

PERANCANGAN ILUSTRASI TEATER RAKYAT *KONDOBULENG* KELURAHAN PAROPO

Hasbi Amal, Alimuddin, Baso Indra Wijaya Azis

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

Hasbycredes@gmail.com

Alimuddin185@gmail.com

Baso.indra.wa@unm.ac.id

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk membuat sebuah komik *webtoon* yang mengacu pada teater rakyat *kondobuleng*, pada perancangan ini akan mengangkat tentang nelayan yang mencari ikan dipesisir. Kumpulan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan, dengan menggunakan metode analisis konsep maka adapun tahapan-tahapan pada perancangan ini yaitu konsep, sketsa, pewarnaan dengan menggunakan media digital dan penulisan dengan teknik digital sehingga menghasilkan media komik *webtoon*. Hasil Perancangan ini berupa komik *webtoon* dengan teknik yang mengikuti gaya milenial sehingga para pembaca lebih mudah menangkap dan mengingat cerita *kondobuleng*.

Kata Kunci: Nelayan, Naskah Cerita, *Kondobuleng*, Sejarah, Maritim.

ABSTRACT

This design aims to create a webtoon comic which refers to the folk theater of kondobuleng. In this design, it will raise about fishermen looking for fish on the coast. The collection of data from observations, interviews, and documentation was carried out, using the concept analysis method, so the stages in this design were concepts, sketches, coloring using digital media and writing using digital techniques to produce webtoon comic media. The design results are in the form of webtoon comics with techniques that follow the millennial style so that readers find it easier to understand and remember the story of Kondobuleng.

Keywords: Fishermen, Story Script, *Kondobuleng*, History, Maritime.

1. PENDAHULUAN

Budaya Indonesia sangat luas dan beragam di bidang pertanian dan kelautan. Fenomena sosial budaya laut dapat dilihat tidak hanya dari aspek tertentu (sistem pengetahuan, kepercayaan, nilai, norma, bahasa, organisasi sosial, ekonomi, teknologi, dan pola pemukiman), tetapi juga dari bentuk seni tradisional yang ada. Dikembangkan dari generasi ke generasi dalam masyarakat. Banyak bentuk kesenian tradisional yang berkembang di Sulawesi Selatan, antara lain tari tradisional, musik tradisional dan drama tradisional.

Saat ini, hanya ada satu teater tradisional di Sulawesi Selatan yang masih menampilkan hiburan hingga saat ini, yaitu *kondobuleng*. *Kondobuleng* merupakan sebuah teater tradisional masyarakat Makassar di Sulawesi Selatan. Secara etimologis, kata *Kondobuleng* berasal dari bahasa daerah Makassar dan Bugis. *Kondo* yang berarti Bangau, Mendiemi daerah dataran rendah yang basah dan lembab seperti rawa-rawa, daerah pantai, muara sungai, danau dan persawahan. Kata *Buleng* memiliki arti yang berbeda. Beberapa orang mengartikannya sebagai putih. Sementara itu, menurut keterangan banyak peneliti seni rupa seperti *Cense* dan

Abdoerrahim, istilah *Buleng* bisa diartikan bukan warna putih murni, melainkan warna yang lebih menitik beratkan pada warna putih keemasan. Namun ada juga wilayah yang menyebutkan bahwa *Kondobuleng* merupakan sebuah tarian. Teater tradisional lahir dari tradisi bahari (memancing) masyarakat di perairan Sulawesi Selatan. Saat ini, Teater *Kondobuleng* sedang dikembangkan di kawasan pesisir Selat Makassar, dengan asumsi beberapa interaksi dengan komunitas nelayan Bajo di sekitar perairan Selatan Sulawesi. Hal ini terlihat pada unsur bahari yang terkandung dalam pertunjukan dramatik *kondobuleng*, baik melalui metafora maupun penggambaran langsung.

Dengan memperhatikan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang timbul pertanyaan penelitian yang dapat dirumuskan “bagaimana membuat rancangan ilustrasi teater *Kondobuleng* yang dapat lebih mudah dikenal dan diakses masyarakat luas?”, lalu “apakah dengan rancangan ilustrasi pertunjukan teater rakyat *Kondobuleng* dapat dinikmati tanpa melalui pentas?”.

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari perancangan ini adalah untuk membuat visualisasi teater rakyat *Kondobuleng* berbasis komik ilustrasi. Adapun tujuan dari perancangan ini yaitu Memperkenalkan dan mempopulerkan dalam bentuk yang berbeda dengan tujuan yang sama, hadir dalam bentuk komik digital (*webtoon*) serta tidak lepas dari pesan yang ingin disampaikan. Adapun manfaat perancangan ini secara praktis yaitu dapat memberikan suatu terobosan baru kepada target audiens dari suatu pertunjukan hingga dapat memperbarui media dengan menggunakan komik digital dengan konsep gaya ilustrasi kartun. Yang dimana dapat meningkatkan suatu minat masyarakat dalam mengenal teater rakyat yang dikemas dalam pertunjukan teater rakyat *Kondobuleng* yang ada di kelurahan Paropo. Secara teoritis, hasil dari studi kasus ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam bidang hiburan yang mendidik, bukan hanya itu, ada juga unsur pendidikan dan sosial budaya.

Secara etimologis, istilah *illustrasi* yang diambil dari bahasa Inggris *Illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to Illustrate*, berasal dari bahasa Latin *Illustare* yang berarti membuat terang. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi: membuat jelas dan

terang, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram dsb., memberi hiasan dengan gambar (Webster). Dalam pengertian yang luas, ilustrasi di definisikan sebagai gambar yang bercerita, sebuah definisi yang mencakup beragam gambar dinding yang ada di gua pada zaman prasejarah pada sampai gambar komik surat kabar yang terbit hari ini (Gruger, 1936:284).

Dalam buku seni ilustrasi oleh Sofyan Salam, menuliskan bahwa seni ilustrasi merupakan niat ilustrator untuk mengkomunikasikan secara visual dalam bentuk “gambaran grafis” suatu subjek (fakta atau opini) dengan maksud menjelaskan, mendidik, menceritakan, mempromosikan, mengajak, menyadarkan, menghibur, menyampaikan pandangan, memperingati, memuliakan, mencatat peristiwa, menyampaikan rasa simpati atau empati serta berbagi kemungkinan maksud lainnya. (salam, 2017:12)

Gambar kartun merupakan suatu gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau juga memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun tersebut banyak menghiasi majalah teruntuk anak-anak, komik serta cerita bergambar. Cerita bergambar merupakan sejenis komik atau juga gambar yang diberi teks. Teknik gambar yang dibuat ini atas dasar cerita dan memiliki sudut pandang yang menarik. Secara umum, komik adalah cerita bergambar yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan melalui ilustrasi gambar dan deskripsi cerita. Komik juga bisa diartikan sebagai karya sastra yang berbentuk cerita yang ditampilkan berupa gambar dan terdapat satu tokoh utama. Adapun dari segi keawetan, komik digital lebih tahan lama di bandingkan dengan komik cetak, apa lagi komik digital lebih mudah di akses dimana saja.

Teater rakyat adalah teater yang didukung oleh masyarakat kalangan pedesaan, bentuk teater ini punya karakter bebas tidak terikat oleh kaidah-kaidah pertunjukan yang kaku, sifatnya spontan, dan improvisasi. Contoh: Lenong, Ludruk, Ketoprak, dll.

Fungsi teater rakyat dalam kehidupan masyarakat adalah sebagai wadah bagi budaya masyarakat yang dapat memberi tuntunan masyarakat sesuai dengan budaya yang dimilikinya. Teater tradisi mempunyai dua fungsi utama. Pertama, sebagai sarana hiburan yang juga sebagai wadah untuk berkomunikasi antarwarga. Kedua, fungsi ritual, bersifat transendental, yaitu sebagai media hubungan antar manusia (Mahdiduri & Yadi, 2010:38)

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah Metode *Research and Development* (RnD). Dimana penulis melakukan penelitian, setelah data terkumpul maka dilakukan pengembangan.

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data konkret maka teknik pengumpulan data sebagai berikut :

2.1.1 Kajian Pustaka

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data melalui fasilitas internet seperti artikel dan beberapa jurnal yang relevan dengan topik penelitian, dengan perancangan teater rakyat, khususnya teater rakyat *Kondobuleng* Kelurahan Paropo.

2.1.2 Observasi

Teknik Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung dilapangan. Dalam perancangan ini, metode observasi dilakukan di Kota Makassar dengan observasi langsung melihat pertunjukan yang di pentaskan di beberapa kesempatan di perkuat dengan menyaksikan video yang telah direkam sebelumnya.

2.1.3 Wawancara

Teknik ini dilakukan agar mengetahui tentang data dan cerita dari pertunjukan teater rakyat *Kondobuleng*. Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak terkait seperti guru luar biasa fakultas seni yaitu Bapak Dr. Asia Ramli Prapanca, M.Pd. sebagai praktisi teater rakyat *Kondobuleng*. Wawancara ini dilakukan di kediamannya yang berlokasi di Hartaco Indah Blok IV AD/10 Makassar. Adapun materi yang akan dibahas pada metode wawancara ini yaitu: Mulai dengan pengumpulan data awal, dan latar belakang *Kondobuleng* serta unsur-unsur yang terdapat didalam *Kondobuleng*.

2.1.4 Dokumentasi

Teknik ini di lakukan dengan mengumpulkan data dalam bentuk foto dan video untuk melengkapi informasi mengenai teater rakyat *Kondobuleng* yang diperoleh. Dokumentasi di lakukan pada saat pengumpulan data mulai dengan data \jurnal, wawancara dan observasi, adapun dokumentasi lokasi yang di mana teater rakyat *Kondobuleng* sedang melakukan pementasan di kota Makassar. Adapun data yang dikumpulkan adalah berupa Naskah teater *Kondobuleng* dan Video pementasan teater rakyat *Kondobuleng*.

2.2 Analisis Data

Dalam perancangan ilustrasi *Kondobuleng*, pada teknik analisis, proses penelitiannya menggunakan metode kualitatif, agar dapat melihat setiap gejala yang ada pada objek penelitian (situasi *social*), mampu dan wawancara mendalam secara triangulasi, serta sumber-sumber lain, sehingga mampu mengkomunikasikan hasil penelitian kepada masyarakat menggali sumber data dengan observasi partisipan mengetahui informasi atau data-data yang lebih lengkap.

Dengan menggunakan teknik metode kualitatif dapat mengolah data menjadi lebih mudah untuk di pahami, oleh karena itu pada proses pengumpulan data, data-data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara, observasi serta studi literatur yang merupakan instrumen pengumpulan data yang berkaitan dengan topik yang diangkat. Setelah data terkumpul, data akan di olah dan di analisis menggunakan teknik analisis *SWOT* sebagai acuan dalam rangka perancangan analisa objek data akan dianalisa berdasarkan teknik analisis *SWOT* (*Strenght, Weaknesses, Opportunities, Threats*) yang di mana dengan menggunakan metode ini perancangan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Serta analisis faktor-faktor determinan, pada bagian analisis teknik faktor-faktor determinan di lakukan analisa, materi komunikasi/pesan, target audiens, kompetitor, identitas visual, branding, unsur-unsur visual/strategi visual, dan perencanaan media.

Data yang di kumpulkan harus lengkap dan digolongkan ke dalam dua jenis data agar hasil penelitian yang dapat berkualitas. Dua jenis data tersebut, yaitu: data Primer dan data Sekunder. Metode analisis berperan sebagai upaya untuk mendalami subjek dan objek penelitian secara mendalam. Pada pendekatan kualitatif, data dapat berupa kendala yang dapat di kategorikan ke dalam bentuk lainnya, seperti data-data yang diperoleh melalui berbagai kajian pustaka dan juga literatur elektronik seperti internet. Pada perancangan, menggunakan teknik analisis *SWOT* yang akan digunakan sebagai acuan untuk membandingkan media utama maupun media pendukung yang akan digunakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1.2 Konsep Desain

Konsep desain utama yang di usung dalam perancangan komik digital *webtoon* (cerita yang di adaptasi menjadi teater rakyat *kondobuleng*), *kondobuleng* merupakan inti dari pembahasan pada penelitian ini, *kondobuleng* merupakan tokoh utama pada pertunjukan teater rakyat *Kondobuleng*, yang menceritakan tentang seorang nelayan yang sedang mencari ikan dipesisir.

Konsep desain utama yang diusung dalam perancangan komik *webtoon Kondobuleng* yaitu “Nelayan”, yang berdasarkan dari kisah *Kondobuleng* yang menceritakan tentang nelayan yang sedang mencari ikan di pesisir pantai.

3.1.1 Materi Pesan

Adapun tema dari hasil Brainstorming yang akan di angkat pada perancangan yaitu “Nelayan” Di sesuaikan dengan hasil analisis data. Pemilihan tema sesuai dengan konsep desain. Penyampaian materi yang akan disampaikan kepada *audience*.

Berikut merupakan materi cerita yang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu materi awal, inti dan akhir. Lalu penulis juga membagi materi naskah teater *kondobuleng* menjadi beberapa bagian menjadi *storyline* dan *storyboard*.

Tabel 4.1 Konsep Materi

Part	Materi	Episode
Materi Awal	Menceritakan tentang nelayan yang sedang mencari ikan, namun diganggu oleh burung bangau (<i>kondobuleng</i>).	Episode 1-2
Materi Inti	Menceritakan awal datangnya pemburu dan menembak burung bangau (<i>kondobuleng</i>).	Episode 3-7
Materi Akhir	Pemburu dan <i>Kondobuleng</i> dibacakan doa, agar sadar kembali.	Episode 8-9

Tabel 4.2 *Storyline* dan *Storyboard*

No	<i>Storyline</i>	<i>Storyboard</i>
1	Burung bangau (<i>kondobuleng</i>) yang membuat nelayan merasa resah.	
2	Pabalewang menegur pajala yang juga sedang mencari ikan.	
3	Saat semua nelayan berkumpul, tiba-tiba datang burung bangau (<i>kondobuleng</i>).	
4	<i>Pajala</i> datang memberitahu bahwa ada burung bangau, dan menyuruh agar dia menembaknya.	
5	Pemburu membidik burung bangau (<i>kondobuleng</i>).	

6	Pemburu dan <i>kondobuleng</i> terlempar dan jatuh.	
7	Para nelayan bermusyawarah untuk melaporkan kejadian hilangnya pemburu dan <i>Kondobuleng</i> .	
8	<i>Pajala</i> mencari rumah pak Lurah.	
9	<i>Pajala</i> , menginjak sesuatu, yang ternyata yang dia injak adalah kaki pemburu.	
10	<i>Pasodo</i> dan <i>pajala</i> menggali lubang untuk membuat jembatan.	
11	<i>Pabalewang</i> menghitung jumlah lubang yang akan dibuat.	
12	<i>Pajala</i> sedang mengikat bambu.	
13	<i>Pajala</i> , <i>pabalewang</i> , dan <i>pabalibodo</i> berbincang-bincang	
14	Mereka menjadi perahu.	

15	Pemburu telah ditemukan oleh nelayan.	
16	Pemburu mulai sadar.	
17	<i>Pabalewang</i> melaporkan bahwa burung bangau (<i>kondobuleng</i>) hilang.	
18	<i>Pajala</i> melaporkan hal yang sama dengan <i>pabalewang</i> .	
19	Burung bangau (<i>kondobuleng</i>) ditemukan.	
20	Burung bangau (<i>kondobuleng</i>) diangkat ketengah, dan dibacakan doa.	
21	Burung bangau (<i>kondobuleng</i>) dibacakan doa, agar bisa bangkit Kembali.	

3.1.2 Target Audiens

Target Audiens secara geografis yaitu, Indonesia secara umum dan Kelurahan Paropo, Sulawesi Selatan secara khusus. Lalu secara demografis, jenis kelamin laki-laki dan perempuan berusia 12-25 tahun dengan profesi siswa/ mahasiswa, tokoh masyarakat dan kelas sosial menengah keatas. Berdasarkan Psikografis yaitu masyarakat yang mempunyai tase ingin tahu terhadap cerita *Kondobulen*, menyukai cerita bergambar dan *up to date* (Teknologi dan Informasi)

3.1.3 Visual Branding

Strategi *visual branding* yang akan digunakan dalam perancangan ilustrasi komik teater rakyat *Kondobuleng* ialah diverensiasi dan inovasi, poin utama dalam perancangan ini berfokus pada perancangan ilustrasi sebagai informasi mengenai teater rakyat *Kondobuleng*. Media yang akan dirancang berupa komik *webtoon* yang memiliki desain yang tidak rumit. Selain itu visualisasi pada ilustrasi komik *webtoon* akan dibuat menarik sedemikian rupa. Dengan warna *full colour* agar dapat menarik minat baca, yang merupakan target *audience* dari perancangan ilustrasi komik teater rakyat *Kondobuleng*.

3.1.4 Gaya Visual

Gaya visual yang akan digunakan adalah Gaya *Cartoon Style* atau Gaya Gambar Lucu, karena memiliki banyak peminat dikalangan remaja dan lebih cocok digunakan pada media digital *webtoon* dengan menampilkan ilustrasi teater *kondobuleng*

3.1.5 Tipografi

Tipografi yang akan digunakan adalah kelompok jenis huruf sans serif karena memiliki sifat keterbacaan yang mudah. Huruf yang digunakan untuk isi cerita adalah *Comic Sans*. Alasan pemilihan font tersebut disesuaikan dengan genre cerita yaitu drama, inspiratif dan komedi.

- *Comic Sans*

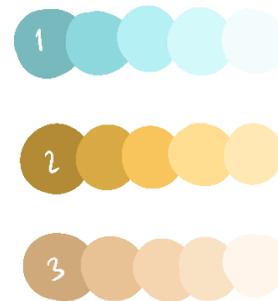
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

- *Century Gothic*

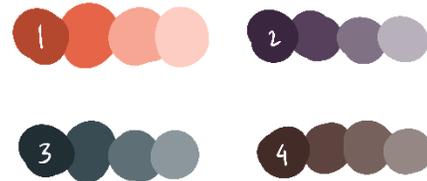
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

3.1.6 Warna

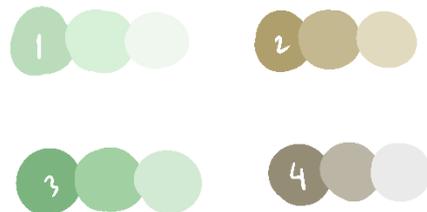
Warna yang digunakan pada perancangan ini difokuskan kepada warna klasik dan pastel. Palet warna yang digunakan pada perancangan ini ialah dominan warna biru laut, kuning dan krem digunakan sebagai warna utama, lalu dominan warna merah, ungu, coklat dan biru navy digunakan sebagai warna pendukung, lalu sebagai warna *background* digunakan dominan warna hijau, coklat dan abu-abu.



Gambar 1. Palet Warna Utama

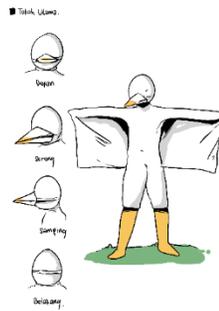


Gambar 2. Palet Warna Pendukung

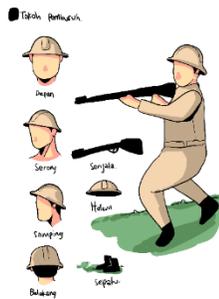


Gambar 3. Palet Warna *Background*

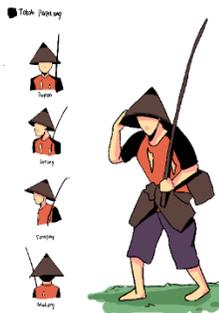
3.1.7 Karakter



Gambar 4. Karakter *Kondobuleng*



Gambar 5. Karakter *pemburu*



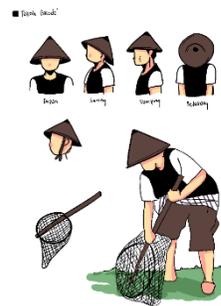
Gambar 6. Karakter *pabalewang*



Gambar 7. Karakter *pajalah*



Gambar 8. Karakter *Kondobuleng*



Gambar 9. Karakter *pabalibodo*



Gambar 10. Karakter *pajacala*



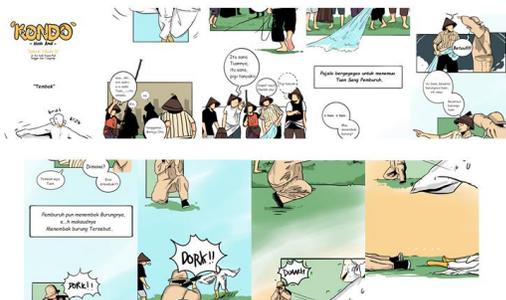
Gambar 11. Karakter *pak lurah*

1.3 Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah komik digital *webtoon kondobuleng*. Adapun Cerita yang ditonjolkan dalam komik ini adalah cerita tentang nelayan yang sedang mencari ikan dipesisir, namun nelayan merasa resah karena terdapat seekor bangau putih (*kondobuleng*) yang sedang mengganggu nelayan mencari ikan. Cerita komik *kondobuleng* terbagi menjadi beberapa adegan ilustrasi dalam 9 episode cerita.



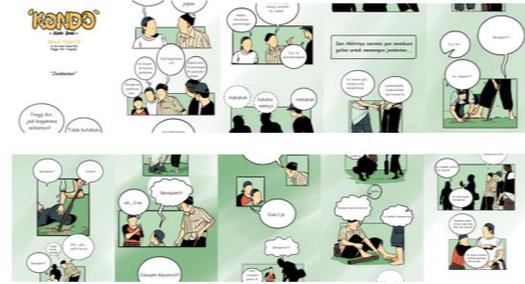
Gambar 12. Tampilan Episode 1



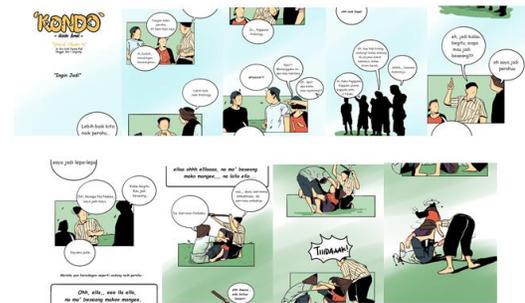
Gambar 13. Tampilan Episode 2



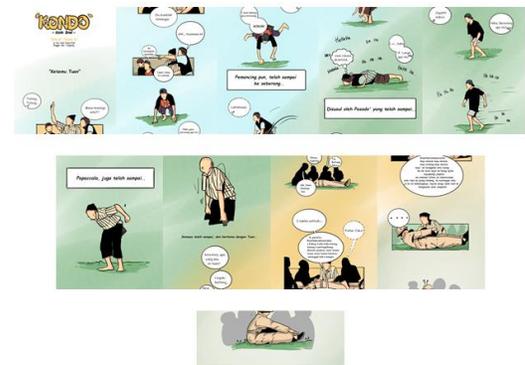
Gambar 14. Tampilan Episode 3



Gambar 15. Tampilan Episode 4



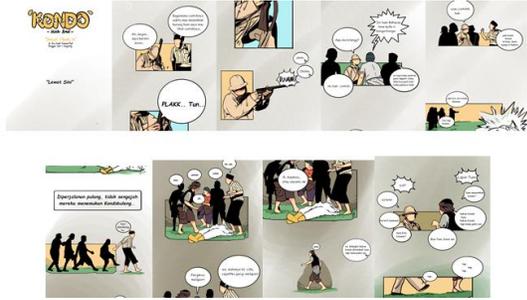
Gambar 16. Tampilan Episode 5



Gambar 17. Tampilan Episode 6



Gambar 18. Tampilan Episode 7



Gambar 19. Tampilan Episode 8



Gambar 20. Tampilan Episode 9



Gambar 22. Sticker



Gambar 23. T-Shirt

1.4 Media Pendukung

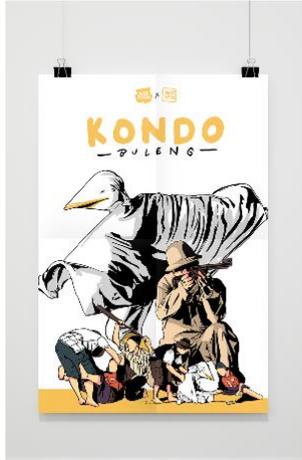
Media pendukung merupakan media yang digunakan untuk membantu khalayak menyampaikan suatu pesan kepada media utama, adapun media pendukung dalam perancangan komik digital *webtoon* adalah *Totebag*, *Sticker*, *T-shirt*, *Poster*, dan *Qr-code* dengan adanya media ini, diharapkan perancangan ini dapat diketahui oleh khalayak.



Gambar 21. Totebag



Gambar 24. X-Banner



Gambar 25. Poster



Gambar 26. QR Code Card

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Pertunjukan teater rakyat *Kondobuleng* kurang dikenal ditempat asalnya bahkan hampir dibilang tidak di kenal di tempat asalnya, di teluk Bone, pada suku Bajo. Awalnya teater rakyat *kondobuleng* cuma dimainkan oleh dua orang, yaitu bangau dan pemburu. Seiring berjalannya waktu, teater rakyat *Kondobuleng* tidak lagi dikenal di daerah asalnya, jika kita menanyakan tentang *Kondobuleng*, maka orang akan mengatakan bahwa itu adalah sebuah tarian.

Adapula yang membawahkan teater rakyat *Kondobuleng*, adalah mereka yang memiliki keturunan darah, hal ini dikarenakan orang-

orang pada suku Bajo menganggap teater *Kondobuleng* sangat sakral.

Telah dilakukan sebuah wawancara dengan salah satu pengamat teater rakyat *Kondobuleng*, Dr. Asia Ramli Prapanca, M.Pd. dan telah diperoleh informasi-informasi mengenai sejarah terbentuknya teater rakyat *Kondobuleng*.

Tahap pertama yang dilakukan adalah membuat konsep desain. Konsep dalam teater rakyat *Kondobuleng* kelurahan paropo yaitu tentang nelayan yang sedang mencari ikan dilaut. Tahap kedua yaitu membuat sketsa *storyboard* dan *storyline* sebagai acuan yang akan diterapkan pada tahap sketsa ilustrasi komik *Webtoon*. *Storyboard* yang dibuat masih dalam bentuk sketsa dalam artian belum dilengkapi dengan bentuk karakter yang jelas. Selanjutnya, tahap pembuatan karakter cerita rakyat.

Visualisasi karakter dibuat berdasarkan referensi yang telah didapat dari narasumber dan internet, dengan membuat sketsa-sketsa ciri khas dari hasil wawancara. Maka dari hal tersebut diperoleh karakter-karakter tokoh yang sesuai dengan ciri khas nelayan. Setelah melalui tahap pembuatan karakter, maka dibuatlah digitalisasi komik *Kondobuleng*. Implementasi digital ini diproses dengan melalui 3 tahap yaitu *lineart*, pewarnaan, dan pemberian teks. Pertama-tama, sampul komik dibuat dengan ukuran 160x151 px, final desain yang dihasilkan yaitu dengan ilustrasi burung Bangau (*Kondobuleng*), pemburu, dan nelayan. Untuk menonjolkan peran burung Bangau dalam cerita tersebut. Warna background yang digunakan pada sampul komik digunakan warna putih, untuk membuat audiens lebih fokus pada desain yang telah dibuat.

Selanjutnya, isi cerita yang dirancang dengan menggunakan warna yang menarik pada bagian tertentu yaitu pada tokoh-tokoh atau tempat-tempat dalam cerita tersebut. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi remaja dan dapat membuat remaja tertarik mempelajari kesenian yang ada. Salah satunya adalah komik *Webtoon Kondobuleng* yang diadaptasi dari teater *Kondobuleng* yang dibawahkan oleh Sanggar seni *I lolo Gading*.

Penulis berharap dengan adanya komik *Webtoon* mengenai *Kondobuleng* dapat meningkatkan minat baca terhadap kesukaan

khususnya di bidang kesenian, dengan adanya komik *Kondobuleng*, kita dapat menikmatinya kapan saja dan dimanapun, tanpa harus menunggu acara-acara kesenian. Apa lagi *Kondobuleng* jarang dibawahkan saat acara-acara kesenian.

4.2 Saran

Sebagai manusia yang banyak kekurangan, dalam perancangan komik Webtoon teater rakyat *Kondobuleng* dikelurahan paropo ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan dan disempurnakan lebih lanjut.

Adapun beberapa saran yang disampaikan oleh penulis antara lain:

1. Dalam menceritakan kembali kisah sejarah melalui media baru perlu diperhatikan data yang didapatkan dan perlu ada verifikasi ulang dari budayawan atau sejarawan untuk dipertanggung jawabkan.
2. Untuk mengembangkan cerita yang diadaptasi menjadi teater rakyat *Kondobuleng* kelurahan Paropo. diharapkan untuk memperhatikan atau menyesuaikan dengan target *audience* yang akan dituju.

Keterbatasan yang dialami dalam proses perancangan ini yaitu kurangnya data-data/referensi. Di internet atau di *google scholar* ada beberapa yang memuat hal tersebut akan tetapi sumber tidak tercantum serta terdapat cerita yang berbeda dengan versi aslinya. Adapula keterbatasan pada saat observasi yaitu observasi yang dilakukan dengan membagikan Quisioner secara online, mengingat situasi sedang *Covid-19*, dengan menentukan batasan umur. observasi tersebut dilakukan untuk mengetahui pengetahuan remaja terkait budaya kesenian yang ada di Sulawesi Selatan. Adapun harapan penulis, agar kiranya kebudayaan dapat dilestarikan dan dikembangkan agar tidak terkikis oleh budaya-budaya asing yang masuk ke Indonesia. Dan komik webtoon diharapkan dapat menjadi salah satu bagian yang dapat berperan agar kebudayaan tidak dilupakan.

5. REFERENSI

- Mahdiduri, & Yadi, A. (2010). *Ubrug : Tontonan dan Tuntunan*. Banten: Dinas Pendidikan Provinsi Banten.
- Ramli, Asia. 2018. *Pertunjukan Teater Rakyat Kondobileng: Bentuk Representasi Identitas, Nilai dan Fungsi Sosiokultural Pada Masyarakat Pesisir Bugis-Makassar*. (Disertasi). Semarang: Program Studi Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Syarif, Fahmi. 2009. *Eksistensi dan Transkripsi Teater Tradisional Bugis – Makassar, Kondobuleng dari Arena ke Teks*. Makassar: Seminar Serumpun IV UNHAS - Malaysia.
- Unknown. (2016). Seputar seni budaya, *Kumpulan Materi Pelajaran dan Informasi Seputar Seni Budaya*. Diakses pada 9 februari 2020.