

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK MEMPERKENALKAN NILAI-NILAI DARI KISAH SAWERIGADING BAGI REMAJA DI SULAWESI

DESIGNING CHARACTER DESIGNS TO INTRODUCE VALUES FROM SAWERIGADING FOKLORE FOR TEENAGERS IN SULAWESI

Zulkifli Yusuf¹, Dimas Krisna Aditya, S.IP, M.Sn²,

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi No. 1, Dayeuhkolot, Bandung

Email : zulkifliyusuf31@gmail.com¹, ² deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Kisah cerita rakyat Sawerigading merupakan sumber sejarah lokal yang ada di daerah-daerah Sulawesi dan di dalam kisah Sawerigading terdapat nilai-nilai positif yang sangat relevan di tengah kehidupan masyarakat diantaranya nilai kebersatuan, nilai religius, nilai etis, dan nilai estetis. Melihat perilaku budi pekerti remaja saat ini banyak yang bertentangan dengan nilai-nilai positif tersebut yang artinya remaja tidak mengetahui nilai-nilai positif yang terdapat dalam kisah Sawerigading yang seharusnya dapat di jadikan sebagai contoh berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya media yang menarik sehingga remaja kurang tertarik mengenal Sawerigading. Dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur dan dianalisis menggunakan teori desain komunikasi visual, psikologi, dan budi pekerti maka penelitian ini menemukan bahwa melalui perancangan media dapat menarik animo remaja untuk lebih mengenal cerita Sawerigading maka dibuatlah perancangan buku desain karakter yang diharapkan dapat menarik minat remaja untuk mengenal Sawerigading agar nilai-nilai positif dari kisah Sawerigading dapat dijadikan contoh berperilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Sawerigading, Cerita Rakyat, Desain Karakter, Budi Pekerti, Sulawesi

ABSTRACT

The story of the Sawerigading folklore is one of the local history that exists in the areas of Sulawesi and in the Sawerigading story there are very important values in the people's lives such as the values of unity, religious values, ethical values, and aesthetic values. Seeing the behavior of adolescent minds today many are contrary to the positive values that means teenagers do not know the positive values contained in the story of Sawerigading that should be made as an example behave in everyday life. This can happen because of the lack of interesting media from teenagers who are less interested in Sawerigading. By using qualitative method, observation, interview, questionnaire, and literature study and analysis using visual communication design theory, psychology, and character of research done through visual media that can attract attention to learn more about Sawerigading story then made a character book design can attract teenagers to know Sawerigading so that the positive values of Sawerigading story can be a good example of behavior in everyday life.

Keywords: Sawerigading, Folklore, Character Design, Character, Sulawesi

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita Rakyat merupakan cerita yang tercipta dari masyarakat lalu kemudian cerita tersebut secara turun temurun diceritakan dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau. Cerita rakyat juga biasanya menjadi ciri khas suatu daerah di Indonesia yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam sesuai dengan kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing daerah. Umumnya tokoh yang dimunculkan dalam cerita

rakyat diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia, dan dewa. Ada beberapa hal yang dapat dipelajari dari cerita rakyat, salah satunya pendidikan moral dan budi pekerti bagi pembacanya.

Sawerigading merupakan cerita rakyat dari salah satu naskah terpanjang di dunia yang berjudul Sureq Galigo atau lebih dikenal dengan sebutan naskah i la galigo yang berasal dari Kerajaan Luwu, Sulawesi Selatan. Kerajaan Luwu saat ini

dikenal dengan nama Kabupaten Luwu, dimana ibukotanya bertepatan di kota Belopa. Kisah Sawerigading menceritakan seorang saudara kembar yang dibesarkan terpisah kemudian bertemu yang akhirnya saling mencintai dan berniat menikah namun hal tersebut bertentangan dengan adat dari Kerajaan Luwu. Dan sebagai solusi Sawerigading berlayar ke Negeri Cina untuk melamar sepupu yang mirip dengan saudara kembarnya. Dalam cerita Sawerigading terdapat beberapa tokoh penting diantaranya, Sawerigading (Putra Raja Luwu), Bataralatuq (Ayah Sawerigading/Raja Luwu), Tenriabeng (Saudara kembar Sawerigading), dan We Cudai (Sepupu Sawerigading & Tenriabeng).

Kisah Sawerigading merupakan sumber sejarah lokal yang ada di daerah-daerah Sulawesi dan di dalam kisah Sawerigading terdapat nilai-nilai positif yang sangat relevan di tengah kehidupan masyarakat diantaranya nilai kebersatuan, Nilai Etika, Nilai Ekologis. Saat ini banyak perilaku remaja yang tidak sesuai dengan nilai-nilai positif yang terdapat dalam kisah Sawerigading seperti membangkakan kepada orang tua dan guru, tidak menjaga dan merusak lingkungan dan lain sebagainya. Maka dari itu remaja perlu dikenali nilai-nilai positif yang terdapat dalam kisah Sawerigading sehingga dapat dijadikan pedoman dalam berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari.

Hal inilah yang menarik untuk dijadikan objek penelitian, yang nantinya diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai Kisah Perjalanan Sawerigading dengan media yang menarik dan disukai remaja sehingga nilai-nilai positif yang terkandung dalam kisah Sawerigading dapat tercermin dalam budi perkerti generasi muda.

1.2 Tujuan

Tujuan umum perancangan ini adalah untuk menarik animo remaja mengenal kisah Sawerigading dan nilai-nilai utama yang terkandung di dalam cerita.

Tujuan khusus perancangan ini adalah:

- Merancang media dari cerita rakyat Sawerigading untuk remaja.
- Memperkenalkan kisah perjalanan Sawerigading terhadap remaja dengan media promosi yang tepat.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil identifikasi masalahnya, yang dimana menjadi dasar dari perancangan.

Adapun identifikasi masalah yang diperoleh sebagai berikut:

- Kisah Sawerigading kurang populer di masyarakat Sulawesi karena kurangnya animo anak-anak dan remaja untuk mengenal kisah Sawerigading karena keterbatasan media hanya berupa buku teks yang kurang menarik dan membosankan.
- Kenakalan remaja saat ini di Sulawesi bisa dikatakan bertentangan dengan nilai-nilai positif yang terdapat dalam kisah Sawerigading.

1.4 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Pengumpulan data diperoleh dari melakukan wawancara dan pembagian kuesioner kepada siswa SD dan SMP yang berusia 12-16 tahun di daerah Kabupaten Luwu yang menjadi pusat lokasi dari cerita rakyat Sawerigading. Analisis data menggunakan analisis SWOT terhadap proyek sejenis yang telah dibuat.

2. DASAR TEORI PERANCANGAN

2.1 Teori Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual mempelajari konsep komunikasi kreatif yang diterapkan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah beberapa elemen desain grafis menjadi satu kesatuan yang terdiri dari ilustrasi, huruf, warna, komposisi dan layout dalam menyampaikan pesan visual kepada target. Menurut Sumbo Tinarbuko, desain komunikasi visual di mengerti sebagai alternatif dalam upaya pencarian solusi suatu masalah komunikasi untuk menciptakan suatu produk (desain) yang terbaru dari yang pernah ada sebelumnya (Tinarbuko, 1998:66).

2.2 Teori Desain Karakter

Menurut Pratama Rangga (2013:5) Desain karakter merupakan salah satu bentuk ilustrasi yang menggambarkan sifat, fisik, profesi, dan ekspresi dalam bentuk yang beraneka rupa baik itu dalam bentuk manusia, hewan, tumbuhan, ataupun benda-benda mati.

2.3 Teori Buku dan Teknologi Grafika

Buku merupakan sekumpulan lembaran yang berisi gambar atau tulisan yang disatukan dan dijilid pada salah satu sisinya. Buku desain karakter cerita rakyat merupakan contoh buku yang memberikan informasi mengenai kisah dan pesan tokoh dalam cerita rakyat dalam suatu daerah dan dapat menjadi hiburan kepada pembaca.

Grafika merupakan cara atau teknik penyampaian informasi melalui cetak penggandaan untuk disajikan kepada pembaca. Adapun karya yang biasa diwujudkan dalam teknologi grafika diantaranya buku, koran, majalah, perang, uang

kertas dan lain sebagainya.

2.3 Teori Psikologi

Woodworth dan Marquis (1957:30) mempelajari setiap aktivitas dari manusia adalah yang dimaksud dengan psikologi. Aktivitas yang dimaksud tidak hanya aktivitas seperti normal manusia seperti berbicara, tapi juga aktivitas yang berkaitan dengan perasaan emosi.

3. DATA DAN ANALISIS

3.1 Data

Instansi Pemberi Proyek



Gambar 1: Logo Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan (Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Lambang_Sulawesi_Selatan)

Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan menjadikan pendidikan di Sulawesi Selatan lebih mandiri dan berkualitas agar terwujudnya masyarakat yang beradab dalam membangun dan menjalani kehidupannya.

Data Produk



Gambar 2: Lukisan Sawerigading Karya Musly Anwar (Sumber: <https://wijasalawa.wordpress.com/tag/lukisan-sawerigading/>)

Sinopsis Lukisan:

- Kostum yang menggambarkan ciri khas luwu
- Sifat berani, jujur, teguh atas pendirian, dan cerdas menggambarkan sifat Sawerigading
- Mata sayu cocok dengan karakter tokoh Sawerigading yang merupakan seorang pangeran yang manja dan keras namun penyayang.
- Matanya menandakan kerinduan serta rasa

cintanya kepada kekasih hatinya.

- Lengan dan otot melambangkan keperkasaannya.

Kelahiran Sawerigading

Perkataan “luk” atau “luwuk” (bahasa bugis) berarti laut. Orang Luwuk berarti orang laut, orang yang berdiam diri ditepi pantai. Sawerigading berasal dari “Aleluwuk” (Tanah Luwuk). Dia putera Batara Lattuq, cucu Batara Guru. Menurut Mitologi orang Bugis, tertera dalam I La Galigo, terdapat dunia atas dan dunia bawah, sedangkan ditengah-tengahnya hampa, kosong, tiada berisi. Kedua dunia itu telah berpenghuni. Sebagai penguasa (Dunia Atas) ialah Patotok E, sedangkan penguasa Pertiwi (Dunia bawah) ialah Guru ri Elleng. Antara keduanya adalah saling ipar karena Patotok E dengan Datu Palinge Mutia Unru, saudara perempuan Guru ri Selleng, sedangkan Guru ri Selleng kawin dengan Sinauk Toijang, saudara perempuan Patotok E. Mereka bersepakat untuk mengisi daerah kosong antara kedua dunia itu. Penguasa langit mengurus puteranya bernama Batara Guru, La Togek Langik turun ke bumi (Dunia Tengah) dan menginjakkan kakinya di Luwuk (Sulsel), sedangkan Guru ri Selleng memundulkan puterinya yang bernama We Nyilik Timok dari Pertiwi (Dunia Bawah). Batara Guru kawin dengan We Nyilik Timok, yang menyebabkan lahirnya putera yang bernama Batara Lattuq, yang kelak kawin dengan We Opu Senggeng, puteri dari Masyrik (Tompoktikka). Dari perkawinan tersebut lahirlah anak kembar emas, seorang laki-laki yang diberi nama “Sawerigading” dan seorang perempuan yang dinamai “We Tenriabeng”.

Sawerigading ingin kawin dengan We Tenriabeng

Pada saat melaksanakan upacara kelahiran anaknya, anak kembar itu dibuatkan masing-masing mahligai yang letaknya berjauhan karena menurut ramalan ayah batara guru kelak kedua anak kembar itu akan saling jatuh cinta dan menikah dan itu melanggar adat luwu.

Pada suatu hari setelah keduanya dewasa diadakan pesta “menginjak tanah”, Mereka berjumpa di dalam istana ayahandanya. Disebabkan karena kecantikan We Tenriabeng, Sawerigading terpicat dengan saudaranya itu dan hendak mengawininya. Tetapi maksud itu dicegah oleh baginda Batara Lattuq seraya menyatakan bahwa, We Tenriabeng itu adalah saudaranya sendiri yang selama ini tidak pernah dilihatnya karena berpisah jauh di tempat kediamannya. Mendapat keterangan ayahandanya itu Sawerigading bersedih dan kecewa, ia selalu termenung saja. Untuk menyenangkan hatinya yang sedih itu dibujuklah oleh saudaranya dan oleh ayahnya, supaya ia berlayar ke Cina dan

kawin dengan We Cudai saudara sepupunya yang mirip dengan Tenriabeng. We Cudai sebaya dengan We Tenriabeng mereka sangat mirip mulai dari panjang rambut dan ukuran tubuh. We Tenriabeng berkulit warna putih kuning sedangkan We Cudai berwarna putih. Saat itu We Tenriabeng memberikan berbagai barang perhiasan berupa gelang, cincin, demikian juga kuku dan rambutnya untuk dijadikan pengukur kelak bila berjumpa dengan We Cudai. Dia memberikan petunjuk-petunjuk bagaimana sikap dan bertingkah laku dengan We Cudai. Dia menjamin bahwa segala hadiahnya akan cocok dengan We Cudai atau akan sama dengan kepunyaan We Cudai. Bila semua barang yang diberikan tidak cocok We tenriabeng siap untuk menikah dengan Sawerigading. Dan Sawerigading pun setuju dan akan pergi ke negeri Cina untuk membuktikan apakah We Cudai benar-benar mirip dengan We Tenriabeng serta dia bersumpah jika menikah dengan We Cudai dia tidak akan kembali dan menginjakkan kaki di tanah kerajaan Luwu lagi.

Sawerigading berlayar ke negeri Cina

Sebelum Sawerigading berangkat ke Cina Ayahanda menyuruh Sawerigading untuk pergi ke hulu sungai saddan untuk menebang pohon welerenge raksasa untuk dibuatkan kapal. Tapi karena masih memiliki rasa kecewa Sawerigading kesulitan dan tidak bisa menebang pohon. We Tenriabeng yang dapat merasakan kesulitan saudaranya berniat ingin membantu Sawerigading dan pada saat malam bernagkatlah We Tenriabeng ke hulu sungai untuk menebang pohon. Dan ajaib We Tenriabeng berhasil menebang pohon dengan sekali tebas dan batang pohon sekejap menjadi sebuah kapal layar yang besar. Keesokan harinya Sawerigading terkejut karena pohon tersebut telah menjadi sebuah kapal besar dan segeralah ia bersiap untuk berangkat menuju negeri Cina.

Dalam pelayaran itu, tujuh kali Sawerigading berperang di laut lepas melawan para perompak. Dalam peperangan Sawerigading selalu menang karena dia memiliki kemampuan menghidupkan anak buahnya yang gugur selain itu Sawerigading memiliki penjaga kapal bernama Lagongkona yang memiliki kemampuan mengendalikan api dan dapat memadamkan api dengan air liurnya yang membuat armada Sawerigading tak terkalahkan. Setelah sampai ke negeri Cina Sawerigading menyamar menjadi pedagang untuk bisa masuk ke istana dan setelah berhasil masuk ke istana Sawerigading bertemu dengan raja dan We Cudai dan sebagai bukti kalau dia anak dari raja Luwu Sawerigading membuktikan benda-benda dari We Tenriabeng dan hasilnya cocok serta We Cudai juga benar sangat mirip dengan We Tenriabeng. Sawerigading akhirnya menikah dengan We Cudai dan memiliki anak bernama Laga Ligo. Laga Ligo

terlahir cerdas dan kuat seperti ayahnya.

Nilai-Nilai Utama

- Nilai Kebersatuan

Walaupun tokoh legendaris Sawerigading di kategorikan sebagai manusia yang berwatak keras dan sering berperang, namun rasa kasih sayang dan maaf masih menggores bekas perilakunya. Sawerigading luntur dari sumpahnya untuk tidak kembali lagi ke kampung halaman setelah di tolak cintanya oleh saudara kandungnya Tenriabeng, karena tidak sampai hati melihat istrinya We Cudai berdua dengan Lagaligo untuk berlayar dari Tanah Cina untuk menemui mertuanya. Kembalilah Sawerigading dari Tanah Leluhurnya Tanah tumpah Darahnya walaupun rasa kecewa yang masih menekan hatinya.

- Nilai Keperkasaan

Ide, sarana, dan keperkasaan merupakan komponen yang tak terpisahkan untuk merealisasikan suatu cita-cita. Semangat keperkasaan inilah yang melekat pada diri Sawerigading untuk mengunjungi setiap sudut pelabuhan, antara lain Bima, Sunda, Singaraja, Tanah Cina dan lain-lain. Perahu WrenrengngE yang digelar I Lattiwajo Anging laloe merupakan simbol keperkasaan kebaharian yang harus diteladani oleh generasi masa kini dan mendatang, mendarah dagingkan semangat dan kecintaan akan laut yang mendominasi nusantara ini.

- Nilai Religius

Tokoh Sawerigading yang sering dianggap setengah dewa, yang memiliki kekuatan supranatural, pernah mengakui dirinya sebagai anak sang pencipta, ternyata Sawerigading adalah manusia yang mengakui adanya Tuhan Tunggal pencipta yang harus disembah.

Setelah Sawerigading menikah dengan We Cudai di Tanah Cina, maka ia bersama dengan keluarganya berziarah dan mencari berkah Tuhan di Tanah Suci Mekkah/Baitullah. Juga setelah kembali dari Mekkah dan menetap di Tompo Tikka ia sempat menganjurkan kepada masyarakat untuk membangun tempat ibadah yang diberi nama MASIGI.

Sawerigading menganjurkan kepada cucunya pergi berziarah ke Mekkah untuk menyaksikan bekas kunjungannya di Tanah Suci. Fahaman yang meyakini bahwa MASIGI di Tompo Tikka sama halnya dengan menunaikan Haji di Baitullah merupakan fahaman yang keliru. Justru Sawerigading mengharapakan cucu-cucunya di kemudian hari datang berkunjung ke Tanah Suci

mekkah

- Nilai Etis

Sawerigading sebagai tokoh sentral, walaupun ia sebagai aktor yang banyak menentukan, namun tetap taat terhadap nilai-nilai adat istiadat yang disepakati. Ia sangat menjunjung tinggi Lembaga Institutional Masyarakat, ia rela dipisahkan dari adiknya Tenriabeng demi kemaslatan umum. Ia selalu mendengar nasehat ibunya, saudara kandungnya bahkan sepupunya Lapananrang dan orang-orang disekelilingnya.

- Nilai Estetis

Di dalam cerita Sawerigading, disamping menyenangkan burung, ayam, anjing, dan kuda juga mendambakan lingkungan yang indah dan harmonis, salah satu kesenangan Sawerigading adalah mengadakan penghijauan, dan menanam tumbuh-tumbuhan yang bermanfaat langsung bagi manusia, seperti pepaya.

Data Khalayak Sasaran

- Data Demografis

1. Remaja Awal: Usia 12-16 Tahun.
2. Tingkat pendidikan Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama.
3. Berjenis kelamin laki-laki atau perempuan.

- Data Psikografis

1. Tingkat Sosial: Bawah, Menengah, dan Atas
2. Aktivitas sehari-hari: suka membaca buku bacaan atau komik, bersosialisasi dengan teman atau orang sekitar, dan belajar.
3. Minat: Pengetahuan tentang budaya Indonesia yang dibuat atau diremake dan dijadikan media baru.

- Data Geografis

Khususnya untuk yang bertempat tinggal di wilayah Sulawesi Selatan, dan pada umumnya untuk yang berada di seluruh wilayah Sulawesi.

3.2 Analisis

Analisis SWOT yang akan digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Pietra (2005) dengan pin-poin sebagai berikut:

Strength (Kekuatan)

Kekuatan dari buku desain karakter cerita rakyat Sawerigading yang akan dirancang adalah sesuai dengan psikologis dan demografis target audience yang dituju merupakan kalangan yang menyukai buku desain karakter mengenai budaya Indonesia dan kalangan yang menyukai gaya manga atau anime.

Weakness (Kelemahan)

Kelemahan dari buku desain karakter cerita rakyat

Sawerigading yang akan dirancang adalah dalam mempromosikan kepada target audience yang telah ditentukan kemungkinan mengenai informasi adanya buku desain karakter Sawerigading tidak sampai ke beberapa target audience dikarenakan dalam melakukan promosi di sosial media ada kemungkinan hal yang dapat terjadi. Selain itu juga pengaruh psikologis tentang seberapa besar keingintahuan tentang cerita Rakyat Sawerigading itu sendiri.

Opportunity (Peluang)

Saat ini media buku desain karakter tentang cerita Sawerigading sangat jarang ditemukan terlebih lagi di daerah Sulawesi Selatan sendiri.

Threat (Ancaman)

Ancaman dari buku desain karakter Sawerigading yang akan di rancang adalah banyaknya cerita rakyat lain yang lebih dikenal misalnya maling kundang dan sangkuriang yang lebih dikenal target audience.

Berdasarkan data analisis dari data dapat disimpulkan bahwa cerita Sawerigading berasal dari Luwu Sulawesi Selatan, dan pada perancangan ini lokasi yang dipakai sebagai data dasar dibatasi merupakan data yang diperoleh dari studi pustaka, observasi, dan wawancara di wilayah Sulawesi Selatan tepatnya di Kota Belopa. Lalu untuk data studi karakter dan perancangan media cerita rakyat Sawerigading digunakan data tentang masyarakat suku bugis seperti pakaian dan aksesoris. Pengambilan analisis tersebut berdasarkan isi dari cerita rakyat Sawerigading dan disangkut pautkan dengan berbagai teori-teori yang berkaitan.

Untuk target audience adalah kalangan yang berusia 12-16 Tahun yang berasal dari semua kalangan dan mengeyam pendidikan sekolah dasar hingga menengah pertama. Pemilihan target audience berasal dari semua kalangan karena dalam perancangan media cerita rakyat Sawerigading akan dibuat dalam bentuk buku dan tidak akan ada media digital yang memerlukan alat bantuan berupa laptop, komputer, atau akses internet.

4. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

4.1 Kesimpulan: Konsep Perancangan

Konsep Pesan

Konsep pesan yang diambil yaitu "Ampe Madecengna (Nilai Moral/Sifat Baik) Sawerigading" yang menyampaikan nilai-nilai moral melalui desain karakter dari tokoh cerita rakyat Sawerigading kepada remaja khususnya di Sulawesi. Adapun pesan yang disampaikan tokoh

antara lain nilai-nilai kekerabatan, kekeluargaan, etis, dan ekologi. Saling membantu sesama anggota keluarga dan masyarakat serta peduli terhadap lingkungan.

Konsep Kreatif

Pemilihan gaya akan dipengaruhi oleh style anime atau manga karena dari hasil kuesioner gaya anime atau manga lebih populer di kalangan remaja. Gaya visual manga pada umumnya memiliki ciri-ciri dagu lancip, rambut runcing serta banyak lengkungan, mata yang cenderung dibuat lebih besar dan dimodifikasi dari bentuk mata manusia asli. Pada desain karakter ini gaya visual kartun diterapkan di bagian wajah karakter terutama dibagian bentuk mata dan komposisi wajah dengan harapan lebih menekankan ekspresi dari setiap karakter.

Untuk latar akan menggunakan tempat yang berhubungan dengan cerita rakyat Sawerigading yaitu di lingkungan rumah istana kerajaan luwu, hulu sungai saddan, laut serta kapal layar Sawerigading yang akan divisualisasikan dengan cara tracing atau painting. Untuk aksesoris yang dipakai adalah aksesoris yang berasal dari budaya Sulawesi dan China. Lalu pada buku desain karakter Sawerigading akan di sampaikan sifat-sifat baik yang dilakukan karakter dalam cerita tiap karakter untuk menyampaikan nilai-nilai positif kepada target audience.

Konsep Visual

Sifat Karakter

- Karakter Sawerigading: Gagah, keras, sopan, arif, optimis, suka membantu.
- Karakter Tenriabeng: Cantik, lemah lembut, penolong, sopan, patuh kepada orang tua, bijaksana.
- Karakter We Cudai: Cantik, lemah lembut, sopan.
- Karakter Bataralattug: Gagah, tegap, optimis, Arif dan bijaksana.
- Karakter Opu Sengngeng: Sederhana, lemah lembut, jujur
- Karakter Lagongkona: Sederhana, suka membantu.

Pakaian dan Aksesoris Karakter

Sawerigading:

Untuk bentuk pakaian dan aksesoris yang digunakan oleh karakter Sawerigading, digunakan referensi dari lukisan dan teater yang dibuat oleh Musly Anwar. Aksesoris yang digunakan biasa dipakai oleh pengantin di suku bugis dan luwu.



Gambar 3 : : Lukisan dan Teater Karya Musly Anwar (Sumber: <http://pariwisatapalopo.blogspot.com/2012/01/to-manurung-tanah-luwu.html>)

Tenri Abeng:

Untuk bentuk pakaian dan aksesoris Tenriabeng, digunakan referensi pakaian adat Sulawesi Selatan, sebuah busana yang biasa digunakan dalam berbagai kegiatan adat di daerah Sulawesi seperti pernikahan dan pertunjukan tari kipas.



Gambar 4 : : Pakaian adat Luwu Tari Kipas (Sumber: <http://andimuhammadarif.student.umm.ac.id/2016/10/07/budaya-daerah-etnik-bugis-makassar/>)

We Cudai:

Untuk bentuk pakaian dan aksesoris We Cudai, ketika di akurasi dengan kisah Sawerigading dari tahun 850 maka akan digunakan referensi dari pakaian adat china Hanfu dari masa Dinasti Tang (618-907).



Gambar 5: Pakaian adat Cina Hanfu Merah (Sumber: https://www.holoong.com/quju-curving-front-robe-cocoon-silk-brocade-women-hanfu-chinese-robe_5147.html)

Bataralatuq:

Untuk pakaian dan aksesoris raja bataralatuq akan menggunakan referensi dari baju adat dengan warna keemasan yang menandakan sifat orang yang dermawan dan bangsawan. Untuk senjata menggunakan keris Luwu La Kurissi.



Gambar 6: Pakaian adat Sulawesi Tenggara (sumber: <https://adatindonesia.com/pakaian-adat-sulawesi-tenggara/>)

Opu Senggeng:

Untuk pakaian dan aksesoris ratu oppu senggeng akan menggunakan referensi dari pakaian adat perempuan Sulawesi.



Gambar 7: Baju adat perempuan Sulawesi Barat (Sumber: <http://syamsmeksatehnik.blogspot.com/2011/11/sejarah-budaya-mandar-umumnya.html>)

Lagongkona:

Untuk pakaian Lagongkona akan menggunakan referensi dari pakaian Tari Gandrang Bulu yang merupakan tarian khas Makassar. Kostum ini dipilih karena sederhana sesuai dengan posisi Lagongkona sebagai pengemudi kapal layar Sawerigading.



Gambar 8: Para Penari Gandrang Bulu (Sumber: <https://ukssitb.wordpress.com/tag/penari-ukss/>)

4.2 Rekomendasi: Hasil Perancangan**Logo**

Gambar 9: Logo buku desain karakter (sumber: dok pribadi)

Logo bertuliskan nama Sawerigading dan tagline dengan bahasa daerah Luwu dengan gaya font dari aksara Lontara Bugis Makassar. Ampe Madecengna memiliki arti Nilai moral atau sifat yang baik sedangkan. Pemberian warna hijau dan kuning diambil dari arti nama Sawerigading yaitu Sawe berarti Menetas dan rigading artinya di atas bambu.

Visual Desain Karakter

Gambar 10: Perbandingan Tinggi Karakter (sumber: dok. Pribadi)

- Sawerigading lebih tinggi dari yang lain dan lebih pendek dari ayahnya.
- Tinggi Tenriabeng dan We Cudai sama sesuai cerita mereka memang banyak kemiripan.
- Opu Senggeng sedikit lebih tinggi dari Tenriabeng dan Lagongkona dan lebih pendek dari Raja dan Sawerigading.
- Raja lebih tinggi dari yang lain, beda tipis dengan Sawerigading

- Lagongkona lebih pendek dari yang lain namun dengan postur tubuh yang besar.

Layout



Gambar 11: Layout (Sumber: Dok. Pribadi)

Mock Up Buku Desain Karakter



Gambar 12: Mockup Cover dan Layout (Sumber: Dok. Pribadi)

Media Pendukung



Gambar 13: X-Banner (Sumber: Dok. Pribadi)



Gambar 14: : Pin dan Ganci (Sumber: Dok. Pribadi)

Daftar Pustaka

Sumber buku :

- [1] Anggraini Lia dan Kirana Nathalia, 1985, Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Bandung: NUANSA,
- [2] A.Rahman, Rahim, 1985, Nilai-Nilai Utama Kebudayaan Bugis, Ujung Pandang: Lembaga Penerbitan UNHAS.
- [3] Deny Novian.dkk, 2016, Kalatanda Jurnal Desain Grafis dan Media Kreatif, Bandung: PT. GRANESIA
- [4] Matulada.dkk, 1990, Sawerigading Folktales Sulawesi, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- [5] Marliani, Rosleny, 2016, Psikologi Perkembangan Anak & Remaja, Bandung: Pustaka Setia.

- [6] Pratama, Rangga, 2013, Understanding Character Design
- [7] Rakhmat Supriyono, 2010, Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta: ANDI
- [8] Sihombing, Danton, 2001, Tipografi dalam Desain Grafis, Jakarta: Pustaka Utama
- [9] Savitri Lusia, 2016, Teori-Teori Adaptasi Antar Budaya, Jakarta: S1 Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanegara
- [10] Tinarbuko, Sumbo, 2015, DEKAVE, Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- [11] Walgito, Bimo, 1980, Pengantar Psikologi Umum, Yogyakarta: ANDI.
- [12] Zuriyah, Nurul, 2007, Pendidikan Moral & Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan, Malang: Bumi Aksara.