

## PERANCANGAN VISUALISASI LAGU *CAKKELLE NASSABARI* KABUPATEN SOPPENG

**Yusran Afandi<sup>1</sup>, Muh. Saleh Husain<sup>2</sup>, Irfan Arifin<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Desain Komunikasi visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

<sup>1</sup>yusranafandi@gmail.com

<sup>2</sup>muhsalehhusain@gmail.com

<sup>3</sup>irfan.arifin@unm.ac.id

### **Abstrak**

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan visualisasi lagu untuk menyampaikan esensi isi lagu *Cakkelle Nassabari* yang edukatif dan menghibur untuk pelajar yang duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas dan sederajat. Kisaran umur 13-18 tahun yang sering menyanyikan lagu dalam pelajaran seni budaya namun tak paham dengan makna dari lagu tersebut. Kumpulan data dalam perancangan diperoleh melalui studi pustaka, observasi, serta wawancara kepada pencipta lagu. Konsep desain yang diusung dalam perancangan visualisasi lagu *Cakkelle Nassabari* adalah sederhana, dari konsep tersebut dihasilkan pemilihan warna, gaya ilustrasi dan jenis huruf yang sesuai agar hasil perancangan yang berupa visualisasi lagu berbasis animasi 2D dapat menjawab tujuan perancangan.

**Kata kunci:**Perancangan Visualisasi Lagu, *Cakkelle Nassabari*, Animasi 2D.

### **Abstrack**

*This design aims to produce a visualization of the song to convey the essence of the content of the Cakkelle Nassabari song which is educational and entertaining for students who are in Junior High School, Senior High School and the equivalent. Age range 13-18 years who often sing some songs in cultural arts lessons but do not understand the meaning of the song. The data set in the design was obtained through literature study, observation, and interviews with songwriters. The design concept carried out in designing the visualization of the Cakkelle Nassabari song is simple, from this concept the color selection, illustration style and typeface are suitable so that the design results are in the form of song-based visualization. 2D animation can answer the design objectives.*

**Keyword:** Song Visualization Design, *Cakkelle Nassabari*, 2D Animation.

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai kebudayaan yang sangat beraneka ragam baik jumlahnya maupun keanekaragamannya. Karenakeragaman budaya, Indonesia menjadi negara yang unik dan juga kaya akan budaya. Keragaman budaya yang ditampilkan menjadikan daya tarik bagi wisatawan asing. Soemardjan dan Soemardi (Soekanto, 2007: 151) merumuskan, kebudayaan sebagai semua hasil karya, rasa dan cipta masyarakat. Kebudayaan merupakan keseluruhan hasil kreativitas manusia yang sangat kompleks, didalamnya berisi struktur-struktur yang saling berhubungan, sehingga merupakan kesatuan yang berfungsi sebagai pedoman dalam kehidupan. Budaya juga merupakan identitas bangsa yang harus dihormati dan dijaga serta perlu dilestarikan agar kebudayaan kita tidak hilang dan bisa menjadi warisan anak cucu kita kelak. Upaya pelestarian kebudayaan memang perlu dilakukan terkait dengan isi UUD 1945 pasal 32 yang berbunyi “Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya”.

Cerita rakyat merupakan salah satu dari sekian banyak kekayaan budaya Indonesia yang perlu diperhatikan kelestariannya. Sulistyarningsih (2016: 02) berpendapat, pada umumnya cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa. Cerita rakyat termasuk kebudayaan ide karena mengandung nilai-nilai luhur dan norma-norma bagi kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut menandakan bahwa masing-masing cerita rakyat mewakili identitas suatu daerah. Tak terkecuali identitas Kabupaten Soppeng yang berasal dari cerita rakyat *Cakkelle Nassabari*.

Cerita rakyat *Cakkelle Nassabari* menjadikan *cakkelle* atau burung kakatua sebagai lambang Kabupaten Soppeng, karena diyakini bahwa *cakkelle* inilah yang

menunjukkan pada rakyat Soppeng tentang kebaikan dalam menghadapi masa yang sulit pada saat itu dengan ditemukannya raja yang pertama (Al-Khair, 2016).

Karena pengaruh penting cerita rakyat *Cakkelle Nassabari* terhadap identitas Kabupaten Soppeng, upaya pelestarian cerita rakyat tersebut banyak dituangkan dalam buku-buku penelitian identitas Kabupaten Soppeng. Pada tahun 2012, Arvan Febriana salah satu musisi asal Kabupaten Soppeng melestarikannya melalui media lagu yang berjudul *Cakkelle Nassabari*. Lagu tersebut mengandung sejarah dan cerita rakyat, mulai dari terjadinya kekeringan besar dan kemiskinan, kemunculan dua kakatua sebagai petunjuk tetua, hingga pelantikan *Tomanurung Latemamala Ri Sekkanyili* sebagai Datu pertama Kerajaan Soppeng, merupakan berbagai peristiwa penting yang patut diketahui dan dilestarikan. Berdasarkan hasil wawancara terhadap pencipta lagu *Cakkelle Nassabari* pada tanggal 21 Desember 2018, Arvan mengemukakan alasan menciptakan lagu tersebut untuk media edukasi kepada masyarakat Soppeng serta sebagai media hiburan karena berbentuk sebuah lagu.

Hadirnya lagu ini sebagai media baru setelah buku dalam menyampaikan cerita rakyat *Cakkelle Nassabari*. Karena kerincian sejarah dan cerita rakyat dalam liriknya, pemerintah Kabupaten Soppeng mengapresiasi penuh lagu tersebut dengan dijadikannya sebagai lagu daerah dan dipilih sebagai lagu ulang tahun Kabupaten Soppeng. Dukungan lain pemerintah terhadap lagu tersebut dengan dijadikannya sebagai bahan ajar wajib dalam mata pelajaran seni budaya di beberapa sekolah di Kabupaten Soppeng.

Arvan juga mengemukakan bahwa lirik lagu tersebut menggunakan bahasa Bugis kuno yang terinspirasi dari ringkasan cerita sebuah karya sastra yang berjudul “*sure puada adaengngi tanae ri Soppeng*”. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap masyarakat Soppeng, penggunaan bahasa Bugis kuno pada lagu tersebut membuat banyak masyarakat Kabupaten Soppeng tidak memahami secara menyeruluh maksud dari lirik lagu tersebut. Selain itu, bentuk media yang

hanya berupa audio juga mempengaruhi promosi lagu, karena masyarakat di jaman sekarang yang tidak begitu tertarik jika hanya mendengarkan musik lewat audio saja. Tentu masyarakat punya ekspektasi lebih agar benar-benar bisa menikmati sebuah lagu secara keseluruhan. Lirik lagu yang berbahasa Bugis kuno serta bentuk media berupa audio membuat esensi isi dari lagu tersebut yang edukatif dan menghibur dianggap kurang berhasil. Dari beberapa masyarakat yang ditemukan menginginkan adanya sebuah penggambaran/ ilustrasi pada lagu tersebut.

Menyikapi permasalahan dari keterbatasan lagu *Cakkelle Nassabari* dalam menjangkau dan menyebarluaskan esensi isi lagu kepada target audiens, maka akan dibuatlah rancangan visualisasi/ ilustrasi lagu yang mampu menarik perhatian dan memberikan gambaran informasi dari lagu tersebut yang ingin disampaikan oleh pencipta lagu sehingga lebih mudah dipahami masyarakat. Visualisasi lagu dapat disajikan dengan beragam gaya, seringkali menggunakan desain yang sederhana sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah diingat. Media visualisasi lagu yang berbasis grafis dan informasi yang memikat diantaranya video *liveshot, motiongraphic* dan animasi. Hal ini sangat membantu dalam mengilustrasikan lirik lagu *Cakkelle Nassabari* agar mudah dimengerti dan diingat oleh masyarakat.

## METODE

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini yaitu berupa observasi, wawancara dan studi pustaka.

Melalui metode observasi ini, penelitian langsung diadakan dilapangan untuk mengetahui fakta yang sebenarnya dan sebagai tindak melengkapi data yang dibutuhkan. Beberapa contoh karya-karya visualisasi lagu akan digunakan sebagai referensi dalam perancangan. Dari karya-karya tersebut, peneliti melakukan analisis perbandingan untuk mengetahui kelebihan maupun kekurangan setiap karya.

wawancara dilakukan dengan pihak-pihak yang bersangkutan dengan permasalahan

yang ditinjau untuk memperoleh informasi secara akurat. Salah satu pihak yang akan diwawancarai adalah pencipta lagu *Cakkelle Nassabari* sebagai narasumber yakni Arvan Febriana.

Studi pustaka mengacu kepada beberapa buku yang membahas dan berkaitan dengan isi lagu "*Cakkelle Nassabari*" dalam hal ini cerita rakyat *Cakkelle Nassabari*. Dan buku-buku yang berkaitan dengan dunia ilustrasi. Selain itu juga mencari referensi skripsi atau tesis yang membahas tentang video ilustrasi lagu/ video klip, mencari di internet dan mempelajari referensi teknis terbaru untuk menciptakan hasil ilustrasi terhadap lagu yang benar-benar *fresh* sesuai trend masa kini.

Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah perolehan data yang diinginkan adalah sebagai berikut:

### a. Pedoman Wawancara

- 1) Sasaran yang dituju dari lagu "*Cakkelle Nassabari*"
- 2) Tujuan dan isi lagu "*Cakkelle Nassabari*"
- 3) Lirik dan terjemahan lagu "*Cakkelle Nassabari*"

### b. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi dalam penelitian ini adalah berupa catatan dan dokumen-dokumen yang dijadikan sebagai sumber data penelitian seperti naskah lontara, gambar-gambar atau foto-foto masyarakat Soppeng terdahulu, serta objek peninggalan sejarah Soppeng.

### c. Kamera

Kamera digunakan untuk memotret gambar seperti pakaian adat Soppeng, masyarakat Soppeng, burung kakatua dan tempat-tempat yang terdapat dalam cerita rakyat *Cakkelle Nassabari*.

### d. Alat Perekam Audio

Alat perekam audio digunakan untuk merekam data yang bersifat uraian dari hasil wawancara terhadap tokoh-tokoh penting yang dijadikan narasumber dalam penelitian.

### e. Alat Tulis

Alat tulis yang digunakan dalam penelitian ini berupa kertas dan bolpoin yang digunakan untuk menulis jawaban yang diterima dan informasi-informasi atau

data-data yang didapat pada saat melakukan penelitian.

Dalam perancangan ini teknik analisis data yang digunakan adalah analisis SWOT. Penggunaan analisis SWOT dalam perancangan ini untuk menentukan kekuatan produk sehingga dapat dioptimalkan, kelemahan dari produk dapat dibenahi, peluang-peluang yang ada dapat dimanfaatkan dan ancaman-ancaman dapat diantisipasi. Dalam proses perancangan visualisasi lagu *Cakkelle Nassabari* menggunakan metode analisis SWOT:

a. Kekuatan (*strength*)

Kekuatan visualisasi lagu ini yaitu memberikan materi yang lengkap seperti lagu, ilustrasi, lirik lagu, dan alur cerita yang dapat menyampaikan esensi isi lagu *Cakkelle Nassabari* yang edukatif dan menghibur, tentu menjadi lebih menarik dan mudah dimengerti bagi target audiens.

b. Kelemahan (*weakness*)

Kebanyakan generasi muda menilai lagu daerah cenderung membosankan karena menggunakan musik yang bersifat tradisional, bernada yang cenderung lambat dan mendayu-dayu, dan menggunakan bahasa daerah asal lagu tersebut.

c. Peluang (*opportunity*)

Untuk menutupi kelemahan dari media visualisasi lagu ini maka akan dimaksimalkan pada visualisasi, dengan menggunakan elemen-elemen grafis dan animasi yang efektif tanpa jeda dalam menerjemahkan cerita dan esensi lagu sehingga menambah kefokusannya tanpa menimbulkan rasa bosan yang disebabkan lirik dan nada lagu yang cenderung lambat dan mendayu-dayu.

d. Ancaman (*threat*)

Banyaknya lagu dan video klip atau video ilustrasi modern yang dikemas lebih menarik baik dari dalam negeri maupun luar negeri.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media utama dalam perancangan ini yaitu animasi. Sesuai dengan target utama dari perancangan ini yaitu pelajar SMP, SMA dan Sederajat maka media yang dipilih adalah animasi 2D seperti kesukaan anak remaja pada

umumnya yang menyukai animasi dengan visual yang sederhana dan menarik. Dengan tampilan visual animasi 2D yang sederhana anak remaja pasti akan lebih mudah memahami makna dari lirik lagu *Cakkelle Nassabari*.

### Konsep Desain

Setelah melakukan proses analisis pada lirik lagu *Cakkelle Nassabari* maka konsep desain yang diusung dalam perancangan ini adalah sederhana. Konsep tersebut digunakan sebagai salah satu strategi untuk memudahkan target *audiens* dalam memahami dan mengingat esensi isi lagu tersebut.

### Target Audience

Target audiens spesifik pada perancangan ini yaitu pelajar yang duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas dan sederajat, kisaran umur 13-18 tahun yang sering menyanyikan lagu dalam pelajaran seni budaya namun tak paham dengan makna dari lagu tersebut.

### Sumber Inspirasi

Adapun yang menjadi inspirasi dalam perancangan ini yaitu sesuai dengan lirik lagu itu sendiri, apa yang ada pada lirik itulah menjadi acuan penggambaran visualisasi gambaran dari media perancangan ini.

### Lirik lagu *Cakkelle Nasabari*

*Nawelainna Sewo sibawa Gattareng  
Noni mabbanua tauwwe ri Soppeng  
Tau Sewoe, riyaseng Soppeng Riaja  
Tau Gattarengge iyyana riaseng tau  
Soppeng Rilau*

*Pitu taun majuja, rilalenna wanua e  
Mate taneng-tanengge nakenna tikka  
tana  
Ritengngana reppungge cumpa dua  
cakkelle  
Nassilaga-lagai seddi batang ase  
risappani apolengengna*

**Reff:**  
*Cakkelle nassabari  
Na iruntu tau tudang, riyase'na batue  
Manurungge ri Sekkanyili  
Akkuraganna Arung Bila  
Maopasitudang tau matoa  
Ri Lanti'ni Latemmamala ri Lamumpatue*

*Dua tanranna, na maraja tanae  
Tau mapparentana maccai na malempu  
Tau manurungge, ri Sekkanyili  
Macinnong atinna, tudang ri  
tudangengna nennia ri petangngari*

**Reff:**  
*Cakkelle nassabari, naiuruntu tau tudang  
Riase'na batue, manurungge ri  
Sekkanyili  
Akkuraganna arung bila  
Mappasitudang tau matoa  
Ri lanti'ni latemmamal  
Datu ri Soppeng  
Lalalalala lalala lalalala lalalala  
lalalala*

**Terjemahan Bahasa Indonesia**  
*Soppeng pada awalnya Sewo dan  
Gattareng  
Datanglah menetap di Soppeng  
Orang Sewo disebut Soppeng Riaja  
Orang Gattareng disebut orang Soppeng  
Rilau*

*Tujuh tahun kesusahan, dikehidupannya  
Tanaman tidak ada yang jadi  
dikarenakan kemarau panjang  
Di tengah rapat muncul dua burung  
kakatua  
Berebutan sebatang padi dan dicari  
darimana datangnya*

**Reff:**  
*Burung kakatua penyebab  
Ditemukan seseorang sedang duduk di  
atas batu  
Manurungge (orang dari kayangan) di  
Sekkanyili  
Diprakarsai oleh Arung Bila  
Menghadirkan para tetua untuk mufakat*

*Melantik Latemmamala di Lamumpatue*

*Dua tanda kemakmuran suatu daerah  
Pemerintah yang cerdas dan adil  
Orang yang turun dari kayangan di  
Sekkanyili  
Memiliki nurani yang bersih, bijaksana  
dan berwibawah*

**Reff:**  
*Burung kakatua penyebab ditemukan  
seseorang sedang duduk  
Di atas batu, Manurungge (orang dari  
kayangan) di Sekkanyili  
Diprakarsai oleh Arung Bila  
Menghadirkan para tetua untuk mufakat  
Dilantiklah Latemmamala  
Raja di Soppeng  
Lalalalala lalala lalalala lalalala  
lalalala*

## Tipografi

Pada perancangan visualisasi lagu *Cakkelle Nassabari* menggunakan font *sansserif* yang sesuai dengan animasi 2D adalah sebagai berikut:

### 1. Arial

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
01234567890

### 2. Shamar

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
01234567890

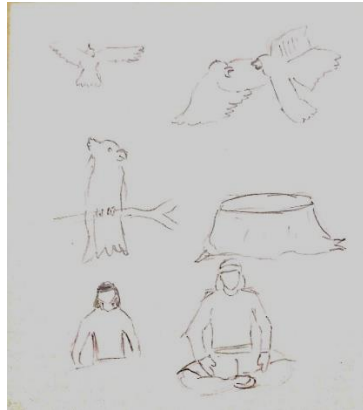
## Warna

Berdasarkan hasil analisa warna dalam perancangan visualisasi lagu maka warna yang dipilih adalah:



## Sketsa Ide

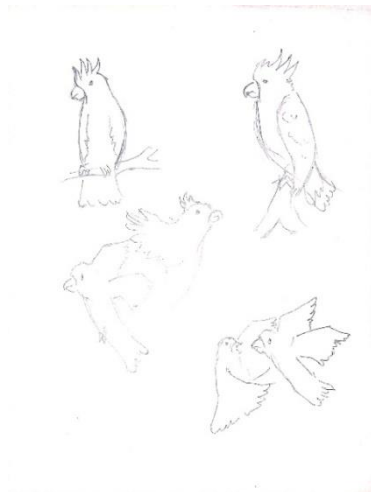
Proses perancangan suatu karya dimulai dari sketsa yang dibuat berdasarkan hasil pemikiran. Semua ide yang ada dalam pikiran kita tuangkan dalam sebuah sketsa dan dijadikan sebagai dasar dalam perancangan. Sketsa ide yang telah dibuat sebagai berikut:



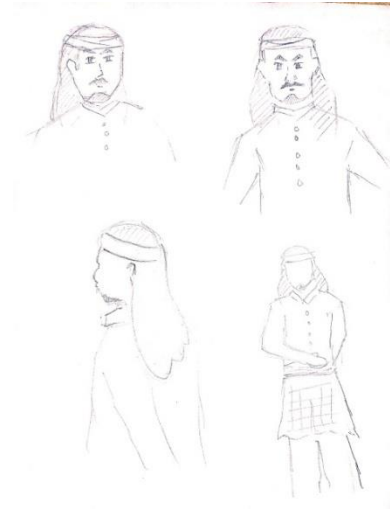
## Eksplorasi Ide

### a. Sketsa karakter

#### 1) *Cakkelle*



#### 2) *Latemmamala*



### 3) Arung Bila



## Implementasi Digital

### b. Digitalisasi Karakter

#### 1) *Cakkelle*

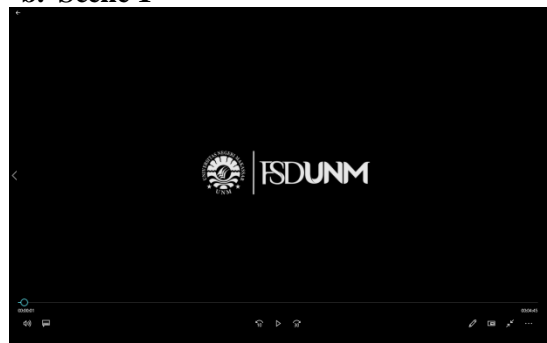


## Hasil Perancangan

### Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah visualisasi lagu *Cakkelle Nassabari* dalam bentuk video animasi 2D. Diharapkan dapat memberi pemahaman kepada pelajar SMP, SMA, dan sederajat tentang lirik lagu *Cakkelle Nassabari*. Berikut adalah hasil produksi media utama visualisasi lagu *Cakkelle Nassabari* berbasis animasi 2D:

#### b. Scene 1



### 2) Latemmamala dan Arung Bila



Durasi : 4 detik.

Aksi : menampilkan logo FSD UNM

Kamera : -

#### c. Scene 2



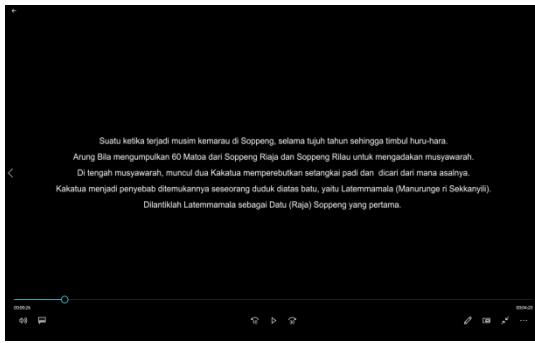
Durasi : 4 detik.

Aksi : menampilkan logo *CakkelleNassabari*

Kamera : -

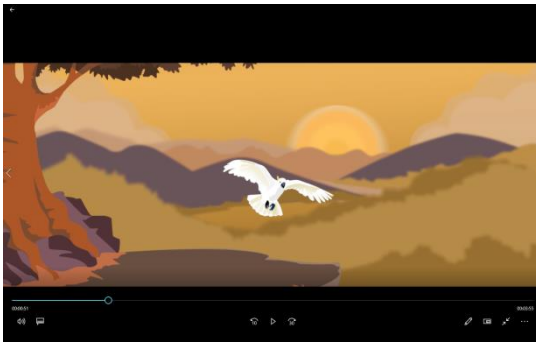


#### d. Scene 3



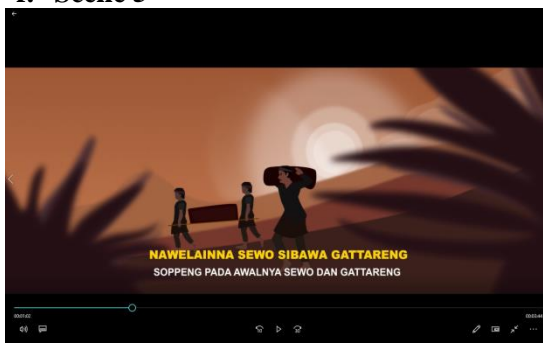
Durasi : 14 detik.  
 Aksi : menampilkan sinopsis  
 Kamera : -

#### e. Scene 4



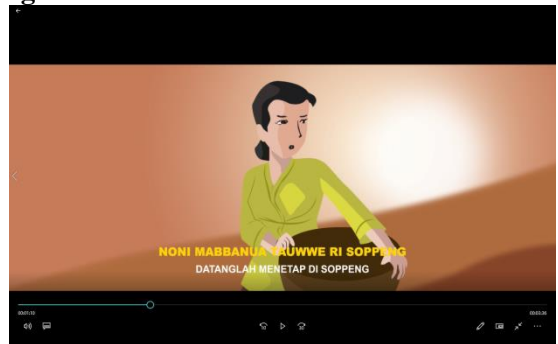
Durasi : 16 detik.  
 Aksi : di pagi hari dengan matahari yang mulai terbit, seekor kakatua sedang terbang.  
 Kamera : *longshot*

#### f. Scene 5



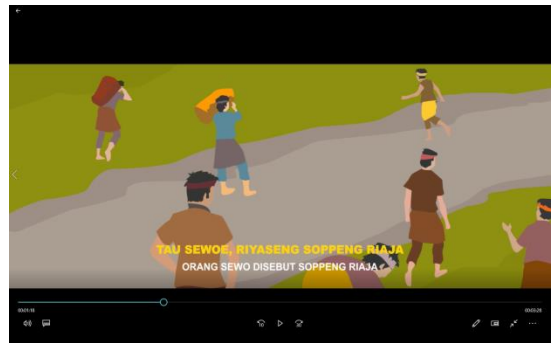
Durasi : 8 detik.  
 Aksi : masyarakat Sewo dan Gattareng meninggalkan daerahnya dan turun menetap di Soppeng.  
 Kamera : *longshot*

#### g. Scene 6



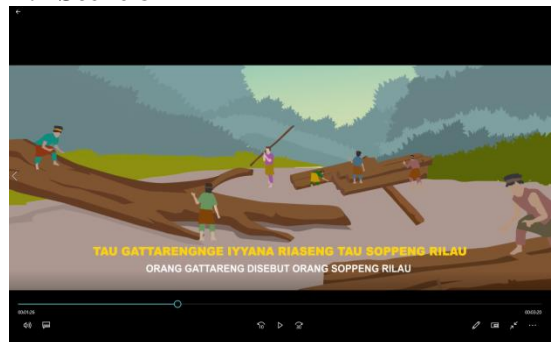
Durasi : 8 detik.  
 Aksi : masyarakat Sewo dan Gattareng meninggalkan daerahnya dan turun menetap di Soppeng.  
 Kamera : *mediumshot*

#### h. Scene 7



Durasi : 8 detik.  
 Aksi : aktivitas masyarakat Sewo yang menempati Soppeng bagian barat.  
 Kamera : *longshot*

#### i. Scene 8



Durasi : 8 detik.



Aksi : aktivitas masyarakat Gattareng yang menempati Soppeng bagian timur.

Kamera : *longshot*

#### j. Scene 9

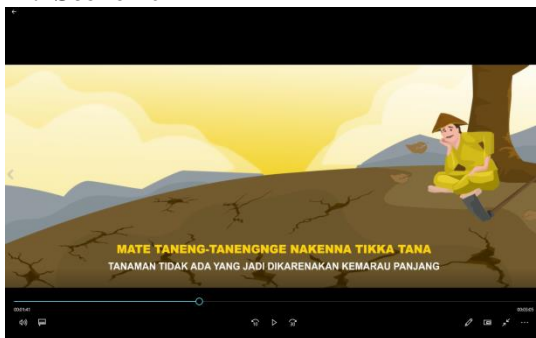


Durasi : 8 detik.

Aksi : seorang petani sedang berladang.

Kamera : *mediumshot*

#### k. Scene 10

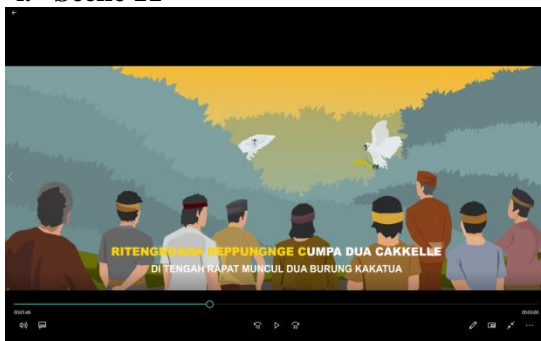


Durasi : 8 detik.

Aksi : kekeringan mengakibatkan gagal panen.

Kamera : *longshot*

#### l. Scene 11

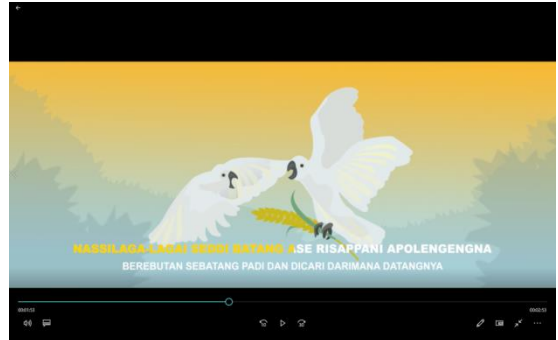


Durasi : 5 detik.

Aksi : ketika para tetua berkumpul untuk mufakat tiba-tiba muncul dua kakatua.

Kamera : *longshot*

#### m. Scene 12



Durasi : 7 detik.

Aksi : dua kakatua berebutan setangkai padi.

Kamera : *longshot*

#### n. Scene 13

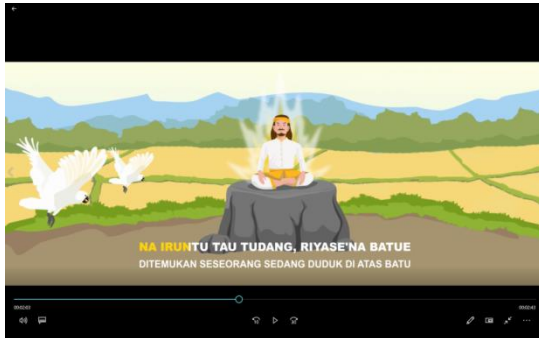


Durasi : 4 detik.

Aksi : salah seorang mengikuti kakatua untuk mencari dari mana datangnya.

Kamera : *long shot*

**o. Scene 14**



Durasi : 16 detik.  
Aksi : kakatua terbang menuju ke suatu tempat dimana seseorang duduk di atas batu yaitu *Latemmamala*.  
Kamera : *longshot*

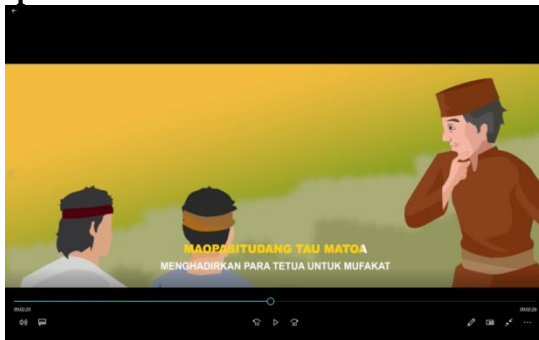
Kamera : *longshot*

**r. Scene 17**



Durasi : 8 detik.  
Aksi : suasana persawahan.  
Kamera : *mediumshot*

**p. Scene 15**



Durasi : 8 detik.  
Aksi : Arung Bila memprakarsai para tetua untuk mufakat.  
Kamera : *mediumshot*

**s. Scene 18**



Durasi : 8 detik.  
Aksi : suasana perjual belian beras.  
Kamera : *mediumshot*

**q. Scene 16**



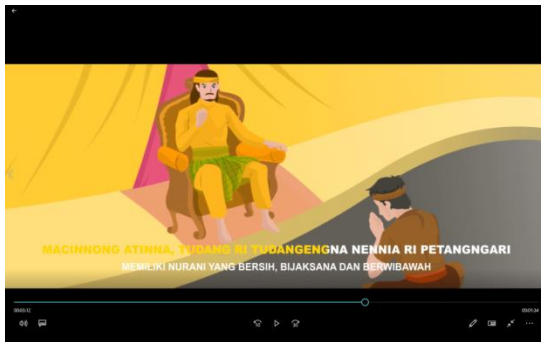
Durasi : 8 detik.  
Aksi : pelantikan *latemmamala* di *lamumpatue*.

**t. Scene 19**



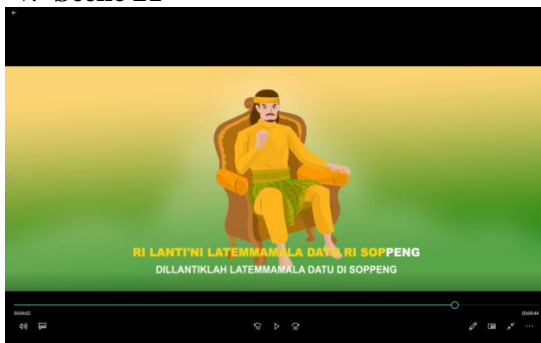
Durasi : 16 detik.  
Aksi : *Latemmamala* memantau aktivitas .  
Kamera : *mediumshot*

**u. Scene 20**



Durasi : 15 detik.  
Aksi : memperlihatkan *Latemmamala* sedang duduk dan dihormati oleh rakyat.  
Kamera : *mediumshot*

**v. Scene 21**



Durasi : 9 detik.  
Aksi : menampilkan *Latemmamala* sedang duduk dan berfikir.  
Kamera : *long shot*

**w. Scene 22**



Durasi : 7 detik.

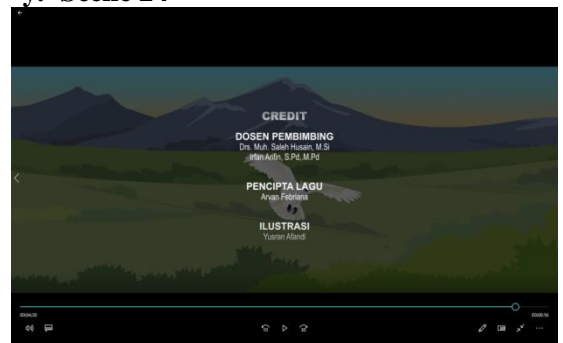
Aksi : suasana persawahan  
Kamera : *longshot*

**x. Scene 23**



Durasi : 13 detik.  
Aksi : seekor kakatua sedang terbang diatas persawahan yang nampak hijau.  
Kamera : *longshot*

**y. Scene 24**



Durasi : 17 detik.  
Aksi : *Credit*  
Kamera : *long shot*

## Media Pendukung

### a. Cover CD/DVD dan Label CD/DVD



Ukuran Cover CD/DVD : 26cm x 18,5cm  
Jenis material : kertas HVS 120gram  
Teknologi cetak : cetak biasa  
Ukuran label CD : lingkaran penuh 17cm, liagkaran tengah 1,5cm  
Jenis material : label

CD/DVD polyester  
Teknologi cetak : cetak biasa

### Media Promosi

#### a. X Banner

Perancangan X Banner menampilkan informasi ingkat atau pengenalan terkait visualisasi lagu *Cakkelle Nassabari*.



Skala 1 : 100  
Keterangan:  
Ukuran : 160cm x 60cm  
Jenis material : vynil  
Teknologi cetak : digital printing

#### b. T-shirt

Media pendukung berupa T-shirt akan digunakan sebagai media pengenalan sekaligus media promosi. Media ini didesain dengan menunjukkan logo *Cakkelle Nassabari*.



Ukuran : M dan L  
Jenis material : CatoonCombat 30s  
Teknologi cetak : sablon manual

**c. Gantungan kunci**

Media pendukung berupa gantungan kunci akan digunakan sebagai media pengenalan sekaligus media promosi. Media ini didesain dengan menunjukkan logo *Cakkelle Nassabari*.



Ukuran : 2,5cm x 5cm  
Jenis material : akrilik  
Teknologi cetak : cetakcutting

**d. Stiker**

Media pendukung berupa stiker akan digunakan sebagai media pengenalan sekaligus media promosi. Media ini didesain dengan menunjukkan logo *Cakkelle Nassabari* dengan hitam yang berbentuk persegi panjang.



Ukuran : 4cm x 6cm  
Jenis material : kertas bontak  
Teknologi cetak : digital printing

**SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan pembahasan pada hasil perancangan sesuai dengan judul perancangan visualisasi lagu *Cakkelle Nassabari* adalah kesimpulan yang akan ditarik yaitu dengan adanya media ini dapat memberi informasi dan makna dari lirik lagu *Cakkelle Nassabari*. Selain itu, dapat memberi informasi mengenai legenda atau kisah terdahulu kepada masyarakat Soppeng tentang asal mula kedatangan penduduk menetap di Soppeng dan mengalami 7 tahun kesusahan dalam kehidupannya sampai kemunculan dua burung kakatua yang menjadi penyebab ditemukannya seorang raja yang memberi perubahan struktur kehidupan masyarakat Soppeng, semua itu sudah terdapat di dalam isi lagu *Cakkelle Nassabari* yang memiliki arti penting bagi masyarakat Soppeng saat ini.

Terlepas dari keterbatasan yang dimiliki dalam proses perancangan visualisasi lagu *Cakkelle Nassabari* ditemukan beberapa kendala yakni dari beberapa literature yang ditemukan masih sangat kurang, khususnya mengenai karakter tokoh *Latemmamala*, pakaian dari tokoh *Latemmamala*, serta dengan adanya pandemic ini, sulit untuk mencari narasumber yang lebih tahu detail tentang karakter tokoh dalam lirik lagu *Cakkelle Nassabari*. Bagi peneliti selanjutnya agar mempermudah dalam perancangan ini sebaiknya mengumpulkan banyak *literature*

kisah lirik lagu *Cakkelle Nassabari*. Disarankan bagi peneliti selanjutnya jika pandemic sudah berakhir dapat menemukan narasumber yang tepat dan budayawan yang tahu detail tentang kisah lirik lagu *Cakkelle Nassabari*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Soekanto, S. (2007). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Sulistyaningsih, E. (2016). *Analisis Folklor Tipologi Cerita Laki-Laki Buruk Rupa*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.

Al-Khair, U. (2016, Agustus). *Bugiswarta.com*. Retrieved from [www.bugiswarta.com](http://www.bugiswarta.com):  
<http://www.bugiswarta.com/2016/08/video-pengenalan-kisah-cakkelle-melalui.html>