

# **Pembuatan Buku Cerita Digital Perang Makassar Dengan Metode *Set Capture Action Figure***

Andi Rifaldi Wawo

Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain  
andirifaldiwawo@gmail.com

Dian Cahyadi

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar  
dian.cahyadi@unm.ac.id

Abdul Azis Said

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar  
Abd.azis.said@unm.ac.id

## **Abstrak**

Perancangan ini bertujuan untuk membuat cerita bergambar digital menjadi salah satu bacaan yang inovatif, unik dan menarik minat baca anak-anak dan remaja, yang mengangkat dan mengenalkan cerita Sejarah Perang Makassar. Penelitian ini juga mengenalkan pahlawan tanah air Indonesia bahwa pahlawan Indonesia tidak kalah populer dengan pahlawan luar negeri seperti superhero. Penelitian ini menggunakan metode (R&D) Research & Development yaitu melakukan riset dan mengembangkannya berdasarkan cerita yang diangkat. Pembuatan ini ditujukan untuk anak-anak usia 10 tahun sampai 23 tahun. Pembuatan buku cerita ini menggunakan action figure sebagai objek dan di set capture sesuai gesture, diedit menyesuaikan situasi adegan dan digabung menggunakan aplikasi grafis di komputer. Hasil akhir pembuatan buku cerita ini yaitu buku digital dengan format PDF dengan gaya visual semi realis berjumlah 57 scene/gambar, karakter yang diangkat 3 tokoh yaitu Sultan Hasanudin, Aru Palakka dan Cornelis Janzoon Spellman dengan menyesuaikan kondisi dan suasana yang tergambarkan didalam buku sejarah. Manfaatnya diharapkan mampu untuk menarik minat baca remaja khususnya anak-anak tentang sejarah Makassar dan mengenalkan pahlawan Indonesia yang tidak kalah kuat dengan pahlawan superhero diluar sana. Pembuatan buku cerita ini didampingi dengan beberapa marchandise dan media promosi seperti gantungan kunci, anti dust plug dan x-barner.

**Kata Kunci:** Buku digital, Pahlawan, Perang Makassar

## ***Abstract***

*This design aims to create a digital picture story into one of the innovative reading, unique and interesting reading interest of children and adolescents, who raised and introduced the story of the War History of Makassar. This Research also introduced Indonesian homeland heroes that Indonesia's heroes are not less popular with foreign heroes like superheroes. This research uses the method (R & D) Research & Development is doing research and develop it based on the story raised. The making is intended for children aged 10 years to 23 years. The making of this storybook uses an action figure as an object and in the appropriate capture set of gestures, edited to adjust the scene situation and merged using graphical applications on the computer. The final result of this book making is a digital book with PDF format with semi realistic visual style totaling 57 scenes / pictures, characters are appointed 3 figures namely Sultan Hasanudin, Aru Palakka and Cornelis Janzoon Spellman by adjusting the conditions and atmosphere described in history books. The benefits are expected to be able to attract interest in reading teenagers, especially children about the history of Makassar and introduce Indonesia's heroes are no less powerful with superhero heroes out there. Making the story is accompanied by several marchandise and media campaigns such as key chains, anti dust plug and x-barner.*

**Keywords:** Digital Book, Hero, Makassar War

## 1. PENDAHULUAN

Masyarakat di Indonesia mulai diajarkan membaca pada usia dini. Dari survey Study Most Limited Nation In The World 2016, angka minat baca di Indonesia berada pada peringkat 60 dari 61 negara. Salah satu akibatnya yaitu banyaknya orang tua ketika anaknya sudah pandai membaca, lepas tanggung jawabnya. Padahal belum, karena bisa saja anak bisa baca tapi tidak mengetahui secara detail karena cuman bisa mengeja tanpa menarik makna yang dimaksud cerita (Shihab, 2016). Fenomena sekarang cerita sejarah termasuk cerita yang tergolong membosankan. Anak-anak lebih mengetahui cerita-cerita superhero daripada sejarah-sejarah Indonesia. Seperti Basri Rase yang mengatakan bahwa “kebanyakan anak-anak tidak tahu kejadian dan tanggal penting di Indonesia, itu karena kurangnya minat baca khususnya soal sejarah (Rase, 2017).

Hilangnya cerita rakyat asli Indonesia dirasakan karena cerita yang disuguhkan kalah menarik dan kemasan yang kurang menjual. Oleh karena itu, upaya mengangkat kembali cerita asli dari Indonesia harus bisa memberikan sebuah bacaan yang menarik serta kemasan yang menjual. Isi cerita juga harus menarik, menghadirkan tokoh dan cerita yang sangat kuat dan dapat mengangkat kebanggaan bagi pembaca.

Sejarah yang disajikan dalam bentuk tulisan atau teks masih dianggap membosankan perlu dicarikan solusi agar dapat merubah pandangan masyarakat terhadap sejarah pada saat ini. Cerita sejarah penting untuk disampaikan agar menarik. Salah satu caranya adalah dengan menyajikan sebuah peristiwa sejarah yang di suguhkan dengan tampilan ilustrasi yang menarik. Peran Ilustrasi bisa mempermudah pembaca untuk mengerti serta dapat lebih mudah membayangkan peristiwa yang ingin disampaikan. Ilustrasi juga dinilai memiliki peran penting dalam membuat sebuah buku teks menjadi lebih menarik dan mudah dipahami sesuai dengan target masyarakat seperti pelajar agar dapat lebih memahami sebuah peristiwa

sejarah yang pernah terjadi (Soedarso, 2014: 561-570).

Seiring dengan perkembangan teknologi, buku tidak lagi ditemukan dalam bentuk berjilid dan berbahan kertas, namun juga berbentuk digital baik yang tertulis maupun berbentuk rekaman suara. Bentuk digital buku dibagi pula menjadi 2 yaitu buku elektronik dan buku audio. *E-book* yang berupa *file* memiliki berbagai format seperti *portable document format* (pdf) yang dapat dibuka dengan program Acrobat Reader atau sejenisnya. Ada juga yang dengan bentuk format *hypertext markup* (htm), yang dapat dibuka dengan *browsing* atau *internet explorer* secara *offline*. Ada juga yang berbentuk format aplikasi. *E-book* dirancang untuk dibaca di perangkat bernama *e-readers* atau *e-book devices* seperti komputer, *handphone*, iPod dan iPad.

## 2. METODE PENELITIAN

Berbagai cara/teknik menampilkan naskah cerita sejarah dalam bentuk ilustrasi grafis antara lain komik, buku bergambar, buku cerita, buku digital, Teknik set capturing. Pada dasarnya, set capturing dalam pembuatan buku cerita bergambar menampilkan ilustrasi gambar melalui Teknik capture yang diambil atau difoto per adegan yang mempunyai cerita tersendiri dan diatur sehingga menjadi cerita yang utuh tiap adegannya.

Tema yang ditawarkan pada buku cerita ini yaitu Pahlawan. Dimana pahlawan ini yaitu pahlawan atau tokoh pejuang Makassar. alur cerita yang digunakan menggunakan alur maju mundur.

Tokoh yang ada pada penelitian ini adalah I Mallombassi Daeng Mattawang Karaeng Bontomangape/Sultan Hasanudin, merupakan seorang Pemberani, Memilih jiwa kepemimpinan, Mampu mengobarkan semangat perlawanan terhadap VOC Belanda, Memiliki kebijaksanaan yang tinggi, fasih berbahasa asing. Tokoh selanjutnya adalah Cornelis Janzoon Spellman merupakan sosok yang bertanggung jawab, licik, pengadu domba, cerdas, pembohong kepada masyarakat Indonesia demi kepentingan VOC. Setelah itu ada Aru Palakka yang merupakan seorang pemberani, sang penakluk yang terasinkan dari bangsanya, tidak pantang menyerah, berambisi untuk menguasai wilayah Gowa.

Setelah melakukan proses analisis berdasarkan masalah yang dipilih, maka

konsep desain yang digunakan dalam perancangan buku cerita yaitu Dahsyat. Konsep tersebut memiliki pengertian bahwa cerita sejarah ini adalah Perang yang hebat. Hebatnya disini karena VOC dan pasukan bugis menyerang Gowa dan bertahan sampai 10 hari siang dan malam sampai betul-betul kalah. Itu menandakan Gowa sangat gigih dalam perlawanan melawan VOC dan sekutunya. Ini adalah pertempuran terbesar dan terlama pada waktu itu. Sesuai yang dikatakan Sultan Hasanuddin *lebih baik mati dengan keadaan terhormat dari pada menanggung malu*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep yang ditawarkan yaitu sejarah perang Makassar. Melalui pendekatan buku cerita bergambar yang mampu menghipnotis para pembacanya seperti anak-anak untuk melihat ceritanya, walau belum terlalu tahu membacanya setidaknya dapat melihat adegannya yang dikemas dalam bentuk buku digital. Alur cerita yang digunakan yaitu alur maju. Dimana cerita ini diawali dengan pengenalan tokoh/karakter beserta wataknya, peristiwa pemicu perang, latar, munculnya konflik, konflik memuncak dan akhir dari peperangan/penyelesaian.

Tokoh utama dari buku cerita ini ada 3, yaitu Sultan Hasanudin, Cornelis Janzoon Spellman dan Aru Palaka. Tokoh figuran disini yaitu pasukan VOC, pasukan Aru Palaka dan Pasukan kerajaan Gowa dimana perannya kebanyakan memerankan adegan peperangan. Latar yang digunakan yaitu vector Benteng Somba Opu.

Penyusunan *storyline* buku cerita perang Makassar ini disusun berdasarkan babak cerita di analisa objek/materi komunikasi. Dalam penyusunan *storyline* telah ditentukan jumlah scene yang akan digunakan, jumlah scene yang dirancang yaitu 57 *scene* diantara *scene*-nya ada *scene* prologue yaitu *scene* pengenalan tokoh yang berperan di dalam buku cerita.

Font yang akan digunakan yaitu *Kameron* dan *Calligraph421 BT*, karena pemilihan font harus jelas dan mudah dibaca.. font *Kameron* ini mempunyai

kesan tegas, karena ceritanya bersifat patriotisme sesuai dengan konsep desain yang ditawarkan yaitu dahsyat

Karya utama pada projek ini buku digital dengan format PDF berbentuk portrait yang bisa digunakan di *Smartphone* dan PC/laptop, bisa juga dibuka menggunakan *google search*. Karya ini menggunakan objek *action figure* yang diatur gesturanya dan set capture secara bertahap sehingga mendapatkan hasil gambar yang menarik untuk sebuah buku cerita digital.

#### Konsep Detail dan Proses Kreatif

Perancangan dan pembuatan *action figure* menggunakan bahan *action figure superhero* dan *clay*. Pada proses pembuatan kepala karakter membutuhkan alat *Sculpting*. Karena teksture clay yang bersifat karet dan berpori-pori, maka di cat lapis dengan lem putih agar teksturenya padat.



Gambar 1. *Sculpting*, *action figure* batman dan *Sculpting clay* bentuk muka.

Pada saat pembuatan *action figure*, demi mendapatkan *gesture* yang diinginkan, penulis membuat sendi tambahan pada bahu dan paha menggunakan kawat.



Gambar 2. Proses pengecatan *clay*



Gambar 3. Perbandingan *action figure* yang telah diberikan sendi dan tidak

tipe1719.



Gambar 6. Proses *set capture action figure* menggunakan *smartphone camera*



Gambar 4. Set costume Sultan Hasanudin(a), Spellman(b) dan Aru Palakka(c)



Gambar 7. Proses *set capture action figure* menggunakan *smartphone camera*



Gambar 5. *Action figure* Sultan Hasanudin



Gambar 8. Penghapusan *Background*

Studio mini ini dibuat menggunakan kardus dan kain biru/hijau dengan pencahayaan menggunakan LED Strip disekeliling studio agar cahayanya merata. Set capture menggunakan kamera smartphone merek Vivo



Gambar 9. Proses pengeditan mimik muka action figure

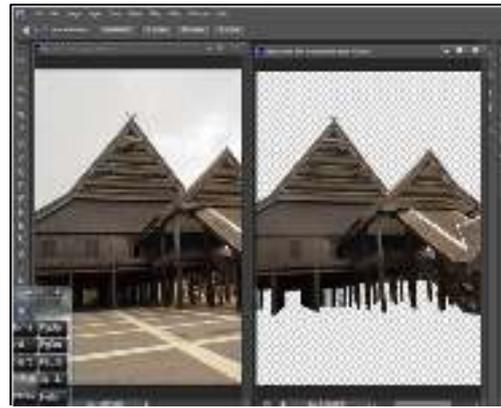


Gambar 10. Proses pengeditan pencahayaan objek.

Aplikasi yang digunakan untuk membuat *vector* dan *trace* menggunakan Aplikasi Corel Draw X7. Objek yang dibuatkan *vector* yaitu Benteng Somba Opu pada saat bentengnya di runtuhkan oleh Pasukan Bugis dengan bahan peledak. Aplikasi yang digunakan yaitu Photoshop yang sudah menyediakan *Filter Gallery* didalamnya. Filter yang digunakan yaitu Mozaid untuk tekstur batu pada Benteng Somba Opu, sedangkan pada *background* yang di *trace* menggunakan *Surface Blur*.



Gambar 10. Hasil setelah proses *editing*



Gambar 11. Surface Blur dengan Perbandingan *background* setelah proses *tracing*.



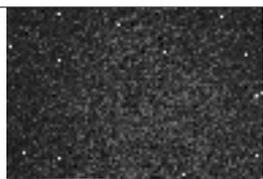
Gambar 12. Proses Penduplikat objek *action figure*

Tabel 1. Gambar Pendukung objek

<i>Gambar</i>	<i>Halaman pada scene ke-</i>
	6,13,29,41
	6,13,29,41
	6,13,29
	44

	35		7,8,14,15,16,21, 22,24,25
	35		23,24
	41		9
	44		12,20
	32,47		18
	22,24		22

Tabel 2, Gambar Pendukung  
*Background*

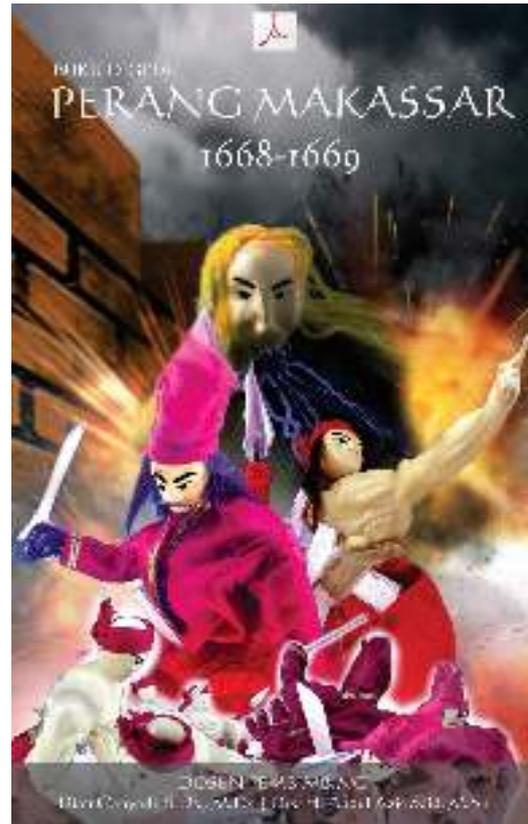
<i>Gambar</i>	<i>Halaman pada scene ke -</i>
	30,34,35,36,37,40,42,43,44,46
	6,29,30,32,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47
	28,33

	10,27
	29
	17
	18
	19,28,33

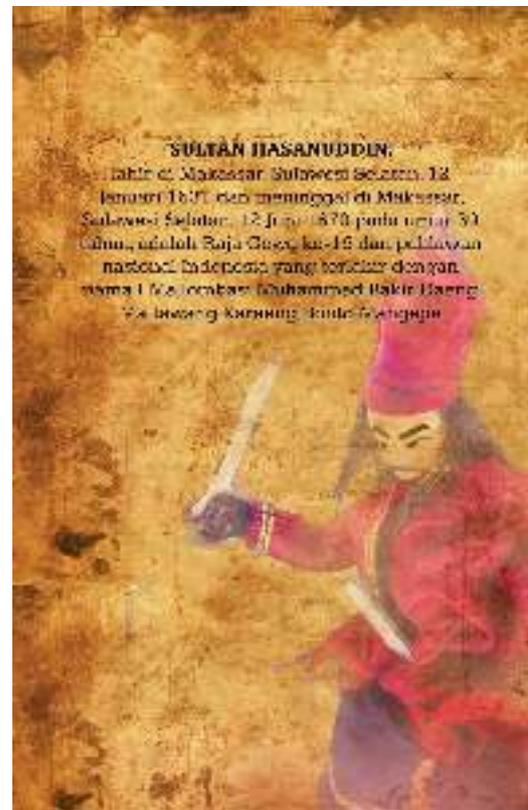


*Layout* yang digunakan dengan posisi potrait dengan resolusi 2214px x 3580px. Ukurannya 18.953 x 30.302 cm<sup>2</sup>

Format file buku cerita ini yaitu PDF agar mempermudah dalam akses buku digitalnya. ukuran frame buku digital juga menggunakan gambar dengan posisi *portrait* agar seimbang dengan layar *smartphone*. Gaya penggambaran menggunakan semi realis dengan teknik greenscreen/bluescreen yang di set capture menggunakan kamera *smartphone* dengan objek *action figure* dan diedit background-nya sesuai latar kejadian cerita yang disebut digital imagin



Gambar 13. Sampul pada buku digital Perang Makassar



Gambar 14. Prologue 1, buku digital perang Makassar



Gambar 15. Tentang Penulis, buku digital perang Makassar

capturanya menggunakan objek action figure di studio mini. Akhir pembuatan buku cerita digital ini menggunakan format PDF dengan gaya visual semi realis berjumlah 57 scene/gambar yang mampu terbaca di smartphone maupun di laptop. Hasil yang didapat juga adanya beberapa karakter yang menonjol di cerita sejarah perang Makassar, yaitu Sultan Hasanudin, Aru Palakka dan Cornelis Janzoon Spellman dibuat menjadi action figure yang dibuat sebagai pengganti ilustrasi pada pembuatan buku cerita digital. Sehingga menjadi buku digital yang menarik untuk dilihat, selain itu dapat menjadi sumber pengetahuan sejarah serta mengenalkan cerita perang Makassar kepada khalayak dengan memanfaatkan media Ebook yang saat ini sangat trend di sosial media.

Perancangan media buku ini dilengkapi dengan merchandise sebagai media pendukung dan publikasi seperti gantungan kunci karakter, pin, buku fisik/cetak dari ebook dan x-barner untuk mempromosikan buku digital ini.

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan berisi rangkuman singkat atas hasil penelitian dan pembahasan. [Times New Roman, 11, normal].

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan, sesuai dengan judul “Pembuatan Buku Cerita Digital Perang Makassar Dengan Metode Set Capture Action Figure” maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan isi cerita buku digital ini berdasarkan isi tulisan dari buku “Riwayat Perjuangan Sultan Hasanuddin Raja Gowa XVI” penerbit Bhakti Baru. Penelitian ini menggunakan metode (R&D) *Research & Development* yaitu melakukan riset dan mengembangkannya berdasarkan cerita yang diangkat. Mulai dari penentuan tema, alur cerita, penentuan tokoh, latar, figure sampai ke babak cerita. Dari babak cerita ini menghasilkan storyline, storyline menghasilkan storyboard hingga ke proses set

#### 5. REFERENSI

- Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Majapahit Gaja Mada*. Jakarta : BINUS University
- Soedarso, Nick. "Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada." *Humaniora* 5.2 (2014): 561-570.
- A.Kurniawan. 2009. *Action Figure "Center"*. 2009: Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Adyogi, Dhanumurti. 2009. *Buku Cerita Mengangkat Permainan Tradisional Sunda*. Bandung : Institut Teknologi Bandung.
- Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Makassar (Online) (<http://Makassarkota.go.id/105-sejarahkotaMakassar.html> diakses 2 Juli 2017 pukul 18.00/hari minggu).
- Mugiharto, Maya Maharyani. 2015. *Perkembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Kenidupan Sehari- Hari Untuk Pembelajaran*

- Membaca Siswa Kelas XI.*  
Semarang: Universitas Negeri  
Semarang.
- S.M. NOOR. 2011. *Perang Makassar  
1669.* Jakarta : PT. Kompas Media  
Nusantara
- Hamu. Moh. Alwi. 1985. *Buku  
Riwayat Perjuangan Sultan  
Hasanuddin Raja Gowa XVI.*  
Makassar : Bhakti Baru
- Liando, Mayske.  
(2008). *Pemanfaatan Buku Cerita  
Bergambar Untuk Meningkatkan  
Minat dan Kemampuan Membaca  
Permulaan Siswa Kelas 1 SD  
Negeri Sumpasari II Malang.*  
[Online]. Tersedia dalam:  
Cahyadi, Dian. 2017. *Morfologi Pola  
Bentuk Kawali Dalam*
- Mengidentifikasi Senjata Khas  
Suku Bugis Berdasarkan Identitas  
Wilayah dan Keterkaitannya.*  
LEMLIT.UNM : 385
- Novianti, Melly. 2016. *Pakaian Adat  
Sulawesi Selatan, Nama, Gambar,  
dan Keterangannya (Online)*  
[http://adat-  
tradisional.blogspot.com/2016/05/p  
akaian-adat-sulawesi-selatan.html](http://adat-tradisional.blogspot.com/2016/05/pakaian-adat-sulawesi-selatan.html))  
diakses 2 Juli 2017 pukul  
18.00/hari minggu).
- Said, Abdul Azis. 2006. *Dimensi Warna.*  
Badang Penerbit UNM Makassar :  
98.