



TUGAS AKHIR

JUDUL

**PERANCANGAN BUKU PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
MEWARNAI OBJEK BERSEJARAH DI SULAWESI SELATAN**

OLEH

**ADE IRFAN
1286141005**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**



TUGAS AKHIR

JUDUL

**PERANCANGAN BUKU PEMBELAJARAN MENGGAMBAR
MEWARNAI OBJEK BERSEJARAH DI SULAWESI SELATAN**

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

OLEH

**ADE IRFAN
1286141005**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN TUGAS AKHIR

Laporan Tugas Akhir atas nama : **Ade Irfan / NIM 1286141005** dengan judul: “Perancangan Buku Pembelajaran Menggambar Mewarnai Objek Bersejarah di Sulawesi Selatan” diterima oleh Panitia Ujian Tugas Akhir Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar dengan SK. Nomor: 1483/UN36.21/PP/2018, tanggal 3 Agustus 2018 untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar pada hari 2018.

Disetujui Oleh:
Dekan Fakultas Seni dan Desain UNM



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

Panitia Ujian

1. Ketua Panitia
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
2. Sekertaris
Drs. Abdul Azis Said, M.Sn.
3. Pembimbing 1
Dr. Ir. Agussalim Djirong, MT.
4. Pembimbing 2
Drs. Benny Subiartoro, M.Sn.
5. Penguji 1
Drs. Abdul Azis Said, M.Sn.
6. Penguji 2
Drs. Alimuddin, M.Sn.

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ade Irfan
NIM : 1286141005
Tempat/Tgl. Lahir : Sungguminasa ,25 September 1994
Jur/Prodi/Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas/Program : Seni dan Desain
Alamat : Jl.Poros Malino, Bontomanai
Judul : Perancangan Buku Pembelajaran Menggambar
Mewarnai Objek Bersejarah di Sulawesi Selatan

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adanya hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Makassar, 3 Agustus 2018

Penyusun,

ADE IRFAN

NIM. 1286141005

ABSTRAK

Ade Irfan, 1286141005. Perancangan buku pembelajaran menggambar mewarnai objek bersejarah di Sulawesi Selatan Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar. 2018. Pembimbing (I) Dr. Ir. Agussalim Djirong, MT. (II) Drs. Benny Subiantoro, M.Sn.

Perancangan ini bertujuan untuk membuat media informasi sebagai media visual berupa buku bergambar untuk menyampaikan sejarah dari beberapa tempat yang memiliki nilai edukasi di Sulawesi Selatan antara lain : Balla Lompoa, Monumen Mandala, Gerbang utama benteng somba opu, Museum Benteng Somba Opu, Benteng Rotterdam, Museum La Galigo, Kete Kesu, Bori Parinding dan Perahu Phinisi dengan menggunakan teknik ilustrasi *Line art*. Melalui perancangan buku Pembelajaran Menggambar Mewarnai Objek Bersejarah di Sulawesi Selatan, penulis menggunakan metode perancangan kualitatif yakni merupakan tahapan atau proses desain secara ilmiah, logis, sistematis, dan prosedural. Hasil akhir penelitian ini berbentuk media berupa buku Bergambar Mewarnai yang disertai dengan sejarah singkat dari masing-masing objek penelitian yang bermanfaat untuk melatih motorik halus anak-anak dan juga dapat mengenalkan tentang pentingnya sejarah dari beberapa tempat yang tidak hanya dijadikan sebagai tempat wisata melainkan tempat yang menjadi saksi perjuangan para pahlawan terdahulu.

Kata Kunci : Buku Bergambar Mewarnai, Objek Bersejarah di Sulawesi Selatan, Ilustrasi *Line art*.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah atas nikmat akal dan pikiran yang diberikan serta limpahan ilmu yang tiada hentinya sehingga penyusun dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya. Shalawat dan salam juga tak lupa pula kita haturkan kepada Nabi besar junjungan kita Nabi Muhammmad saw, keluarga, dan para sahabat serta orang-orang yang mengikutinya.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar ‘sarjana’ di bidang pendidikan Strata 1 (S1). Besar harapan penulis agar skripsi ini menjadi penunjang ilmu pengetahuan ke depannya dan bermanfaat bagi orang banyak. Penulis sadari, skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Banyak terima kasih penulis haturkan kepada pihak yang telah membantu selama penulis menjalani pendidikan hingga selesainya perampungan skripsi ini.

Terima kasih yang setulusnya kepada kedua orangtua penulis, Alm.Mappakaya Dg Emba yang telah menjadi panutan dan motivasi dalam menyelesaikan studi dan Asni Dg Mami atas segala do’a, kesabaran, kegigihan, serta pengorbanan yang diberikan dalam membesarkan dan mendidik penulis hingga saat ini. Terima kasih pula kepada Bapak/ Ibu :

1. Prof. Dr. H. Husain Syam selaku rektor Universitas Negeri Makassar (UNM)
2. Dr. Nurlina Syahrir, M. Hum selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
3. Drs.H.abdul Azis Said,M.Sn Selaku ketua prodi Desain komunikasi Visual.
4. Dr.Ir.Agussalim Djirong, MT. Selaku Pembimbing I penelitian bagi penulis yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingannya selama ini.
5. Drs. Benny Subiantoro, M.Sn Selaku pembimbing II penelitian bagi penulis yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingannya selama ini.
6. Drs.Alimuddin, M.Sn selaku penguji kompetensi bagi penulis yang senantiasa menunjukkan besarnya arti perjuangan dan kesabaran selama penelitian.
7. Seluruh dosen, staf, civitas dan keluarga besar Desain Komunikasi Visual atas bantuan dan informasi yang diberikan kepada penulis saat melaksanakan penelitian.
8. Keluarga besar jurusan DKV Universitas Negeri Makassar atas segala bantuan kepada penulis selama menempuh pendidikan.

9. Rekan-rekan DKV Universitas Negeri Makassar dan pada khususnya teman seperjuangan angkatan 2012 (Samurai).
10. Semua pihak yang tidak sempat disebutkan namanya satu-persatu, terima kasih atas perhatian dan bantuan yang diberikan pada penulis selama ini.

Dengan kerendahan hati, penulis berharap agar skripsi ini mendapat ridha dari Allah Swt dan memberi manfaat bagi masyarakat dan penikmat ilmu pengetahuan, khususnya kepada penulis sendiri. *Aamiin ya Rabbal Aalamin..*

Makassar, 3 Agustus 2018

Penyusun,

ADE IRFAN

NIM. 1286141005

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan sebagai kado kecil awal kesuksesan teruntuk ayahanda tercinta Alm. Mappakaya Dg Emba yang semasa hidupnya telah berjuang dan bekerja keras dan memotivasi dalam menyelesaikan studi saya, serta Ibunda Asni dg Mami yang selalu memberikan kesabaran dan pengorbanan yang diberikan dalam mendidik dan membesarkan saya hingga saat ini.

MOTTO

*“Dalam Hal Prinsip Berdiri Seperti Batu
Dalam Hal komitmen Berenang Mengikuti Arus”*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Permasalahan	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Batasan Masalah	3
E. Identifikasi Target Audiens	4
F. Tujuan Perancangan	4
G. Manfaat Perancangan	5
II TINJAUAN PUSTAKA DAN KUMPULAN DATA	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Perancangan	6
2. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Anak Usia Dini	6
a. Pengertian Pembelajaran.....	6
b. Pembelajaran Menggambar Mewarnai Pada Anak Usia Dini	8
c. Fungsi dan Manfaat Belajar Menggambar Mewarnai.....	9
3. Menggambar Mewarnai	10
a. Pengertian Menggambar	10
b. Pengertian Mewarnai	10
c. Teknik dalam Menggambar Mewarnai	11
d. Alat dan Bahan Menggambar Mewarnai	11

4. Objek Bersejarah di Sulawesi Selatan	13
a. Benteng Rotterdam.....	18
b. Monumen Mandala	21
c. Balla Lompoa	23
d. Perahu Pinisi	28
e. Toraja	35
B. Kumpulan Data.....	37
1. Ilustrasi	37
2. Layout	37
3. Fotografi <i>Landscape</i> (Fotografi pemandangan)	39
4. Tinjauan Konsep.....	40
5. Teknik Dasar Fotografi.....	41
a. Teknik <i>Slow Speed</i>	41
b. Teknik <i>Freezing</i>	41
c. Teknik <i>Panning</i>	42
d. Teknik <i>Zooming</i>	42
e. Teknik <i>Siluet</i>	43
f. Teknik <i>Back Light</i>	43
g. Teknik <i>Double Exposure</i>	43
h. Teknik <i>Makro</i>	44
i. Teknik <i>Potrait</i>	44
j. Teknik Foto Landscape	44
6. Elemen Komposisi dalam Fotografi	45
a. <i>Line</i> (Garis)	45
b. <i>Shape</i> (Bentuk)	46
c. <i>Texture</i> (Tekstur)	46
d. <i>Pattern</i> (Pola).....	46
e. <i>Color</i> (warna)	47
f. <i>Value</i> (isi)	48
g. <i>Framing</i> (Bingkai)	48

III ANALISA DATA.....	49
A. Analisa Objek/ Materi Komunikasi	49
B. Analisa dan Identifikasi Target Audience	53
C. Analisa dan Strategi Komunikasi Visual	54
D. Analisa Kompetitor	55
E. Analisa Media Komunikasi.....	57
F. Usulan Solusi	59
1. Skema perancangan.....	59
2. Alur berfikir	60
3. Curah Gagasan/ Brainstorming.....	61
IV KONSEP DESAIN DAN PROSES KREATIF	64
A. Konsep Desain	64
1. Konsep Komunikasi	64
a. Objek/Materi Komunikasi	64
b. Target Audience Spesifik.....	68
c. Strategi Komunikasi Visual	69
d. Diferensiasi Visual	69
2. Konsep Kreatif	70
a. Sumber Inspirasi	70
b. Bentuk dan Gaya Perancangan.....	70
c. Tipografi.....	72
d. Pallet Warna	74
e. Sketsa Ide Awal.....	77
3. Konsep Media	82
a. Media Utama	82
b. Media Pendukung.....	83
4. Estimasi Biaya dan Waktu	84
a. Rencana Anggaran Biaya	84
b. Skedul Perancangan	85
B. Proses Kreatif	86
1. Eksplorasi Visual	86
2. Digitalisasi	90
3. Final Desain	99
4. Layout Buku Bergambar Mewarnai.....	105

V. HASIL DAN PEMBAHASAN	115
A. Media Utama	115
B. MediaPendukung	115
VI. KESIMPULAN DAN SARAN.....	118
A. Kesimpulan.....	118
B. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN.....	122
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 (Sketsa awal Rumah Adat Balla Lompoa)	77
Gambar 4.2 (Sketsa awal Monumen Mandala).....	78
Gambar 4.3 (Sketsa awal Gerbang utama Benteng Somba Opu)	78
Gambar 4.4 (Sketsa awal Museum Benteng Somba Opu).....	79
Gambar 4.5 (Sketsa awal Benteng Rotterdam)	79
Gambar 4.6 (Sketsa awal Museum I Laga Ligo)	80
Gambar 4.7 (Sketsa awal Kete Kesu)	80
Gambar 4.8 (Sketsa awal Bori'Parinding)	81
Gambar 4.9 (Sketsa awal Perahu Pinisi)	81
Gambar 4.10 (Eksplorasi sketsa Rumah Adat Balla Lompoa)	86
Gambar 4.11 (Eksplorasi sketsa Gerbang Utama Benteng Somba Opu).....	86
Gambar 4.12 (Eksplorasi sketsa Museum Benteng Somba Opu)	87
Gambar 4.13 (Eksplorasi sketsa Monumen Mandala)	87
Gambar 4.14 (Eksplorasi sketsa Benteng Rotterdam)	88
Gambar 4.15 (Eksplorasi sketsa Museum I Laga Ligo)	88
Gambar 4.16 (Eksplorasi sketsa Kete Kesu).....	89
Gambar 4.17 (Eksplorasi sketsa Bori'Parinding)	89
Gambar 4.18 (Eksplorasi sketsa Perahu Pinisi)	90
Gambar 4.19 (Ilustrasi <i>Line art</i> Rumah Adat Balla Lompoa)	90
Gambar 4.20 (Ilustrasi <i>Line art</i> Gerbang utama Benteng Somba Opu).....	91
Gambar 4.21 (Ilustrasi <i>Line art</i> Museum Benteng Somba Opu)	91
Gambar 4.22 (Ilustrasi <i>Line art</i> Monumen Mandala)	92
Gambar 4.23 (Ilustrasi <i>Line art</i> Benteng Rotterdam)	92
Gambar 4.24 (Ilustrasi <i>Line art</i> Museum I Laga Ligo).....	93
Gambar 4.25 (Ilustrasi <i>Line art</i> Kete'Kesu)	93
Gambar 4.26 (Ilustrasi <i>Line art</i> Bori'Parinding).....	94
Gambar 4.27 (Ilustrasi <i>Line art</i> Perahu Pinisi)	94
Gambar 4.28 (Proses Pengaplikasian Warna Rumah Adat Balla Lompoa)	95

Gambar 4.29 (Proses Pengaplikasian Warna Gerbang utama somba Opu)	95
Gambar 4.30 (Proses Pengaplikasian Warna Museum Somba Opu)	96
Gambar 4.31 (Proses Pengaplikasian Warna Monumen Mandala)	96
Gambar 4.32 (Proses Pengaplikasian Warna Benteng Rotterdam)	97
Gambar 4.33 (Proses Pengaplikasian Warna Museum I Laga Ligo)	97
Gambar 4.34 (Proses Pengaplikasian Warna Kete kesu)	98
Gambar 4.35 (Proses Pengaplikasian Warna Bori Parinding)	98
Gambar 4.36 (Proses Pengaplikasian Warna Perahu Pinisi)	99
Gambar 4.37 (Final Desain Rumah Adat Balla Lompoa)	99
Gambar 4.38 (Final Desain Gerbang Utama Benteng Somba Opu)	100
Gambar 4.39 (Final Desain Museum Benteng Somba Opu)	100
Gambar 4.40 (Final Desain Monumen Mandala)	101
Gambar 4.41 (Final Desain Benteng Rotterdam)	101
Gambar 4.42 (Final Desain Museum I Laga Ligo)	102
Gambar 4.43 (Final Desain Museum Kete kesu)	102
Gambar 4.44 (Final Desain Bori Parinding)	103
Gambar 4.45 (Final Desain Perahu Pinisi)	103
Gambar 4.46 (Final Desain Sampul depan)	104
Gambar 4.47 (Final Desain Sampul Belakang)	104
Gambar 4.48 (Layout Halaman 1 dan 2)	105
Gambar 4.49 (Layout Halaman 3)	105
Gambar 4.50 (Layout Halaman 4)	106
Gambar 4.51 (Layout Halaman 5)	106
Gambar 4.52 (Layout Halaman 6)	107
Gambar 4.53 (Layout Halaman 7)	107
Gambar 4.54 (Layout Halaman 8)	108
Gambar 4.55 (Layout Halaman 9)	108
Gambar 4.56 (Layout Halaman 10)	109
Gambar 4.57 (Layout Halaman 11)	109
Gambar 4.58 (Layout Halaman 12)	110

Gambar 4.59 (Layout Halaman 13)	110
Gambar 4.60 (Layout Halaman 14)	111
Gambar 4.61 (Layout Halaman 15)	111
Gambar 4.62 (Layout Halaman 16)	112
Gambar 4.63 (Layout Halaman 17)	112
Gambar 4.64 (Layout Halaman 18)	113
Gambar 4.65 (Layout Halaman 19)	113
Gambar 4.66 (Layout Halaman 20)	114
Gambar 4.67 (Layout Halaman 21)	114
Gambar 5.68 (Media Utama Buku Bergambar Mewarnai Sejarah Sulawesi Selatan)	115
Gambar 5.69 (Media Promosi dalam bentuk Pin)	115
Gambar 5.70 (Media Promosi dalam bentuk Stiker)	116
Gambar 5.71 (Media Promosi dalam bentuk X Banner)	117

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak-anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar, biasanya mendapatkan mata pelajaran kesenian. Yang diajarkan di mata pelajaran kesenian yaitu seni rupa dan seni music (ada pula seni tari). Untuk seni musik sendiri, biasanya anak Sekolah Dasar hanya diajarkan beberapa alat musik, seperti suling, *recorder*, pianika, dan lainnya. Untuk seni rupa, anak Sekolah Dasar biasanya diajarkan menggambar.

Dalam jenjang pendidikan dasar, menggambar merupakan aktivitas yang paling berhubungan terhadap proses tumbuh kembang anak. Seperti halnya menulis dan bermain, menggambar memiliki manfaat untuk perkembangan anak, serta pendidikan. Selanjutnya dalam pendidikan seni, menggambar merupakan metode belajar menyenangkan bagi anak-anak di usia 8 tahun pertama.

Secara alamiah anak-anak sangat suka menggambar dan menulis atau membuat coretan-coretan pada banyak media yang ditemukannya, seperti dinding, kertas, atau benda-benda mainan lainnya.

Buku bergambar mewarnai merupakan media berbentuk buku yang digunakan untuk lebih mengembangkan kecerdasan otak anak, khususnya untuk melatih otak kanan dalam bidang seni. Menurut Femi Olivia dalam bukunya Gembira bermain corat-coret, mewarnai merupakan suatu bentuk kegiatan kreativitas, dimana anak diajak untuk memberikan satu atau beberapa goresan warna pada suatu bentuk atau pola gambar, sehingga terciptalah suatu karya seni.

Buku bergambar mewarnai berfungsi untuk melatih kemampuan koordinasi antara anak, karena dalam mewarnai diperlukan koordinasi yang bagus antara mata dan tangan, serta mewarnai dapat melatih konsentrasi anak untuk tetap fokus pada pekerjaan yang dilakukannya. Kegiatan mewarnai membutuhkan target yaitu berhasil mewarnai seluruh bidang gambar yang tersedia, disinilah akan terpupuk rasa tanggung jawab anak dengan menyelesaikan pekerjaannya sekaligus memupuk kepercayaan diri anak bahwa ia dapat menyelesaikan tugas yang sedang dia kerjakan.

Permasalahan yang dikaji pada penelitian ini adalah, saat ini banyak beredar di pasaran buku bergambar mewarnai, akan tetapi dengan nuansa yang berbeda yang dimana belum ada yang mengangkat tentang sejarah Sulawesi Selatan. Pada buku bergambar dan mewarnai tentang objek bersejarah yang ada di Sulawesi Selatan ini, akan dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan media dalam bentuk buku yang berisi gambar dan ruang untuk mewarnai sehingga menambah rasa ketertarikan terhadap anak dan dilengkapi dengan sejarah singkat sehingga dapat menambah pengetahuan dan minat baca serta keingintahuan anak-anak terhadap pentingnya mengenal objek bersejarah yang ada di Sulawesi Selatan.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dibuat buku bergambar mewarnai tentang objek bersejarah di Sulawesi selatan.

B. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul yaitu :

1. Objek yang memiliki nilai sejarah di Sulawesi Selatan perlu di perkenalkan kepada anak-anak.
2. Belum adanya buku bergambar mewarnai yang mengangkat Objek Bersejarah yang ada di Sulawesi Selatan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, dapat diambil rumusan masalah yaitu :

Bagaimana merancang sebuah buku Pembelajaran Menggambar Mewarnai Objek Bersejarah di Sulawesi Selatan yang menarik, interaktif, dan komunikatif terhadap siswa Sekolah Dasar di kota Makassar ?

D. Batasan Masalah

Agar perancangan pada produksi ini lebih terarah dan lebih optimal, maka pembatasan masalah dalam merancang buku bergambar sejarah Sulawesi Selatan, pada buku ini berisi tentang sejarah dari beberapa tempat yang memiliki nilai edukasi, antara lain :

- a. Bulukumba : Perahu Pinisi.
- b. Toraja : Kete Kesu, Bori' Parinding,
- c. Makassar : Benteng *Rotterdam*, Monumen Mandala, Benteng Somba opu.
- d. Gowa : Rumah Adat Balla Lompa

E. Identifikasi Target Audiens

Berkaitan dengan upaya untuk membuat sebuah buku bergambar sejarah Sulawesi Selatan dengan foto pemandangan (*Landscape*) di tingkat Sekolah Dasar, maka ditetapkan target audiens untuk media cetak ini.

Penjelasan mengenai target audiens adalah sebagai berikut :

Demografis

Usia : 8-10 tahun

Jenis Kelamin : laki – laki dan perempuan

Pendidikan : Siswa tingkat Sekolah Dasar di kota Makassar

F. Tujuan perancangan

Tujuan dari perancangan buku bergambar ini adalah :

1. Membuat media informasi sebagai media visual berupa buku bergambar sebagai alat untuk menyampaikan sejarah dari beberapa tempat yang memiliki nilai edukasi di Sulawesi Selatan.
2. Menggunakan kata-kata yang sederhana pada buku bergambar ini, diharapkan mampu memudahkan anak-anak dalam memahami

sejarah dari beberapa tempat di Sulawesi Selatan yang memiliki nilai edukasi.

G. Manfaat perancangan

1. Manfaat praktis

Bagi peneliti (individu)

Sebagai bahan referensi dalam melaksanakan pembelajaran menggambar di sekolah dan sebagai pedoman dalam meningkatkan hasil belajar menggambar siswa.

2. Manfaat akademis

a. Bagi Penulis selanjutnya

Sebagai kajian untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih lanjut berkenaan dengan pembelajaran menggambar.

b. Bagi Masyarakat

Sebagai bahan referensi dalam mengembangkan penelitian sejenisnya guna mengembangkan ilmu pengetahuan pendidikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KUMPULAN DATA

A. Tinjauan Pustaka

1. Perancangan

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin dalam bukunya yang berjudul *Analisis & Desain Sistem Informasi (2005 : 39)*, menyebutkan bahwa :

“Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik”. Berdasarkan definisi tersebut, penulis menarik kesimpulan bahwa perancangan merupakan suatu pola yang dibuat untuk mengatasi masalah yang dihadapi perusahaan atau organisasi setelah melakukan analisis terlebih dahulu

2. Pembelajaran seni budaya dan keterampilan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran SBK merupakan pembelajaran seni, budaya, dan keterampilan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya, (Desyandri: 2008). Seni merupakan hasil atau

proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati, dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan indah dan selaras. SBK menurut Hernawan (2008: 8.29), bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dalam rangka membekali siswa untuk berkarya sastra, menumbuhkan kembangkan cita rasa keindahan dan kemampuan menghargai seni.

Pembelajaran SBK di Sekolah dasar terdiri atas pembelajaran keterampilan, seni musik, seni tari, dan seni rupa. Pembelajaran keterampilan berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, dan sikap, serta keterampilan siswa dalam hal desain dan pembuatan barang-barang yang berhubungan dengan teknologi maupun budaya. Pembelajaran seni musik lebih ditekankan pada pengetahuan musik dan ekspresi melalui lagu. Seni tari merupakan pengungkapan ekspresi yang diwujudkan melalui gerak yang biasanya diiringi musik. Sedangkan seni rupa menurut Aminuddin (2009: 5), merupakan cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap panca indra dan dirasakan dengan rabaan. Pembelajaran Seni Rupa harus melalui elemen atau unsur dalam seni rupa, yaitu titik, garis, bentuk/bangun, warna, tekstur (kesan bahan), isi, ruang, dan cahaya. Disimpulkan bahwa pembelajaran seni budaya dan keterampilan adalah pembelajaran yang menyuguhkan beberapa

jenis seni, yaitu seni rupa, seni musik, seni tari dan keterampilan di mana setiap jenis seni mempunyai penekanan dan tujuan tersendiri.

b. Pembelajaran menggambar mewarnai pada anak usia dini

Pendidikan anak usia dini sangat penting, mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini. Sedemikian pentingnya masa ini, sehingga Montessori (Ecka W. Pramita, 2010: 16) masa kanak-kanak disebut sebagai periode emas pendidikan. Pada periode inilah semua kehidupan pribadi seseorang anak manusia dimulai, dibentuk, dan diarahkan.

Salah satu aktivitas rutin yang dilakukan di Taman Kanak-kanak adalah mewarnai. Aktivitas mewarnai lazimnya sudah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak, bukan hanya sebagai kegiatan untuk mengisi waktu kosong anak, tapi juga sebagai aktualisasi diri anak dalam bidang seni. Apalagi gambar yang diwarnai anak adalah hasilnya sendiri, maka akan lebih terlihat imajinasi dan pikiran anak. Menurut Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi S. (2010: 7.4) “Kegiatan mewarnai akan mengajak kepada anak bagaimana mengarahkan kebiasaan-kebiasaan anak dalam mewarnai dengan spontan menjadi kebiasaankebiasaan menuangkan warna yang mempunyai nilai pendidikan”.

Seni merupakan cara mengetahui apa yang sebenarnya kita percaya, Mengetahui apa yang kita percaya dibutuhkan untuk menghadapi diri kita sendiri, ketakutan kita dan tantangan kita untuk mengubah, menciptakan seni adalah cara untuk

mengembangkan imajinasi kita, cara memulai untuk mengikuti apa yang menjadikan kita lebih bebas, belajar bagaimana melihat lebih banyak pilihan. (Allen 1995, 3- 4 dalam Mantas, 2011: 14).

Seni adalah hasil karya cipta manusia yang bermuatan adanya unsur-unsur Estetika (Benny Subiantoro).

Bisa disimpulkan bahwa seni adalah cara untuk mengungkapkan apa yang kita rasa dan pikirkan. Seni menjadikan kita lebih bebas dalam berekspresi, tidak ada yang salah dalam menciptakan seni sehingga secara tidak langsung seni mampu menghilangkan rasa ketakutan kita dalam mengungkapkan sesuatu.

Diterapkannya konsep seni sebagai alat pendidikan di Sekolah dasar diarahkan pada pembentukan sikap dan kemampuan atau kompetensi kreatif dalam keseimbangan kompetensi intelektual, sensibilitas, rasional dan irasional serta kepekaan emosi. Pendidikan seni tidak hanya diberlakukan di Negara Indonesia, di bawah ini adalah akan membahas seni khususnya seni rupa di Sekolah Dasar.

c. Fungsi dan Manfaat Belajar Menggambar Mewarnai

Menggambar dan mewarnai adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak. Lewat menggambar, mereka bisa menuangkan beragam imajinasi yang ada di kepala mereka. Gambar-gambar yang mereka hasilkan juga dapat menunjukkan tingkat kreativitas dan suasana hati masing-masing anak.

Mewarnai pada anak usia dini bertujuan untuk melatih keterampilan, kerapian serta kesabaran (Hajar Pamadhi dan Evan

Sukardi, 2011: 728). Keterampilan diperoleh dari kemampuan anak untuk mengolah tangan yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga semakin lama anak bisa mengendalikan serta mengarahkan sesuai yang dikehendaki. Kerapian dilihat dari bagaimana anak memberi warna pada tempat-tempat yang telah ditentukan semakin lama anak akan semakin terampil untuk menggoreskan media pewarnanya karena sudah terbiasa. Kesabaran diperoleh melalui kegiatan memilih dan menentukan komposisi yang tepat sesuai pendapatnya.

3. Menggambar Mewarnai

a. Pengertian Menggambar

Menggambar (*drawing*) adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna. Menggambar adalah proses mengungkapkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu (Sumanto, 2006: 47).

b. Pengertian Mewarnai

Anak-anak sangat suka memberi warna melalui berbagai media baik saat menggambar atau meletakkan warna saat mengisi bidang-bidang gambar yang harus diberi pewarna (Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi S, 2011: 7.4). Berdasarkan pernyataan tersebut maka kegiatan mewarnai merupakan kegiatan yang menyenangkan

untuk anak. Menyenangkan yang dimaksud di sini terletak pada proses memilih warna yang digunakan untuk mewarnai sebuah bidang gambar kosong. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sumanto (2005: 65) bahwa kreativitas yang dapat dikembangkan pada kegiatan mewarnai bagi anak TK adalah adanya kebebasan untuk memilih dan mengkombinasikan unsur warna pada obyek yang diwarnainya sesuai keinginan anak.

c. Teknik dalam Menggambar Mewarnai

Pengembangan kreativitas dalam menggambar di antaranya adalah:

- (1) Menggambar Bentuk
- (2) Menggambar Ornamen
- (3) Menggambar Ilustrasi
- (4) Menggambar Huruf Hias
- (5) Menggambar Imajinatif
- (6) Menggambar dengan Crayon/ Pastel
- (7) Menggambar Ekspresi
- (8) Menggambar dengan Teknik Campuran
- (9) Mewarnai Gambar

d. Alat dan Bahan Menggambar Mewarnai

Agar dapat mewarnai sebuah gambar dengan baik dan terlihat rapi, kita harus mengenal alat mewarnai gambar yang akan digunakan sehingga kita tahu harus menggunakan alat mewarnai

yang mana yang tepat, oleh karena itu pada kesempatan ini kita akan belajar mengenal tentang macam-macam alat untuk mewarnai gambar beserta kelebihan dan kekurangannya.

Krayon adalah sebuah alat untuk mewarnai gambar yang terbuat dari campuran lilin warna, air dan juga kapur. Krayon sangat mudah digunakan maka itu anak-anak TK biasanya mewarnai menggunakan krayon. Di samping itu kelebihan krayon adalah krayon memiliki warna - warna yang cerah dan dapat digunakan untuk mewarnai sebuah bidang gambar yang luas dengan mudah dan merata. Kekurangannya adalah, krayon lebih sulit digunakan untuk mewarnai sebuah bidang gambar yang sempit atau kecil.

Pensil adalah sebuah alat tulis yang terbuat dari campuran grafit dan tanah liat yang dibungkus dengan kayu atau plastik, agar berwarna maka campuran-nya ditambah dengan pigmen warna. Kelebihan menggunakan pensil warna adalah dapat mewarnai sebuah bidang gambar dengan lebih detil, akan tetapi apabila mewarnai sebuah bidang gambar yang luas dengan pensil warna dibutuhkan sebuah kesabaran ekstra karena daya tulisnya yang kecil dan lebih tipis.

Spidol adalah alat mewarnai gambar yang terbuat dari campuran tinta khusus warna yang ditambahkan alkohol kemudian disimpan dalam sebuah wadah berbentuk busa dan dibungkus

dengan plastik keras dan di bagian ujung-nya diberi busa padat sebagai tempat keluarnya tinta tersebut. Spidol sangat mudah menguap bila dibiarkan cukup lama tanpa penutup, tinta spidol juga bisa menembus sisi belakang kertas kalau pewarnaan-nya terlalu tebal dan lebih boros dari pada krayon atau pensil warna tetapi spidol memiliki warna-warna yang jauh lebih cerah dari pada krayon atau pensil warna. Mewarnai dengan spidol juga lebih cepat dari pada menggunakan pensil warna walaupun sama-sama menggunakan ujung yang kecil dan runcing.

Cat air terbuat dari campuran pigmen serbuk warna, gum arab dan gliserin atau madu dan pada saat akan digunakan dicampur dengan air sebagai media pelarutnya. Kelebihan menggunakan cat air selain memiliki banyak sekali variasi warna adalah sangat cepat digunakan untuk mewarnai sebuah bidang gambar yang 12 luas dan cepat sekali mengering. Akan tetapi untuk menggunakan cat air sebagai alat mewarnai sebuah gambar dibutuhkan keahlian khusus, terutama untuk mewarnai di bagian gambar yang bidang warnanya kecil, untuk menggunakan cat air juga dibutuhkan alat tambahan yaitu kuas kecil.

4. Objek Bersejarah Di Sulawesi Selatan

Secara geografis Provinsi Sulawesi Selatan terletak antara $0^{\circ}12'$ sampai 8° Lintang selatan dan $116^{\circ}48'$ sampai $122^{\circ}36'$ Bujur Timur. Batas-batas wilayah provinsi Sulawesi Selatan, sebelah Barat

berbatasan dengan Provinsi Sulawesi Barat dan Selat Makassar, sebelah Utara berbatasan dengan Provinsi Sulawesi Tengah dan Sulawesi Barat, sebelah Timur berbatasan dengan Teluk Bone dan Provinsi Sulawesi Tenggara, dan sebelah Selatan dengan Laut Flores.

Jumlah pulau di Provinsi Sulawesi Selatan sebanyak 295 buah terdiri atas pulau yang telah bernama sebanyak 190 buah, dan Pulau belum bernama sebanyak 105 buah. Jumlah sungai yang mengalir Sulawesi Selatan terdapat 67 aliran sungai, terbanyak di Kabupaten Luwu yakni 25 aliran sungai. Sungai terpanjang di daerah ini yaitu Sungai Saddang dengan panjang 150 km yang melalui Kabupaten Tana Toraja, Enrekang dan Pinrang. Selain aliran sungai, daerah ini juga memiliki sejumlah danau yaitu Danau Tempe di Kabupaten Wajo dan Danau Sidenreng di Kabupaten Sidrap, serta Danau Matana dan Danau Towuti di Kabupaten Luwu. Di samping memiliki sejumlah sungai dan danau, di daerah ini juga memiliki wilayah pegunungan yakni Gunung Rantemario sebagai gunung tertinggi yakni 3.470 m di atas permukaan laut.

Sejak dahulu sampai sekarang kehidupan makhluk hidup di permukaan bumi membutuhkan sarana dan prasarana bagi kelangsungan hidupnya. Salah satu dari sekian kebutuhannya adalah tempat perlindungan. Hewan membuat sarang, lubang-lubang, dinding pengaman sesuai kemampuannya, manusia sebagai makhluk berakal dalam memenuhi kebutuhannya dalam menciptakan tempat

berlindung tentu lebih baik disbanding hewan, untuk pertama kali mereka menggunakan gua sebagai tempat berlindung. (Sumantri iwan, 197 : 2004)

Satu kumpulan cerita mitologis yang sudah ditulis dan dikumpulkan menjadi karya kesusastraan Bugis klasik dikenal dengan nama ‘I La Galigo’, satu epos yang tergolong karya besar diantara karya—karya sejenis di dunia ini. Setelah kita masuki zaman Sejarah dengan bahan-bahan, catatan tertulis dalam kumpulan manuskrip (naskah) *lontara* yang juga amat besar jumlahnya, baik yang tersimpan di perpustakaan-perpustakaan terkemuka rakyat Sulawesi Selatan sebagai dokumen yang amat penting, semua itu tentu dapat dipergunakan sebagai petunjuk mengenai :

- a. Awal kedatangan dan pengelompokan kaum yang mmembentuk komunikasi sekelompok manusia, sebagai persekutuan hidup bersama dalam kelompok-kelompok kaum seketurunan (*geneologis*) dalam jumlah warga yang relatif kecil, mudah berpindah-pindah dalam satu wilayah yang luas, hidup dalam isolasi, memencilkan diri dari dunia luar.
- b. Terbentuknya persekutuan-persekutuan hidup dengan jumlah warga yang lebih besar, mendiami satu wilayah tertentu yang memungkinkan terjadinya komunitas yang menetap. Masing-masing mengembangkan identitas kaum yang menampilkan

kekhususan menuju terjadinya persekutuan kaum yang lebih besar, kemudian disebut “suku” (bangsa).

Timbullah kerajaan-kerajaan lokal melalui konsepsi *Kesatuan To-Manurung*, sebagai kekuasaan yang unik di Sulawesi Selatan. Semua itu akan membawa kita kepada pemahaman awal tentang masyarakat dan kebudayaan Sulawesi Selatan (Sekitar abad X-XII).

Pemahaman itu mengantarkan kita ke zaman sejarah Sulawesi Selatan yang diperkirakan mulai abad XIII sampai pada masa kini, yang terbagi dalam:

1. Kerajaan-kerajaan lokal dengan konsepsi Kedatuan- To-Manurung (Abad XIII-XIV).
2. Kristalisasi kewilayahan kerajaan-kerajaan lokal kesukuan yang berusaha menetapkan identitas masing-masing, dan diterimanya Islam menjadi agama umum rakyat Sulawesi Selatan (Abad XIV-XVI).
3. Pertumbuhan masyarakat Islam dan tantangan menghadapi intervensi kekuatan bangsa-bangsa Barat (Abad XVI-XVII).
4. Perang melawan Kolonialisme/Imperialisme Belanda,Inggris dan Portugis di Sulawesi Selatan dan sekitarnya, Keadaan darurat Sulawesi Selatan yang berkepanjangan (Abad XVII-XIX).
5. Zaman Hindia Belanda (1900-1945). (Sumantri iwan, 4-5 : 2004)

Dewasa ini orang Bugis dan Makassar bersama-sama berjumlah sekitar enam juta jiwa berdiam di Sulawesi Selatan diantara sekitar tujuh juta Penduduk Provinsi Sulawesi Selatan, termasuk orang Toraja dan orang Mandar. Bugis, Makassar, Toraja, dan Mandar adalah empat buah suku bangsa utama Sulawesi Selatan. Sulawesi selatan berupa daratan rendah di sepanjang pantai di cekungan tengah. Di tengah-tengahnya terdapat Danau Tempe dan Danau Sidenreng. Tanahnya subur, tetapi kering di sepanjang pantai Selatan. Penghasil padi yang tersohor (lumbung padi) adalah di dataran rendah yang membentang dari Kabupaten Bone di pantai timur melewati kabupaten Wajo di tepi Danau Tempe, ke Pare-pare dan Pinrang di pantai barat. (Sumantri iwan, 2 : 2004)

Sejalan dengan berkembangnya pelayaran dan perdagangan di Asia Tenggara akhirnya muncullah kekuatan baru di Asia Tenggara yaitu kerajaan Gowa dengan ibukotanya Somba Opu yang berkembang menjadi Bandar yang besar. Hal ini didukung dengan jatuhnya Malaka ke tangan Portugis pada tahun 1511 dan kemnduran Bandar-bandar niaga di daerah Jawa Sehingga para pendeta mengalihkan jalur mereka ke Somba Opu.

Usaha untuk menjamin keamanan kerajaan dibangunlah benteng-benteng pertahanan. Dalam beberapa sumber sejarah menyebutkan bahwa raja Gowa IX Karaeng Tuma-Pakrisi Kallonna yang mengawali pembangunan benteng Kale Gowa dan Benteng Somba Opu dari gunduka tanah liat dan disebutkan bahwa hampir setiap raja yang memerintah membangun benteng atau minimal memberikan penguatan-penguatan

tertentu pada benteng yang telah dibangun oleh raja. Hal inilah yang mendukung mengapa kerajaan Gowa memiliki benteng pertahanan yang cukup banyak yaitu 14 buah antara lain : Benteng Somba Opu, Benteng Tallo, Benteng Ujung Tanah, Benteng Ujung Pandang, Benteng Mariso, Benteng Bontorannu, Benteng Panakkukang, Benteng Bayoa, Benteng Garassi, Benteng Barombong, Benteng Kale Gowa, Benteng Ana Gowa, Benteng Galesong, Benteng Sanrobone. (Iqbal,Muhammad,202 :2004)

Selain kata benteng dikenal juga kata *fort*, *castle*, *citadel*, dan *kubu*. *Fort* berasal dari bahasa latin yaitu *fortice* artinya teguh, kuat, sentosa, dan tahan lama. Kata *fort* diartikan sebagai suatu bangunan yang kuat dan bertahan lama agar pasukan dapat berlindung dari serangan musuh. *Castle* berasal dari bahasa latin *castellum* yang berarti tempat pertahanan. *Citadel* ialah benteng besar yang menjadi bagian dari fortifikasi suatu kota dan pertahanannya lebih dipercayakan pada kekuatan tembok (Tjandrasasmita,224 : 1986). *Kubu* adalah pertahanan yang diperkuat dengan pagar, terbuat dari tanah, batu bata dan bahan lain, dibangun secara tiba-tiba atau menjelang terjadinya perang, ukuran bangunan tidak terlalu luas dan bentuknya sangat sederhana (Sonda,13 ; 1999).

a. Benteng Rotterdam

Infrastruktur kolonial ini dibuat bukan sebagai hasil dari perundingan tetapi sebagai akibat dari suatu peperangan besar yang dilancarkan oleh VOC terhadap sebuah kerajaan pribumi terbesar di

Sulawesi Selatan pada pertengahan abad ke-17, yaitu kerajaan Gowa. Keberadaan benteng Rotterdam di Makassar tidak bisa dipisahkan dari kehadiran pertama VOC sebagai suatu badan usaha di Sulawesi Selatan. Sejak tahun 1615 penguasa kerajaan Gowa saat itu Karaeng Matoaya telah memberi izin kepada orang-orang Belanda untuk datang dan berdagang di pelabuhan Kerajaan Gowa, Ujung Pandang, ini merupakan bagian dari kebijakan Kerajaan Gowa yang membuka bandarnya untuk dikunjungi oleh semua pedagang asing yang bermaksud melakukan transaksi niaga di wilayahnya.

Dengan mengandalkan lokasinya yang strategis dan potensi alamnya yang menguntungkan, Kerajaan Gowa tampil sebagai suatu kekuatan maritim yang dominan dalam panggung politik dan ekonomi perdagangan kawasan itu selama abad 16-17. Bahkan bandarnya yang terkenal di Jung Pandang (Makassar) menjadi pintu gerbang utama keluar dan masuknya semua komoditi niaga seluruh kawasan Timur kepulauan Hindia. Sebagai pusat perekonomian dan keramaian di kawasan itu, para pedagang yang aktif terlibat dalam transaksi tidak hanya terbatas pada pedagang domestik melainkan juga para pedagang asing seperti orang-orang Portugis, Cina, Inggris, Arab, Denmark, Prancis, dan akhirnya Belanda. Berbeda dengan orang-orang asing lainnya, orang Belanda datang ke Makassar bukan dalam penampilannya sebagai pedagang individu melainkan sebagai suatu kongsi dagang yang sudah memiliki kekuatan dan infrastruktur

memadai, dengan jaringan kantor-kantor dagangnya dari Jawa hingga Maluku.

Dengan aktivitas perdagangannya yang bertumpu pada monopoli rempah-rempah, VOC memiliki kepentingan untuk mempertahankan posisi istimewanya khususnya di wilayah produsen (Sutherland 2004: 99)

Pelabuhan ini dilindungi oleh benteng Somba Opu di sebelah selatan dan benteng Tallo di sebelah utaranya. Letaknya di muara sungai Tallo. Hal ini tentu saja menimbulkan konflik kepentingan dengan Kerajaan Gowa yang menghendaki VOC sebagai pusat perdagangan rempah seluruh kawasan timur Hindia. Persaingan dagang ini semakin memanas ketika tingkat kepentingan masing-masing pihak semakin tinggi. Orang-orang Belanda yang tinggal di Makassar jumlahnya semakin banyak. Jika pada mulanya mereka hanya terbatas dalam jumlah kecil dan tinggal di sebuah loji kecil yang dibangun di tepi sungai Tallo, tiga dekade kemudian jumlah mereka semakin meningkat. Seiring dengan bertambahnya jumlah orang Belanda ini, mereka membangun suatu kompleks perumahan di sekitar loji VOC. Pada akhir tahun 1650-an orang-orang Belanda ini mulai membentengi rumah mereka dengan bangunan benteng sederhana yang terbuat dari bahan bambu. Bentuk benteng itu lebih mirip dengan pagar keliling yang memisahkan kompleks pemukiman Belanda ini dari lingkungan sekitarnya.

Dekade tahun 1660-an ditandai dengan puncak konflik antara VOC dan Kerajaan Gowa. Sultan Hasanuddin yang menggantikan Karaeng Patingaloang sebagai Raja Gowa bertekad untuk menolak tuntutan VOC agar mengizinkan penerapan monopoli dagang VOC di Makassar dan menghentikan peran Makassar dalam perdagangan rempah di Hindia. Peperangan yang dimulai pada tahun 1664 ini berlangsung selama lima tahun dengan sekali terhenti pada tahun 1667. Pada tahun 1667, perundingan perdamaian diadakan antara Sultan Hasanuddin dari Kerajaan Gowa dan Cornelis Speelman yang menghasilkan Perjanjian Bongaya. Meskipun dua tahun kemudian peperangan berkobar kembali secara singkat, Perjanjian Bongaya tidak mengalami perubahan dan tetap dijadikan dasar bagi hubungan antara VOC dan raja-raja pribumi di Sulawesi Selatan.

Salah satu pasal dari Perjanjian Bongaya adalah bahwa semua benteng yang ada di wilayah Kerajaan Gowa harus dirobohkan. Sebaliknya VOC membangun sebuah benteng baru di muara sungai Tallo. Benteng ini kemudian diberi nama *Fort Rotterdam*, sesuai dengan kota kelahiran Cornelis Speelman. *Fort Rotterdam* menjadi satu-satunya benteng (Knaap, 2004 : 88)

b. Monumen Mandala

Monumen mandala dibangun pada tahun 1994 dan selesai pada tahun 1996 untuk mengenang jasa pahlawan dalam pembebasan Irian Barat dari tangan para penjajah sekaligus hadiah atas jasa mantan

presiden Indonesia yang ke-2 yaitu Soeharto. Mantan presiden kedua Indonesia itu juga merupakan panglima komando Mandala yang berperan penting dalam mengatur strategi untuk membebaskan Irian Barat. Seperti diketahui, kendati sudah memproklamkan kemerdekaan hampir 20 tahun namun Belanda masih menguasai wilayah Irian Barat. Sejak operasi pembebasan berhasil, Irian Barat pun kembali ke pangkuan Ibu Pertiwi.

Monumen Mandala merupakan menara yang menjulang setinggi 75 meter di pusat Kota Makassar. Monumen Mandala terdiri dari 4 lantai, di lantai 1 terdapat diorama relief dan replika pakaian dan perjuangan masyarakat Sulawesi Selatan pada abad XVII. Sedangkan di lantai 2 terdapat diorama dan relief yang menceritakan tentang perjuangan pembebasan Irian Barat. Berbeda dengan lantai 2, di lantai 3 kita bias melihat replika ruang kerja panglima Mandala, lengkap dengan peta Irian Barat, foto-foto persiapan pemberangkatan pasukan, tanda jabatan dan pakaian yang dipergunakan pada saat operasi Mandala. Memasuki lantai 4 adalah ruang pandang dimana pengunjung dapat melihat suasana kota Makassar dari ketinggian. Ruang ini berbeda di ujung menara dengan ketinggian sekitar 73-75 meter dari permukaan tanah. Pada dinding luar Monumen direalisasikan kobaran api yang melambangkan gelora semangat untuk membebaskan Irian Barat, sedangkan didalam tubuh Monumen ini terdapat relief yang menceritakan sejarah perjuangan Irian Barat.

Operasi pembebasan Irian Barat dimulai pada tanggal 2 Januari 1962 dengan keluarnya keputusan presiden tentang pembentukan komando Mandala dan sepuluh hari setelahnya Presiden Soekarno mengangkat Mayjen TNI Soeharto sebagai panglima Mandala dan Makassar ditetapkan sebagai pusat Markas Komando Mandala. Dari markas yang terletak di Jalan Jenderal Sudirman ini, operasi untuk merebut Irian Barat dikendalikan sehingga akhirnya pemerintah Indonesia Berdaulat penuh atas Irian Barat sejak 1 Mei 1963.

Pantaslah jika monumen ini merupakan kenangan indah yang disumbangkan untuk menghargai Soeharto sebagai Panglima Komando Pembebasan Irian Barat dengan desain yang sangat menarik yakni monument yang dibuat dengan bentuk segitiga sama sisi menyimbolkan Tiga Komando Rakyat (TriKora). Pada bagian bawah monumen, terdapat relief lidah api yang menjadi symbol semangat TriKora. Sementara relief yang sama di bagian atas melambangkan semangat yang tidak pernah padam. Selain itu ada 27 patung batang bamboo runcing sebagai symbol instrumen perjuangan fisik rakyat saat itu.

c. Balla' lompoa

Selain wisata alam dan wisata religinya, Provinsi Sulawesi Selatan (Sulsel) juga terkenal dengan wisata sejarah. Destinasi wisata sejarah tersebut berkaitan dengan Kesultanan Gowa di Sulawesi Selatan.

Adalah Museum Balla Lompoa, destinasi wisata sejarah ini rekonstruksi dari Istana Kerajaan Gowa yang didirikan oleh pemerintahan Raja Gowa ke-31 pada tahun 1936. Arsitektur bangunan ini berbentuk rumah khas orang Bugis, yaitu rumah panggung yang terbuat dari kayu ulin atau kayu besi. Museum dibangun di atas lahan seluas satu hektar yang dibatasi oleh pagar tembok yang tinggi.

Bangunan ini terdiri dari dua bagian, yaitu ruang utama seluas 60 x 40 meter yang di dalamnya terdapat kamar pribadi raja, tempat penyimpanan benda-benda bersejarah, bilik kerajaan dengan luas masing-masing bilik berukuran 6 x 5 meter, dan ruang teras (ruang penerima tamu) seluas 40 x 4,5 meter. Bangunan ini banyak dilengkapi jendela yang merupakan ciri khas rumah bugis dengan ukuran masing-masing jendela adalah 0,5 x 0,5 meter. Museum ini merupakan tempat penyimpanan koleksi benda-benda Kerajaan Gowa.

Balla Lompoa merupakan rekonstruksi dari istana Kerajaan Gowa yang didirikan pada masa pemerintahan Raja Gowa ke-31, I Mangngi-mangngi Daeng Matutu, pada tahun 1936. Dalam bahasa Makassar, Balla Lompoa berarti rumah besar atau rumah kebesaran.

Kesultanan Gowa

Kesultanan Gowa atau kadang ditulis Goa, adalah salah satu kerajaan besar dan paling sukses yang terdapat di daerah Sulawesi Selatan. Rakyat dari kerajaan ini berasal dari Suku Makassar yang berdiam di ujung selatan dan pesisir barat Sulawesi bagian selatan.

Wilayah kerajaan ini sekarang berada di bawah Kabupaten Gowa dan beberapa bagian daerah sekitarnya.

Kerajaan ini memiliki raja yang paling terkenal bergelar Sultan Hasanuddin, yang saat itu melakukan peperangan yang dikenal dengan Perang Makassar (1666-1669) terhadap VOC yang dibantu oleh Kesultanan Bone yang dikuasai oleh satu wangsa (dinasti) Suku Bugis dengan rajanya, Arung Palakka. Perang Makassar bukanlah perang antarsuku karena pihak Gowa memiliki sekutu dari kalangan Bugis; demikian pula pihak Belanda-Bone memiliki sekutu orang Makassar. Perang Makassar adalah perang terbesar VOC yang pernah dilakukannya pada abad ke-17.

Arsitektur Khas Bugis

Arsitektur bangunan museum ini berbentuk rumah khas orang Bugis, yaitu rumah panggung, dengan sebuah tangga setinggi lebih dari dua meter untuk masuk ke ruang teras. Seluruh bangunan terbuat dari kayu ulin atau kayu besi. Bangunan ini berada dalam sebuah kompleks seluas satu hektar yang dibatasi oleh pagar tembok yang tinggi.

Museum ini berfungsi sebagai tempat menyimpan koleksi benda-benda Kerajaan Gowa. Benda-benda bersejarah tersebut dipajang berdasarkan fungsi umum setiap ruangan pada bangunan museum. Di bagian depan ruang utama bangunan, sebuah peta Indonesia terpajang di sisi kanan dinding.

Pada ruang utama dipajang silsilah keluarga Kerajaan Gowa mulai dari Raja Gowa I, Tomanurunga pada abad ke-13, hingga Raja Gowa terakhir Sultan Moch Abdulkadir Aididdin A. Idjo Karaeng Lalongan (1947-1957). Note: Sumber lain menyebutnya sebagai Andi Ijo Daeng Mattawang Karaeng Lalolang Sultan Muhammad Abdul Kadir Aididdin.

Di ruangan utama ini, terdapat sebuah singgasana yang diletakkan pada area khusus di tengah-tengah ruangan. Beberapa alat perang, seperti tombak dan meriam kuno, serta sebuah payung lalong sipue (payung yang dipakai raja ketika pelantikan) juga terpajang di ruangan ini.

Museum ini pernah direstorasi pada tahun 1978-1980 dan diresmikan oleh Prof. Dr. Haryati Subadio yang pada waktu itu menjabat sebagai Direktur Jenderal Kebudayaan. Hingga saat ini, pemerintah daerah setempat telah mengalokasikan dana sebesar 25 juta rupiah per tahun untuk biaya pemeliharaan secara keseluruhan.

Bangunan yang Menyimpan Saksi Sejarah

Bangunan museum ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu ruang utama seluas 60 X 40 meter persegi dan ruang teras (ruang penerima tamu) seluas 40 X 4,5 meter persegi. Di dalam ruang utama terdapat tiga bilik, yaitu bilik sebagai kamar pribadi raja, bilik tempat penyimpanan benda-benda bersejarah, dan bilik kerajaan. Ketiga bilik tersebut masing-masing berukuran 6 X 5 meter persegi. Bangunan

museum ini juga dilengkapi dengan banyak jendela (yang merupakan ciri khas rumah Bugis) yang masing-masing berukuran 0,5 X 0,5 meter persegi.

Museum Balla Lompoa menyimpan koleksi benda-benda berharga yang tidak hanya bernilai tinggi karena nilai sejarahnya, tetapi juga karena bahan pembuatannya dari emas atau batu mulia lainnya. Di museum ini terdapat sekitar 140 koleksi benda-benda kerajaan yang bernilai tinggi, seperti mahkota, gelang, kancing, kalung, keris, dan benda-benda lain yang umumnya terbuat dari emas murni dan dihiasi berlian, batu rubi, dan permata.

Di antara koleksi tersebut, rata-rata memiliki bobot 700 gram bahkan ada yang sampai atau lebih dari 1 kilogram. Di ruang pribadi raja, terdapat sebuah mahkota raja yang berbentuk kerucut bunga teratai (lima helai kelopak daun) memiliki bobot 1.768 gram yang bertabur 250 permata berlian. Di museum ini juga terdapat sebuah tatarapang, yaitu keris emas seberat 986,5 gram, dengan panjang 51 cm dan lebar 13 cm, yang merupakan hadiah dari Kerajaan Demak.

Selain perhiasan-perhiasan berharga tersebut, masih ada koleksi benda-benda bersejarah lainnya, seperti 10 buah tombak, 7 buah tombak, 7 buah naskah lontar, dan 2 buah kitab Alquran yang ditulis tangan pada tahun 1848. Di dalam kompleks, tersedia pelayanan jasa pemandu yang akan memberikan informasi kepada pengunjung tentang

museum itu sendiri dan segala sesuatu yang berkaitan dengan koleksi benda-benda bersejarah yang ada di dalamnya.

Lokasi Strategis

Museum Balla Lompoa berada di Jalan Sultan Hasanuddin No. 48, Sungguminasa, Somba Opu, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Museum ini terletak di kota Sungguminasa yang berbatasan langsung dengan kota Makassar. Perjalanan dapat ditempuh dengan menggunakan kendaraan pribadi dan angkutan umum, baik roda empat maupun roda dua.

d. Perahu Pinisi

Penelusuran historis menyimpulkan bahwa sentra pertama pembuatan perahu pinisi adalah di Bontobahari, Kabupaten Bulukumba. Dahulunya, Bontobahari mempunyai nama dan dikenal sebagai daerah Bontorannu. Bontorannu telah banyak disebut dalam berbagai lontara sebagai daerah yang dihuni oleh pelaut-pelaut ulung dan juga tempat pembuatan perahu. Misalnya, pada peristiwa berlayarnya Daeng Pamampang ke Australia utara (Darwin). Tahun 1970, nama Bontorannu diubah menjadi Bontobahari sebagai penghargaan terhadap tradisi bahari yang telah berlangsung sangat lama. Demikian pula kabupaten Bulukumba yang mendapat julukan "*Butta Panrita Lopi*"

Industri pembuatan perahu pinisi di Sulawesi Selatan pada umumnya tidak terlepas dari pengrajin yang berasal dari Bontobahari,

khususnya untuk perahu yang berukuran relatif besar. Pembuatan perahu di berbagai daerah semisal Barru (Arewange), Takalar (Galesong), Jeneponto dan daerah lainnya merupakan karya perajin dari Bontobahari, keturunannya ataupun perajin yang masih didatangkan dari Bontobahari sampai sekarang.

Tradisi dalam masyarakat Bontobahari menyatakan bahwa phinisi berasal dari kata *panisa* yang mempunyai arti di *tatag* (papan kayu yang disusun). Hal ini menandai sebuah kemajuan teknologi yaitu perubahan bentuk perahu yang semula adalah batang kayu yang diberi lubang ditengahnya dan di kayuh dengan memakai dayung menjadi bentuk perahu yang merupakan rangkaian papan-papan kayu yang disusun dari bagian alas ke atas dan pada selanjutnya menggunakan angin sebagai sumber tenaga.

Sementara para peneliti sejarah lebih percaya asal usul nama phinisi adalah merupakan pengaruh dari Belanda dan Inggris. Pada kedua Negara tersebut terdapat jenis perahu yang bernama *panis* atau *panicce*. Pendapat ini diperkuat oleh banyaknya kosakata dari bahasa Portugis, Belanda dan Inggris yang terserap menjadi kosakata bahasa Bugis dan Makassar. Hubungan dengan bangsabangsa tersebut yang terputus begitu saja menjadikan orang Bugis dan Makassar menganggap bahwa kosakata yang mereka biasa pakai adalah merupakan kosakata asli dari bahasa Bugis dan Makassar (Pelras,2006).

Dikenanya pembuatan perahu Phinisi pada masyarakat Bugis-Makassar pada umumnya dan masyarakat Bontobahari pada khususnya belum dapat diketahui secara pasti asal usulnya. Menurut legenda, ketika Sawerigading hendak berangkat ke Negeri Cina guna menjemput jodoh, kapalnya menabrak karang dan bagian kapalnya terdampar pada tiga desa. Bagian layar terdampar di Bira, papan terdampar di Ara dan bagian kerangka terdampar di tanah Lemo. Penduduk dari tiga desa itu kemudian sepakat untuk mengerjakan masing-masing tugasnya sesuai bagian yang jatuh di daerahnya. Orang tanah Lemo akan membuat kerangka, orang Ara akan membuat dan menjadikannya kapal dan orang Bira menjadi nahkoda dan awak kapal. Legenda tersebut dikaitkan dengan buku sastra La Galigo. Dalam La Galigo diceritakan keinginan Sawerigading untuk kawin dengan saudara kembarnya yang perempuan. Namun hal tersebut pantang dilakukan. Maka saudara kembarnya menyarankan seseorang yang mirip dengannya yang bermukim di Negeri Cina.

Kisah legenda tersebut, menyiratkan dua hal. Pertama, bentuk mula-mula dari perahu bukanlah berasal dari masyarakat Bontobahari. Bentuk mula-mula perahu mereka lihat dari luar (perahu milik Sawerigading). Kedua, ada upaya untuk mewariskan keahlian membuat perahu kepada penduduk setempat di daerah tersebut

Secara kultural, masyarakat Bontobahari adalah varian dari suku Makassar (Konjo) dan di masa lampau banyak dipengaruhi oleh

eksistensi kerajaan Gowa. Hingga abad XVIII, pembuatan perahu di wilayah ini hanya terdapat pada tiga desa ini. Maka jelas bahwa Ara, Bira, dan Tanah Lemo mempunyai banyak kontribusi utamanya di bidang pembuatan kapal yang digunakan oleh para bangsawan kerajaan Gowa. Tumapa'risi kallonna (1146- 1510), Raja Gowa yang ke IX melakukan perluasan daerah ke Serassi, Katingan, Siam, Sidenreng dan Lembangan. Siam dan Lembangan merupakan sebuah kepulauan yang saat ini terletak di Kabupaten Pangkep. Penggunaan perahu sebagai alat angkut bangsawan guna melakukan perjalanan dan perluasan daerah telah terjadi pada masa tersebut. Usaha Tumapa'risi Kallonna diteruskan oleh Tunipallangga dan Tunibata.

Raja Gowa XXI, Tunijallo (1565-1590) aktif melakukan upaya-upaya diplomasi dengan mengutus duta ke Jawa, Maluku, Timor, dan sebagainya. Pengutus duta ini biasanya diiringi oleh kapal-kapal dengan membawa bingkisan raja sebagai tanda persahabatan. Orang-orang Bira dalam hal ini memegang peranan utama sebagai awak kapal yang tangguh.

Pada tahun 1974, mulai diadakan peralihan alat-alat tradisional ke alat-alat listrik. Beberapa komponen peralatan mulai menggunakan mesin. Gergaji, bor, ketam dan lainnya mulai menggunakan tenaga listrik. Namun hal ini tidak menggusur alat tradisional secara keseluruhan. Beberapa alat tradisional belum dapat tergantikan fungsinya. Peralatan ini misalnya palu kayu dan pancul genggam.

Pada tahun ini pula mulai dilakukan motorisasi pada kapal-kapal rakyat. Dengan demikian layar sebagai alat untuk menjadikan angin sebagai tenaga gerak perahu mulai tergantikan. Pada masa-masa awa, umumnya perahu menggunakan kedua-duanya. Perahu telah dilengkapi dengan motor namun tetap dilengkapi layar sebagai tenaga gerak yang lain. Hal ini berbeda dengan perahu phinisi dengan tipe asli yang umum digunakan sebagai kapal pesiar, pariwisata, maupun perlombaan. Perahu tipe ini masih tetap menggunakan layar sebagai tenaga penggerak walaupun pada umumnya juga terdapat motor didalamnya. Peralatan mesin dan penggunaan motor mulai umum dipakai di Bontobahari pada tahun 1980.

Hal lain yang terjadi pada tahun 1970-an adalah mulai hilangnya tradisi kerjasama antara tiga desa Ara, Bira, dan Tanah Lemo tidak lagi mengerjakan perahu dari awal hingga akhir bersama-sama menurut keahlian masing-masing. Penduduk ketiga desa mulai mengerjakan perahu dari awal hingga akhir sendiri-sendiri. Faktor-faktor yang menyebabkan hal itu adalah : (1) adanya motorisasi dan alat-alat mesin yang memudahkan pembuatan perahu. (2) penduduk masing-masing desa dengan interaksi yang terjadi selama ini telah mampu melakukan hal-hal yang selama ini bukan menjadi keahliannya. (3) Terjadinya perkembangan sosial ekonomi di masing-masing desa melahirkan mata pencaharian baru bagi masyarakat. Misalnya berkembangnya pelabuhan Bira yang mampu menyerap tenaga kerja. (4) akibat interaksi selama ini

maka terjadi perpindahan penduduk dari satu desa ke desa yang lain. Perpindahan ini kemudian diperkuat dengan pernikahan dan mereka membawa keterampilan yang mereka miliki. Misalnya penduduk Ara yang terampil membuat kerangka telah menjadi penduduk tanah Lemo karena perkawinan dan demikian pula sebaliknya

Pada tahun 1987 terjadi ekspedisi perahu hati Marege menuju Australia Utara, Darwin. Perahu hati Marege dibuat atas pesanan Peter Spillet, seorang sejarawan dari Australia.

Pada tahun 1990 juga terjadi ekspedisi perahu phinisi Ammanagappa ke Pulau Madagaskar. Ekspedisi perahu Ammagappa merupakan napak tilas perjalanan yang telah terjadi pada masa lampau ke daerah tersebut. Perahu tersebut di Nahkodai oleh pemesannya Michael Car dari Inggris dan melalui rute yang dahulu dilakukan oleh pelaut Bugis Makassar. Perahu merapat di Pelabuhan Antrisinana, Madagaskar pada 5 Oktober 1991 setelah lima puluh hari berlayar mengarungi samudera Hindia.

Selain itu, tahun 1986 ekspedisi Phinisi Nusantara menuju Vancouver Kanada guna mengikuti Expo 86 yang merupakan pameran kelautan dan diikuti oleh Negara-negara di seluruh dunia. Perahu Phinisi Nusantara dibuat di Tanah Lemo Bontobahari dan kemudian dilayarkan pada bulan Juni 1986. Dalam waktu 59 hari, Phinisi Nusantara kemudian merapat di Pelabuhan Vancaouver. Selain Phinisi Nusantara juga dibuat dan kemudian dibongkar kembali sebuah phinisi yang

kemudian diperagakan pembuatannya di Expo 86. Phinisi itu kemudian diberi nama Phinisi Antar Bangsa yang kemudian setelah Expo 86 selesai, di hadiahkan kepada pemerintah Kanada. Berbagai kegiatan yang dilakukan itu mempromosikan Bontobahari sebagai sentra pembuatan perahu phinisi. Pengaruhnya terus berlangsung hingga sekarang, di mana ; pemesan kapal di Bontobahari khususnya yang berukuran besar utamanya berasal dari orang-orang Eropa. Kapal yang dibuat oleh Haji Damang misalnya, dipesan oleh orang Swedia, Norwegia dan Inggris. Demikian pula pemesan dari Korea Selatan, Jepang dan Negara-negara lain.

Phinisi adalah lambang identitas yang mewakili Bugis Makassar dalam nuansa yang lebih terhormat. Bukti nyata dari pengakuan ini adalah ketika pada awal tahun 2009 ini Universitas Negeri Makassar melakukan sayembara untuk rancangan gedung yang ingin dijadikan sebagai kampus terpadu. Mayoritas peserta yang mengikuti .sayembara tersebut menawarkan konsep phinisi dalam dalam rancangan gambarnya, termasuk peserta yang berasal dari Singapura. Empat peserta yang lolos tahap selanjutnya, tiga diantaranya mengusung tema phinisi. Sebagai pemenang sayembara adalah peserta dari Bandung dengan konsep yang dikenal dengan sebutan “Menara Phinisi”. Mega proyek yang sedianya akan dimulai bulan Desember tahun 2009 ini dan semoga dapat berjalan baik dan terwujud. Sebuah apresiasi nyata dari banyak pihak akan tradisi maritim orang Bugis-Makassar, Pengakuan

akan jelajah dan jejak masa lampau orang Bugis-Makassar dengan perahu phinisinya.

e. Toraja

Suku Toraja adalah suku yang menetap di pegunungan bagian utara Sulawesi Selatan, Indonesia. Populasinya diperkirakan sekitar 1 juta jiwa, dengan 500.000 di antaranya masih tinggal di Kabupaten Tana Toraja, Kabupaten Toraja Utara, dan Kabupaten Mamasa. Mayoritas suku Toraja memeluk agama Kristen, sementara sebagian menganut Islam dan kepercayaan animisme yang dikenal sebagai Aluk To Dolo. Pemerintah Indonesia telah mengakui kepercayaan ini sebagai bagian dari Agama Hindu Dharma.

Asal usul kata Toraja sampai saat ini masih menjadi perdebatan termasuk berbagi versi dan referensi masing-masing. Ada beberapa versi asal kata Toraja diantaranya sebagai berikut; dari istilah orang Bugis yang menyebut, *to riaja*, yang berarti "orang yang berdiam di negeri atas". Namun beberapa sumber lain menyatakan bahwa orang Luwu menyebutnya *To Riajang* yang artinya adalah "orang yang berdiam di sebelah barat". Ada juga versi lain bahwa kata *Toraya* (dalam keseharian kita masih sering mendengar orang-orang tua di Toraja menyebut Toraja dengan kata tersebut), berasal dari 2 kata yakni *To* = Tau (orang), *Raya* = dari kata Maraya (besar | bisa diartikan orang-orang besar atau bangsawan). Seiring waktu dan beberapa perubahan ejaan, kata Toraja masih mempertahankan ejaan

lama dalam penulisannya. Adapun kata Tana dapat diartikan sebagai negeri. Hingga dikemudian hari wilayah pemukiman mayoritas suku Toraja lebih dikenal dengan sebutan Tana Toraja, yang akhirnya menjadi nama kabupaten dalam wilayah administrasi Provinsi Sulawesi Selatan. Pemerintah kolonial Belanda menamai suku ini Toraja pada tahun 1909.

Diatas adalah beberapa versi yang sering kita baca dari berbagai literatur. Memang jika menyangkut asal-usul nama Toraja masih perlu dikaji lebih mendalam sumber sejarahnya, dan hal tersebut tentunya bukanlah sesuatu yang mudah tanpa kerjasama dari berbagai pihak. Suku Toraja terkenal akan ritual pemakaman, rumah adat tongkonan dan ukiran kayunya. Ritual pemakaman Toraja merupakan peristiwa sosial yang penting, biasanya dihadiri oleh ratusan orang dan berlangsung selama beberapa hari.

Sebelum abad ke-20, suku Toraja tinggal di desa-desa otonom. Mereka masih menganut animisme dan belum tersentuh oleh dunia luar. Pada awal tahun 1900-an, misionaris Belanda datang dan menyebarkan agama Kristen. Setelah semakin terbuka kepada dunia luar pada tahun 1970-an, kabupaten Tana Toraja menjadi lambang pariwisata Indonesia. Tana Toraja dimanfaatkan oleh pengembang pariwisata dan dipelajari oleh antropolog. Masyarakat Toraja sejak tahun 1990-an mengalami transformasi budaya, dari masyarakat berkepercayaan tradisional dan

agraris, menjadi masyarakat yang mayoritas beragama Kristen dan mengandalkan sektor pariwisata yang terus meningkat.

B. Kumpulan Data

1. Ilustrasi

Pengertian ilustrasi adalah proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain. Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi melalui wujud yang dapat diserap oleh indera pengelihatan. Pada media komunikasi, khususnya media cetak, terdiri atas beberapa unsur yaitu warna, tipografi, ilustrasi, *layout*, fotografi, dan lain sebagainya. (E-Jurnal.2013. *Online. Pengertian Ilustrasi*)

Pengertian umum dahulu secara sederhana, Ilustrasi adalah menerangkan/menjelaskan suatu cerita. Secara *etimologis*, istilah ilustrasi yang diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan berasal dari bahasa Latin *illustrare* berarti membuat jelas dan terang. Dengan kata lain pula, ilustrasi adalah sebuah karya ditampilkan visualisasi bentuk seperti yang ditampilkan sebagai gambar, lukisan, foto atau karya lain dari seni yang diciptakan untuk menjelaskan atau mendikte informasi sensual (seperti puisi, cerita atau koran artikel) dengan menyediakan representasi visual grafis. (Salam, 1992-1993: 1)

2. Layout

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan *me-layout* itu sama dengan mendesain. (*Layout, Dasar & Penerapannya*, karya Surlianto Rustan, Gramedia, Agustus 2008).

Prinsip-prinsip *Layout*

Prinsip *layout* antara lain urutan, penekanan, keseimbangan, kesatuan, dan konsistensi. Urutan menunjuk pada aliran membaca. Penekanan menunjuk pada objek-objek penting dalam urutan pembacaan. Keseimbangan menunjuk pada pembagian berat ruang, termasuk ruang isi dan kosong (ruang sela). Kesatuan menunjuk pada usaha menciptakan kesatuan objek, termasuk ruang secara keseluruhan. Konsistensi menunjuk pada kontrol estetik tampilan keseluruhan. Konsistensi kian terasa pada penerbitan berkala. Konsistensi selain sebagai kontrol estetik terutama berguna bagi koordinasi keseluruhan material yang *dilayout*. Di samping lima prinsip di atas, terdapat dua prinsip lagi yang penting terutama untuk layout penerbitan berkala. Dua prinsip tersebut yaitu konstanta dan variabel. “Konstanta adalah elemen-elemen yang konstan, elemen yang selalu dipertahankan. Sedangkan variabel adalah elemen-elemen yang berubah.” Konstanta dan variabel memperjelas prinsip konsistensi. Penerapan konstan dan variabel yang konsisten bisa dipahami sebagai gaya selingkung sebuah penerbitan. Dalam pemahaman yang demikian gaya selingkung tidak sebatas tata bahasa, namun juga tata visual.

3. Fotografi *Landscape* (Fotografi pemandangan)

Menurut Mardiyatmo (2006 : 66), foto pemandangan alam atau *landscape* adalah foto bentangan alam yang di dalamnya terdiri dari beberapa unsur langit, daratan, dan air. Semua itu menyatu sebagai subjek.

Fotografi *landscape* Menurut Yuyung Abdi, (2011 : 19) adalah :

“Foto pemandangan suatu area. Fotografi *landscape* selalu menjadi bagian *outdoor photography* yang mengetengahkan pemandangan pantai, laut, tebing karang, sungai, danau, gunung, hutan, maupun air terjun. Prioritas utama fotografi *landscape* adalah pemandangan, dengan mempertajam *view* dan mengeksplorasi keindahan. Kehadiran manusia maupun satwa bisa ditiadakan atau tidak disertakan tetapi bila ada itu hanya sebagai skala pembanding. Yang terpenting dalam memotret *landscape* adalah tempat, waktu, dan objek”.

Sedangkan menurut Deniek G. Sukarya (2011 : 78) adalah :

“Foto pemandangan telah memikat hati pencinta fotografi sejak awal kelahirannya. Sebagai salah satu bidang fotografi yang paling populer, fotografi pemandangan meliputi subjek yang sangat luas, sekaligus spesifik. Dari keindahan alam yang nyata sampai yang abstrak, dari yang sederhana sampai yang kompleks. Tidak ada bidang fotografi yang mampu menyatukan berbagai subjek yang begitu luas dan yang terkadang tampak saling bertentangan ke dalam satu paduan imaji yang harmonis”.

Fotografi *landscape* terdiri atas fitur yang terlihat dari luas tanah, termasuk elemen-elemen fisik bentang alam seperti gunung, bukit, badan air seperti sungai, danau, kolam dan laut, unsur-unsur hidup tutupan lahan, termasuk vegetasi asli, termasuk berbagai bentuk penggunaan lahan, dan elemen fana seperti pencahayaan dan kondisi cuaca. Untuk mendapatkan foto *landscape* yang bagus banyak faktor yang mempengaruhinya seperti kamera dan lensa yang digunakan, *aperture* yang akan mempengaruhi tingkat *depth of field* atau tingkat ketajaman keseluruhan suatu gambar. Semakin menyeluruh dan tajam foto akan semakin bagus.

4. Tinjauan Konsep

Menurut Zaslina Zainudin (2012 : 79) dalam fotografi juga dibutuhkan adanya rancang konsep, bagaimana suatu pengambilan nanti dilakukan. Apapun kameranya, jika berdasarkan konsep dan kepekaan terhadap objek dan arah cahaya maka hasilnya pasti akan maksimal. Arti konsep menurut beberapa kamus antara lain sebagai berikut :

Konsep menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4 (2008 : 725) "Gambaran mental dari objek, proses, atau apapun yang ada di luar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain".

Sedangkan menurut Oxford Advanced Learner's Dictionary (2000 265) "*an idea or a principle that is connected with something abstract*". Yang artinya: "ide atau prinsip yang terhubung dengan sesuatu yang abstrak".

Konsep dalam fotografi adalah ide dasar yang dapat dikembangkan menjadi sebuah karya foto yang indah dan bercerita sesuai dengan maksud dan tujuannya. Ide bisa terjadi tiba-tiba ataupun dengan pemikiran yang dipersiapkan dengan matang. Untuk menghasilkan foto yang mempunyai konsep yang bagus perlu adanya jam terbang dan pengalaman yang tidak sedikit.

5. Teknik dasar fotografi

Memotret adalah proses kreativitas yang tidak hanya sekedar membidik objek yang akan direkam dan kemudian menekan tombol shutter pada kamera. Dalam menciptakan sebuah karya foto harus mempunyai ide (konsep) yang matang agar tidak mengalami kesulitan di lapangan dan yang tidak kalah pentingnya adalah memahami tentang teknik dasar fotografi.

Menurut Erik Permana (2014 : 76-89) Berikut uraian teknik dasar fotografi :

- a. Teknik *Slow Speed/Bluring* (Kecepatan rendah) Teknik *slow speed* atau disebut juga teknik *low light* merupakan teknik yang ingin memberikan kesan bergerak, dramatis dan juga artistik pada objek, pada teknik *slow speed* tidak semua objek yang difoto blur atau tidak jelas, sedangkan objek yang tidak bergerak tetap jelas atau fokus. Kunci untuk menghasilkan teknik *slow speed* yakni permainan shutter speed. Objek yang bergerak difoto dengan *shutter speed* rendah yaitu sekitar 1/60 detik ke bawah, sehingga objek akan menjadi blur.
- b. Teknik *Freezing* (Membekukan benda bergerak) Jika teknik teknik *slow speed* menggunakan kecepatan rendah, sebaliknya pada teknik *freezing* menggunakan kecepatan tinggi yaitu 1/60 detik keatas. Teknik *freezing* akan memberikan kesan membekukan objek yang sedang bergerak. Teknik ini cocok untuk memotret

benda yang sedang bergerak cepat tetapi menghasilkan foto yang tajam. Gerakan-gerakan melompat, berlari, menendang bola, atau benda dengan gerakan cepat lain yang lazim dipotret dengan teknik ini.

- c. Teknik *Panning* (Memunculkan kesan gerak) Teknik *panning* digunakan untuk mendapatkan kesan gerak pada foto dengan membuat blur pada *background* sedangkan objek utama yang bergerak terlihat tajam. Membuat foto *panning* harus memperhatikan dua hal yaitu kecepatan objek dan fokus. Caranya, atur kamera dengan kecepatan rendah 1/60 detik ke bawah atau tergantung kecepatan objek kemudian tentukan tempat fokus objek, setelah itu kamera mengikuti gerakan objek jangan menekan tombol shutter terlebih dahulu. Setelah melewati objek fokus yang ditentukan kemudian tekan shutter lalu lepaskan, tetapi kamera tetap mengikuti objek yang sedang bergerak. Saat mengikuti objek putar seluruh badan, jangan hanya menggerakkan kepala dan bahu saja.
- d. Teknik *Zooming* (Memutar lensa dengan cepat) Teknik *zooming* digunakan untuk memberikan kesan latar belakang yang menunjuk pada objek utama. Secara psikologis, mata orang akan langsung menuju pada objek. Objek menjadi tegas sedangkan latar belakang blur. Teknik dilakukan dengan mengubah panjang fokus lensa pada saat menekan shutter. Perubahan panjang fokus lensa hanya bisa

dilakukan dengan lensa *zoom*. Teknik *zooming* dilakukan dengan kecepatan di bawah 1/30 detik.

- e. Teknik *Siluet* (Objek utama Gelap) *Siluet* merupakan objek yang menutupi cahaya sehingga diterangi dari belakang secara total, hasilnya berupa bentuk hitam di depan cahaya. Syarat pertama memotret dengan teknik siluet, objek harus berada di depan sumber cahaya. Posisi kamera sejajar dengan cahaya tersebut. Waktu paling ideal membuat *siluet* adalah *golden hour*, sesaat matahari terbit sekitar jam 06.00-07.00 pagi atau sebelum tenggelam sekitar 05.00-05.30 sore. Diwaktu-waktu tersebut posisi matahari sedang rendah sehingga memberi sudut datang cahaya yang miring sehingga dengan mudah diletakkan di depannya.
- f. Teknik *Back light* (Cahaya belakang) Teknik *Back light* hampir sama dengan *siluet*. Objek berada di depan arah datangnya cahaya. Pada teknik *back light* harus men-*zoom in* objek dengan mendekati diri kepada objek. Cahaya matahari diusahakan hanya sedikit yang masuk ke dalam foto. Hal ini akan menciptakan *rim light*. Teknik *back light* istimewa karena matahari seolah-olah memberi bingkai di sekeliling objek.
- g. Teknik *Double Exposure* (Dua cahaya) Teknik *double exposure* atau multi *exposure* memberikan efek sebuah foto dengan dua objek yang sama. Untuk membuat teknik *double exposure* sebaiknya dilakukan di tempat gelap. Siapkan pula *tripod* dan *flash*

eksternal, selanjutnya atur *shutter speed* kamera menjadi *bulb*. Kemudian sesuaikan *flash* dengan kebutuhan cahaya. Posisikan kamera dengan memberikan ruang yang cukup dalam *view vinder* bagi objek untuk bergerak.

h. Teknik *makro* (Memperbesar objek)

Teknik pemotretan yang digunakan untuk mendapatkan detail dan tekstur pada objek yang akan dipotret. Teknik ini dilakukan dengan jarak yang cukup dekat dan biasanya menggunakan lensa makro. Dalam pemotretan makro, *depth of field* (DOF) menjadi sempit sekali, sehingga dibutuhkan ketepatan cahaya dan fokus.

i. Teknik *portrait* (Wajah) Wajah menjadi objek fotografi yang paling banyak dipilih. Baik untuk foto jurnalistik, dokumentasi, maupun artistik. Secara sederhana foto portrait atau wajah didefinisikan sebagai foto yang menjadikan wajah sebagai objek dengan menonjolkan karakter manusia. Foto *portrait* ingin menonjolkan karakter seseorang apa adanya berbeda dengan foto model yang harus berusaha semaksimal mungkin berpose.

j. Teknik foto *landscape* (Pemandangan) *Landscape* atau pemandangan salah satu objek paling populer di kalangan fotografer. *Landscape* sesungguhnya sangat mudah kita jumpai di Indonesia. Bentang alam yang sangat indah, pegunungan, hutan, pantai, danau, sungai, air terjun, dan sebagainya. Hanya saja pemandangan tersebut kadang kala tidak terekam dengan baik di

kamera. Ada tiga kunci sukses memotret *landscape*, yaitu waktu, sudut pandang dan komposisi.

6. Elemen komposisi dalam fotografi

Elemen komposisi dalam fotografi menurut Erik Permana (2014 : 53-61) adalah :

a. Garis (*Line*)

Garis merupakan unsur komposisi yang paling penting dalam foto. Tanpa ada garis, tidak akan ada bentuk, tanpa ada bentuk tidak akan ada wujud. Dan tanpa ada garis serta bentuk, tidak akan ada pola (pattern). Komposisi ingin menimbulkan kesan kedalaman dan kesan gerak pada objek. Garis juga dimaksudkan untuk membawa perhatian pengamat pada subjek utama. Garis dapat berupa lurus, melingkar, melengkung, yang memiliki kesan berbeda-beda.

Berikut ini jenis-jenis garis dalam komposisi fotografi:

- 1) Garis Horizontal Garis horizontal dalam sebuah foto dapat memberi kesan stabilitas, tenang, permanen, dan kokoh. Foto horizontal yang populer adalah garis langit dan dataran atau lautan.
- 2) Garis Vertikal Garis vertikal memberikan kesan kekuasaan dan tinggi. Sebut saja tiang, gedung bertingkat, pohon, monumen, sebagai contohnya. Hanya saja, untuk komposisi yang baik, hindari meletakkan garis vertikal secara kaku di tengah foto karena akan memberikan kesan membagi foto menjadi dua.

3) Garis Diagonal Komposisi dengan garis diagonal akan terasa lebih dinamis. Garis ini memberi nafas yang membuat kesan lebih hidup. Garis diagonal juga mempertegas unsur prespektif pada foto. Garis diagonal akan melahirkan efek kedalaman atau tiga dimensi dalam sebuah foto. d. Garis Lengkung Garis lengkung bersifat luwes dan dinamis. Garis lengkung lebih hidup dibanding diagonal. Selain itu juga member kesan lembut, rileks, dan bergerak.

b. Bentuk (*Shape*)

Bentuk adalah merupakan tatanan dua dimensional, mulai dari titik, garis, dan pola. Bentuk juga termasuk kontras pencahayaan yang ekstrim seperti siluet, penonjolan detail benda, ataupun mengikutkan subjek menjadi garis luar atau *outline* dari sebuah *tone* warna tertentu.

c. Tekstur (*Texture*)

Tekstur memberikan kesan mengenai keadaan permukaan suatu benda. Bisa halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, atau lembut. Tekstur akan tampak dari gelap terang atau bayangan dan kontras yang timbul dari pencahayaan pada saat pemotretan.

d. Pola (*Pattern*)

Pola merupakan tatanan dari kelompok sejenis yang diulang untuk mengisi bagian tertentu di dalam bingkai foto. Pola merupakan kesan keseragaman, dengan pola yang diatur sedemikian rupa, maka akan

membentuk persepsi dan kesan tersendiri. Terkadang suatu pola akan menampilkan kesan abstrak.

e. Warna (*Color*)

Warna Pertama (warna primer) adalah warna yang keberadaannya sudah demikian, artinya bukan tercipta dari percampuran warna lain. Warna-warna tersebut yaitu: Merah, Kuning, dan Biru. Sedang Warna Kedua (warna sekunder) yaitu hijau, ungu, dan jingga, merupakan warna yang tercipta dari percampuran dua macam Warna Pertama. Adapun Warna Antara sering pula disebut ‘warna intermedit/warna tengah’ (intermediate colors), yaitu warna-warna yang tercipta dari percampuran Warna Pertama dengan Warna Kedua. Warna-warna ini disebut sebagai warna antara karena warna-warna tersebut berada diantara Warna Pertama dan Kedua dalam lingkaran warna, yaitu terdiri atas: Jingga kekuningkuningan, Hijau kekuning-kuningan, Hijau kebiru-biruan, Ungu kebiru-biruan, Ungu kemerah-merahan, dan Jingga kemerah-merahan. Sementara itu, Warna Ketiga adalah warna yang tercipta dari percampuran dua macam warna Kedua. terdiri atas tiga warnayaitu:Coklat kekuning-kuningan, Coklat kemerah-merahan, dan Coklat kebiru-biruan (Said, 2006: 92-96).

Warna dapat memberi kesan elegan dan dinamis apabila dikomposisikan dengan baik. Komposisi warna juga dapat memberikan kesan anggun serta mampu dengan sempurna memunculkan *mood color* atau keserasian warna dalam sebuah foto.

f. Isi (*Value*)

Value dalam fotografi adalah perpindahan warna terang ke gelap di dalam isi sebuah foto. Sebagai contoh di dalam hal spektrum dari hitam menjadi putih dan nuansa abu-abu banyak. Setiap bayangan pada spektrum ini memiliki nilai, dari yang sangat ringan hingga yang sangat gelap. *Value* dapat memisahkan, menunjukkan suasana hati, menambah drama, dan menciptakan ilusi ke dalaman.

g. Bingkai (*Framing*)

Framing merupakan salah satu komposisi foto yang populer. Foto seolaholah diberikan bingkai yang menggunakan objek-objek yang ada disekitar. Bisa saja dengan tumbuhan, pintu, jendela, terowongan dan lain-lain. *Framing* akan mengarahkan perhatian orang yang melihat foto akan langsung tertuju pada objek utama.

BAB III ANALISA DATA

A. Analisa Objek/ Materi Komunikasi

Ada beberapa analisa objek materi komunikasi antara lain :

1. Balla Lompoa

Balla Lompoa merupakan bangunan yang berebentuk rumah khas khas dari orang bugis, yaitu rumah panggung yang terbuat dari kayu ulin atau kayu besi. Bangunan ini terdiri dari dua bagian, yaitu ruang utama yang di dalamnya terdapat kamar pribadi raja, tempat penyimpanan benda-benda bersejarah. Bangunan ini banyak dilengkapi jendela yang merupakan ciri khas rumah bugis.

2. Monumen Mandala

Monumen mandala merupakan menara yang menjulang setinggi 75 meter di pusat kota Makassar. Monument mandala terdiri dari 4 lantai, di lantai 1 terdapat diorama dan relief yang menceritakan tentang perjuangan pembebasan Irian Barat. Berbeda dengan Lantai 2, Di lantai 3 kita bias melihat replica ruang kerja panglima Mandala, lengkap dengan peta Irian Barat. Foto-foto persiapan pemberangkatan pasukan, tanda jabatan dan pakaian yang dipergunakan pada saat operasi Mandala. Memasuki lantai ke 4 adalah ruang pandang dimana pengunjung dapat melihat suasana kota Makassar dari ketinggian.

3. Benteng Rotterdam

Dahulu benteng ini bukan benteng fort Rotterdam namun nama asli benteng ini adalah Benteng Ujung Pandang. Dinding fort Rotterdam kokoh menjulang setinggi 5 meter dengan tebal sekitar 2 meter, dengan pintu utama berukuran kecil. Benteng ini mempunyai 5 bastion, yaitu bangunan yang lebih kokoh dan posisinya lebih tinggi di setiap sudut benteng yang biasanya ditempatkan kanon atau meriam.

4. Museum Laga Ligo

Museum Sulawesi Selatan ini diberi nama “La Galigo” atas saran seorang seniman, dengan pertimbangan nama ini sangat terkenal di kalangan masyarakat. Pameran tetap di Museum La Galigo disajikan di Gedung No.10 yang terletak di sebelah selatan dan Gedung No.2 sebelah utara dalam kompleks benteng Ujung pandang. Kediaman Speelman di Gedung No.2 sekarang difungsikan sebagai ruang pameran Museum La Galigo, dengan item koleksi ruang 7-10 di lantai 2, dan Ruang 11-12 di lantai bawah tanah.

5. Gerbang Utama Benteng Somba Opu

Luas benteng sekitar 13 hektar, dinding benteng mempunyai ketinggian 7-8 meter dan ketebalan 3-6 meter. Fungsi benteng pada saat itu adalah sebagai pusat pemerintahan, dan pusat tinggalnya para bangsawan. Benteng Somba Opu diapit oleh satu laut dan dua sungai. Awalnya bagian barat benteng merupakan laut namun terjadi proses sedimentasi atau pendangkalan sehingga jadilah daratan. Jadi pintu

utama benteng disitulah dermaga. Ilmuwan Inggris, William Wallace menyatakan, benteng Somba Opu adalah Benteng terkuat yang pernah dibangun oleh orang Nusantara. Pernyataan Wallace bias jadi benar, begitu memasuki Benteng Somba Opu, akan segera terlihat tembok benteng yang kokoh, menggambarkan sistem pertahanan yang sempurna pada zamannya.

6. Museum Benteng Somba Opu

Benteng somba Opu kedudukannya sama dengan Benteng Ujung Pandang, keduanya merupakan peninggalan Sejarah Sulawesi Selatan di masa lalu. Sekarang Benteng Somba Opu masih dalam proses penggalian kembali dengan dilengkapi museum. Pada museum Benteng Somba Opu terdapat peninggalan sejarah yang telah ditemukan berupa beberapa jenis peluru, dan lukisan dari pahlawan-pahlawan yang telah berjasa pada masa penjajahan, serta dilengkapi dengan meriam yang terdapat di depan Museum Benteng somba Opu.

7. Kete Kesu

Pahatan dinding batu Kete Kesu begitu penuh makna. Terdapat beberapa makam khusus yang diletakkan di posisi paling tinggi. Foto beberapa tetua dan cendekiawan juga dapat dilihat di sepanjang jalan menuju makam goa. Kete Kesu menghadirkan sisa-sisa peninggalan bersejarah yang berumur ratusan tahun, mulai dari rumah adat (Tongkonan), ukiran dinding, artefak hingga makam orang-orang penting di masa lalu. Terdapat 6 Tongkonan dengan 12 lumbung padi

yang berusia 300 Tahun, makam goa, dan makam tebing berusia 500 tahun.

8. Bori Parinding

Batu-batu tegak berdiri pada hamparan hijau tanah rumput, berbentuk menhir. Tinggi memanjang menyembul dari daratan. Ada yang kecil, ada yang besar. Ada yang pendek dan ada yang tinggi. Keseluruhan batu menhir di sini konon berjumlah 102 buah. Terdiri dari 54 menhir kecil, 24 sedang dan 24 batu berukuran besar. Rante menjadi tempat upacara pemakaman adat atau rambu Solo yang dilengkapi dengan menhir-menhir yang dikenal dalam bahasa Toraja sebagai Simbuang Batu. Di Bori Kalimbuang, menhir didirikan demi menghormati pemuka adat atau keluarga bangsawan yang meninggal. Bebatuan menhir ini ada yang berusia ratusan tahun.

9. Perahu Pinisi

Penelusuran historis menyimpulkan bahwa sentra pertama pembuatan perahu pinisi adalah di Bontobahari, Kabupaten Bulukumba. Dahulunya, Bontobahari mempunyai nama dan dikenal sebagai daerah Bontorannu. Menurut legenda, ketika Sawerigading hendak berangkat ke Negeri Cina guna menjemput jodoh, kapalnya menabrak karang dan bagian kapalnya terdampar pada tiga desa. Bagian layar terdampar di Bira, papan terdampar di Ara dan bagian kerangka terdampar di tanah Lemo. Penduduk dari tiga desa itu kemudian sepakat untuk mengerjakan masing-masing tugasnya sesuai bagian yang jatuh di

daerahnya. Orang tanah Lemo akan membuat kerangka, orang Ara akan membuat dan menjadikannya kapal dan orang Bira menjadi nahkoda dan awak kapal. Legenda tersebut dikaitkan dengan buku sastra La Galigo.

B. Analisa dan Identifikasi Target Audience

Disini ada dua target yang menjadi fokus utama, yaitu target *audience* yang meliputi peserta didik tingkat Sekolah Dasar yang berusia 8-10 tahun, dan target *market* yaitu para orang tua, karena buku bergambar mewarnai dapat digunakan sebagai sarana penunjang anak dalam mewarnai dan menggambar yang memiliki nilai edukasi terhadap sejarah yang biasa dijadikan tempat wisata di Sulawesi Selatan.

a. Demografis

- Usia = 8-10 Tahun
- Jenis kelamin = Perempuan dan Laki-laki

b. Geografis (wilayah)

Kota Makassar

c. Psikografis (Gaya hidup dan kepribadian)

- Jenuh akan hal-hal yang bersifat monoton.
- Aktif dan suka akan hal-hal yang baru.

d. Perilaku (*Behavioristic*)

- Seringkali anak-anak membeli buku bergambar dari luar misalnya mewarnai binatang, mewarnai buah-buahan, mewarnai boneka *Barbie*, mewarnai dan sebagainya.

- Anak usia 8-10 tahun seringkali memiliki kejenuhan dalam menggambar.
- Anak usia 8-10 tahun sudah mulai memiliki kehendak sendiri dalam membeli buku yang *trend* dan terkadang kurang memperhatikan nilai edukasi yang ada pada buku tersebut.

C. Analisa Strategi Komunikasi Visual

1. Strategi Visual

a) Pemilihan warna

Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah seperti warna primer dan sekunder serta warna-warna lembut untuk menyeimbangkan warna cerah tersebut.

b) Tipografi

Pemilihan tipografi haruslah sesuai dengan target audiens yaitu anak-anak. Kebanyakan anak-anak membaca dengan mengeja huruf demi huruf, maka dari itu tipografi yang akan digunakan harus memenuhi beberapa kriteria yaitu mudah dibaca oleh anak, bentuk karakter huruf dengan ketebalan huruf sedang, desain yang sederhana.

Rumusan karakter yang akan digunakan berdasarkan bagan diatas adalah sebagai berikut.

Huruf sederhana :Karakter huruf yang luwes adalah huruf yang tidak terlalu banyak modifikasi, minialis dan tidak berlebihan.

Mudah dibaca : Karakter huruf yang tidak terlalu rapat, tidak berlebihan, tidak terlalu tebal dan tipis, karakter huruf yang jarak hurufnya tidak terlalu berdekatan antara huruf yang satu dan lainnya sehingga dapat terbaca dengan jelas.

c) Tata letak/ *Layout*

Layout pada buku ini hanya menampilkan gambar dan teks pada setiap halaman. Sedangkan untuk *layout cover* terdiri dari beberapa objek tempat wisata di Sulawesi selatan antara lain :

(Benteng *Rotterdam*, Perahu pinisi, Monumen mandala, dsb).

Layout pada buku ini dibuat rapi karena ingin mengajak target agar berpenampilan rapi sejak dini, selain itu konsep pada *cover* ini adalah menggambarkan tempat wisata yang memiliki nilai sejarah dan memiliki nilai edukasi untuk menambah wawasan anak-anak, dengan *background* langit yang cerah membuat suasana terkesan ceria.

2. Konsep Visual

Gaya desain ilustrasi yang digunakan dalam buku bergambar ini adalah hasil foto yang telah didapatkan akan diolah dengan teknik ilustrasi *line art*, yang mengalami sedikit perubahan dari gambar aslinya untuk memudahkan anak-anak dalam mewarnai dan menggambar.

D. Analisa Kompetitor

Metode analisis data yang digunakan adalah analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threat*). Diharapkan dengan analisis SWOT dapat

digunakan untuk membuat buku bergambar ini bersaing dengan media para kompetitif.

1. Kekuatan

Dengan menggunakan media buku bergambar ini, terdapat beberapa keunggulan, yaitu :

- a) Penyampaian dengan media buku dapat melatih imajinasi dan pola pikir anak, serta dapat dijadikan sebagai sarana untuk lebih mengenal sejarah dari tempat bersejarah yang ada di Sulawesi selatan.
- b) Sesuai dengan nama medianya yaitu buku bergambar mewarnai, maka pada buku ini terdapat beberapa visual. Dengan begitu anak dapat melakukan interaksi, sehingga dapat menarik minatnya untuk membaca buku bergambar mewarnai ini.
- c) Ilustrasi dan warna dibuat semenarik mungkin yang disesuaikan dengan target khalayak.

2. Kelemahan

Kelemahan dari buku bergambar ini adalah dari segi visual, yaitu visualisasinya bersifat terbatas tanpa suara.

3. Peluang

Pada buku bergambar yang beredar dipasaran sejauh ini belum ada yang mengangkat sejarah Sulawesi selatan yang dibuat dalam bentuk buku bergambar mewarnai.

4. Ancaman

Ancaman dari buku bergambar mewarnai ini sudah banyak bermunculan buku bergambar dengan penerapan tehnik ilustrasi yang dapat menarik perhatian anak.

E. Analisa Media Komunikasi

1. Pemilihan media

Pemilihan media bertujuan agar pesan yang disampaikan bisa dirasakan oleh target sasaran atau khalayak. Hasil akhir dari rancangan ini berupa buku dengan ukuran 25 x 21 cm. memiliki 21 halaman, dan hasil akhir dari perancangan adalah buku bergambar dan mewarnai.

2. Media Pendukung

a) Banner

Banner adalah salah satu media promosi yang dicetak dengan print digital yang umumnya berbentuk *portrait* atau *vertical*, Banner digunakan untuk menyampaikan sarana promosi mengenai buku bergambar mewarnai sejarah Sulawesi-Selatan.

Pada bagian tengah X-Banner akan memvisualisasikan Sampul Dari Buku Bergambar Mewarnai dan *tagline* lebih ditonjolkan/ diperbesar sehingga lebih komunikatif dan akurat.

b) Pin

Pin merupakan salah satu *merchandise* yang sangat umum digunakan, karena selain harga pengadaannya relatif murah, Pin juga

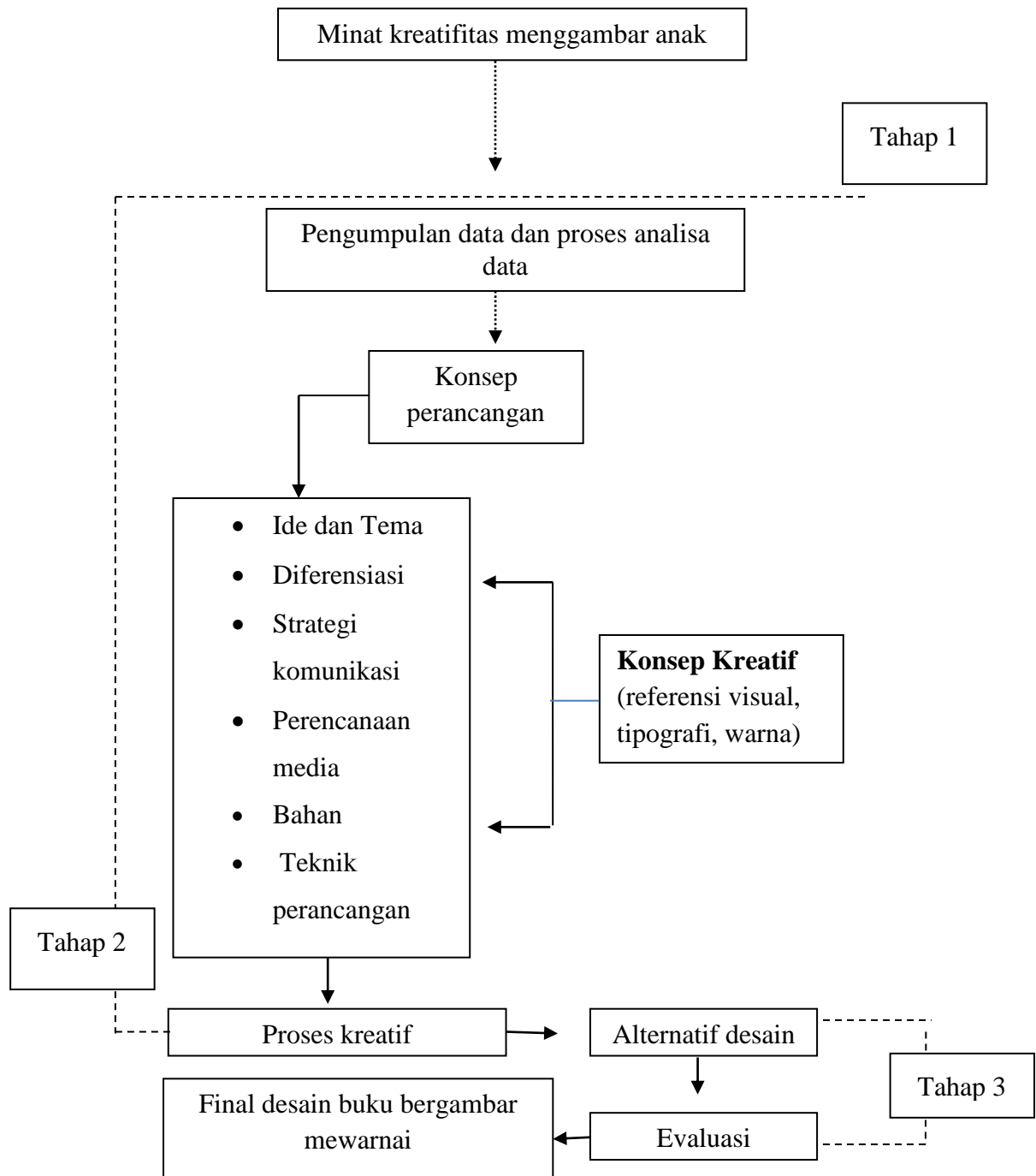
menjadi daya tarik tersendiri dari *costumer* karena bentuk dan ukuran yang sangat *simple*.

c) Stiker

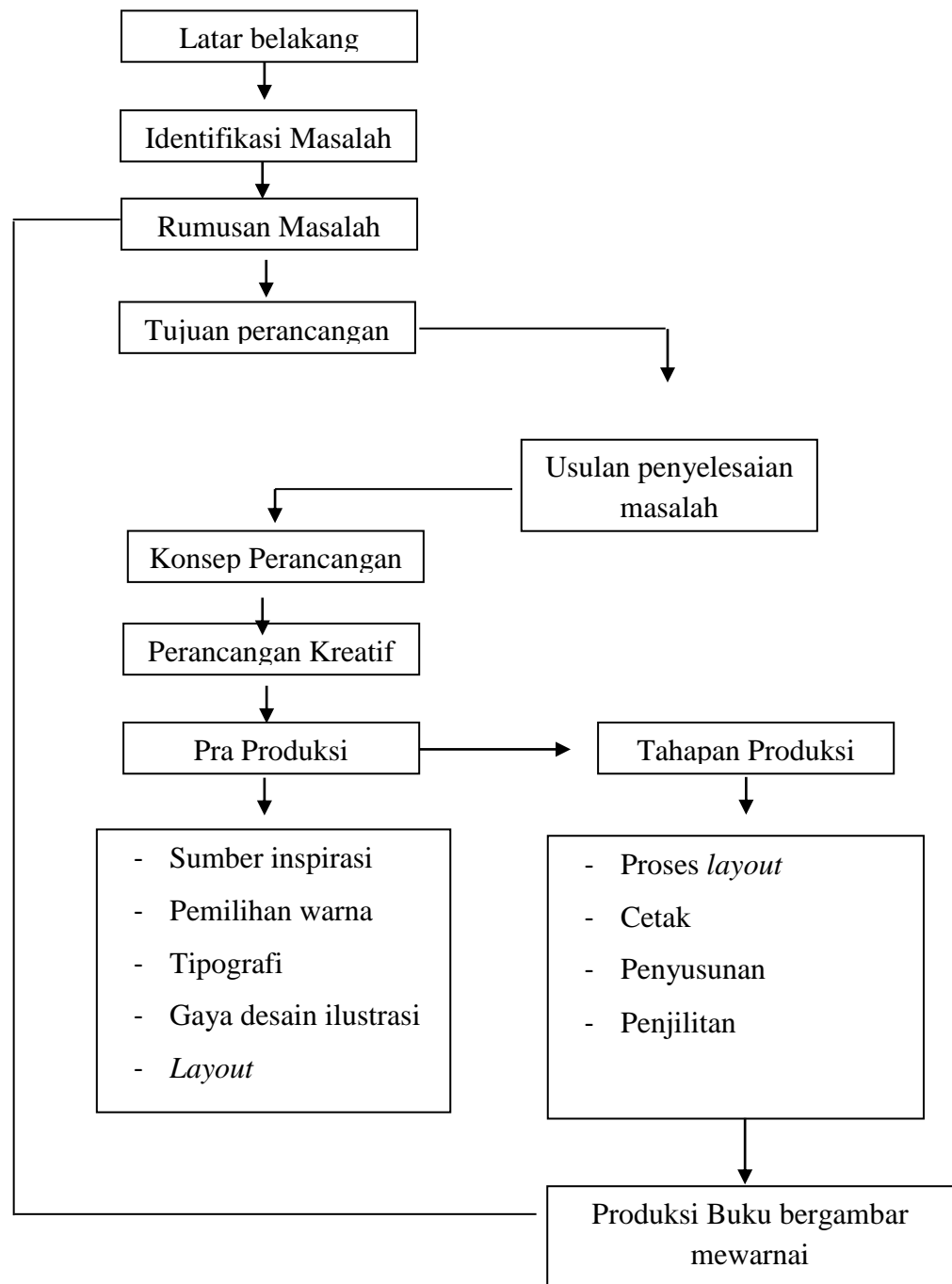
Stiker merupakan salah satu merchandise yang menarik karena kualitas stiker yang bagus pada produk dapat menambah kepercayaan konsumen untuk membeli produk tersebut.

F. Usulan Solusi

a) Skema Perancangan

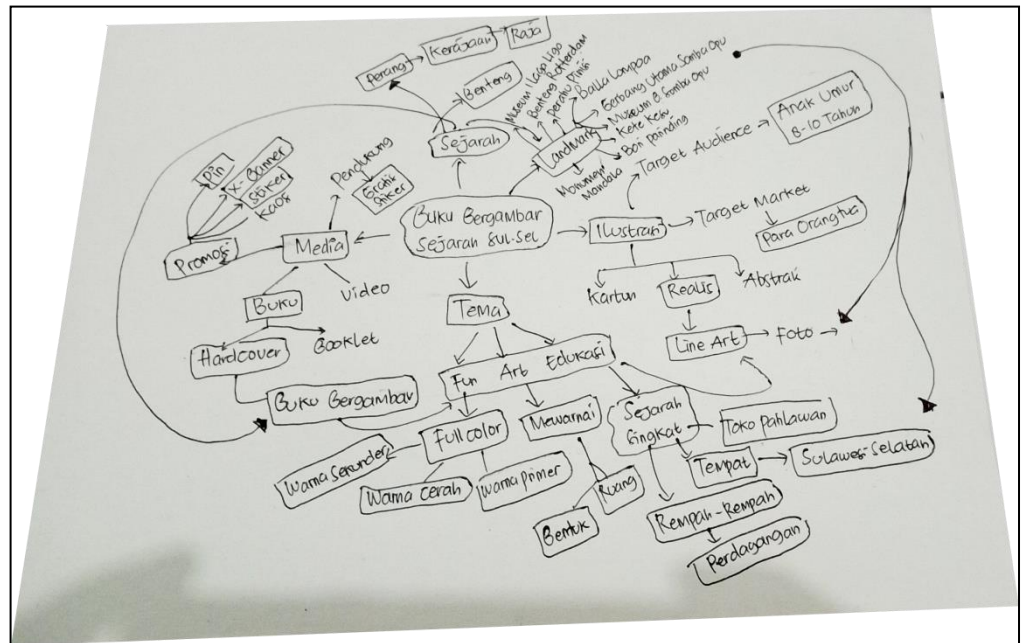


b) Alur Berfikir



c) Curah Gagasan/Brainstorming

Pada tahapan ini data yang berhasil terkumpul selanjutnya ditulis poin-poin besarnya dengan tujuan untuk memperoleh ide dan gagasan yang akan digunakan untuk proses pengembangan konsep visual pada perancangan Buku Bergambar Mewarnai Sejarah Sulawesi Selatan.



Gambar 3.1 Bagan *Brainstorming*
Sumber : Ade Irfan

d) Usulan Media Komunikasi Visual

Media utama pada perancangan ini adalah buku. Berikut spesifikasi bahannya :

Cover dan isi

Cover buku dibuat *hardcover*. Hal ini dimaksudkan agar buku tetap terawat dan mudah disimpan. Sedangkan gambar yang telah diolah, isinya

menggunakan kertas kinstruk 120 gsm, dan foto hasil yang telah di *line art* menggunakan kertas gambar BC LUX 200 gsm.

Ukuran

Buku ini disajikan dalam ukuran 25 cm x 21 cm, agar dapat menampilkan gambar lebih besar dan lebih detail, sehingga gambar bisa menjadi lebih menarik.

Pada perancangan ini ada tiga teknik yang digunakan mulai dari pemotretan, editing, hingga teknik cetak. Dengan spesifikasi sebagai berikut :

a. Teknik Pengambilan Gambar/Pemotretan

Pemotretan dilakukan menggunakan kamera Digital SLR Canon 60D, hal ini dimaksudkan memudahkan melihat hasil pemotretan sehingga mempercepat proses kerja karena berformat digital. Pengambilan gambar objek menggunakan lensa dengan *focal length* 11-24 mm untuk menangkap obyek gambar pada sudut yang lebar, sekalipun jarak antara kamera dengan obyek sempit. Beberapa foto bermain di diafragma 3,5 dengan ISO disesuaikan dengan kondisi cuaca. Hasil foto yang telah dicetak dan tersimpan dalam album, kemudian dilakukan pengolahan di aplikasi pengolah foto *Adobe Photoshop*.

b. Teknik *editing*

Setelah proses seleksi, dilanjutkan dengan proses editing, dalam hal ini berkaitan dengan *editing* dalam pengaturan *exposure*,

brightness/contrast, saturation, cropping. Semua proses editing menggunakan *software Adobe Photoshop CS6* untuk proses editing.

c. Teknik Cetak

Buku ini dicetak dengan menggunakan teknik cetak *offset*. Dengan teknik cetak *offset* saat ini, gambar berupa foto dapat menyatu dengan baik sehingga dapat sesuai dengan tampilan gambar aslinya.

BAB IV

KONSEP DESAIN DAN PROSES KREATIF

A. Konsep Desain

Konsep Desain pada Buku Bergambar Mewarnai Sejarah Sulawesi Selatan adalah dengan menampilkan beberapa gambar *Landmark* dari tempat bersejarah di Sulawesi Selatan. Buku ini lebih menonjolkan gambar visual yang menarik sehingga membuat anak-anak tertarik untuk melihat, Selain itu buku ini juga dilengkapi dengan sejarah Sulawesi Selatan, serta akan melatih kreativitas anak dalam mewarnai.

1. Konsep Komunikasi

a. Objek/ Materi Komunikasi

Selain wisata alam dan wisata religinya, Provinsi Sulawesi Selatan (Sulsel) juga terkenal dengan wisata sejarah. Destinasi wisata sejarah tersebut berkaitan dengan Kesultanan Gowa di Sulawesi Selatan. Pada perancangan media Buku Bergambar Mewarnai Sejarah Sulawesi Selatan ada beberapa tempat bersejarah yang akan dipromosikan yaitu :

1) Benteng Somba opu

Dari beberapa sumber catatan sejarah diperoleh keterangan bahwa Benteng Somba Opu didirikan atas perintah Raja Gowa yang Ke-IX yaitu Karaeng Tumaparrisi Kallonna yang

memerintahkan memasang tembok di sekeliling Kota Somba Opu yang terbuat dari tanah liat, kemudian dilanjutkan oleh Raja Gowa XII Karaeng Tunijallo' dan diberi bata oleh Raja Gowa XIV Sultan Alauddin. Pada akhirnya disempurnakan dan dijadikan sebagai Benteng induk atau Benteng utama dari beberapa Benteng pertahanan yang ada di dalam wilayah kerajaan Gowa oleh Sultan Hasanuddin sebagai Raja Gowa XVI (1631-1670). Demikian pula beliau menjadikannya sebagai tempat kediaman atau Istana Raja sesudah Benteng Kale Gowa, Juga sebagai Ibukota dan pusat pemerintahan Gowa (Abd.Razak, 1964 :14).

2) Benteng Rotterdam

Infrastruktur Kolonial ini dibuat bukan sebagai hasil dari perundingan tetapi sebagai akibat dari suatu peperangan besar yang dilancarkan oleh VOC terhadap sebuah Kerajaan pribumi terbesar di Sulawesi Selatan pada pertengahan abad ke-17, yaitu Kerajaan Gowa. Keberadaan Benteng Rotterdam di Makassar tidak bisa dipisahkan dari kehadiran pertama VOC sebagai suatu badan usaha di Sulawesi Selatan. Sejak tahun 1615 penguasa Kerajaan Gowa saat itu Karaeng Matoaya telah memberi izin kepada orang-orang Belanda untuk datang dan berdagang di pelabuhan Kerajaan Gowa, Ujung Pandang, ini merupakan bagian dari kebijakan Kerajaan Gowa yang membuka bandarnya

untuk dikunjungi oleh semua pedagang asing yang bermaksud melakukan transaksi niaga di wilayahnya. (Sutherland 2004: 99)

3) Balla Lompoa

Balla Lompoa merupakan rekonstruksi dari Istana Kerajaan Gowa yang didirikan pada masa Pemerintahan Raja Gowa ke-31, I Mangngi-mangngi Daeng Matutu, pada tahun 1936. Dalam bahasa Makassar, Balla Lompoa berarti rumah besar atau rumah kebesaran. Di ruangan utama ini, terdapat sebuah singgasana yang diletakkan pada area khusus di tengah-tengah ruangan. Beberapa alat perang, seperti tombak dan meriam kuno, serta sebuah payung *lalong sipue* (payung yang dipakai raja ketika pelantikan) juga terpajang di ruangan ini. (Sumber : wawancara)

4) Monumen Mandala

Monumen Mandala dibangun pada tahun 1994 dan selesai pada tahun 1996 untuk mengenang jasa pahlawan dalam pembebasan Irian Barat dari tangan para penjajah sekaligus hadiah atas jasa mantan Presiden Indonesia yang ke-2 yaitu Soeharto. Mantan Presiden kedua Indonesia itu juga merupakan Panglima Komando Mandala yang berperan penting dalam mengatur strategi untuk membebaskan Irian Barat. (Sumber : wawancara)

5) Kete Kesu Toraja

Kete Kesu adalah desa di sekitar Tana Toraja. Kete Kesu ada di bagian tenggara Rantepao. Di Desa ini, terdapat Tongkonan

yang diperkirakan berumur 300 tahun. Kurang lebihnya ada sekitar 6 Tongkonan dan 12 Lumbung Padi. Kete Kesu juga ditetapkan sebagai cagar budaya oleh UNESCO. (Najah,naqib, 2014 : 109-110)

Bori' Parinding

Menhir-menhir berbentuk *phallus* tersusun rapi tertanam dan menjulang tinggi. Secara alamiah masyarakat Toraja senang bekerja sama membawa dan menancapkannya di tanah. Batu-batu purba tersebut merupakan bagian yang tak terpisahkan dari upacara kematian di Toraja. Batu-batu ini menunjukkan status orang yang meninggal. Semakin tinggi, maka semakin terhormat pula lah dia. Selain untuk penanda atau batu memori, Batu-batu ini digunakan untuk mengikat kerbau-kerbau yang dikorbankan pada saat Rambu Solo digelar. (Sumber : wawancara)

6) Kapal Phinisi

Menurut legenda, asal usul perahu phinisi yaitu ketika Sawerigading hendak berangkat ke Negeri Cina guna menjemput jodoh, kapalnya menabrak karang dan bagian kapalnya terdampar pada tiga Desa. Bagian layar terdampar di Bira, papan terdampar di Ara dan bagian kerangka terdampar di tanah Lemo. Penduduk dari tiga Desa itu kemudian sepakat untuk mengerjakan masing-masing tugasnya sesuai bagian yang jatuh di daerahnya. Orang tanah Lemo akan membuat kerangka,

orang Ara akan membuat dan menjadikannya kapal dan orang Bira menjadi nahkoda dan awak kapal. Legenda tersebut dikaitkan dengan buku sastra La Galigo. Dalam La Galigo diceritakan keinginan Sawerigading untuk kawin dengan saudara kembarnya yang perempuan. Namun hal tersebut pantang dilakukan. Maka saudara kembarnya menyarankan seseorang yang mirip dengannya yang bermukim di Negeri Cina.

b. Identifikasi Target *Audience*

Target *audience* serta target *market* ditujukan kepada para orang tua serta anak-anak yang berusia kisaran 8 – 10 tahun, yang di mana orang tua yang peduli terhadap kecintaan dan kepedulian anak-anak mereka terhadap sejarah khususnya di Sulawesi Selatan.

a. Warna

Untuk anak usia diatas 5 tahun, warna-warni yang di sesuaikan dengan minat mereka merupakan pilihan yang tepat, misalnya warna biru dan hijau terang bisa diterapkan pada anak yang aktif dan senang mencoba hal baru. Warna yang digunakan adalah warna Primer dan Sekunder

b. Tipografi

Desain yang digunakan untuk jenis huruf adalah yang sederhana dan bersahabat, bentuk karakter yang tidak tajam, *Counter* (bentuk terlampir dalam karakter) harus bulat dan terbuka.

c. Garis

Menggunakan garis tebal pada media mewarnai, agar lebih memudahkan anak-anak dalam mewarnai dan melatih keterampilan serta ketelitian dan konsentrasi pada saat memberikan warna pada objek.

d. Strategi Komunikasi Visual

Strategi komunikasi yang digunakan pada perancangan buku bergambar sejarah Sulawesi Selatan ini adalah menambahkan penjelasan mengenai sejarah dari tempat bersejarah secara singkat dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti oleh anak-anak sehingga dapat menambah minat baca anak karena dilengkapi dengan gambar tempat bersejarah yang telah diberi warna yang dapat menghilangkan kejenuhan anak-anak.

e. Diferensiasi Visual

Dalam perancangan buku bergambar mewarnai sejarah Sulawesi Selatan, akan menggunakan media dalam bentuk buku yang sebagai bahan publikasi dan dilengkapi dengan gambar *line art* serta gambar dari tempat bersejarah yang sudah diberi warna agar memberikan acuan terhadap anak-anak untuk mewarnai di lembaran berikutnya yang hanya berisi sketsa bentuk dari tempat bersejarah tersebut. Dan tentu saja buku bergambar yang beredar di pasaran belum ada yang mengangkat tentang Sejarah dari Sulawesi Selatan, sehingga perancangan ini memiliki nilai tambah karena

selain memiliki nuansa seni, juga memiliki nilai pengetahuan terhadap perjuangan para pahlawan kita terdahulu yang perlu dikenalkan terhadap anak-anak dengan nuansa yang mudah dipahami.

2. **Konsep Kreatif**

a. Sumber Inspirasi

Berdasarkan analisa yang dilakukan maka dari itu konsep kreatif yang diterapkan ke dalam perancangan Buku Bergambar Mewarnai Sejarah Sulawesi Selatan yaitu konsep *Fun,Art,And education*. Yang mana pada konsep ini lebih menekankan terhadap budaya dan minat baca terhadap anak dan juga target *audience* diajak untuk lebih mengenal sejarah yang mungkin kurang tertanam di dalam benak anak-anak mereka.

b. Bentuk dan Gaya Perancangan

Bentuk merupakan hal yang penting di dalam konsep perancangan Buku Bergambar Mewarnai Sejarah Sulawesi Selatan, maka dari itu ada beberapa pilihan bentuk yang akan diaplikasikan ke dalam buku Bergambar mewarnai Sejarah Sulawesi Selatan, antara lain :

1. Rumah adat Bugis (Bola)

Salah satu bagian dari Rumah adat Bugis yang sering menarik perhatian khalayak yakni pada bagian atap rumah yang sering menyilang.



2. Tongkonan

Tongkonan sangat menarik dan unik serta erat hubungannya dengan budaya, sosial, dan sejarah. Selain itu Tongkonan juga salah satu khas yang mencerminkan budaya Sulawesi Selatan.



3. Layar

Layar sebagai warisan budaya yang berbentuk segitiga



c. Tipografi

Jenis tipografi yang dipakai dalam perancangan media buku bergambar mewarnai Sejarah Sulawesi Selatan ialah jenis huruf yang memvisualisasikan gaya yang berbentuk santai dan dinamis serta mudah dibaca oleh kalangan anak-anak. Kemudian selanjutnya akan diolah dengan berbagai cara untuk menghindari kesan ketinggalan jaman, antara lain :

1. **ADOBE GOTHIC** merupakan klasifikasi dari jenis huruf *sans serif*. Digunakan pada bagian Headline dan tagline Buku Bergambar Mewarnai Sejarah Sulawesi Selatan.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (KAPITAL)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (ITALIC)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (HURUF KECIL)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (HURUF KECIL ITALIC)

2. **KISSY HUGS** merupakan klasifikasi dari jenis huruf *sans serif*. Digunakan pada keterangan nama dari tempat bersejarah yang ada di Sulawesi Selatan.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (KAPITAL)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (ITALIC)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (HURUF KECIL)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (HURUF KECIL ITALIC)
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (HURUF KECIL BOLD)

3. **Crocodile Feet DEMO** merupakan klasifikasi dari jenis huruf *serif*. Digunakan pada sejarah singkat dari tempat bersejarah pada kolom penjelasan.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (Kapital)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (italic)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (huruf kecil)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (huruf kecil italic)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (huruf kecil bold)

4. **Eras Bold ITC** merupakan klasifikasi dari jenis huruf *sans serif*. Digunakan pada kolom sejarah singkat dari masing-masing tempat bersejarah yang ada di Sulawesi Selatan.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (Kapital)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (italic)

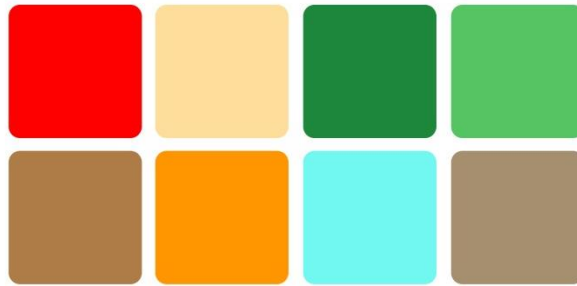
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (huruf kecil)

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (huruf kecil italic)

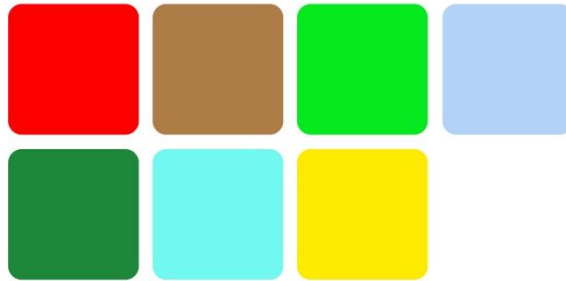
d. Pallet Warna

Sebagai salah satu bagian terpenting dari elemen-elemen desain, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan dan tampilan. Berdasarkan pemikiran tersebut, warna yang dipilih adalah sebagai berikut :

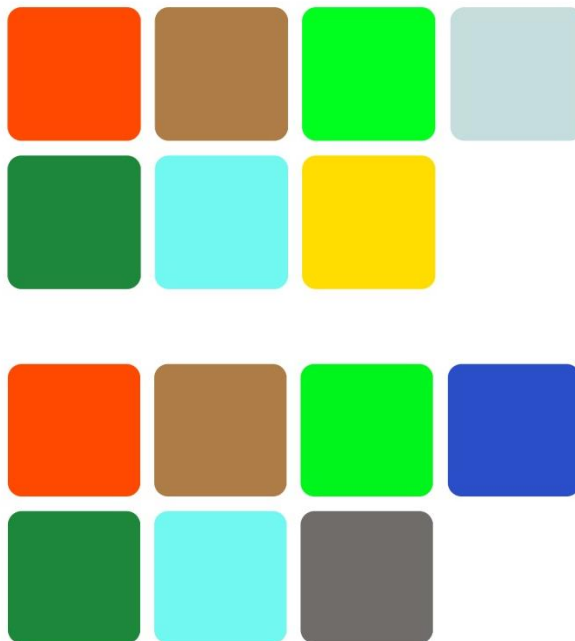
1. Palet warna Balla Lompoa



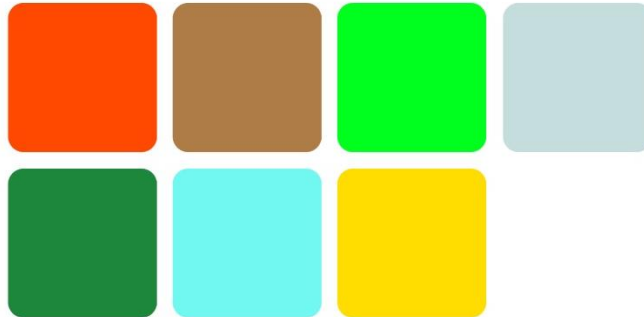
2. Palet warna Monumen Mandala



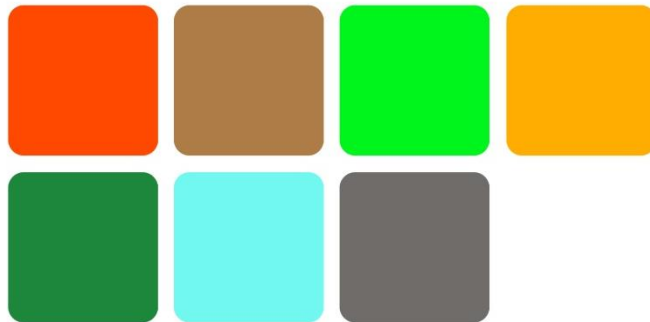
3. Palet warna Benteng Somba Opu



4. Palet warna Benteng Rotterdam



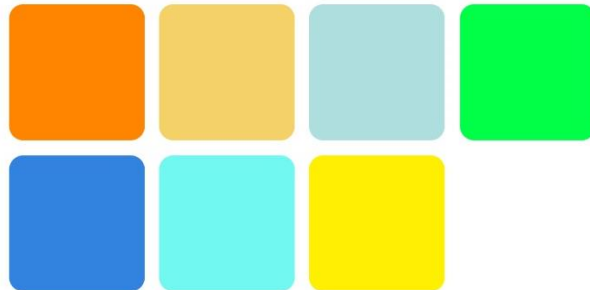
5. Palet warna Kete'Kesu



6. Palet warna Bori' Parinding



7. Palet warna Perahu Phinisi



e. Sketsa Ide Awal

1. Sketsa awal Rumah Adat Balla Lompoa



Gambar 4.1 Sketsa awal Rumah Adat Balla Lompoa
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

2. Sketsa awal Monumen Mandala

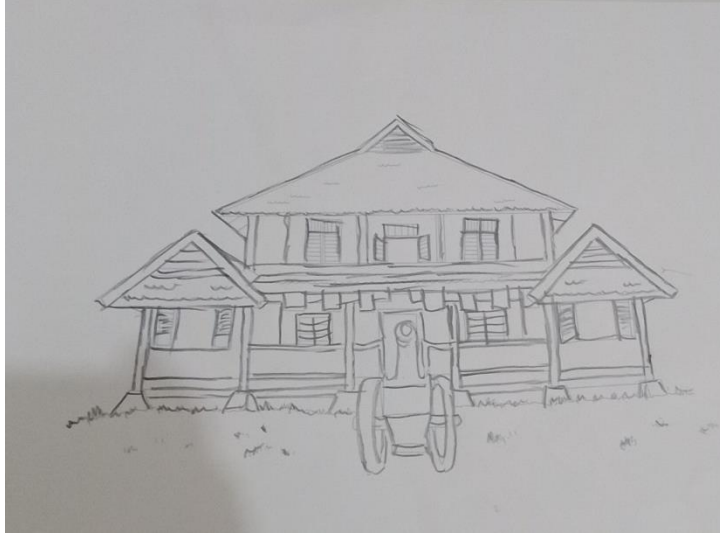


Gambar 4.2 Sketsa awal Monumen Mandala
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

3. Sketsa awal gerbang utama Benteng Somba Opu



Gambar 4.3 Sketsa awal gerbang utama gerbang utama
Benteng Somba Opu
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018



Gambar 4.4 Sketsa awal Museum Benteng Somba Opu
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

4. Sketsa awal Benteng Rotterdam



Gambar 4.5 Sketsa awal Benteng Rotterdam
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018



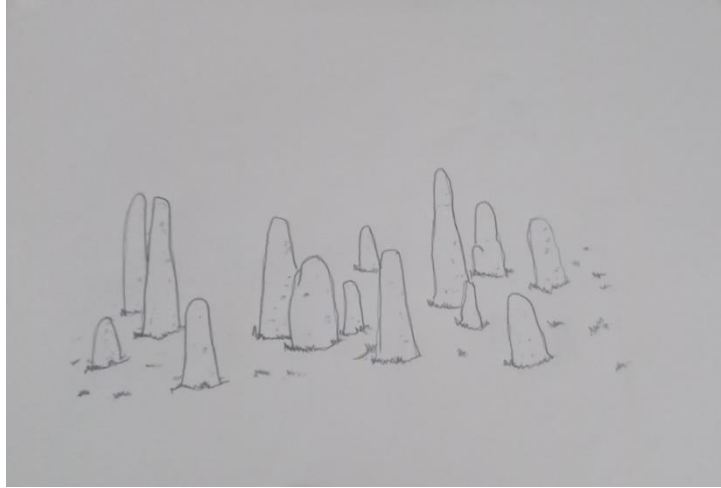
Gambar 4.6 Sketsa awal Museum I Laga Ligo
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

5. Sketsa awal Kete' Kesu



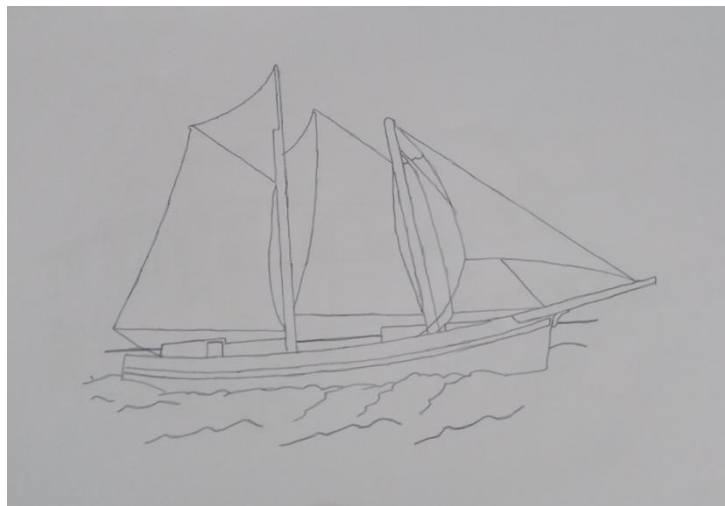
Gambar 4.7 Sketsa awal Kete'Kesu
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

6. Sketsa awal Bori'Parinding



Gambar 4.8 Sketsa awal Bori'Parinding
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

7. Sketsa awal Perahu Phinisi



Gambar 4.9 Sketsa awal Perahu Phinisi
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

3. Konsep Media

a. Media Utama

Media utama yang digunakan adalah dalam bentuk Buku Bergambar Mewarnai. Adapun cara yang dilakukan dalam proses perancangan Buku Bergambar adalah sebagai berikut :

1) Bahan

Cover dan isi

Cover buku dibuat *hardcover* dan *laminating doff* . Hal ini dimaksudkan agar buku tetap terawat dan mudah disimpan. Sedangkan gambar yang telah diolah, isinya menggunakan kertas kinstruk 260 gsm, dan foto hasil yang telah di *line art* menggunakan kertas gambar BC LUX 200 gsm.

2) Ukuran

Buku ini disajikan dalam ukuran 25 cm x 21 cm, agar dapat menampilkan gambar lebih besar dan lebih detail, sehingga gambar menjadi lebih menarik.

3) Teknik Produksi

Teknik produksi yang digunakan adalah teknik ilustrasi *Line art* menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6, dan pada proses pewarnaan gambar menggunakan Adobe Photoshop CS6.

b. Media pendukung

1) Banner

Pada bagian tengah X-Banner akan memvisualisasikan deskripsi karya dan objek dari buku Bergambar Mewarnai dan *tagline* lebih ditonjolkan/diperbesar sehingga lebih komunikatif dan akurat. Menggunakan bahan *Albatros*, dengan ukuran 120 x 60 cm.

2) Pin

Pin merupakan salah satu *merchandise* yang sangat umum digunakan, karena selain harga pengadaannya relatif murah, Pin juga menjadi daya tarik tersendiri dari *costumer* karena bentuk dan ukuran yang sangat *simple*.

3) Stiker

Stiker merupakan salah satu *merchandise* yang menarik karena kualitas stiker yang bagus pada produk dapat menambah kepercayaan konsumen untuk membeli produk tersebut.

4. Estimasi Biaya dan Waktu

a. Rencana Anggaran Biaya

1) Peralatan

NO.	URAIAN	KUANTITI	HARGA	KALKULASI
1	Buku tulis	1 Buah	Rp.5.000	Rp.5.000
2	Buku referensi	5 Buah	Rp.50.000	Rp.250.000
3	Kertas kinstruk 210 gsm	1 Buah	Rp.60.000	Rp.60.000
4	Kertas gambar	1 Buah	Rp.40.000	Rp.40.000
5	Wacom	1 Buah	Rp.1.500.000	Rp.1.500.000
JUMLAH				Rp. 1.855.000

2) Transportasi selama pengumpulan data

NO.	URAIAN	KALKULASI
1	Bensin	Rp.500.000
2	Biaya tak terduga	Rp.500.000
JUMLAH		Rp. 1.000.000

3) Bahan habis pakai

NO.	URAIAN	KALKULASI
1	Koneksi internet	Rp. 100.000
2	Pulsa	Rp.50.000
Jumlah		Rp.150.000

4) Proses produksi

NO	URAIAN	KUANTITI	HARGA	KALKULASI
1	Poster	5 Buah	Rp.30.000	Rp.150.000
2	Brosur	50 Buah	Rp. 5.000	Rp.250.000
Jumlah				Rp. 400.000

5) Pameran

NO	URAIAN	KALKULASI
1	Pameran	RP.5.000.000
Jumlah		Rp.5.000.000

Jumlah Keseluruhan	Rp.7.955.000
--------------------	--------------

b. Skedul Perancangan

Jadwal Perancangan Tugas Akhir Tahun 2017-2018

Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari-Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Tahap inputan data	■	■	■	■																
Seminar proposal							■	■												
Tahap observasi mendalam									■	■	■	■								
Tahap perancangan									■	■	■	■	■	■	■	■				
Ide									■	■	■	■	■	■						
Editing													■	■	■	■	■	■	■	■
Finishing																	■	■	■	■
																	■	■	■	■

B. Proses Kreatif

1. Eksplorasi Visual

a. Eksplorasi sketsa 1



Gambar 4.10 Eksplorasi sketsa Rumah Adat Balla Lompoa
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

b. Eksplorasi sketsa 2

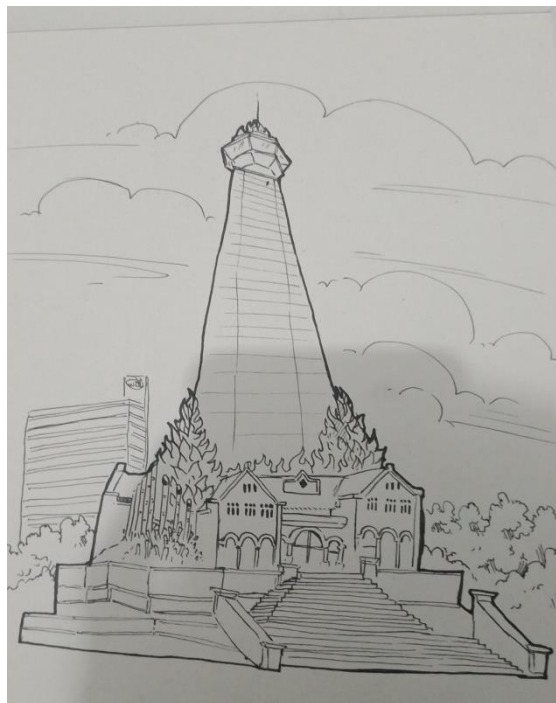


Gambar 4.11 Eksplorasi sketsa gerbang utama Benteng Somba Opu
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018



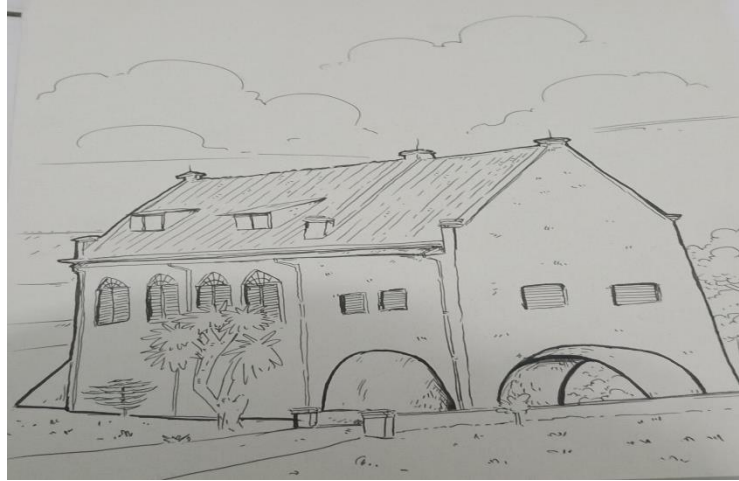
Gambar 4.12 Eksplorasi sketsa Museum Benteng Somba Opu
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

c. Eksplorasi sketsa 3



Gambar 4.13 Eksplorasi sketsa Monumen Mandala
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

d. Eksplorasi sketsa 4



Gambar 4.14 Eksplorasi sketsa benteng Rotterdam
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018



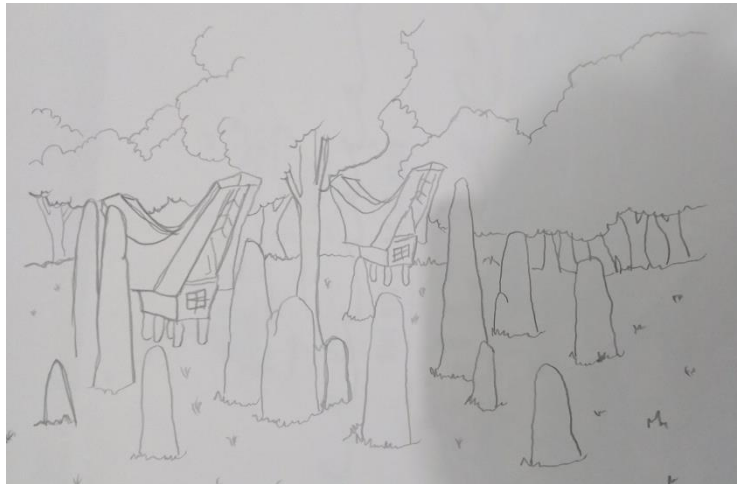
Gambar 4.15 Eksplorasi sketsa Museum I Laga Ligo
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

e. Eksplorasi sketsa 5



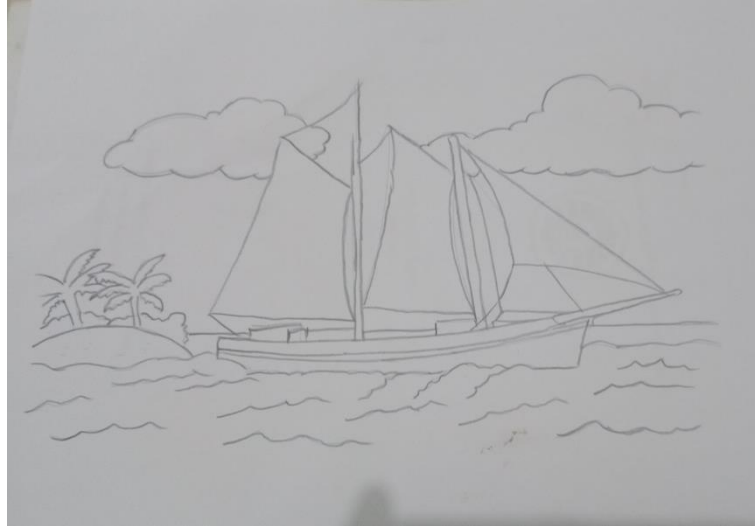
Gambar 4.16 Eksplorasi sketsa Kete'Kesu
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

f. Eksplorasi sketsa 6



Gambar 4.17 Eksplorasi sketsa Bori'Parinding
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

g. Eksplorasi sketsa 7



Gambar 4.18 Eksplorasi sketsa Perahu Phinisi
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2018

2. Digitalisasi

a. Proses Digitalisasi menggunakan teknik ilustrasi *Line art*

1) Ilustrasi 1

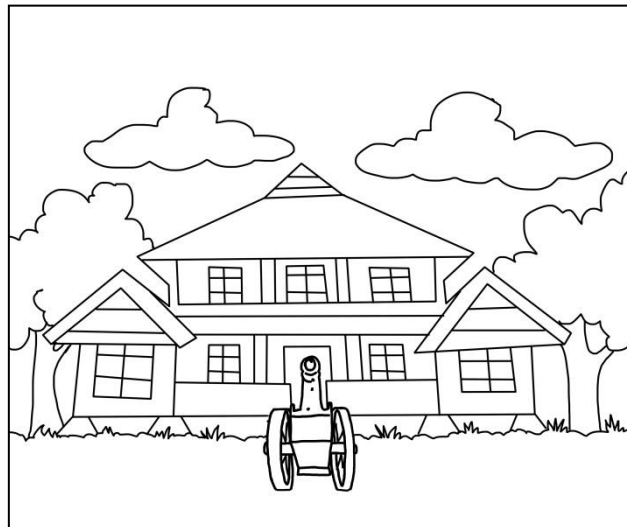


Gambar 4.19 Ilustrasi *Line art* Rumah Adat Balla Lompoa

2) Ilustrasi 2

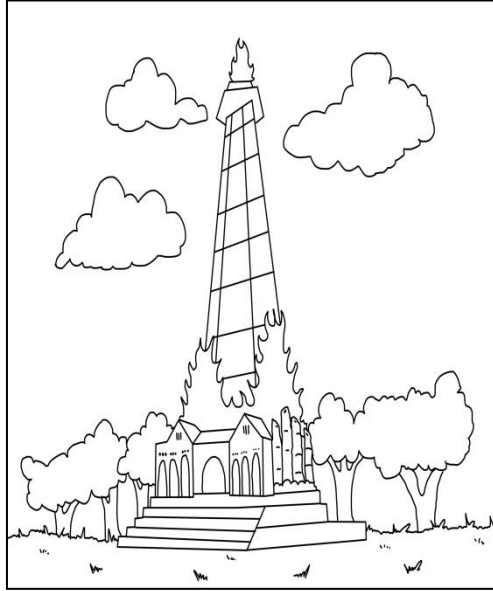


Gambar 4.20 Ilustrasi *Line art* gerbang utama Benteng Somba Opu



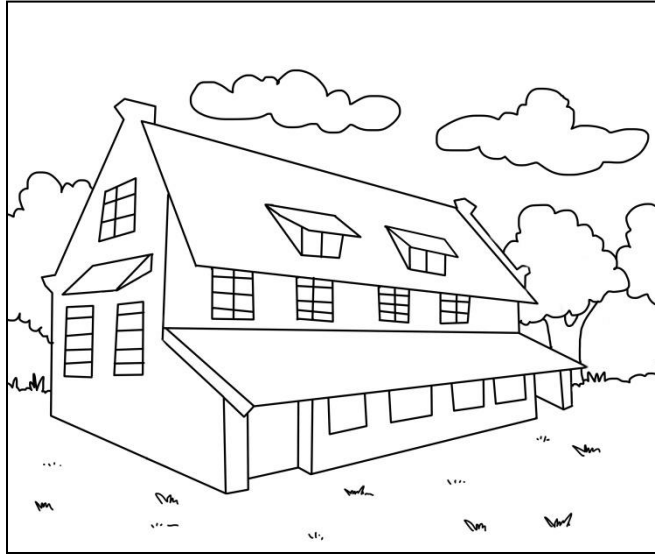
Gambar 4.21 Ilustrasi *Line art* Museum Benteng Somba Opu

3) Ilustrasi 3

Gambar 4.22 Ilustrasi *Line art* Monumen Mandala

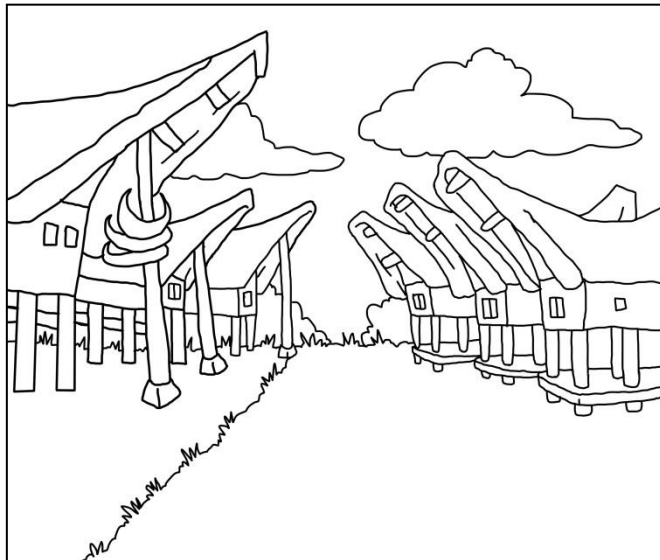
4) Ilustrasi 4

Gambar 4.23 Ilustrasi *Line art* Benteng Rotterdam



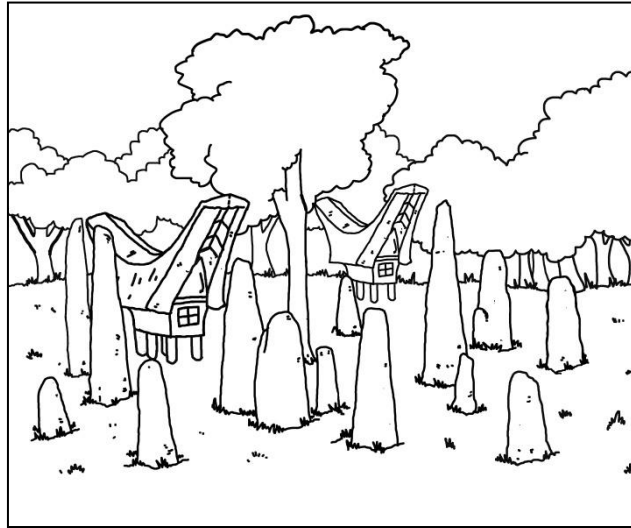
Gambar 4.24 Ilustrasi *Line art* Museum I Laga Ligo

5) Ilustrasi 5

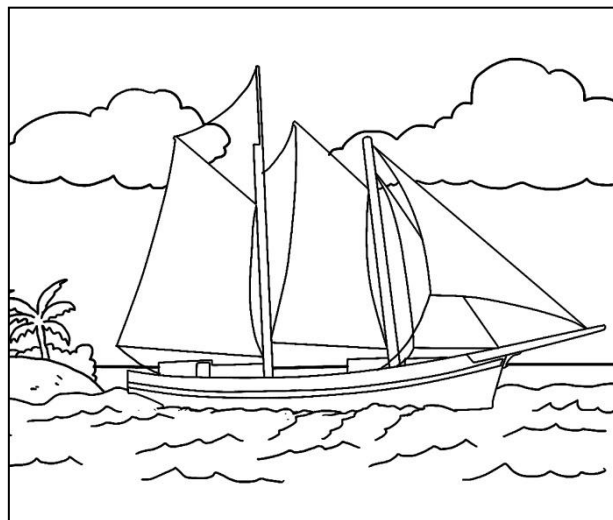


Gambar 4.25 Ilustrasi *Line art* Kete'Kesu

6) Ilustrasi 6

Gambar 4.26 Ilustrasi *Line art* Bori'Parinding

7) Ilustrasi 7

Gambar 4.27 Ilustrasi *Line art* Perahu Phinisi

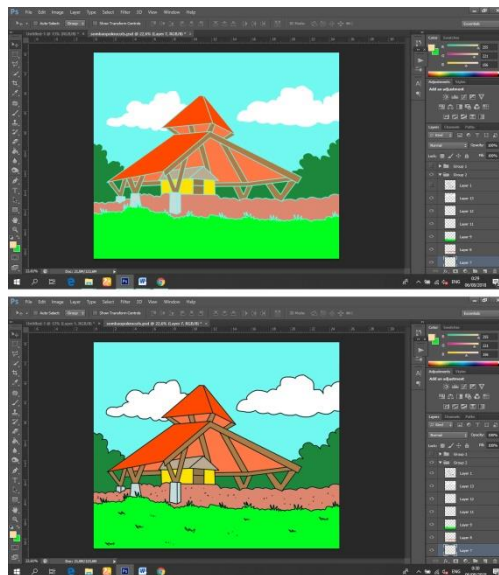
b. Proses digitalisasi pewarnaan gambar

1) Proses pengaplikasian warna ilustrasi 1



Gambar 4.28 Proses Pengaplikasian warna Rumah Adat Balla Lompoa

2) Proses pengaplikasian warna ilustrasi 2

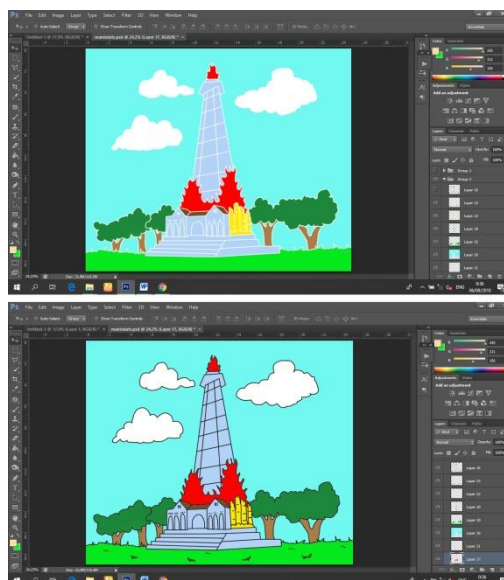


Gambar 4.29 Proses pengaplikasian warna gerbang utama benteng Somba Opu



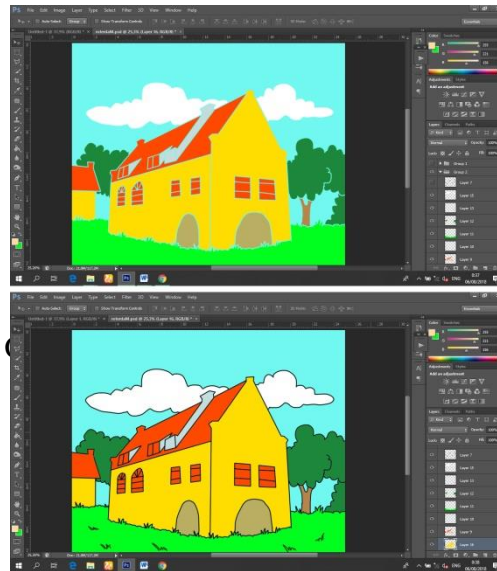
Gambar 4.30 Proses pengaplikasian warna Museum Benteng Somba Opu

3) Proses pengaplikasian warna ilustrasi 3



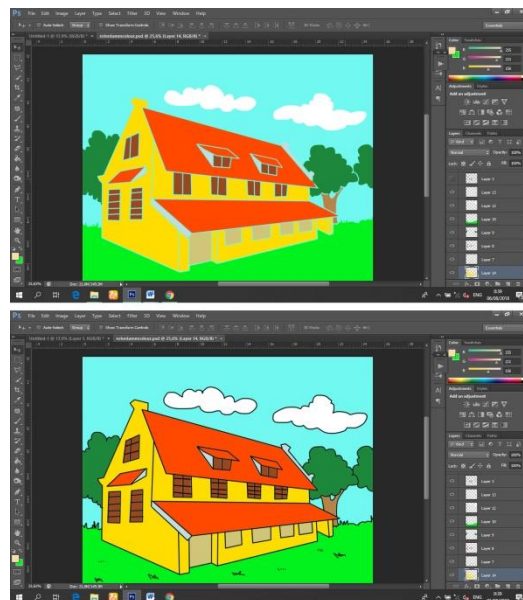
Gambar 4.31 Proses pengaplikasian warna Monumen Mandala

4) Proses pengaplikasian warna ilustrasi 4



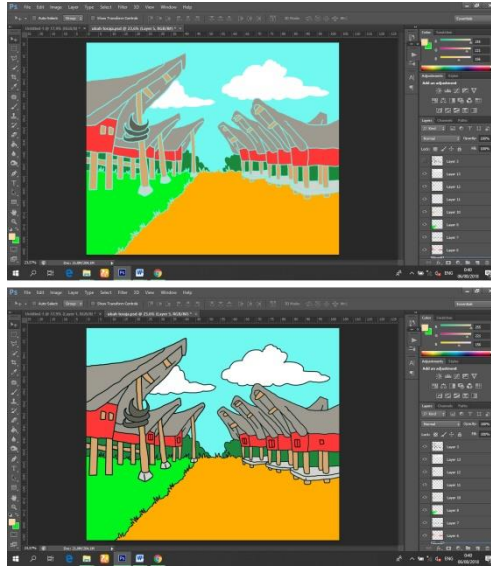
Warna Benteng Rotterdam

Gambar 4.32 Proses pengaplikasian warna Benteng Rotterdam



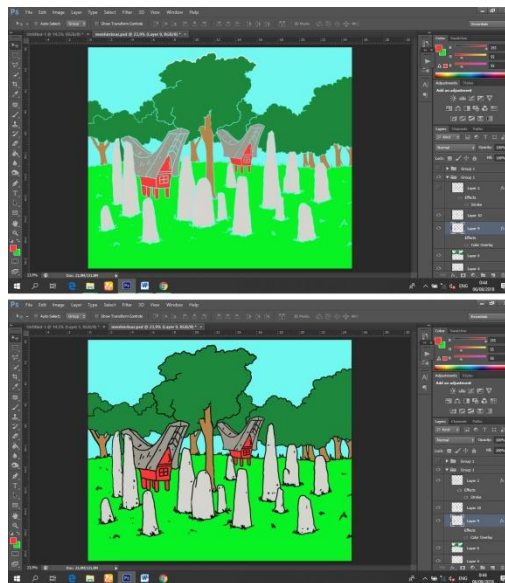
Gambar 4.33 Proses pengaplikasian warna Museum I Laga Ligo

5) Proses pengaplikasian warna ilustrasi 5



Gambar 4.34 Proses pengaplikasian warna Kete'Kesu

6) Proses pengaplikasian warna ilustrasi 6



Gambar 4.35 Proses pengaplikasian warna Bori'Parinding

7) Proses pengaplikasian warna ilustrasi 7



Gambar 4.36 Proses pengaplikasian warna Perahu Phinisi

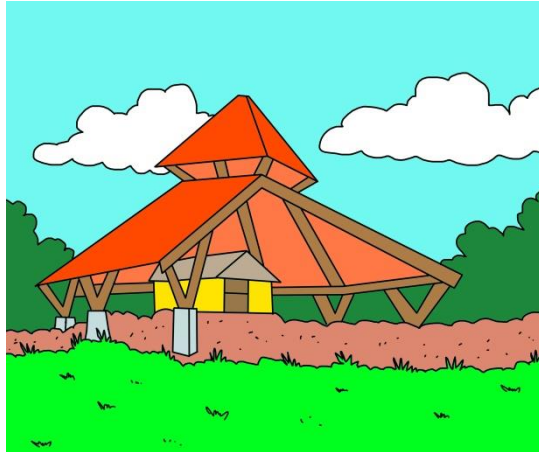
c. Final Desain

1) Final Desain Ilustrasi 1



Gambar 4.37 Final desain Rumah Adat Balla Lompoa menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6

2) Final Desain Ilustrasi 2

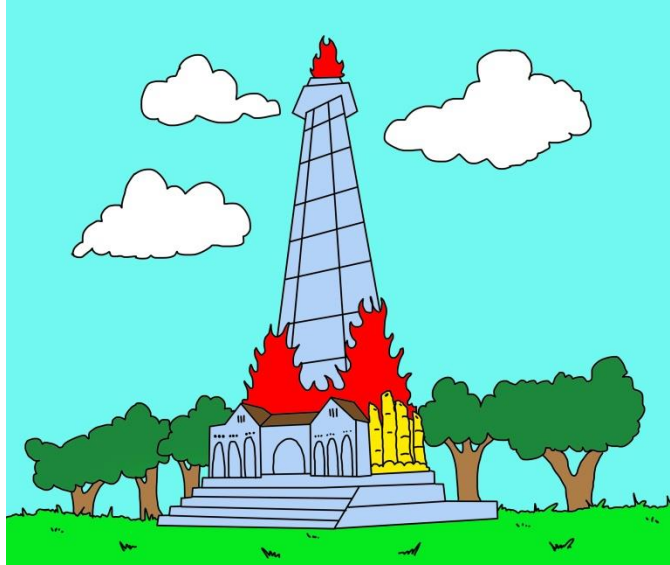


Gambar 4.38 Final Desain gerbang utama Benteng Somba Opu menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6



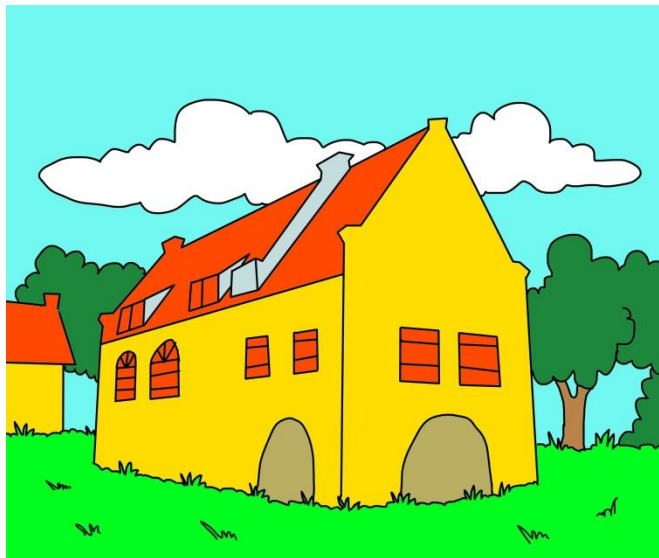
Gambar 4.39 Final Desain Museum Benteng Somba Opu menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6

3) Final Desain Ilustrasi 3

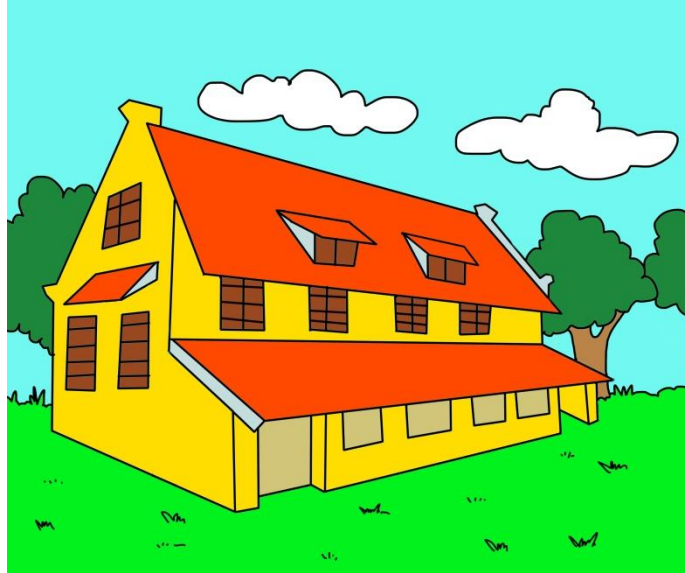


Gambar 4.40 Final desain Monumen Mandala menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6

4) Final Desain Ilustrasi 4

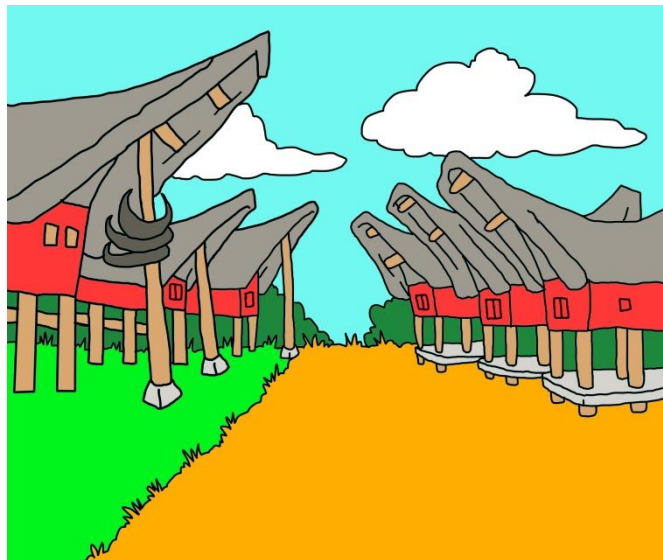


Gambar 4.41 Final desain Benteng Rotterdam menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6



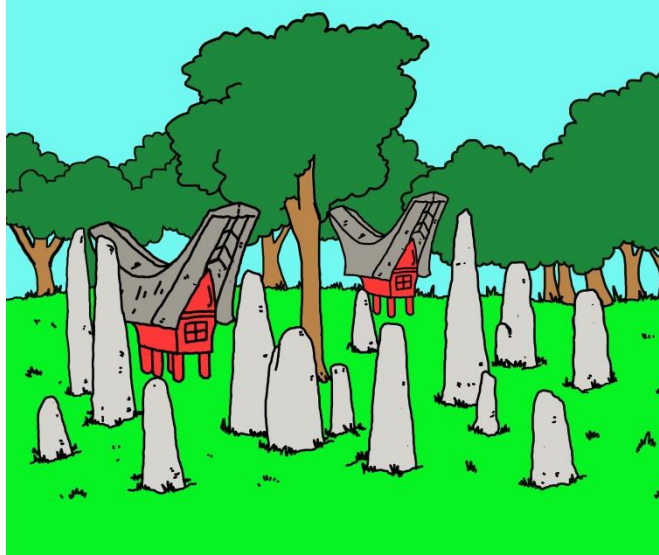
Gambar 4.42 Final desain Museum I Laga Ligo menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6

5) Final Desain Ilustrasi 5



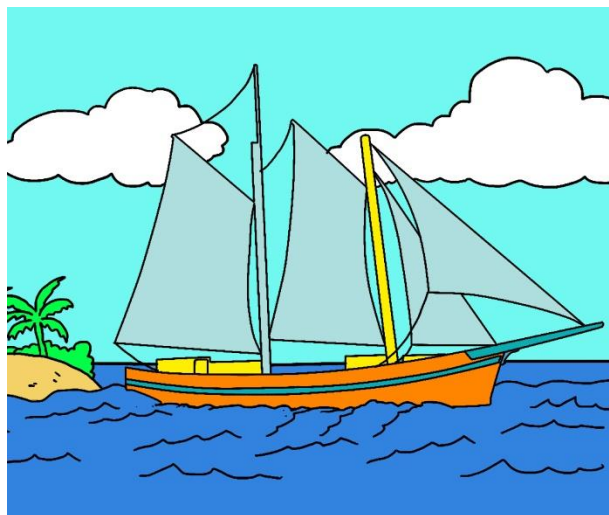
Gambar 4.43 Final desain Kete'Kesu menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6

6) Final Desain Ilustrasi 6



Gambar 4.44 Final desain Bori'Parinding menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6

7) Final Desain Ilustrasi 7



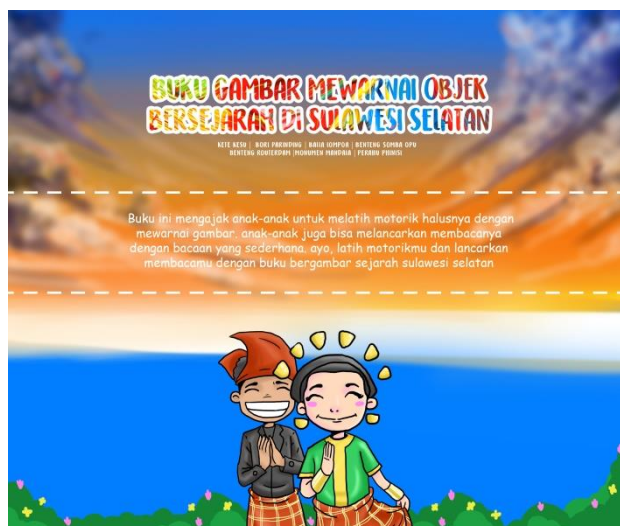
Gambar 4.45 Final desain Perahu Phinisi menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6

8) Final Desain Ilustrasi Sampul depan



Gambar 4.46 Final Desain Sampul depan

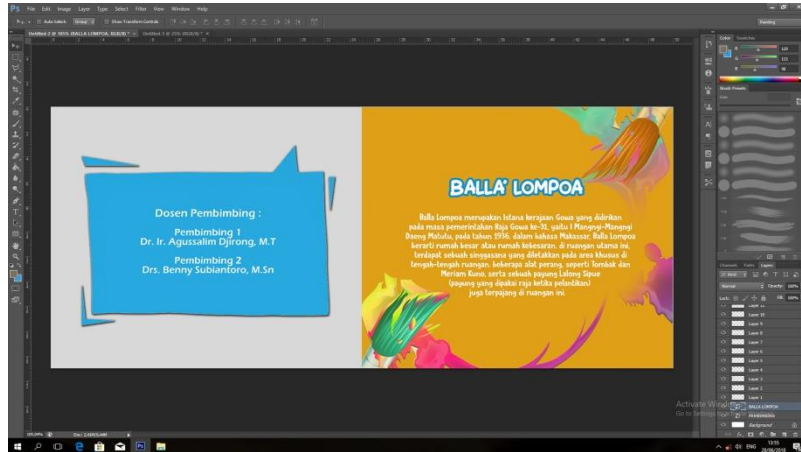
9) Final Desain Ilustrasi Sampul belakang



Gambar 4.47 Final Desain Sampul belakang

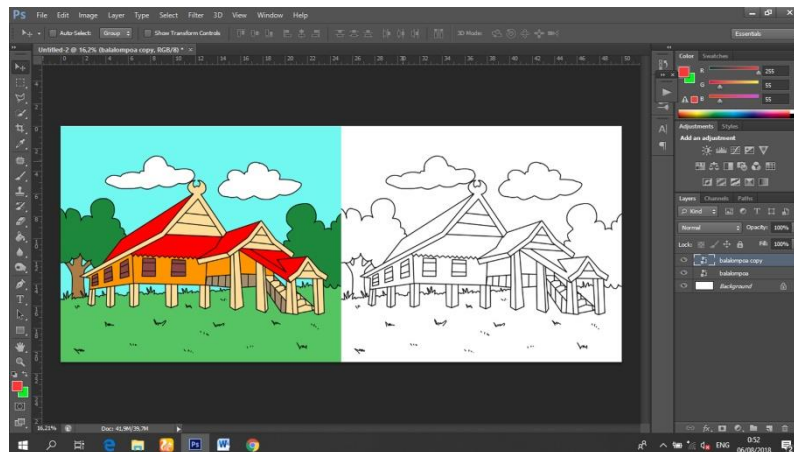
4. Layout buku Bergambar Mewarnai

1) Halaman 1 dan 2



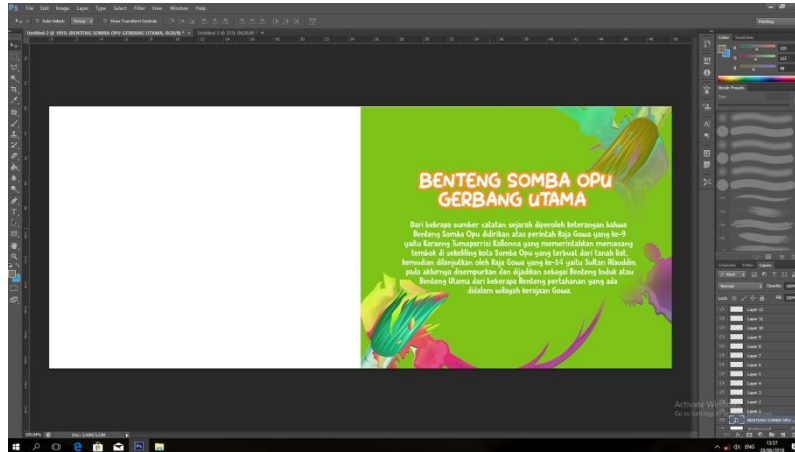
Gambar 4.48 Layout Halaman 1 dan 2

2) Halaman 3



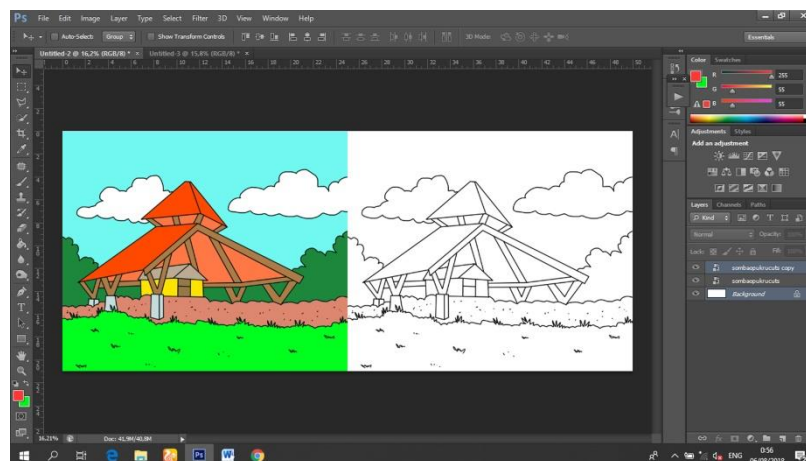
Gambar 4.49 Layout Halaman 3

3) Halaman 4



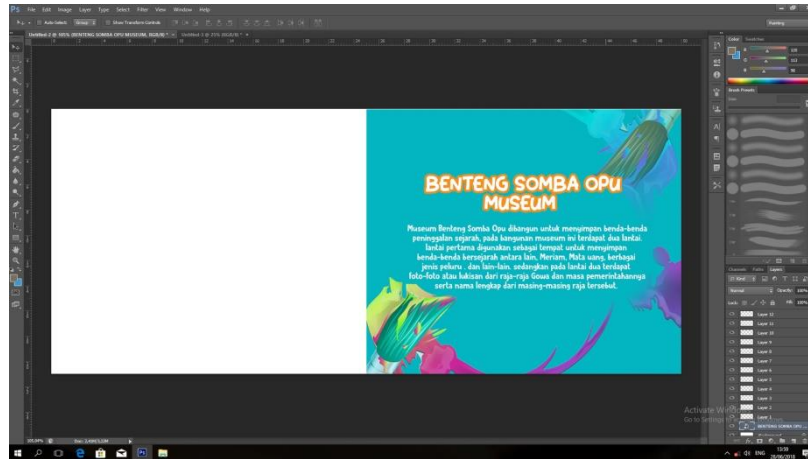
Gambar 4.50 Layout Halaman 4

4) Halaman 5



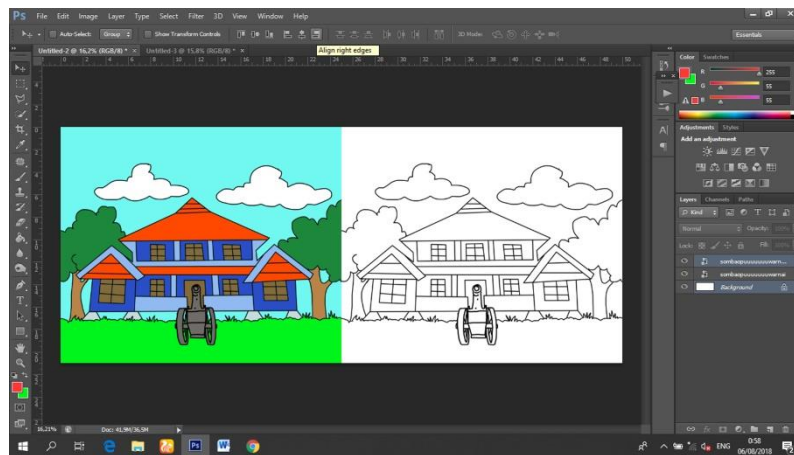
Gambar 4.51 Layout Halaman 5

5) Halaman 6



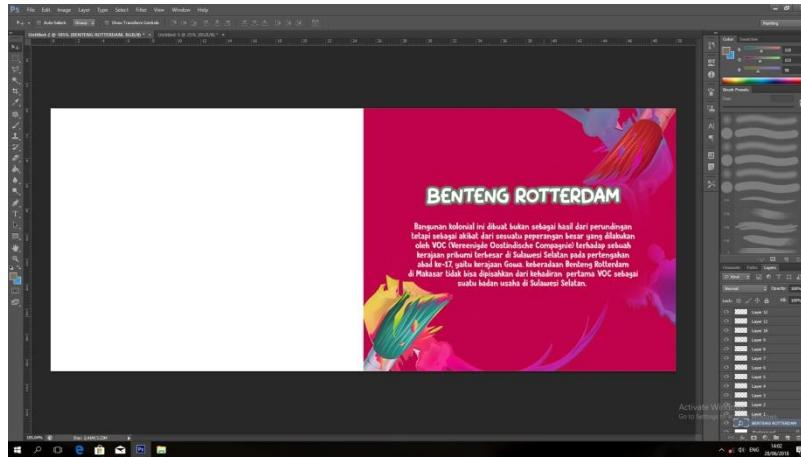
Gambar 4.52 Layout Halaman 6

6) Halaman 7



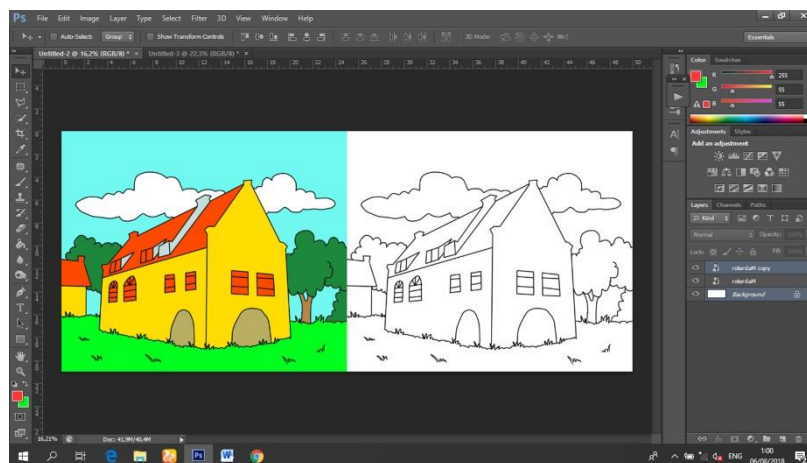
Gambar 4.53 Layout Halaman 7

7) Halaman 8



Gambar 4.54 Layout Halaman 8

8) Halaman 9



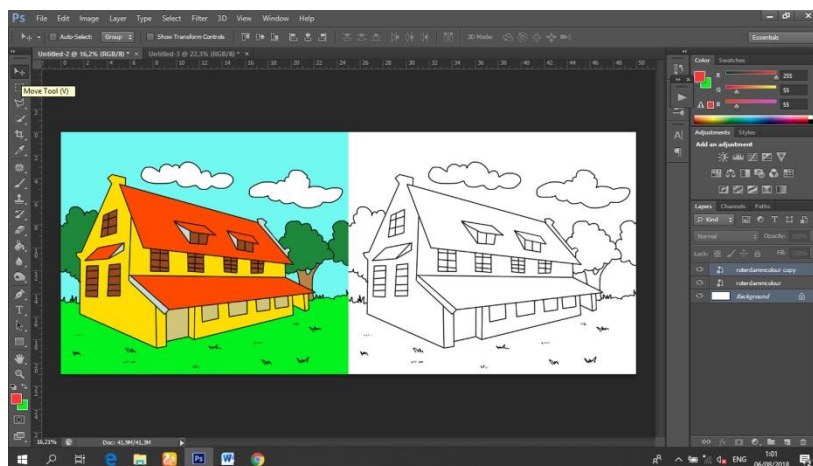
Gambar 4.55 Layout Halaman 9

9) Halaman 10



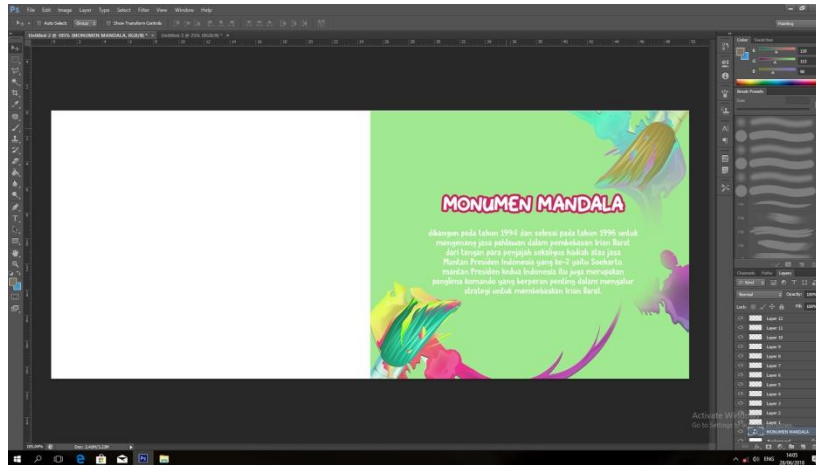
Gambar 4.56 Layout Halaman 10

10) Halaman 11



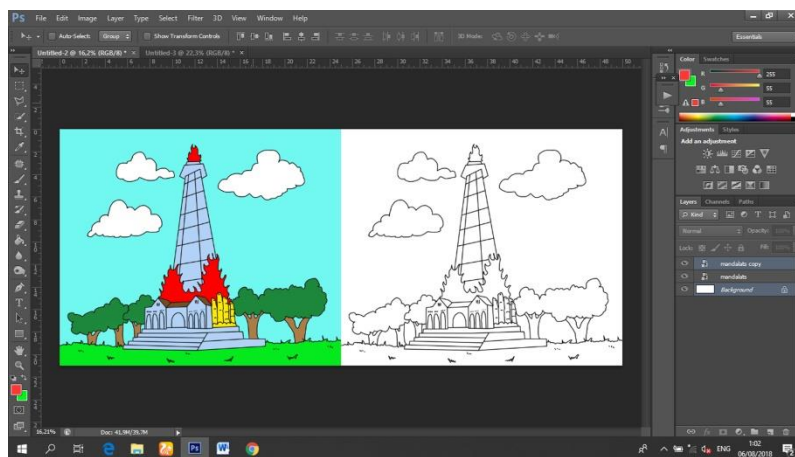
Gambar 4.57 Layout Halaman 11

11) Halaman 12



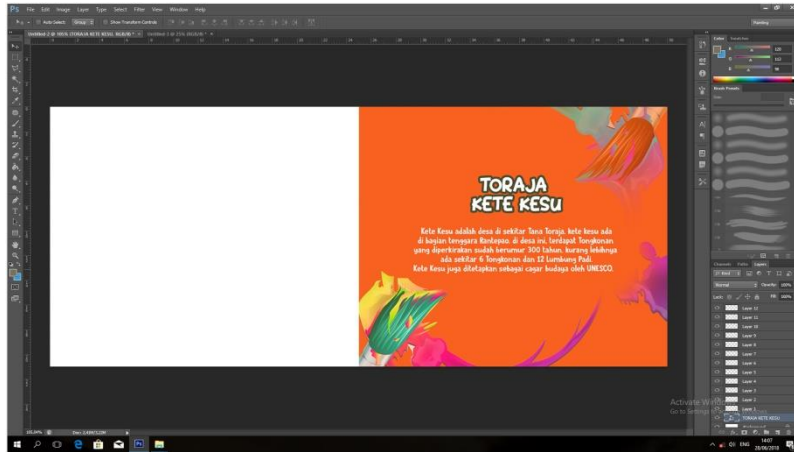
Gambar 4.58 Layout Halaman 12

12) Halaman 13



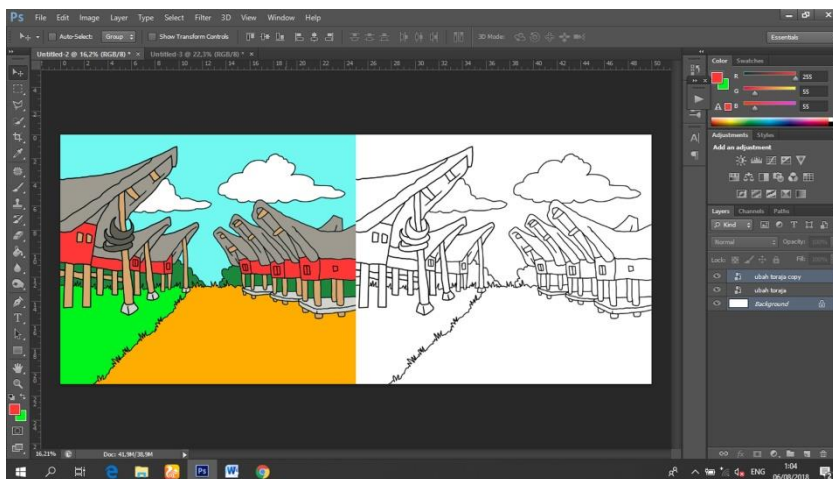
Gambar 4.59 Layout Halaman 13

13) Halaman 14



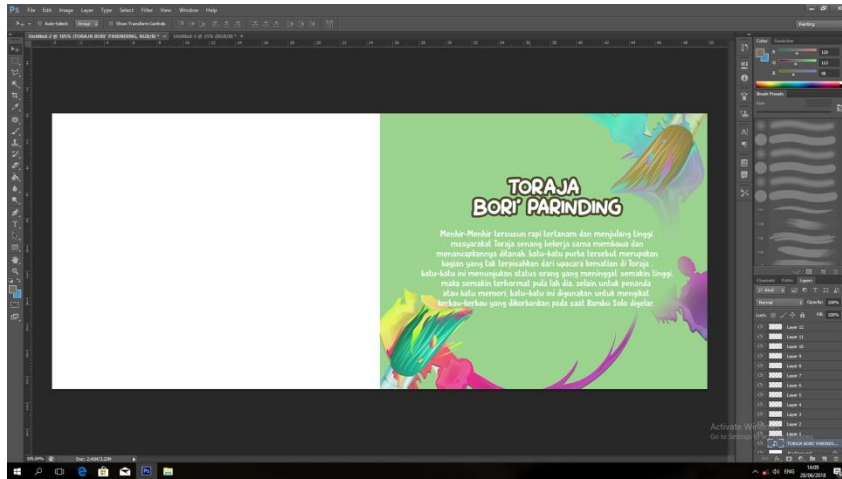
Gambar 4.60 Layout Halaman 14

14) Halaman 15



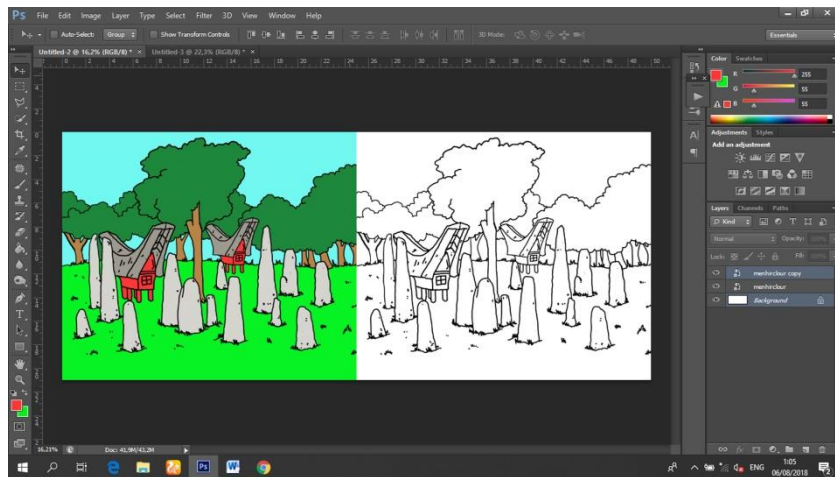
Gambar 4.61 Layout Halaman 15

15) Halaman 16



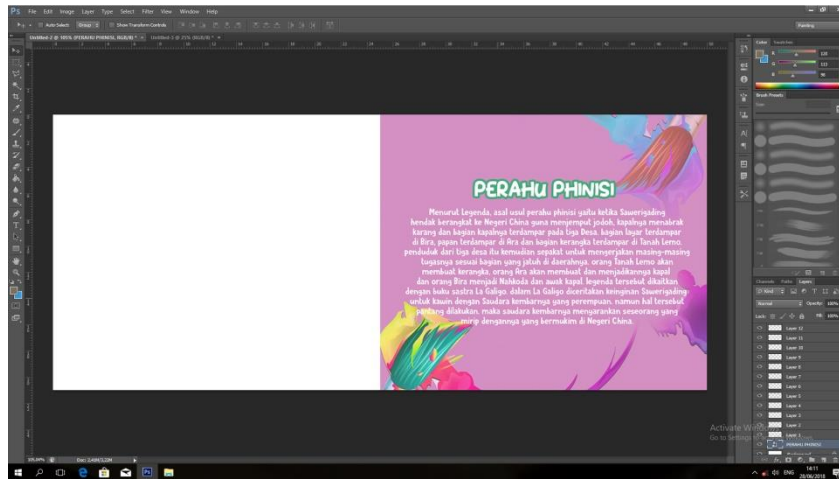
Gambar 4.62 Layout Halaman 16

16) Halaman 17



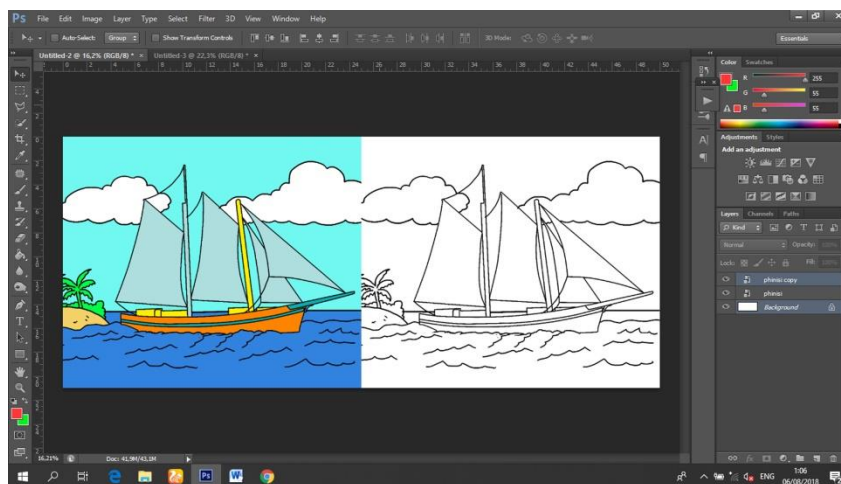
Gambar 4.63 Layout Halaman 17

17) Halaman 18



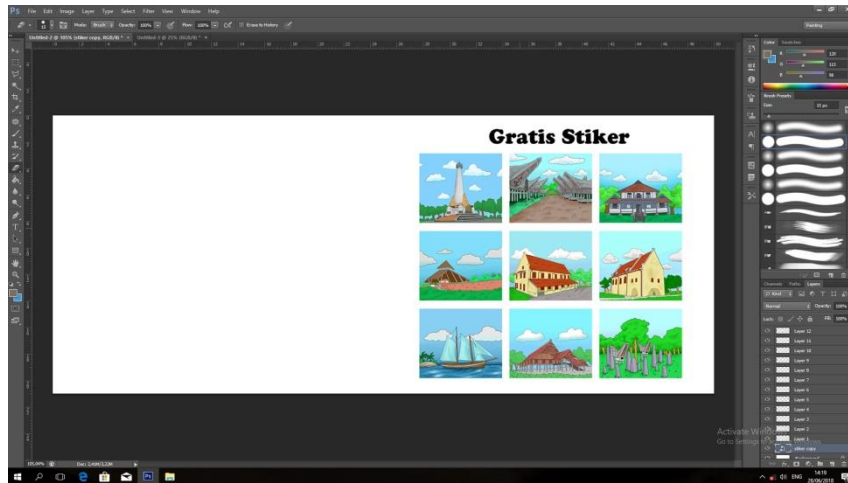
Gambar 4.64 Layout Halaman 18

18) Halaman 19



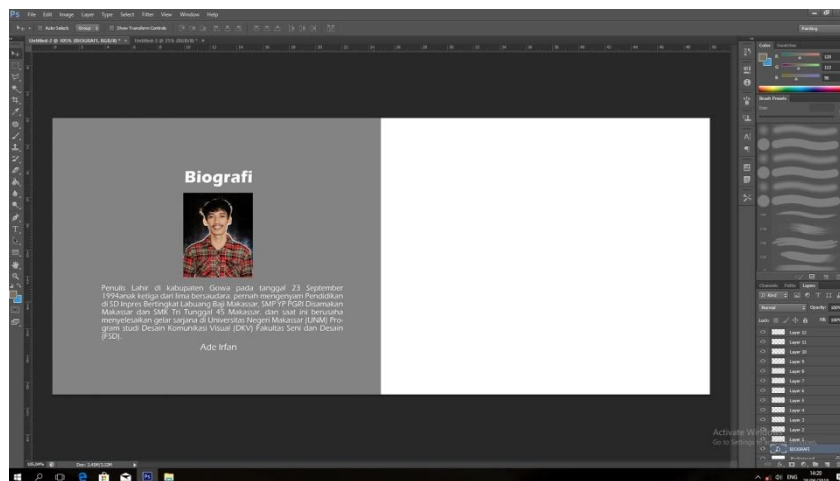
Gambar 4.65 Layout Halaman 19

19) Halaman 20



Gambar 4.66 Layout Halaman 20

20) Halaman 21



Gambar 4.67 Layout Halaman 21

BAB V HASIL DESAIN DAN PEMBAHASAN

A. Media Utama



Gambar 5.67 Media utama Buku Bergambar Mewarnai Sejarah Sulawesi Selatan

Sumber : Ade Irfan
Ukuran : 25 x 21 cm

B. Media Pendukung

1. Pin



Gambar 5.68 Media Promosi dalam bentuk Pin

Sumber : Ade Irfan
Ukuran : 75mm



Gambar 5.68 Media promosi dalam bentuk pin

Sumber : Ade Irfan

Ukuran : 75mm

2. Stiker



Gambar 5.67 Media promosi dalam bentuk stiker

Sumber : Ade Irfan

Ukuran : 6.5x6.5cm

Bahan : Stiker Kertas

3. X – Banner



Gambar 5.68 Media promosi dalam bentuk X-Banner

Sumber : Ade Irfan

Ukuran : 60 x 120 cm

Bahan : Albatros

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil perancangan Buku Bergambar Mewarnai Sejarah Sulawesi Selatan berupa buku yang terdiri dari Balla Lompoa, Monumen Mandala, Gerbang Utama Benteng Somba Opu, Museum Benteng Somba Opu, Benteng Rotterdam, Museum Lagaligo, Kete Kesu, Bori Parinding, dan Perahu Phinisi dan terdiri atas 21 halaman yang bertujuan untuk menyampaikan sejarah dari beberapa tempat yang memiliki nilai edukasi di Sulawesi Selatan. Maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan tipografi pada perancangan ini menggunakan tipe huruf yang sederhana dan luwes sehingga mudah dibaca oleh anak-anak.
2. Pada perancangan ini menggunakan gabungan warna primer dan sekunder karena warna memegang peran penting sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan dan tampilan.
3. Ilustrasi yang digunakan adalah menggunakan teknik *Line art* agar lebih memudahkan anak-anak dalam proses pewarnaan.
4. Gambar asli dari objek perancangan diubah menjadi bentuk sederhana dan tidak rumit yang bergaya kartun, namun tetap menyerupai gambar asli dan tetap menonjolkan ciri khas dari masing-masing objek.
5. Layout dari gambar asli yang telah diolah menggunakan proses digital dan proses pewarnaan disusun berdampingan dalam satu halaman

dengan hasil gambar yang telah di *Line art* sehingga lebih memudahkan anak-anak ketika ingin mewarnai dari masing-masing objek.

B. Saran

Dalam proses perancangan Buku Bergambar mewarnai masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu perlu dikembangkan dan disempurnakan lebih lanjut. Adapun saran-saran yang ingin saya sampaikan, antara lain :

1. Sebaiknya perancangan ini dilakukan pengembangan secara lanjut, yakni mengusulkan kepada Dinas Pendidikan terkait khususnya Pemerintah Kota Makassar untuk memasukkan ke dalam Kurikulum Agar para pelajar di Tingkat Sekolah Dasar bisa lebih mengenal Sejarah dari Sulawesi Selatan.
2. Dalam proses produksi, haruslah membuat alternatif-alternatif desain, agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan konsep yang diinginkan.
3. Konsep yang bagus adalah konsep yang dapat menyampaikan pesan dengan sebuah tampilan baru secara kreatif, inovatif, dan bisa di terima oleh masyarakat pada zamannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nyimas. dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Perguruan Tinggi Direktori Ketenagaan
- A S Hornby. 2000. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Oxford: Oxford University Press
- Aminuddin. 2009. *Apresiasi dan Ekspresi Seni Rupa*. Bandung: Puri Pustaka
- Darmapoetra, Juma. 2014. *Suku Bugis*. Makassar : Arus Timur.
- Deniek G Sukarya. 2009. *Kiat Sukses*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Desyandri. 2008. Seni, *Budaya dan Keterampilan untuk SD/ MI*. Online <http://desyandri's.wordpress.com/seni-budaya-dan-keterampilan-sdmi/> [accessed 17/07/12]
- Erik Permana. 2007. *A-Z Otodidak Dslr & Mirrorless*. Yogyakarta : Cermelang Publishing.
- Faidi, Ahmad. 2014. *Suku Makassar*. Makassar : Arus Timur
- Hernawan, Asep Hery, dkk. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4. 2008
- Kurnia, Ingridwati. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Manthas, K dan Di Rezze, G. 2011. On Becoming 'Wide- Awake' Artful Research and Co- Creative Process as Teacher Development, 12 (S1 1.4). Canada: Nipissing University. Available at <http://www.ijea.org/v.12si1/>. [accessed 08/03/12]
- Mardiyatmo. 2006. *Diklat Mata Kuliah Fotografi*. Yogyakarta : UNY Press.
- Masrury, Muhammad. 1995. *Pinisi Perahu Khas Sulawesi Selatan*. Ujung Pandang : Depdikbud Sulawesi Selatan
- Muharam dan Sundariyati, W. 1993. *Pendidikan Kesenian II (Seni Rupa)*. Jakarta: Debdikbud Dikti
- Muhtamar, Syafruddin. 2015. *Titik Perang Damai Sultan Hasanuddin*. Makassar : Arus Timur
- Najah, Naqib. 2014. *Suku Toraja*. Makassar : Arus Timur

- Najamuddin, dkk. 2016. *Sulawesi Selatan Tempo Doeloe*. Makassar : Rayhan Intermedia
- Nuraeda, ST. 2008. *Album Sejarah dan Kepurbakalaan Sulawesi Selatan*. Makassar : Depdikbud Sulawesi Selatan.
- Palaguna. 1995. *Benteng Somba Opu Sulawesi Selatan*. Ujung Pandang : Depdikbud Sulawesi Selatan.
- Rifa'i, Achmad. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Said, Abdul Azis, 2006. *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar.
- Salam, Sofyan, dkk. 1992-1993. *Apakah Ilustrasi Itu?*. Makassar: Paket Pembelajaran Apresiasi Seni Ilustrasi Bagi Mahasiswa Program Studi Seni Rupa di Perguruan tinggi.
- Subiantoro, Benny, 2002. “*Metode Penciptaan seni membangkitkan Kreasi-Inovasi- Imajinasi dan Interpretasi*”, Tugas Mata Kuliah: Metode Penciptaan Seni Program Pascasarjana Penciptaan Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sugandi, A. Dkk. 2007. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak SD*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Purnama, H.L. 2014. *Kerajaan Gowa*. Makassar : Arus Timur
- Yasin Limpo, Syahrul. 1966. *Profil Sejarah Budaya dan Pariwisata Gowa*. Ujungpandang : Intisari
- Yuyung Abdi. 2012. *Photography From My Eyes*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Zaslina Zainudin. 2012. *Kreasi Maksimal Dengan Kamera Digital Minimal*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung Jalan Mallengkeri, Makassar 90224

Emai: fsd@unm.ac.id

USULAN JUDUL PENELITIAN

1. Nama Mahasiswa : ADE IRFAN
2. No. Induk Mahasiswa : 1206141005
3. Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
4. Tempat/Tanggal Lahir : SUNGGUMINARA, 23 SEPTEMBER 1994
5. Judul yang diajukan :

1. PERANCANGAN BUKU SEJARAH BERGAMBAR SULAWESI - SELATAN

2. PERANCANGAN BUKU PROFIL CINTUK RUMAH SEKOLAH CENDEKIA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI

3. PERANCANGAN MAJALAH TENTANG POTRET KEHIDUPAN ANAK JASANAN

Disetujui oleh :

Penasehat Akademik,

Dr. Sukarman, B. M. Sn

NIP. ~~196608111992031005~~
19660811 1992031005

Makassar, 17 - FEBRUARI - 2016

Mahasiswa yang bersangkutan,

ADE IRFAN

NIM. 1206141005

PERSETUJUAN PIMPINAN PROGRAM STUDI

1. Judul yang disetujui :

PERANCANGAN BUKU SEJARAH BERGAMBAR SULAWESI - SELATAN

2. Pembimbing yang ditugasi :

- 2.1. Dr. Ir. Agus Salim Durong, MT
2.2. Dra. Beny Subrantoro, M. Sn

Makassar, 17 - FEBRUARI - 2016

Ketua Program Studi,

DIAN CAHYADI S. Ds., M. Ds

NIP 19770518 2008121 001

Rangkapan :

1. Ketua Program Studi
2. Kasubag Pendidikan
3. Penasehat Akademik



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: 715/UN36.21/HK/2016

Tentang

PENGANGKATAN KOMISI PEMBIMBING

Ade Irfan

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 Ade Irfan NIM 1286141005 Program Studi Desain Komunikasi Visual telah memenuhi semua persyaratan pengajuan rencana skripsi dengan judul: **Perancangan Buku Bergambar Sejarah Sulawesi Selatan.**
Kedua : Susunan Komisi Pembimbing Mahasiswa tersebut terdiri dari:
1. Dr.Ir.Agussalim Djirong, MT. (Pembimbing I)
2. Drs. Benny Subiantoro, 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 : 25 Februari 2016



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 : Ade Irfan
2. N I M : 1286141005
3. Jurusan : Seni Rupa
4. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
5. Judul : Perancangan Buku Bergambar Sejarah Sulawesi Selatan

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

Pembimbing I,

Dr. Ir. Agussalim Djirong, M.T
NIP. 1964062319911211001

Makassar,
Pembimbing II,

Drs. Benny Subiantoro, M. Sn
NIP. 195405251982031002

Mengetahui:
Ketua Jurusan,

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



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 : 632/UN38.21.2/PP/2016

Makassar, 23 Februari 2015

Lamp. :

Hal : Permohonan Pembimbing/
Konsultan Skripsi

Yth. : 1. Dr.Ir.Agussalim Djirong, MT.
2. Drs.Benny Subiantoro, M.Sn.

di Makassar

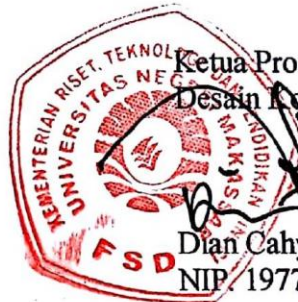
Dengan hormat,

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

Nama : Ade Irfan
Stambuk : 1286141005
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Skripsi : Perancangan Buku Bergambar Sejarah Sulawesi Selatan.

Atas kesediaan Saudara, kami ucapkan terima kasih.



Ketua Program Studi,
Desain Komunikasi Visual

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

*Coret yang tidak perlu

Tanda tangan

1. Dr.Ir.Agussalim Djirong, MT.

Bersedia / ~~Tidak bersedia~~

2. Drs. Benny Subiantoro, M.Sn.

Bersedia / Tidak bersedia

(.....)
(2.....)



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 : 1075/UN36.21.2/TU/2018
Lampiran : 1 (satu) Eksamplar Draf Skripsi/Laporan Hasil Penelitian
Hal : Undangan Seminar Hasil/Konsultasi

Yth.:

1. Dr.Ir.Agussalim Djirong, MT. (Pembimbing I)
2. Drs. Benny Subiantoro, M.Sn. (Pembimbing II)
3. Drs. Alimuddin, M.Sn. (Reader)
di Makassar

Disampaikan kepada Bapak bahwa dalam rangka Seminar Hasil Penelitian Skripsi Mahasiswa a.n. Ade Irfan NIM 1286141005 yang akan berlangsung pada :

Hari/Tanggal : Kamis, 7 Juni 2018
Waktu : 15.00 wita
Tempat : Ruang Dosen FSD UNM (Gedung DI Lantai II)

Maka kami mengharapkan kehadiran Bapak untuk menghadiri seminar tersebut guna memberikan masukan sebelum skripsi mahasiswa yang bersangkutan diujikan.

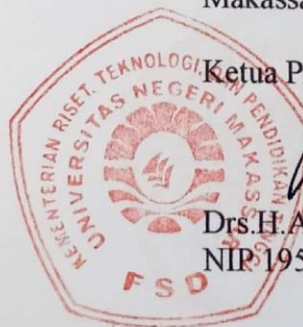
Judul Skripsi :

“ Perancangan Buku Bergambar Sejarah Sulawesi Selatan.

Demikian surat tugas ini disampaikan untuk dilaksanakan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak diucapkan terima kasih.

Makassar, 5 Juni 2018

Ketua Program Studi,



[Handwritten Signature]
Drs.H. Abdul Azis Said, M.Sn.
NIP.195811041990031003



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: 2320/UN36.21/LT/2017

18 Desember 2017

Lamp. : 1 (satu) Eks. Proposal

Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian

Yth. : Gubernur Sulawesi Selatan
c.q. Kepala UPT P2T BKMPD 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 : Ade Irfan

NIM : 1286141005

Program Studi : Desain Komunikasi Visual.

kami mohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk mengadakan penelitian di Sulawesi Selatan.

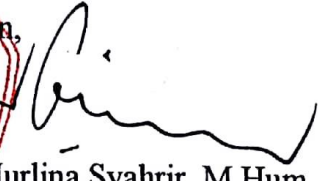
Untuk memperoleh data penelitian yang berjudul:

Perancangan Buku Bergambar Sejarah Sulawesi Selatan.

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 : Ade Irfan
2. N I M : 1286141005
3. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
4. Judul : Perancangan Buku Bergambar Sejarah Sulawesi Selatan

Tugas Akhir yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan menyatakan memenuhi syarat/layak untuk melaksanakan **Ujian Tugas Akhir**.

Makassar, 28 Juni 2018

ADE IRFAN
NIM. 1286141005

Dosen Pembimbing :

Dr. Ir. Agussalim Djirong, MT.
NIP. 19640623 199111 1 001

Drs. Benny Subiatoro, M.Sn
NIP. 19540525 198203 1 002

Dosen Penguji :

Drs. Abdul Azis Said, M.Sn.
NIP. 19581104 199003 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 : 1483/UN36.21/PP/2018
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.Ir.Agussalim Djirong, MT.
4. Drs. Benny Subiantoro, M.Sn.
5. Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn.
6. Drs. Alimuddin, M.Sn.
di Makassar.

27 Juli 2018

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

No	Nama Mahasiswa / NIM	Panitia Ujian
1.	Ade Irfan/1286141005	1. Ketua Panitia : Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum 2. Sekretaris : Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn. 3. Pembimbing I : Dr.Ir.Agussalim Djirong, MT. 4. Pembimbing II : Drs. Benny Subiantoro, M.Sn. 5. Penguji I : Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn. 6. Penguji II : Drs. Alimuddin, M.Sn.

Yang akan dilaksanakan Insya Allah :

Hari / tanggal : Jumat, 3 Agustus 2018
Waktu : 09.00 Wita
Tempat : Ruang Dosen FSD UNM Gedung DI Lt. II
Judul : Perancangan Buku Bergambar Sejarah Sulawesi Selatan.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara diucapkan terima kasih.

Dekan,

Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
NIP. 19630121198903 2 001



PERPUSTAKAAN
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

Kampus FSD Parangtambung. Jln. Dg. Tata/ Malengkeri Tlp. 0411-888524/Fax.0411-888524

SURAT KETERANGAN BEBAS PEMINJAMAN

NOMOR...⁰⁴⁹./PERPUS.FSD/.....¹⁹.../20...¹⁸....

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ade Irfan
Nim : 1286141005
Prog. Studi : Desain Komunikasi Visual
Alamat : Jl. poros malino

Telah bebas dari peminjaman buku pada perpustakaan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dan telah memberikan sumbangan sebesar Rp. 25.000,- untuk pengembangan perpustakaan Fakultas Seni dan Desain. Keterangan ini diberikan kepadanya untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar.....^{02-APRIL}.....2018.

Pengelola Perpustakaan,



SRI RAHAYU ISWARI, S,Pd

Catatan:

Dibuat 3 rangkap masing-masing

1. Jurusan
2. Perpustakaan
3. Mahasiswa ybs



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

UPT PERPUSTAKAAN

Jl. AP.Pettarani Gunung Sari Baru Makassar - 90222

[Http://perpustakaan.unm.ac.id](http://perpustakaan.unm.ac.id) email: perpustakaan@unm.ac.id

Telp: 081354743230

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA

No: 173 /UN.16/TU/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa :

Nama : ADE IRFAN
NIM / No. Anggota : 1206141005
Fakultas / Jurusan : SENI DAN DESAIN / DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Alamat : JL. POROS MALINO, BONTOMANAI

Benar sudah tidak mempunyai pinjaman koleksi dan hal lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di UPT Perpustakaan Universitas Negeri Makassar.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepadanya untuk dipergunakan seperlunya

Makassar 4 Februari 2018

1/ Kepala,

Prof. Oslan Jumadi, S.Si., M.Phil., Ph.D
NIP. 19701016 199702 1 001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Ade Irfan. Dilahirkan di Sungguminasa pada tanggal 25 September 1994, anak ketiga dari 5 bersaudara, anak dari pasangan Alm.Mappakaya dg Emba dan Asni dg Mami. Penulis menyelesaikan pendidikan formal dari SD sampai SMK. Dimulai pada jenjang Sekolah Dasar (SD) masuk pada tahun 2000 di SD Inpres Bertingkat Labuang Baji Makassar. Pada tahun 2006 kembali melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP YP PGRI Disamakan Makassar dan tamat pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tri Tunggal 45 Makassar dan tamat pada tahun 2012. Pada Tahun yang sama, Penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Negeri Makassar, Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) sampai sekarang (2018). Atas perjuangan dan kerja keras diiringi dengan doa serta rahmat Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan pendidikan di Universitas Negeri Makassar dengan judul “Perancangan Buku Bergambar Sejarah Sulawesi Selatan”