

## PERANCANGAN ILUSTRASI MENGENAI TRADISI MAPPALILI

**Nur Aeniy Marjaney Ramli, Muh. Saleh Husain, Nurabdiansyah**  
Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar  
nuraeniymarjaney11@gmail.com  
muhsalehhusain@gmail.com  
nurabdiansyah@unm.ac.id

### Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk membuat sebuah media berupa buku ilustrasi yang dapat memperkenalkan tentang Tradisi *Mappalili* kepada generasi muda secara menarik dan komunikatif. Data yang dikumpulkan berupa observasi lapangan, kajian kepustakaan, wawancara dan kuesioner. Data yang telah dikumpulkan, diolah dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan SWOT, lalu dilanjutkan ke tahap perancangan dimulai dari penentuan konsep desain yaitu *Colorful*, lalu sinopsis, *storyboard* dan *storyline*, konsep visual, sketsa, *lining*, digitalisasi, desain *layout* hingga ke tahap *mockup*. Hasil dari perancangan ini berbentuk buku ilustrasi sebagai media utamanya. Sementara media pendukung berupa *ebook* untuk mempermudah akses membaca melalui perangkat elektronik, serta pembatas buku sebagai pelengkap. Adapun beberapa media promosi yang dibuat berupa kaos, poster, *x-banner*, stiker, serta akun sosial media, dibuat sebagai cara memperkenalkan hasil dari perancangan ini.

Kata Kunci : Buku Ilustrasi, *Mappalili*, *Bissu*, *Colorful*.

### Abstract

*This design aims to create a medium in the form of an illustrated book that can introduce the Mappalili Tradition to the younger generation in an interesting and communicative manner. The data collected in the form of field observations, literature review, interviews and questionnaires. The data that has been collected is processed using qualitative analysis techniques and SWOT, then proceed to the design stage starting from determining the design concept, namely Colorful, then synopsis, storyboard and storyline, visual concepts, sketches, lining, digitization, layout design to the mockup stage. The results of this design are in the form of an illustration book as the main media. Meanwhile, the supporting media is in the form of ebooks to facilitate reading access via electronic devices, as well as bookmarks as a complement. As for some promotional media made in the form of t-shirts, posters, x-banners, stickers, and social media accounts, they were made as a way to introduce the results of this design.*

*Keywords : Illustration Book, Mappalili, Bissu, Colorful*

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki ragam budaya dan adat istiadat yang senantiasa dijaga dan dilestarikan secara turun temurun. Tradisi Indonesia sangat beranekaragaman menjadi kebanggaan sekaligus tantangan untuk mempertahankan serta mewariskannya kepada generasi selanjutnya dengan lisan maupun tertulis.

Pada masyarakat Sulawesi Selatan terdapat berbagai macam komunitas yang menganut semacam aliran atau tradisi yang menjadi ciri khas komunitas di daerah-daerah yang ada di Sulawesi Selatan. Sulawesi Selatan sebagai salah satu penyumbang khazanah budaya Nusantara, bumi yang memiliki keragaman tradisi, seperti komunitas *Bissu*. Dalam budaya bugis terdapat empat jenis gender dan satu para-gender; laki-laki (*Oroane*),

perempuan (*Makkunrai*), perempuan yang berpenampilan seperti laki-laki (*Calalai*), laki-laki yang berpenampilan seperti perempuan (*Calabai*), dan *para-gender* (*Bissu*). Jenis *Bissu* ini sering disalah artikan oleh sebagian besar masyarakat. Mereka dianggap identik sebagai *calabai*.

Sebelum agama Islam masuk di tanah Bugis, *Bissu* memiliki peran yang begitu sentral di kerajaan, sehingga tidak ada kegiatan upacara adat atau ritual kerajaan tanpa kehadiran *Bissu* sebagai pelaksana sekaligus pemimpin prosesi adat. Dalam struktur budaya Bugis, *Bissu* dianggap sebagai orang yang mampu menjadi jembatan komunikasi antara dewa dan manusia melalui proses adat menggunakan bahasa *To Rilangi*. *Bissu* sangat memegang teguh tradisi dan peran sebagai pemelihara dan pelestari nilai-nilai budaya bugis klasik dan digambarkan sebagai manusia setengah dewa yang memiliki kekuatan supranatural. Adapun tugas dan kewajiban seorang *Bissu* sebagai pemelihara, perawat, dan pembawa *Arajang* (benda peninggalan kerajaan), pemimpin upacara ritual khusus yang berhubungan dengan para leluhur, *Sanro* (dukun), dan sebagai guru bagi orang-orang yang akan menikah.

*Bissu* sebagai bagian dari kebudayaan Bugis yang masih bertahan hingga saat ini memiliki peranan yang sangat vital di masyarakat, karena banyak kegiatan yang terikat adat istiadat masyarakat Bugis yang tidak bisa dilaksanakan tanpa kehadiran seorang *Bissu*. *Pertama*, *Bissu* masih bertugas sebagai pemimpin upacara ritual khusus yang berhubungan dengan para leluhur, seperti kegiatan *Mappalili* (ritual sebelum turun sawah).

Masyarakat Pangkajene Kepulauan (Pangkep), terlebih di Kecamatan Segeri, tidak akan membajak sawahnya sebelum menjalankan ritual *Mappalili*. Upacara *Mappalili* menjadi ritual sakral yang harus dilakukan disaat masa panen tiba. Dalam kepercayaan masyarakat, jika memanen hasil sawah tanpa melakukan *Mappalili*, biasanya *Bala* akan mendatangi masyarakat (Darmapoetra Juma, 2014: 30).

Ritual adat *Mappalili* adalah ritual turun-temurun yang dipegang oleh masyarakat suku Bugis sebagai tanda untuk mulai menanam padi. Di daerah Segeri sendiri, pelaksanaan ritual

adat *Mappalili* telah disederhanakan yang dulunya berlangsung selama 40 hari-40 malam, kemudian berubah menjadi 7 hari-7 malam, dan sekarang hanya 3 hari-3 malam saja.

Dalam tradisi *Mappalili* ini, terdapat berbagai macam nilai yang tertanam didalamnya. Dari tradisi ini pula kita dapat mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai tersebut kepada generasi-generasi muda penerus bangsa. Saat ini dari 49 responden pada kuesioner yang telah dibagikan dalam bentuk *google form*, hanya terdapat 10 orang saja yang mengetahui tentang adanya tradisi ini. Padahal tradisi ini merupakan salah satu dari warisan leluhur yang dapat dipetik nilai moralnya untuk diajarkan kepada generasi muda.

Pada kenyataannya, sangat sedikit media atau buku yang menjelaskan tentang tradisi *Mappalili*. Dari penelusuran beberapa toko buku yang ada di Makassar, tidak ada satu pun buku yang menjual mengenai tradisi *Mappalili*. Ada satu buku yang menjelaskan mengenai tradisi *Mappalili*, namun tidak secara sistematis dan rinci. Sumber yang bisa didapatkan dengan mudah hanyalah dengan beberapa artikel dan skripsi.

Terdapat beberapa media yang dapat digunakan untuk memperkenalkan tentang tradisi *Mappalili* ini, seperti buku, animasi, dan film dokumenter. Dari survei yang dilakukan sebelumnya dari 49 responden, 50% memilih buku ilustrasi sebagai media yang sesuai untuk memperkenalkan tradisi *Mappalili* menggunakan *google form*.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah perancangan yang dapat digemari oleh generasi-generasi muda, serta dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi *Mappalili* ini dapat tersampaikan dengan baik.

Perancangan adalah proses, cara, atau pembuatan merancang. Perancangan berarti proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003:935). Perancangan adalah penggambaran dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari berbagai elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Syifaun Nafisah, 2003:2).

Ilustrasi dalam bahasa Belanda (*illustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku dalam bentuk gambar kartun (Nurhadiat, Dedi, 2004:54). Dalam definisi lain disebutkan kata ilustrasi bersumber dari kata (*illusion*). Sebagai bentuk pengandaian yang terbentuk dalam pikiran manusia akibat banyak sebab. Ilustrasi dapat tumbuh sebagai suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi dapat hadir dalam berbagai diverikasi. Bisa melalui tulisan, maupun bunyi (Fariz, 2009:14).

Ilustrasi merupakan elemen yang dirasakan paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku. Kata ilustrasi bila dilihat dari Bahasa Inggris *illustration*, memiliki arti gambar, foto, ataupun lukisan. Gambar ilustrasi adalah gambar yang menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah yang tertulis. Ilustrasi dalam perkembangan secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto (Soedarso, 2014:566).

Adat dapat diartikan sebagai tradisi lokal (*local custom*) yang mengatur interaksi masyarakat. Dalam ensiklopedia disebutkan bahwa adat adalah “Kebiasaan” atau “Tradisi” masyarakat yang telah dilakukan berulang kali secara turun-temurun. Kata “Adat” disini lazim dipakai tanpa membedakan mana yang mempunyai sanksi seperti seperti “Hukum Adat” dan mana yang tidak mempunyai sanksi seperti disebut adat saja (Ensiklopedia Islam, 1999: 21).

Secara etimologi *Mappalili* berasal dari kata *palili* yang mengandung arti menjauhkan hal-hal yang bakal mengganggu atau merusak tanaman padi. Makna harfiahnya adalah diperuntukkan terhadap lahan yang akan ditanami, *disalipuri* (Bugis) *dilebbu* (Makassar), artinya dilindungi dari gangguan yang bisa menurunkan hasil produksi dan mendekatkan hal-hal yang dapat meningkatkan hasil

produksi. *Mappalili* atau *palili* oleh Etnis Bugis-Makassar pada umumnya menyebutnya, merupakan ritual atau manipestasi kearifan lokal yang turun temurun dilaksanakan di Sulawesi Selatan saat akan memulai turun sawah, tujuannya agar hamparan lahan yang akan ditanami dilindungi dari gangguan yang dapat menurunkan hasil produktiitas pertanian dan mendekatkan pada hal-hal yang dapat meningkatkan hasil produksi. *mappalili* merupakan tradisi sejak dahulu yang diwariskan secara turun temurun oleh masyarakat Sulawesi Selatan pada umumnya.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode analisis data yang akan digunakan yaitu analisis matriks. Analisis matriks merupakan sebuah analisis dari kolom dan baris yang masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda, yang dapat berupa konsep atau kumpulan informasi. Analisis matriks dalam perancangan ini digunakan untuk menentukan media apa yang akan digunakan.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 24 Juli–24 September 2020, dan akan dilaksanakan di Rumah *Arajang* di Desa Bonto Matene, Kecamatan Segeri, Kabupaten Pangkajene Kepulauan (Pangkep).

Dalam proses pengumpulan data, digunakan observasi lapangan langsung di beberapa toko buku dan perpustakaan untuk mencari buku terkait dengan tradisi *Mappalili* dan mengamati video proses ritual adat *Mappalili* di media sosial *Youtube*. Kemudian kajian kepustakaan yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari berbagai jurnal, skripsi, buku dan website yang berkaitan dengan pembahasan yang diteliti. Sementara kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup. Kuesioner tertutup merupakan daftar pertanyaan yang alternatif jawabannya telah disediakan oleh peneliti melalui *Google Form*. Kuesioner (angket) digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat eksistensi ritual adat *Mappalili* saat ini serta media apa yang cocok digunakan untuk memperkenalkannya pada masyarakat khususnya generasi milenial. Dan yang terakhir ada proses wawancara kepada tokoh masyarakat Kabupaten Pangkep serta

*Bissu* itu sendiri untuk mendapatkan informasi terkait Tradisi *Mappalili*.

Analisa objek komunikasi dari buku ilustrasi yang dibuat akan memuat informasi mengenai apa itu Tradisi *Mappalili* dan juga 9 tahapan Tradisi *Mappalili* diantaranya; *Matteddu Arajang*; *Mappaleso Arajang*; *Mallekko Bulale*; *Mallekke Wae*; *Mapparewe Sumange*; *Maggiri*; *Majjori*; Mengarak *Arajang Keliling Kampung*; *Cemme Loppo Arajang*.

Analisa target audiens dibagi berdasarkan Geografi yaitu Target audiens merupakan remaja yang bersekolah di Kota Pangkajene Kepulauan (Pangkep), Sulawesi Selatan, Indonesia; Demografi yaitu berusia 12-17 tahun, berjenis kelamin perempuan dan laki-laki, ekonomi menengah keatas; Psikografi memiliki wawasan yang luas, tertarik dengan ilustrasi, menjunjung nilai budaya; Behavioral menyukai buku bergambar (ilustrasi), serta pengetahuan mengenai Tradisi *Mappalili* masih kurang.

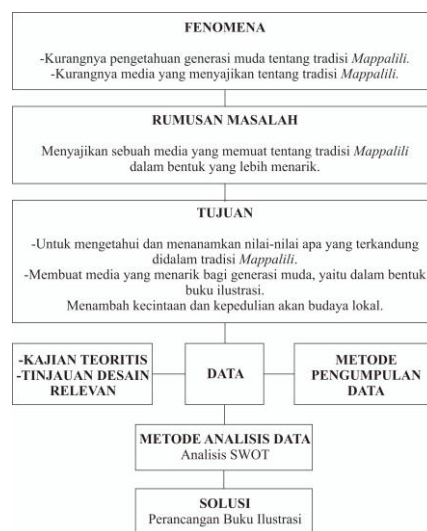
Analisa perancangan terdiri dari analisa Kompetitor untuk melihat perbandingan dari perancangan buku ilustrasi ini dengan buku bergambar lainnya yang telah ada; Positioning dan diferensiasi bertujuan untuk memposisikan perancangan buku ilustrasi ini dan membedakannya dari buku bergambar lainnya; dan Visual ilustrasi untuk menentukan daya tarik utama dari komik yang dibuat.

Analisa strategi komunikasi pada perancangan ini bertujuan untuk dijadikan bacaan pada generasi muda agar mereka dapat mengetahui dan memahami tradisi yang ada di daerahnya. Hal ini dirasa perlu karena buku ilustrasi ini yang membahas mengenai sakah satu kondisi yang ada di Sulawesi Selatan belum ada, maka buku ilustrasi ini hadir sebagai buku yang menarik, tidak membosankan serta mudah dipahami.

Proses *Brainstorming* dan *Mind Mapping* dilakukan untuk memetakan hasil pemikiran yang berkaitan dengan perancangan yang dilakukan, serta untuk memetakan apa saja tahapan yang akan dilalui dalam pengerjaan perancangan ini.



Gambar 1. *Brainstroming*



Gambar 2. *Mind Mapping*

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan analisa pada kumpulan data awal yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa konsep desain yang akan peneliti gunakan adalah *Mythical*, sesuai dengan Tradisi *Mappalili* yang dalam prosesnya mengandung unsur-unsur mistis, sehingga visualisasi yang dihadirkan akan memakai warna-warna dengan *tone* yang *deep*, hal tersebut akan membuat ilustrasi yang ditampilkan bisa lebih menggambarkan tiap proses dari *Mappalili*. Namun, tentu saja warna-warna tersebut akan disesuaikan dengan minat dari pelajar SMP agar visual yang dihasilkan tidak terlalu kekanakan. Semua itu akan divisualisasikan melalui pemilihan warna seperti merah, hijau dan kuning yang akan mendominasi perancangan ini. Begitupula *Lay-out* pada perancangan ini dipilih *Lay-out* buku ilustrasi yang sedang tren pada saat ini.

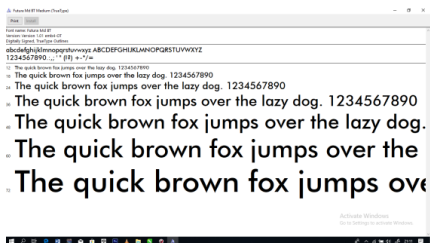
Media utamanya adalah buku ilustrasi yang memuat tahapan proses *Mappalili*, proses pembuatan ilustrasi pada bukunya menggunakan

teknik *Digital Drawing* sehingga akan mempermudah dalam pembuatan dan pemilihan warnanya. Bukunya sendiri akan berukuran B5 (17,6 cm X 25 cm) dengan orientasi *Landscapae* agar memudahkan untuk dibaca karena ukurannya yang tidak terlalu besar.

Ada beberapa jenis huruf yang digunakan dalam perancangan ini, yaitu; 1. Pada sampul/judul buku, akan menggunakan font *Sho LT Std Roman* yang dimodifikasi agar terlihat berbeda; 2. Bagian sub-judul dari bukunya juga akan menggunakan font *Sho LT Std Roman* karena akan menampilkan kesan klasik dan tradisional; 3. Sementara bagian isi akan menggunakan font *Futura Md Bt*, karena font tersebut mudah dibaca dan mudah mengatur ketebalannya, sehingga bisa menyesuaikan dengan *layout* bukunya.



Gambar 3. Font *Sho LT Std Roman*



Gambar 4. Font *Futura Md Bt*

Karena media utama dari perancangan ini adalah buku ilustrasi dengan konsep desain *Mythical*, sehingga akan ada banyak ilustrasi dengan berbagai warna yang ditampilkan dengan *tone* yang *deep*. Namun, tentunya ada warna yang menjadi warna-warna utama yaitu; Merah, tradisi *Mappalili* tidak bisa dipisahkan dengan sosok *Bissu*, warna merah akan melambangkan kepemimpinan dari *Puang Matoa*, yang merupakan pemimpin dalam prosesi *Mappalili*, dan juga sebagai lambang maskulin pada sosok *Bissu*; Hijau, merupakan warna yang melambangkan alam, serta harmoni, dimana

tradisi *Mappalili* sendiri merupakan bentuk upacara yang dilakukan sebelum masyarakat memulai menanam disawah. Warna hijau juga merupakan warna bangsawan bugis pada jaman dahulu, dan simbol *Malebbi* (anggun) dari sang *Bissu*; Kuning yang melambangkan harapan, kegembiraan, suka cita, energi, serta semangat, yang sesuai dengan tradisi *Mappalili* itu sendiri yang dipenuhi sukacita dari seluruh masyarakat yang terlibat.



Gambar 5. Warna Dasar

Sebelum memasuki tahapan perancangan, dilakukan proses sketsa kasar terkait buku ilustrasi yang akan dibuat, sketsa ini akan berpengaruh dalam mencari dan menentukan gaya gambar dan gaya desain yang akan digunakan.

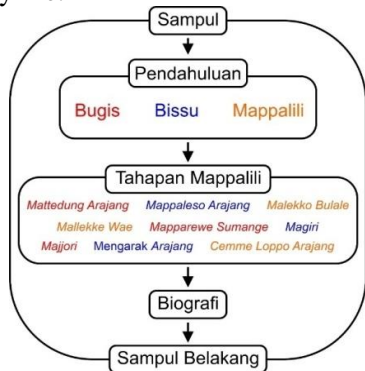


Gambar 6. Sketsa awal karakter

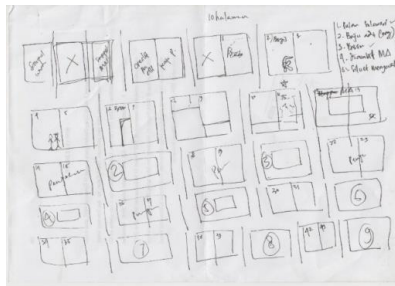


Gambar 7. Sketsa awal suasana

Setelah membuat sketsa awal, kemudian masuk pada tahap proses kreatif yang terdiri atas, sinopsis, flowchart, storyboard dan storyline.



Gambar 8. *Flowchart* buku ilustrasi



Gambar 9. *Storyboard* buku ilustrasi

Selanjutnya adalah desain pakaian dan karakter *Bissu*.



Gambar 10. Hasil ilustrasi *Bissu*

Kemudian proses pembuatan latar. Latar pada perancangan ini adalah Desa Bonto Matene, kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep, yang terfokus di Rumah *Arajang* dan Pasar Tradisional Segeri, Pangkep.



Gambar 11. Lokasi Pelaksanaan Tradisi *Mappalili*



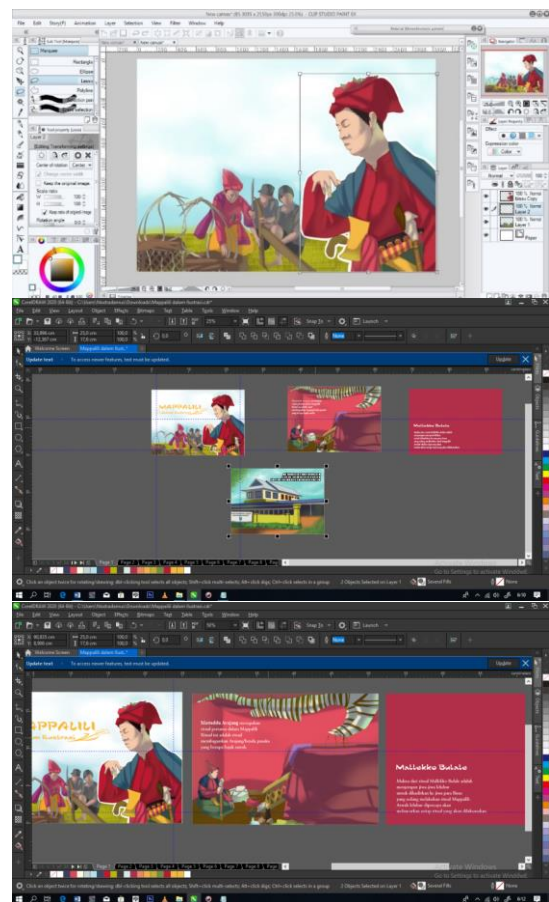
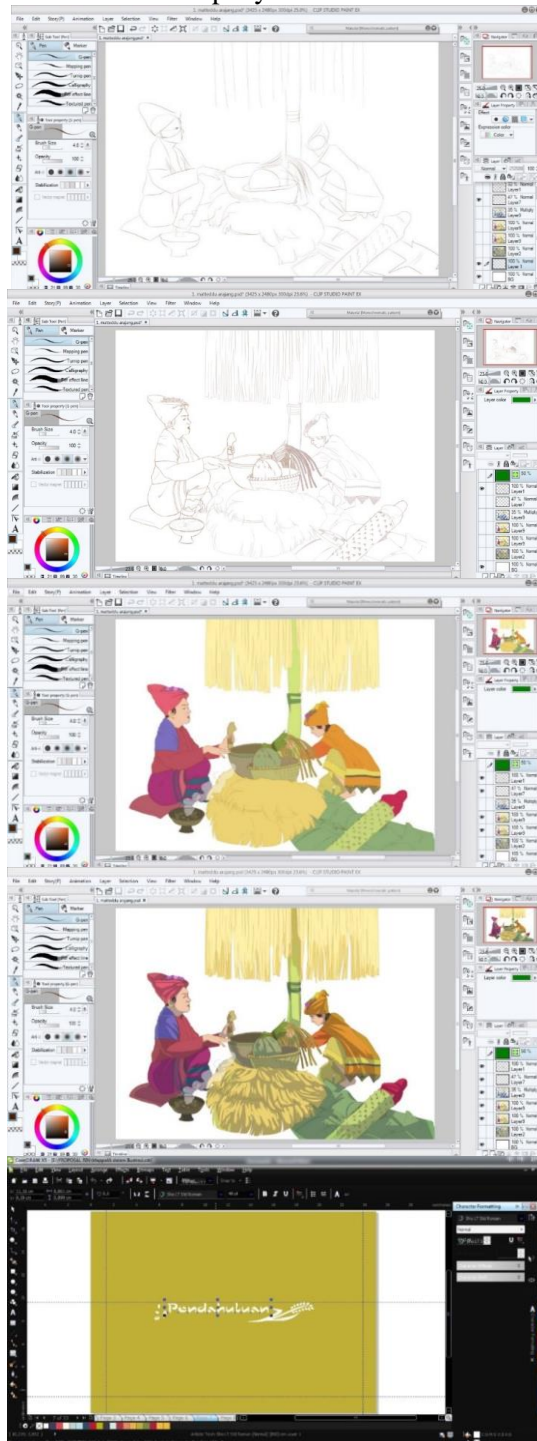
Gambar 12. Pembuatan Sketsa Latar Lokasi *Mappalili*

Lalu *Layout* buku ilustrasi yang akan dibuat terbagi menjadi dua bagian, yaitu bagian ilustrasi dan bagian isi. Pada bagian ilustrasi, gambar yang telah dibuat akan memakai satu halaman dan menggunakan orientasi *Landscape* agar gambarnya bisa dilihat dengan jelas, lalu dihalaman selanjutnya terdapat isi penjelasan dari ilustrasi yang telah dibuat.



Gambar 13. *Layout* buku yang akan dibuat

Setelah semuanya ditentukan, selanjutnya dilanjutkan ke tahap implementasi digital yang dimulai dari digitalisasi sketsa, *lineart*, pewarnaan, dan *shading*, pembuatan sub judul, pembuatan sampul, proses *Layout* dan penyatuan.



Gambar 13. Proses pembuatan buku ilustrasi secara digital

Sementara media pendukung pada perancangan ini adalah *e-book* dan pembatas buku. Untuk media promosinya, terdiri dari beberapa macam yaitu stiker, *X-banner*, berukuran 60x160cm, poster A3 yang dicetak di kertas *Art Paper* 150gr, kaos, dan sosial media Instagram.

#### 4. KESIMPULAN

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya bahwa Tradisi *Mappalili*

merupakan salah satu budaya suku Bugis yang telah ada turun temurun, namun masih sngat sedikit generasi muda yang mengetahuinya. Maka dari itu, perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah ilustrasi yang menarik dan komunikatif tentang Tradisi *Mappalili*, khususnya di Desa Bonto Matene, Kecamatan Segeri, Kabupaten Pangkep. Buku ilustrasi yang dibuat mengusung konsep desain yang *Colorful*, yang menampilkan unsur-unsur penuh warna dan menyenangkan. Hal ini disesuaikan dengan target audiens dan *Mappalili* itu sendiri. Buku ini menampilkan tahapan-tahapan *Mappalili* dengan gaya semi-realis, dikarenakan gaya semi-realis akan memudahkan pembaca untuk memahami maksud dari ilustrasi yang disajikan. Penggunaan *font* dan *layout* disajikan modern dan tidak kaku agar sesuai dengan minat remaja. Sehingga dengan hadirnya buku ini diharapkan para remaja khususnya yang ada di Pangkep dapat lebih mengetahui tentang Tradisi *Mappalili*.

## 5. REFERENSI

- Arifin dan Kusrianto. (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Asrianensi, J. (2016). Studi Tentang Tradisi *Mappalili* pada Masyarakat Desa Ciro-ciro'e Kecamatan Watang Pulu Kabupaten Sidrap. *Jurnal Tomalebbi*. 1 (3) :3-4.
- Darmapoetra, Juma. (2014). *BissuPerantara Dewa*. Edisi 1. Arus Timur: Rumah Buku Andi Wanua.
- Esten, Mursal. (1999). *Kajian Transformasi Budaya*. Bandung: Angkasa.
- Fajriani (2015). Upacara *Mappalili* oleh *Pa'Bissu* di Kelurahan Bontomate'ne Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep. *Skripsi*. Fakultas Ushuluddin, Filsafat dan Politik Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Fitriani (2016). Tinjauan Eksistensi Ritual Adat *Mappalili* di Kelurahan Bontomate'ne Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep. *Skripsi*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar.
- Khaedir (2018). Makna Ritual *Mappalili* oleh Komunitas *Bissu* di Pangkep. *Skripsi*. Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Alauddin Makassar
- Muhayyat Ayyub (2019). Peran Keagamaan *Bissu* dalam Masyarakat Bugis. *Skripsi*. Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Nurhadiat, Dedi. (2004). Pendidikan Seni Rupa. Jakarta: PT. Grasindo.
- Salam, Sofyan. (2017). *Seni Ilustrasi*. Badan Penerbit UNM: Percetakan Sunrise.
- Soedarso, Nick. 2014. Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*. 5 (2): 566.
- Syifaun, Nafisah. (2003). *Komputer Grafik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.