

# **PENGENALAN TRADISI SAYYANG PATTUQDU INTRODUCTION TO SAYYANG PATTUQDU TRADITION**

**Herdianty ika yuningtyas, Dian Cahyadi, Irfan Arifin**

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

Ikayuning98@gmail.com

Diancahyadi171@gmail.com

mammiriart@gmail.com

## **ABSTRAK**

Perancangan ini bertujuan untuk merancang media informasi tradisi *Sayyang Pattuqdu* menggunakan bentuk visualisasi yang menarik yang mudah dipahami atau diterima oleh target audiens. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Hasil perancangan media informasi Pengenalan tradisi *Sayyang Pattuqdu* diimplementasikan dalam bentuk buku cetak sebagai media utama dan *Ebook* (buku digital) sebagai media pendukung. Disiapkan pula media promosi berdasarkan visual *branding* yang diterapkan untuk mempublikasikan hasil dari perancangan media informasi yaitu berupa poster dan *X-Banner*. Perancangan ini di dukung oleh data-data valid dari beberapa sumber dan kajian pustaka.

**Kata Kunci** : Ilustrasi Buku, Pengenalan Tradisi, *Sayyang Pattuqdu*, Media Informasi.

## **ABSTRACT**

*This design aims to style the normal information media of Sayyang Pattuqdu using a beautiful visualization form that's easily understood or accepted by the audience . the tactic utilized in this research is Research and Development or research and development to research , find, describe, and explain the standard or features of social influence that can't be explained, measured or described through a quantitative approach. The results of the planning of data media the introduction of the Sayyang Pattuqdu tradition is implemented within the sort of printed books because the main media and Ebooks (digital books) as supporting media. A promotional media supported visual branding is additionally prepared to publish the results of the planning of data media within the sort of posters and X-Banners. This design is supported by valid data from several sources and literature review.*

**Key word:** *Illustration Book, Tradition Introduction, Sayyang Pattuqdu, Information Media.*

## PENDAHULUAN

Tidak jauh berbeda dengan suku Bugis, suku Mandar juga terkenal dan memiliki ciri-ciri sebagai suku yang tangguh di laut. Tak heran, mayoritas kepala keluarga di suku Mandar adalah nelayan. Seperti suku-suku lainnya di Indonesia, suku Mandar memiliki budaya yang tidak kalah menarik, mulai dari tata cara pemerintahan, makanan, pakaian, perayaan hari besar, upacara adat yang sakral, dan berbagai tradisi lainnya.

Tradisi Suku Mandar yang sering dilakukan adalah tradisi yang berkaitan dengan agama Islam, tradisi yang dimaksud adalah *Sayyang Pattuqdu* (Kuda Menari), dimana tradisi tersebut dilaksanakan dalam rangkaian acara Maulid Nabi Muhammad SAW yang di laksanakan berdasarkan kepercayaan masyarakat dan bersifat tradisional atau turun temurun. Tradisi itu sendiri adalah cara berpikir dan hidup berkelompok yang berfungsi untuk memperkuat tatanan yang ada saat ini atau dengan kata lain untuk memperkuat konsep, gagasan yang telah dianut oleh masyarakat tertentu. Tradisi *Sayyang Pattuqdu* saat ini digelar dalam rangka memperingati Maulid Nabi Muhammad SAW yang diikuti puluhan peserta lainnya di setiap desa di Sulawesi Barat atau masyarakat suku Mandar. Kegiatan ini biasanya dilakukan secara masal di kampung suku Mandar, namun terkadang ada juga yang melakukannya di luar maulid Nabi sendiri, seperti pada pesta pernikahan dan penyambutan tamu besar.

*Sayyang Pattuqdu* juga sebagai sarana sosialisasi karena melibatkan warga masyarakat dalam usaha bersama untuk mencapai tujuan bersama. Selain itu, juga dapat meningkatkan dan memperkuat proses solidaritas. Tradisi ini mereka tetap lestarian dengan baik dan tidak ada yang tahu pasti kapan tradisi ini diadakan pertama kali. Tradisi ini diperkirakan dimulai ketika Islam menjadi agama resmi beberapa kerajaan di Mandar, diperkirakan abad ke XVI pada masa pemerintahan *Arajang Balanipa IV Daetta Tommuane Kakanna I Pattang* (cucu dari *I Manyambungi Raja I Kerajaan Balanipa*) yang dibawa oleh para penyebar dan penganjur

agama Islam seperti Raden Suryodilogo atau Guru Ga'de, Syaikh Abdul Mannan atau *Tosalama'* di Salabose, Syaikh Abd. Rahim Kamaluddin atau *Tosalama'* di Binuang, K.H. Muhammad Thahir Imam Lapeo, dan lain-lain (Suradi Yasil, 2004:88). Musim *Sayyang Pattuqdu* dimulai setelah 12 rabiul awal serta *Sayyang Pattuqdu* juga identik dengan penunggangnya, yaitu anak atau remaja yang baru khatam Al-Qur'an serta wanita dewasa yang duduk di bagian depan, mereka disebut *Tomessawe*.

Pertemuan budaya Mandar dengan ajaran Islam melahirkan tradisi-tradisi yang selanjutnya berkembang menjadi tradisi Islam dalam masyarakat Mandar. Pada awal perkembangannya, tradisi *messawe* dilakukan oleh para turunan dan keluarga bangsawan di *Pitu Ba'bana Binanga* (Tujuh Kerajaan di Pantai) dan *Pitu Ulunna Salu'* (Tujuh Kerajaan di Gunung) yang telah khatam Al-Qur'an. Perkembangan berikutnya, tradisi *Messawe* lebih populer dengan istilah *Sayyang Pattuqdu* (kuda menari) (Rahmat Suyanto, 2014:5).

Ada beberapa pergeseran yang dialami oleh tradisi *Sayyang Pattuqdu* yang pada awalnya hanya dilakukan oleh para kalangan bangsawan, namun sekarang telah dilaksanakan oleh berbagai kalangan dan awalnya seragam wanita yang duduk di atas kuda sangat sederhana dan boleh dikata tembus pandang dan tidak menutup aurat, namun seiring berjalannya waktu pakaian yang dikenakan mulai berubah khususnya yang duduk di depan, adalah *pasangang mamea* (baju adat mandar yang berwarna merah), serta ada juga yang menggunakan baju pengantin (dalam adat mandar), *baju pokko*, dan *pasangang* warna lain. Hiasan yang dulu digunakan untuk tradisi ini sangat sederhana, namun seiring berjalannya waktu hiasan yang digunakan kini cukup berlebihan, adapun anak yang khatam Al- qur'an menggunakan *padawara* yaitu pakaian yang umumnya digunakan seseorang yang baru menunaikan ibadah haji (Suradi Yasil, 2013:52).

Berdasarkan observasi, setiap maulid Nabi di rangkaian acara *Sayyang Pattuqdu* bagi anak-anak yang tamat mengaji dengan tujuan dapat memotivasi anak-anak lainnya

agar segera menyelesaikan bacaan Al-Qur'annya. Tradisi ini hanya disampaikan dari mulut ke mulut, atau bisa dikatakan tradisi ini diturunkan dari orang tua kepada anak-anaknya untuk memotivasi mereka agar segera menyelesaikan bacaan Al-Qur'annya dan mengikuti acara peringatan maulid Nabi. Namun di era globalisasi, anak-anak di Kota Majene hanya mengenal acara ini sebagai festival tahunan, tanpa mengetahui makna dan motivasi dari tradisi ini dan tidak lagi menerima cerita dari orang tuanya. Minimnya minat generasi muda saat ini terhadap budaya lokal dipandang mampu menghapus nilai-nilai tradisi dan budaya yang dibangun oleh masyarakat dan orang tua terdahulu.

Dari 80 anak usia 7-17 yang diminta untuk mengisi kuesioner yang diberikan. Hasilnya ada 44 orang responden yang menjawab mengenai makna dari tradisi *sayyang pattuqdu*, yang berumur 7- 12 tahun ada 9 anak tidak menjawab, dan 27 yang merespon tidak mengetahui makna dari tradisi *sayyang pattuqdu* dan yang lain mengemukakan pendapatnya mengenai makna yang mereka peroleh dari tradisi *sayyang pattuqdu*, sedangkan yang lain hanya mengenal tradisi tersebut adalah sebuah lomba sekolah yang diiringi alunan musik gendang dan rebana. Masalah yang menjadi kesenjangan lainnya yaitu seorang guru muatan lokal mengatakan bahwa sejak diberlakukannya Kurikulum 2013, siswa sudah tidak mendapat pelajaran Bahasa Daerah karena telah dihilangkan dari kurikulum. (Berdasarkan wawancara pada 5 Juli 2019) dan kurangnya ketersediaan buku mengenai tradisi *Sayyang Pattuqdu* yang membuat anak-anak di kota Majene semakin kurang wawasan untuk mengenal tradisi daerahnya. Minimnya media informasi untuk menyampaikan kepada anak pentingnya membudayakan dan melestarikan suatu tradisi membuat tradisi tersebut seolah kehilangan makna dan nilai-nilai membangun di dalamnya. Media buku sejarah tentang tradisi ini hanya tersedia di rumah-rumah baca para ilmuwan budaya, buku yang berkaitan dengan tradisi *Sayyang Pattuqdu* berbahasa kaku dan sukar dipahami membuatnya kurang diminati

oleh anak-anak usia 9-15 tahun di zaman modern ini.

Mencermati kondisi tersebut, Pengenalan tradisi *Sayyang Pattuqdu* akan dikaji karena tradisi tersebut merupakan tradisi khas suku mandar yang harus dijaga dan dilestarikan. Melestarikan budaya tradisi nenek moyang kepada anak-anak di kota Majene dalam bentuk visual yang diharapkan dapat meningkatkan minat baca anak-anak dan menambah pengetahuan mereka terhadap tradisi dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan. Metode penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kualitatif.

### Kajian Kepustakaan

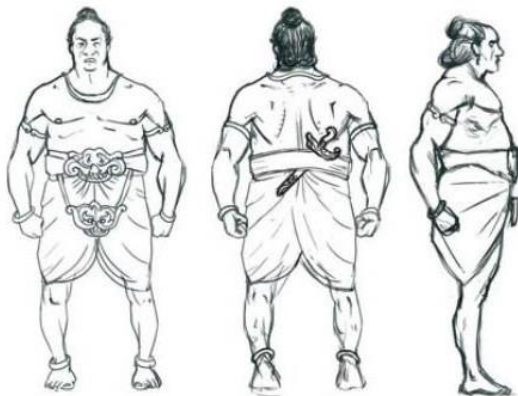
Pada tahap ini dilakukan studi kepustakaan terhadap berbagai referensi berdasarkan kata kunci perancangan yang akan dibuat, yaitu:

Tradisi *Sayyang Pattuqdu*, Ilustrasi, Cerita Rakyat, Artikel kearifan lokal, Teori warna, Teori tipografi, Serta teori mendukung lainnya.

#### a. Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Majapahit Gajah Mada

Salah satu cara agar cerita sejarah dapat disampaikan secara menarik adalah dengan merancang sebuah buku yang bertemakan sejarah dengan penyajian ilustrasi yang menarik. Objek penelitian ini dilakukan kepada seorang tokoh besar dari kerajaan Majapahit yaitu Gajah Mada beserta seluruh kisah yang ada padanya. Relevansi terhadap perancangan yang akan dilakukan dengan penelitian ini adalah dengan menggunakan model analisis data kualitatif, dengan mengutip

dari artikel berdasarkan studi literatur, yang bersumber dari pencarian referensi cetak, elektronik serta kunjungan ke Museum dan Pusat Informasi. Hasil perancangan buku ilustrasi ini tidak hanya mengejar fungsi dan estetika, tetapi juga apresiasi terhadap upaya pelestarian budaya dalam bentuk kreativitas dan pengayaan wacana tokoh Gajah Mada. Perancang buku ilustrasi ini menggunakan bentuk-bentuk ilustrasi dekoratif, kartun, dan ilustrasi imajiner, mengambil elemen patung sebagai pelengkap dan mengadopsi sudut pandang dramatis yang menggunakan berbagai variasi perspektif. (Nick Soedarso, 2014 :563-570).



Gambar 1. 1 Tokoh Gajah mada (Nick Soedarso, 2014)

#### b. Perancangan buku Pop-Up cerita rakyat Bledhug Kuwu

Perancangan ini bertujuan untuk menghadirkan objek wisata Bledhug Kuwu di desa Kuwu Kabupaten Grobogan dalam bentuk visual yang menarik dengan target kelompok anak muda usia 14 sampai 20 tahun. Penulisan cerita yang dibuat berisi semua informasi tentang gambar yang akan muncul dalam desain ilustrasi buku pop-up.

Metode penelitian menggunakan analisis data kualitatif dan pengumpulan data berdasarkan proses mengamati cerita rakyat Bledhug Kuwu, dari literatur buku objek wisata Bledhug Kuwu, dan wawancara tatap muka dengan pengelola objek wisata Bledhug Kuwu. Metode ini dirancang untuk

memudahkan mendapatkan informasi yang Anda butuhkan. Penggunaan teknik pop-up dimaksudkan untuk membuat ilustrasi dalam cerita bergambar menjadi lebih menarik, karena dapat mewakili representasi tiga dimensi dan elemen gerakan.

Terdapat beberapa ilustrasi yang salah satunya dibantu dengan gaya pop-up. Gambar-gambar yang digunakan penulis dalam membuat buku pop-up ini adalah penggambaran karakter manusia semi realistis dengan struktur tubuh asli manusia, namun diubah menjadi kartun yang lebih sederhana dan detail (Kusuma, A. d., 2013: 25-83).



Gambar 1. 2 Proses sketsa dan coloring (Aditya dewa kusuma, 2013)



Gambar 1. 3 Halaman buku pop-up (Aditya dewa kusuma, 2013)

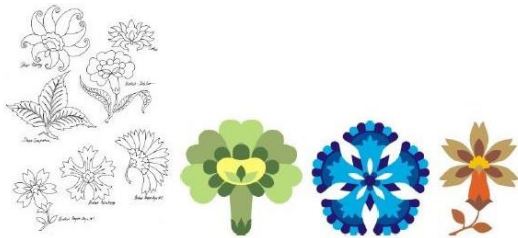
#### c. Perancangan *Game* Batik “Nitiki” Berteknologi *Multi-Touch Screen*

Perancangan *Game* Batik “NITIKI” merupakan permainan simulasi yang dikembangkan dengan metode partisipatif (berkaitan dengan partisipasi atau keterlibatan) yang meliputi emosi, indera (mata, telinga, sentuhan, naluri) dan aktivitas fisik pemain, yang merupakan faktor penting dalam Struktur gameplay adalah interaktivitas untuk pemain dan lingkungan.

Metode penelitian yang digunakan adalah

wawancara tatap muka dengan pembatik, observasi, melihat artikel dan buku. Metode ini dirancang untuk memudahkan mendapat informasi yang dibutuhkan.

Pengumpulan data pustaka atau citra berupa sketsa (karakter, ikon, objek utama, latar belakang, teks, logo, dll) dilakukan dengan mengumpulkan data citra kain batik tradisional berupa foto kain batik dari lima wilayah, diklasifikasikan, diurutkan menurut Gambar yang terdapat pada kain tersebut dan disesuaikan untuk mengidentifikasi gambar yang dibutuhkan dalam permainan NITIKI, yaitu benda berupa tumbuhan, bunga, sulur, hewan dan tata letak yang dapat dibuat menjadi bentuk baru dengan corak tradisional batik dan sesuai dengan konsep kelompok sasaran (Chandra Tresnadi, Irfansyah, dan Ary S. Prihatmanto, 2008 : 221-236).



Gambar 1. 4 Motif tumbuhan buket Dahlia-Pekalongan, sekar cempaka-solo, Buket Pager ayu-Pekalongan yang menjadi inspirasi dan distilir menjadi objek pada game NITIKI (Chandra Tresnadi, Irfansyah, dan Ary S. Prihatmanto, 2008).



Gambar 1. 5 Tampak simulasi cara bermain dan peletakan konsol game Batik "NITIKI" berteknologi *Multi-Touch screen* pada ruang publik.

### Analisa Target *Audiens*/Konsumen

Analisa target *audiens*/konsumen menggunakan teknik pengelompokan dengan karakteristik segmentasi, diantaranya:

#### Geografi

Masyarakat setempat maupun masyarakat dari luar Kabupaten Majene, Sulawesi Barat, Negara Republik Indonesia.

#### Demografi

Berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan  
Usia Indonesia yaitu mulai 7 hingga 12 tahun yang diharapkan telah mampu berpikir dengan baik dan dapat memaknai isi cerita, serta memiliki ketertarikan terhadap budaya dan tradisi. Diharapkan dapat meningkatkan minat baca anak usia, meningkatkan rasa cinta terhadap tradisi dan dapat menemukan makna dari tradisi yang diperkenalkan. Pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Universitas. Maupun yang tidak bersekolah atau masyarakat umum dapat menjadikan ini sebagai tambahan ilmu.

Beragama Islam, nonislam bahkan dapat membacanya untuk mengenal tradisi *Sayyang Pattuqdu*.

#### Psikografi

Didalam segmentasi psikografis, target *audiens* diidentifikasi berdasarkan karakteristik kepribadian dan sikapnya yang juga sebagai salah satu indikator penentu dalam target.

Kebutuhan : Pengetahuan tentang Tradisi *Sayyang Pattuqdu* di Sulawesi Barat.

Kepribadian : Rasa ingin tahu yang tinggi.

#### Behavioral

Dalam konteks target *audiens* berdasarkan tingkah laku, yang ditargetkan dalam pengenalan tradisi atau cerita rakyat ini adalah anak-anak yang gemar membaca buku cerita dan buku bergambar.

Fokus target *audiens* usia anak-anak yang bertempat tinggal di Kabupaten Majene usia 7 hingga 12 tahun yang memiliki ketertarikan terhadap tradisi dan budaya, dan yang telah mampu berpikir dengan baik dan dapat memaknai konteks yang akan dibuat.

Dari 80 responden semua memilih buku sebagai media informasi karena di anggap lebih mudah digunakan.

### **Positioning dan Diferensiasi**

Media informasi pengenalan Tradisi *Sayyang Pattuqdu* ini memiliki fleksibilitas terhadap target *audiens*, dimana para pengajar dan pelajar juga dapat menjadi sasaran karena media informasi pengenalan Tradisi *Sayyang Pattuqdu* bisa menjadi media edukatif, namun fokus target *audiens* tetap terhadap anak usia 9-15 tahun yang memiliki minat baca dan kepedulian terhadap tradisi dan budaya suku Mandar khususnya masyarakat Kota Majene.

Dari data yang diterima sebanyak 36 orang responden berumur dibawah 12 tahun yang menjawab tradisi *Sayyang Pattuqdu* gemar membaca buku cerita bergambar, 20 responden di atas 12 tahun menjawab gemar membaca buku pengetahuan disertai dengan sebuah gambar, dan 22 responden menjawab lebih tertarik dengan buku cerita bergambar yang bertemakan budaya, maka media yang di anggap cocok yaitu buku ilustrasi, buku cerita bergambar, komik, atau buku *pop-up*.

Oleh karena itu, visualisasi yang akan menampilkan Tradisi *Sayyang Pattuqdu* ini adalah gaya visualisasi digunakan menyesuaikan dengan kebutuhan target *audiensnya*.

### **Angket (Kuesioner)**

Pada teknik pengumpulan data ini, dibuatkan daftar pertanyaan (*questioners*) berbasis digital dan manual serta daftar wawancara yang disampaikan kepada anak usia 7-17 tahun di kecamatan Banggae, Kabupaten Majene pada tanggal 21- 22 Desember 2018.

### **Wawancara**

Teknik pengumpulan data wawancara yang dilakukan secara pribadi terhadap narasumber yaitu Bapak Tamrin S.Pd,M.Pd selaku Ketua taman baca dan museum Naskah *I Maggewilu* yang mengolah kampung literasi di desa Teppo pada tanggal 13 Agustus 2019 dengan bahasan seputar Tradisi *Messawe* atau

lebih populer dengan istilah *Sayyang Pattuqdu* (kuda menari). Dan dilanjutkan wawancara kepada bapak Muhammad Ridwan Alimuddin di Pambusuang selaku Ketua taman baca Nusa Pustaka pada tanggal 22 September 2019. Proses Tanya jawab yang dilakukan berkaitan dengan tradisi *Sayyang Pattuqdu* seperti :

- 1) Sejak kapan tradisi *Sayyang Pattuqdu* ini dilakukan ?
- 2) Tahapan apa saja yang harus dilakukan ketika akan mengikuti tradisi tersebut?
- 3) Berapa orang yang harus terlibat untuk proses menunggangi kuda dan di arak?
- 4) Bagaimana pakaian yang digunakan untuk tradisis *Sayyang Pattuqdu* ?
- 5) Kapan saja tradisi *Sayyang Pattuqdu* dilakukan dan siapa saja yang dapat mengikuti tradisi ini?



Gambar 1. 6 Muhammad Ridwan Alimuddin di Pambusuang selaku Ketua taman baca Nusa Pustaka (Sumber pribadi, 22 September 2019)

### **Dokumentasi**

Pengumpulan data melalui dokumentasi ini diambil langsung ketika acara festival tradisi *sayyang pattuqdu* dilaksanakan tanggal 11 November 2019 di Kabupaten Majene, Sulawesi Barat.



Gambar 1. 7 Pelaksanaan festival budaya Kota Majene Sulawesi Barat (Sumber Pribadi, 11 November 2019).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Konsep yang akan digunakan dalam perancangan kali ini diambil berdasarkan kutipan dari Prof. Sofyan Salam (2017 : 84) dalam bukunya bahwa anak-anak akan lebih mudah untuk menghayati adegan yang digambarkan karena mereka familiar dengan perilaku dan lingkungan yang digambarkan. Maka konsepnya akan bertema “Akrab/Familiar” dengan mempertimbangkan target *audiensnya* yaitu anak usia 9-15 tahun mengenalkan tradisi budaya dari Sulawesi Barat yaitu *Sayyang Pattuqdu*. Konsep perancangan ini bermaksud untuk menyampaikan sebuah materi menggunakan bantuan visual yang sering target *audiens* lihat seperti budaya, dan warna dalam tradisi *Sayyang Pattuqdu* ketika tradisi tersebut dilaksanakan. Materi pesan dan media yang digunakan mengarah kepada tujuan pencapaian informasi yang mudah diterima dan dipahami oleh target *audiens*. Media yang akan digunakan untuk pendekatan kepada target *audiens* adalah sebuah buku cerita bergambar sebagaimana data yang telah terkumpul sebelumnya bahwa yang dianggap akan menyampaikan informasi lebih baik adalah sebuah buku karena anak-anak di Sulawesi Barat lebih sering menggunakan buku untuk belajar di banding dengan sebuah *smartphone*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Kualitatif* dengan sedikit penyesuaian sesuai konteks penelitian yaitu metode yang

memfokuskan pada pemahaman fenomena sosial dari sudut pandang partisipan secara deskriptif. Teknik analisis data kualitatif yang digunakan dalam metode penelitian pengenalan tradisi *Sayyang Pattuqdu* yaitu dengan mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur dan bermakna.

### Materi Pesan

Dari perancangan visual ini akan lebih fokus pada tampilan yang terlihat menarik sehingga anak-anak atau target *audiens* lebih mudah paham dan menangkap makna yang disampaikan didalam buku. Materi pesan ini dibagi menjadi 3 yaitu materi awal, materi inti dan materi akhir. Cerita yang diangkat berdasarkan hasil wawancara dari narasumber dan beberapa buku mengenai tradisi, kemudian dibuat menjadi sebuah narasi yang disusun menjadi sebuah cerita.

### Materi Awal

Pada materi awal menjelaskan tentang budaya dan kebiasaan masyarakat suku mandar. Dalam materi awal memunculkan sebuah peta Sulawesi barat yang menceritakan mengenai Sulawesi barat, dan suku Mandar sebagai suku terbesar di Sulawesi barat. Di tampilan juga sebuah gambaran rumah adat sebagai pengenalan bentuk rumah adat Sulawesi barat.

### Materi Inti

Pada materi inti menjelaskan tentang tradisi *sayyang pattuqdu*, tradisi sebelum mengikuti *sayyang pattuqdu*, dan maulid Nabi S.A.W dan perbedaan tradisi dulu hingga zaman modern. Dalam materi ini akan dimunculkan gambar orang-orang yang di arak mengelilingi kampung maka latar tempatnya adalah jalanan dan penggambaran masyarakat yang ikut memeriahkan tradisi *sayyang pattuqdu* seperti pada umumnya.

**Materi Akhir**

Pada materi akhir ini target *audiens* akan diberikan informasi mengenai perbeda pakaian serta riasan yang dikenakan dulu dan sekarang, hingga ritual yang harus dilakukan seekor kuda untuk dapat diikuti sertakan dalam tradisi ini.

Sumber inspirasi yang dijadikan sebagai inspirasi awal berkaitan dengan Pengenalan tradisi *Sayyang Pattuqdu* seperti pelaksanaan tradisi *Sayyang Pattuqdu*, serta objek-objek pendukung lainnya.



Gambar 1. 8 Tomessawe (Sumber: Inam alhasan muslimin).



Gambar 1. 9 Sayyang Pattuqdu (Sumber: Inam alhasan muslimin)



Gambar 1. 10 Pakaian Adat (Sumber Internet)

Branding Visual yang akan digunakan dalam perancangan media pengenalan tradisi *Sayyang Pattuqdu* berupa informasi yang dapat menyampaikan makna dan

nilai budaya dari tradisi ini kepada target *audiens*. Strategi branding visual digunakan pada analisis branding untuk menampilkan ciri khas atau citra yang dalam bentuk cerita yang berkaitan dengan kebiasaan masyarakat yang bermula dari tradisi kalangan kerajaan hingga pengenalan agama Islam di suku Mandar. Penggambaran visual mengenai tradisi ini dibuat menggunakan gaya visual *semicartoon style* yang merupakan perpaduan gaya realis dan *cartoon* yang bebas digunakan untuk anak-anak, remaja maupun dewasa yang diharap dapat membantu *audiens* menangkap informasi yang di sampaikan.

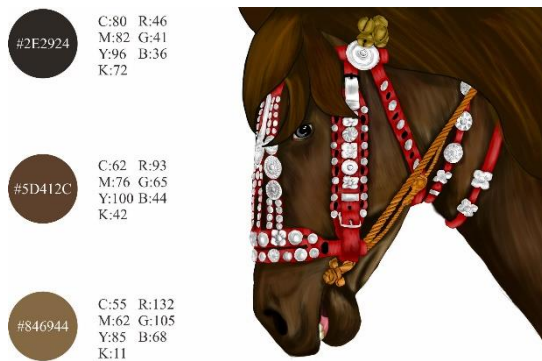
No.	Gaya Visual	Deskripsi
1.	<i>Cartoon Style</i>	Perwujudan hasil ungkapan perasaan dan pikiran seseorang yang sederhana, lucu dan ceria. Dapat digunakan untuk gambar pendukung buku anak, gambar kritikan atau sindiran pada sebuah Koran atau buku dan sebuah video animasi.
2.	<i>Semicartoon Style</i>	Visual yang dihasilkan merupakan perpaduan antara gaya realis dan kartun sehingga menghasilkan kreatifitas tanpa batas pada pembuatnya. Bebas digunakan untuk anak- anak, remaja, dan dewasa.
3.	<i>Realism Style</i>	Tampilan atau visual yang dihasilkan sangat natural atau seperti objek sesungguhnya, bebas digunakan untuk anak- anak, remaja, dan dewasa.

**Tabel 1. 1 Gaya visual**



Gambar 1. 11 Warna Kulit





Gambar 1. 12 Warna Kuda



Gambar 1. 13 Warna Pakaian adat

Penggunaan font dalam pembuatan media pengenalan tradisi *sayyang pattuqdu* dalam hal ini menggunakan font yang sering terlihat di Sulawesi Barat yaitu berjenis Font Sans Serif dan font serif yang mudah untuk dibaca. Berdasarkan analisis target *audiens* yang lebih menyukai hal-hal modern dan fresh, maka font yang dipilih adalah jenis huruf yang tidak monoton dan tidak terlihat kuno. Font yang dipilih adalah sebagai berikut:

1. Canted FX

Font Canted FX merupakan jenis huruf tebal yang mudah dibaca dan hanya memiliki jenis huruf kapital.

**A B C D E F G H I J K L M N O  
P Q R S T U V W X Y Z**

**A B C D E F G H I J K L M O P Q R  
S T U V W X Y Z**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , ? !**

2. Hallfmoon

Penampilan huruf Hallfmoon cukup terkesan sederhana, seperti huruf sans serif lainnya, hadir tanpa sirip huruf dengan sudut yang lancip dan cukup mudah untuk dibaca serta memiliki karakter dan jenis huruf yang lengkap.

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S  
T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u  
v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , ? !**

Pembahasan

Hasil perancangan media informasi Pengenalan tradisi *Sayyang Pattuqdu* diimplementasikan dalam bentuk buku cetak sebagai media utama karena dari hasil penelitian target audiens lebih banyak yang memilih buku sebagai media utama dengan fisik yang dapat disentuh dan *Ebook* (buku digital) sebagai media pendukung diharap dapat membantu target audiens membaca atau mengaksesnya dimanapun. Disiapkan pula media promosi berdasarkan visual *branding* yang diterapkan untuk mempublikasikan hasil dari perancangan media informasi yaitu berupa poster, *X-Banner*, *T-shirt*, dan *Totebag*.



Gambar 1. 14 Poster sebagai media promosi



Gambar 1. 15 T-shirt sebagai media promosi



Gambar 1. 16 X-Banner Sebagai Media Promosi



Gambar 1. 17 Totebag sebagai media promosi

Perancangan ini di dukung oleh data-data valid dari beberapa sumber dan kajian pustaka. Dalam perancangan Pengenalan tradisi *Sayyang Pattuqdu* telah dilakukan penelitian langsung dari beberapa narasumber mengenai masalah terkait tradisi *Sayyang Pattuqdu* sebelum memulai perancangan ilustrasi untuk mengilustrasikan materi isi

buku.

Media utama dalam perancangan media informasi ialah buku cetak dikarenakan buku dalam bentuk fisik tidak membuat mata cepat lelah dan tidak berpotensi menyebabkan kerusakan pada mata jika dibandingkan dengan buku elektronik. Namun buku fisik terbilang terbatas dan proses penyebaran informasi lebih sulit di jangkau maka melihat potensi perkembangan era digitalisasi yang dapat menunjang hasil perancangan media oleh karena itu telah disiapkan media pendukung dalam bentuk *Ebook* (buku digital) untuk menyebar luaskan hasil perancangan melalui teknologi digital.

Media utama pada pengenalan tradisi *Sayyang Pattuqdu* berupa buku ukuran 20 x 20 cm dengan material buku *Kingstruk* 150 gsm untuk bagian isi, *Kingstruk* 260 gsm untuk sampul dengan total halaman sebanyak 50. Berikut hasil pengenalan tradisi *Sayyang Pattuqdu* dalam bentuk buku.



Gambar 1. 18 Media Utama Buku

## SIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Produk utama yang di rancang adalah media informasi berupa sebuah buku pengenalan tradisi *Sayyang pattuqdu* yang bertujuan untuk memperkenalkan kembali budaya dan kebiasaan masyarakat suku Mandar menggunakan bentuk visualisasi yang menarik dan mudah dipahami atau diterima oleh target audiens.

Dalam perancangan ini konsep yang di pilih berdasarkan kutipan dari Prof. Sofyan salam dalam bukunya bahwa “Anak-anak akan lebih mudah untuk menghayati adegan

yang digambarkan karena mereka familiar dengan perilaku dan lingkungan yang digambarkan”. Maka konsepnya bertema “Akrab/Familiar” dengan mempertimbangkan target *audiensnya* yaitu anak usia 9-15 tahun mengenalkan tradisi budaya dari Sulawesi Barat yaitu *Sayyang Pattuqdu*. Pengemasan media informasi mengenai tradisi *Sayyang pattuqdu* dalam visualisasi yang berbeda ini dilakukan karena kurangnya media informasi mengenai tradisi tersebut, dan umur buku yang cukup tua dengan bahasa yang kaku sehingga sukar dipahami membuat buku-buku tersebut kurang diminati oleh target *audiens* yang berusia 9 hingga 15 tahun.

### Saran

Dari hasil perancangan ini dapat di sarankan beberapa hal, yakni sebagai berikut: Sebagai referensi karya sastra bagi mahasiswa yang ingin merancang skripsi khususnya dalam perancangan media informasi untuk analisis materi, proses pembuatan ilustrasi.

Upaya peningkatan apresiasi mahasiswa terhadap disiplin ilmu lain khususnya terhadap media pengenalan tradisi *Sayyang Pattuqdu* dan sebagainya. Tugas akhir ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dan dikembangkan lebih lanjut dalam perancangan media informasi lainnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Chandra Tresnadi, I. A. (2008). *Perancangan game batik "Nitiki" berteknologi multi-touch screen, Volume 2. No 3.*
- Kusuma, A. d. (2013). Skripsi Proyek akhir S1. *Perancangan Pop-up Cerita Rakyat Bledhug Kuwu, 25-83.*
- Salam, S. (2017). Seni Ilustrasi: Esensi-Sang Ilustrator-Lintasan-Penilaian.
- Soedarso, N. (2014). Visual Communication Design, School of Design. *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Majapahit Gajah Mada, Volume 5, No. 2, 563-570.*
- Suradi Yasil. (2004). *Ensiklopedi sejarah,*

*tokoh dan kebudayaan mandar, FSDKM dan LAPAR. Makassar*

Suyanto, R. (2014). Skripsi Proyek akhir S1. *Tradisi Sayyang pattu'du di Mandar (Studi kasus Desa Lapeo, Kec. Campalagian, Kab. Polewali Mandar), 5.*