

# ***The Illustration Book Design of Pemali (Kapalli') Culture in Selayar*** **Perancangan Buku Ilustrasi Budaya Pemali (Kapalli') di Selayar**

Nur Fitriani

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain  
trhyfitri04@gmail.com

Aswar

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar  
aswar\_saini@yahoo.co.id

Muhammad Saleh Husain

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar  
muhsalehhusain@gmail.com

## **Abstrak**

Perancangan ini bertujuan untuk memasyarakatkan kembali pemali (*kapalli'*) di kalangan generasi muda agar budaya tersebut tidak hilang di zaman modern. Penelitian yang dilakukan berupa penelitian survei dan penelitian deskripsi. Data didapat dari kepustakaan, observasi langsung dan wawancara pada generasi muda dan generasi terdahulu. Perancangan ini ditujukan untuk anak usia 12 sampai 15 tahun. Perancangan menggunakan aplikasi grafis pada komputer. Menggunakan konsep sakral dengan beberapa proses hingga mencapai final desain yaitu pengumpulan data, analisis, sketsa, digitalisasi, dan proses *layout*. Perancangan ini memadukan unsur budaya/adat dan nilai logis/ilmiah, sehingga sesuai dengan pola pikir anak dan generasi muda. Hasil akhir perancangan ini yaitu media cetak dalam bentuk buku ilustrasi. Perancangan ini dilengkapi dengan beberapa media pendukung promosi media utama berupa x-banner, gantungan kunci, stiker.

Kata Kunci: Buku Ilustrasi, Pemali (*Kapalli'*), Budaya.

## **Abstract**

*This design aims to socialize pemali (kapalli ' ) among the younger generation so that culture is not lost in modern times. The research is conducted in the form of survey and description research. The data obtained from the literature, direct observation and interview to the young generations and previous generations. This design is intended for children aged 12 to 15 years. The design uses graphical application on computer. Using sacred concepts with several processes to reach the final design of data collection, analysis, sketching, digitizing, and layout process. This design combined cultural aspect and logical / scientific value, so that in accordance with the mindset of children and young people. The final result of this design is the printed media in the form of illustration book. This design is equipped with several media supporting the main media promotion in the form of x-banner, keychain, sticker.*

*Keywords: Illustration Book, Pemali (Kapalli'), Culture.*

## **Pendahuluan**

### **1. Latar Belakang**

Pemali di Selayar disebut dengan *kapalli'*. Jika diartikan ke dalam Bahasa Indonesia, *kapalli'* sepadan dengan istilah pantangan atau larangan. *Kapalli'* mengandung pesan kultural dan memiliki fungsi kontrol terhadap tindakan individu. Pedoman-pedoman yang diwarisi masyarakat dari leluhurnya, jika dilanggar boleh jadi (dalam kepercayaan masyarakat Selayar) akan ada balasannya. Jika tidak terjadi secara langsung pada individu bersangkutan, maka akan terbukti pada anak atau keturunan yang akan mengalami nasib sesuai dengan pelanggaran yang telah diperbuat generasi sebelumnya.

Keyakinan kukuh masyarakat Selayar terhadap pesan kultural ini, lambat laun memudar disebabkan oleh pengaruh modernisasi dan globalisasi yang telah menjalar di bumi Selayar. Golongan tua menyampaikan pesan *kapalli'* tersebut hanya jika melihat generasi muda melakukan pelanggaran-pelanggaran yang sifatnya bertentangan dengan budaya itu. Tak ada temu pandang dengan para generasi muda untuk membahas *kapalli'* menyebabkan generasi muda banyak yang mengacuhkan budaya yang satu ini. Tidak adanya gerakan dari masyarakat pendahulu itu semakin meningkatkan "kebutaan" generasi penerus akan budaya *kapalli'*, padahal generasi mudalah yang seharusnya menjadi tombak dan pemegang peranan pelestarian budaya. Di samping itu, sangat kurangnya referensitertulis yang menunjang menjadi kendala tersendiri dalam memasyarakatkan budaya *kapalli'*.

*Kapalli'* menyebar dalam kelompok masyarakat melalui mulut ke mulut. Artinya *kapalli'* hanya

beredar secara lisan. Referensi tertulis yang ada pun hanyalah berbentuk karya tulis ilmiah. Dengan besarnya pengaruh globalisasi yang membuat generasi muda Selayar tak lagi mempercayai warisan leluhurnya tersebut, maka media pengenalan *kapalli'* melalui lisan dan karya tulis ilmiah tak lagi dapat mengatasi dampak globalisasi yang meliputi para generasi muda. Dalam kekosongan inilah, penulis tertarik merancang media pengenalan yang lain. Perancangan media ini bertujuan untuk menyatukan pemahaman tentang budaya pemali dan situasi yang ada di masa sekarang. Perancangan media pengenalan tentang *kapalli'* ini dibuat agar pengenalan budaya *kapalli'* dapat lebih efektif dan mengena pada target utama pelestarian budaya ini. Dengan penggunaan media yang sesuai, maka generasi muda akan mampu memahami makna dari setiap pemali yang selama ini diutarakan oleh para generasi sebelumnya.

### **2. Tujuan Perancangan**

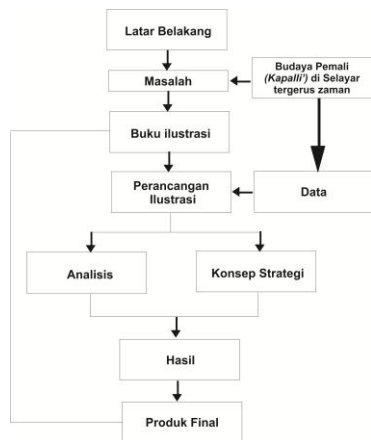
Adapun tujuan perancangan yang dimaksud yaitu ; (1) Melestarikan salah satu budaya Selayar dalam hal ini pemali (*kapalli'*); (2) Memasyarakatkan kembali budaya pemali(*kapalli'*) dengan penyajian yang berbeda yaitu dalam bentuk buku ilustrasi

### **3. Manfaat Perancangan**

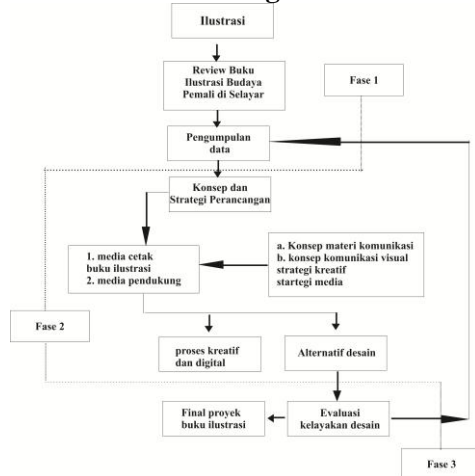
Adapun manfaat yang diharapkan dari perancangan buku ilustrasi ini yaitu sebagai berikut; (1) Sebagai media pengenalan kembali budaya pemali(*kapalli'*) sekaligus mematahkan argumen anak muda bahwa mempelajari budaya terkesan membosankan karena berbalutkan teori sehingga generasi muda tidak

akan “buta” lagi dengan budaya daerahnya yang satu ini, terkhusus generasi muda Selayar; (2) Penyajian sejarah dan budaya yang dilengkapi dengan gambar/ilustrasi akan menarik generasi muda untuk mengetahui isi buku yang dapat meningkatkan minat baca, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan memperluas wawasan mereka; (3) Berbekal pengetahuan tentang budayanya, maka sedikit banyak akan mempengaruhi sikap generasi muda dalam hidup bermasyarakat sehingga kelestarian budaya tetap terjaga di tengah gempuran globalisasi

#### 4. Skema Alur Berfikir



#### 5. Skema Perancangan



#### Kajian Literatur

Ilustrasi adalah gambar yang bertujuan untuk memperjelas maksud sebuah cerita. Gambar ilustrasi adalah gambar yang sifatnya menerangkan atau visualisasi dari suatu uraian, baik berupa berita, cerita, karangan atau naskah. Dengan kata lain, gambar ilustrasi adalah lukisan yang digunakan untuk menjelaskan suatu tulisan. Ilustrasi sangat membantu seseorang untuk lebih cepat memahami apa yang dimaksud dalam tulisan tersebut. Adapun unsur-unsur ilustrasi yaitu garis, bidang, tekstur, ruang, ukuran, warna, bentuk, gelap terang.

Terdapat berbagai macam corak gambar ilustrasi, diantaranya yaitu (1) realis, gambar dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, baik proporsi maupun anatomi dibuat sama menyerupai dengan objek yang di gambar; (2) karikatur, Gambar karikatur menampilkan objek seseorang dengan karakter yang aneh dan lucu dan biasanya mengandung kritikan dan sindiran; (3) Kartun, gambar yang berfungsi menghibur, karena berisikan humor; (4) gambar dekoratif, diwujudkan dengan cara menstiril atau mengubah bentuk yang ada di alam tanpa meninggalkan ciri khasnya.

Prinsip-prinsip yang digunakan dalam membuat gambar ilustrasi yaitu prinsip keseimbangan, irama, kesatuan, proporsi, prinsip titik fokus dan dominasi. Selanjutnya yang perlu diketahui yaitu teknik gambar ilustrasi, yang terdiri atas (1) Teknik *out line* adalah cara menggambar secara global, atau tidak detail dan hanya menggambar garis luarnya saja, sehingga terkesan datar, karena tidak ada pengaturan gelap terang. (2) Teknik arsir adalah cara menggambar dengan menggunakan arsir atau unsur

garis yang terputus-putus, yang digoreskan secara teratur dan berulang-ulang, garis-garis saling menumpuk, digunakan untuk mewujudkan efek gelap terang, volume, dan plastisitas. (3) Teknik blok adalah cara menggambar dengan memanfaatkan warna secara blok, tanpa menerapkan gradasi dan transisi sehingga terasa datar, bagian yang satu dengan yang lain pada suatu objek ditunjukkan dengan perbedaan warna. (4) Teknik *scrapper board* adalah cara menggambar dengan menggoreskan bentuk-bentuk garis yang arahnya mengikuti volume objek, garis-garis tidak saling menumpuk, tetapi dibuat saling sejajar, dan pada bagian yang gelap dibuat lebih rapat, sedang pada bagian yang terang garis dibuat agak renggang, sehingga dicapai plastisitas yang dikehendaki. (5) Teknik *dot* yaitu cara mewujudkan gambar dengan menyusun titik-titik sehingga membentuk suatu objek tertentu, kesan gelap dan terang ditentukan oleh jumlah titik dalam satu area, semakin banyak semakin kuat kesan gelap terang. (6) Teknik goresan kering (*dry brush*) adalah cara menggambar dengan memanfaatkan tinta atau cat yang sengaja dibuat agak kering, sehingga warna-warna ketika digoreskan tidak merata, efek ini juga digunakan untuk membuat tekstur, pada bagian yang terang digoreskan warna-warna terang, sedang pada bagian yang gelap digoreskan warna-warna yang tua dan berulang-ulang, sehingga tercapai plastisitas yang diinginkan. (7) Teknik *half tone* adalah cara menggambar dengan memanfaatkan efek transisi warna dari terang ke gelap, dengan menggunakan tinta atau cat yang dibuat agak encer, efek transisi warna tersebut digunakan untuk mencapai plastisitas yang

diinginkan. (8) Teknik siluet adalah cara menggambar dengan mewujudkan warna tunggal yang solid atau pekat, biasanya warna hitam tetapi tidak menutup kemungkinan menggunakan warna lain, gambar yang dihasilkan dengan teknik ini hanya berupa bentuk global dengan warna tunggal, objek seolah-olah diambil dari posisi yang berlawanan dengan arah datangnya sinar, sehingga terkesan seperti bayangan.

Fungsi ilustrasi menurut Sofyan Salam (1992: 6) yaitu untuk menyajikan penggambaran secara grafis dari suatu subyek. Ilustrasi sebagai gambaran pesan yang tak terbaca dan bisa mengurai cerita berupa gambar dan tulisan dalam bentuk grafis informasi yang memikat. Dengan ilustrasi, maka pesan menjadi lebih berkesan, karena pembaca lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata.

## **Pembahasan**

### **1. Konsep Desain**

Konsep desain pada perancangan buku ilustrasi ini adalah sakral dikarenakan materi dari buku ilustrasi ini adalah pemali (*kapalli'*) yang memiliki sisi mistik dan metafisik. Konsep sakral dipilih juga agar anak/remaja dapat memahami pemali (*kapalli'*) dari sisi yang berbeda dengan pemikiran mereka.

### **2. Konsep Komunikasi**

#### **2.1 Objek Komunikasi**

Objek/materi komunikasi dalam perancangan buku ilustrasi pemali (*kapalli'*) ini yaitu pemali-pemali yang masih berlaku di lingkungan masyarakat Selayar. Pemali-pemali yang diambil yaitu pemali yang termasuk dalam kategori pemali dan kaitannya dengan ilmu kesehatan, serta pemali dan kaitannya dengan ilmu etika/sopan

santun. Setiap pemali dilengkapi dengan penjelasan tentang akibat yang ditimbulkan jika pemali tersebut dilanggar (sanksi adat). Untuk penyesuaian dengan pola pikir anak/remaja yang sebagian besar tidak mempercayai pemali (*kapalli'*) lagi, maka pemali dan sanksi adat tadi disinergikan dengan penjelasan-penjelasan ilmiah/nilai logis yang terkandung dalam pemali-pemali tersebut.

## 2.2 Target Audience

Target *audience* perancangan buku ilustrasi budaya pemali (*kapalli'*) ini yaitu kalangan anak yang berumur 12 sampai 15 tahun baik pria maupun wanita yang sudah tidak peduli atau acuh tak acuh terhadap budaya pemali (*kapalli'*).

## 2.3 Strategi Komunikasi Visual

Secara komunikasi digunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Selayar. Penggunaan bahasa Selayar yaitu pada bagian judul jenis-jenis pemali namun tetap di sertai dengan terjemahan bahasa Indonesia.

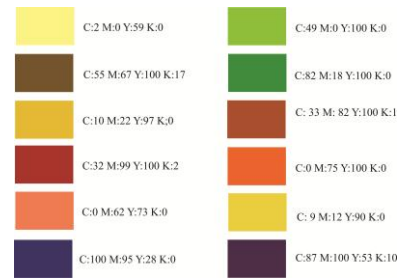
## 2.4 Konsep Visual

### a) Tipografi

- Font **28 days later** digunakan pada judul buku pada *cover* buku ilustrasi pemali ini
- Font **mesquite std** digunakan pada judul jenis-jenis pemali (*kapalli'*)
- Font **black chancery** digunakan pada penjelasan-penjelasan mengenai sanksi adat yang berlaku dan nilai-nilai logis dibali pemali-pemali tersebut

### b) Warna

Pallet warna yang digunakan



### c) Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan yaitu kartun semirealis dengan teknik vektor. Adapaun jenis *layout* yang digunakan yaitu *picture window layout* dimana jenis *layout* ini memberikan porsi yang besar untuk bidang gambar dengan sedikit materi/tulisan.

## 2.5 Konsep Kreatif

### a. Eksplorasi Sketsa

Sketsa- sketsa yang dibuat meliputi sketsa karakter, sketsa latar/*background* kemudian sketsa jenis pemali yang diangkat. Untuk sketsa karakter dibuatkan beberapa alternatif kemudian dipilih sketsa akhirnya.

### b. Digitalisasi

Setelah melakukan proses eksplorasi sketsa maka selanjutnya proses digitalisasi yang meliputi digitalisasi sketsa hitam putih, kemudian proses pewarnaan dan terakhir proses *layout*. Proses digitalisasi ini menggunakan dua aplikasi yaitu *corel draw* dan *adobe photoshop*.

## 2.6 Konsep Media

### a. Media Utama

Adapun media utama dari perancangan ini yaitu berbentuk media cetak, dalam hal ini buku ilustrasi.

## **b. Media Pendukung**

Berikut merupakan usulan media pendukung perancangan buku ilustrasi budaya pemali (*kapalli'*) ini yaitu x-banner yang dibuat dengan ukuran 60 cm x 160 cm, gantungan kunci yang terbuat dari plastic dengan ukuran 5 cm x 5 cm, dan stiker yang dibuat dengan kertas stiker dengan ukuran 5 cm x 5 cm.

## **Kesimpulan dan Saran**

### **1. Kesimpulan**

Pemali (*kapalli'*) adalah salah satu warisan budaya Selayar yang keberadaannya mulai tergerus zaman. Dengan semakin berkembangnya era modern, generasi muda yang seharusnya menjadi penerus pelestarian budaya terlihat acuh terhadap budaya yang satu ini. Penyebaran pemali (*kapalli'*) di Selayar sendiri didominasi hanya melalui lisan (mulut ke mulut). Terdapat juga karya tulis mengenai pemali (*kapalli'*) namun karya tulis yang berbalutkan teori tidak menarik generasi muda untuk lebih memahami tentang keberadaan pemali (*kapalli'*) dimana generasi muda sekarang yang memiliki minat baca yang kurang.

Dengan tujuan mengenalkan kembali pemali (*kapalli'*), maka perancangan buku ilustrasi budaya pemali (*kapalli'*) ini diharapkan mampu menarik perhatian target *audience* untuk melestarikan budaya di daerahnya. Melalui proses dan konsep desain yang telah diuraikan di bab-bab sebelumnya, maka hasil/produk dari perancangan buku ilustrasi ini dirancang sesuai pola pikir generasi muda masa kini. Dari proses-proses perancangan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan, yaitu:

1. Pemali (*kapalli'*) yang selama ini dianggap mitos oleh sebagian besar generasi muda mengandung unsur etika dan moral yang bisa dikatakan

efektif bagi pembentukan karakter masyarakat

2. Pemali (*kapalli'*) dalam penyebarannya hanya melalui lisan dan karya tulis yang tidak menarik perhatian target *audience* sehingga buku ilustrasi dapat menjadi media baru yang dekat dengan jiwa anak dan generasi muda
3. Tantangan dari generasi muda yang ingin mengetahui nilai logis dari pemali (*kapalli'*) yang selama ini dianggapnya tidak masuk akal menjadi daya tarik dalam buku ilustrasi ini.

### **2. Saran**

Penulis menyadari bahwa perancangan buku ilustrasi pemali (*kapalli'*) ini masih memiliki banyak keterbatasan dan kekurangan, baik dilihat dari segi data maupun prosesnya. Berdasar pada hal-hal yang telah dilalui penulis, maka penulis menyarankan sebagai berikut:

1. Bagi yang sedang melakukan riset atau perancangan, maka gunakanlah waktu seefektif mungkin walaupun waktu yang dimiliki terasa sempit/sedikit
2. Bagi adik-adik yang menjadi target sasaran perancangan buku ilustrasi ini, dengan penjelasan nilai logis/konsep ilmiah dalam buku tersebut, diharapkan lebih membuka diri dan berperan dalam pelestarian budayanya
3. Peran orang tua/golongan tua sangat dapat mempengaruhi pemikiran anak tentang pemali (*kapalli'*) sehingga diharapkan orang tua ikut andil dalam mengenalkan budaya pemali (*kapalli'*) di daerahnya melalui produk buku ilustrasi ini

### Daftar Pustaka

- Ahmadin, dan Jumadi. 2009. *Kapalli' Kearifan Lokal Orang Selayar*. Makassar: Rayhan Intermedia.
- Agussalim, A. M. 2009. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Makassar: Badan Penerbit FEIS UNM.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Ed 4. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hasan, Sandi Suwardi. 2011. *Pengantar Cultural Studies: Sejarah, Pendekatan Konseptual, dan Isu Menuju Studi Budaya Kapitalisme Lanjut*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Maran, Rafael Raga. 2007. *Manusia & Kebudayaan dalam Perspektif Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2013. *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- Sztompka, Piotr. 2011. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada.
- Widagdho, Djoko, et.al. 2008. *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Salam, Sofyan, et. al. 1992. *Buku Teks Apakah Ilustrasi itu?*. Makassar: Unpublish
- Subroto, Nabila Amanda. 2014. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni Rupa dan Desain No.1 "Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Pamali Sunda Seputar Kehamilan*. Bandung: Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB.
- Baskara, I Ketut. 2015. *Prinsip Desain Komunikasi Visual "Media Komunikasi Visual sebagai Sarana Kampanye Imunisasi Campak di Bali" (e-jurnal)*. Denpasar: Desain Komunikasi Visual ISI Denpasar.
- Nurchahya, Bagus. 2012. *Studi Semiotik Roland Barthes (e-jurnal)*. Bandung: Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung.
- Perdana, Heru Priba. 2015. *E-jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 3, Nomor 3 "Studi Analisis Semiotika Oleh Charles S. Pierce"*. Samarinda: Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik Universitas Mulawarman.
- Uniwati. 2014. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 20, Nomor 4, Desember 2014 "Perahu dalam Pamali Orang Bajo"*. Kendari: Kantor Bahasa Provinsi Sulawesi Tenggara.

### Akses Internet:

- Abdullah, Jakvar. 2015. *Pengertian Sejarah dan Pendidikan Islam*. (Online). ([www.kompasiana.com/jakvarabdullah/pengertian-sejarah-dan-pendidikan-islam](http://www.kompasiana.com/jakvarabdullah/pengertian-sejarah-dan-pendidikan-islam)). Akses 7 April 2017

- Andrew, Jonathan. 2015. *Pengertian Desain dan Model Grafis*. (Online). (<http://murasakiyou.blogspot.co.id/2015/11/pengertian-desain-dan-model-grafis.html>). Akses 9 April 2017
- Didin. 2016. *Pengertian Perancangan Menurut Ahli*. (Online). (<https://didinlubis.wordpress.com/2016/05/21/pengertian-perancangan-menurut-ahli/>). Akses 10 April 2017
- Darma, Gede Pulo. 2011. *Apa itu Desain Komunikasi Visual?*. (Online). (<https://designideasdkv1.wordpress.com/apa-itu-desain-komunikasi-visual/>). Akses 9 April 2017
- Gibeh. 2016. *Pengertian Ilustrasi*. (Online). (<http://gibeh.blogspot.co.id/2016/05/pengertian-ilustrasi.html>). Akses 5 Mei 2017
- Lasmawati, Eka. 2015. *Sejarah Tipografi dan Jenis Tipografi*. (Online). ([ekalasmawati.blogspot.com](http://ekalasmawati.blogspot.com)). Akses 12 April 2017
- Tanpa Nama. 2013. *Prinsip Desain*. (Online). (<http://www.psychologymania.com/2013/06/prinsip-prinsip-desain.html>). Akses 12 April 2017
- Tanpa Nama. 2016. *Macam-macam Ilustrasi*. (Online). (<http://materidesaingrafis.blogspot.co.id/2016/03/pengertian-ilustrasi-dan-macam-macam.html>). Akses 5 Mei 2017
- Tanpa Nama. 2014. *Pengertian Desain Menurut Para Ahli*. (Online). ([dilihatya.com/1230/pengertian-desain-menurut-para-ahli](http://dilihatya.com/1230/pengertian-desain-menurut-para-ahli)). Akses 24 April 2017
- Tia, Metha. 2014. *Ilustrasi*. (Online). ([http://methatiaa.blogspot.co.id/2014/05/a\\_4590.html](http://methatiaa.blogspot.co.id/2014/05/a_4590.html)). Akses 10 April 2017