

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PENGENALAN PERAHU PINISI DI KABUPATEN BULUKUMBA

Astuti Ramdani, Agussalim Djirong, Aswar

Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

daraptuti@gmail.com

agussalim_djirong@yahoo.co.id

aswarcadikong@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan ini berangkat dari permasalahan kurangnya minat masyarakat khususnya remaja mengenai warisan budaya yaitu perahu Pinisi yang terdapat di kabupaten Bulukumba disebabkan oleh informasi yang tersedia kurang menarik minat audiens juga terhadap teks yang monoton, sehingga warisan budaya ini khususnya mengenai makna filosofis dalam ritual pembuatannya akan jarang dikenal oleh bangsa sendiri. Hal inilah yang mendasari perancangan media informasi ini. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media informasi yang inovatif, komunikatif serta menarik dengan informasi yang padat dan jelas namun tidak begitu panjang agar audiens tidak merasa bosan. Materi disusun berdasarkan data yang diperoleh dari buku dan fasilitas internet (Studi pustaka), hasil wawancara langsung dari panrita lopi, Observasi pada lokasi pembuatan perahu di Bonto Bahari serta Dokumentasi. Yang kemudian di analisis dengan menggunakan metode analisis 5W+1H. Dalam perancangan media informasi hal yang dilakukan dalam konsep perancangan yaitu, menyusun materi/pokok bahasan, memuat brainstorming dan mind mapping, membuat storyline, membuat storyboard, membuat sketsa, dan implementasi digital. Sebagai penunjang media utama, maka dibuatlah media pendukung agar dapat lebih membantu penyebaran informasi.

Kata Kunci: Perahu Pinisi, Bonto Bahari, Makna Filosofis, Media Informasi.

ABSTRACT

This design departs from the problem of the lack of interest of the community, especially adolescents regarding cultural heritage, namely Pinisi boats found in Bulukumba district due to the information that is less attractive to the audience's interest in monotonous texts, so that the cultural heritage, especially regarding philosophical meaning in ritual pembuatannya rarely known by the nation itself. This is what underlies the design of this information media. This design aims to produce innovative, communicative and interesting information media with solid and clear information but not so long that the audience does not feel bored. The material is compiled based on data obtained from books and internet facilities (literature study), the results of interviews directly from the panopita lopi, observations at the location of the making of rice in Bonto Bahari and documentation. Which is then analyzed using the 5W + 1H analysis method. In designing information media things are done in design concepts, namely, compiling material / subject matter, loading brainstorming and mind mapping, creating storylines, making storyboards, sketching, and digital implementation. As a support for the main media, supporting media is made so that it can better disseminate information.

Keywords: Pinisi Boat, Bonto Bahari, Philosophical Meanings, Information Media.

1. PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan identitas bangsa. Hal ini menunjukkan betapa kebudayaan merupakan aspek yang sangat penting bagi suatu bangsa. Karena kebudayaan menunjukkan jati diri bangsa itu sendiri (Direktorat Kebudayaan, 2010). Perahu Pinisi adalah perahu khas suku Bugis dan Makassar di Sulawesi Selatan yang telah ada sejak abad keempat belas, pada awalnya dibuat untuk keperluan angkutan antar pulau, sebagai alat transportasi untuk merantau dan keperluan menangkap ikan. Umumnya perahu ini memiliki tujuh buah layar yang menandakan 7 ayat surah Al-Fatiha, yaitu tiga diujung depan, dua di depan serta dua di belakang yang merupakan tiang layar utama yang menandakan 2 kalimat syahadat. Perahu Pinisi merupakan sebuah warisan budaya nenek moyang bangsa Indonesia yang mencirikan identitas bangsa sebagai bangsa Bahari. Keahlian pembuatan perahu terbatas hanya masyarakat Ara, Lemo-lemo dan Bira. Hal ini sangat erat kaitannya dengan legenda yang tersebar diluar sana. Dahulu kala ada perahu yang dikenal dengan perahu Sawerigading yang merupakan perahu milik seorang yang sangat sakti. perahu tersebut lunasnya terdampar di pantai Ara, Sottingnya terdampar di Lemo-lemo, sedangkan layar dan tali temalnya di Bira. Oleh karena itu keahlian membuat perahu hanya dimiliki oleh penduduk yang tinggal di daerah, dimana terdapat bagian dari perahu Sawerigading yang rusak tersebut.

Dalam proses pembuatan perahu pinisi, para pengrajin perahu pinisi memiliki ritual dalam pembuatannya mulai dari harus menghitung hari baik untuk memulai pencarian kayu sebagai bahan baku yang biasanya jatuh pada hari kelima dan ketujuh pada bulan yang berjalan. Selanjutnya kepala tukang (Punggawa) memimpin pencarian kayu. Untuk kondisi sekarang, untuk mendapatkan kayu dengan cara membeli kepada penjual kayu. Selanjutnya proses peletakan lunas (kayu dasar) perahu dimulai, dengan meletakkan lunas menghadap Timur Laut kemudian disiapkan sesajen berupa

kuliner yang manis-manis. Sajian kudapan yang manis merupakan simbol harapan agar perahu yang hendak dibuat akan mendatangkan keberuntungan bagi pemiliknya.

Keahlian pembuatan perahu terbatas hanya masyarakat Ara, Lemo-lemo dan Bira. Hal ini sangat erat kaitannya dengan legenda yang tersebar diluar sana. Dahulu kala ada perahu yang dikenal dengan perahu Sawerigading yang merupakan perahu milik seorang yang sangat sakti. perahu tersebut lunasnya terdampar di Pantai Ara, Sottingnya terdampar di Lemo-lemo, sedangkan layar dan tali temalnya di Bira. Oleh karena itu keahlian membuat perahu hanya dimiliki oleh penduduk yang tinggal di daerah, di mana terdapat bagian dari perahu Sawerigading yang rusak tersebut.

Informasi mengenai perahu Pinisi dapat diperoleh dengan membaca artikel-artikel di internet dan buku namun, seperti yang diketahui dan dirasakan saat ini minat membaca semakin berkurang terlebih lagi terhadap teks yang monoton. Sehingga informasi tentang perahu Pinisi semakin jarang diketahui oleh masyarakat khususnya mengenai makna filosofis yang terdapat di dalamnya. Padahal warisan leluhur ini merupakan sesuatu yang patut dipertahankan. Agar warisan budaya ini dapat terus dikenal dan bertahan hingga generasi-generasi yang akan datang maka dipandang perlu untuk membuat "Media Informasi Pengenalan Perahu Pinisi di Kabupaten Bulukumba" yang dapat menyajikan informasi dengan visualisasi yang menarik dan menumbuhkan minat remaja untuk memperoleh pengetahuan tentang perahu Pinisi.

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media informasi untuk masyarakat yang dapat menjadi pengantar atau pemantik untuk dapat mengetahui dan mengenal tentang perahu Pinisi di Sulawesi Selatan kabupaten Bulukumba agar warisan budaya ini dapat terus bertahan hingga generasi-generasi yang akan datang, serta membuat media yang dapat menyampaikan

pesan secara efektif, komunikatif dan mudah diingat. Adapun manfaat dari penelitian/perancangan Secara teoritis perancangan ini bermanfaat memberikan sumbangsi informasi tentang makna filosofis dalam perahu Pinisi di Kabupaten Bulukumba. Adapun secara Praktis perancangan ini bermanfaat untuk menambah wawasan dalam hal penyajian informasi dan juga agar dapat membantu dalam memberikan referensi bagi generasi yang akan datang untuk mengenal perahu Pinisi agar warisan budaya ini dapat terus dipertahankan.

2. METODE PENELITIAN

Metode Perancangan merupakan cara berfikir dengan cara menyesuaikan rumusan masalah dan tujuan perancangan hingga menghasilkan suatu produk(hasil rancangan). Metode perancangan yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yaitu untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran pada obyek yang diteliti atau yang akan dirancang. Dalam metode ini meliputi pengumpulan data dan analisis data.

Pengumpulan data terdiri dari data primer yang merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh penulis dan data sekunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung atau merupakan hasil penelitian orang lain. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan Penelusuran/Kajian Pustaka Teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang dikumpulkan melalui buku, serta fasilitas internet (maya) seperti jurnal dan dari beberapa artikel yang telah dikumpulkan yang relevan dengan perancangan yang merupakan data sekunder. Kemudian dilakukan Observasi, untuk memperoleh data primer, observasi dilakukan pada lokasi pembuatan perahu Pinisi di kecamatan Bonto Bahari, kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan. Selanjutnya Wawancara, pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi beberapa pertanyaan kepada narasumber data diperoleh dari Panrita Lopi (orang yang ahli dalam pembuatan perahu). Dokumentasi Teknik ini

digunakan untuk memperoleh data visual atau verbal. Dokumentasi, dilakukan untuk memperoleh datavisual atau verbal pada saat melakukan penelitian di lokasi pembuatan perahu Pinisi.

Teknik analisa yang digunakan ialah analisa 5W+1H, untuk memperjelas permasalahan, materi dan target audience dalam perancangan media informasi ini; Setelah melakukan pengumpulan data dan analisa permasalahan maka selanjutnya ialah menentukan konsep desain dalam perancangan. Adapun konsep perancangan media Informasi ini ialah Bahari yang memiliki arti laut atau kelautan dan juga keindahan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi dalam media informasi ini terdiri dari materi awal yang memuat tentang pengenalan singkat tentang makna dari layar perahu pinisi, kemudian materi utama yang memuat tentang makna filosofis dari ritual pembuatan Pinisi yaitu ritual penebangan Lunas, ritual *Annatara'* (meratakan ujung lunas), ritual *Ammossi'* (pemberian pusat pada perahu) dan ritual *Annyorong Lopi* (peluncuran perahu ke laut). Serta materi akhir tentang penetapan Pinisi sebagai warisan tak benda oleh UNESCO. Dalam penyampaian materi tersebut dilakukan dengan pendekatan audio visual dengan memadukan unsur visual dan verbal/audio ke dalam satu media. Gaya visual dalam perancangan ini yaitu cartoon yang juga dipadukan dengan ilustrasi realis yang dirasa cocok dengan target audience yang dituju. Adapun penggunaan warna serta pemilihan tipografi disesuaikan dengan konsep desain yang telah diusung.

Target audiencenya ialah Remaja, usia 17-23 tahun, dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki, pendidikan SMA dan S1, serta kelas social menengah keatas.

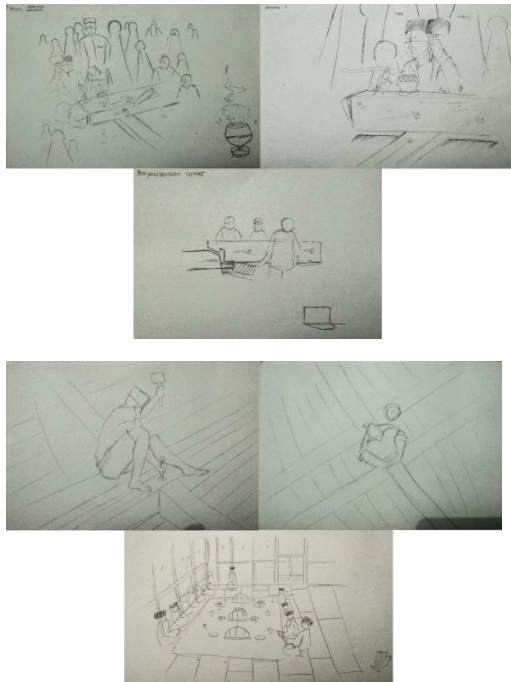
Setelah melakukan analisa dilakukanlah perancangan desain dengan membuat *storyline* dan *storyboard* yang akan menjadi acuan dalam perancangan motion graphic ini. *Storyboard* terdiri dari 18 scene

dengan perkiraan durasi kurang lebih lima menit. Adapun font yang digunakan dalam perancangan ini yaitu Ampera dan Times New Roman, yang masing-masing memiliki karakter dan tingkat keterbacaan yang baik.

Tahapan proses perncangan setelah melalui proses analisis data dan pembuatan storyline dan storyboard ialah proses sketsa kemudia digitalisasi sketsa terpilih yang akan dilanjutkan dengan pengeditan grafis menjadi motion yang bersamaan dengan memasukkan suara narrator yang telah direkam sebelumnya dan berakhir pada proses rendering menjadi sebuah video.

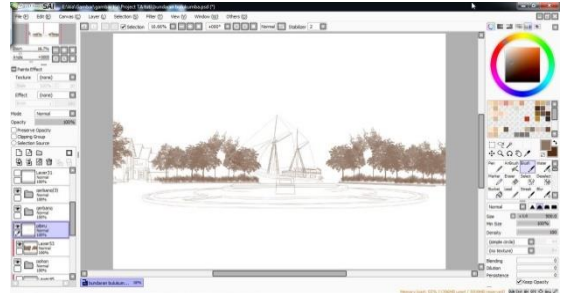
Perancangan ini menghasilkan sebuah media informasi berupa *Motion graphic* dengan resolusi 1920x1080px. *Motion graphic* dipilih karena mudah di akses dan berbasis internet sehingga dapat dengan mudah tersebar dan disebar luaskan, serta update dan modern. Dalam pembuatannya digunakan program *Adobe Photoshop* dan *Paint tool Sai* untuk pembuatan ilustrasi serta *Adobe After Effect* untuk pembuatan motion.

Berikut ini merupakan proses desain dari perancangan media informasi ini.

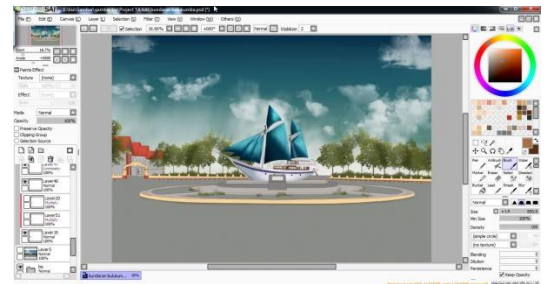


Gambar 1. Sketsa Perancangan

Setelah itu, sketsa terpilih akan dilanjutkan pada proses digitalisasi dengan menggunakan program *Paint tool Sai* dan *Adobe Photoshop*. Proses tersebut dapat dilihat dibawah ini.



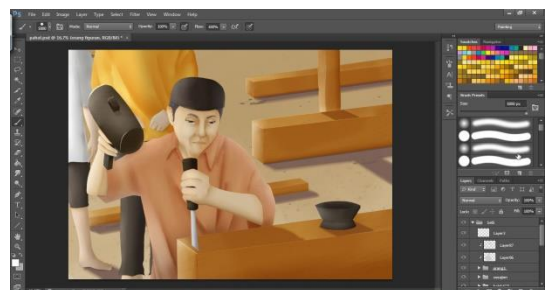
Gambar 2. Proses sketsa scene 1



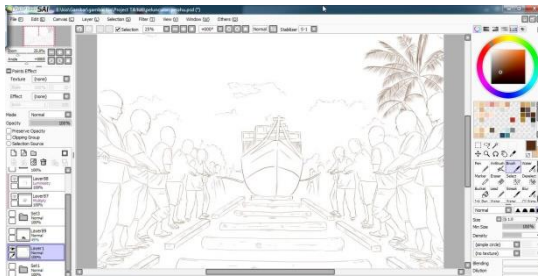
Gambar 3. Final scene 1



Gambar 4. Proses sketsa scene 11



Gambar 5. Final scene 11



Gambar 6. Sketsa scene 18



Gambar 7. Final scene 18

Setelah semua sketsa dibuat dan di digitalisasi maka, proses selanjutnya ialah pengeditan ilustrasi menjadi sebuah motion graphic dengan program Adobe After Effect.



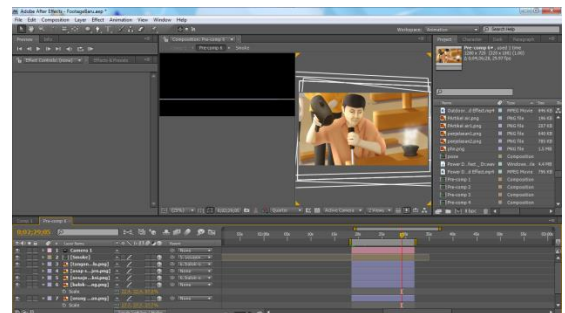
Gambar 8. Memasukkan background, Perahu dan becak pada scene 1



Gambar 9. Memasukkan setiap obyek pada scene 5 termasuk percikan air yang juga akan bergerak perlahan.



Gambar 10. Ritual penebangan *Lunas* perahu



Gambar 11. Ritual *Annatara'* (meratakan ujung *Lunas*)



Gambar 12. Ritual Peluncuran Perahu

Format ilustrasi ini adalah Mp4 dengan resolusi 1920x1080px yang dapat di akses pada laptop maupun handphone, dengan durasi kurang lebih lima menit yang terdiri dari bumper, materi awal mengenai pengenalan dan sejarah singkat pinisi yang berkaitan dengan lagenda Sawerigading, materi utama mengenai makna filosofis dari beberapa ritual pembuatannya, materi akhir

tentang penetapan perahu pinisi menjadi warisan tak benda oleh UNESCO. Setelah itu terdapat credit title.



Gambar 13. Mock up hasil perancangan dalam beberapa media



Gambar 14. Materi awal



Gambar 15. Materi utama, ritual penebangan Lunas



Gambar 16. Materi utama, ritual *Annatara'*



Gambar 17. Materi utama, *Annyyorong lopi*



Gambar 18. Materi Akhir

Selain media utama dalam perancangan ini juga dibuat media pendukung yaitu: X Banner untuk mempublikasikan informasi media utama, USB Card/Flashdisk yang merupakan media pendukung yang menyimpan video *motion graphic* yang dapat dilihat melalui laptop maupun smart Tv, T-shirt, Gantungan kunci dan Tote bag yang merupakan *souvenir* sebagai media promosi hasil perancangan.

4. KESIMPULAN

Dari hasil perancangan media informasi video *motion graphic* makna filosofis perahu pinisi ini, di peroleh kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Video Motion Graphic ini diharapkan dapat memecahkan masalah mengenai minat remaja untuk memperoleh pengetahuan mengenai warisan budaya. Materi yang dimuat dalam media informasi yang berupa video *motion graphic*

ini yaitu mengenai makna filosofis dari beberapa ritual dalam pembuatan perahu pinisi yang disajikan secara ringan dalam artian mudah untuk dipahami.

- 2) Dihasilkan video *motion graphic* dengan durasi 5 menit 9 detik dengan resolusi 1366px X 768px dengan muatan materi pengenalan perahu pinisi dan makna filosofis dalam beberapa ritual pembuatannya dengan visualisasi yang menarik serta suara Narator yang akan menjelaskan materi-materi tersebut.
- 3) Selain Media utama yang berupa video *Motion Graphic* juga dibuat media pendukung yaitu Flashdisk/USB Card yang didalamnya terdapat file video yang dapat langsung dilihat melalui laptop ataupun smart TV, kemudian dibuat juga media promosi yaitu X-banner, T-shirt, Tote bag dan Gantungan kunci.

5. ACKNOWLEDGMENT

Penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua saya tercinta yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatian moril maupun materil. Terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Prof. Dr. H. Husain Syam M., TP. Selaku Rektor Universitas Negeri Makassar, Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum. Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, Drs. Abd. Azis Said, M.Sn. Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, serta Bapak/Ibu Dosen Fakultas Seni dan Desain Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah membimbing dan membekali ilmu pengetahuan kepada saya.

6. REFERENSI

- Amar, S. 2013. *Asal Usul dan Keahlian Pembuatan Perahu Pinisi Di Tanah Lemo Bulukumba* (Tinjauan Dalam Berbagai Versi). *Jurnal Education*, 151-167.
- Choiril, N. 2016. *Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang*. 1-15.
- Direktorat Kebudayaan, P. P. 2010. *Background Study dalam Rangka Penyusunan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2010 – 2014 Bidang Kebudayaan*. 1-15.
- Ivony. 2017. Jenis-jenis Informasi. *Dasar Informasi*, 12-21.
- Jogiyanto, H. M. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lisbijanto, & Herry. 2013. *Kapal Pinisi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mansueto, & Joseph. 2005. *Pengurusan Teknologi*. Malaysia: Universty Teknologi.
- Mubyarto. 1985. *Pengantar ekonomi pertanian*. Jakarta: Jakarta : LP3ES .
- Murinto, & Effendi, Z. 2014. *Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada Pengenalan Monumen Yogya Kembali Yogyakarta*. 1039-1050.
- Nathania, Hidajat, H., & Alethea. 2016. *Perancangan Video Infografi Noken Warisan Budaya Tak Benda Papua*. 66-75.
- Nendah Kurniasari, C. Y. 2013. *Dimensi Religi Dalam Pembuatan Pinisi*. 75-83.
- Nuruddin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Pelly, U. 1975. *Ara dengan Perahu Bugisnya, Sebuah studi mengenai pewarisan Keahlian Orang Ara kepada Anak dan Keturunannya*. Ujung Pandang: PLPIIS.

- Poerwadarminta, W. 1985. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta Selatan: Balai Pustaka.
- Ramadhan, & Wahyu. 2015. *Perancangan Animasi Sebagai Media Informasi Penyakit Insomnia Bagi Remaja Di Kota Bandung*. 9-14.
- Ramadhan, W. 2015. *Perancangan Animasi Sebagai Media Informasi Penyakit Insomnia Bagi Remaja Di Kota Bandung*. 9-14.
- Saenong, M. A. 2013. *Pinisi Paduan Teknologi dan Budaya*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Said, A., Cahyadi, D., & Arifin, I. 2017. *Struktur Media Pembelajaran Dalam Perspektif Desain Komunikasi Visual*. Makassar: UNM.
- Salam, S. 2017. *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makassar .
- Sandy, W. M., Maryono, & LiesYulianto. 2015. *Media Informasi Interaktif Wisata Budaya Kabupaten Picitan Berbasis Multimedia*. 2-4.
- sobur, A. 2006. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya.
- Soetam, & Rizky. 2011. *Konsep Dasar Perangkat Lunak*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Syifaun, N. 2003. *Grafika Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- muhamad, k. 2018, Desember. *Rendahnya Minat Baca di Kalangan Remaja*. Retrieved agustus senin, 2019, from Kompasiana: https://www.kompasiana.com/kodelfiridy_/5c10ac94bde575372a203b0b/rendahnya-minat-baca-di-kalangan-remaja
- Palupi, & Sandra. 2017. *UNESCO Resmi Tetapkan Kapal Pinisi Sebagai Warisan Dunia*. Travel Today Indonesia.
- Vebee. 2016. *Kapal Buatan Suku Bugis*. Retrieved 07 24, 2018, from Boombastis: <https://www.boombastis.com/kapal-buatan-suku-bugis/71159>