PENGENALAN CERITA MITOLOGI MAKASSAR: LEGENDA PENJAGA TAHTA KEMBAR MELALUI BUKU DIGITAL ILUSTRASI KYRAN

Oleh:
Uzda Nabila Shabiriani[1]*
Desain Komunikasi Visual, School of Design
Universitas Bina Nusantara, Malang
Immanuel Sean Keane Retanubun2
Desain Komunikasi Visual, School of Design
Universitas Bina Nusantara, Malang
uzda.nabila@binus.ac.id1* ; immanuel.retanubun@binus.ac.id2
)Corresponding Author

ABSTRAK

Pulau Sulawesi memiliki banyak mitos, salah satunya adalah cerita mitos dari Kota Makassar. Salah satu mitos yang diangkat dalam penelitian ini adalah Legenda Penjaga Takhta Kembar, kisah tentang Suri Pa'langi, pejuang pilihan roh kembar Gowa-Tallo untuk melindungi Makassar dari ancaman portal yang mengeluarkan monster. Dalam cerita ini, unsur sejarah Kerajaan Gowa-Tallo disajikan dalam fantasi sebagai narasi menarik yang merefleksikan budaya persatuan Makassar. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan buku digital ilustrasi Kyran untuk mengenalkan mitologi Makassar kepada remaja Indonesia. Penelitian menggunakan metode deskriptif naratif dan eksploratif berbasis konsep seni pipeline, yang meliputi pengembangan karakter, latar, dan ilustrasi bertema fantasi, adventure, dan action. Ilustrasi memanfaatkan warna khas Makassar dan visual yang gelap untuk mendukung atmosfir mitologi. Karakter utama yang dikembangkan adalah Isla Neith, Erland Ghafari, Sanna Devana, Tirza Keres, dan Suri Pa'langi. Portal berbentuk bulan yang muncul 20 tahun lalu menjadi ancaman utama, memunculkan monster yang menimbulkan kekacauan. Buku digital Kyran membantu memperkenalkan mitos dalam cara yang menarik dan relevan bagi remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cerita ini efektif dalam meningkatkan pemahaman remaja tentang mitologi Nusantara dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif. Buku ini juga berpotensi mempromosikan mitologi Indonesia ke mancanegara.

Kata Kunci: *Buku Digital Ilustrasi; Legenda Penjaga Takhta Kembar; Legenda Gowa-Tallo; Warisan Budaya Indonesia.*

ABSTRACT

Sulawesi Island is rich in myths, one of which is the legendary tale from Makassar City. This research underlines the Legend of the Twin Thrones, a story about Suri Pa'langi, a warrior chosen by the twin spirits of Gowa and Tallo to protect Makassar from the threat of a portal that releases monsters. The story seamlessly interweaves historical fragments of the Gowa-Tallo Kingdom and fantasy in order to construct an interesting plot that reflects Makassar's cultural unity. Further, it is intended that the development of the Digital Illustrated Book "Kyran" will introduce the mythology of Makassarese to the youth of Indonesia. This study applies a descriptive narrative method and exploratory approach in the concept of pipeline art, including character, setting, and illustration with themes of fantasy, adventure, and action. The illustrations are colored with Makassar's characteristic colors and feature dark visuals that add to the mythological atmosphere. The main characters are Isla Neith, Erland Ghafari, Sanna Devana, Tirza Keres, and Suri Pa'langi. A moon-shaped portal that appeared 20 years ago is the main villain, unleashing monsters and wreaking havoc. Kyran is a digital book that shows mythology in an

exciting and relatable way for teenagers. The results showed that the story significantly improved the teenagers' knowledge of Nusantara mythology and could be considered as a new media for learning. This book can also popularize Indonesian mythology worldwide.

Keywords: *Illustrated Digital Book; Legend of the Twin Thrones; Gowa-Tallo Legend; Indonesian Cultural Heritage.*

Copyright © 2024 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: February, 18th 2024 *Revised: February, 24th 2024* *Accepted: April, 28th 2024*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Indonesia Indonesia memiliki kekayaan cerita mitos yang tersebar di berbagai daerah. Cerita-cerita mitos ini berfungsi sebagai hiburan, pelipur lara, dan sarana penyimpanan pengetahuan pada masa lampau, terutama ketika manusia belum mengenal tulisan. Mitos sering kali berisi narasi panjang tentang asal-usul suatu daerah, kisah binatang, atau kejadian luar biasa yang mendasari nilai-nilai budaya. Sebagai bagian tak terpisahkan dari peradaban manusia, mitos tetap hidup dan menjadi bagian dari budaya masyarakat hingga kini.

Pulau Sulawesi, khususnya Kota Makassar, menyimpan beragam cerita mitos yang belum banyak dikenal masyarakat luas. Salah satu cerita yang menonjol berasal dari Kerajaan Gowa-Tallo, sebuah kerajaan besar di Makassar yang menjadi pusat perdagangan dan simbol kekuatan. Dalam sejarah, Makassar dikenal sebagai benteng pertahanan Indonesia dari ancaman eksternal, dan narasi ini kemudian diperkaya dengan elemen mitologi untuk menciptakan daya tarik yang lebih besar. Kombinasi sejarah dan mitologi ini menjadi dasar untuk mengembangkan cerita menarik yang memadukan fakta dan fantasi.

Kerajaan Gowa-Tallo adalah entitas nyata dalam sejarah Indonesia, merupakan gabungan dua kerajaan besar yang dipimpin oleh dua saudara berdasarkan kesepakatan bersama. Kerajaan ini tidak hanya berperan sebagai pusat perdagangan di Indonesia timur, tetapi juga berkontribusi pada penyebaran Islam dan pendidikan di wilayah tersebut. Popularitas Gowa-Tallo yang kuat di masyarakat menjadikannya latar yang menarik untuk memperkenalkan budaya lokal melalui pendekatan kreatif.

Di era digital, buku ilustrasi digital dinilai sebagai media yang efektif untuk memperkenalkan cerita rakyat dan mitos Nusantara. Hidayatullah et al. [8] menunjukkan bahwa media digital menawarkan berbagai keunggulan, termasuk visual menarik, teks sederhana, serta fleksibilitas penggunaan bahasa monolingual atau multibahasa. Dengan menggunakan visual yang menarik, cerita mitos dapat disajikan dalam format yang relevan dan mudah dipahami oleh generasi muda [9].

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk membuat buku digital ilustrasi

Kyran berbasis cerita Legenda Penjaga Takhta Kembar yang merupakan sejarah Gowa-Tallo yang difusi dalam mitos. Desain buku digital ini ditujukan pada Minimizing para remaja dengan narasi cerita fantasi, petualangan, dan aksi sehingga memberi kesempatan memperkenalkan budaya lokal dan meningkatkan pemahaman kebudayaan dan mitos Indonesia kepada generasi muda.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menciptakan buku digital ilustrasi Kyran untuk memperkenalkan cerita mitologi Makassar kepada remaja Indonesia.

3. Orisinilitas

Subjek dalam penelitian ini adalah cerita mitologi Nusantara, khususnya cerita mitologi Makassar yang menjadi benteng pertahanan Indonesia sangat jarang dijadikan sebagai topik penelitian dan minimnya informasi mengenai cerita tersebut di berbagai platform digital. Penelitian ini berusaha mengemas cerita mitologi Makassar dengan media buku ilustrasi digital bergaya gambar semi realis agar dapat menarik minat baca para remaja. Selain itu, penelitian ini menggunakan teknik eksplorasi dalam penulisan konsep cerita yang dimodifikasi dari cerita aslinya dan dibuat lebih menarik dengan menambahkan unsur fantasi monster ke dalam cerita. Figur monster sering kali diasosiasikan dan digunakan dalam berbagai cerita fantasi untuk melambangkan karakter antagonis, namun tidak menyeramkan bagi para remaja.

4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan buku digital ilustrasi Kyran untuk memperkenalkan cerita mitologi Makassar kepada remaja Indonesia.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Melestarikan budaya Indonesia agar dapat terus dikenal oleh generasi muda selanjutnya.
2) Peneliti dapat pengetahuan baru mengenai mitos Indonesia, terutama mitos Kota Makassar.
3) Sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran untuk memperkanalkan cerita mitos dan cerita rakyat Indonesia.
4) Menjadi sumber referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai penciptaan buku digital ilustrasi cerita mitos dan cerita rakyat Indonesia.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

a. Mitologi

Pada Pada umumnya, mitos dimaknai sebagai upaya pemahaman peradaban manusia di masa lampau. Mitos sering dianggap sebagai cerita yang tidak memiliki objek atau eksistensi karena ketidakmampuan manusia masa lalu untuk merekam pengalaman mereka secara tertulis. Akan tetapi, mitos menjadi penanda penting atas keberadaan

suatu peradaban, berfungsi sebagai sarana penyimpanan pengetahuan dan pelestarian budaya dari generasi ke generasi. Dalam perspektif Islam, mitologi sering kali dikaitkan dengan konsep ghaibat, yakni segala sesuatu yang tak kasat mata atau terjadi di luar jangkauan realita, tapi secara budaya amat penting.

b. Mitos Makassar yang Digunakan

Dalam penelitian ini, mitos yang diangkat adalah Legenda Penjaga Takhta Kembar. Kisah ini terinspirasi dari Sejarah Kerajaan Gowa-Tallo yang ada secara nyata dan dikombinasikan dengan beberapa unsur mitologi. Ia berbumbu cerita mengenai Suri Pa' langi, pejuang yang dipilih oleh roh kemu bara Gowa dan Tallo guna melindungi Makassar dari ancaman kematian bulan atau portal yang menjadi sumber munculnya monster. Diceritakan, portal ini merupakan suatu fenomena gaib yang hanya dapat dikalahkan hanya dengan persatuan dan keberanian, mencerminkan filosofi Gowa-Tallo ini merupakan simbol dari kekuatan dan kesatuan.

Elemen-elemen mitologi yang diadaptasi meliputi:

- Portal Bulan: Sebuah portal berbentuk bulan yang menjadi penghubung antara dunia manusia dan makhluk mitologi.
- Roh Gowa-Tallo: Entitas spiritual yang melambangkan persatuan dua kerajaan, menjadi pembimbing bagi sang tokoh utama.
- Makhluk Mitologi: Monster yang muncul dari portal, menjadi simbol kekacauan dan ancaman bagi Makassar.

Legenda ini dipilih karena mampu menunjukkan perpaduan antara sejarah dan mitologi lokal dengan elemen fantasi, sambil menawarkan cerita yang menarik bagi generasi muda.

c. Benteng Fort Rotterdam Makassar

Benteng Fort Rotterdam merupakan bagian kecil peninggalan Indonesia. Benteng Fort Rotterdam memiliki arsitektur yang mirip dengan benteng di daerah lain, memiliki pintu utama besar dengan model pintu tarung. Bangunan model Neo-Gothic yang menjadi perbedaan dasar adalah bentuk benteng yang mirip dengan penyu. Kejayaan dan kebesaran Kerajaan Gowa mampu dihadirkan melalui Benteng Fort Rotterdam sebagai benda cagar budaya yang terus dijaga kelestariannya oleh pemerintah daerah. Meskipun ada banyak benda cagar budaya di Kota Makassar, Benteng Fort Rotterdam layak dijadikan ikon Kota Makassar sekaligus akan mampu menarik perhatian wisatawan lokal dan internasional.

2. Landasan Perancangan

a. Teori Persepsi Visual

Berasal dari Bahasa Latin perceptio, percipere dan secara etimologis bermakna menerima atau mengambil. Persepsi merupakan pengalaman mengenai peristiwa, objek atau hubungan yang diperoleh dari menyimpulkan informasi dan menafsirkan

pesan, serta memberikan makna pada sensory stimuli. Salah satu faktor yang sangat mempengaruhinya adalah perhatian, yang mana proses mental ketika sebuah stimuli dan rangkaiannya menjadi menonjol dalam kesadaran pada stimuli yang melemah. Sehingga perhatian akan timbul ketika berkonsentrasi pada salah satu indra dan mengesampingkan indra lainnya. Dalam menyeleksi rangsangan dari luar indra manusia dipengaruhi oleh dua faktor, yakni internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri (personal), sedangkan faktor eksternal menjadi faktor yang berasal dari luar individu. Faktor internal yang mempengaruhi seleksi persepsi, seperti kebutuhan biologis, pengalaman, kepribadian, sikap dan penerimaan diri. Faktor eksternal seperti ukuran, kontras, keakraban, intensitas dan sesuatu yang baru.

Fenomena persepsi dibedakan menjadi dua bagian, yakni gambar dan latar belakang *(figure dan ground effect)* dan pengelompokkan persepsi. Gambar menjadi pusat pengamatan dari suatu lingkungan yang seolah-olah tak terbentuk. Gambar menjadi hal primer, kontras dengan latar belakang dan menonjolkan diri. Adanya kecenderungan pengamat untuk mengorganisir kesan-kesan sensorik visual membentuk Gestalt, yakni satu kesatuan utuh atas sebagian-sebagian yang membentuk hubungan dengan menggunakan hukum *"law of simplicity"*. Hukum ini menggunakan pengkhayatan yang berkaitan dengan penafsiran stimulus termudah.

b. Teori Perkembangan Kognitif Remaja

Piaget memandang kecerdasan sebagai proses adaptif, yaitu keseimbangan antara aktivitas seseorang dan lingkungannya. Ketika remaja sudah mencapai usia 11 tahun ke atas, para remaja melampaui pengalaman konkret menuju kemampuan berpikir yang abstrak dan logis. Hal tersebut mulai menciptakan gambaran mengenai situasi ideal, termasuk orang tua, lingkungan dan masyarakat yang dibandingkan dengan kenyataan yang ditemui. Para remaja mampu mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan di masa depan dan merumuskan hipotesis secara sistematis untuk memecahkan masalah.

Tahap perkembangan ini memberikan peluang besar untuk mengenalkan mitologi Makassar kepada remaja. Dengan kemampuan berpikir abstrak, remaja dapat memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam mitologi, termasuk konsep persatuan dan keberanian yang direfleksikan dalam Legenda Penjaga Takhta Kembar. Pengetahuan tentang mitologi lokal seperti Gowa-Tallo juga dapat memperkaya perspektif remaja tentang identitas budaya mereka dan membantu membentuk rasa kebanggaan terhadap warisan Nusantara.

Di usia ini, remaja juga lebih suka pada

narasi yang menggabungkan fantasi, petualangan, dan aksi. Oleh karena itu, buku digital ilustrasi dapat menjadi media efektif dalam menyampaikan mitologi, karena dapat menggabungkan visual yang menarik dengan cerita yang relevan secara kognitif. Dengan menghubungkan elemen mitologi Makassar ke dalam konteks perkembangan intelektual remaja, buku ini dapat meningkatkan minat baca sekaligus memperkuat pengetahuan mereka tentang budaya lokal.

3. Tema/Ide/Judul

Penelitian ini mengambil tema mengenai cerita mitologi Kota Makassar dengan ide dasar Kota Makassar menjadi benteng pertahanan Indonesia karena adanya sejarah Kerajaan Gowa-Tallo. Cerita mitologi Makassar dikemas lebih menarik dengan menggunakan ilustrasi semi-realis, sehingga judul dalam penelitian ini adalah pengenalan cerita mitologi Makassar melalui buku digital ilustrasi Kyran.

4. Konsep Perwujudan/Penggarapan

Untuk membuat buku digital ilustrasi, peneliti menentukan target audiens yang disasar yakni 13 hingga 18 tahun. Buku digital ilustrasi ini bertujuan untuk memperkenalkan cerita mitos Indonesia ke remaja agar nilai-nilai yang terdapat dalam cerita mitos tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Nilai-nilai dalam cerita Kyran dikemas dengan media yang mudah diakses dan menarik untuk memperkenalkan cerita mitos dengan menghadirkan setiap karakter dalam cerita tersebut. Kyran dalam buku digital ilustrasi tidak menceritakan secara langsung dan nyata mengenai cerita mitos Kota Makassar tetapi memgembangkan cerita dengan memberikan tambahan cerita yang menarik untuk dibaca remaja.

Konsep desain *fantasy, adventure* dan *action* yang digunakan berasal dari pengamatan peneliti terhadap remaja Indonesia yang lebih tertarik dengan menggunakan ilustrasi dengan menggunakan warna-warna khas Makassar untuk mendukung cerita buku digital ilustrasi yang menceritakan Kerajaan Gowa-Tallo di masa lalu. Penerapan konsep *fantasy, adventure* dan *action* terlihat pada tampilan karakter, penggunaan kostum, aksesoris, serta warna pada karakter, aksesoris, background dan potongan adegan sehingga mampu menarik minat baca remaja pada cerita mitos Indonesia. Remaja yang membaca buku digital ilustrasi ini dapat merasa nyaman dan mendalami cerita yang ditampilkan.

C. METODE/ PROSES PERAN-CANGAN

Dalam Penelitian ini menggunakan metode deskriptif naratif dan eksploratif dalam menciptakan buku digital ilustrasi berdasarkan konsep seni *pipeline*. Konsep seni *pipeline* sering digunakan dalam penciptaan pengembangan karya konsep seni dan karakter di dalamnya sehingga kualitas dan efisiensi karya menjadi lebih tinggi. Langkah-langkah yang dilakukan dalam konsep seni

pipeline dimulai dari konsep karya, sketsa dan produksi karya secara keseluruhan. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan tahapan tersebut menjadi tahapan-tahapan penciptaan karya yang lebih detail, yakni konsep karya, *moodboard,* sketsa eksplorasi dan produksi, serta sentuhan akhir. Meskipun hasil tahapan tersebut lebih panjang dari tahapan asli dari konsep seni *pipeline* tetapi kualitas dan efisiensi karya menjadi lebih tinggi, sesuai dengan dasar penggunaan konsep seni *pipeline*.

Pada tahap awal, peneliti membuat konsep cerita Kyran sebagai karakter utama cerita agar mempermudah peneliti dalam membuat setiap karakter dalam cerita. Pembuatan konsep cerita Kyran, peneliti menggunakan berbagai referensi lokasi wilayah timur Indonesia, budaya, genre dan *timeline* dari cerita yang digunakan. Melalui konsep cerita yang telah diciptakan, peneliti melakukan eksplorasi sketsa karakter mulai dari siluet hingga menjadi satu karakter yang menarik dan sesuai dengan konsep. Setiap karakter yang dibuat harus merepresentasikan wilayah timur Indonesia dengan tampilan warna kulit, kostum dan senjata yang digunakan. Selain itu, setiap karakter harus diberikan narasi deskriptif untuk memberikan informasi mengenai nama karakter dan sifat karakter agar mempermudah dalam penggambaran detail karakter.

Peneliti membuat visual *background* yang akan melengkapi karakter dalam cerita agar audiens dapat mengetahui lokasi adegan yang dilakukan karakter. Untuk memvisualisasikan adegan yang ada di konsep cerita, peneliti menggabungkan antara karakter dan *background* dalam satu panel gambar dengan menggunakan gerakan tubuh karakter, serta penggunaan warna, *lighting* dan *shading* dalam gambar agar atmosfer yang ingin diciptakan dapat dirasakan audiens, sekaligus menjadi tahap *finishing* dari penciptaan ilustrasi cerita Kyran.

D. ULASAN KARYA

a. Cerita Kyran

Sejak 20 tahun lalu, dunia telah dijajah oleh makhluk mitologi yang memiliki ras bernama Kyran yang menjelajah menggunakan 8 portal yang terhubung dengan bumi. Kedelapan portal muncul secara tiba-tiba di berbagai negara di bumi, serta mengeluarkan berbagai monster dan makhluk asing untuk menjajah bumi dan menyebabkan kerusakan di berbagai wilayah dunia, mulai dari Jepang, Amerika hingga Indonesia. Namun berkat bantuan dari makhluk mitologi yang tertidur di bumi dapat menghalang kekuatan dari kedelapan portal ini. Portal yang ada di Indonesia terletak di daerah Timur Indonesia, lebih tepatnya terletak di Kota Makassar yang menjadi benteng pertahanan Indonesia sebagai upaya untuk mencegah bencana yang dapat menghancurkan wilayah Indonesia.

Selama sejarah 20 tahun, manusia

melawan Kyran dan manusia telah mempelajari berbagai hal dari kedelapan portal, salah satunya ritme keluarnya monster yang terjadi dalam 3 bulan sekali saat pertama kali para makhluk mitologi menyegel kekuatan jahat dari portal-portal tersebut. Namun seiring berjalannya waktu, kekuatan yang menyegel kedelapan portal tersebut mulai melemah dan membiarkan monster untuk menyebrang ke bumi.

Saat dunia dilanda sebuah krisis, keajaiban terjadi dimana seorang pejuang dengan bantuan dari makhluk asing dan berhasil menutup portal yang ada di Indonesia. Yang mana ia bersama dengan Tim Hunter lain berani masuk dan menghancurkan inti portal yang dijaga ketat oleh guardian monster untuk menjaga inti portal dari orang-orang yang ingin menghancurkannya, terutama portal yang ada di Kota Makassar. Maka dari itu, para pejuang dari dunia lain berlomba-lomba untuk menghancurkan portal-portal lain dan membebaskan dunia dari bencana yang sedang melanda dunia.

b. Karakter

1) Isla Neith

Pada Gambar 1, Isla merupakan seorang pemburu berdarah Inggris yang bertujuan untuk menjaga portal Makassar dengan tujuan untuk membalaskan dendamnya terhadap monster yang telah membunuh orang tuanya saat ia masih kecil. Ia memiliki bentuk badan tinggi dan besar, serta menggunakan armor ringan. Selain itu, Isla memiliki sifat serius dan pemarah tetapi masih peduli dengan sesama rekan perjuangannya.

Gambar 1. Karakter Isla Neith

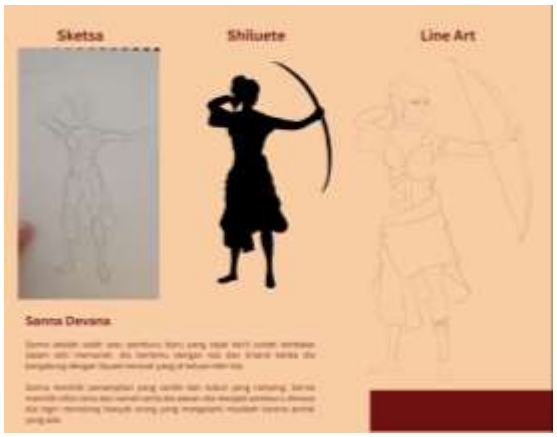
2) Erland Ghafari

Gambar 2. Karakter Erland Ghafari

Pada Gambar 2, Erland adalah Teman Isla sejak kecil dimana ketika orang tua isla sedang keluar bekerja Erland biasanya menemani dan bermain bersama Isla dan tujuan utama Erland menjadi pemburu adalah untuk membantu Isla mencapai tujuannya. Dia memiliki penampilan badan yang besar dan kekar serta wajah yang kurang berekspresi. Sifat Erland cenderung Cuek dan tidak peduli dimana dia biasanya hanya fokus dan mengikuti perkataan Isla saja.

3) Sanna Devana

Pada Gambar 3, Sanna adalah salah satu pemburu baru yang sejak kecil sudah berbakat dalam skill memanah. dia bertemu dengan Isla dan Erland ketika dia bergabung dengan Squad merpati yang di ketuai oleh Isla. Sanna memiliki penampilan yang cantik dan tubuh yang ramping. Sanna memiliki sifat ceria dan ramah serta dia alasan dia menjadi pemburu dimana dia ingin menolong banyak orang yang mengalami musibah karena portal yang ada.



Gambar 3. Karakter Sanna Devana

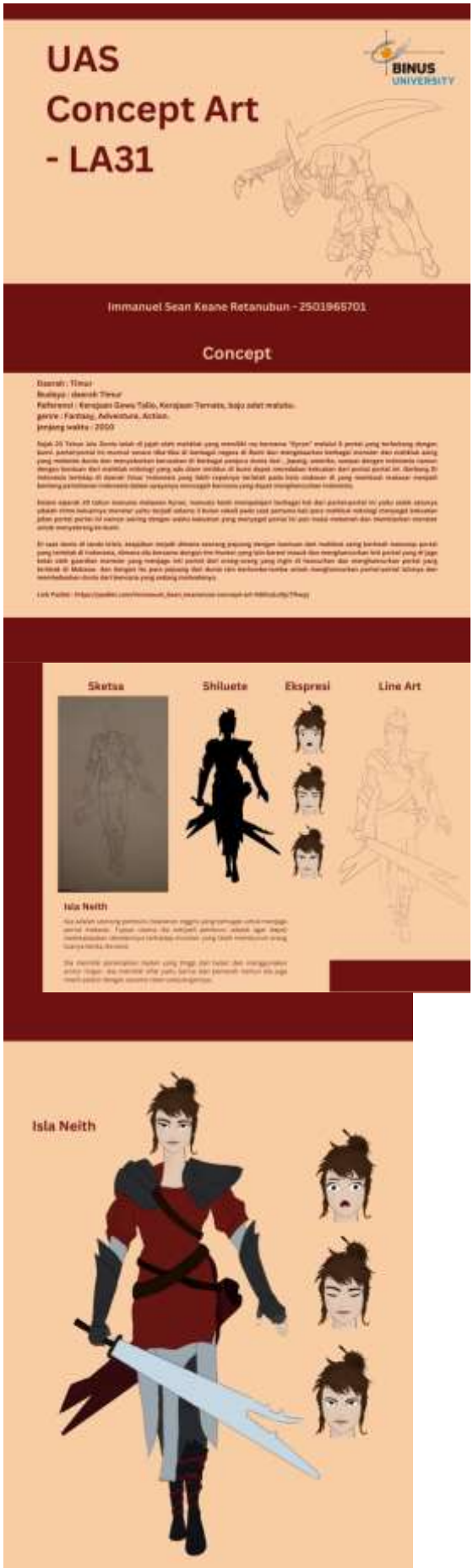
4) Tirza Keres

Pada Gambar 4, Tirza adalah salah satu manusia yang di culik para monster kembali kedalam portal dimana Tirza dijadikan bahan eksperimen dan pada akhirnya menjadi salah satu musuh utama Isla dan kawan-kawannya. Tirza memiliki penampilan yang menyeramkan serta tubuh yang besar yang di lengkapi dengan kaki dan tangan robot yang di berikan oleh para monster, serta topeng yang menutupi wajahnya yang rusak setelah menjadi bahan eksperimen para monster. Tirza memiliki sifat kejam dan licik yang selalu berusaha menjebak musuhnya kedalam perangkapnya.

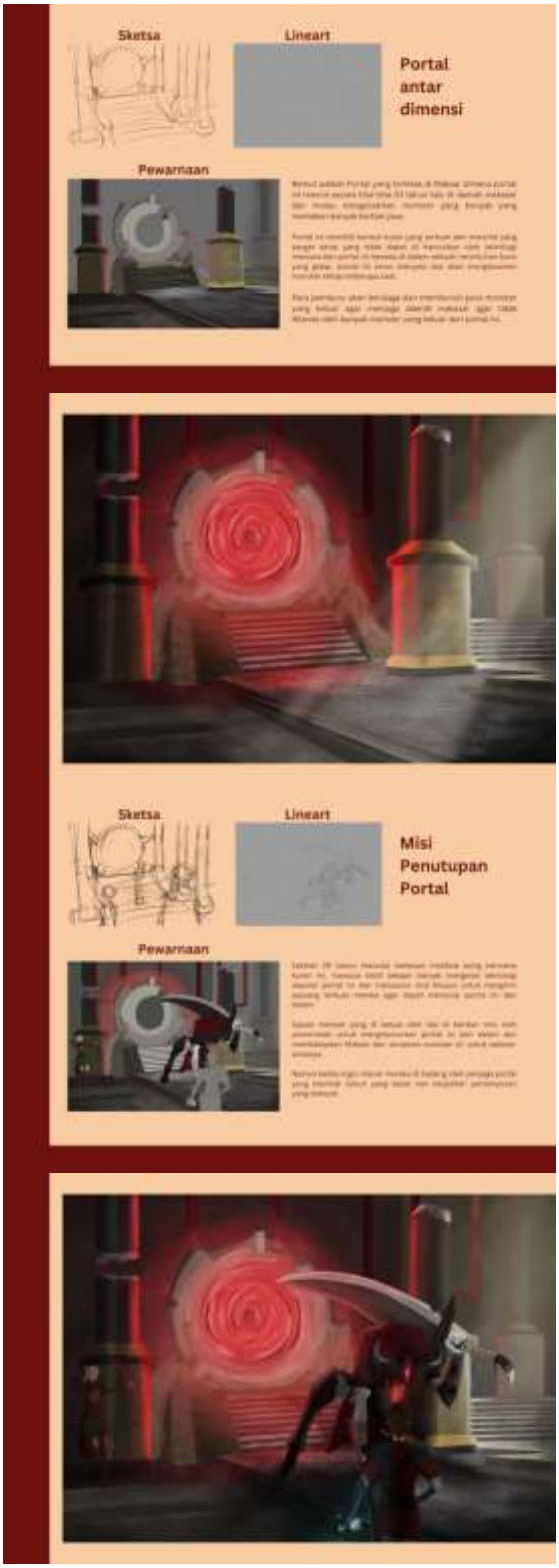
Gambar 4. Karakter Tirza Keres

c. Prototype Buku Digital Ilustrasi Kyran

Gambar 5 menunjukkan prototype secara keseluruhan buku digital ilustrasi ini yang menggambarkan cerita Kyran sebagai makhluk mitologi Kyran yang menjajah bumi melalui 8 portal yang terhubung dengan bumi. Portal yang digambarkan terletak di Kota Makassar yang mana dapat muncul secara tiba-tiba pada 20 tahun lalu dan mampu mengeluarkan monster yang banyak memakan banyak korban jiwa. Portal ini memiliki bentuk bulan yang terbuat dari material sangat keras yang tidak dapat dihancurkan oleh teknologi manusia dan berada dalam reruntuhan bangunan kuno yang gelap. Portal ini terus menyala dan akan mengeluarkan monster setiap beberapa waktu. Para pemburu akan bersiaga dan membunuh para monster yang keluar dan menjaga Kota Makassar agar tidak diserang oleh banyak monster yang keluar dari portal tersebut.


UAS
Concept Art
- LA31
BINUS UNIVERSITY
Immanuel Sean Keane Retanubun - 2501965701
Concept
Sketsa
Shilueta
Ekspresi
Line Art
Isla Neith
Isla Neith
Sketsa
Shilueta
Ekspresi
Line Art
Erland Ghafari
Erland Ghafari
Sketsa
Shilueta
Line Art
Sanna Devana

Sanna Devana
Sketsa
Shiluete
Line Art
Tirza Keres
Tirza Keres


Sketsa
Lineart
Portal antar dimensi
Pewarnaan
Sketsa
Lineart
Misi Penutupan Portal
Pewarnaan

Gambar 5. Prototype Buku Digital Ilustrasi Kyran

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Ilustrasi dalam buku digital Kyran menampilkan tampilan visual yang berwarna sedikit gelap untuk menggambarkan suasana pada zaman peperangan dan menggunakan karakter humanoid sebagai media dalam memperkenalkan cerita mitologi Makassar pada remaja dengan pengembangan cerita dari cerita aslinya untuk menarik minat baca remaja dan membantu remaja dalam memahami mitologi Nusantara, khususnya cerita mitologi Makassar dari Kerajaan Gowa. Selain itu buku digital ilustrasi Kyran dapat digunakan sebagai media dalam memperkenalkan mitologi Nusantara ke mancanegara. Serta dapat dijadikan acuan dalam pengembangan cerita mitologi Makassar dan media pembelajaran digital di masa depan berupa karya buku ilustrasi.

Remaja Indonesia mampu mendapat pengalaman yang menyenangkan dalam belajar mitologi Nusantara melalui buku digital ilustrasi karena selama ini remaja Indonesia seringkali mendapat pengalaman belajar mitologi Nusantara menggunakan buku bergambar hitam putih dan banyak tulisan yang sulit dipahami dan membosankan. Buku digital ilustrasi Kyran hadir untuk memberikan pengalaman baru dalam belajar mitologi Nusantara dengan tampilan visual yang menarik dan warna yang mampu menggambarkan suasana di zaman tersebut. Namun tetap mempertahankan identitas dari cerita mitologi Makassar.

2. Saran

Bagi penelitian selanjutnya mengenai cerita mitologi Nusantara, khususnya mitologi Makassar dapat menceritakan cerita asli dari mitologi Makassar yang terdapat dalam Kerajaan Gowa-Tallo dengan menggunakan ilustrasi yang lebih menarik, sehingga karya selanjutnya dapat melengkapi cerita mitologi Kyran dalam buku digital ilustrasi ini. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan unsur audio dan teks singkat

agar dapat dibaca dan dipahami oleh para remaja dan juga dapat membantu remaja difabel dalam mengenal cerita mitologi Nusantara.

F. DAFTAR PUSTAKA

Aji, G. F. S. Mitologi dan Eksistensi Sastra Indonesia dalam Pusaran Poshumanisme Mythology and the Existence of Indonesian Literature in the Posthumanism's Vortex. (2020). *Jurnal Lingko Jurnal Kebahasaan dan Kesastraan, Vol. 2*(2), 77-89.

Anirwan, A., & Haris, A. Upaya Pemerintah Kota Makassar dalam Mewujudkan Ketahanan Kota. (2023) *Journal of Governance and Local Politics, Vol.5*(2), 187-195.

Anirwan,A., & Haris, A. Upaya Pemerintah Kota Makassar dalam Mewujudkan Ketahanan Kota Pascabencana Banjir. (2023). *Journal of Governance and Local Politics (JGLP), Vol.* 5(2), 187-195.

Aziz, F. Mitologi dan Konstruksi Budaya Masyarakat Bubakan Mijen Semarang dalam Tinjauan Roland Barthes. (2020). *Fikrah: Jurnal Ilmu Aqidah dan Studi Keagamaan, Vol.* 8(1), 115-136.

Fadli. Hegemoni kerajaan Gowa dan Perang Makassar. (2022). *Rihlah Jurnal Sejarah dan Budaya, Vol. 10*(2), 88-102.

Gusal, L. O. Nilai-Nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara Karya La Ode Sidu. (2015). *Jurnal Humanika, Vol. 3*(15), 25.

Habrianto, S., Majid, S., & Ridha, R. Ekspansi Kerajaan Gowa-Tallo Ke Limae Ajatappareng Abad XVI. (2019). *Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Penelitian Kesejarahan, Vol. 6*(3), 16-28.

Hidayatullah, S., Mulysti, Y., Damaianti, V. S., & Permadi, T. Analisis Kesesuaian Media Cerita Rakyat Digital dengan Kebutuhan Literasi Emergen. (2023). *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.* 7(5). 5269-5282.

Hindasah, S., & Haryana, W. Peran Ilustrasi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. (2023). *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya, Vol.* 7(1), 1-6.

Jumardi, J., & Suswandari, S. Situs Benteng Fort Rotterdam sebagai Sumber Belajar dan Destinasi Pariwisata Kota Makassar: Tinjauan Fisik Arsitektur dan Kesejarahan. (2018). *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah (CJPS), Vol. 4*(2), 134-144.

Khaeruddin, K. Dinamika Politik Kerajaan – Kerajaan Lokal di Sulawesi Selatan: Dari Persekutuan Diplomasi Hingga Konfrontasi Perebutan Superioritas (Abad XV-XVII). (2022). *Yupa Historical Studies Journal, Vol. 6*(2), 111-124.

Kurniawan, A., & Patria, A. S. Concept Art Design for the Blind Character from Goa Hantu Reborn. (2021). *Barik, Vol. 1*(3), 31-40.

Lubis, B. (2011). *Mitologi Nusantara: Penerapan Teori.* Bengkulu: Quiksi.

Mutmainnah., Najamuddin., & Ridha, M. R. Kerajaan Gowa pada Masa Pemerintahan I Mangarangi Daeng Manrabbia 1593-1639. (2021). *Attoriolog Jurnal Pemikiran Kesejarahan dan Pendidikan Sejarah, Vol.* 19(1), 1-10.

Nasution, F., Hazmi, D., Khairunnisa., & Mardiah. Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget. (2023). *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam, Vol.* 22(2). 412-419.

Powel, B. B. (2002). *A Short Introduction to Clasical Myth.* New Jersey: Pearson Education Inc.

Rakhmat, J. (2005). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Verbeek, H.Th, M. (1978). Pengamatan. Yogyakarta: Penerbitan Yayasan Kanisius.