

EKSPLORASI MOTIF KONTEMPORER BERBASIS ARSITEKTUR RUMAH PERKAMPUNGAN TUA BITOMBANG

Andra Rizky Yuwono ^{1*}, Amanda R ²

^{1*&2}Universitas Ciputra Surabaya (Kampus Kota Makassar), Makassar
Email: andra.rizky@ciputra.ac.id^{1*}, amandar1@student.ciputra.ac.id.²

Abstrak

Perkampungan Tua Bitombang merupakan salah satu daerah potensi pariwisata yang ada di kabupaten Kepulauan Selayar Sulawesi Selatan. Keunikan Perkampungan Tua Bitombang terletak pada arsitektur rumah penduduknya yang dibangun di atas bebatuan dengan pilar rumah bagian depan setinggi 10-15meter menggunakan kayu bitti dan usia bangunan rumah yang mencapai ratusan tahun. Meskipun sudah dikenal baik secara nasional maupun internasional, pengelolaan potensi wisata di Perkampungan Tua Bitombang masih belum optimal. Dalam Rencana Strategi Dinas Pariwisata Budaya Kabupaten Kepulauan Selayar Tahun 2021-2026, perlunya pengadaan cinderamata dan tempat pemusatan aktivitas penjualan untuk memudahkan wisatawan dalam mencari cinderamata. Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang motif Kontemporer Berbasis Arsitektur Rumah Perkampungan Tua Bitombang yang dapat diaplikasikan para pengrajin berbagai macam cinderamata. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penciptaan karya seni dari yang terdiri dari tahap eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Hasil penelitian ini adalah atap rumah, jendela, tangga, bukit, gerbang dan alam sekitar Perkampungan Tua Bitombang menjadi elemen desain yang diaplikasikan menjadi 3 motif kontemporer dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain, motif yang di repetisi membentuk sebuah pola kemudian diterapkan pada media cinderamata berupa tumbler, totebag dan sarung bantal.

Kata kunci: Cinderamata, Desain, Motif Kontemporer, Pariwisata, Perkampungan Tua Bitombang.

Abstract

Bitombang Old Village is one of the tourist potential areas in the Selayar Islands District, South Sulawesi. The uniqueness of the Old Bitombang Village lies in the architecture of its residents' houses built on the rocks, with the pillars of the front houses as high as 10–15 meters using bitty wood, and the age of the houses that reach hundreds of years. Despite being known both nationally and internationally, the management of tourist potential in the Old Bitombang Village is still not optimal. In the strategy plan of the Cultural Tourism Service of the Selayar Islands District for 2021–2026, there is a need for the acquisition of souvenirs and the location of sales activities to make it easier for tourists to search for souvenirs. The objective of this research is to design contemporary patterns based on the architecture of the old village houses of Bitombang that can be applied to the craftsmen for various kinds of souvenirs. The method used in this research is the method of creating artwork, which consists of the stages of exploration, planning, and realisation. The results of this research are that the roofs of houses, windows, stairs, hills, gates, and surroundings of the Old Village Bitombang became design elements that were applied to three contemporary patterns by paying attention to design principles, then applied to souvenirs such as tumblers, tote bags, and pillowcase.

Keywords: *Bitombang Old Village, Contemporary Pattern, Design, Souvenir, Tourism.*

PENDAHULUAN

Sulawesi Selatan adalah Provinsi yang memiliki 24 Kabupaten/Kota, salah satu diantaranya adalah Kabupaten Kepulauan Selayar. Secara wilayah, Kabupaten

Kepulauan Selayar terpisah dari daratan Sulawesi Selatan dan terletak di Laut Flores. Terhitung sejak tahun 2016, Kabupaten Kepulauan Selayar memiliki 75 daya tarik sebagai potensi pariwisata yang didominasi oleh objek wisata alam. Diantara objek wisata alam tersebut, terdapat objek wisata budaya, bahari, pedesaan dan sejarah, salah satunya adalah Perkampungan Tua Bitombang (Agus, & Ridwan, 2019). Perkampungan Tua Bitombang berada di kecamatan Bontoharu, kelurahan Bontobangun yang memiliki lanskap dataran tinggi dengan struktur tanah berundak-undak. Selain itu, masyarakatnya masih memiliki budaya yang kental. Keunikan utama dari kampung Bitombang adalah arsitektur rumah penduduk yang dibangun di atas bebatuan dengan pilar rumah bagian depan setinggi 10-15meter menggunakan kayu bitti. Keunikan lain dari kampung ini juga terletak dari segi usia bangunan rumah yang mencapai ratusan tahun, dilengkapi dengan pemandangan alam hijau di atas ketinggian (pariwisata.kepulauanselayarkab.go.id, 2015). Diikuti pula dengan usia penduduknya yang umumnya mencapai 100 hingga 120 tahun. Meskipun sudah dikenal baik secara nasional maupun internasional, pengelolaan potensi wisata di Perkampungan Tua Bitombang masih belum optimal (Febriani, 2018).

Dalam konteks globalisasi dan persaingan ekonomi yang semakin ketat, pengembangan pariwisata lokal tidak hanya menjadi upaya untuk meningkatkan pendapatan daerah, tetapi juga untuk melestarikan kekayaan budaya dan lingkungan alam yang unik. Untuk mengembangkan sebuah objek wisata termasuk Perkampungan Tua Bitombang, 1 dari 3 syarat yang harus dipenuhi yaitu “Something to buy” dimana sebuah tempat wisata menyediakan fasilitas untuk para wisatawan untuk berbelanja, barang-barang yang dijual bisa dalam bentuk kerajinan atau souvenir khas atau identik dengan lokasi dan kebudayaan setempat (Yoeti dalam Putra, 2021). Selain itu, hingga saat ini kehadiran cinderamata sudah menjadi sebuah keharusan karena selain menjadi buah tangan, cinderamata dimanfaatkan menjadi branding atau identitas dari suatu tempat wisata (Putra, 2021). Dalam hal ini, salah satu pendekatan yang dapat diambil untuk mengoptimalkan potensi wisata perkampungan tua bitombang adalah melalui desain yang mampu merepresentasikan keunikan dan daya tarik tempat tersebut melalui pengaplikasiannya dalam cinderamata. Peran desain menjadi krusial dalam

pengembangan destinasi pariwisata, karena mampu menarik perhatian wisatawan baik dari dalam negeri maupun luar negeri (Saksana, 2021).

Merepresentasikan ciri khas dan daya tarik perkampungan tua bitombang salah satunya dapat melalui sebuah motif kontemporer karena dapat mencerminkan ekspresi terkini yang seringkali dipengaruhi oleh karakteristik khas suatu daerah, seperti keunikan alam atau komoditas utama yang dimilikinya (Jati, & Safrilia, 2021). Hal ini didukung dengan pengaplikasian motif kontemporer pada media cinderamata seperti totebag, gantungan kunci, dan kaos sebagai salah satu cara untuk merepresentasikan sebuah tempat wisata.

Sejalan dengan permasalahan yang dihadapi oleh perkampungan tua bitombang saat ini yang tertulis dalam Rencana Strategi Dinas Pariwisata Budaya Kabupaten Kepulauan Selayar Tahun 2021-2026, perlunya pengadaan cinderamata dan tempat pemusatan aktivitas penjualan untuk memudahkan wisatawan dalam mencari oleh-oleh (kepulauanseyarkab.go.id, 2021). Oleh karena itu, penulis ingin berkontribusi berupa pembuatan motif kontemporer yang dapat diaplikasikan para pengrajin Perkampungan Tua Bitombang dalam berbagai macam cinderamata yang akan mereka buat.

Tujuan penelitian ini adalah Merancang Motif Kontemporer Berbasis Arsitektur Rumah Perkampungan Tua Bitombang yang dapat diaplikasikan para pengrajin Perkampungan Tua Bitombang dalam berbagai macam cinderamata. Melalui pembuatan motif kontemporer pada cinderamata, manfaat yang diharapkan yaitu menghasilkan motif Kontemporer Berbasis Arsitektur Rumah Perkampungan Tua Bitombang yang dapat diaplikasikan para pengrajin Perkampungan Tua Bitombang dalam berbagai macam cinderamata, memperkaya ragam motif kontemporer daerah di Indonesia, dapat tercipta produk-produk yang tidak hanya menarik bagi wisatawan lokal dan mancanegara, tetapi juga mampu memperkuat ciri khas budaya setempat serta memberikan alternatif mata pencaharian yang berkelanjutan bagi masyarakat pengrajin lokal. Dengan demikian, diharapkan Perkampungan Tua Bitombang akan semakin dikenal di kalangan masyarakat luas dan wisatawan di seluruh dunia, serta berdampak positif terhadap peningkatan jumlah pengunjung dan kesejahteraan masyarakat setempat.

KAJIAN TEORI

Prinsip Desain

- Keseimbangan

Keseimbangan dalam desain terjadi ketika elemen visual dalam suatu komposisi didistribusikan dan diatur secara merata untuk mengkomunikasikan perasaan stabilitas dan harmoni (Poulin, 2018:154-190).

• Simetris

Keseimbangan simetris didapatkan ketika dua bagian dari gambar atau objek terlihat sama persis jika dibagi secara vertikal. Artinya, apa yang ada di satu sisi akan memiliki bayangan yang sama persis di sisi lainnya, seperti cermin.

• Asimetris

Keseimbangan asimetris adalah ketika elemen-elemen dalam sebuah desain atau komposisi tidak sama persis di kedua sisinya. Satu elemen yang dominan di satu bagian sering diimbangi oleh elemen yang lebih kecil di bagian lain.

- Harmoni

Suatu desain dapat dikatakan harmonis jika elemen-elemen dalam sebuah desain diletakkan berdampingan, terlihat selaras atau cocok, tidak terlihat ganjil dan tema besar dari komposisi masih terlihat (Hendriyana, 2019:197).

- Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara ukuran, jumlah, jarak atau hubungan visual lainnya dari elemen-elemen dalam sebuah komposisi. Proporsi diterapkan untuk mencapai keserasian (Hendriyana, 2019:190)

- Kesatuan

Kesatuan merupakan keterkaitan elemen satu dengan elemen lainnya dalam sebuah karya desain. Bersifat kohesi dan konsisten hingga semua elemen desain dalam komposisi terlihat selaras dan serasi (Hendriyana, 2019:187)

Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang paling berpengaruh dan komunikatif dalam desain grafis. Warna dapat menyampaikan suatu sikap atau emosi, mengkomunikasikan pesan tertentu serta mengandung makna subjektif yang

dapat dikomunikasikan secara langsung tanpa kata-kata atau gambar (Poulin, 2018:77-78).

- Biru: Dikaitkan dengan langit, air, dan perasaan tenteram, rileks, dan tenang (Hendriyana, 2019:135).
- Cokelat: Warna coklat identik dengan warna tanah dan bumi yang melambangkan kehormatan, kearifan, kebijaksanaan (Hendriyana, 2019:137).
- Putih: Melambangkan kebersihan, kebaikan, kepolosan, dan kesucian. Putih juga dianggap sebagai warna kesempurnaan (Walter Foster Creative Team, 2018)

Warna yang digunakan dalam penelitian ini adalah warna-warna yang berhubungan dengan Perkampungan Tua Bitombang.

Motif

Motif adalah desain atau pola yang tercipta dari berbagai bentuk stilasi, garis, dengan ciri khas tertentu. Mencipta gambar (motif) adalah pekerjaan menyusun, merangkai, memadukan bentuk-bentuk dasar motif, bentuk berbagai garis, dan sebagainya, sedemikian rupa sehingga tercipta sebuah bentuk gambar (motif) baru yang indah, serasi, bernilai seni, serta orisinal (Suhersono, 2005). Motif paling dikenal di Indonesia adalah motif Batik yang di dalamnya memuat motif-motif tertentu dengan corak, warna dan tema lokal yang bervariasi sebagai ciri khas dan identitas dari budaya masyarakat daerah tersebut (Listanto, 2019).

Terdapat dua jenis motif yakni motif tradisional dan motif kontemporer. Motif kontemporer adalah pola yang telah mengalami perkembangan dan ide-ide baru. Dalam desain dan warnanya, tidak ada aturan kaku yang membuat proses pembuatannya lebih fleksibel dan cepat diselesaikan (Rahadi, dkk. 2022). Motif kontemporer bisa dieksplorasi sesuai keinginan tanpa ada batasan atau aturan-aturan tradisi dalam pembuatannya (Kasim, 2021). Selera masyarakat saat ini yaitu menyukai seni kontemporer yang menggunakan ikon-ikon budaya tradisi berdasarkan nilai fisik maupun spiritualnya (Soegiarty dalam Mujiyono, 2016).

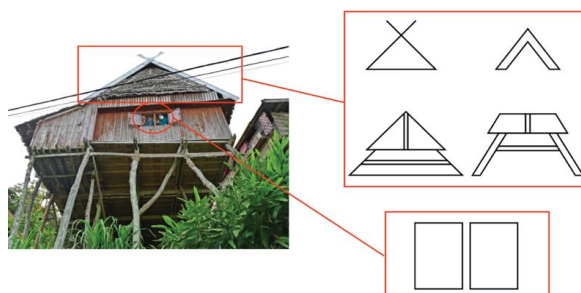
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan penciptaan karya seni yang terdiri dari tahap eksplorasi, perancangan dan perwujudan (Gustami, 2007:329-332). Pengumpulan data tinjauan pustaka berupa buku dan jurnal, dokumentasi foto sebagai referensi dan informasi-informasi lain yang berhubungan dengan Perkampungan Tua Bitombang sebagai sumber perancangan motif yang akan diaplikasikan pada media cinderamata.

Pada tahap eksplorasi akan dilakukan penyusunan konsep dan moodboard yang menjadi acuan dalam proses perancangan. Selanjutnya pada tahap perancangan menuangkan konsep ke dalam bentuk desain dua dimensi atau sketsa, penataan elemen dan pengaturan warna dengan mempertimbangkan estetika dan prinsip desain serta merapikan sketsa dengan proses digitalisasi. Terakhir pada tahap perwujudan, 3 motif di repetisi pada jumlah tertentu menyesuaikan bidang kerja media aplikasi, selanjutnya motif diaplikasikan ke beberapa media cinderamata dalam bentuk karya / mock-up sehingga dapat menjadi nilai tambah dari Perkampungan Tua Bitombang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

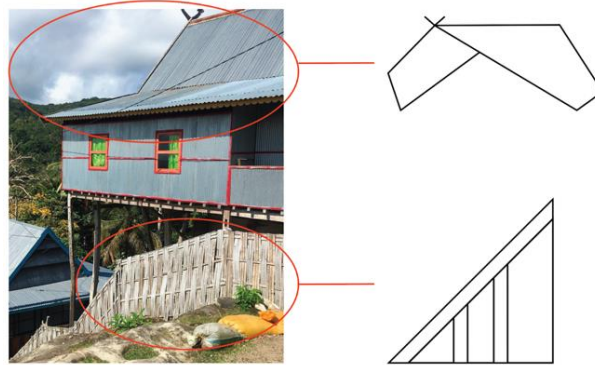
Tahap Eksplorasi



Gambar 1. Arsitektur Rumah Penduduk Perkampungan Tua Bitombang
Sumber: sulselprov.go.id, 2022

Tahap eksplorasi dilakukan setelah melihat arsitektur dari Perkampungan Tua Bitombang yang dinilai dapat menjadi salah satu objek penelitian yang menarik karena memiliki konstruksi rumah yang unik dengan pilar rumah dari

kayu hingga puluhan meter dengan kondisi tanah atau topografi yang terjal. Keunikan lain dari bangunan rumah ini adalah atap rumah dengan bahan dasar bambu yang menyilang sebagai simbol bahwa masyarakat Bitombang adalah masyarakat yang religius (Kumparan.com).



Gambar 2. Pagar Rumah Perkampungan Tua Bitombang

Sumber: [tripadvisor.co.id](https://www.tripadvisor.co.id), 2024

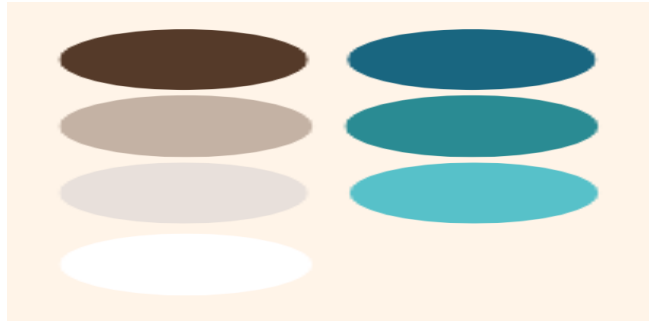
Keunikan terdapat pada pagar rumah Bitombang yang membatasi rumah yang satu dengan rumah yang lain. Pagar ini berbahan dasar bambu, mengikuti kondisi tanah tempat rumah Bitombang berdiri yang kemudian disulam agar mencegah hewan buas masuk ke area rumah serta lebih ramah lingkungan.



Gambar 3. Gerbang Masuk Perkampungan Tua Bitombang

Sumber: [nawalanews.com](https://www.nawalanews.com), 2022

Gerbang selamat datang ini merupakan simbol awal masuk atau keluar dari wilayah Perkampungan Tua Bitombang yang memiliki beragam keunikan, keaslian budaya, dan tradisi yang masih kental.

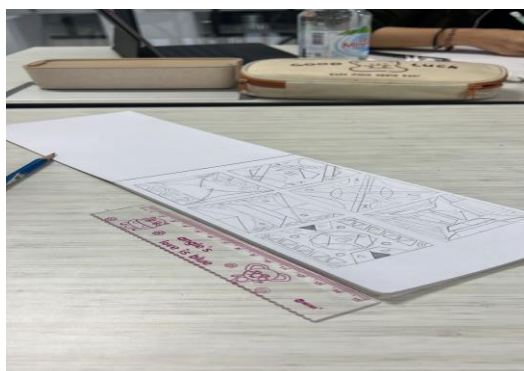


Gambar 4. Warna yang akan digunakan dalam Motif
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Warna warna yang diambil untuk motif ini adalah warna-warna yang dapat merepresentasikan Perkampungan Tua Bitombang seperti warna coklat sebagai warna tanah dari Perkampungan Tua Bitombang dan rumah-rumah yang sebagian besar menggunakan warna coklat alami dari kayu. Warna coklat juga memberi kesan tradisi. Sebagaimana kampung Bitombang memiliki beragam tradisi yang sampai saat ini senantiasa dilestarikan, seperti tradisi Kontau yang diyakini sebagai seni bela diri asli dari Perkampungan Tua Bitombang yang sudah diwariskan sejak dahulu kala. Kemudian, warna biru sebagai gambaran pulau selayar yang dikelilingi oleh lautan.

Tahap Perancangan

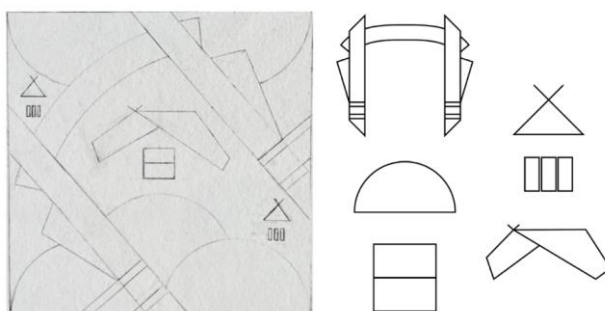
Dalam tahap perancangan, sketsa dibuat dengan mengaplikasikan elemen-elemen yang ada di Perkampungan Tua Bitombang dan lingkungan sekitarnya, elemen utama diambil dari arsitektur yang geometris dari rumah Perkampungan Tua Bitombang, yaitu atap berbentuk segitiga dengan ujung atap menyilang beserta potongan bambu berbahan dasar daun kelapa yang menjadi khas rumah Bitombang, tiang rumah, bentuk jendela, dan bentuk pagar rumah. Selanjutnya, elemen pendukung diambil dari lingkungan sekitar Perkampungan Tua Bitombang seperti gerbang masuk, dan bukit serta tidak lupa untuk menerapkan prinsip-prinsip desain.



Gambar 5. Sketsa Motif
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dari beberapa sketsa yang sudah dibuat, terpilihah tiga sketsa motif Perkampungan Tua Bitombang untuk dikembangkan lebih lanjut.

a. Motif “*Harmony of Stability and Wholeness*”



Gambar 6. Sketsa Motif *Harmony of Stability and Wholeness*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Elemen yang ditampilkan pada motif ini adalah elemen utama berupa atap dan jendela sebagai simbol rumah yang diletakkan di tengah sebagai pusat perhatian. Rumah di Perkampungan Tua Bitombang kerap kali dianggap sebagai simbol kestabilan, kekokohan, dan kedamaian. Sehingga penamaan *Harmony of Stability and Wholeness* atau harmoni stabilitas dan keutuhan menjadi representasi dari rumah Bitombang. Untuk pewarnaan, warna coklat diambil untuk atap sebagai warna alami dari warna kayu bitti yang merupakan bahan utama dalam pembangunan rumah Bitombang. Kemudian elemen pendukung berupa gerbang masuk dari Perkampungan Tua Bitombang ditempatkan secara diagonal untuk menciptakan kesan dinamis. Elemen gerbang ini diberi warna biru yang

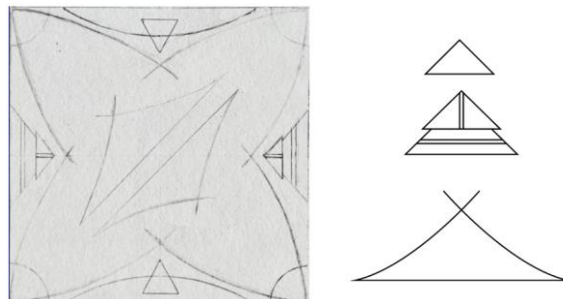
menggambarkan Kepulauan Selayar, lokasi dari Perkampungan Tua Bitombang berada.



Gambar 7. Sketsa Hasil Akhir Motif *Harmony of Stability and Wholeness*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

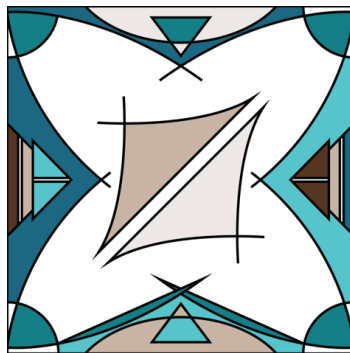
Selanjutnya, elemen setengah lingkaran sebagai simbol bukit yang diletakkan di bawah elemen rumah sebagai representasi bahwa rumah Perkampungan Tua Bitombang berada di atas bukit dengan kondisi tanah yang berundak-undak. Elemen bukit ini diberi warna coklat sebagai warna tanah dengan bukit yang lain diberi warna biru agar memberi kesan menarik dan tidak monoton. Kemudian, dilengkapi elemen atap dengan ujung atap menyilang dengan persegi panjang sebagai simbol tiang rumah yang merupakan ciri khas dari rumah di Perkampungan Tua Bitombang. Selanjutnya, digunakan prinsip keseimbangan simetris sehingga elemen di sisi kiri merupakan cerminan dari elemen sisi kanan, kemudian digunakan prinsip kesatuan untuk memadupadankan elemen-elemen menjadi kesatuan yang utuh. Secara desain, sketsa *Harmony of Stability and Wholeness* menggunakan prinsip keseimbangan dengan meletakkan elemen utama di tengah dengan elemen pendukung di samping kanan dan kiri.

b. Motif “*Tradition as Cultural Heritage*”



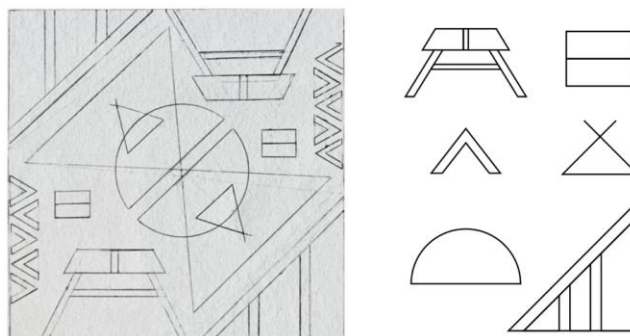
Gambar 8. Sketsa Motif *Tradition as Cultural Heritage*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Motif ini diberi nama *Tradition as Cultural Heritage* atau Tradisi Sebagai Warisan Budaya karena didominasi dengan bentuk atap yang menyilang dan potongan bambu di atap dengan bahan dasar daun kelapa. Bentuk ujung atap menyilang diletakkan di tengah menjadi elemen utama dengan warna coklat sebagai warna dasar dari daun kelapa yang membangun nuansa sejarah, sejalan dengan Perkampungan Tua Bitombang yang kaya akan sejarah dan tradisi yang sampai saat ini masih diwariskan. Kemudian elemen segitiga di atas setengah lingkaran sebagai simbol rumah Bitombang di atas bukit yang diletakkan di atas dan di bawah sebagai elemen pendukung. Pada motif ini, warna-warna biru diletakkan di setiap sisi dengan makna bahwa Perkampungan Tua Bitombang berada di kepulauan selayar dan dikelilingi oleh lautan. Warna putih di tengah sebagai warna neutral agar memberi kesan ringan dan nyaman dipandang.



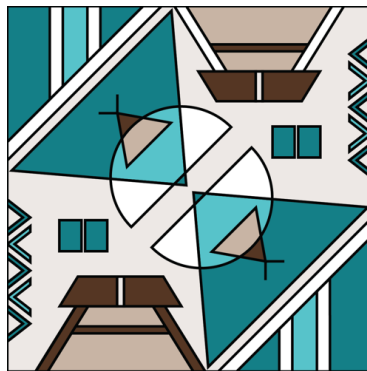
Gambar 9. Hasil Akhir Motif *Tradition as Cultural Heritage*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

c. Motif “*Old Village on The Hill*”



Gambar 10. Sketsa Motif *Old Village on The Hill*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Old Village on The Hill atau Kampung Tua di atas Bukit sebagai makna bahwa Perkampungan Tua Bitombang berada di atas bukit sesuai dengan elemen utama dari motif ini yaitu segitiga sebagai simbol rumah menampilkan perpaduan dari bentuk ujung atap, bentuk potongan bambu di atas atap daun kelapa, bentuk jendela, serta bentuk tangga yang mengikuti kondisi tanah yang curam. Pewarnaan untuk potongan bambu di atas atap dan daun kelapa diberi warna coklat yang merupakan warna bumi selaras dengan warna kelapa tua sebagai representatif bahwa Kabupaten Kepulauan Selayar merupakan penghasil buah kelapa. Warna biru di sekelilingnya memberi nuansa tenang dan rileks.



Gambar 11. Sketsa Motif *Old Village on The Hill*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahap Perwujudan

a. **Motif *Harmony of Stability and Wholeness***

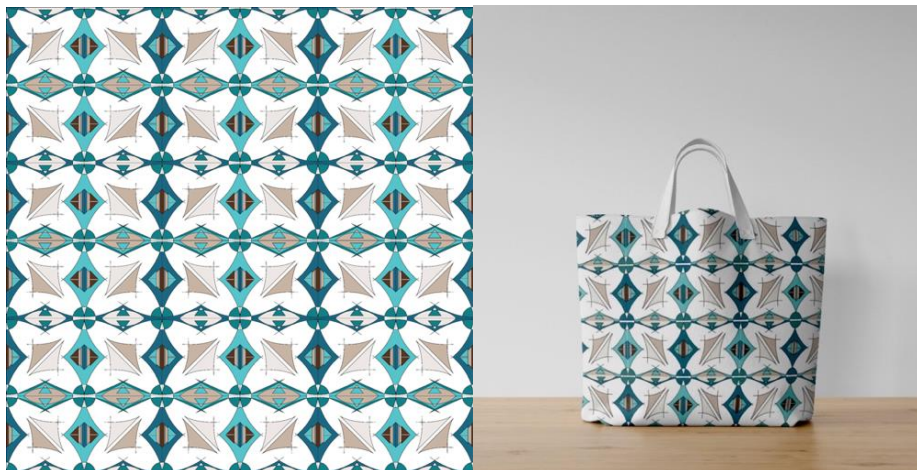


Gambar 12. Aplikasi Pola Motif *Harmony of Stability and Wholeness* pada Media Tumbler

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses repetisi motif *Harmony of Stability and Wholeness* dilakukan sebanyak enam kali dengan teknik mirroring secara vertikal dan horizontal agar memberi kesan dinamis dan berirama. Pada motif ini, elemen yang dipusatkan adalah rumah bitumbang dengan ujung atap yang menyilang. Dengan memusatkan elemen rumah tersebut, makna simbolis serta pesan dari motif tersebut dapat tersampaikan dengan jelas. Motif kemudian diaplikasikan ke dalam media tumbler dengan mempertimbangkan segi fungsional dan segi estetika. Secara fungsional, tumbler dirancang sebagai media yang dapat digunakan berulang kali sehingga penggunaan tumbler dapat menggantikan penggunaan botol plastik sekali pakai dan dapat mengurangi limbah plastik. Dengan memilih media tumbler, setiap individu menjadi sadar akan lingkungan sehingga dapat berkontribusi pada upaya untuk mengurangi limbah plastik. Kemudian secara estetika dan kesesuaian bentuk, tumbler dengan bentuk silinder yang kemudian mengaplikasikan motif ini ke permukaan tumbler membuat motif ini dapat terlihat lebih seimbang dan indah. Selain itu, motif ini memberikan sentuhan artistik dan estetika yang menarik sehingga dapat membuat tumbler tersebut menjadi lebih menonjol.

b. Motif *Tradition as Cultural Heritage*

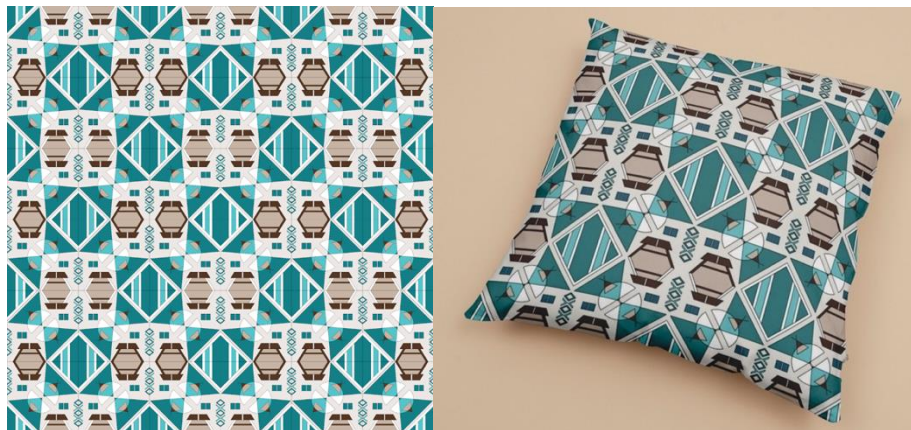


Gambar 13. Aplikasi Pola Motif *Tradition as Cultural Heritage* pada Media ToteBag

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sama halnya dengan motif sebelumnya, *motif Tradition as Cultural Heritage* juga di repetisi sebanyak enam kali dengan teknik mirroring secara vertikal dan horizontal. Dengan teknik ini, motif yang tercipta akan memberikan estetika visual dengan efek simetri yang menarik dan harmonis. Setelah repetisi, motif ini kemudian diaplikasikan ke dalam media totebag karena sifat *totebag* yang praktis dan dapat digunakan berulang kali sebagai alternatif pengganti kantong plastik. *Totebag* sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk saat bepergian atau belanja sehingga dengan pengaplikasian motif ini, jangkauan representasi Perkampungan Tua Bitombang dapat menyebar luas. *Totebag* juga menjadi souvenir yang relatif terjangkau dan mudah diakses oleh banyak orang, termasuk wisatawan dan penduduk lokal. Kemudian secara desain, *totebag* dengan motif dapat membuat orang-orang merasa terikat dan dapat memicu perasaan kebanggaan dengan ciri khas tempat tersebut. Dengan kombinasi dari fungsionalitas, keterikatan emosional, dan keterjangkauan, *totebag* menjadi salah satu cara yang efektif untuk memperkuat dan mengungkapkan ciri khas suatu tempat khususnya Perkampungan Tua Bitombang kepada wisatawan.

c. Motif *Old Village on The Hill*



Gambar 13. Aplikasi Pola Motif *Old Village on The Hill* pada Media Sarung Bantal

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah melakukan repetisi atau pengulangan sebanyak enam kali, motif diaplikasikan ke dalam sarung bantal. Secara estetika, sarung bantal dengan motif *Old Village on The Hill* menampilkan kesan yang menarik dan kuat pada

pengguna. Sebagai bagian dari perabot rumah tangga, cinderamata sarung bantal juga memiliki nilai fungsional yang tinggi, yang tidak hanya dilihat estetikanya saja, tetapi berguna dalam kehidupan sehari-hari. Bantal yang seringkali ditempatkan di ruang tamu atau kamar tidur akan memberikan eksposur dan terlihat secara terus-menerus terhadap motif. Dengan pengaplikasian motif ke dalam sarung bantal, kesadaran dan minat masyarakat terhadap Perkampungan Tua Bitombang juga akan terdorong dan mencari tahu lebih banyak tentang Perkampungan Tua Bitombang.

KESIMPULAN

Perkampungan Tua Bitombang di Kabupaten Kepulauan Selayar, Sulawesi Selatan memiliki potensi wisata yang sangat menarik, terdapat kesadaran bahwa pengelolaannya masih belum optimal. Perancangan dan pengaplikasian motif kontemporer dalam pembuatan cinderamata diusulkan sebagai salah satu pendekatan untuk meningkatkan pendapatan daerah dan melestarikan kekayaan budaya setempat. Dengan hal ini, dirancang motif kontemporer berbasis arsitektur rumah Perkampungan Tua Bitombang melalui tahap eksplorasi, perancangan, dan perwujudan dengan mempertimbangkan karakteristik dari arsitektur rumah agar wisatawan mampu memahami penggambaran Perkampungan Tua Bitombang. Tercipta tiga motif kontemporer dan diaplikasikan ke dalam berbagai media cinderamata seperti tumbler, *totebag*, dan bantal. Penggunaan motif ini diharapkan dapat mencerminkan ekspresi terkini yang dipengaruhi oleh karakteristik khas perkampungan, serta dapat meningkatkan daya tarik dan citra destinasi wisata. Dengan demikian, diharapkan dapat diciptakan produk-produk cinderamata yang menarik bagi wisatawan lokal maupun mancanegara, serta dapat memberikan alternatif mata pencaharian yang berkelanjutan bagi masyarakat setempat. Diharapkan agar masyarakat dan pengrajin Perkampungan Tua Bitombang dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk merancang cinderamata berbasis arsitektur rumah Perkampungan Tua Bitombang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, A., & Ridwan, M. (2019). Pemetaan objek wisata alam Kabupaten Kepulauan Selayar berbasis sistem informasi geografis Arcgis 10.5. *Pusaka: Journal of Tourism, Hospitality, Travel and Business Event*, 1(1), 45–50.
- Bastomi, S. (2012). *Estetika kriya kontemporer dan kritiknya*. Semarang: UNNESPress.
- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kepulauan Selayar. (2021). *Dokumen rencana strategis 2021–2026*. Diakses pada 21 Maret 2024 dari [https://kepulauanelayarkab.go.id/include/downlot.php?file=19.%20Dokumen%20RENSTRA%20DISPARBUD%20TA.%202021-2026%20\(FIX\).pdf](https://kepulauanelayarkab.go.id/include/downlot.php?file=19.%20Dokumen%20RENSTRA%20DISPARBUD%20TA.%202021-2026%20(FIX).pdf)
- Hendrawan, A. (2020). *Berdesain: Teori dan praktik desain*. Booksmango Inc.
- Hendriyana, H. (2019). *Rupa dasar (nirmana): Asas dan prinsip dasar seni visual*. Penerbit Andi.
- Jati, R., & Safrilia, A. (2021). Prinsip rancangan double-skin facade pada bangunan publik menggunakan motif batik Jawa Timur. Dalam *Seminar Nasional Teknologi Fakultas Teknik 2021*.
- Kumparan.com. (2018). Uniknya perkampungan tua Bitombang di Kepulauan Selayar. Diakses pada 4 Mei 2024 dari <https://kumparan.com/makassar-indeks/uniknya-perkampuang-tua-bitombang-di-kepulauan-selayar-1540304630788174239>
- Listanto, V. (2019). Batik sebagai representasi produk industri kreatif di Sidoarjo: Reinvensi pragmatis untuk inovasi industri kreatif berbasis budaya visual Nusantara. Dalam *Seminar Nasional Seni dan Desain 2019* (pp. 465–469). State University of Surabaya.
- Nawalanews.com. (2022). Festival Assiring Bitombang: Membaca memori kampung tua Silajara. Diakses pada 6 Mei 2024 dari <https://nawalanews.com/posts/160860/festival-assiring-bitombang-membaca-memori-kampung-tua-silajara>

- Poulin, R. (2018). *The language of graphic design revised and updated: An illustrated handbook for understanding fundamental design principles*. Rockport Publishers.
- Putra, E. S. (2021). Potensi pengembangan souvenir di Sulawesi Tengah. *Jurnal Pariwisata PaRAMA: Panorama, Recreation, Accommodation, Merchandise, Accessibility*, 2(1), 16–23.
- Rahadi, P. F., Adityawan, O., Suarsa, W., & Valentino, D. E. (2022). Perancangan motif kontemporer kain sarung sebagai tren mode pada urban style. *Wacadesain*, 3(1), 1–9.
- Saksana, I. P. A. (2021). Peran desain komunikasi visual dalam pemulihan pariwisata Bali di Instagram pada masa pandemi. Dalam *SANDI: Seminar Nasional Desain* (Vol. 1, pp. 263–269).
- Suhersono, H. (2005). *Desain bordir motif fauna*. Gramedia Pustaka Utama.
- Suparta, I. M. (2010). Prinsip seni rupa. Diakses pada 19 Mei 2024 dari www.isi-dps.ac.id/berita/prinsip-seni-rupa
- Sulselprov.go.id. (2022). Kunjungi Kampung Tua Bitombang: Naoemi Octarina kagumi arsitektur rumah penduduk. Diakses pada 6 Mei 2024 dari <https://sulselprov.go.id/post/kunjungi-kampung-tua-bitombang-naoemi-octarina-kagumi-arsitektur-rumah-penduduk>
- Walter Foster Creative Team. (2018). *Special subjects: Basic color theory: An introduction to color for beginning artists*. Quarto Publishing Group USA.