

## PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PROSES PEMBUATAN LIPA SABBE SECARA TRADISIONAL

**Orizah Salfa Syafira , Nurabdiansyah, Irfan Kadir**

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

[orizah1998@gmail.com](mailto:orizah1998@gmail.com)

[nurabdiansyah@unm.ac.id](mailto:nurabdiansyah@unm.ac.id)

[irfanridh@unm.ac.id](mailto:irfanridh@unm.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk melestarikan sebuah budaya lokal di daerah Sengkang Kabupaten Wajo, Sulawesi Selatan. Proses menenun secara tradisional mulai punah di kalangan remaja, hal ini disebabkan dari berbagai faktor mulai dari berkembangnya teknologi yang menggantikan alat-alat tenun tradisional, kurangnya literasi dan media informasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi, remaja lokal yang mulai tidak mengetahui proses pembuatannya, hingga tidak adanya perhatian dari pihak-pihak terkait dalam bahan baku pembuatan lipa sabbe secara tradisional. Kemudian dalam mengolah data dan informasi di lapangan yang telah ditemukan maka penulis pun menggunakan tehnik analisa yaitu. Objek materi komunikasi dengan analisa naratif. Target audience dengan berdasarkan demografis, geografis, psikografis, maupun perilaku utama. Analisa kompetitor dan kebutuhan media dengan metode SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Treath*). Selain itu penelitian ini akan di batasi hanya pada proses pembuatan lipa Sabbe secara tradisional saja. Kemudian hasil dari analisa data akan diolah sehingga menjadi sebuah perancangan media informasi berbasis digital, yaitu motion grhaptic sebagai media utama, di sertai dengan media pendukung berupa *e-book* dan juga media promosi yang akan menunjang keberhasilan dari media dalam menyampaikan informasi kepada para remaja mengenai proses pembuatan lipa Sabbe secara tradisional dan dapat menjadi solusi dalam melestarikan budaya lokal yang sudah ada sejak zaman dahulu karena budaya menenun ini merupakan kebanggan bagi wanita bugis.

**Kata kunci** : Lipa sabbe, bugis, tradisional, informasi

### **Abstrack**

*This study aims to preserve a local culture in the Sengkang area, Wajo Regency, South Sulawesi. The traditional weaving process is starting to become extinct among teenagers, this is due to various factors ranging from the development of technology that replaces traditional looms, lack of literacy and information media in accordance with technological developments, local youth who are starting to not know the process of making it, until they don't know how to make it. there is attention from related parties in the traditional raw materials for making lipa sabbe. Then in processing data and information in the field that have been found, the authors also use analytical techniques, namely. The object of communication material with narrative analysis. Target audience based on demographic, geographic, psychographic, and main behavior. Analysis of competitors and media needs using the SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Treath) method. In addition, this research will be limited only to the traditional lipa Sabbe manufacturing process. Then the results of the data analysis will be processed so that it becomes a digital-based information media design, namely motion graphics as the main media, accompanied by supporting media in the form of e-books and also promotional media that will support the success of the media in conveying information to teenagers about the process. making lipa Sabbe traditionally and can be a solution in preserving local culture that has existed since ancient times because this weaving culture is the pride of Bugis women.*

**Keywords** : Lipa sabbe, bugis, traditional, information

## PENDAHULUAN

Di Kabupaten Wajo yang berada di Provinsi Sulawesi Selatan Indonesia, terdapat sebuah hasil warisan budaya yang masih eksis yaitu "*lipa sabbe*" yang merupakan industri rumah tangga yang bertumbuh kembang dan berevolusi secara masif yang menguasai hajat hidup sebagian besar masyarakat di Kabupaten Wajo. Pelras (1996) menuliskan bahwa keterampilan bertenun pada masyarakat Bugis sebagai sumber pendapatan keluarga sudah lama dikenal sejak dahulu. Menurut Djoemena (2000), pada zaman dahulu harkat dan martabat wanita dapat meningkat jika ia dapat menenun. Hal ini disebabkan karena pekerjaan tenun merupakan sebuah kebanggaan bagi para wanita zaman dahulu. (Suhendra, 2019:2-3). Bahkan sekitar tahun 1785, Forrest menulis: "Penduduk Sulawesi sangat terampil menenun kain, umumnya kain kapas bergaya kumbai yang mereka ekspor ke seluruh Nusantara. Kain-kain itu bermotif kotak-kotak merah bercampur biru. Mereka juga membuat sarung sutera (Bugis: tali bennang) indah, tempat menyelipkan badik. Keahlian dan keterampilan menenun merupakan warisan dari nenek moyang secara turun temurun. Hal ini sudah terjadi berulang-ulang hingga membentuk suatu pola. Untuk mendapatkan warisan seni menenun ini tentu saja harus melalui proses pembelajaran terlebih dahulu. Pewarisan ini umumnya dilakukan oleh seseorang yang mempunyai keahlian menenun kepada seseorang yang lain, baik secara formal atau pun nonformal. Secara formal pewarisan dapat dilakukan di sekolah atau lembaga pendidikan, sedangkan secara nonformal bisa dilakukan di mana saja, misalnya di dalam keluarga. Pewarisan keterampilan dalam keluarga sangat memungkinkan karena keluarga merupakan tempat sosialisasi berbagai hal, termasuk sosialisasi keterampilan seni menenun.

Adapun peralatan tenun yang pertama digunakan adalah alat tenun yang masih sederhana yakni alat tenun gedogan atau biasa disebut "Walida" yakni alat tenun yang cara menggerakkannya masih menggunakan

tenaga manusia. Namun, jenis alat tenun ini tidak diketahui secara pasti dari mana asalnya dan siapa pertama kali yang menggunakannya akan tetapi jenis alat tenun ini diperkirakan sudah ada di daerah Wajo sejak beberapa ratus tahun lalu, yakni sejak berdirinya Kerajaan Wajo sekitar tahun 1436 (Hamdat, 1995). Namun seiring perkembangan teknologi kegiatan menenun semakin berkembang, pascakemerdekaan Republik Indonesia dengan digunakannya Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM). Penggunaan Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM) berjumlah 227 orang dengan jumlah ATBM sebanyak 1.914 dan kapasitas produksi sekitar 1.589.000 meter kain pertahun, serta hanya satu orang pengusaha yang menggunakan Alat Tenun Mesin (ATM). Khusus untuk pemintal benang sebanyak 91 orang, sedangkan 301 kepala keluarga bergerak dibidang penanaman murbei dan pemeliharaan ulat sutera dengan produksi 4.250 kilogram benang pertahun (Badan Pusat Statistik Kabupaten Wajo, 2012). Bahkan menenun pun saat ini bisa dengan mesin, yang membuat orang tidak tertarik untuk belajar menenun, apalagi kaum muda yang telah dimanjakan dengan yang serba instan.

Dengan kehadiran alat-alat modern memberikan dampak positif dan negatif terhadap kebudayaan yang ada, dimana keterampilan menenun "*lipa sabbe*" pada perempuan di Kabupaten Wajo hanya dilakukan oleh kaum ibu-ibu, sedangkan generasi mudanya hanya sedikit yang mau meneruskan tradisi tersebut, hal ini berdasar pada hasil observasi yang dilakukan dengan mendapatkan hasil presentasi yang dimana hanya 70% kaum remaja dari hasil rata-rata data yang didapatkan yang tertarik untuk mengetahui proses pembuatan *lipa sabbe*. Tidak hanya itu dari hasil pembagian kuisioner, kaum remaja hanya 26,7% yang mengetahui proses pembuatan *lipa sabbe* dan pernah melihat secara langsung proses pembuatannya. Seperti yang diketahui proses pembuatan *lipa sabbe* secara tradisional harus melalui tahapan yang panjang mulai dari proses budidaya ulat sutera, persiapan sebelum menenun, hingga proses menenun dengan alat

tradisional hingga menghasilkan *lipa sabbe*. Pada dasarnya proses ini akan memakan waktu berbulan-bulan lamanya dimana kegiatan ini cenderung hanya dilakukan oleh kaum wanita.

Namun jika seluruh pihak ingin terus mengembangkan tradisi budaya yang sudah ada sejak jaman nenek moyang ini secara turun menurun dan menjadikan melalui media yang didukung dan sesuai dengan arus perkembangan zaman agar lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh generasi yang akan datang agar kebudayaan dari menenun *lipa sabbe* tidak punah.

Salah satu bentuk media perancangan yang memiliki tren di kalangan para remaja yaitu bentuk media pembelajaran yang tidak hanya dalam bentuk tekstual namun juga terdapat unsur visual berupa ilustrasi didalamnya yang tidak hanya berfungsi sebagai pemanis melainkan untuk menjelaskan materi tekstual tersebut secara visual dengan menggunakan ilustrasi. Hal ini dikarenakan ilustrasi memainkan peran dalam menentukan kejadian penting dalam periode waktu. Dalam skala yang lebih besar, ilustrasi telah merekam keberhasilan manusia dan menerjemahkannya dengan cara yang tidak bisa dilakukan sebelum adanya fotografi. Dengan menjadikan media informasi dalam bentuk Ilustrasi baik dalam bentuk digital maupun cetak diharapkan agar mampu memberikan manfaat dalam pelestarian budaya lokal dalam pembuatan *Lipa sabbe* di kalangan remaja dengan menggunakan alat tenun walida atau biasa disebut dengan alat tenun gedongan, media ini juga akan menjadi kajian literatur yang dapat diwariskan untuk generasi kedepannya.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media sarana komunikasi visual tentang proses pembuatan lipa sabbe yang selain estetis, juga dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi masa kini, agar mampu menarik minat dan perhatian remaja sebagai khalayak sasaran.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan mengumpulkan data dalam bentuk kajian literasi berupa proses menenun, hingga proses perancangan secara dkv (desain komunikasi visual), dan juga kajian literasi terkait. Kemudian pengumpulan data dalam bentuk observasi dan wawancara di Kabupaten Wajo yang berlokasi di dua desa yaitu, di Desa Walanga untuk melihat proses menenun lipa sabbe secara tradisional, dan di Desa Walannae untuk melihat proses budidaya ulat sutra.

Kemudia hasil dari pengumpulan data tersebut kemudian di Analisa, mulai dari. Analisa Objek komunikasi secara naratif. Target audience yang di bagi dalam bentuk kelompok berdasarkan demografis, geografis, psikografis, maupun perilaku utama. Analisa kompetitor dengan metode SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Treath). Dengan aspek yang disesuaikan dengan entitas permasalahan berupa skala jangkauan, tekonologi, ekonomi, social-budaya. Dan kebutuhan media dianalisa menggunakan metode SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Treath). Dengan aspek yang di analisis yaitu ukuran/format, ekonomi, teknologi, visualisasi, social-budaya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada perancangan media informasi mengenai proses pembuatan lipa sabbe dibutuhkan analisis materi komunikasi yang tepat agar isi pesannya dapat tersampaikan dan dipahami. Dalam pengolahan materi komunikasi teknik analisis yang digunakan yaitu dengan Teknik Analisis Naratif. Dimana informasi yang akan di Analisa dimulai dari prosesnya persiapannya yaitu; *Mappaturung, Mengeppe, Maggatti, Magganra, Dinasu, Dicello, Mappali, Massau, Dilulung, Mattennun.*

konsep desain yang akan dibuat yaitu dengan menampilkan ornament visual yang mewakili masyarakat bugis pada umumnya. Dimana materi yang akan di angkat adalah proses pembuatan *lipa sabbe* secara

tradisional, maka pembuatan dalam ilustrasi secara digital dibuat dengan menampilkan kesan klasik modern. Isi utama yang akan dibangun pada media informasi ini dengan menyampaikan nilai-nilai budaya yang terkandung pada proses pembuatan *lipa sabbe* berupa pembangunan karakter menuju kedewasaan dalam bentuk sikap, ketelitian, kesabaran, dan ketekunan. Kemudian nilai-nilai budaya inilah yang berikutnya akan dikemas menjadi media informasi dalam bentuk digital berupa video *motion graphic* selain itu media ini akan diminimalisir pada durasi video baik pada isi teks yang hanya berisikan penggalan kata.

Berdasarkan konsep desain tersebut maka, analisis target audience akan diuraikan sebagai berikut:

Masyarakat Kab.Wajo dan Wisatawan

a. Demografis

1. Usia & Jenis Kelamin : Perempuan ( 12-25 tahun )
2. Pekerjaan/ profesi : Siswa/Mahasiswa
3. Kelas Sosial : Menengah ke atas

b. Geografis

1. Kota Sengkang, Kab.Wajo .
2. Dinas Kebudayaan, Dinas Pariwisata, Sutra Centre, event Pameran kebudayaan, Sentra pertenunan Sempange.

c. Psikografis (gaya hidup dan kepribadian)

1. Menjunjung tinggi nilai-nilai kebudayaan lokal daerah setempat
2. Dapat beradaptasi pada perkembangan teknologi dan budaya

d. Perilaku

1. Paham akan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi
2. Mencintai produk-produk local

*Motion graphic* dipilih menjadi media utama dalam menyampaikan informasi pada proses pembuatan *lipa sabbe* ini, yang dimana materi pesan telah di bagi menjadi tiga tahapan yaitu materi pembuka, isi, dan penutup. Buku digital atau *e-book* di pilih menjadi media pendukung, untuk teks Panjang dan detail akan disajikan di dalam media buku digital agar dapat disajikan secara menyeluruh. Media promosi akan di manfaatkan dalam proses menarik minat

target audience agar tertarik untuk menyaksikan media utama, dimana media promosi yang digunakan dalam perancangan ini yaitu, Stiker Kertas, X banner, Poster A3, Kaos desain.

Pada proses perancangan, Pemilihan font disesuaikan berdasarkan hasil pembagian kuisisioner terhadap target audience yang di tuju dengan menggunakan dua jenis font yaitu *script* dan *serif*. Font *Serif* dipilih dikarenakan *Serif* lebih bersifat klasik, mapan, dengan nama *Baskerville Old Face* menjadi font yang akan dipilih pada perancangan ini. Sedangkan, Font *Script* dipilih dikarenakan menunjukkan keanggunan dan kreativitas, Dengan font *script* bernama *James Stroker*.

Baskerville Old Face

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

Figure 1. Font Script

James Stroker

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

Figure 2. Font Serif

Pemilihan warna pada perancangan ini berdasarkan pada citra khas kota bugis yaitu warna merah, kuning, dan hijau. Sedangkan warna hitam dan putih akan digunakan sebagai warna netral.



Figure 3. Color Pallete

Maka proses selanjutnya adalah story line, dan story board, sketsa ide, digitalisasi, coloring, rendering, lalu finishing. Kemudian dari proses tersebutlah menjadi sebuah media utama berupa motion graphic berupa proses pembuatan lipa sabbe secara tradisional, media pendukung, dan juga media promosi.

Berikut deskripsi dari hasil perancangan :

1. Media utama

Video Motion Graphic, yang berisikan mengenai gambaran-gambaran umum dalam bentuk ilustrasi mengenai proses pembuatan lipa sabbe secara tradisional. Dengan format file Mp4, durasi 3.17 menit



Figure 6. Media utama

2. Media Pendukung

Buku digital atau E-book di buat agar materi mengenai proses pembuatan lipa sabbe secara detail dapat di tuliskan di media pendukung tersebut, dengan jenis file dalam bentuk pdf, isi 24 halaman

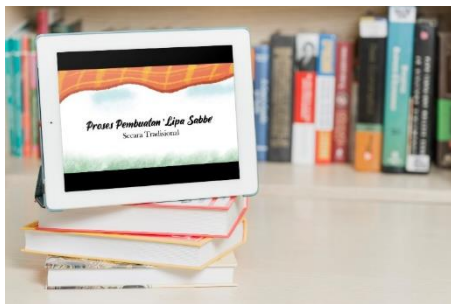


Figure 7. Media pendukung

3. Media Promosi

Untuk Media promosi di buat dalam berbagai bentuk, yaitu stiker, X-banner, Poster cetak dan digital, serta baju kaos yang bisa digunakan.



Figure 4. Stiker

Dengan menggunakan kertas stiker, ukuran stiker 5x5cm, yang kemudian akan dibagikan ke target audience



Figure 5. X-Banner

X-banner dengan ukuran 60x160, yang kemudian akan di letakkan di ruang publik seperti Dinas Pariwisata Kota Sengkang, dan Kantor Bupati Kab.Wajo.



Figure 8. Poster

Poster dengan ukuran A3 yang juga akan di tempatkan di ruang public, sedangkan untuk poster digital dapat di bagikan melalui laman

social media, sehingga publikasinya lebih mudah



Figure 9. Poster Digital

Desain kaos dengan ukuran medium, dimana terdapat gambar penenun, yang dapat digunakan oleh siapa saja dalam bentuk prodak pakaian



Figure 10. Desain kaos

Media Informasi yang di buat dalam bentuk motion graphic ini adalah salah satu bentuk penyesuaian terhadap target audience yang dituju selain itu, kelebihan dari perancangan media ini yang memiliki akses yang cukup mudah dikarenakan perkembangan teknologi smartphone yang sudah dimiliki oleh banyak orang, sehingga informasi dari media ini dapat disalurkan dengan mudah dan cepat dan meskipun terdapat beberapa kekurangan dari media yang dirancang mulai dari durasi yang terbatas hingga isi teks ilustrasi yang juga harus disesuaikan dengan durasi video motion graphic yang dibuat. Oleh karena itu untuk menutupi kekurangan dari media utama dalam

durasi penyampaian, maka media pendukung berupa e-book atau buku digital dapat berisikan materi-materi lengkap dari proses pembuatan lipa sabbe secara tradisional.

Pada media promosi yang di buat menjadi salah satu bentuk pengenalan bagi target audience agar memiliki keterkaitan terhadap media utama dan di buat dalam bentuk yang dapat diterima dan mudah di temukan, Selain dari pada itu media informasi yang telah dibuat diharapkan juga mampu diakses dari berbagai kalangan masyarakat luas baik local maupun interlocal, rana pendidikan maupun pariwisata, sebagai salah satu bentuk memperkenalkan tradisi budaya menenun yang ada di Kab.Wajo, Sulawesi Selatan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dari permasalahan yang diangkat dimana seperti yang diketahui proses pembuatan lipa sabbe mulai digantikan dengan alat-alat modern, tidak hanya pada permasalahan perkembangan teknologi, juga terdapat factor pada pakan ulat sutra yang sulit ditemukan dikarenakan kurangnya lahan dan juga perhatian dari pihak-pihak terkait. Gaya hidup remaja modern sangat mempengaruhi pola budaya dalam proses pembuatan lipa sabbe secara tradisional hingga dizaman sekarang ini remaja-remaja bugis menjadi minim pengetahuan mengenai proses pembuatan lipa sabbe secara tradisional. Dari hasil informasi yang ditemukan maka dirancanglah media informasi yang diharapkan mampu mendekati target audience agar isi pesan yang ingin di sampaikan dapat memberikan solusi dari permasalahan akan budaya yang mulai memudar di kalangan remaja bugis, kehadiran media informasi ini juga di kerjakan dengan mengangkat konsep ilustrasi dalam bentuk motion graphic agar para target audience mampu menerapkan dan mempelajari informasi yang di sampaikan.

### Saran

Perancangan media informasi dalam pembuatan lipa sabbe ini tidak dapat dianggap sempurna dan tidak memiliki kekurangan. Beberapa bagian yang terdapat kekerungan dan juga kendala yang ditemukan penulis tidak menjadi sebuah penghalang dalam melakukan proses perancangan ini sebagai bentuk pemecahan masalah terhadap suatu budaya yang ditemukan di Kota Sengkang. Dengan adanya hasil dari perancangan ini penulis sangat berharap agar media informasi ini dapat memberikan dampak yang positif kepada target audience agar dapat menjadi sumber pengetahuan yang bermanfaat dari generasi ke generasi. Selain untuk pihak terkait hasil dari perancangan ini di harapkan mampu memberikan dampak dalam bentuk pariwisata sehingga memberikan manfaat di bidang perekonomian dengan melakukan relokasi kepada para penenun pada proses pembuatan lipa sabbe secara tradisional dengan berdasarkan media Informasi yang dibuat. Penulis juga memberikan saran selama proses penelitian hingga perancangan media kepada para peneliti-peneliti yang akan datang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraito Nurpramadya, dan Andjrah Hamzah Irawan S.T., M.Si. . (2012) Perancangan Buku Visual Skateboard Untuk Remaja Indonesia. Skripsi (tidak diterbitkan). Surabaya : Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
- Gulam Suprayogi. Perancangan media pembelajaran kepemimpinan Sabda Pandhita Ratu untuk generasi muda menggunakan konsep visual wayang Yogyakarta. Skripsi (tidak diterbitkan) Bandung : Universitas Telkom
- Hamdat, Supriadi. (1995). Rumah Tangga dan Pemanfaatan Teknologi Tradisional Dalam Usaha Pertenunan Sutra Di Wajo Sulawesi Selatan: Suatu Kajian Antropologi Ekonomi. Tesis (Tidak Diterbitkan). Jakarta: Universitas Indonesia
- Hermawan, kartajaya. Yuswohady. Jacky, mussry. Taufik. (2004). Positioning Diferensiasi dan Brand. PT gramedia Pustaka utama
- Hurlock, E. B. (2002). Psikologi perkembangan : suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Surabaya : Erlangga.
- Indiria, Maharsi. (2016). Ilustrasi. badan penerbit ISI: Yogyakarta
- J. W. M. Bakker, SJ. 1984. Filsafat Kebudayaan. Penerbit: kanisius Anggota IKAPI Yogyakarta
- Irfan, I. (2015). PERPADUAN ELEMEN-ELEMEN DESAIN PADA KARYA DESAIN POSTER MAHASISWA (Studi kasus pada Tugas poster mata kuliah Penulisan naskah Iklan DKV FSD UNM angkatan 2011). Tanra, 2(02), 54-68.
- Kotler, Philip. (1988). Manajemen Pemasaran Analisis, Perencanaan, Implementasi, dan Pengendalian. Terj. Ancella Aniwati Hermawan. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Linda Halingkar • Ardana, M.Erg, Ign • Handoko, S.Sn., M.Hum, Cons. Tri. Perancangan Buku Digital Interaktif Mengenai Kehidupan J.r.r. Tolkien Sebagai Tokoh Inspiratif Untuk Remaja 12-15 Tahun. Skripsi (tidak diterbitkan) Surabaya: Universitas Kristen Petra
- Mudji, Sutrisno & Hendar, Putranto. (2005). Teori-Teori Kebudayaan. Penerbit: Kanisius anggota IKAPI Yogyakarta
- Mursyidin Arif Muhammad. (2014). Strategi adaptasi penenun Bugis Wajo dalam arus modernisasi. Disertasi (tidak diterbitkan) Makassar: Universitas Hasanuddin
- Reid, Anthony. (1974). Indonesian National Revolution. Hawthorn, Australia: Longmans.

Safanayong, Yongky. (2006). Desain komunikasi visual Terpadu. Jakarta:ARTE INTERMEDIA.

Said, A. A. (n.d.). (2015) METODE PENDEKATAN DAN ANALISA DATA Dalam Ranah Desain Komunikasi Visual. 1–27.

Said, A. A. (2006). Dasar Desain Dwimatra. Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar.

Suhendra. (2019). Pengantar Tenun Songket Sambas. Deepublish: Yogyakarta

Syukur, M., Dharmawan, A. H. Sunito, S., Damanhuri, D. S., Sosiologi, S., & Negeri, U. (2014). transformasi penenun bugis-wajo menuju era modernitas. 63–77.