

PERANCANGAN ILUSTRASI ANIMASI SEJARAH TERBENTUKNYA ADDATUANG KERAJAAN SOPPENG

Afdal Anas, Muh.Saleh Husain, Indra Baso Wijaya.

Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
anasafdhaldkp@gmail.com

ABSTRAK

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. Hasil akhir dari perancangan ini diharapkan mampu menjadi jawaban dari permasalahan generasi muda Soppeng yang cenderung acuh pada sejarahnya sendiri, dengan pembuatan ilustrasi animasi diharapkan generasi muda Soppeng akan lebih tertarik untuk mengetahui dan mempelajari sejarahnya sendiri.

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

ABSTRAK

This design aims to make animated illustrations that raise the history of the formation of the addatuang kingdom of Soppeng also made to provide a planting of historical understanding to the Soppeng's young generation. Planting this understanding of history needs to be done in order to maintain Soppeng's historical heritage so that later in the day there will not be extinction, due to the ignorance of the Soppeng's young generation to study his own history. The final results of this design are expected to be the answer to the problems of Soppeng's young generation who tend to be indifferent to their own history, with animation illustrations expected that Soppeng's younger generation will be more interested in knowing and studying their own history.

Keywords: *animated illustrations, Lontara Soppeng, History of Soppeng.*

PENDAHULUAN

Kerajaan Soppeng adalah sebuah kerajaan yang berdiri pada tahun 1261 (Nonci, 2006: 2) 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. Dari penjelasan tersebut maka diperlukan sebuah media penyampai pesan yang efektif agar target *audiens* yang di tuju 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 di lakukan 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.

METODE PENELITIAN

A. Teknik / Metode Pengumpulan Data.

Teknik metode pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik pengumpulan data berdasarkan proses wawancara yang dilakukan dilokasi penelitian, wawancara yang dilakukan 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 dilakukan dengan calon target *audiens* yang telah direncanakan, yaitu wawancara dengan anak-anak SDN 88 Lonrong kelas 4, 5, dan 6, wawancara yang dilakukan bersama mereka akan lebih terfokus kepada wawancara tentang pengetahuan-

pengetahuan mereka tentang sejarah Soppeng dan minat mereka dalam era saat ini, wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data dari anak-anak tentang media penyampaian pesan apa yang tepat untuk mereka.

b. Observasi

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

B. Jenis dan Analisis data

a. Analisis Objek/Materi Komunikasi

Berdasarkan naskah *lontara* (Nonci, 2006: 2) Kerajaan Soppeng terbentuk pada Tahun 1261 di mulai 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 Pemuka masyarakat yang memimpin masing masing 1 wilayah di Soppeng yang dikordinir oleh *lili lili*. berdasarkan cerita naskah *Lontara* Kerajaan Soppeng terbentuk diawali dengan musim kekeringan panjang selama 7 tahun, di masa-masa itu adalah masa yang sangat berat bagi masyarakat Soppeng, dimasa itu terjadi kekeringan panjang, kelaparan dan huru hara dimana-mana. *Arung Bila* berinisiatif untuk mengumpulkan 30

Arung Matoa dari Soppeng *riaja* dan 30 *Arung matoa* dari Soppeng *rilau* untuk berkumpul dan bermusyawarah 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, *Arung Bila* 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 di mulai dengan mengikuti burung tersebut, hingga burung tersebut berhenti disebuah desa yang padinya masih bagus, dan tak jauh dari sawah tersebut terdapat seorang 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* mengatakan bahwa orang tersebut adalah orang yang turun dari langit untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di Soppeng, maka berangkatlah para *Matoa* ke Sekkanyiliq untuk mengangkat Latemmamala 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 di sebut 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. 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*)
 - a. Kekuatannya terdapat pada ide cerita yang tak diubah dari naskah *lontara*'.
 - b. Media animasi menjadi sesuatu yang baru dalam pembelajaran sejarah bagi generasi muda Soppeng.
- b) Kelemahan (*weakness*)
 - a. Generasi muda Soppeng cenderung tidak tertarik dengan sejarahnya sendiri.
- c) Peluang (*opportunity*)
 - a. Eksplorasi terhadap ilustrasi animasi dapat menarik hati kalangan generasi muda Soppeng.
- d) Ancaman (*threat*)
 - a. Perancangan ilustrasi animasi ini mengangkat sebuah tema yang tidak menarik bagi kalangan generasi muda Soppeng.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pra Produksi

a) Konsep Desain dan Ide Cerita

Konsep desain yang digunakan dalam perancangan ilustrasi animasi Sejarah terbentuknya *addatuang* Kerajaan Soppeng adalah *Lontara* Soppeng, sesuai dengan darimana asal cerita/data terbentuknya *Addatuang* Kerajaan Soppeng diambil. *Lontara* Soppeng sendiri merupakan sebuah kitab/epos yang berisi cerita tentang Soppeng di masa lalu, termasuk di dalamnya cerita terbentuknya *Addatuang* Kerajaan Soppeng.

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 konsep desain *Lontara Soppeng*.

b) Konsep visual

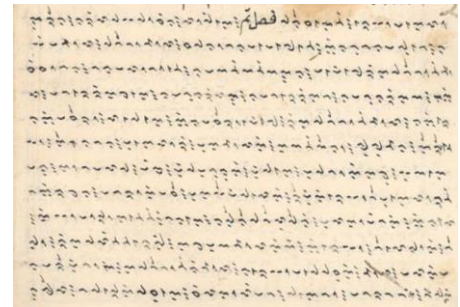
Konsep visual dalam perancangan ini akan dibuat berdasarkan dengan konsep desain *Lontara Soppeng*, yang akan mempengaruhi, bentuk/gaya, citra dan elemen-elemen desain lainnya dalam perancangan ini, *lontara Soppeng* yang diyakini oleh kalangan masyarakat bugis Soppeng sebagai sebuah epos atau kitab 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 sejarah, hal ini dikarenakan *Lontara Soppeng* adalah kitab yang menceritakan tentang kehidupan dan nilai-nilai lokal masyarakat bugis Soppeng di masa 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 didasarkan pada alunan nada pada pencerita di acara-acara adat bugis yang menggunakan tempo yang agak cepat, dengan diiringi oleh kecapi bugis dan menjadi ciri khas dari para pencerita yang menceritakan kisah-kisah yang terdapat di *Lontara Soppeng*. audio pendukung yang menggambarkan suasana cerita, seperti suara angin dan hentakan kaki diambil dari internet yang bisa *download* secara gratis.

d) Konsep Tipografi

Pemilihan jenis huruf pada perancangan ilustrasi ini 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*, *font* karakter yang dibuat menggunakan refrensi dari aksara *Lontara Soppeng* sebagai berikut



Gambar 1 Naskah *Lontara Soppeng*

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 di nilai mampu mengkomunikasikan pesan *lontara Soppeng* yang telah diangkat. *Lontara Soppeng* yang memiliki ciri khas yaitu erat

kaitannya dengan naskah kuno yang dapat diwakili 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.

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.

B. Tahap Proses Kreatif

a. Desain Karakter dan *Bacground*

Konsep karakter dalam perancangan ini akan di buat 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 di gunakan desain karakter yang sesuai dari data yang telah didapat, penentuan tentang bentuk busana juga akan memperhatikan data yang

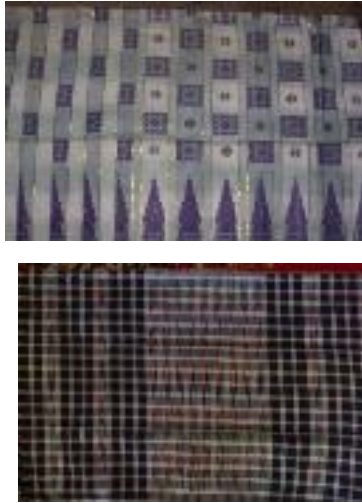
telah didapat. Pembagian dalam perancangan desain karakter di bagi dalam beberapa tahap sebagai berikut :

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 (Hasbi Yahya.2012: 75).

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 Alm. I Cening (umur 83 tahun), 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, untuk memperoleh data yang sangat dibutuhkan maka diambil data dari daerah tetangga Soppeng yaitu Bone, refrensi yang digunakan adalah Arung Palakka yang hidup di tahun 1660 keatas beda 400 tahun dari masa penunjukan datu pertama Soppeng, dimana ilustrasi yang beredar Arung Palakka digambarkan tidak memakai baju, olehnya itu dalam perancangan bentuk busana para *Matoa*, digambarkan tidak memakai baju dan untuk memberi kesan supaya identitas Bugis tetap ada maka penulis pertahankan *Lipa Sabbe* menjadi busana satu satunya para *Matoa*. Berikut refrensi *Lipa Sabbe* yang di gunakan:





Gambar 2 Refrensi *Lipa Sabbe* yang digunakan

Desain busana Latemmamala 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 Latemmamala ini adalah sama seperti penentuan busana para *matoa*, yaitu tidak didapat nya data bagaimana baju yang dipakai oleh orang-orang di tahun 1261, olehnya 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 tersebut adalah baju yang tipis dan memakai *passappu* di kepalanya, hal ini pun kemudian penulis tiru dalam penentuan busana latemmamala.

b) Desain *Background* atau *Landscape* lokasi

Perancangan Desain *Bacground* pada perancangan ilustrasi animasi ini didasarkan pada akumulasi data yang penulis dapatkan. Perancangan desain *bacground* merupakan hasil dari data yang

didapatkan di naskah *Lontara Soppeng*, dimana didalam naskah *Lontara Soppeng* telah di jelaskan 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 di tanah *Soppeng* tersebut.

C. Tahap Produksi

b. Tahap Sketsa Karakter

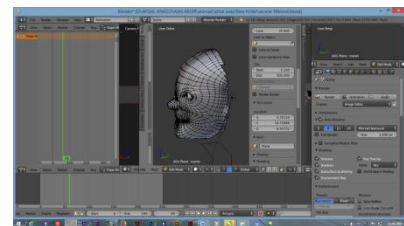
Sketsa karakter dilakukan berdasarkan data yang telah didapat, desain karakter diawali dengan sketsa-sketsa kasar yang menjadi dasar dalam pembuatan *modeling 3d* dari perancangan ini. Di bawah ini adalah sketsa karakter yang telah di buat:



Gambar 3 Sketsa Karakter

c. Pembuatan *Modeling 3d*

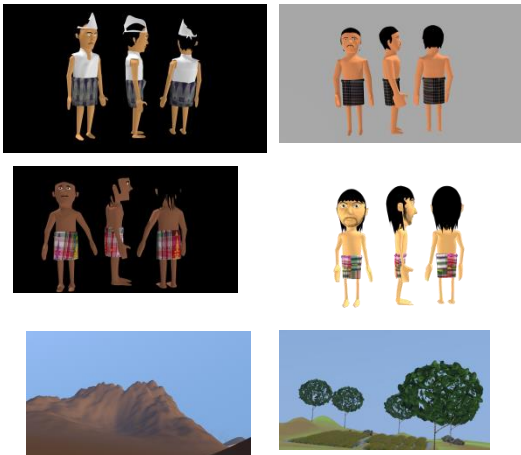
Setelah sketsa karakter dibuat maka tahap selanjutnya adalah Pembuatan *Modeling 3d* yang dibuat di aplikasi *blender*, berikut proses pembuatan *Modeling 3d*:



Gambar 4 Pembuatan *modeling 3d*

d. Finalisasi Desain Karakter

Finalisasi desain karakter adalah tahap akhir dari proses sketsa karakter dan pembuatan *Modeling 3d*. Dibawah ini adalah desain-desain karakter yang telah di buat.



Gambar 5 Finalisasi karakter dan lokasi Soppeng 1261

b. Dubing Karakter

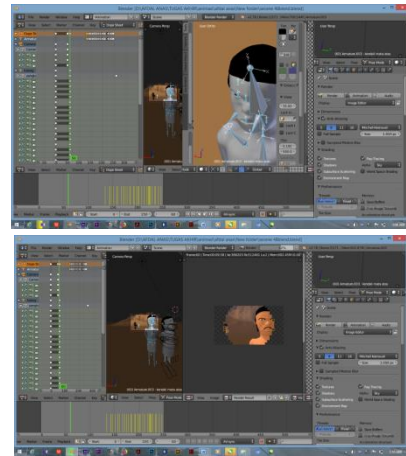
Setelah pembuatan karakter selesai, maka dilanjutkan dengan proses dubing karakter, dubing karakter sengaja dilakukan diawal untuk memudahkan dalam proses animasi. Dibawah ini adalah proses dubing yang telah dilakukan:



Gambar 6 proses dubing karakter

c. Proses animasi dan render

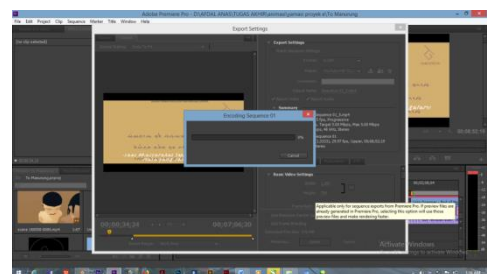
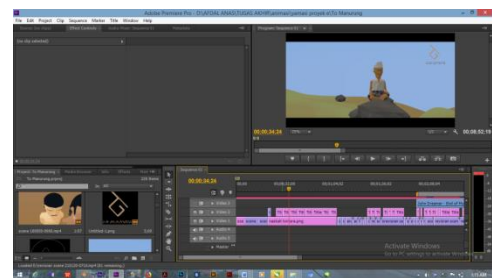
Setelah dubing karakter selesai maka dilanjutkan dengan proses animasi, proses animasi ini dilakukan di aplikasi blender . Berikut proses animasi dan *rende* yang dilakukan di blender:



Gambar 7 proses Animasi dan render

d. Tahap finalisasi

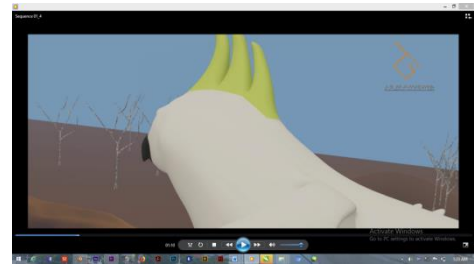
Setelah tahap animasi selesai, maka seluruh video yang dianimasikan digabungkan di *adobe premiere* menjadi satu bentuk video. Dibawah merupakan proses finalisasi:



Gambar 7 proses penggabungan video di *Adobe Premiere*

e. Hasil Perancangan

Hasil perancangan ini berbentuk ilustrasi animasi 3d yang menceritakan kisah tentang zaman dimana Soppeng mengalami musim kekeringan yang sangat panjang, serta terjadi huru hara di mana-mana hingga zaman itu disebut *wettu sainre bale tawe* (masa saling membunuh). Setelah cukup lama mengalami masa tersebut maka diadakanlah *tudang sipulung* yang diprakarsai oleh Arung Bila, ditengah musyawarah berlangsung tiba-tiba terbang seekor burung Kakak Tua membawa padi yang masih bagus, diutuslah *Matoa* Tinco untuk mengikuti burung tersebut. Singkat cerita tibalah *Matoa* Tinco di sekkanyiliq dan menemukan Latemmamala yang kemudian diangkat oleh seluruh *Matoa* menjadi Datu Pertama Soppeng. Dibawah ini beberapa tampilan adegan dari hasil akhir perancangan ini:



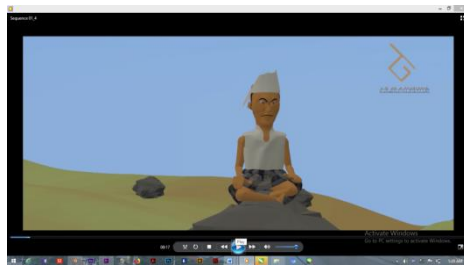
Tampilan burung Kakak Tua



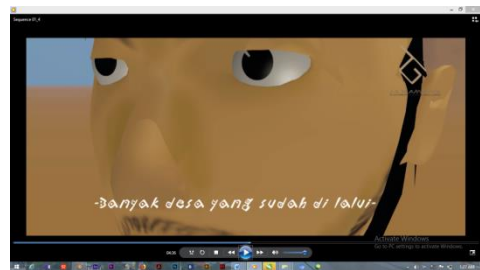
Tampilan diskusi Arung Bila dan Arung Botto



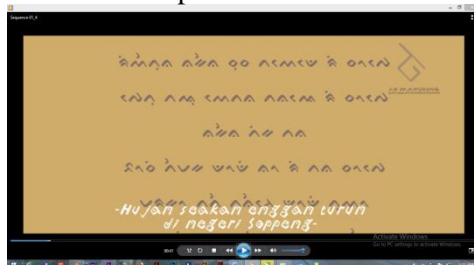
Tampilan Suasana *tudang sipulung*



Tampilan Scene 1



Tampilan *Matoa* Tinco melihat disekitar



Tampilan naskah Lontara penjelas cerita





Tampilan laporan *Matoa Tinco* pada *Arung Bila*



Tampilan *Latemmamala* mengajukan syarat



Tampilan *Latemmamala* menucapkan sumpah.

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. sssPesan 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.

ACKNOWLEDGEMENT

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan hidayah dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan kepada penulis, sehingga skripsi yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Animasi Sejarah terbentuknya *Addatuang* Kerajaan Soppeng” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam Mata Kuliah TA/ Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSD UNM. Proses pelaksanaan TA/Tugas Akhir ini disupervisi oleh Pembimbing.

Penulis atas nama Afdal Anas mengucapkan banyak terima kasih kepada dosen pembimbing tugas akhir yakni kepada bapak Dr. Muh. Saleh Husain, M.Si. dan juga kepada Baso Indra Wijaya, S.Sn, M.Sn. Dan Ucapan terimakasih dan penghargaan yang tulus juga sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu proses penyelesaian laporan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum. Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
3. Drs. Abdul Azis Said, M.Sn. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
4. Dr. Alimuddin, M.Sn selaku dosen penguji I
5. Drs. Aswar, M.Ds selaku dosen penguji II
6. Dosen-dosen dan Staf Fakultas Seni dan Desain.
7. Teman-teman seperjuangan di Kanji Talks sepanjang kuliah di Dkv

Terima kasih kepada semua pihak yang tidak sempat disebutkan satu persatu, terima kasih untuk setiap bantuan, dorongan, semangat yang diberikan selama proses perkuliahan dan akhirnya dapat menyelesaikan pendidikan pada jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.

REFRENSI

Wiriatmadja R. (2002). *Pendidikan sejarah di Indonesia, perspektif lokal, nasional dan global*. Bandung: Historia Utama Press.

Drs Nonci, S. (2006). In *Lontara Soppeng* (p. 1). Soppeng: CV.Aksara.

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.

Naim, Ngainun & Achmad Sauqi. (2012). *Pendidikan Multikultural Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

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/penelitianSa liman, %20Drs.%20M.Pd.Pendidikan%20nilai%20 dalam%20pembelajaran%20IPS.pdf](http://staff.uny.ac.id/systemfiles/penelitianSa%20liman,%20Drs.%20M.Pd.Pendidikan%20nilai%20dalam%20pembelajaran%20IPS.pdf).

Witabora, J. (2009). *Peran Dan Perkembangan Ilustrasi*. Jakarta Barat: Jurusan Desain Komunikasi Visual, School of Design, BINUS University.

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

Rencana. (2014, Mei 5). Retrieved April 17,
2018, from <http://www.kbbi.co.id>:
<http://www.kbbi.co.id>