soppeng terbentuk telah ada 60 *Arung Matoa* yang memimpin masing-masing satu wilayah di Soppeng yang dikordinir oleh *lili lili*. *Addatuang* adalah suatu sistem pemerintahan adat berupa kerajaan zaman lampau di Kabupaten Soppeng sebelum berlakunya sistem demokrasi seperti sekarang.

Banyak sekali fakta sejarah yang bisa ditemukan dalam pembentukan Kerajaan Soppeng, namun fakta sejarah itu seakan terkubur dengan perkembangan zaman ditambah sikap acuh pemuda-pemudi Soppeng untuk mengetahui sejarahnya sendiri. Padahal menurut Supardan (2004: 262) bahwa “Pembelajaran sejarah lokal perlu dikenalkan pada siswa untuk mengenali identitas kelokalannya maupun menghargai identitas etnis/daerah lain yang ada di Indonesia dengan mempertimbangkan azas belajar dan tahap perkembangan siswa. Pemerintah pusat dan daerah, guru-guru sejarah dilapangan harus berusaha sekuat-kuatnya untuk mendorong terlaksananya pembelajaran sejarah lokal di sekolah-sekolah. Dengan pembelajaran sejarah yang berbasis sejarah lokal, maka guru akan dengan mudah

menamkan nilai-nilai multikulturalisme dalam diri peserta didik. Naim, Ngainun dan Achmad Sauqi (2012: 126) mengemukakan bahwa multikulturalisme sebenarnya merupakan konsep dimana sebuah komunitas dalam konteks kebangsaan dapat mengakui keberagaman, perbedaan, dan kemajemukan budaya, baik ras, suku, etnis dan agama. Sebuah konsep yang beragam (multikultur). Namun hal ini tidak disadari oleh para guru di Soppeng yang seakan tidak terlalu memperkenalkan sejarah lokal kepada anak didik mereka, hal ini dibuktikan setelah penulis melakukan wawancara dengan murid sdn 88 Lonrong yang hampir 99 % dari mereka tak mengetahui sejarah mereka sendiri, terutama sejarah terbentuknya sistem *addatuang*, padahal sejarah adalah aset sebuah bangsa yang harus terus dipertahankan. Sikap acuh masyarakat Soppeng bisa saja menjadi *bumerang* akan terkuburnya sejarah panjang di Kerajaan Soppeng, anak-anak tak akan tahu tentang tokoh-tokoh pendiri Kerajaan Soppeng. Mereka akan kehilangan nilai-nilai budaya masa lalu yang dapat diartikan sebagai warisan budaya. Menurut Karmadi (2007: 3) beragam wujud warisan budaya lokal memberi kita kesempatan untuk mempelajari kearifan lokal dalam mengatasi masalah-masalah yang dihadapi di masa lalu. Masalahnya kearifan lokal tersebut seringkali diabaikan, dianggap tidak ada relevansinya dengan masa sekarang apalagi masa depan. Dampaknya adalah banyak warisan budaya yang lapuk dimakan usia, terlantar, terabaikan bahkan dilecehkan keberadaannya, padahal banyak bangsa yang kurang kuat sejarahnya justru mencari-cari jati dirinya dari tinggalan sejarah dan warisan budayanya yang sedikit jumlahnya. Kita sendiri Bangsa Indonesia, yang kaya dengan warisan

budaya justru mengabaikan aset yang sangat bernilai tersebut. Sungguh kondisi yang kontradiktif, olehnya itu diperlukan sebuah media yang tepat untuk mengkomunikasikan sejarah terbentuknya *addatuang* di Kabupaten Soppeng, agar generasi muda Soppeng bisa mengetahui dan menghargai sejarah panjang dari daerah mereka.

Dari penjelasan tersebut maka diperlukan sebuah media penyampai pesan yang efektif agar target *audiens* yang dituju akan lebih tertarik untuk mempelajari sejarahnya sendiri, media penyampai pesan harus lebih menarik agar target *audiens* tertarik. Dari penjelasan tersebut maka penggunaan ilustrasi adegan akan lebih menarik perhatian target *audiens*, dalam Witabora (2009: 53) ilustrasi digunakan untuk merekonstruksi suatu kejadian yang merupakan kejadian penting dalam sejarah manusia. Dalam hal ini ilustrasi merupakan hasil kerja sama antara para ahli dan ilustrator, sebuah tampilan dari subjek disiplin dan praktik seni visual, ada beberapa teknik ilustrasi yang bisa digunakan sebagai media penyampai pesan, seperti ilustrasi adegan dengan membuat ilustrasi berupa buku bergambar yang memiliki karakter-karakter lucu yang dapat menarik perhatian target *audiens*, bisa juga digunakan ilustrasi berupa komik yang interaktif menggambarkan situasi di zaman itu, dan bisa pula dengan menggunakan ilustrasi berupa animasi bergerak yang dapat menarik perhatian target *audiens*. Dari ketiga alternatif tersebut maka dipilihlah ilustrasi dengan menggunakan teknik animasi, penggunaan ilustrasi tersebut dianggap lebih maksimal dilakukan dalam media pembelajaran tentang sejarah Soppeng khususnya pengenalan sejarah terbentuk

nya *addatuang*, lantaran media ilustrasi berupa animasi lebih diminati oleh target *audiens*. Studi meta-analisis oleh Ching dan kawan kawan (2006: 2) pada animasi pembelajaran, yang membandingkan hasil-hasil penelitian dalam penggunaan animasi untuk pembelajaran, menunjukkan bahwa rata-rata, kelompok yang menggunakan animasi mengalami peningkatan pembelajaran multi-level sebesar 62%, sementara kelompok yang menggunakan ilustrasi statis mengalami peningkatan sebesar 50% saja. Hal inilah yang mendorong penulis untuk menggunakan media penyampai pesan berupa ilustrasi animasi untuk mengenalkan sejarah *addatuang* Kerajaan Soppeng. Dari hasil tersebut maka media yang paling tepat untuk mengkomunikasikan sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng adalah ilustrasi animasi.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya minat generasi muda Soppeng untuk mengetahui sejarahnya sendiri
2. Kecenderungan generasi muda Soppeng yang lebih mengagungkan sejarah atau budaya luar.
3. Terancam punahnya sejarah Soppeng di masa lalu akibat sikap acuh generasi muda Soppeng untuk mengetahui sejarahnya sendiri.
4. Perlunya media yang dapat memberikan gambaran berupa perancangan ilustrasi animasi sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi Masalah tersebut maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang ilustrasi animasi kepada generasi muda Soppeng agar tertarik pada sejarahnya sendiri ?
2. Bagaimana merancang ilustrasi animasi yang dapat mengangkat sisi menarik dari sejarah Soppeng, agar generasi muda Soppeng lebih tertarik mempelajari sejarahnya sendiri dibanding sejarah atau budaya dari luar ?
3. Bagaimana cara mencegah punahnya Sejarah Soppeng di masa lalu melalui ilustrasi animasi yang akan di buat ?

D. Batasan Masalah.

1. Perancangan ilustrasi animasi Sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng akan lebih berfokus di masa pra-*addatuang* menuju proses terbentuknya *addatuang* atau sistem Kerajaan Soppeng.
2. Wilayah penelitian akan terfokus di Soppeng Sulawesi Selatan.

E. Tujuan Perancangan

1. Bertujuan untuk merancang ilustrasi animasi sesuai dengan target *audiens* yang ada di Soppeng, agar sasaran dapat tercapai.
2. Bertujuan untuk merancang media penyampai pesan berupa ilustrasi animasi yang menarik dan kreatif, agar target *audiens* lebih tertarik dan pesan yang ingin disampaikan tercapai.

3. Bertujuan agar generasi muda Soppeng lebih tertarik dengan sejarahnya sendiri.

F. Manfaat perancangan

1. Manfaat sebagai penulis, agar penulis mampu dan dapat memberi pengetahuan sejarah kepada generasi muda Soppeng
2. Manfaat sebagai pembuat media penyampai pesan berupa ilustrasi adalah sebagai bentuk pengenalan sejarah kepada generasi muda Soppeng agar generasi muda Soppeng dapat lebih mengetahui sejarahnya sendiri.
3. Menambah jenis media pembelajaran baru untuk generasi muda Soppeng untuk mengetahui sejarah mereka melalui media penyampai pesan berupa ilustrasi animasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KUMPULAN DATA

A. Kajian Desain yang Relevan

Adapun kajian penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Perancangan *Motion Graphic* mengenai Majapahit

Karya ini adalah karya seorang mahasiswa DKV ITB bernama Satriaputra Sukarno, konsep yang dipakai dalam perancangan ini adalah gaya yang terkesan antik dan tua. Mengingat bahwa kebudayaan visual Majapahit itu dipenuhi oleh emas, maka warna-warna yang dominan yang dimasukkan dalam perancangan ini adalah coklat, emas, dan putih kekuningan hingga putih bersih sebagai cahaya, untuk karakter yang berasal dari mongol, visualisasi karakter diambil dari hasil kajian literatur mengenai visual pasukan mongol pada abad ke-13 akhir hingga 14. Menurut Huan (1970: 25), pakaian jelata untuk laki-laki tanpa tutup kepala dan wanita mengatur rambut mereka sebagai bun dijamin dengan jepit rambut. Mereka memakai pakaian di tubuh bagian atas dan kain pada bagian bawah. Untuk laki-laki, dari seorang anak berusia tiga sampai tua menyelinap *pu-la-t'ou* (belati, lebih tepatnya, keris) di sabuk mereka. Keris tersebut seluruhnya terbuat dari baja dengan motif yang menurut Ma Huan sangat indah dan rumit dengan pegangan terbuat dari emas, cula badak atau gading yang diukir dengan

penggambaran manusia atau setan, Ma Huan kagum dengan keindahan keris-keris tersebut dan yakin bahwa tangan-tangan terampil yang membuatnya. Dia menggambarkan kostum raja mengenakan mahkota daun emas dan bunga atau kadang-kadang tanpa tutup kepala apapun, bertelanjang dada tanpa mengenakan jubah, bagian bawah memakai dua sabuk sutra bersulam. Tali sutra tambahan dilingkarkan di pinggang sebagai sabuk, dan sabuk dimasukkan dengan satu atau dua bilah keris, yang disebut *pu-la-t'ou* (belati). Ketika bepergian di luar, raja menunggang gajah atau kereta yang ditarik sapi.

b. Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada

Ilustrasi buku karya Nick soedarso yang merupakan karya dari mahasiswa binus ini menggunakan bentuk ilustrasi dekorasi, kartun dan ilustrasi khayalan, Keberhasilan suatu komik dan animasi seringkali ditentukan oleh karakternya. Pada perancangan buku ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada ini, desain karakter merupakan komponen utama dalam sebuah keberhasilan dalam penyampaian pesan dan informasi Perancangan Buku (Nick Soedarso: 567) yang merupakan representasi dari keseluruhan pesan yang ingin disampaikan. Desain karakter harus memiliki ciri tersendiri dan lain dari yang pernah ada sehingga karakter tersebut akan mudah untuk diingat. Desain karakter sangat dipengaruhi dengan budaya yang melahirkan sebuah karakter. Karakter, disadari atau tidak, memiliki peran begitu mendasar sebagai duta besar atas pesan dan gagasan yang

sedang dibangun oleh pembuat komik dan animasi untuk dikonsumsi *audiensnya*.

c. Pembuatan Film Animasi Pendek “Dahsyatnya Sedekah”

Ide pembuatan film animasi film animasi Pendek Dahsyatnya Sedekah muncul ketika melihat kenyataan bahwa anak lebih suka menggunakan uang Sjanya untuk membeli makanan atau mainan kesukaannya dibandingkan menyedekahkannya. Perlu adanya perbaikan karakter tentang nilai keislaman terutama tentang arti dan manfaat dari sedekah, yang ternyata jika ditelusuri banyak sekali nilai guna atau manfaat dari sedekah. Tema yang diambil pada film animasi “Dahsyatnya Sedekah” adalah tentang pentingnya bersedekah. *Logline* dari film animasi “Dahsyatnya Sedekah” adalah “**Bagaimana jika** seorang anak kecil yang ingin membeli mainan kesukaannya **dan kemudian** ada temannya yang membutuhkan pertolongan?”.

d. Perancangan *Motion Comic Sejarah Soppeng*

Ide pembuatan *motion comic* ini diawali dari rasa ke prihatinan dari penulis akan semakin kurang dikenalnya sejarah Soppeng dikalangan pemuda-pemudi Soppeng. Perlu adanya sebuah media yang tepat untuk mengkomunikasikan sejarah Soppeng kepada para pemuda-pemudi Soppeng, perancangan ini mengambil data dari sumber kredibel yaitu seorang bisu di Soppeng, yang mengetahui dengan jelas sejarah Soppeng.

Dari data yang didapat, ditemukan bahwa sejarah Soppeng dimulai pada tahun 1261 dimulai dari penunjukan *datu* pertama Soppeng yaitu Latemmamala, *datu* yang diyakini muncul secara tiba-tiba dari langit dan mampu mengatasi permasalahan Soppeng pada saat itu.

Perancangan ini menggunakan *motion comic* sebagai media penyampai pesan, hal ini dilakukan untuk mencakup target *audience* anak-anak. Penggambaran cerita didasarkan pada penuturan wawancara bisu yang ada di Soppeng, yang kemudian divisualkan menjadi bentuk sebuah *motion comic*.

B. Kumpulan Data

1) Urgensi Pembelajaran Sejarah Lokal

Guna memahami urgensi dari pembelajaran sejarah lokal, perlu difahami terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan sejarah lokal. Taufik Abdullah (Agus Mulyana, Gunawan Restu. 2007: 2) mengemukakan bahwa: “Sejarah lokal dapat didefinisikan sejarah dari suatu “tempat”, suatu “*locality*”, yang batasannya ditentukan oleh perjanjian yang diajukan penulis sejarah”. Selanjutnya Widja (Agus Mulyana, Gunawan Restu. 2007: 2) menjelaskan “atasan yang dibuat oleh penulis bisa luas baik dalam aspek keruangannya maupun aspek tema kajiannya. Kajian sejarah lokal yaitu studi tentang kehidupan masyarakat atau khususnya komunitas dari suatu lingkungan sekitar (*neighborhood*) tertentu dalam dinamika perkembangannya dalam berbagai aspek kehidupan manusia”. Corak studi sejarah lokal yang telah dilakukan tentang Indonesia menurut Taufik Abdullah (Supardi.2013: 124) dapat dibedakan menjadi empat golongan, yakni: (1) Studi

yang difokuskan pada suatu peristiwa tertentu (studi peristiwa khusus), (2) Studi yang lebih menekankan pada struktur, (3) Studi yang mengambil perkembangan aspek tertentu dalam kurun waktu tertentu (tematis), dan (4) Studi sejarah umum yang menguraikan perkembangan daerah tertentu (provinsi, kota, kabupaten) dari masa ke masa. Dalam konteks mengembangkan sejarah lokal, diperlukan pendidikan yang mampu menanamkan nilai-nilai multikultural dalam kehidupan peserta didik agar tercipta generasi muda yang mampu menciptakan keharmonisan dalam bermasyarakat. Hasan S. Hamid (2012: 102) mengemukakan pendapat bahwa “Pendidikan adalah suatu usaha sadar manusia mempersiapkan generasi mudanya. Dalam mempersiapkan generasi muda tersebut pendidikan harus mulai dari apa yang sudah dimilikinya dan apa yang sudah diketahuinya. Apa yang sudah dimilikinya dan sudah diketahuinya itu adalah apa yang terdapat pada lingkungan terdekat peserta didik terutama pada lingkungan budayanya. Prinsip ini berkenaan dengan cara bagaimana peserta didik belajar”. Pembelajaran sejarah adalah salah satu upaya yang tepat untuk menyelipkan pendidikan nilai multikultural di dalamnya. Sjamsuddin, Helius dan Ismaun (1996: 10) mengemukakan bahwa “Sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan tentang rangkaian kejadian yang berkualitas pada masyarakat manusia dengan segala aspeknya serta proses gerak perkembangannya dari awal sejarah hingga saat ini yang berguna bagi pedoman kehidupan masyarakat masa sekarang serta arah cita-cita masa depan”. Dalam kaitan dengan hal itu, Winarti (2013: 6) menjelaskan bahwa ada beberapa hal pentingnya mempelajari sejarah lokal

antara lain: (1) Untuk menilai kembali generalisasi-generalisasi yang sering terdapat dalam sejarah nasional (periodisasi, dualisme ekonomi, dll.), (2) Meningkatkan wawasan/ pengetahuan kesejahteraan dari masing-masing kelompok yang akhirnya akan memperluas pandangan tentang "dunia" Indonesia, (3) Membantu sejarawan profesional membuat analisis-analisis kritis. Dan, (4) Menjadi sumber/ bahan/ data sejarah dalam penelitian. Hal tersebut dipertegas oleh Supardan (2004: 262) yang menyatakan bahwa "Pembelajaran sejarah lokal perlu dikenalkan pada siswa untuk mengenali identitas kelokalannya maupun menghargai identitas etnis/daerah lain yang ada di Indonesia dengan mempertimbangkan azas belajar dan tahap perkembangan siswa. Pemerintah pusat dan daerah, guru-guru sejarah dilapangan harus berusaha sekuat-kuatnya untuk mendorong terlaksananya pembelajaran sejarah lokal di sekolah-sekolah". Dengan pembelajaran sejarah yang berbasis sejarah lokal, maka guru akan dengan mudah menanamkan nilai-nilai multikulturalisme dalam diri peserta didik. Naim, Ngainun dan Achmad Sauqi (2012: 126) mengemukakan bahwa "Multikulturalisme sebenarnya merupakan konsep komunitas dalam konteks kebangsaan dapat mengakui keberagaman, perbedaan, dan kemajemukan budaya, baik ras, suku, etnis dan agama. Sebuah konsep yang beragam (multikultur). Bangsa yang multikultur adalah bangsa yang kelompok-kelompok etnik atau budaya (*ethnic and cultural groups*) yang ada dapat hidup berdampingan secara damai dalam prinsip *co-existence* yang ditandai oleh kesediaan untuk menghormati budaya lain. Pluralitas ini juga ditangkap oleh

agama, selanjutnya agama mengatur untuk menjaga keseimbangan masyarakat yang plural tersebut". Hasan S.Hamid (2012: 6) mengemukakan tujuan pendidikan sejarah sebagai bagian dari pendidikan IPS adalah: (1) Memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai peristiwa sejarah penting dan esensial untuk membangun memori kolektif sebagai bangsa, (2) Mengembangkan semangat kebangsaan, (3) Mengembangkan daya berfikir kritis dan kreatif, (4) Mengembangkan rasa ingin tahu, (5) Preservasi kecemerlangan masa lalu, (6) Mengembangkan kejujuran, kerja keras dan tanggungjawab, (7) Mengembangkan nilai dan sikap kepahlawanan, kepemimpinan dan inspirasi, (8) Mengembangkan persahabatan dan kepedulian social, (9) Mengembangkan kemampuan komunikasi, (10) Mengembangkan kemampuan mencari, mengolah, mengemas dan mengkomunikasikan informasi. Hal ini dipertegas oleh Wiriadmadja R (2002:156-157) yang mengemukakan bahwa Pengajaran sejarah adalah untuk membangkitkan kesadaran empatik (*emphatic awareness*) di kalangan peserta didik, yaitu sikap empati dan toleransi terhadap orang lain yang disertai dengan kemampuan mental untuk imajinasi dan kreativitas, jika sejarah dipahami dengan benar oleh peserta didik. Pengajaran sejarah nasional di sekolah, bagaimanapun akan memperkenalkan peserta didik kepada pengalaman kolektif dan masa lalu bangsanya. Pengajaran ini juga membangkitkan kesadaran dalam kaitannya dengan kehidupan bersama dalam komunitas yang lebih besar, sehingga tumbuh kesadaran kolektif dalam memiliki kebersamaan dalam sejarah. Proses pengenalan diri inilah yang merupakan titik awal dari timbulnya rasa harga diri,

kebersamaan, dan keterikatan (*sense of solidarity*), rasa keterpautan dan memiliki (*sense of belonging*) kemudian rasa bangga (*sense of pride*) terhadap bangsa dan tanah air. Dari gambaran di atas, dapat diambil sebuah konklusi bahwa urgensi pembelajaran sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah nasional terlihat dari adanya korelasi yang sangat erat terkait keberadaan peristiwa lokal dalam sejarah nasional Indonesia.

2) Kajian Data Sejarah Soppeng

a) Kajian Umum sejarah Soppeng

Berdasarkan naskah *lontara* Soppeng (Nonci, 2006: 2) Kerajaan Soppeng Adalah sebuah Kerajaan yang berdiri pada Tahun 1261 (Nonci, 2006: 2) merupakan sebuah Kerajaan yang memiliki Sejarah panjang dalam proses pembentukan sistem Kerajaannya. *Addatuang* adalah suatu sistem pemerintahan adat berupa kerajaan zaman lampau di Kabupaten Soppeng sebelum berlakunya sistem Demokrasi seperti sekarang. *Addatuang* adalah suatu sistem pemerintahan yang di dalam-nya dipimpin oleh suatu individu yang menjadi pemegang tampuk kekuasaan tertinggi di Kerajaan Soppeng.

Berdasarkan naskah *lontara* (Nonci, 2006: 2) Kerajaan Soppeng terbentuk pada Tahun 1261 dimulai dari penunjukan *Datu* pertama Kerajaan Soppeng, yaitu *Datu* yang bergelar *To Manurunge Ri Sekkalnyiliq*, *datu* yang di percaya dapat menyelesaikan permasalahan kekeringan panjang selama 7 tahun yang melanda 60 daerah di wilayah Soppeng saat itu, 60 daerah itu meliputi 30 daerah

Soppeng *riaja* dan 30 Daerah Soppeng *rilau*. Tak banyak yang tahu sebelum Kerajaan Soppeng terbentuk telah ada 60 Pemuka masyarakat yang memimpin masing masing 1 wilayah di Soppeng yang di kordinir oleh *lili lili*. berdasarkan cerita naskah *lontara*. Kerajaan Soppeng terbentuk di awali dengan musim kekeringan panjang selama 7 tahun, di masa-masa itu adalah masa yang sangat – sangat berat bagi masyarakat Soppeng, di masa itu hujan menjadi sangat langka, terjadi kelaparan dan huru-hara di mana mana. tersebutlah *Arung Bila* yang kemudian berinisiatif untuk mengumpulkan 30 *arung matoa* dari Soppeng *riaja* dan 30 *Arung matoa* dari Soppeng *rilau* untuk berkumpul dan bermusyawarah atau dalam bahasa bugis *mappasilolongeng* untuk menyatukan pendapat guna menyelesaikan permasalahan pelik di Soppeng selama 7 tahun belakangan.

Singkat cerita saat mereka berkumpul menyatukan pendapat, tiba-tiba seekor burung kakak tua atau *cakkelleq* melintas diatas mereka dengan membawa buah padi yang masih bagus, berinisiatif lah seorang *Arung Bila* dengan mengutus salah satu dari 60 *Arung matoa* untuk mengikuti burung kakak tua tersebut sampai diketahui dimana asal dari buah padi yang masih bagus tersebut. Perjalanan pun dimulai dengan mengikuti burung tersebut, hingga burung tersebut berhenti di sebuah desa yang padi nya masih bagus, dan tak jauh dari sawah tersebut terdapat seorang dengan menggunakan pakaian indah nan bagus sedang duduk di atas batu, orang tersebut bernama Latemmamala. Utusan tersebut pun kembali dan memberi tahu hal ini kepada *Arung Bila*, saat itupun

Arung Bila pun mengatakan bahwa orang tersebut adalah orang yang turun dari langit untuk menyelesaikan permasalahan kita, maka berangkatlah para *matoa* ke *sekkanyiliq* untuk mengangkatnya menjadi pemimpin mereka, berkata *Arung* Bila sudihkah nian *puang* menjadi pemimpin kami?. yang kemudian dibalas oleh *Latemmala* siapa yang akan memperhatikanku di sana menanggung segala keperluanku? *Arung* Bila pun kemudian mengatakan bahwa kamilah yang akan menanggung segala keperluan *puang*. Kemudian berkata lagi *Latemmamala* baiklah asalkan kalian tak berkhianat padaku, saya akan menanggung amanah ini untuk rakyat *Soppeng*. Diangkatlah *Latemmamala* menjadi *datu* *Soppeng* pertama yang kemudian mengambil sumpah di depan rakyatnya di atas sebuah batu (sekarang di namakan *lamumpatue*), isi padi ini tak akan masuk dalam tenggorokanku sampai saya melihat seluruh rakyat *Soppeng* hidup sejahtera. Begitulah sejarah mulai terbentuknya sejarah *Soppeng* yang kemudian ratusan tahun kemudian disebut *Watansoppeng*.

b) Konsepsi *To Manurung* di *Soppeng*

Tradisi atau kultur dalam masyarakat *Soppeng* dapat ditinjau dari berbagai perpektif. Kultur tersebut lahir dari dogma leluhur yang turun-temurun di turunkan baik secara lisan maupun tertulis. Tradisi lisan dan tulisan dijadikan sebagai pegangan hidup dan epik dalam setiap upacara adat. untuk tradisi tulis, dapat ditemukan dalam berbagai *sureq* atau *lontaraq* (naskah kuno) dan disucikan oleh masyarakat adat.

Salah satu literatur yang menjadi acuan utama dan mempengaruhi pola kebudayaan masyarakat Bugis kuno adalah mitologi *La Galigo*. Mitologi *La Galigo* menjadi representasi kepercayaan Bugis masa lampau yang terpatери dalam berbagai prosesi adat seperti tradisi *maddoja bine* (budaya padi sebelum menanam benih), *mattompang Arajang* (membersihkan pusaka), *Mappalili* (pesta tanda dimulainya bertanam padi di sawah) dan tradisi lain yang disucikan.

Dalam adat Bugis, dikenal konsep *To Manurung* atau orang yang turun dari langit. *Manurung* tersebut dianggap sebagai manusia pertama dalam epos Bugis dan terpisah dengan dunia *Dewata* (dunia khayangan). Sehingga, untuk menghubungkan antara dunia langit dan bumi (*Batinglangi* dan *Buriq Liuq*), maka diperlukan perantara. Pada posisi inilah, kebudayaan Bugis mengakui eksistensi sistem gender ketiga (secara keseluruhan empat) yang dikenal dengan sebutan *bissu* atau wanita adam (*wadam*) suci yang dianggap sebagai perantara antara manusia dan dewata.

Pengertian etimologis tentang *To Manurung* pada dasarnya adalah gabungan dari dua buah kata yang berasal dari daerah bugis, yaitu kata “*To*” dan “*Manurung*” dalam hal ini kata “*To*” merupakan hasil perubahan struktur bahasa bugis, khususnya menyangkut penyederhanaan pengucapan kata dasar “*Tau*” artinya orang. Sedangkan kata “*Manurung*” diambil dari kata dasar “turun” yang mendapat tambahan “*ma*”. Turun berarti turun dari atas sedangkan “*ma*” merupakan imbuhan yang menunjukkan tentang keadaan atau sifat suatu pekerjaan. Kata *To Manurung* dengan demikian berarti yang turun dari atas

Dalam sejarah kehidupan suku-suku bangsa Sulawesi-Selatan termasuk Kabupaten tingkat II Soppeng, zaman *To Manurung* umumnya dipandang sebagai fase awal dari peletakan dasar-dasar hidup berpemerintahan, bahkan juga kehidupan sosio-kultural. Dasar-dasar kehidupan tersebut kemudian menjadi tradisi yang secara estafet di wariskan turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya, sampai ke generasi kita sekarang ini.

Datangnya *To Manurung* merupakan awal terbentuknya sistem ketatanegaraan yang lebih teratur dan membentuk sistem politik yang mengantarkan komunitas-komunitas pada kemaslahatan hidup. Sebelum itu manusia hidup secara berkelompok berbentuk komunitas menurut kekerabatan yang dipimpin oleh orang yang tertua, berani dan beribawa disebut *Puang Matoa*. Mereka menjadi kaum dan menempati suatu wilayah tertentu dan menguasai area di sekitarnya.

3) Kajian teori Ilustrasi

a) Tentang Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam kamus *The American Heritage of The English Language*, *illustrate* mempunyai arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi. Menurut museum ilustrasi nasional di Rhode Island, USA, ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan..

Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator. Mengombinasikan pemikiran analitik dan *skill* kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan.

Sepanjang waktu, Ilustrasi telah menjadi sumber dari visualisasi pikiran dan ide dan juga menjadi cara untuk mempengaruhi masyarakat dalam hal keyakinan dan *trend*. Sejarah ilustrasi tidak bisa lepas dari dunia buku, dimana fungsi awal ilustrasi sebagai penjelas atau pendamping sebuah tulisan.

Jejak awal ilustrasi bisa terlihat dari catatan visual di gua, manuskrip abad pertengahan sampai buku-buku dan koran diabad ke 15-18 dengan menggunakan teknik cukil kayu, cetak tinggi, etsa dan litografi. Ilustrasi mengalami masa keemasan saat masa revolusi industri sekitar tahun 1890-1920, dimana penemuan mesin cetak membuat media cetak menjadi media komunikasi utama saat itu. Ilustrasi menjadi elemen penting dalam dunia iklan dan cetak. Kemajuan teknologi memberikan kesempatan bereksperimen kepada para ilustrator dalam hal warna dan rendering. Pada masa perang ilustrasi digunakan sebagai poster-poster propaganda.

Tahun 1920-1950 dunia ilustrasi mengalami kemunduran dengan berkembangnya teknologi fotografi. Industri majalah juga sempat mengalami kemunduran dengan adanya televisi. Tahun 1970 ditandai dengan *flower*

generation, generasi muda saat itu memiliki semangat memberontak, ilustrasi menjadi lebih bereksperimental, konseptual memiliki bentuk yang lebih ekspresif. Dengan berkembangnya dunia komputer tahun 1990-an peran ilustrator sempat mengalami kemunduran dengan adanya *stock art*. Pada akhir tahun 1990 menuju tahun 2000 dunia ilustrasi kembali menjadi populer di dunia desain dan seni rupa. Ilustrator menemukan peran baru di dunia *new media* dan animasi. Ilustrator independen yang memiliki ciri khas menjadi seperti selebriti di dunia seni rupa dan desain. Banyak ilustrator tersebut bekerjasama dengan industri menghasilkan produk-produk yang eksklusif. Julian Opie, James Jean merupakan beberapa nama ilustrator yang cukup dikenal karena karakter visualnya. Julian Opie dikenal dengan gaya ilustrasi digital sederhana. Ilustrasinya menggambarkan profil orang-orang. Berawal dari mengerjakan ilustrasi untuk cover musik sampai menjadi representasi senimandalam kampanye produk rokok. James Jean mengawali kariernya di industri komik. Karakter ilustrasinya dengan tema romantik menjadi *artwork* untuk produk parfum Chanel. Dunia ilustrasi akan terus berkembang dengan banyak bermunculan ilustrator muda, perkembangan teknologi dan media yang memberikan ruang yang luas bagi dunia ilustrasi.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa ilustrasi memiliki karaktersitik sebagai berikut:

Komunikasi; ilustrasi adalah sebuah gambar yang mengkomunikasikan sebuah konsep atau pesan. Ilustrasi juga dapat berupa opini atau komentar terhadap suatu permasalahan.

Hubungan antara kata dan gambar; ilustrasi pada awalnya berfungsi sebagai pelengkap sebuah teks. Interaksi antarteks dan gambar menciptakan sebuah harmoni. Sejalan perkembangan ilustrasi berkembang dan memiliki peran yang lebih luas dari sekedar pelengkap.

Faktor menggugah; komunikasi visual bertujuan membuat kita merasakan sesuatu, membangkitkan emosi, menghadirkan drama. Faktor ini yang membuat orang merasa ada keterikatan dengan ilustrasi dan yang menentukan apakah ilustrasi itu berhasil atau tidak.

Produksi massal dan media cetak; ilustrasi diciptakan dengan tujuan tertentu dan ditempatkan di media untuk memastikan pesan tersebut sampai. Teknik memproduksi memiliki kekurangan dan kelebihan yang memengaruhi tampilan visual dari ilustrasi. Pengaruh warna juga disesuaikan dengan strategi pemasaran.

Display; tidak seperti seni lukisan, ilustrasi tidak untuk dipanjang atau dipamerkan. Terkadang karya asli ilustrasi memiliki perbedaan dengan hasil akhirnya dikarenakan efek cetak dan juga masalah skala. Medium terbaik untuk menikmati ilustrasi adalah di media-media yang diperuntukkan, seperti di media cetak: majalah, buku, dan lain lain dimana keseluruhan konsep visual terlihat secara lengkap.

4) Peran Ilustrasi

a) Ilustrasi Sebagai Alat Informasi

Berawal dari abad ke-19, berkembangnya ilmu pengetahuan dan pendidikan. Ilustrasi dengan bentuk detail, rumit dan garis hitam putih dihasilkan dengan teknik cukil. Ilustrasi digunakan untuk merekam dunia fisik dan intelektual, banyak ditemukan di buku-buku pendidikan, ensiklopedia, dan pengetahuan alam. Ilustrasi digunakan oleh para ilmuwan untuk mendokumentasi dan menjelaskan secara detail subjek yang sedang diteliti, dari kehidupan alam sampai anatomi. Dalam dunia kedokteran ilustrasi medis menghasilkan ilustrasi anatomi dan bedah digunakan untuk tujuan pendidikan dan pelatihan. Ilustrasi jenis ini biasa disebut dengan istilah scientific illustration, bentuk seni untuk kebutuhan ilmu pengetahuan. Merupakan hasil dari representasi dengan diagram dan tingkat akurasi untuk mengomunikasikan semua aspek yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan.

Ilustrasi juga digunakan untuk merekonstruksi suatu kejadian yang merupakan kejadian penting dalam sejarah manusia. Dalam hal ini ilustrasi merupakan hasil kerja sama antara para ahli dan ilustrator, sebuah tampilan dari subjek disiplin dan praktik seni visual. Ilustrasi teknik dapat kita lihat di subjek-subjek yang berhubungan dengan teknologi. Merupakan penjelasan komprehensif tentang pembuatan atau perakitan dengan perhatian utama penjelasan struktur, fungsi dan masalah mekanik. Secara umum, ilustrasi adalah media instruksi yang baik, informasi dapat lebih mudah dicerna ketika disampaikan secara visual.

Ilustrasi bekerja dalam berbagai tingkat, ilustrasi dapat menjelaskan dari hal sederhana hingga; memainkan alat musik, olah raga atau permainan sampai ke hal yang kompleks; teknik pemasangan, struktur arsitektur, dll.

b) Ilustrasi Opini

Peran ilustrasi ini dapat kita lihat didunia editorial, fungsi utamanya adalah menjadi simbiosis dengan jurnalisme yang terkandung dihalaman koran dan majalah. Ilustrasi menjadi media opini pada tema-tema seperti gaya hidup, politik dan isu-isu yang sedang terjadi. Opini politik dalam bentuk humor ataupun satir bermanifestasi menjadi *political cartoon*. Ilustrasi editorial merangsang pemikiran dan perdebatan, menyajikan argumen menimbulkan pertanyaan dan membuat pernyataan provokatif. Dalam tulisan-tulisan dengan tema gaya hidup dalam sebuah majalah, ilustrasi dibuat dalam bentuk ringan dengan tujuan lebih untuk menghibur.

c) Ilustrasi Sebagai Alat Untuk Bercerita

Ilustrasi narasi atau cerita banyak kita temui di buku anak, novel grafis, dan komik. Narasi dalam bentuk fiksi yang banyak mengandung fantasi. Di buku-buku untuk dewasa ilustrasi sering digunakan untuk sampul buku. Ilustrasi di sampul buku berfungsi sebagai kemasan dan *point of sale*.

Komik adalah potrait sebuah cerita melalui ilustrasi yang berkesinambungan. Berawal dari komik strip yang terbit di koran kemudian

berkembang dengan komik-komik dengan tema superhero. Dari tema cerita yang diperuntukan untuk anak-anak dan remaja hingga berkembang menjadi tema yang lebih dewasa dengan bobot cerita yang lebih berat yang disebut dengan istilah novel grafis. Peran ilustrasi sebagai sebuah narasi di sebuah komik memberikan pengertian baru dalam hal jeda dan alur.

Gaya ilustrasi di sebuah narasi tergantung dari genre sebuah tulisan. Hal yang harus diperhatikan dalam membuat ilustrasi dalam sebuah narasi adalah menemukan keseimbangan antara teks dan gambar. Ilustrator harus cermat apakah gambar yang dibuat harus memperlihatkan secara detail bagian dari naskah atau lebih memberi kesan misterius untuk menghasilkan narasi yang menarik. Dialog antara teks dan gambar adalah kunci utama untuk menghasilkan atau menjaga jeda dan alur sebuah narasi.

d) Ilustrasi Sebagai Alat Persuasi

Kekuatan persuasi tidak bisa dianggap remeh, dan ilustrasi selama ini mengambil peran yang besar dalam hal ini. Peran ilustrasi ini terlihat nyata di dunia komersial periklanan. Ilustrasi iklan atau dulu disebut dengan seni komersial berawal dari visual representasi produk-produk rumah tangga. Sekarang ilustrasi dalam dunia iklan dipakai sebagai bagian dari kampanye sebuah produk untuk membangun kesadaran merek sebuah barang atau perusahaan.

Ilustrasi dalam *advertising* direncanakan secara detail. Konsep kampanye sebuah produk menjadi landasan bagaimana ilustrasi akan dibuat. Merencanakan komunikasi agar pesan dari sebuah produk tersampaikan ke audiens. Demografi

audiens menentukan gaya ilustrasi yang tepat untuk menyampaikan pesan. Oleh karena itu, ilustrasi dalam bidang periklanan sangatlah luas. Keanekaragaman yang dibutuhkan sangat bervariasi, dari produk jasa, produk makanan, minuman, pakaian, peralatan rumah tangga, kendaraan, media komunikasi dan teknologi, pariwisata, perbankan dan lain lain.

Penggunaan ilustrasi diberbagai media seperti *outdoor*, cetak dan elektronik memengaruhi bagaimana teknis pembuatan ilustrasi tersebut. Peran ilustrasi sebagai alat persuasi juga dimanfaatkan dalam dunia politik. Sebagai alat propaganda pada masa perang, ilustrasi menjadi sarana efektif menyebarkan pesan.

e) Ilustrasi Sebagai Identitas

Peran ilustrasi juga digunakan dalam konteks pengenalan produk atau perusahaan. Ilustrator bekerjasama dengan desain grafis dalam penempatan ilustrasi di media *below the line*, *packaging*, *point of sale* dan lain lain. Selain sebagai alat untuk *brand recognition*, ilustrasi dapat juga digunakan untuk kepentingan identitas perusahaan atau organisasi. Ilustrasi sering digunakan untuk kebutuhan visual dimana mencerminkan identitas perusahaan. Contoh penggunaan ilustrasi sebagai identitas yang paling mudah terlihat bisa dilihat di logo perusahaan. Banyak logo perusahaan menggunakan ilustrasi untuk mencerminkan produk mereka. Selain itu, ilustrasi juga berperan sebagai proyeksi dari visi, misi budaya perusahaan, memberikan gambaran lebih dalam perusahaan. Bentuk

ilustrasi seperti ini sering dimanfaatkan sebagai elemen interior berupa lukisan-lukisan konsep.

Peran ilustrasi juga banyak digunakan di media retail dan promosi. Ilustrasi memberikan dampak visual terkait dengan informasi dan promosi sebuah produk atau jasa. Ilustrasi sering dimanfaatkan untuk menggambarkan suatu tema yang abstrak seperti produk-produk dari perusahaan keuangan, bank dan lain lain. Kemasan produk merupakan lingkup dimana ilustrasi bisa sangat berperan. Ilustrasi memberikan identitas dan perbedaan dengan kompetitor sejenisnya; membuat sebuah produk lebih menarik sehingga meningkatkan ketertarikan kepada konsumen. Penggunaan ini banyak terlihat di produk produk makanan dan anak-anak. Karakter yang bersifat humor dan menarik dimanfaatkan untuk mempromosikan produk. Beberapa produk makanan memperlihatkan ilustrasi suasana, asal sebuah produk sehingga memberikan kesan atau menekankan kualitas sebuah produk.

Sampul buku seperti juga dengan kemasan produk memberikan bentuk visual yang bisa diasosiasikan dengan isi produk atau tema buku. Pemahaman isi buku sangat penting dalam menentukan visual sampul buku. Cover selain menjadi identitas juga berfungsi sebagai *point of sale* dan strategi pemasaran. Industri musik dari dulu telah identik dengan penggunaan visual yang kreatif. Berbagai aliran musik, dari era pop, rock, dan psikedelik melahirkan bentuk-bentuk visual dalam desain dan ilustrasi yang mencerminkan era tersebut. Keragaman dalam jenis musik dapat ditampilkan oleh kedalaman bahasa visual ilustrasi untuk setiap

genre dengan cara yang inovatif dan segar. Ilustrasi juga menjadi media yang ideal untuk memberi identitas baru kepada musik klasik kontemporer dimana musik tersebut terus direkam ulang dan memiliki berbagai versi.

f) Ilustrasi sebagai Design

Kedekatan hubungan antara desain dan ilustrasi memberi peluang kepada para ilustrator untuk berperan juga sebagai desainer. Beberapa contoh seperti *toki doki* sebuah produk ilustrasi hasil ilustrator Simone Legno. Ilustrasi dengan tema *fashion* diaplikasikan ke dalam produk-produk kaos, tas dan lain lain. Ilustrasi menjadi dasar dalam mendesain produk maupun komunikasi visual lainnya.

5) Kajian teori Animasi

a) Tentang Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. animasi memiliki 3 fitur utama: (1) gambar animasi merupakan sebuah penggambaran; (b) gerakan–animasi menggambarkan sebuah pergerakan; (c) simulasi–animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan digambar atau metode simulasi lain. Dengan adanya software-software pembuat animasi seperti *Adobe Flash, Adobe Director, wift 3D, 3D Studio Ms*, dll, membuat animasi sebagai alat pembelajaran tidak lagi memerlukan keahlian khusus dan biaya tinggi.

Namun jika dibandingkan dengan pembuatan media yang hanya menggunakan gambar statis atau teks, tentu saja membuat animasi lebih memakan waktu dan memerlukan ketrampilan tambahan. Walaupun tampaknya animasi lebih memberikan keuntungan dibandingkan jika kita menggunakan ilustrasi statis, namun penelitian yang membandingkan penggunaan animasi dan ilustrasi statis dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang beragam, sebagian menunjukkan hasil yang positif, namun sebagian justru menunjukkan hasil negatif. Studi meta-analisis oleh Ke, Lin, Ching, Dwyer (2006:2) pada animasi pembelajaran, yang membandingkan hasil-hasil penelitian dalam penggunaan animasi untuk pembelajaran, menunjukkan bahwa rata-rata, kelompok yang menggunakan animasi mengalami peningkatan pembelajaran multi-level sebesar 62%, sementara kelompok yang menggunakan ilustrasi statis mengalami peningkatan sebesar 50% saja.

b) Peran Animasi dalam Pembelajaran

Selama ini animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan. Pertama, untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Animasi ini biasanya tidak ada hubungannya dengan materi yang akan diberikan kepada murid. Fungsi yang kedua adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan.

c) Teknik Animasi

Dalam membuat sebuah animasi diperlakukan teknik khusus, agar animasi yang dihasilkan berkualitas. Teknik tersebut diantaranya :

(a) *Stop Motion Animation*

Animasi dibentuk dari gambar – gambar yang dibuat secara grafis yang kemudian digerakan. Jadi, animasi *stop motion* adalah cara atau teknik yang biasa dipakai untuk menciptakan sebuah animasi. Peralatan yang dibutuhkan hanya kamera foto atau kamera video, tripod atau apapun yang dapat menyangga kamera tepat pada tempatnya, dan paling penting adalah obyeknya.

(b) *Hybrid Animation*

Merupakan teknik membuat animasi dengan cara menggambar manual diatas kertas, kemudian ditransfer ke komputer.

(c) *Digital Animation*

Merupakan teknik membuat animasi dengan murni menggambar di komputer. Peralatan yang digunakan sudah serba digital. Beberapa dari *digital animation* :

(d) *Multi-Sketching*

Merupakan sketsa gambar tangan menggunakan peralatan pen-Tablet atau Digitalizer-Tablet yang di capture langsung menjadi video.

(e) *Cell-shaded Aniimation*

Cellshading atau *ToonShading* yaitu sebuah tipe dari non *photorealisticrendering* yang di desain untuk membuat grafik yang dibuat dari komputer terlihat seperti digambar oleh tangan.

(f) *Onion Skinning*

Teknik dari 2D komputer grafis untuk membuat animasi kartun dengan mengedit movie untuk melihat beberapa frame dalam suatu tampilan. Dalam hal ini animator dapat memutuskan untuk membuat atau merubah sebuah gambar berdasarkan gambar sebelumnya.

(g) *Rotoscoping*

Rotoscoping adalah teknik animasi dimana animator mengambil gerakan nyata suatu dari film, secara frame *by frame*, dan digunakan untuk film animasi. Awalnya, pre-rekaman film *live action*, gambar yang diproyeksikan ke sebuah panel kaca yang beku dan digambar ulang oleh animator. Peralatan proyeksi ini disebut peralatan *rotoscope*, walaupun perangkat ini telah digantikan oleh komputer dalam beberapa tahun terakhir. Dalam industri efek visual, istilah *rotoscoping* merujuk kepada teknik secara manual dalam piringan *live-action* agar dapat dikomposisikan dalam *background* lain.

(h) Animasi *masking*

Animasi *masking* juga merupakan salah satu pengembangan dari animasi *motion tween*. Pada dasarnya, animasi *masking* berarti menutupi objek utama pada suatu layer dengan objek penutup pada layer *Mask* sehingga yang

terlihat adalah objek utama yang tertutupi oleh objek lain tersebut. Sesuai namanya, prinsip animasi *masking* seperti topeng. Animasi ini dapat dilihat pada kasus lampu sorot. Anggap saja objek utamanya adalah rumah dan objek penutup pada layer *mask* adalah sinar lampu sorot jadi yang terlihat adalah sebagian rumah yang terkena sinar lampu sorot, sedangkan bagian rumah lainnya yang tidak terkena lampu sorot tidak akan terlihat. Bentuk *masking* ada tiga macam, yaitu :

❖ *Rectangular*

Masking rectangular merupakan mask berbentuk kotak.

❖ *Elliptical*

Masking elliptical atau elips merupakan jenis *masking* berbentuk elips.

❖ *Freeform*

Masking freeform merupakan *masking* berbentuk bebas sehingga animator bisa berekspresi dan berimajinasi secara bebas.

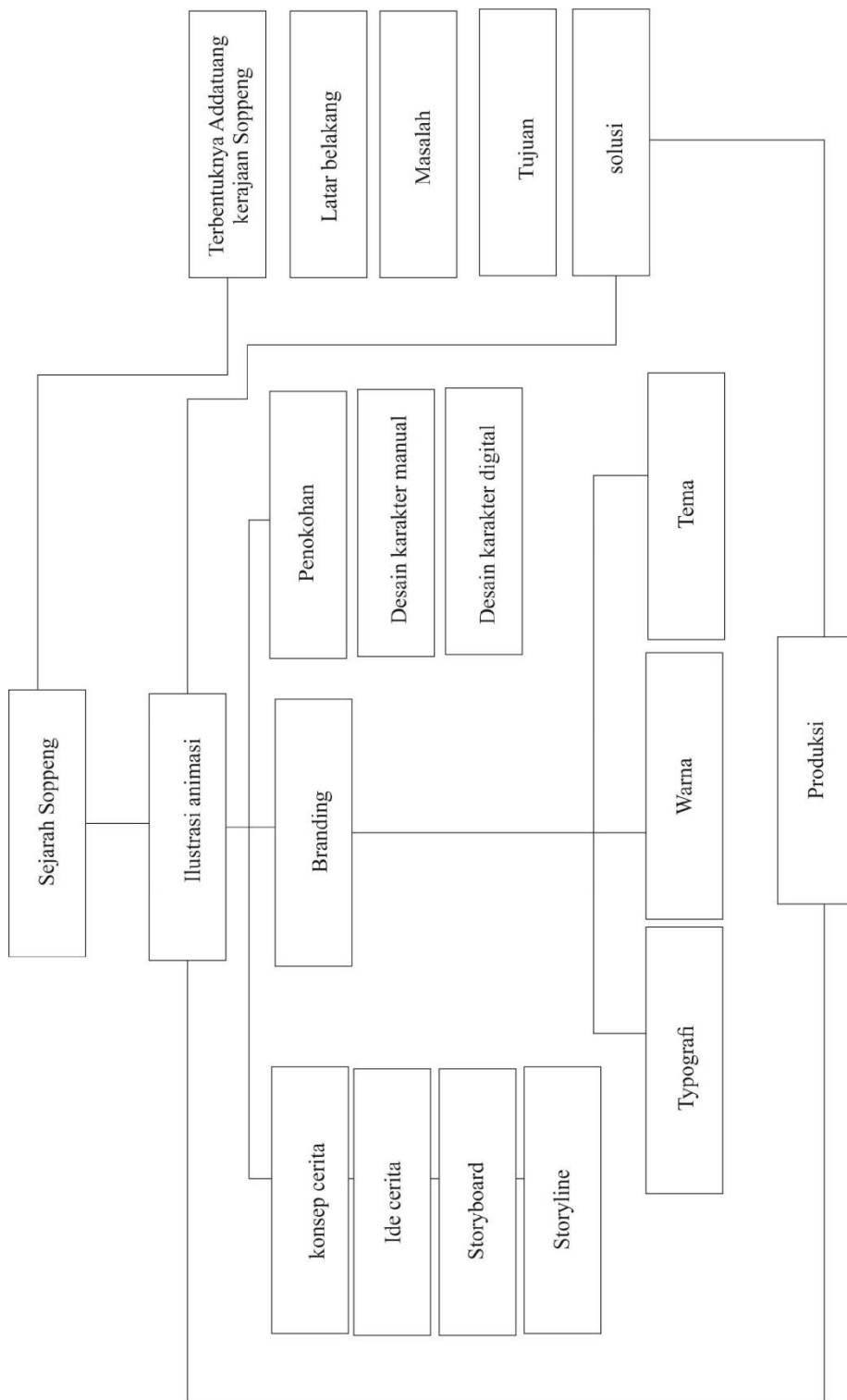
d) **Perkembangan Animasi di Indonesia**

Bagaimana perkembangan animasi di Indonesia sendiri? Pada tahun 1980-an, ada film animasi buatan Indonesia yang jadi serial Televisi yaitu Si Huma yang menjadi favorit anak-anak pada masa itu. Tahun 2004 merupakan sejarah per-animasian Indonesia dengan dibuatnya film cerita panjang animasi

3D oleh studio Kasat Mata Jogja bekerja sama dengan kelompok Visi Anak

Bangsa pimpinan Garin Nugroho.

6) Kerangka berpikir



BAB III

Metode dan analisis perancangan

A. Metode Pengumpulan Data.

1. Teknik / Metode Pengumpulan Data.

Teknik metode pengumpulan data yang saya lakukan adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang saya lakukan ini adalah teknik pengumpulan data berdasarkan proses wawancara yang saya lakukan dilokasi penelitian, wawancara yang saya lakukan adalah wawancara dengan orang-orang yang berkompeten dan mengetahui secara pasti sejarah Soppeng baik itu *antropolog* atau pun dari dinas pariwisata dan kebudayaan Kab.Soppeng. selain itu wawancara juga saya lakukan dengan calon target *audiens* yang saya rencanakan, yaitu wawancara dengan anak-anak sdn 88 Lonrong kelas 4, 5, dan 6, wawancara yang saya lakukan bersama mereka akan lebih terfokus kepada wawancara tentang pengetahuan-pengetahuan mereka tentang sejarah Soppeng dan apa yang mereka minati dalam era saat ini, wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data dari anak-anak ini berupa media penyampaian pesan apa yang tepat untuk mereka.

b. Observasi

Observasi akan dilakukan di Kabupaten Soppeng, observasi ini dilakukan sebagai tujuan untuk memperoleh data dari masyarakat Soppeng dan sekitarnya, observasi akan dilakukan terkhusus di tempat-tempat penting dalam proses pencarian *datu* di masa lalu di Kerajaan Soppeng. Tujuan khusus dari observasi ini adalah untuk mengetahui budaya-budaya yang masih melekat di Soppeng, dan bagaimana wujud budaya masa lalu di Kerajaan Soppeng.

2. Jenis dan Analisis data

a. Analisis Objek/Materi Komunikasi

a) Deskripsi objek karya desain

Berdasarkan naskah *lontara* Soppeng (Nonci, 2006: 2) Kerajaan Soppeng Adalah sebuah Kerajaan yang berdiri pada Tahun 1261 (Nonci, 2006: 2) merupakan sebuah Kerajaan yang memiliki Sejarah panjang dalam proses pembentukan sistem Kerajaannya. *Addatuang* adalah suatu sistem pemerintahan adat berupa kerajaan zaman lampau di Kabupaten Soppeng sebelum berlakunya sistem Demokrasi seperti sekarang. *Addatuang* adalah suatu sistem pemerintahan yang di dalam-nya dipimpin oleh suatu individu yang menjadi pemegang tampuk kekuasaan tertinggi di Kerajaan Soppeng.

Berdasarkan naskah *lontara* (Nonci, 2006: 2) Kerajaan Soppeng terbentuk pada Tahun 1261 dimulai dari penunjukan *datu* pertama Kerajaan

Soppeng, yaitu *datu* yang bergelar *To Manurunge Ri Sekkalnyiliq*, *datu* yang di percaya dapat menyelesaikan permasalahan kekeringan panjang selama 7 tahun yang melanda 60 daerah di wilayah Soppeng saat itu, 60 daerah itu meliputi 30 daerah Soppeng *riaja* dan 30 Daerah Soppeng *rilau*. Tak banyak yang tahu sebelum Kerajaan Soppeng terbentuk telah ada 60 Pemuka masyarakat yang memimpin masing masing 1 wilayah di Soppeng yang di kordinir oleh *lili lili*. berdasarkan cerita naskah *lontara*. Kerajaan Soppeng terbentuk di awali dengan musim kekeringan panjang selama 7 tahun, di masa-masa itu adalah masa yang sangat – sangat berat bagi masyarakat Soppeng, di masa itu hujan menjadi sangat langka, terjadi kelaparan dan huru-hara di mana mana. tersebutlah *Arung Bila* yang kemudian berinisiatif untuk mengumpulkan 30 *arung matoa* dari Soppeng *riaja* dan 30 *Arung matoa* dari Soppeng *rilau* untuk berkumpul dan bermusyawarah atau dalam bahasa bugis *mappasilolongeng* untuk menyatukan pendapat guna menyelesaikan permasalahan pelik di Soppeng selama 7 tahun belakangan.

Singkat cerita saat mereka berkumpul menyatukan pendapat, tiba-tiba seekor burung kakak tua atau *cakkelleq* melintas diatas mereka dengan membawa buah padi yang masih bagus, berinisiatif lah seorang *Arung Bila* dengan mengutus salah satu dari 60 *Arung matoa* untuk mengikuti burung kakak tua tersebut sampai diketahui dimana asal dari buah padi yang masih bagus tersebut. Perjalanan pun dimulai dengan mengikuti burung tersebut, hingga burung tersebut berhenti di

sebuah desa yang padi nya masih bagus, dan tak jauh dari sawah tersebut terdapat seorang dengan menggunakan pakaian indah nan bagus sedang duduk di atas batu, orang tersebut bernama Latemmamala. Utusan tersebut pun kembali dan memberi tahu hal ini kepada *Arung Bila*, saat itupun *Arung Bila* pun mengatakan bahwa orang tersebut adalah orang yang turun dari langit untuk menyelesaikan permasalahan kita, maka berangkatlah para *matoa* ke sekkanyiliq untuk mengangkatnya menjadi pemimpin mereka, berkata *Arung Bila* sudihkah nian *puang* menjadi pemimpin kami?. yang kemudian dibalas oleh Latemmamala siapa yang akan memperhatikanku di sana menanggung segala keperluanku? *Arung Bila* pun kemudian mengatakan bahwa kamilah yang akan menanggung segala keperluan *puang*. Kemudian berkata lagi Latemmamala baiklah asalkan kalian tak berkhianat padaku, saya akan menanggung amanah ini untuk rakyat Soppeng. Diangkatlah Latemmamala menjadi *datu* Soppeng pertama yang kemudian mengambil sumpah di depan rakyatnya di atas sebuah batu (sekarang di namakan *lamumpatue*), isi padi ini tak akan masuk dalam tenggorokanku sampai saya melihat seluruh rakyat Soppeng hidup sejahtera. Begitulah sejarah mulai terbentuknya sejarah Soppeng yang kemudian ratusan tahun kemudian disebut Watansoppeng.

b. Analisis Strategi Komunikasi Visual

Strategi komunikasi dari perancangan ilustrasi sejarah terbentuknya *addatuang* Kabupaten Soppeng ini disampaikan atau divisualisasikan melalui

sebuah ilustrasi animasi yang menarik perhatian target *audiens*, sehingga pesan yang ingin disampaikan melalui perancangan ilustrasi ini bisa tersampaikan dengan baik setelah melihat dan menonton karya ilustrasi animasi ini.

Dengan desain yang menarik maka ilustrasi animasi ini akan lebih diterima dengan baik oleh target *audiens*, dengan perancangan yang menyesuaikan dengan target *audiens* maka penanaman pemahaman sejarah akan lebih mudah diserap oleh calon target *audiens*. Perancangan ilustrasi ini juga akan dibuat sedikit lebih modern tanpa meninggalkan kesan tradisional dari ceritanya, hal ini dilakukan agar wilayah target *audiens* akan lebih luas, dan sejarah Soppeng tidak hanya akan diketahui oleh masyarakat Soppeng saja tapi juga akan dikenal secara luas atau universal.

c. ***Brand identity***

Branding dari perancangan ilustrasi sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng ini akan mempertahankan kesan tradisional dan budaya-budaya yang berlaku dizaman itu. Keaslian cerita yang didapat dari naskah *lontara* tetap akan dipertahankan tanpa mengurangi atau menambah sesuatu yang tidak sesuai dengan isi cerita dari sejarah terbentuknya *addatuang* ini. Keaslian cerita menjadi fokus dari penelitian ini, hal ini dilakukan lantaran sejarah adalah suatu hal yang telah terjadi dimasa lalu, jadi olehnya itu cerita

yang bersumber pada kejadian masa lalu dan pernah terjadi tidak boleh diubah, lantaran hal ini dapat membuat masyarakat bisa menjadi buta akan sejarah.

Jika mengacu pada keaslian cerita yang didapat dari naskah *lontara* Soppeng maka branding atau tema yang akan dibuat akan mengacu pada ceritanya yaitu proses pencarian datu Soppeng guna menyelesaikan permasalahan peceklik panjang selama 7 tahun di Soppeng, karena mengacu pada hal tersebut maka judul yang akan dibuat diperancangan ini adalah “*Tomanurung, sejarah terbentuknya addatuang Kerajaan Soppeng*”

d. **Strategi komunikasi visual**

Strategi komunikasi visual pada perancangan ilustrasi sejarah terbentuknya *addatuang* Kabupaten Soppeng, akan mencakup segala informasi mengenai proses terbentuknya *addatuang* kerajaan Soppeng melalui sebuah visualisasi ilustrasi animasi yang menarik perhatian target *audiens*, sehingga segala informasi yang mencakup hal tersebut dapat diketahui dan penanaman pemahaman sejarah dapat lebih mudah dilakukan.

Dengan pembuatan ilustrasi animasi yang menarik, maka hal ini dapat membuat generasi muda Soppeng lebih tertarik dan memahami sejarahnya sendiri, penanaman pemahaman sejarah akan jauh lebih mudah jika menggunakan media ilustrasi animasi, dengan begitu sejarah Soppeng pun akan terjaga hingga generasi setelahnya, tidak menutup kemungkinan juga ilustrasi ini akan dilihat oleh orang luar Soppeng, mereka akan tertarik dengan sejarah

Soppeng, dan dapat memberi dampak besar akan dikenalnya sejarah Soppeng dengan lebih luas di daerah luar Soppeng.

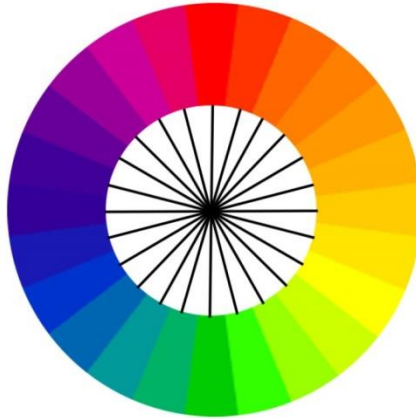
e. **Analisis Warna**

Skema warna akan mengacu kepada tema atau branding yang dilakukan sebagai penekanan ilustrasi animasi. Penerapan warna akan dianalisis sebagai berikut

No	Warna	Makna	Penggunaan Dalam perancangan
1.	Merah	Tampak menonjol, menarik perhatian, tajam, yang dapat memanggil emosi (menggebu-gebu) kekuatan kemahuan dan cita cita	Warna ini digunakan untuk mengkomunikasikan ilustrasi situasi semangat yang penuh emosi, sebuah harapan dan cita cita.
2.	Biru	Warna ini melambangkan perasaan yang mendalam, sifatnya : konsentrasi, kooperatif, cerdas, perasa integrative pengaruhnya : tenang bijaksana , tidak muda tersinggung ramai kawan.	Penggunaan warna pada ilustrasi biasa digunakan pada situasi penggambaran ilustrasi yang penuh dengan ketenangan dan kebijaksanaan.
3.	Hitam	Warna ini melambangkan kehidupan yang terhenti dan karenanya memberi kesan kehampaan, kematian, kegelapan, kerusakan dan kepunahan	Warna ini biasa digunakan dalam penggunaan Ilustrasi yang penuh kekacauan .

4.	Putih	Warna putih, mengkomunikasikan kesegaran, kebersihan, keefektifan, kebenaran, dan kontemporer. Warna putih merefleksikan cahaya dan membuat warna disekitarnya lebih menonjol.	Warna ini biasa digunakan dalam ilustrasi sebagai sterilitas.
5.	Kuning	Menimbulkan kesan mirip dengan warna orange, yaitu ceria, hangat, seperti warna yang dipancarkan matahari dan bahagia.penuh harapan dan mempunyai cita cita setinggi langit	Warna ini biasa digunakan dalam ilustrasi untuk mengkomunikasikan situasi penuh harapan.
6.	Oranye	Dalam ilmu Psikologi warna orange berarti petualangan, rasa percaya diri, pergaulan luas, optimisme, fun & entertaining.	Warna ini sering digunakan dalam ilustrasi untuk mengkomunikasikan situasi penuh tantangan dan petualangan.

Tabel 3.1 Analisis warna



Gambar 3.1 (sumber internet)

f. Analisis Tipografi

Pemilihan jenis huruf pada perancangan ilustrasi ini akan disesuaikan dengan objek cerita dari perancangan ini yaitu budaya dan tradisi, jenis huruf yang dipilih adalah jenis huruf yang indah dan memiliki kesan tradisional dan tentunya dapat dengan mudah dibaca, berikut beberapa alternatif tipografi yang digunakan antara lain :

- Sakkal Majjala

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 -+=:;”’,./!#<>*&@\$()

- Chaparral Pro Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 -+=:;”’,./!#<>*&@\$()

- Vijaya

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 -+=:;''',./?!#<>*&@\$()

- Fresia UPC

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 -+=:;''',./?!#<>*&@\$()\

- Adobe Nask medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 -+=:;''',./?!#<>*&@\$()

- Arno Pro Smbd

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 -+=:;''',./?!#<>*&@\$()

g. **Analisa Media Komunikasi**

Media komunikasi adalah suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Media komunikasi umumnya beragam dan media komunikasi yang digunakan dalam perancangan ilustrasi ini adalah sebagai berikut :

a) Media Ilustrasi

Dalam perancangan ilustrasi sejarah terbentuknya *addatuang* kerajaan Soppeng ada beberapa pertimbangan yang dilakukan dalam memulai perancangan ilustrasi ini, semua itu dilihat dari aspek penonton yang akan dituju, ataupun kebutuhan-kebutuhan yang lain yang akan diperhatikan, beberapa aspek yang akan diperhatikan dalam perancangan ilustrasi animasi sejarah terbentuknya *addatuang* kerajaan Soppeng adalah sebagai berikut :

(a) Aspek penonton

Pada aspek ini, cerita tentang sejarah Soppeng akan diilustrasikan dengan mempertimbangkan aspek yang diminati atau disukai oleh penonton atau target *audiens*, ilustrasi animasi yang dirancang akan dibuat dengan memperhatikan segala hal yang menarik dari segi cerita yang disajikan kepada penonton. adapun informasi yang akan disajikan kepada penonton tentang perancangan ilustrasi ini akan membahas tentang sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng dengan memperhatikan segala hal yang tersebut diatas.

(b) Aspek sejarah dan Budaya

Aspek sejarah dan budaya pada perancangan ilustrasi sejarah terbentuknya *addatuang* ini akan menjadi sebuah pertimbangan terhadap tahapan-tahapan perancangan ilustrasi sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng, informasi sejarah akan diilustrasikan tanpa ada satupun sejarah yang diubah, aspek budayanya pun akan terfokus ke Suku Bugis dimasa lampau agar perancangan ini

dapat memberikan pemahaman sejarah yang baik kepada penonton bukan hanya sekedar hiburan semata.

(c) Aspek Tampilan Ilustrasi

Aspek tampilan ilustrasi adalah aspek yang paling penting dalam perancangan ilustrasi ini, karena untuk menarik perhatian dari calon penonton, tampilan ilustrasi menjadi pertimbangan awal bagi calon penonton untuk melihat sebuah karya ilustrasi animasi, berhubung dengan hal yang telah disebutkan tadi, maka tampilan dari ilustrasi ini akan menggunakan unsur-unsur tradisional dan budaya, yang dapat menjadi nilai lebih atau daya tarik sendiri bagi calon penonton untuk melihat sebuah karya ilustrasi animasi.

h. Analisa Bentuk dan Gaya

Media ilustrasi berupa video animasi memiliki ragam atau gaya perancangan yang bermacam-macam, ada yang berupa *3d* animasi maupun perancangan ilustrasi animasi melalui *motion graphic* yang menggunakan gambar gambar dua dimensi dan dibuat secara lebih menarik, gaya perancangan ini akan disesuaikan dengan target *audiens* atau calon penonton dan yang bisa memenuhi target dari tujuan dari perancangan ilustrasi ini.

i. Analisis SWOT

Dalam proses perancangan ilustrasi sejarah terbentuknya *addatuang* ini salah satunya menggunakan metode analisis SWOT singkatan dari kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*) dan ancaman (*treat.*

Maksud dari analisis ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dari cerita pencarian *datu* Soppeng, untuk digunakan sebagai kekuatan atau ciri khas dari perancangan ilustrasi ini, selain itu akan dianalisis pula kekurangan dari perancangan ini, hal ini untuk membenahi segala kelemahan yang ada pada perancangan ini, selain itu dengan menganalisis segala kelemahan dalam perancangan ini juga dapat meminimalisir segala masalah selama proses perancangan berlangsung. Analisis Swot dijabarkan sesuai dengan yang di bawah ini:

a) Kelebihan (*Strength*)

1. Kekuatannya terdapat pada ide cerita yang tak diubah dari naskah *lontara*'.
2. Media animasi menjadi sesuatu yang baru dalam pembelajaran sejarah bagi generasi muda Soppeng.

b) Kelemahan (*weakness*)

1. Generasi muda Soppeng cenderung tidak tertarik dengan sejarahnya sendiri.

c) Peluang (*opportunity*)


1. Eksplorasi terhadap ilustrasi animasi dapat menarik hati kalangan generasi muda Soppeng.


d) Ancaman (*threat*)

1. Perancangan ilustrasi animasi ini mengangkat sebuah tema yang tidak menarik bagi kalangan generasi muda Soppeng.

j. **Analisa kompetitor**

Adapun kompetitor dari perancangan ilustrasi animasi sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng ini adalah sebagai berikut :

No.	Kompetitor	Penjelasan
1.	<p data-bbox="383 825 574 856">Damar kurung</p> 	<p data-bbox="1023 825 1383 961">Karya animasi ini adalah karya tugas akhir dari Humam jetra M.f</p> <p data-bbox="1023 1024 1383 1434">Animasi ini menceritakan tentang sejarah damar kurung dengan menggunakan penggambaran karakter sesuai dengan ciri khas dari damar kurung tersebut.</p> <p data-bbox="1023 1497 1383 1644">Warna yang digunakan adalah warna biru keunguan.</p> <p data-bbox="1023 1707 1383 1843">Penggambaran visualisasi yang unik dari animasi ini membuat <i>audiens</i> menjadi</p>

		lebih tertarik.
2	<p>Sultan Hasanuddin</p> 	<p>Karya ini merupakan karya dari Muhammad al bisri warna yang dipakai dalam pembuatan film animasi ini menggunakan warna warna yang cerah , selain itu konsep cerita yang dibuat cukup menarik dan terkesan tidak monoton, penggambaran adegan sejarahnya pun meski sedikit dilebih-lebihkan namun dapat memancing emosi penonton.</p>

k. Identifikasi Target Audiens

Sasaran perancangan ditujukan untuk kalangan anak – anak . Berikut karakteristik target audiens:

a) Secara Geografis

(a) Berdasarkan dari wilayah maka target *audiens* akan berfokus kepada wilayah Soppeng secara khusus dan wilayah mancanegara pada umumnya, hal ini dimaksudkan untuk memperkenalkan sejarah Soppeng agar lebih dikenal secara universal.

(b) Berdasarkan iklim target *audiens* akan mengacu pada wilayah daerah tropis.

b) Secara Demografis

(a) Berdasarkan umur

Segmen pasar berdasarkan umur yang akan dituju oleh perancangan ilustrasi ini adalah dari kisaran usia 7 Tahun sampai usia 17 Tahun, hal ini dilakukan lantaran di usia itulah dimana penanaman pemahaman sejarah menjadi sangat penting, karena diusia itulah semangat mereka untuk belajar hal yang baru menjadi sangat tinggi.

(b) Berdasarkan jenis kelamin

Ilustrasi sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng ini dapat dinikmati tak terbatas pada gender artinya ilustrasi ini dapat dinikmati baik pria dan wanita .

(c) Berdasarkan pekerjaan

Telah diketahui bahwa target *audiens* berdasarkan umur dari perancangan ini adalah dari kisaran usia 12-17 tahun jadi olehnya itu maka diputuskan bahwa target *audiens* berdasarkan pekerjaan akan terfokus kepada kalangan-kalangan pelajar tingkatan SD sampai SMA.

(d) Berdasarkan pendidikan

Adapun penetapan kelompok pendidikan yang ditujukan dari perancangan ilustrasi ini adalah dari kalangan-kalangan pelajar SD sampai SMA.

(e) **Berdasarkan agama**

Berdasarkan Cerita dari perancangan ini dan rentan waktu yaitu jauh sebelum agama Islam masuk ke Soppeng dan berdasarkan dari kondisi cerita saat itu yang tak menyinggung agama apapun yang dianut pada masa ini maka target *audiens* berdasarkan agama pada perancangan ilustrasi ini akan lebih difokuskan kepada seluruh agama, artinya dapat dinikmati oleh agama apapun,

(f) **Berdasarkan kelas sosial**

Sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng ini tidak dispesifikasikan untuk dipelajari berdasarkan kelas sosial tertentu artinya semua kalangan bisa menikmati perancangan ilustrasi ini.

c) **Secara Psikografis**

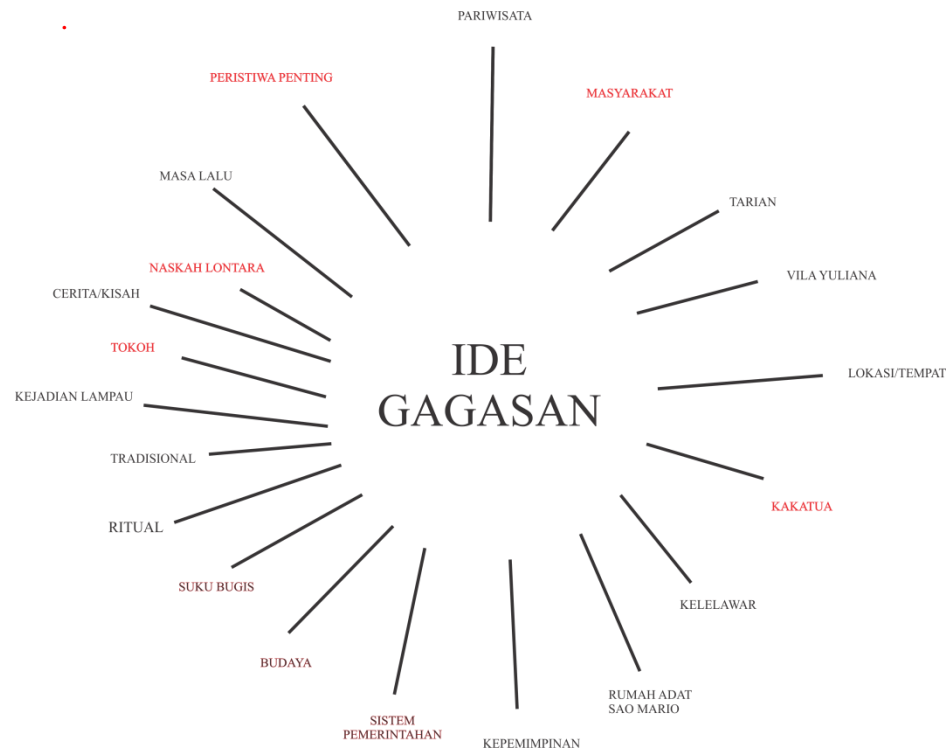
Secara psikografis target *audiens* cenderung memiliki gaya hidup yang cinta akan sejarah .

3. Usulan Solusi

a. Curah Gagasan/*Brainstorming*

Ide Perancangan media ilustrasi animasi Sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng diperoleh dari beberapa data yang telah didapatkan, dimana

masyarakat Soppeng khususnya para pemuda dan anak-anaknya kurang mengetahui sejarahnya sendiri.



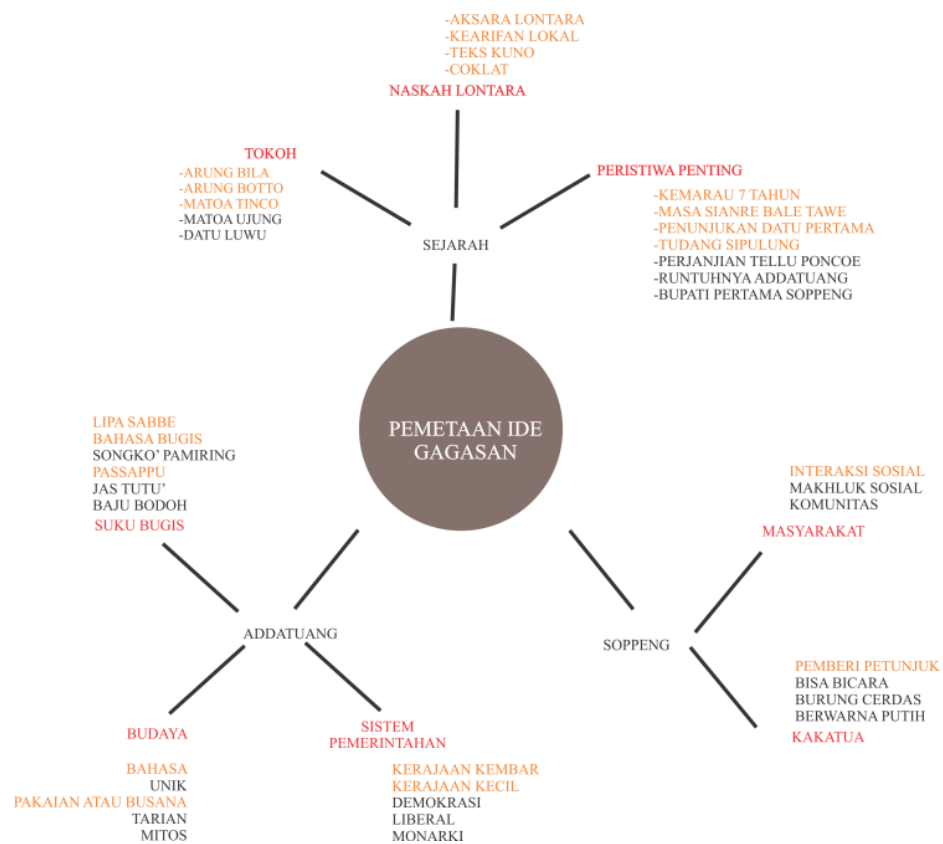
Gambar 3.5 Curah Gagasan/Brainstorming

b. Pemetaan Gagasan/*Mind Mapping*

Sebelum pra perancangan dilakukan terlebih dahulu mengumpulkan gagasan-gagasan mengenai objek perancangan melalui metode *Brainstorming*. Mengumpulkan gagasan dan informasi mengenai media utama dan pendukung,

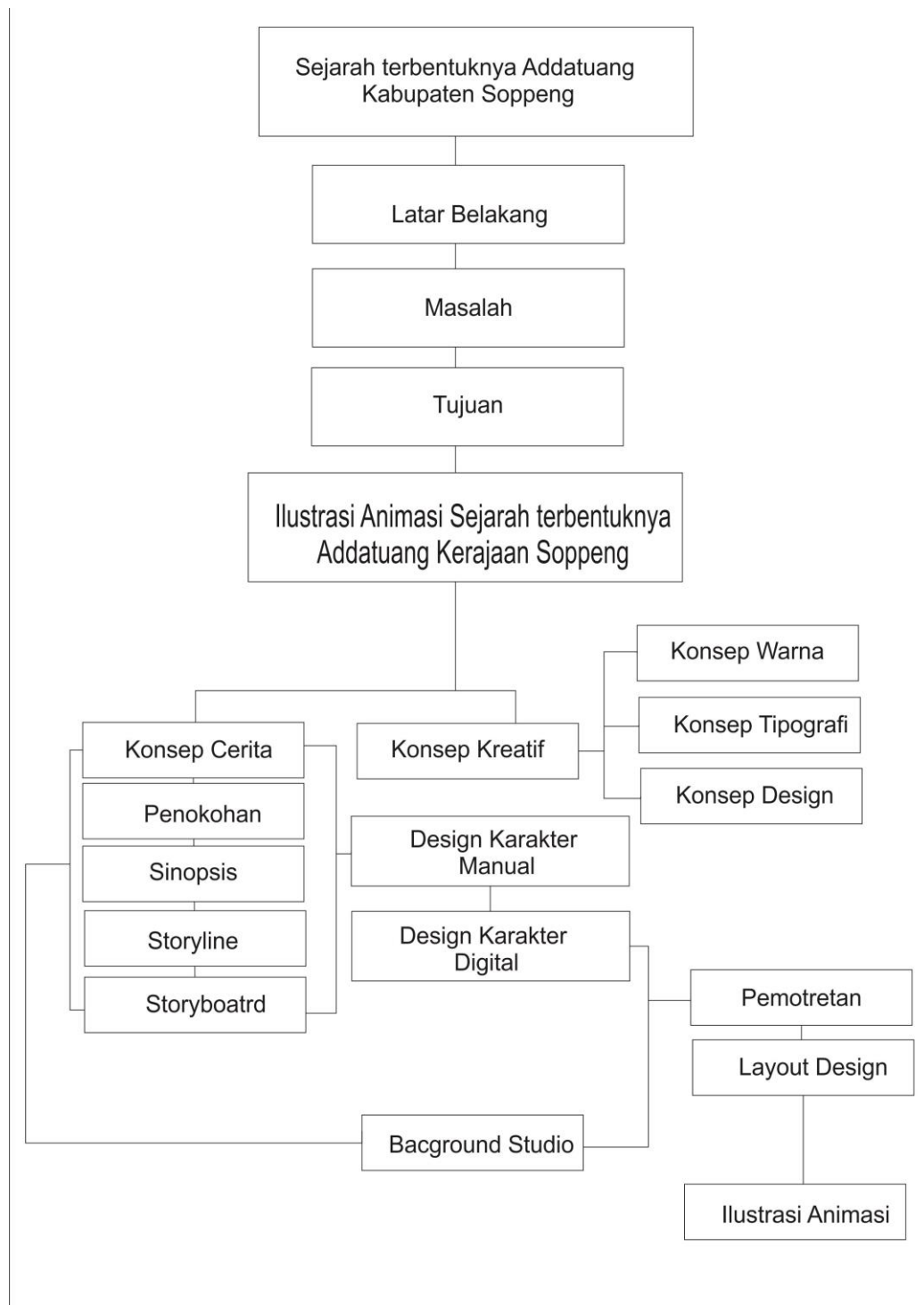
konsep dan visual, serta elemen yang dipertimbangkan dalam perancangan ini, yang kemudian dibentuk kedalam sebuah pemetaan gagasan atau *mind mapping*.

Mind mapping digunakan untuk mengelompokkan hasil dari curah pendapat yang dilakukan, yang dianggap memiliki keterkaitan satu sama lain pada proses perancangan.



Gambar 3.5 Pemetaan Gagasan/*Mind mapping*

4. Skema Perancangan



5. Rincian anggaran perancangan

No.	Keterangan	Biaya
1	Transport	Rp. 400.000
2	Cetak	
	1. Kertas 10 rim (@40.000)	Rp. 400.000
	2. Tinta print 4 warna (@110.000)	Rp. 220.000
	3. Jilid	Rp. 200.000
3.	Sewa ahli :	
	1. Animator	Rp. 500.000
	2. <i>Compositor</i> /editor	Rp. 500.000
	3. Dubing	
	Dubbing narator	Rp. 250.000
	Dubing karakter 1	Rp. 250.000
	Dubing karakter 2	Rp. 250.000
	Dubing karakter 3	Rp. 250.000
	Dubing karakter 4	Rp. 250.000
	Dubing karakter 5	Rp. 250.000
4.	Produksi	
	1. Media utama	Rp. 500.000

	2. Media pendukung	Rp. 350.000
	3. Media promosi	Rp. 300.000
6.	Biaya tak terduga	Rp. 1.000.000
	Jumlah	Rp. 5.620.000

BAB IV

PEMBAHASAN PERANCANGAN DAN HASIL

A. Pembahasan Perancangan

1. Pra Produksi

a) Konsep Desain dan Ide Cerita

Konsep desain yang digunakan dalam perancangan ilustrasi animasi sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng adalah konsep desain yang menjadi inti utama atau fokus utama dalam perancangan ini, fokus utama dalam perancangan ini adalah cerita terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng, yang dimana cerita tersebut diambil dari bagian *lontara* Soppeng. Olehnya penentuan konsep desain dalam perancangan ini adalah konsep desain yang mewakili fokus utama dari perancangan ini, maka dipilihlah konsep desain *lontara* Soppeng, yang penulis yakini mampu mewakili fokus utama dari perancangan ini.

Dalam perancangan ini tak akan pernah lepas dari unsur-unsur perancangan Desain Komunikasi Visual yang mencakup segala hal tentang warna, tipografi, bentuk/gaya, citra dan elemen-elemen desain lainnya yang kemudian dikaitkan dengan ide cerita yang telah dibuat.

Konsep yang digunakan pada perancangan ilustrasi animasi sejarah terbentuknya *addatuang* kerajaan Soppeng, yaitu komunikatif dan kreatif. Sesuai dengan kebutuhan konsumen/target *audiens*. Dan salah satu faktor penting untuk

berhasil menjadi daya tarik dari konsumen/target *audiens* adalah daya tarik visual dan *audio* yang diwakilkan melalui ide cerita/judul yang akan digunakan.

b) Konsep visual

Konsep visual dalam perancangan ini akan dibuat berdasarkan dengan konsep desain *lontara* Soppeng, yang akan mempengaruhi, bentuk/gaya, citra dan elemen-elemen desain lainnya dalam perancangan ini, *lontara* Soppeng yang diyakini oleh kalangan masyarakat bugis Soppeng sebagai sebuah epos atau kitab tuntunan dalam kehidupan masyarakat bugis soppeng, olehnya itu tampilan visual dalam perancangan ini akan didasarkan pada *lontara* Soppeng, yang diwakili dengan tampilan warna yang memiliki kesan masa lalu atau sejarah, hal ini dikarenakan *lontara* Soppeng adalah kitab yang menceritakan tentang kehidupan dan nilai-nilai lokal masyarakat bugis Soppeng dimasa lalu, nilai-nilai lokal inilah yang akan menjadi dasar dalam perancangan ini dan akan berpengaruh juga pada tipografi yang menggunakan font aksara *lontara* dan font karakter *lontara*.

c) Konsep Audio

Konsep audio dalam perancangan ini akan dibuat berdasarkan dengan konsep desain *lontara* Soppeng, olehnya penggunaan audio dalam perancangan ini akan didasarkan pada *lontara* Soppeng, yang akan diwakili dengan penggunaan bahasa yang lebih mudah dipahami oleh masyarakat Soppeng yaitu menggunakan Bahasa bugis, kemudian *backsound* yang digunakan adalah *backsound* yang memiliki *instrument* yang bersifat kedaerahan, hal ini dilakukan untuk

memperkuat kesan dari *lontara* Soppeng itu sendiri, yang memiliki nilai-nilai lokal masyarakat bugis zaman lampau yang kuat.

d) Konsep Tipografi

Pemilihan jenis huruf pada perancangan ilustrasi ini akan mengacu pada konsep desain yaitu *lontara* Soppeng, konsep desain *lontara* Soppeng yang akan disinkronkan dengan Konsep tipografi akan mengambil karakter dari naskah *lontara* Soppeng tersebut, olehnya itu jenis font yang digunakan pun tidak akan lepas dari karakter dari aksara *lontara*, selain itu juga akan dibuat font karakter yang sesuai dengan *lontara* Soppeng, jenis font yang digunakan selain dari font karakter yang akan dibuat antara lain sebagai berikut :

- Sakkal Majjala

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 -+=:;'"./?!\#<>*&@\$()

- Chaparral Pro Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 -+=:;'"./?!\#<>*&@\$()

- Vijaya

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

1234567890 -+=:;''',./?!#<>*&@\$()

- Fresia UPC

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

1234567890 -+=:;''',./?!#<>*&@\$()\

- Adobe Nask medium

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

1234567890 -+=:;''',./?!#<>*&@\$()

- **Arno Pro Smbd**

ABCDEFGHIJKLMNOP**QRSTUVWXYZ**

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

1234567890 -+=:;''',./?!#<>*&@\$()

e) **Konsep Warna**

Warna yang digunakan dalam proses perancangan ilustrasi sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng adalah warna-warna yang telah disinkronkan dengan konsep *lontara* Soppeng yang telah dipilih, konsep desain

lontara Soppeng yang akan disinkronkan dengan konsep warna akan mengambil karakter dari naskah *lontara Soppeng* tersebut, pemilihan warna akan dilakukan sesuai dengan warna yang mewakili *lontara Soppeng*, dan warna yang dapat mewakili konsep desain *lontara Soppeng* adalah warna hitam, kuning, putih, biru dan coklat, ke lima warna ini dinilai mampu mengkomunikasikan pesan *lontara Soppeng* yang telah diangkat. *Lontara Soppeng* yang memiliki ciri khas yaitu erat kaitannya dengan naskah kuno yang dapat di wakili dengan warna coklat yang selama ini identik dengan warna naskah-naskah kuno. Sementara warna hitam adalah warna netral yang dibutuhkan dalam perancangan ini, sementara warna kuning dinilai mampu mewakili keadaan zaman di tahun 1261 karena warna kuning dinilai mampu mewakili sifat berpikir kritis yang erat kaitannya dengan manusia-manusia Bugis masa lampau, dan warna biru dipilih untuk mengkomunikasikan langit di tahun 1261.

f) Konsep Cerita

Konsep cerita dari perancangan ilustrasi ini tak akan pernah mengubah cerita aslinya, cerita yang dibuat adalah cerita asli yang berasal dari naskah kuno *lontara Soppeng*.

g) Sinopsis

Ilustrasi animasi ini akan bercerita tentang sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng. tujuh tahun lamanya Soppeng mengalami musim kekeringan, semua orang kelaparan, terjadi huru-hara di mana-mana, berinisiatiflah seorang *Arung Bila* untuk mengumpulkan 60 *Arung Matoa* yang terdiri dari 30 dari

Soppeng *rilau* dan 30 dari Soppeng *riaja*. Mereka berkumpul untuk menemukan titik temu permasalahan yang terjadi di Soppeng.

h) Storyline

Storyline merupakan kejadian-kejadian yang dirangkai menjadi sebuah cerita yang menarik. Agar proses produksi berjalan dengan maksimal diperlukan adanya sebuah *storyline* pada tahap pra produksi. Berikut adalah *storyline* dari ilustrasi animasi sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng.

Scene 1

- Act 1

Tampilan Latemmamala disebuah desa dengan padi yang masih bagus

Scene 2

- Act 2

Narasi opening

Scene 3

- Act 3.

Suasana diskusi *Arung* Bila dan *Arung* Botto.

Scene 4

- Act 4

Suasana *tudang sipulung*.

- Act 5

Burung kakak tua yang lewat di kerumunan *tudang sipulung* sambil membawa padi.

Scene 5

- Act 6
Sausana kampung yang dilewati.

Scene 6

- Act 7
Di temukannya Latemmala.

Scene 7

- Act 8
Pelaporan tentang ditemukannya Latemmamala.

Scene 8

- Act 9
Menemui Latemmamala untuk memintanya menjadi *Datu* pertama Soppeng.

Scene 9

- Act 10
Pelantikan Latemmamala.

i) Storyboard



SCENE 1

SHOOT

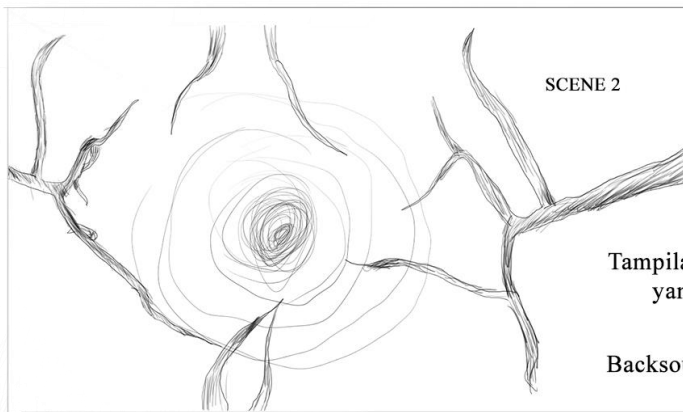
LS TO CU

DESKRIPSI

Tampilan Latemamala sedang duduk diatas batu

AUDIO

Backsound : Cakkelleq Nassabari



SCENE 2

SHOOT

LS CU

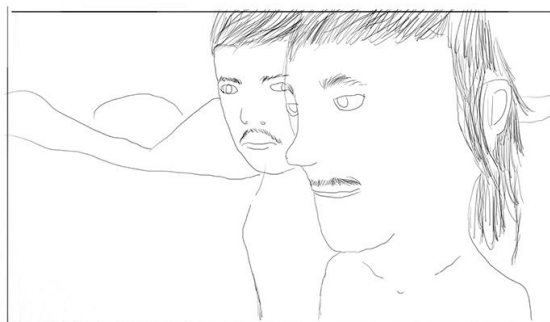
DESKRIPSI

Tampilan Soppeng dimasa lampau yang mengalami paceklik

AUDIO

Backsound : Cakkelleq Nassabari
Suara Narator

SCENE 3



SHOOT

LS. MS. CU.

DESKRIPSI

Percakapan dua Arung Matoa
Arung bila dan Arung botto

AUDIO

Backsound : End of my jouney
Suara Arung Bila dan Arung Botto

SCENE 4

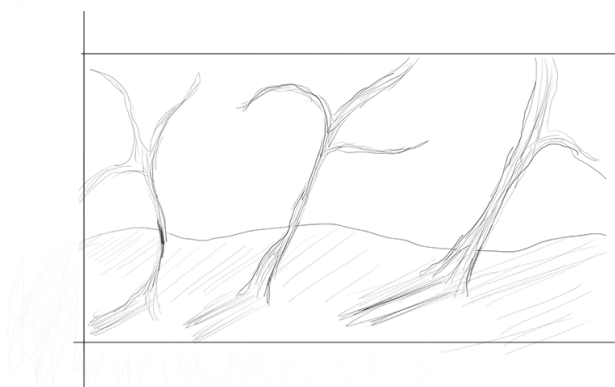


SHOOT
ELS.LS. MS. CU.

DESKRIPSI
dilaksanakannya Tudang Sipulung
saat diskusi berlangsung burung
Kakak tua tiba tiba melintas sambil
membawa padi

AUDIO
Backsound : End of my jouney
Suara Arung bila dan matoa tinco

SCENE 5



SHOOT
ELS. CU.

DESKRIPSI
Matoa Tinco melihat ke sekitar
terlihat semua desa yang dilalui
tampak sama seperti desa nya
yang terkena musim paceklik

AUDIO
Backsound : End of my jouney
Suara Narator

SCENE 6



SHOOT
ELS. CU.

DESKRIPSI

Matoa tinco tiba di sebuah desa yang berbeda dari desa desa yang di temuinya, tak jauh dari tempat di dapati seorang sedang duduk di atas batu

AUDIO

Backsound : End of my jouney

SCENE 7



SHOOT
CU.

DESKRIPSI

setelah Matoa tinco memberi tahu kejadian di sekkanyiliq olehnya itu Arung bila memberi isyarat bahwa hal itu adalah jawaban dari permasalahan Soppeng

AUDIO

Backsound : End of my jouney

SCENE 8



SHOOT
LS.CU.

DESKRIPSI

Arung Bila dan Arung Botto berangkat ke sekkanyiliq untuk mengangkat Latemmamala sebagai datu pertama Soppeng hal ini adalah upaya untuk menyelesaikan masalah Soppeng

AUDIO

Backsound : End of my jouney
Suara Arung bila dan Arung Botto
Suara Narator

SCENE 9



SHOOT

ELS.LS.CU.

DESKRIPSI

Letemmamala di lantik oleh 60 matao yang ada di Soppeng dengan mengambil sebuah sumpah setia di hadapan para matao yang ada di Soppeng

AUDIO

Backsound : End of my jouney

Suara Latemmamala

Suara Narator

j) Skenario

TOMANURUNG

SCENE 1 - EXT - SEKKANYILIQ-SIANG-CAST: LATEMMAMALA

Latemmamala sedang duduk di atas batu di sebuah yang padinya masih sangat bagus seakan tak terpengaruh dengan musim paceklik yang sedang melanda Soppeng

NARATOR

Yanae sure' pappuada tanae ri Soppeng , riwettunna nakennae tawede ri Soppeng petu taung ettana tanae ri Soppeng nakenna tikka tana, bosu temmaka dodding no ri tana Soppeng, marakko taneng tanenge dodding tuo mantaji anre ri tau Soppenge, megani tau malupu na mega toni tau mate nataro alupureng. Temmaka sussana ri wettu ede yaro , yanaro wettu ri tella wettu Sianre bale tawe.

SCENE 2-EXT-SOPPENG-SIANG-CAST: ARUNG BILA, ARUNG BOTTO

**ARUNG BILA DAN ARUNG BOTTO TAMPAK SEDANG MENDISKUSIKAN
MASALAH PACEKLIK PANJANG YANG TERJADI DI SOPPENG SELAMA 7
TAHUN LAMANYA**

ARUNG BILA

magi puang ?

(Menoleh ke arah Arung botto)

ARUNG BOTTO

de ujokkaiki nennia maeloka mapparellu ri idi ndi.

(Berbicara samping Arung bila)

ARUNG BILA

agangare parellu ta namabela ki jokka ku onrongkuhe

ARUNG BOTTO

*Maegani Tau missengi angaccangetta , meloka makkutana
pekkuni cara na papajawi wettu sianre bale tawe sibawa
wettu tikka petu taenge ettana ri tanae ri Si Soppeng .*

ARUNG BILA

Tudang Sipulung!!"

(Muka serius)

ARUNG BOTTO

Tudang Sipulung?

ARUNG BILA

*Denagaga laleng lainge sengadinna ku ikumpului enneng
pulona matoa sappa I pallolongenna yae sarata. Kudenaelo
mabbicara wettu mani bawang naikiya yede esoe iyaga mate
nennia baja na sangadie idi mate, denagaga missengi niga
kadiolo mate nataro alupureng*

ARUNG BOTTO

yaku yatu palena bawang odding ipegau pegauni

SCENE 3-EXT-SOPPENG-SIANG-CAST: ARUNG BILA, ARUNG BOTTO, CAKKELLEQ, EXTRAS 60 MATOA

NARATOR

ipegauni Tudang sipulung ipakkumpului 60 na matoa pole soppeng riaja sibawa Soppeng rilau.

(Suasana tudang sipulung)

ARUNG BILA

Upurennui lo maneng maki jokka ku hede mappasseddi ati ikumpulu pikkiri ta sappai yahe sarata petu taung ettana

(Senang)

NARATOR

Nappakkumpulu maneng ni pikirina 60 na matoa yae engkae de kuro

(Suasana tudang sipulung)

NARATOR

nennia depa gaga nalolongeng pallongeng yaro sarae petua taung ettana

(Suasana tudang sipulung)

ARUNG BILA

(Sedih)

NARATOR

ritengana reppunge cumpa cakkelleq lalo tiwi ase magello ya denengka yita petu taung ettana ri tana Soppeng

ARUNG BILA

Matoa tinco !

MATOA TINCO

iye puang.

ARUNG BILA

*accueri yaro cakkelleq ede tegi tegi lettu narapina muita
tegi assalengna yae ase magelloe*

MATOA TINCO

Iyye puang

(menundukkan kepala)

SCENE 4-EXT-SOPPENG-SIANG-CAST: MATOA TINCO.

NARATOR

*Megani kampong nalalo temmaka pappada mua ri kampong na
nakenna tikka tanah*

**SCENE 5-EXT-SEKKANYILIQ-SIANG-CAST: MATOA TINCO,
LATEMMAMALA**

NARATOR

*narapi ri seddi onrong temmaka gellona asena banna
denalai tikka petu taung ettana .*

NARATOR

*denamabela pole kuro cumpa to tudang ri yasena batue
yanatu riaseng Latemmamala*

NARATOR

*lesuni matoa tinco puangi ri 60 na matoa runtui ase dekku
gello denamabela pole kuro cumpa to tudang ri yasena
batue.*

SCENE 6-EXT-SOPPENG-SIANG-CAST: ARUNG BILA, ARUNG BOTTO, EXTRAS 60 MATOA

ARUNG BILA

yanaro pallolongenna sarata yae petu taung ettana

ARUNG BOTTO

tabe ndi. Magapi ijokka makkai yaro tomanurunge mantaji datu pammulatta ri Soppeng ?

ARUNG BILA

matupi sappaki esso laing jokka makkai yaro to manurunge.

ARUNG BOTTO

takkalaki meddeppungeng ndi yaku nia' madeceng dodding ki mammatu matu.

(Suasana Tudang Sipulung)

NARATOR

Jokkani Arung bila sibawa Arung botto ri sekkanyiliq makkai Latemmala mantaji datu pamulanna ri Soppeng.

SCENE 7-EXT-SEKKANYILIQ-SIANG-CAST: ARUNG BILA, ARUNG BOTTO, LATEMMAMALA

LATEMMAMALA

Aga parellu ta maneng namabela ki jokka maneng kuhe

ARUNG BILA

tabe puang iya Arung bila naye sudeppeku Arung Botto akkattaku jokka ku manye meloka makkaki mantaji datu pamulangna ri Soppeng.

LATEMMAMALA

*yaku uselai yae kampakku nappa mantaji datu ri Soppeng
igana pagenne parelluku sibawa ananaku ri Soppeng matu.*

ARUNG BOTTO

idi maneng pagenne i parellu ta ri Tana Soppeng

LATEMMAMALA

*Yaku makkutu lo maka mantaji datu ri Soppeng narekko ri
wettu na uparentana tanae ri Soppeng de muabboko pole ku
iyya ri esso ri monri*

ARUNG BILA

iye puang akkatening jancikku.

**SCENE 8-EXT-SOPPENG-SIANG-CAST: ARUNG BILA, ARUNG BOTTO,
EXTRAS 60 MATOA**

NARATOR

*Yakkani Latemmala mantaji datu Ri Soppeng , ri yasena
batu lamumpatue nappa mebbu Sempa*

LATEMMAMALA

*denattama yae isena asede ri tigeroku rekko ri lalengna
uparentana tanae ri Soppeng iruntu ka marecu nennia
makella kella.*

(memegang setangkai padi)

k) Sasaran Target Audiens secara spesifik

Sasaran perancangan ditujukan untuk kalangan anak-anak. Berikut

karakteristik target *audiens*:

a) Secara Geografis

(a) Berdasarkan dari wilayah maka target *audiens* akan berfokus kepada wilayah Soppeng secara khusus dan wilayah mancanegara pada umumnya, hal ini dimaksudkan untuk memperkenalkan sejarah Soppeng agar lebih dikenal secara universal.

(b) Berdasarkan iklim target *audiens* akan mengacu pada wilayah daerah tropis.

b) Secara Demografis

(a) Berdasarkan umur

Segmen pasar berdasarkan umur yang akan dituju oleh perancangan ilustrasi ini adalah dari kisaran usia 12 tahun sampai usia 17 tahun, hal ini dilakukan lantaran di usia itulah dimana penanaman pemahaman sejarah menjadi sangat penting, karena di usia itulah semangat mereka untuk belajar hal yang baru menjadi sangat tinggi.

(b) Berdasarkan jenis kelamin

Ilustrasi sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng ini dapat dinikmati tak terbatas pada gender artinya ilustrasi ini dapat dinikmati baik pria dan wanita.

(c) Berdasarkan pekerjaan

Telah diketahui bahwa target *audiens* berdasarkan umur dari perancangan ini adalah dari kisaran usia 10-17 tahun jadi olehnya itu maka diputuskan bahwa target *audiens* berdasarkan pekerjaan akan terfokus kepada kalangan-kalangan pelajar tingkatan SD sampai SMA.

(d) Berdasarkan pendidikan

Adapun penetapan kelompok pendidikan yang ditunjukkan dari perancangan ilustrasi ini adalah dari kalangan-kalangan pelajar sd sampai sma.

(e) **Berdasarkan agama**

Berdasarkan cerita dari perancangan ini dan rentan waktu yaitu jauh sebelum agama Islam masuk ke Soppeng dan berdasarkan dari kondisi cerita saat itu yang tak menyinggung agama apapun yang dianut pada masa ini maka target *audiens* berdasarkan agama pada perancangan ilustrasi ini akan lebih difokuskan kepada seluruh agama, artinya dapat dinikmati oleh agama apapun,

(f) **Berdasarkan kelas sosial**

Sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng ini tidak dispesifikasikan untuk dipelajari berdasarkan kelas sosial tertentu artinya semua kalangan bisa menikmati perancangan ilustrasi ini.

c) **Secara Psikografis**

Secara psikografis target *audiens* cenderung memiliki gaya hidup yang cinta akan sejarah .

2. Tahap Proses Kreatif

a. Desain Karakter dan *Bacground*

Konsep karakter dalam perancangan ini akan dibuat dengan memperhatikan berbagai data yang telah didapat, namun dalam hal ini kendala dalam penentuan konsep desain karakter sedikit terkendala lantaran tak ada nya data foto atau

gambar yang bisa digunakan untuk menggambarkan wujud atau rupa dari tokoh-tokoh penting dalam cerita ini, yang didapat hanya beberapa info-info mengenai kewibawaan-kewibawaan tokoh tersebut, namun juga tak ada penggambaran jelas mengenai bentuk tubuh dan wajah mereka. Perancangan desain karakter dalam perancangan ini akan menggunakan gaya semi realis, atau semi cartoon, hal ini untuk menggaet target *audiens* pelajar di Soppeng, selain itu gaya semi realis juga memberi kesan kuno.

Olehnya itu dalam konsep penentuan karakter ini akan digunakan desain karakter yang sesuai dari data yang telah didapat, penentuan tentang bentuk busana juga akan memperhatikan data yang telah didapat. Pembagian dalam perancangan desain karakter dibagi dalam beberapa tahap sebagai berikut :

a) **Desain Busana**

Penentuan desain busana dibagi menjadi dua yaitu desain busana untuk para *matoa* dan untuk *datu* pertama Soppeng *Latemmamala*. . hal ini dilakukan karena berdasarkan data yang telah didapat *Latemmamala* adalah utusan dari Kerajaan Luwu yang dikirim ke Soppeng.

Penentuan desain busana untuk para *matoa* ditentukan berdasarkan hasil dari akumulasi data yang telah didapat dari wawancara dengan tokoh saksi hidup di zaman jepang yaitu nenek penulis sendiri, mengatakan bahwa busana yang dipakai di zaman jepang yang jauh setelah tahun 1261 hanya menggunakan sebuah sarung yang ditenun sendiri sampai beberapa bulan, setelah data itu, penulis kemudian berusaha mencari data kembali bagaimana busana orang-orang Soppeng

di tahun 1261 namun hasil yang penulis dapatkan nihil, olehnya itu untuk memperoleh data yang sangat dibutuhkan maka penulis mengambil data dari daerah tetangga Soppeng yaitu Bone, Penulis pun mengambil referensi dari Arung Palakka yang hidup ditahun 1660 keatas beda 400 tahun dari masa penunjukan *datu* pertama Soppeng, dimana ilustrasi yang beredar *Arung* Palakka digambarkan tidak memakai baju, oleh-nya itu dalam perancangan bentuk busana para *matoa*, penulis gambarkan para *matoa* tidak memakai baju dan untuk memberi kesan supaya identitas Bugis tetap ada maka penulis pertahankan *lipa sabbe* menjadi busana satu satunya para *matoa*.



Gambar 4.10 Refrensi lipa sabbe yang digunakan

Kemudian desain busana Latemmamala yang sengaja dipisahkan lantaran busana latemmamala terpengaruh dari busana kerajaan Luwu hal ini dikarenakan berdasarkan hasil wawancara, Latemmamala adalah utusan dari kerajaan Luwu, kendala dalam proses penentuan busana Latemmala ini adalah sama seperti

penentuan busana para *matoa*, yaitu tidak didapat-nya data bagaimana baju yang dipakai oleh orang-orang di tahun 1261, oleh-nya itu sayapun mengambil refrensi dari beberapa pementasan *lagaligo* yang fokus utamanya di Kerajaan Luwu, dimana kebanyakan ilustrasi busana yang dipakai oleh kerajaan luwu dalam pementasan-pementasan tersebut adalah baju yang tipis dan memakai *passappu* dikepalanya, hal ini pun kemudian penulis tiru dalam penentuan busana latemmamala.

b) Desain *background* atau *Landscape* lokasi

Perancangan Desain *Background* pada perancangan ilustrasi animasi ini didasarkan pada akumulasi data yang penulis dapatkan. Perancangan desain *background* merupakan hasil dari data yang didapatkan di naskah *lontara* Soppeng, dimana didalam naskah *lontara* Soppeng telah dijelaskan 2 tempat utama dalam proses terbentuknya sistem *addatuang*, yaitu Sekkanyiliq yaitu merupakan sebuah daerah yang memiliki sawah yang masih bagus berbeda dengan daerah sekitarnya yang gersang dan kering, kemudian tempat selanjutnya adalah Soppeng yaitu daerah pusat dari Kerajaan Soppeng zaman lampau, yang memiliki karakteristik kekeringan dan tak ada satupun tanaman yang bisa bertahan di musim kemarau panjang 7 tahun lamanya ditanah Soppeng tersebut.

c. **Konsep dan strategi kreatif**

Tujuan dari penulis dari perancangan ini adalah membuat sebuah media penyampai pesan untuk mengkomunikasikan sebuah pemahaman sejarah kepada generasi-generasi muda Soppeng, dibuat juga berdasarkan dari target *audiens* yang akan dituju, maka untuk mengkomunikasikan hal tersebut maka diangkat sebuah konsep desain yang secara garis besar mampu mewakili seluruh cerita dan unsur budaya dari kisah yang didapat dari naskah *lontara*.

Berdasarkan hasil pengamatan dimana generasi muda Soppeng cenderung tak terlalu tertarik untuk mempelajari sejarah maka dibuatlah sebuah konsep cerita yang dapat menarik perhatian generasi muda Soppeng, konsep yang penulis maksud adalah penggambaran-penggambaran adegan yang mengkomunikasikan tentang budaya masyarakat Soppeng zaman dulu yang menyelesaikan masalah dengan cara *tudang sipulung*. Hal-hal yang menarik dari cerita yang didasarkan pada naskah *lontara* yaitu *tudang Sipulung* akan diangkat menjadi sebuah keunikan dan keunggulan dari kisah pencarian *datu* ini dan akan menjadi pembeda dari kisah yang hanya bisa dibayangkan melalui sebuah teks-teks di dalam naskah *lontara*. Kisah-kisah yang menarik itu pun akan menjadi kekuatan atau kelebihan dari penyampaian pesan dari perancangan ini.

d. Konsep dan strategi Media

Media yang digunakan dalam perancangan ini terbagi menjadi tiga yaitu media utama, media pendukung dan media promosi.

a) Media utama

Media utama adalah berupa ilustrasi animasi yang berisikan kisah yang didapat langsung dari naskah *lontara*. Ilustrasi animasi ini akan dibuat semenarik mungkin dengan memanfaatkan atau memberi sebuah penekanan pada kisah-kisah yang menarik yang didapat dari naskah *lontara*. Cerita yang dibangun adalah cerita yang datanya didapatkan dari naskah *lontara* Soppeng.

b) Media pendukung

Media pendukung dari perancangan ilustrasi animasi ini adalah sebuah *packaging* untuk menyimpan cd atau dvd dari ilustrasi animasi ini, selain itu akan dibuat pula sebuah buku petunjuk yang berisi penjelasan-penjelasan yang ada dalam video ilustrasi animasi ini, tentang kisah yang didapat dari naskah *lontara* dan unsur-unsur visual yang dimasukkan dalam perancangan.

c) Media Promosi

Media promosi dalam perancangan ilustrasi ini sendiri akan berupa *visual merchandise* yang terdiri atas gantungan kunci, baju dan buku catatan kecil, selain itu media promosi lain akan dilakukan adalah sebuah brosur dan spanduk-spanduk yang mengkomunikasikan isi dari perancangan ini.

3. Tahap Produksi

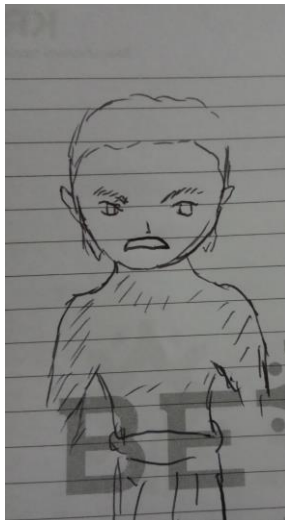
a. Tahap Sketsa Karakter

Tahap sketsa karakter adalah tahap awal dimulainya perancangan ini, dimana sebelum menentukan karakter, terlebih dahulu *disketch* untuk menentukan

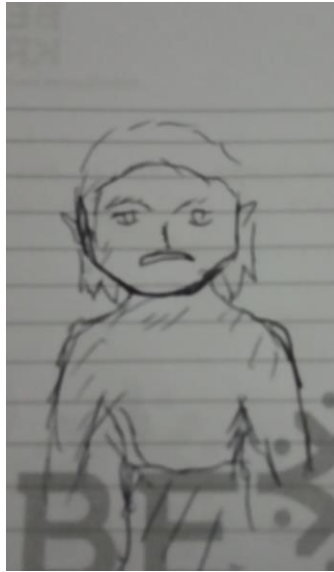
bagaimana karakter nanti yang akan dibuat. Dibawah ini adalah sketsa-sketsa karakter yang telah dibuat:



Gambar, 4.11 Sketsa Latemmamala



Gambar, 4.12 Sketsa Arung Bila



Gambar, 4.13 Sketsa *Arung Botto*



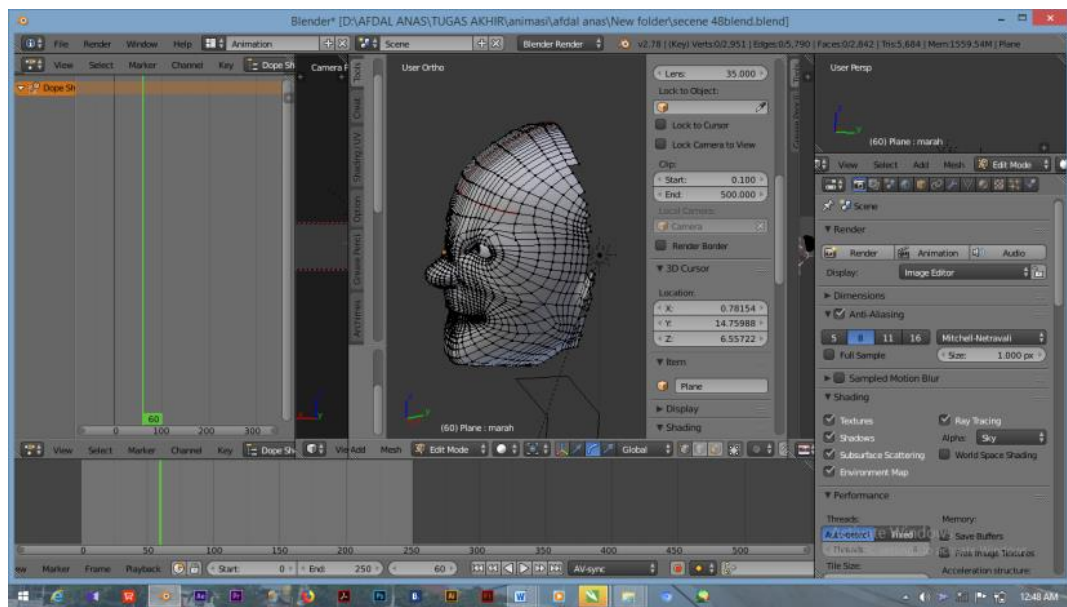
Gambar, 4.14 Sketsa *Matoa Tinco*

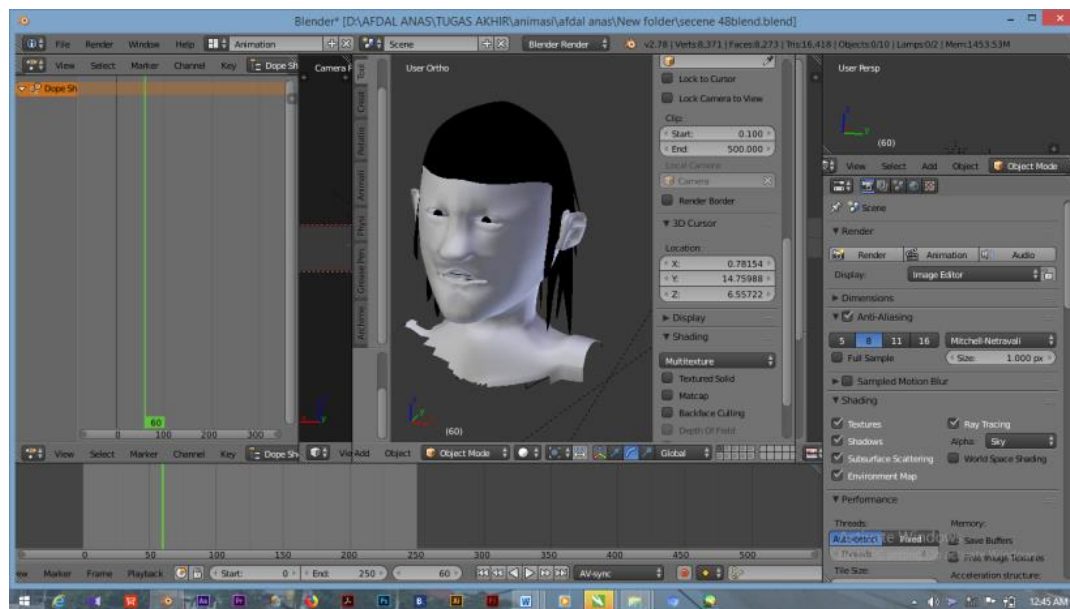
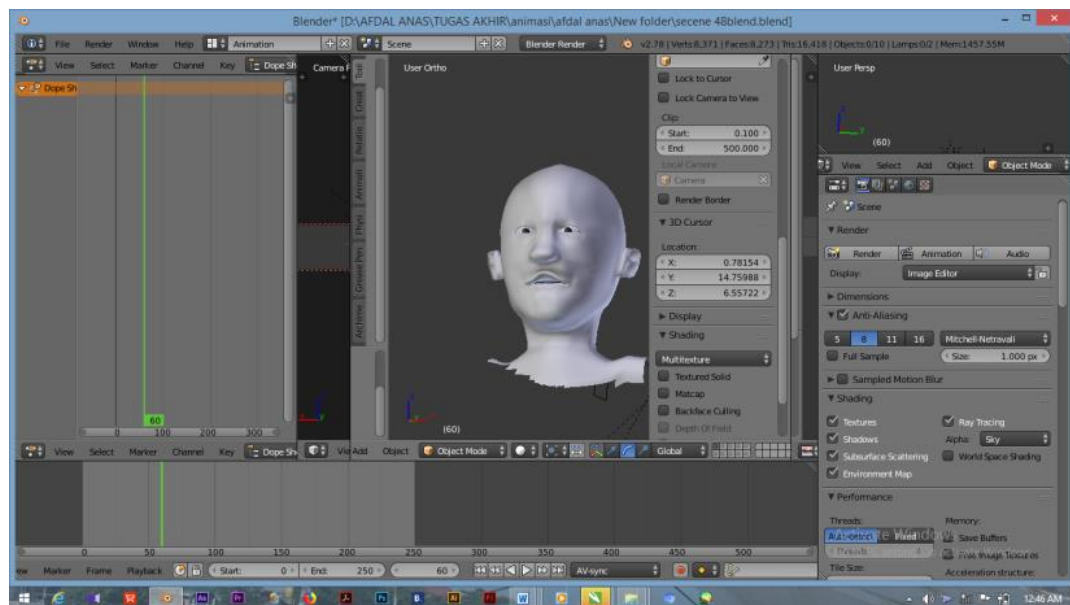


Gambar, 4.15 Sketsa Kakak tua

b. Pembuatan *Modeling 3d*

Pembuatan *Modeling 3d* dilakukan diaplikasi *blender*, sebuah aplikasi animasi yang berasal dari Belanda, berikut proses pembuatan *modeling 3d*:





Gambar 4.16.,4.17,4.18 Pembuatan *modeling 3d*

c. Finalisasi Desain Karakter

Dibawah ini adalah desain-desain karakter yang telah dibuat.

a) Latemmamala



Gambar 4.19. Latemmamala

b) Arung Bila



Gambar 4.20 Arung Bila

c) Arung Botto



Gambar 4.21. Arung Botto

d) Matoa Tinco



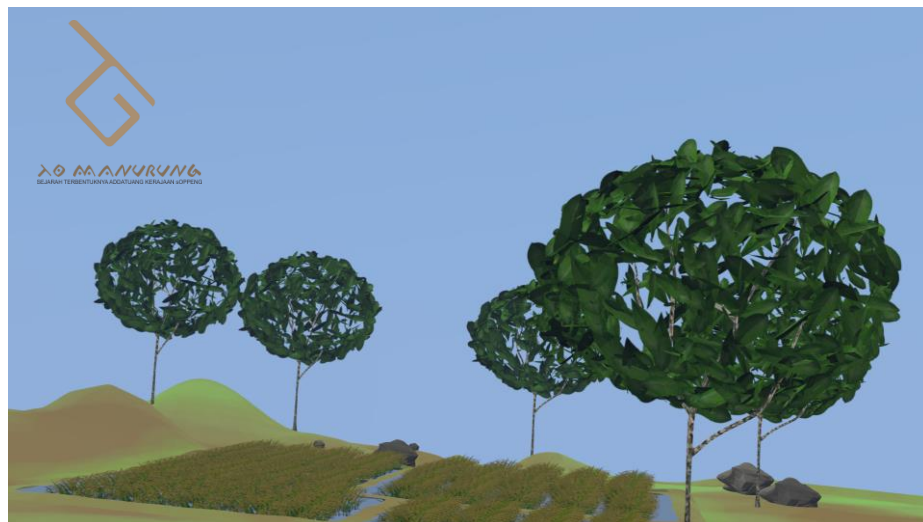
Gambar 4.22 *Matoa Tinco*

e) Kakak Tua



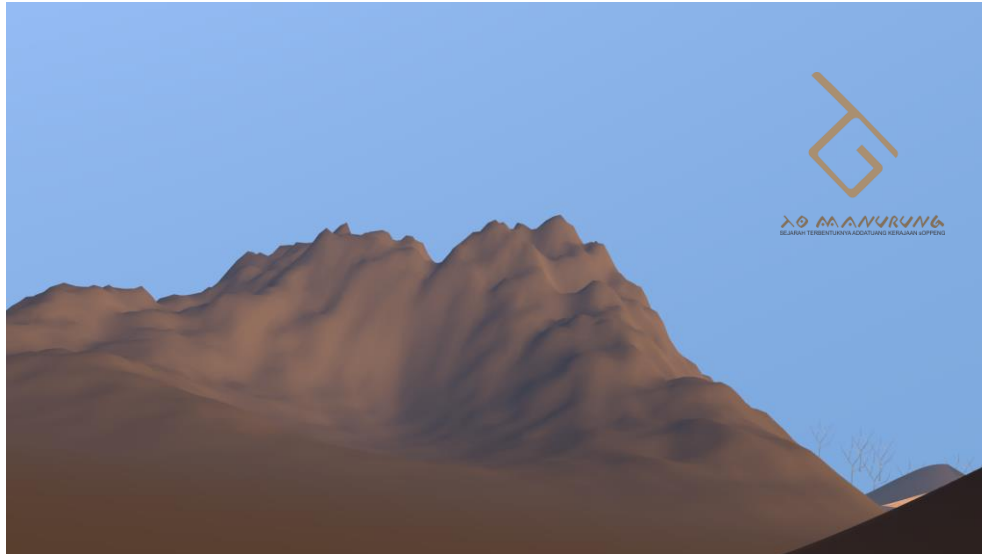
Gambar 4.23 Burung Kakak Tua

f) Sekkanyiliq



Gambar 4.24 Sekkanyiliq

g) Soppeng 1261



Gambar 4.25 Soppeng 1261

e. Dubing Karakter

Dubing karakter adalah proses pengisian suara pada animasi, hal ini bertujuan untuk membuat animasi tampak bercerita, dibawah ini adalah proses dubing yang telah dilakukan:



Gambar 4.26 proses dubing karakter



Gambar 4.27 proses Dubing karakter

f. Pembuatan Logo

Pembuatan logo dimaksudkan untuk memberi simbol atau branding pada ilustrasi animasi yang telah dibuat, dibawah ini adalah proses pembuatan logo:



Gambar 4.28 Sketsa Proses Pembuatan Logo



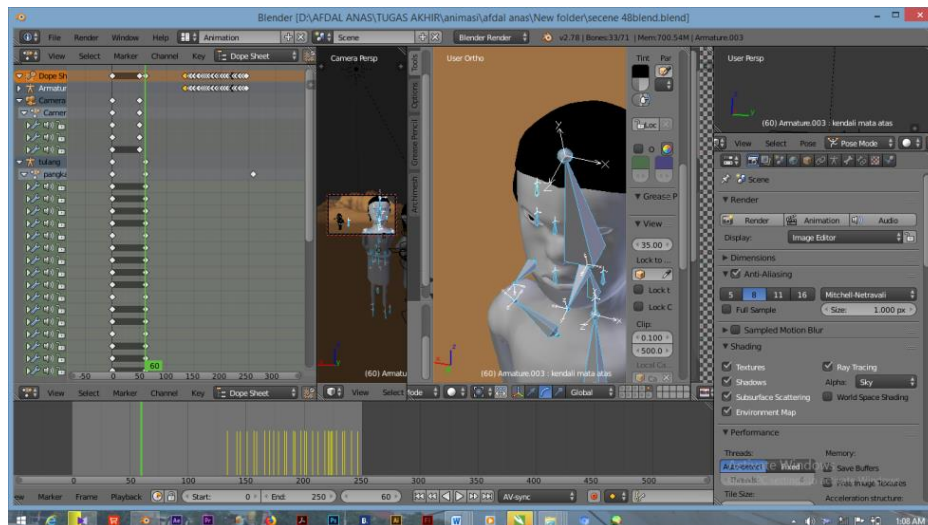
Gambar 4.29 Sketsa Pembuatan Logo



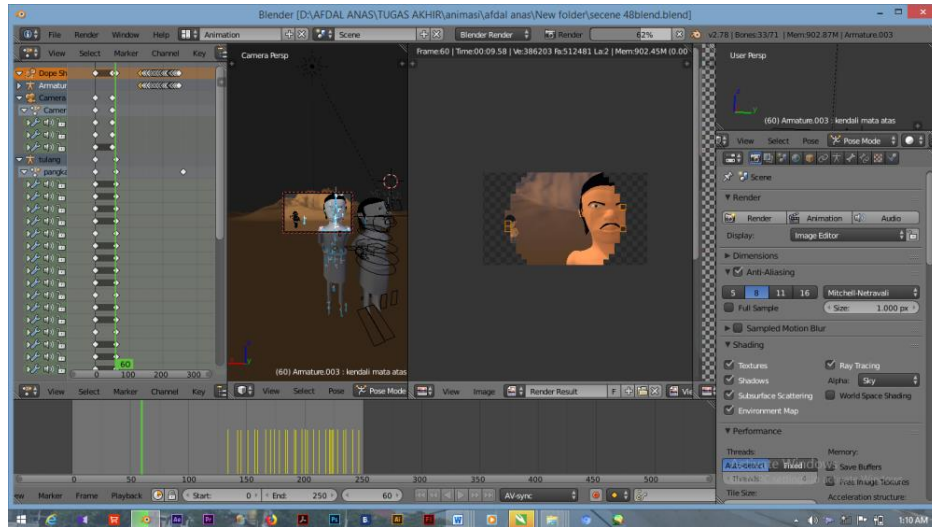
Gambar 4.30 Hasil Pembuatan Logo

g. Proses animasi dan *render*

Proses animasi adalah tahap, menggerakkan karakter yang telah dibuat, proses *render* adalah proses untuk menjadikan pergerakan karakter yang telah dibuat menjadi lebih hidup, berikut proses animasi dan *render*:



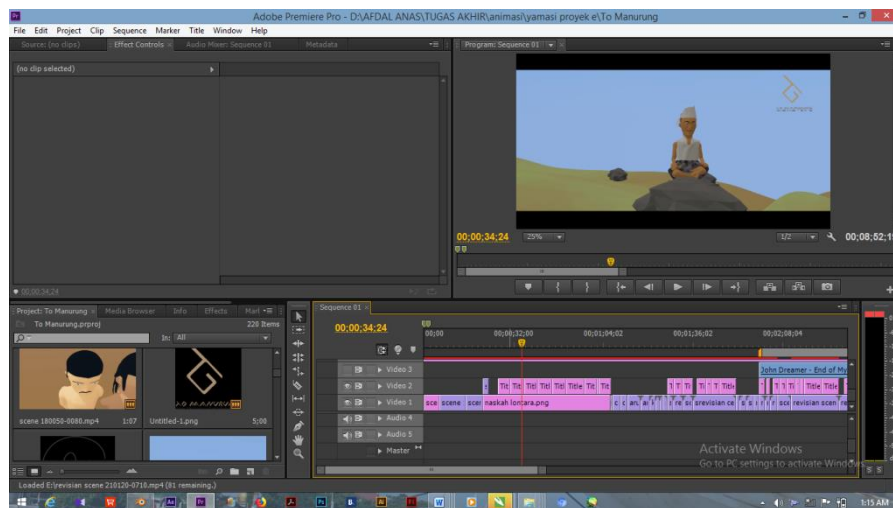
Gambar 4.31 Proses Animasi



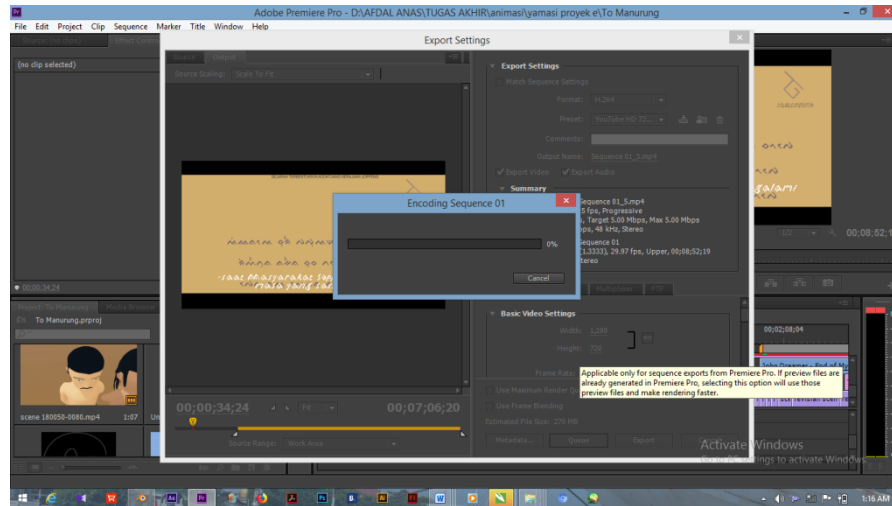
Gambar 4.32 proses Render

h. Tahap finalisasi

Tahap finalisasi adalah tahap penggabungan video yang telah dibuat di aplikasi *blender* untuk disatukan menjadi satu video, dibawah merupakan proses finalisasi:



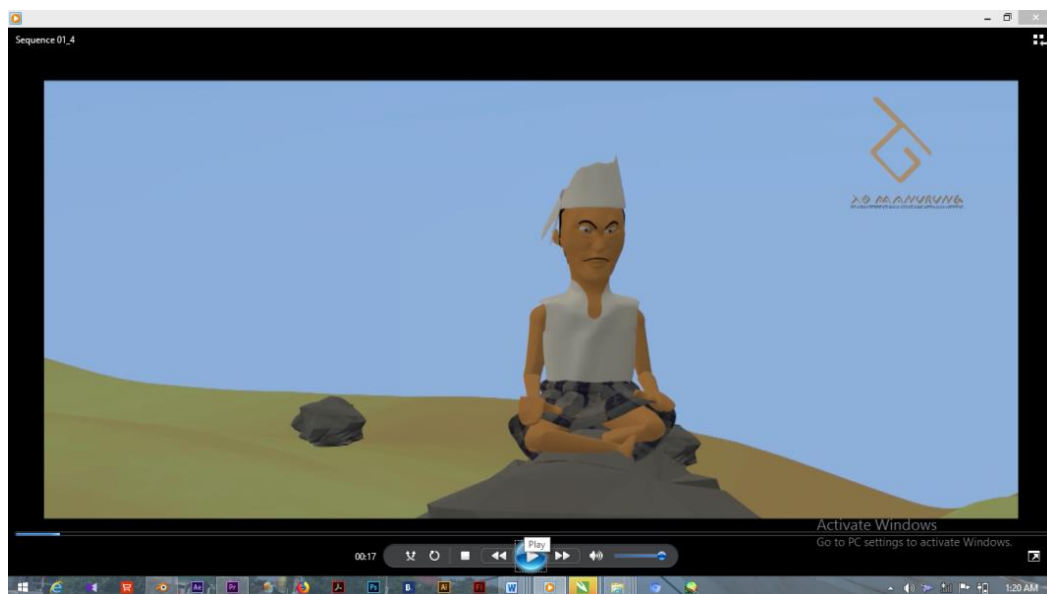
Gambar 4.33 proses penggabungan video di *Adobe Premiere*



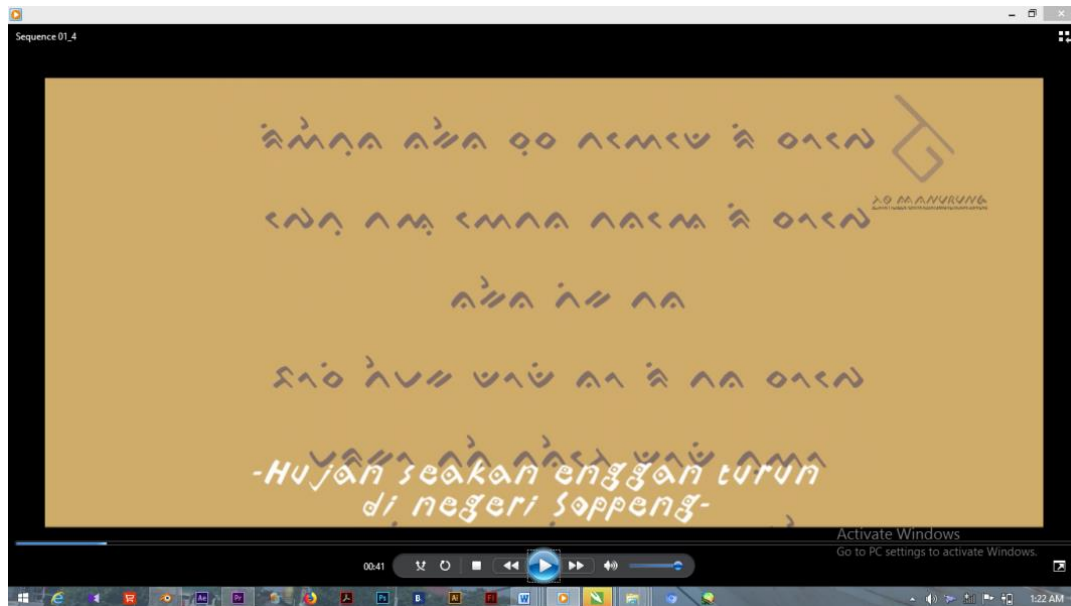
Gambar 4.34 Tahap finalisasi di *Adobe premiere*

i. Media Utama

Media utama dari perancangan ini berbentuk video. berikut sedikit lampiran lampiran adegan dari perancangan ini



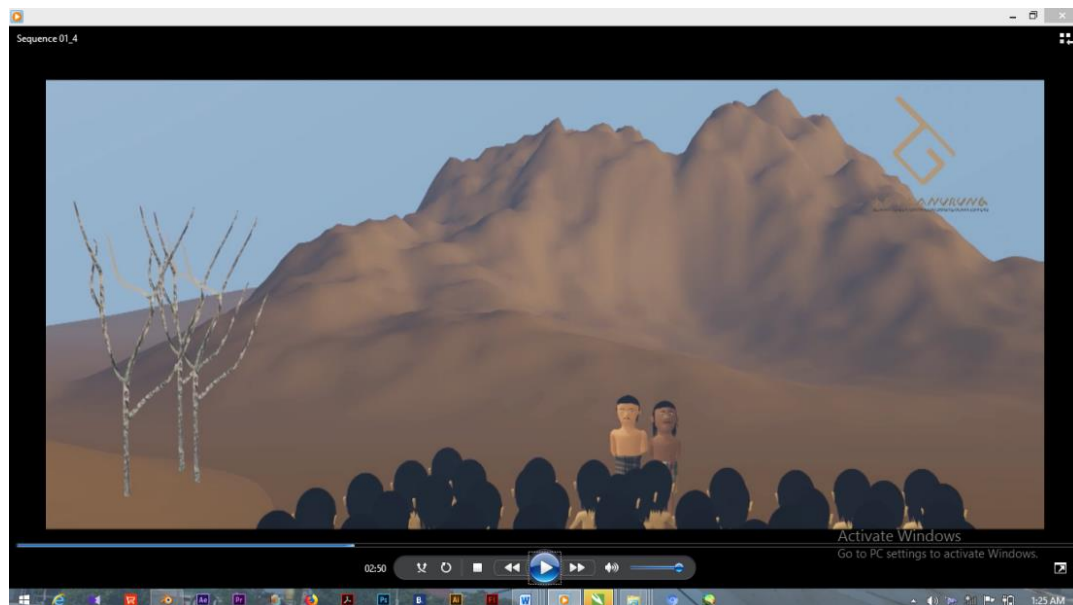
Gambar 4.35 tampilan adegan pertama

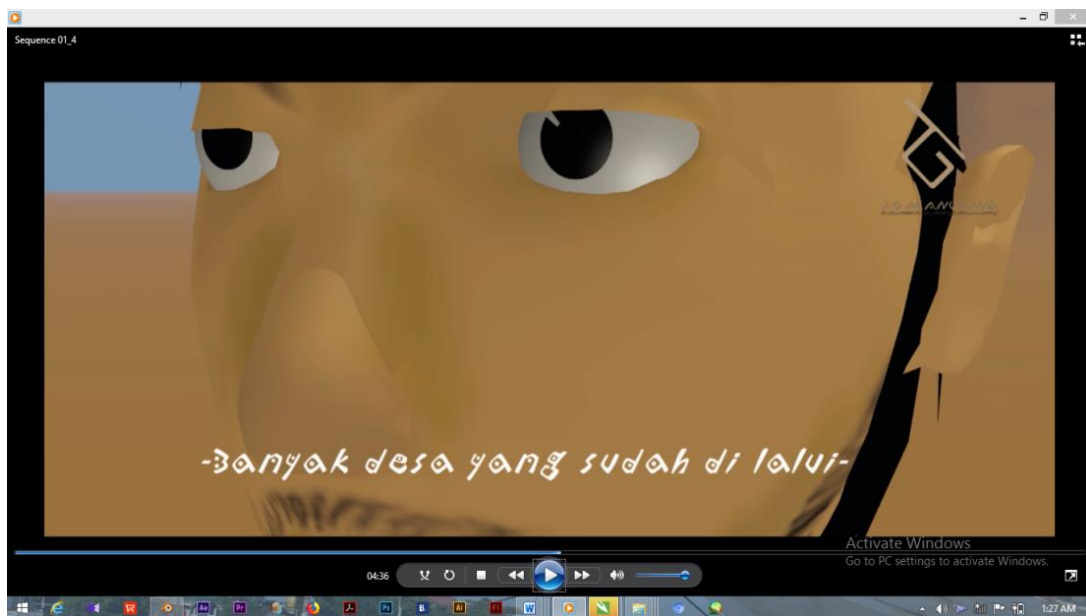


Gambar 4.36 Tampilan naskah lontara penjelas cerita



Gambar 4.37 Tampilan Burung kakak tua

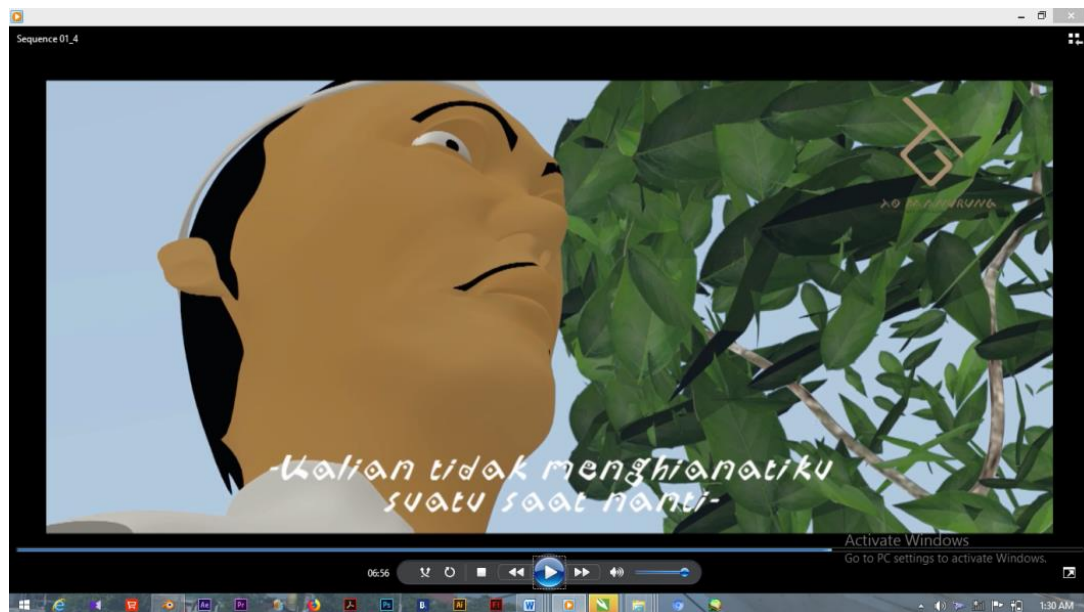
Gambar 4.38 Tampilan diskusi *Arung Bila* dan *Arung Botto*Gambar 4.39 Tampilan suasana *Tudang Sipulung*



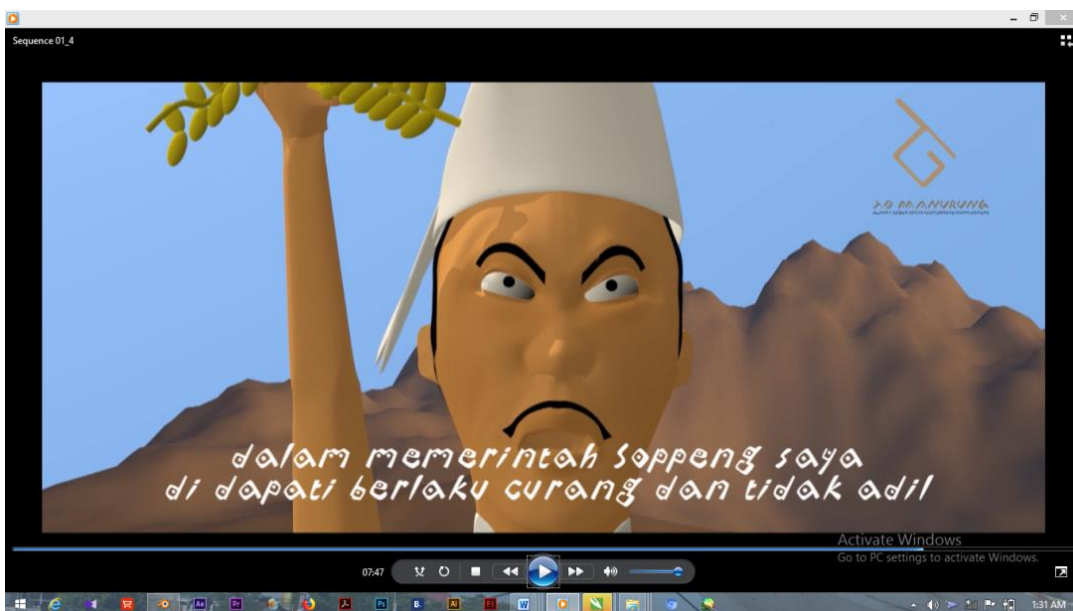
Gambar 4.40 Tampilan *Matoa* tinco melihat sekitar



Gambar 4.41 Tampilan Laporan *Matoa* Tinco ke Arung Bila



Gambar 4.42 Tampilan Latemmala Mengajukan Syarat

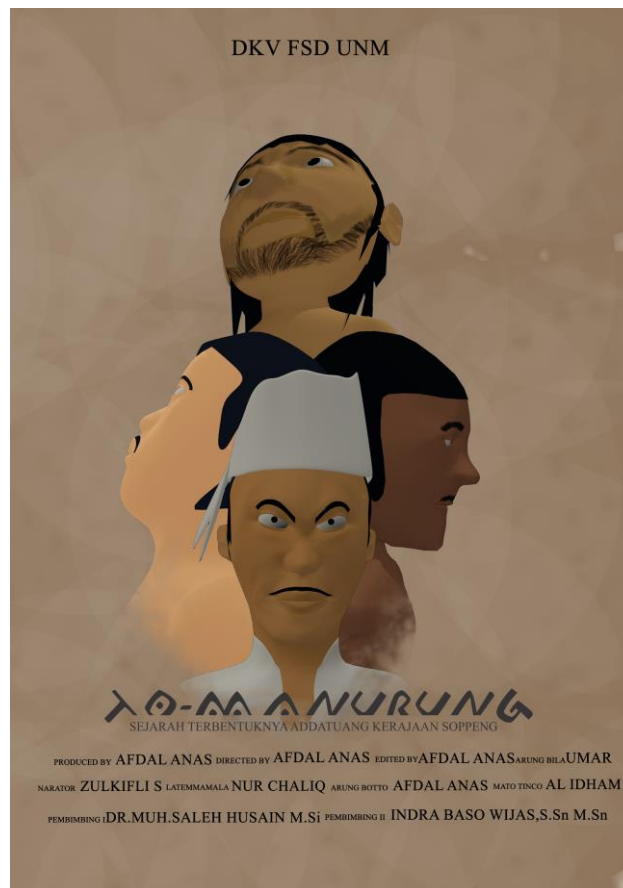


Gambar 4.43 Tampilan Latemmamala Mengucapkan Sumpah

I. Media Pendukung

Media Pendukung dari perancangan ini adalah berupa poster, baju, dan gantungan kunci untuk mengkomunikasi perancangan ini. Berikut media pendukung yang akan dibuat:

a) Poster



Gambar 4.44 Desain Poster

b) Baju



Gambar 4.45 Desain Baju

c) X Banner



Gambar 4.46 X Banner

d) Stiker



Gambar 4.47 Desain Stiker

e) CD



d) Gantungan Kunci



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil perancangan ilustrasi animasi sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng, diasumsikan bahwa ilustrasi animasi adalah media yang tepat untuk menanamkan pemahaman sejarah kepada generasi muda Soppeng, hal ini dikarenakan berdasarkan data studi meta-analisis yang dilakukan oleh Ching dan kawan kawan (2006: 2) pada animasi pembelajaran, yang membandingkan hasil-hasil penelitian dalam penggunaan animasi untuk pembelajaran, menunjukkan bahwa rata-rata, kelompok yang menggunakan animasi mengalami peningkatan pembelajaran multi-level sebesar 62%, sementara kelompok yang menggunakan ilustrasi statis mengalami peningkatan sebesar 50% saja. Pesan dan informasi yang divisualisasikan melalui ilustrasi animasi diyakini mampu tersampaikan dengan baik kepada target *audiens*, dikarenakan media ilustrasi animasi adalah jenis media pembelajaran baru tentang sejarah dan baru diterapkan di Soppeng, selain itu ilustrasi animasi ini juga didukung cerita yang mudah dipahami dan dimengerti oleh generasi muda Soppeng karena menggunakan bahasa Bugis yang digunakan setiap hari di Soppeng. Penggunaan audio dan *background* yang disinkronkan dengan konsep desain *lontara* Soppeng membuat ilustrasi animasi ini memiliki kesan tradisional dan membuat target *audiens* diyakini/diasumsikan akan merasa dekat dengan cerita yang diambil langsung dari naskah *lontara* Soppeng ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan sesuai dengan judul “Perancangan ilustrasi animasi terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Meningkatkan pemahaman sejarah para pelajar Soppeng tentang sejarah dari tanah kelahiran mereka sendiri
2. Ilustrasi animasi sebagai media pengenalan baru tentang sejarah sehingga cakupan target audiens bisa lebih menyasar ke anak-anak dan para pelajar.
3. Menjadi bahan penelitian lanjutan untuk mahasiswa Universitas Negeri Makassar, Fakultas Seni dan Desain , Prodi Desain Komunikasi Visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Syafrudin Chabib ,Pujiyono Wahyu . (2013). *Pembuatan Film Animasi Pendek “Dahsyatnya Sedekah” Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2d Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Wiriadmadja R. (2002). *Pendidikan sejarah di Indonesia, perspektif lokal, nasional dan global*. Bandung: Historia Utama Press.
- Agus Mulyana , Gunawan Restu . (2007). *Sejarah Lokal Penulisan dan Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: Salamina Press.
- Andi Fachruddin. (2012). *Dasar-dasar Produksi Program Televisi*. Jakarta: Kencana.
- Cahyadi, D. (2016). Struktur Media Pembelajaran. *Tanra DKV FSD UNM*, 317-322.
- Davidson G dan Mc Conville. (1991). *A Heritage Handbook*. St. Leonard, NSW: Allen & Unwin.
- Drs Nonci, S. (2006). In *Lontara Soppeng* (p. 1). Soppeng: CV.Aksara.
- Drs.Nonci, S. (2006). *Lontara Soppeng* . WatanSoppeng: CV.Karya MAndiri Utama.
- Hasan S.Hamid. (2012). *Pendidikan Sejarah Indonesia*. Bandung: Rizqi Press.
- Huan, M. (1970). *Ying-Yai Sheng-Lan, 1433*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Iman Satriaputra Sukarno DR. Pindi Setiawan, M. (n.d.). *Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi*. Bandung: Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB.
- Karmadi, A. D. (2007). *Budaya Lokal Sebagai Warisan Budaya*. Jawa Tengah.
- Ke, F., Lin, H., Ching, Y., Dwyer, F. (2006). “*Effects of Animation on Multi-Level Learning Outcomes for Learners with Different Characteristics: A Meta-Analytic Assessment and Interpretation*”. *Journal of Visual Literacy*,: *Journal of Visual Literacy*,Spring 2006 volume 26, number 1, pp.15-40.
- Ladjamudin, Al-Bahra Bin. (2005). *Analysis and Design of Information Systems*. Jakarta.
- Lonrong, S. S. (2018, 02). pemahaman Sejarah Masyarakat Soppeng. (A. Anas, Interviewer)

- Mayer, R.E., & Moreno, R. (2002). *Animation as an Aid to Multimedia*. Educational Psychology Review, 14, 87-99.
- Mega Rachmawati. (2015). Penyutradaraan Dokumenter Laporan Perjalanan. *Tugas Akhir*, 8-12.
- Naim, Ngainun & Achmad Sauqi. (2012). *Pendidikan Multikultural Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Panca Javandalasta. (2012). *Mahir Bikin Film*. Jakarta: Java Pustaka Group.
- Said, A. A. (2015). *Desain Kemasan*. Makassar: Fakultas Seni dan Desain UNM.
- Sandi Prasetya Ningsih. (2009). Skema Proses Pra Produksi pada Film Dokumenter Camp Vietnam. *Jurnal Integrasi*.
- Sjamsuddin, Helius & Ismaun. (1996). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Soedarso, N. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*. Jakarta Barat : Visual Communication Design, School of Design, BINUS University.
- Supardan, D. (2004). *Kesadaran Sejarah Berbasis Pendekatan Multikultural dan Perspektif Sejarah Lokal Nasional, Global dalam Integrasi Bangsa*. Disertasi SPS: tidak di terbitkan.
- Supardi. (2013, september 23). *Penanaman Nilai dalam Pembelajaran IPS di SMP*. Retrieved from <http://staff.uny.ac.id/systemfiles/penelitian/Saliman,%20Drs.%20M.Pd.Pendidikan%20nilai%20dalam%20pembelajaran%20IPS.pdf>.
- Vincent Bayu Tapa Brata. (2007). *Videografi dan Sinematografi Praktis*. Bandung: PT. Elex Media.
- Welli Wijaya, Erandura, Ryan Pratama Susanto. (2015). Perancangan Film Dokumenter Biografi Yap Thiam Hien. *Tugas Akhir*.
- Winarti, M. (2013). *Sejarah Lokal: (Pengertian,*. http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._SEJARAH/196005291987032-MURDIYAH_WINARTI/Peng_sej_Lokal.pdf.
- Witabora, J. (2009). *Peran dan perkembangan ilustrasi*. Jakarta Barat: Jurusan Desain Komunikasi Visual, School of Design, BINUS University.
- Yamin, M. (1945). *Gajah Mada Pahlawan Persatuan Nusantara*. Jakarta: Balai Pustaka.

Yasin, A. (2015). Desain Komunikasi Visual. *Mentalitas Mahasiswa DKV UNM* (pp. 201-222). Makassar: Lembaga Penelitian UNM.

Yongky Safanayong. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.

BPS. (2015, 11). <https://www.bps.go.id/news/2015/11/18/127/mengulik-data-suku-di-indonesia.html>. Retrieved 11 2015, from www.BPS.GO.ID

Ardiansyah a. M.Satrya, . (Oktober 2010). *Lingkungan Dan Pemukiman Zaman Kerajaan Majapahit*. Jurnal Humaniora 1(2), ISSN: 2087-1236.

RIWAYAT HIDUP



Afdal Anas, lahir di sebuah daerah kecil di Soppeng pada tanggal 04 juni 1995, merupakan anak ke lima dari lima bersaudara, yang lahir dari pasangan H.Muh.Anas dan Hj.Nurhayati. Penulis memulai jenjang pendidikan pada tahun 2001 di SDN 89 Jampu dan

menamatkan pendidikan dasarnya pada tahun 2007, di tahun 2010 penulis menamatkan pendidikan nya di SMPN 2 Liriaja, kemudian melanjutkan pendidikan menengah atasnya di tahun yang sama, di tahun 2013 penulis menamatkan pendidikan SMA nya di SMAN 1 Liriaja (sekarangSMAN 2 Soppeng), yang kemudian melanjutkan pendidikan universitasnya di Universitas Negeri Makassar, dengan mengambil konsentrasi prodi Desain Komunikasi Visual