

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI *RIMPU* BIMA (*MBOJO*)

Fajrun, Agussalim Djirong, Dian Cahyadi

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

fajrunjun@gmail.com

agussalim_djirong@yahoo.co.id

dian.cahyadi@unm.ac.id

Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk menginformasikan Budaya *Rimpu* Bima (*Mbojo*) secara efektif. Karena informasi Budaya *Rimpu* sebelumnya disampaikan dengan cara turun-temurun lalu muncullah upaya dalam pelestarian budaya *Rimpu* dengan kegiatan-kegiatan seperti acara festival budaya. Tetapi tanpa disadari, pewarisan budaya dengan cara tersebut kurang begitu efektif. Dalam membuat perancangan, dilakukan penelitian berupa metode Kualitatif yaitu melakukan wawancara dengan narasumber Tokoh Adat dan Pemerhati budaya. Untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang budaya *Rimpu*, Juga dilakukan metode kuantitatif dengan kuisioner online, wawancara, dan mengumpulkan dokumentasi foto dan video pada kegiatan-kegiatan penggunaan *Rimpu*. Hasil perancangan yang telah dibuat berupa Film Dokumenter yang menampilkan foto-foto jadul, kehidupan masyarakat Bima (*Mbojo*) yang masih kental akan budaya, video penjelasan informasi dari narasumber, 2 jenis peragaan penggunaan *Rimpu* beserta Animasi Motion Grafis dalam penggunaan sehari-sehari dan diceritakan melalui narasi yang disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami.

Kata Kunci : Perancangan, Film Dokumenter, *Rimpu*

Abstrak

This designation aims to effectively inform the culture of Rimpu Bima (Mbojo). Since the information about the Rimpu culture was previously hereditary, efforts have been made to preserve the Rimpu culture with activities such as cultural festivals. But without realizing it, heritage is less effective that way. During the design, research was carried out in the form of a qualitative method, namely interviews with traditional figures and cultural observers. In order to obtain more detailed information about the Rimpu culture, quantitative methods were also carried out with the help of online questionnaires, interviews and the collection of photo and video documentation on activities with Rimpu. The design results made in the form of a documentary showing photos of the old school, the life of the Bima (Mbojo) community still rich in culture, video explanations of information from sources, 2 types of demonstrations of the use of rimpu along with graphic motion animation in everyday use and told through the narrative is structured so that it is easy to understand.

Keywords : *Design, Documentary film, Rimpu*

1. PENDAHULUAN

Kebudayaan yang diciptakan manusia dalam kelompok dan wilayah yang berbeda-beda menghasilkan keragaman kebudayaan. Dari berbagai macam daerah yang ada di Indonesia, tentu tiap daerah mempunyai ciri khas budaya yang beranekaragam dengan ditandai adanya simbol Bhineka Tunggal Ika yang memberikan arti sebagai lambang

persatuan secara harfiah, dari kalimat tersebut dapat di artikan “berbeda tetapi satu “. Dalam perkembangan era globalisasi, budaya lokal sebagai perekat kesadaran kedaerahan. Memiliki potensi dan peran sebagai budaya tandingan bagi dominasi budaya global yang di mitoskan sebagai sesuatu yang tidak bisa dielakkan. (Fakih, 2003:5). Jadi budaya lokal dapat menjadi sumber ke arifan lokal dalam menghadapi

budaya globalisasi yang berkembang. Menurut (Anthony Giddens, 2001) globalisasi menjadi alasan bagi kebangkitan kembali identitas budaya lokal. Maka budaya lokal menjadi sumber kekuatan untuk mengangkat budaya daerah yang begitu kompleks. Agar budaya lokal tetap menjadi identitas pada suatu daerah. Maka salah satu budaya lokal daerah yang ada di Indonesia yakni budaya *Rimpu*, kata *Rimpu* sendiri berasal dari bahasa Bima yang berarti “Menutup”. Dalam sebuah wawancara pada tahun 2019, Muhammad Hasan sebagai Tokoh Adat setempat mengatakan “Budaya *Rimpu* merupakan budaya yang sudah ada setelah masuknya islam di tanah Bima (*Mbojo*) pada abad ke 16 M. Sejak dulu *Rimpu* di gunakan sebagai penutup aurat bagi kaum wanita dengan menggunakan *Tembe* dalam bahasa Bima berarti “Sarung” atau “Kain Tenun”. Sarung atau kain tenun yang di gunakan pada saat itu, di fungsikan sebagai penutup aurat bagi kaum wanita masih gadis atau wanita yang berkeluarga pada saat itu. Sedang dalam sebuah wawancara pada tahun 2019, Alan malingi sebagai pemerhati budaya mengatakan, “sarung atau kain tenun (*Tembe*) sudah ada sebelum masuknya Islam keseluruhan di tanah Bima (*Mbojo*) pada abad ke 15 – 16 M tetapi *Rimpu* ini sebenarnya asal usulnya masih di teliti sebab ada temuan bahwa *Rimpu* adalah adat orang-orang melayu bedaya orang melayu menggunakan sarung sebagai tutup kepala saja tidak menyerupai *Jilbab*”.

Berdasarkan apa yang telah di jelaskan tadi berarti *Rimpu* merupakan budaya turun temurun sejak masuknya islam di tanah Bima (*Mbojo*). Dalam fungsi penggunaan, *Rimpu* terbagi menjadi 2 fungsi yaitu *Rimpu Cili* dan *Rimpu Colo*. Makna dari penggunaan *Rimpu Cil/Mpidai* yakni “menutup” kepala dengan melingkarkan sarung menyerupai *Jilbab* yang terlihat hanya mata saja, *Rimpu Cili/Mpida* di peruntukan bagi kaum wanita yang belum

menikah atau belum berkeluarga. Untuk *Rimpu Colo* yakni menutup kepala dengan melingkarkan sarung menyerupai *Jilbab* yang terlihat hanya mata saja, *Rimpu Colo* di peruntukan bagi kaum wanita yang sudah berkeluarga. Selain fungsi penggunaan sebagai penutup aurat dalam ajaran islam, *Rimpu* juga di gunakan pada kegiatan sehari-hari wanita Bima (*Mbojo*). Seiring berjalannya waktu masyarakat Bima (*Mbojo*) atau generasi pewaris, tentu akan mengalami pergaulan dalam rangka pemenuhan hidupnya. Masyarakat Bima (*Mbojo*) akan berhubungan dengan masyarakat dari daerah lain dari waktu ke waktu dan terus berlangsung sepanjang kehidupannya. Kebudayaan *Rimpu* yang sudah ada sejak masuknya Islam akan mengalami perubahan dari generasi sebelumnya. Muncullah upaya pewarisan kebudayaan pada generasi selanjutnya yang sudah mengenal adanya *jilbab* atau *hijab* sebagai pengganti dari *Rimpu* tadi, berakibat akan terjadi pergeseran penggunaan *Rimpu*. Maka penggunaan tidak sering di jumpai lagi, Muncul suatu upaya dalam penggunaan *Rimpu* tadi pada kegiatan-kegiatan seperti acara festival budaya untuk mengingat kembali akan adanya penggunaan *Rimpu* di masa awal masuknya islam di tanah Bima (*Mbojo*). Tetapi tanpa di sadari, pewarisan budaya dengan cara ini kurang begitu efektif. Karena tidak semua generasi mau menerima warisan budaya dengan cara seperti ini. Apa lagi dalam kegiatan festival budaya yang hanya mengenakan *Rimpu* sebagai simbolis saja guna mengingat budaya yang sudah ada sejak generasi terdahulu. Maka dari itu mulailah observasi di lakukan observasi awal pada kegiatan festival budaya yang di adakan 3 Agustus 2019 di Kabupaten Dompu, Bima, Nusa Tenggara Barat. Dari kegiatan tersebut ada kurang lebih 10 responded yang telah penulis wawancarai dengan menggunakan alat rekam gambar pada kegiatan festival budaya di Kabupaten Dompu, Bima, Nusa Tenggara Barat dengan

perincian : 2 dari 10 responden di usia berbeda mengaku mengetahui dan menjelaskan dengan singkat mengenai budaya *Rimpu*. 1 dari 10 responden di usia berbeda mengaku datang bukan hanya meramaikan tapi juga mencari tahu mengenai budaya *Rimpu*. 8 dari 10 responden di usia berbeda mengaku hanya datang untuk meramaikan festival budaya dengan menggunakan *Rimpu*. Selain melakukan observasi terhadap 10 responden dengan wawancara menggunakan alat perekam gambar penulis juga melakukan observasi dengan menggunakan Quisioner online terhadap 57 Responden yang bersedia mengisi survei online pada remaja dan anak muda yang baru tinggal menetap di Bima dan sudah sejak lahir di Bima. Link survei online ini di sebar pada 16 Juli 2019, dengan perincian sebagai berikut : 52 dari 57 responden menyatakan sudah lama tinggal di Kota Bima sementara sisanya masih baru. 38 dari 57 responden menyatakan mengetahui budaya *Rimpu* sementara sisanya menyatakan tidak tahu dan Ragu-ragu. 45 dari 57 responden sudah lama mengetahui budaya *Rimpu* sisanya masih baru. 56 dari 57 responden menyatakan fungsi penggunaan *Rimpu* bagus sisanya menyatakan kurang bagus. 37 dari 57 responden menyatakan beberapa waktu lalu masih melihat penggunaan *Rimpu*, sisanya sudah lama melihat penggunaannya untuk terakhir kali. 40 dari 57 responden menyatakan budaya *Rimpu* perlu di lestarikan sisanya berpendapat ragu-ragu. 36 dari 57 responden mengatakan bahwa masyarakat Kota Bima perlu untuk mengetahui budaya *Rimpu*, sisanya mengatakan ragu-ragu dan menjawab tidak. 40 dari 57 responden menyatakan setuju untuk memperkenalkan budaya *Rimpu* kepada masyarakat di luar Bima sisanya menyatakan ragu-ragu dan tidak setuju. 24 dari 57 responden menyatakan tahu akan sejarah atau asal-usul budaya *Rimpu* sisanya ragu-ragu dan tidak tahu 32 dari 57 responden

menyatakan mengetahui makna budaya *Rimpu* dan sisanya tidak tahu. Pada salah satu poin, survei berisikan 2 pertanyaan esai, mengenai apa yang mereka ketahui dari budaya *Rimpu* hanya 30 orang yang menjawab dengan pendapat serupa sisanya tidak begitu mengetahui. Dari hasil penelitian singkat tersebut hanya beberapa orang saja mengetahui sejarah dan mampu menjawab sesuai mengenai makna penggunaan *Rimpu* dan hanya beberapa orang yang tahu asal sejarah singkat *Rimpu*. Dari berbagai fenomena tersebut maka diperlukan untuk merancang media informasi. Agar dapat menjadi salah satu wadah meningkatkan pengetahuan tentang *Rimpu*.

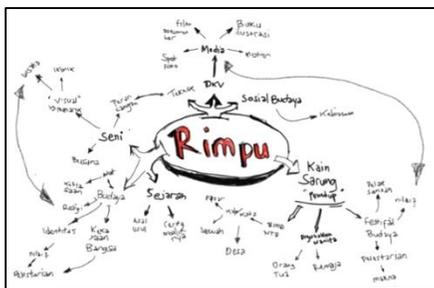
2. METODE PENELITIAN

Pada tahap ini dilakukan kepustakaan untuk berbagai referensi berdasarkan kata kunci perancangan yang akan dibuat yaitu, Perancangan, Media, Informasi *Rimpu* Bima (*Mbojo*). Sumber referensi diperoleh dari Buku-buku, Jurnal dan Tesis sebelumnya. Selain itu data dikumpulkan dengan terjun langsung ke lapangan, mengamati kebiasaan-kebiasaan masyarakat Bima (*Mbojo*).

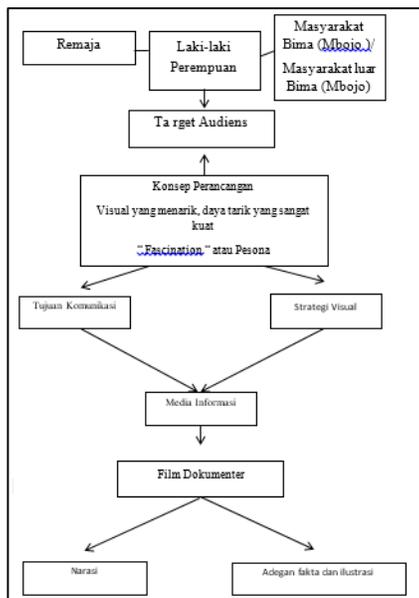
Selain itu mengamati penggunaan *Rimpu* dalam kehidupan sehari-hari dan mengamati selama proses berlangsungnya kegiatan festival budaya *Rimpu*. Tujuannya adalah untuk mendapatkan data secara objektif tentang masalah yang diangkat dan menentukan target audiens perancangan. Juga dilakukan proses wawancara kepada masyarakat Bima (*Mbojo*)-*Dompu* mengenai budaya *Rimpu*. Wawancara juga dilakukan kepada salah satu Tokoh adat dan pemerhati budaya. Wawancara diutamakan dalam mengetahui awal mula munculnya *Rimpu*, *Makna*, fungsi penggunaannya terdahulu dan Fungsi penggunaan saat ini. Selain itu Metode dokumentasi juga dipergunakan

untuk mengumpulkan data secara grafis dan tertulis.

Mendokumentasikan secara langsung dengan foto/video dan mencari data-data tertulis merupakan metode yang tepat yang dipergunakan dalam memperkuat data pada perancangan. Agar perancangan dapat tercapai komunikasinya maka akan dilakukan analisa data perancangan berupa materi, Objek Komunikasi, analisa target audiens, analisa branding, dan analisa strategi komunikasi. Untuk mempermudah pencapaian dari hasil perancangan. Dibuatlah *brainstorming* dan *Mind Mapping* untuk mempermudah mengenali perancangan yang akan dilakukan. Seperti inilah gambar dari *Brainstorming* dan *Mind Mapping*.



Gambar 1. *Brainstorming*



Gambar 2. *Mind Mapping*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam memulai perancangan, terlebih dahulu ditentukan konsep desain, mengacu pada hasil analisa data yang dilakukan sebelumnya. Berdasarkan analisa data yang ditemui baik secara *online/offline* pada remaja Bima (*Mbojo*), hingga peserta yang telah di wawancara pada kegiatan festival budaya. Ternyata kegiatan yang di lakukan kurang dapat menginformasikan budaya *Rimpu*, Ditambah lagi kurangnya minat baca membuat generasi muda di Bima (*Mbojo*) terkesan kurang begitu memahami budaya *Rimpu*. Maka dari hasil data yang di temui di lapangan dan dari hasil dokumentasi selama kegiatan festival budaya, Perancangan Media Informasi *Rimpu* Bima (*Mbojo*) akan menggunakan menginformasikan Pesona yang di tampilkan pada kedua jenis *Rimpu* yang memiliki daya tarik masing-masing.

Media utama yang tercipta pada perancangan ini berupa film Dokumenter, dipilihnya film dokumenter sebagai media utama karena dapat menginformasikan dengan jelas akan suasana dan keadaan penggunaan *Rimpu* dari masa dahulu hingga penggunaan saat ini. Melalui Audio Visual informasi yang disampaikan dapat lebih efektif. Adapun yang di butuhkan guna menunjang perencanaan media Film Dokumenter adalah Laptop/Komputer untuk editing, Kamera *DSLR*/alat perekam video, Micboom, Drone (Jika dibutuhkan) dan Pencahayaan (*Lighting*).

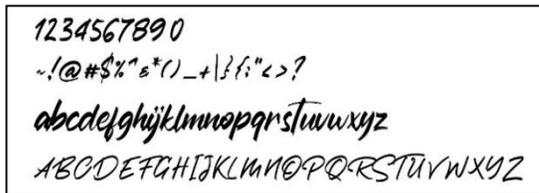
Untuk menunjang terciptanya film dokumenter maka sumber inspirasi juga di perlukan agar tercipta konsep yang di inginkan pada film dokumenter. Maka upaya yang dilakukan menjadikan bentuk rupa *Rimpu* sebagai simbol utama di awal mulainya Film Dokumenter dengan menggunakan model peraga yang menggunakan *Rimpu cili/mpida*. Bentuk

Rimpu cili/mpida di pilih karena lebih menggambarkan budaya *Rimpu* bermakna "Menutup".



Gambar 3. Wanita Dengan *Rimpu Cili/Mpida*

Untuk menunjang film dokumenter juga di perlukan Tipografi, untuk perancangan ini digunakan tipografi terdiri dari beberapa jenis, yaitu font *Austhind*, *Mostra Nuova AltA -Bold* dan font *Montserrat*.



Gambar 4. Font *Austhind*



Gambar 5. Font *Mostra Nuova AltA -Bold*



Gambar 6. Font *Montserrat*

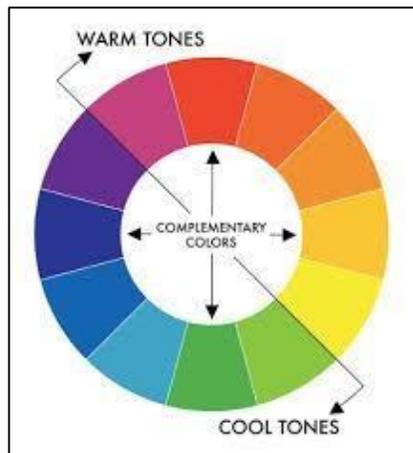
Adapun penggunaan warna pada perancangan, sebisa mungkin dapat melambangkan masa dahulu, masa modern, natural, ketenangan, menarik perhatian, membangun suasana, serta mempengaruhi emosi dan persepsi seseorang.

Tabel 1. Warna

No.	Kelompok warna	Makna dalam psikologi warna
1	Warna panas: Merah dan Kuning	Merah melambangkan keberanian, kekuatan dan energi. Kuning melambangkan kehangatan dan kebahagiaan serta menarik perhatian.
2	Warna dingin: Hijau dan Biru	Hijau melambangkan alam, simbol kehidupan. Biru melambangkan ketenangan
3	Warna netral: Hitam, dan Putih	Hitam melambangkan keanggunan, kemakmuran, dan kecanggihan. Putih melambangkan kebebasan dan keterbukaan

Dari table tersebut didapati untuk penggunaan warna yang tepat berdasarkan analisis hasil observasi, warna yang di gunakan dalam perancangan sesuai dengan kondisi alam di Bima, Nusa Tenggara Barat, "Cukup terik akan sinar matahari", maka digunakan temperature warna hangat

untuk menginformasikan suasana daerah Bima (Mbojo) maka secara tidak langsung penggunaan warna hangat menginformasikan fungsi lain dari penggunaan “*Rimpu*” (Menutup) yang bukan hanya di gunakan sebagai bagian menutup aurat saja. Tetapi sebagai kain “*Menutup*”(*Rimpu*) untuk melindungi dari teriknya sinar matahari baik secara keseharian maupun saat bercocok tanam.



Gambar 7. Diagram warna koleksi Google

Sedangkan untuk menunjang sampainya informasi pada perancangan, penggunaan warna pada *Rimpu* menggunakan kain sarung tenun berwarna berbeda untuk kedua wanita peraga. Tujuannya untuk mendapati kesan *Fascination* pada film dokumenter. Warna yang akan di gunakan pada peraga *Rimpu* di harapkan dapat membuat audience terkesan dengan daya tarik akan penggunaan *Rimpu*. Untuk pemilihan warna *Rimpu* terbagi menjadi dua bagian, Bagian satu untuk peraga pengguna *Rimpu Cili/Mpida* dan bagian dua untuk peraga pengguna *Rimpu Colo*.

Agar konsep pada perancangan film dokumenter dapat terealisasikan dengan baik, maka pemilihan warna pada *Rimpu* menggunakan kain sarung tenun berwarna berbeda untuk kedua wanita peraga.

Tujuannya untuk mendapati konsep yang berkesan pada film dokumenter. Warna yang akan digunakan pada peraga *Rimpu* di harapkan dapat membuat audience terkesan dengan daya tarik akan penggunaan *Rimpu*. Untuk pemilihan warna *Rimpu* terbagi menjadi dua bagian, Bagian satu untuk peraga pengguna *Rimpu Cili/Mpida* dan bagian dua untuk peraga pengguna *Rimpu Colo*.



Gambar 8. Pengguna *Rimpu Cili/Mpida*



Gambar 9. Model pengguna *Rimpu Colo*

Untuk sketsa ide atau gambaran-gambaran adegan yang dirasa akan cukup memaknai film dokumenter *Rimpu Bima (Mbojo)* bukan hanya dari segi audio (narasi), tetapi juga tampilan visual. Maka akan menampilkan beberapa gambaran adegan berupa :

1. Suasana Daerah



Gambar 10. Suasana Daerah

2. Kegiatan masyarakat Bima



Gambar 11. Kegiatan Masyarakat Bima

3. Foto lawas penggunaan Rimpu



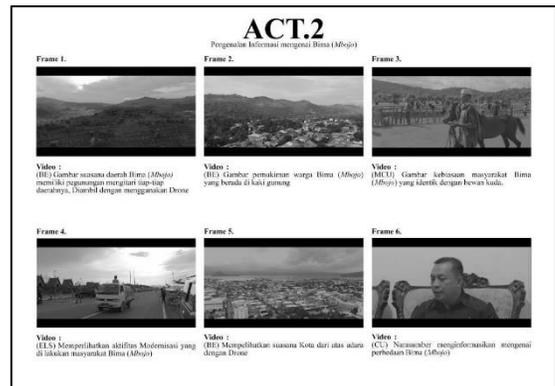
Gambar 12 Koleksi Museum Asi Bima

Selanjutnya adalah proses penerapan *photoboard* untuk mempermudah proses editing dalam perancangan film dokumenter. Photoboard digunakan digunakan untuk memudahkan proses seleksi dari beberapa video dokumentasi yang sudah diambil pada

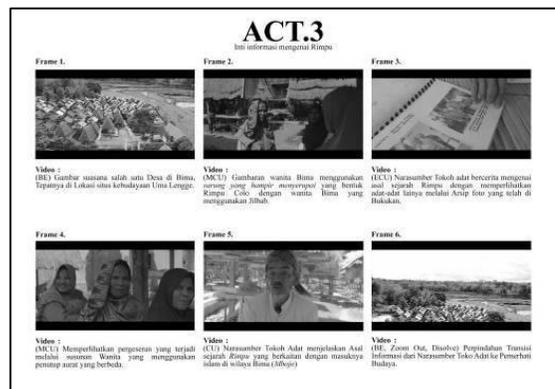
saat observasi dilapangan. Berikut ini hasil seleksi dalam bentuk *Photoboard*.



Gambar 13 PhotoBoard ACT.1



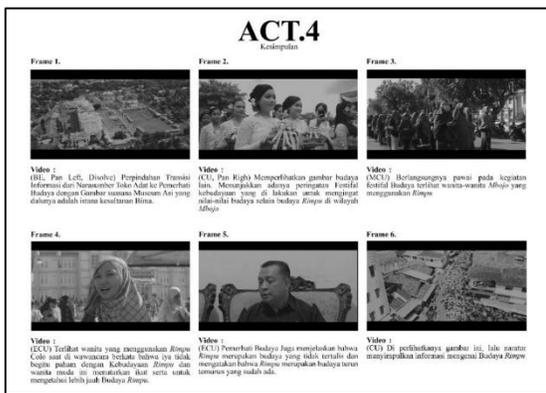
Gambar 14 PhotoBoard ACT.2



Gambar 15 PhotoBoard ACT.3



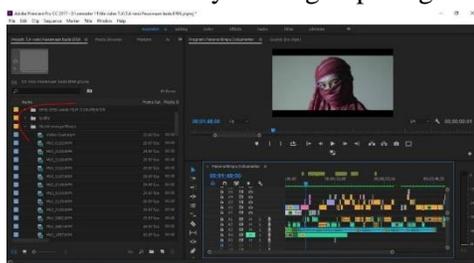
Gambar 16 PhotoBoard ACT.3.1



Gambar 17 PhotoBoard ACT.4

Setelah semuanya ditentukan, selanjutnya dilanjutkan ke tahap implementasi digital yang akan didigitalisasi dalam software editing *Adobe Premiere*, agar terangkai film dokumenter. Adapun tahapan yang dilakukan saat proses editing video sebagai berikut.

1) Menata folder dan menyambung tiap adegan



Gambar 18. Menata folder adegan dan menyambung adegan

2) Menata Audio



Gambar 19. Menata besar kecilnya volume pada adegan Film

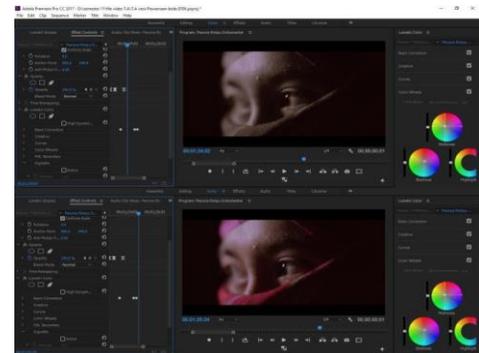
3) Pewarnaan adegan



Gambar 20. Proses pewarnaan film Dokumenter



Gambar 21. Proses pewarnaan pada foto lawas film Dokumenter



Gambar 22. Teknis perubahan warna hitam putih ke lebih berwarna.

Seperti itulah beberapa tahapan ke dalam proses implementasi dalam bentuk digital untuk media utama film dokumenter. Untuk media pendukung seperti poster film, Xbanner dan lain sebagainya juga melalui beberapa tahapan.

4. KESIMPULAN

Dari hasil perancangan ini di dapat bahwa media informasi yang terpilih yakni media audio visual film dokumenter. Merupakan media yang sangat tepat guna mendokumentasikan dan memperjelas adanya budaya *Rimpu* (Menutup). Baik dari segi informasi mengenai asal muasal yang singkat, makna, fungsi penggunaannya terdahulu hingga saat ini, dan gambaran penggunaannya banyak diabadikan internet tetapi sayangnya tidak begitu memperjelas informasinya. Dalam Film dokumenter berjudul “ *The culture of Rimpu* “.

5. REFERENSI

Ahmad Ade Nugraha, “Simbolisme Sarung Sutera Wajo”. Universitas Negeri Makassar,(2018).

Aulia, Rihlah nur. "Rimpu: Budaya Dalam Dimensi Busana Bercadar Perempuan Bima." *jurnal studi al-qur'an* 9.2 (2013).

Ayawaila, Gerzon R. "Dokumenter dari ide sampai produksi." *Jakarta: FFTVIKJ* (2008)

Cangara, Hafied. "Pengantar Ilmu Komunikasi, PT." *Raja Grafindo Persada, Jakarta* (2006).

Erlangga Yudha Ikawira, “ Penciptaan buku ilustrasi legend reog ponorogo sebagai upaya mengenalkan budaya lokal kepada anak-anak , (2014).

Faidin. budaya Lokal dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Di Daerah Bima. Universitas Pendidikan Indonesia,(2016).

Fakih, Mansour. Runtuhnya Teori Pembangunan dan Globalisasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, (2003)

Febrianto Saptodewo, “Perancangan Karakter Bregada Keraton Yogyakarta Sebagai Media Visual Pendukung Photo Boot,(2018)

Giddens, Anthony. Runaway world: Bagaimana Globalisasi Merombak Kehidupan kita. Jakarta: Gramedia. (2001)

H.Abubakar, M.Hasan, Video wawancara *Rimpu*, Dokumentasi Fajrun, Bima,NTB. 17 menit, Bima (2019)

Herimanto, Hinarno. “ Ilmu Sosial & Budaya Dasar. Jakarta : bumi aksara (2017)

Isman, I. *Kajian struktur dan makna wacana pada adat pernikahan Mbojo di kota Bima*. Diss. Universitas Mataram, (2016).

Jogiyanto H.M. Analisis dan Desain Sistem Informasi, Edisi Kedua, Yogyakarta , (2004)

Muhammad Azham Subhan, “ Perancangan Video Klip Animasi 2D Lagu Ala Masea Sea Berbasis Augmented Reality, (2019).

Caprisa, N., & Irfan, I. (2020). PERANCANGAN AUGMENTED REALITY RUMAH ADAT SULAWESI SELATAN. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(1), 13-20.

Ruslan,. video wawancara *Rimpu*, Dokumentasi Fajrun, Bima,NTB. 13 menit (2019)

Said, A. *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: UNM Makassar. (2016)

Ulya, Nurul Karimatil. "Resepsi Konsep Menutup Aurat Dalam Tradisi Pemakaian “ Rimpu ” (Studi living qur’an-hadis di desa ngali, kec. Belo, kab. Bima