

I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelestarian warisan budaya daerah yang bersifat fisik melalui berbagai upaya, seperti kegiatan perlindungan, pemeliharaan dan penyelamatan merupakan salah satu wujud kepedulian dalam arti mengembangkan kebudayaan lokal maupun kebudayaan nasional, termasuk di dalamnya karya sastra Sureq Galigo. Pentingnya kegiatan perlindungan dan penyelamatan situs cagar budaya tersebut, karena disamping sebagai pelestarian warisan budaya, juga sebagai upaya dalam memupuk rasa kebangsaan serta memperkuat kesadaran jati diri bangsa. Selain itu, warisan budaya juga mempunyai arti yang sangat penting dalam kajian sejarah dalam rangka memajukan kebudayaan bangsa sekaligus sebagai bagian yang integral dari pembangunan nasional.

Sureq Galigo atau yang biasa dikenal dengan nama kitab I La Galigo merupakan salah satu karya sastra terpanjang di dunia yang dapat menjadi sumber informasi tentang kebudayaan bangsa Indonesia, yang ditulis antara abad ke-13 dan ke-15 dalam bentuk puisi. Kitab ini bercerita tentang perjalanan hidup manusia sebelum abad ke-14, dan sawerigading sebagai tokoh utamanya. Didalamnya, mengisahkan tentang sawerigading seorang perantau dan juga seorang pahlawan yang gagah berani, hingga bertemu dengan I We Cudai perempuan cantik dari negeri cina, sampai pada akhirnya melahirkan anak yang bernama I la galigo.

Meskipun kitab I La Galigo ini adalah sebuah mitos, namun bagi sebahagian orang dianggap sebagai peristiwa sejarah yang benar-benar pernah terjadi.

Cerita ini berasal dari Sulawesi-selatan tepatnya daerah Luwu, yang sekarang dimekarkan menjadi 4 daerah yaitu Luwu, Kota Palopo, Luwu Utara dan Luwu Timur. Meskipun cerita ini berasal dari tana luwu, namun keberadaan kitab ini dapat juga ditemui di perpustakaan-perpustakaan di eropa, terutama diperpustakaan *Koninklijk Instituut Voor Taal-, Landen Volkenkude Leiden* di Belanda.

Dalam pembangunan Nasional di bidang kebudayaan, pemerintah telah banyak berusaha untuk menanggulangi kepunaan kekayaan budaya sebagai warisan nenek moyang. Antara lain dengan membuat lukisan yang bercerita tentang Hikayat I La galigo.

Sejak zaman prasejarah gambar dan tulisan telah menjadi bahasa rupa oleh manusia primitif. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya ditemukan tulisan dan gambar di dinding-dinding gowa, dikayu, tak terkecuali naskah I La Galigo yang merupakan sala satu karya sastra terpanjang di dunia.

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) perkembangan seni menggambar juga mulai mengalami pergeseran makna dan fungsi secara bertahap. Gambar telah menjadi bidang keilmuan yang mempunyai banyak cabang dan turunan berdasarkan fungsinya. Salah satu di antaranya adalah seni patung, seni keramik, desain, arsitektur dan seni lukis. Apriyatno (Nasrul, 2008:1).

Dan yang akan kita bahas kali ini mengenai seni lukis, yaitu lukisan legenda I La Galigo yang berada di museum batara guru kota palopo. Di dalam lukisan tersebut diceritakan bagaimana hubungan antara lukisan satu dengan lukisan lainnya yang berjumlah 22 lukisan hingga dapat menceritakan inti sari dari legenda tersebut.

Cerita yang diangkat pada lukisan tersebut tentang sawerigading seorang putra mahkota dari kerajaan luwu yang ketika lahir dalam keadaan kembar emas, yaitu laki-laki dan perempuan, yang bernama Sawerigading dan We Tenriabeng. Karena ditakutkan akan saling jatuh cinta mereka akhirnya dipisahkan, namun hal yang selama ini menjadi ketakutan akhirnya terjadi. Sawerigading jatuh cinta kepada We Tenriabeng saudara kembarnya sendiri. Karena hal ini dianggap memalukan dan pelanggaran adat, akhirnya Sawerigading di buang ke negeri cina, hingga akhirnya bertemu dengan I We Cudai perempuan cantik dari negeri cina.

Berdasarkan uraian di atas, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“Struktur Visual pada Karya Seni Lukis (Legenda I La Galigo) di Museum Batara Guru Kota Palopo”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana srtuktur visual antara karya seni lukis satu dengan yang lainnya dalam menyampaikan legenda I La Galigo di Museum Batara Guru Kota Palopo?

2. Bagaimana konsep dan teknik yang digunakan dalam lukisan I La Galigo di Museum Batara Guru Kota Palopo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui srtuktur visual antara karya seni lukis satu dengan yang lainnya dalam menyampaikan legenda I La Galigo di Museum Batara guru Kota Palopo!.
2. Untuk mengetahui konsep dan teknik yang digunakan dalam lukisan I La Galigo di Museum Batara Guru Kota Palopo?

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan adanya manfaat yang dapat dipetik utamanya bagi pihak yang terkait dengan penelitian ini, diantaranya :

1. Mahasiswa, diharapkan dapat menjadi bahan referensi pada program studi pendidikan seni rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unismuh Makassar.
2. Sebagai bahan referensi bagi pembaca untuk mengenal secara lebih jauh tentang keberadaan peninggalan kitab I La Galigo di Sulawesi Selatan terutama bagi mereka yang ingin melakukan pengkajian lebih jauh terhadap situs tersebut.

II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

Pada dasarnya kajian pustaka dilakukan untuk mengetahui sasaran penelitian secara teoritis, dan pada bagian ini akan diuraikan landasan teoretis yang dapat menjadi kerangka acuan dalam melakukan penelitian. Landasan yang dimaksud ialah teori yang merupakan kajian kepustakaan dari berbagai literature yang relevan dengan masalah yang akan diteliti oleh penulis.

1. Pengertian Struktur

Dalam kamus bahasa indonesia (KBI) Struktur/struktur/ n 1 cara sesuatu disusun atau dibangun; susunan; bangunan; 2 yg disusun dng pola tertentu; 3 pengaturan unsur atau bagian suatu benda; 4 ketentuan unsur-unsur dr suatu benda; 5 Ling pengaturan pola dl bahasa secara sintagmatis; (Setiawan,2013).

Struktur sendiri adalah bangunan teoritis (abstrak) yang terbentuk dari sejumlah komponen yang berhubungan satu sama lain. Struktur menjadi aspek utama dalam strukturalisme. Dengan kata lain, strukturalisme adalah teori yang menyatakan bahwa berbagai gejala budaya dan alamiah sebagai bangunan teoritis (abstrak) yang terdiri atas unsur-unsur yang berhubungan satu sama lain relasi, sintagmatis dan juga paradigmatis.

Claude Levi-Strauss merupakan ahli antropologi Prancis yang konsisten menggunakan paradigma struktural dalam pemahaman atas fenomena sosial-budaya yang beraneka ragam.

Menurut Levi-Strauss, antropologi struktural adalah suatu jenis mite (mitos). Rizky, (2013:10). Dia beranggapan bahwa mite sebagai koleksi simbol-simbol psikologis.

Levi-Strauss memberikan perhatian khusus pada mitos, yang menurutnya memiliki kualitas logis dan bukan estetis., psikologis ataupun religius. Dia menganggap mitos sebagai bahasa, sebagai narasi yang harus dituturkan untuk diketahui. Hakiki mitos menurut Levi-Strauss (1958:94) adalah suatu upaya untuk mencari pemecahan terhadap kontradiksi-kontradiksi empiris yang dihadapi dan yang tidak dipahami oleh nalar manusia.

Namun teori dan metode kajian struktural Levi-Strauss tidak banyak dimanfaatkan oleh kalangan akademisi di Indonesia. Sebagian karena cara kerjanya yang rumit. Ilmuwan yang sangat intens menggunakan teori dan metode struktural Levi-Strauss adalah Ahimsa Putra. Ia menerapkan model kajian ini untuk menganalisis karya sastra dan dongeng-dongeng antara lain berjudul “Pitoto Si Muhamma” dari bajo.

Sedangkan storey dalam kajiannya menempatkan Roland Barthes dalam subtopik “Strukturalisme dan pascastrukturalisme”. Barthes seringkali dikategorikan sebagai seorang tokoh strukturalisme dan ahli semiotika.

Di Indonesia, Roland Barthes seringkali dikutip pendapatnya tentang semiotika. Semiotika adalah model penelitian yang memperhatikan tanda-tanda,. Tanda tersebut mewakili sesuatu objek representatif.

Semiotika adalah ilmu tentang tanda atau study tentang bagaimana sistem penandaan berfungsi . dan strukturalisme adalah teori yang menyatakan bahwa

seluruh organisasi manusia ditentukan secara luas oleh struktur sosial dan psikologi yang mempunyai logika independent yang sangat menarik berkaitan dengan maksud, keinginan, maupun tujuan manusia. Bagi Freud strukturnya adalah psyche, bagi Marx, Strukturnya adalah ekonomi, Bagi Barthes, Strukturnya ialah gambar, dan bagi Saussure, strukturnya adalah bahasa. Kesemuanya itu mendahului subjek manusia individual atau human agen dan menentukan apa yang akan dilakukan manusia pada semua keadaan. Dan dalam konteks semiotik adalah pandangannya mengenai tanda.

Untuk membahas semiotika gambar, pendekatan struktural Roland Barthes tentang gambar memadai untuk melihat fenomena gambar dan teknologi komunikasi baru zaman sekarang.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teori strukturalisme digunakan untuk menganalisis kebudayaan.

2. Pengertian Seni Visual

Seni rupa sebagai bahasa visual itu adalah ungkapan yang sering kali kita dengar, baik langsung dari para seniman maupun para pengamat seni. Seni rupa bisa didefinisikan sebagai salah satu cabang seni yang memberi suatu karya dua atau tiga dimensi yang dapat ditangkap oleh mata serta dirasakan dengan indera peraba. Kesan yang dihadirkan oleh sebuah karya seni rupa dibuat dengan mengolah beberapa macam unsur. Tentunya dapat disebut sebagai karya seni, kesan unsur tersebut haruslah diolah dengan menggunakan acuan nilai estetika.

Visual bermaksud sesuatu yang nampak atau tampak kita sebagai manusia menggunakan indera mata untuk melihat atau nampak akan sesuatu, (Syarafinadiya, 2011)

Setiap hasil kerja seni dalam penghasilan seni visual memerlukan kombinasi unsur seni dan prinsip rekaan. Unsur seni yang dimaksud disini adalah garisan, warna, rupa, jalinan, bentuk dan ruang. Sedangkan prinsip seni reka adalah harmoni, penegasan, kontra,imbangan, irama, pergerakan serta kesatuan, (Syarafinadya,2011).

Hasil seni visual terbagi atas dua bentuk yaitu dua dimensi dan tiga dimensi.

Tabel 2.1 Perbedaan bentuk dua dimensi dan tiga dimensi

Ciri-ciri karya seni lukis 2-D	Ciri-ciri karya seni lukis 3-D
<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan hanya dapat di liat dari dua arah yaitu depan dan belakang atau flat. - Hanya memiliki koordinat X, Y. - Hanya memiliki panjang dan lebar. - Frame layar terbatas. - Tidak menggunakan efek cahaya. - Pewarnaan hanya menggunakan dasar warna 	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan dapat di lihat dari berbagai arah. - Memiliki kordinat X,Y,Z. - Memiliki panjang, lebar dan tinggi. - Frame layar lebih luas. - Banyak menggunakan efek cahaya. - Pewarnaan dengan warna-warna yang lebih kompleks, dan gradasi-gradasi warna lebih rumit.

(Syarafinadya, 2011).

3. Unsur Visual pada Karya Seni Rupa

Elemen atau unsur yang dapat dilihat dalam seni rupa merupakan sebuah bagian yang penting dalam menciptakan karya seni rupa. Elemen rupa merupakan objek material yang akan disusun untuk menjadi sebuah karya seni.

Menurut (Tengklengs, 2013). Unsur-unsur tersebut diantaranya: garis, bidang, tekstur, gelap terang, warna, nada atau irama (*rhythme*), komposisi, dominasi (*center of interst*), dan kesatuan.

a. Garis (*Line*)

Melihat dari bentuknya garis dapat dibagi menjadi tiga bagian: garis lurus, garis lengkung, garis patah-patah. Dari ketiga bentuk garis dasar tadi dapat memberikan kesan sifat atau simbol (Tengklengs, 2013) antara lain:

- 1) Memberi kesan kekuatan pada garis lurus.
- 2) Memberi kesan mengembang atau memusat *causentric arcs*.
- 3) Memberi kesan irama, dapat dinyatakan dalam garis lengkung yang berurutan.
- 4) Memberi kesan luwes, dapat dinyatakan pada garis lurus yang ujungnya melengkung disebut juga *bending upright line*.
- 5) Memberi kesan sugesti dari garis berkobar, bersemangat atau berkekuatan spiritual upward swirls..
- 6) Memberi kesan melenyap, memperlihatkan jarak kejauhan, kerinduan disebut *diminishing persepective*.
- 7) Memberi kesan tentang keadaan ledakan memusat, disebut *radiation line*.

8) Memberi kesan konflik, dapat di gambarkan dalam garis-garis bertumpuk, disebut juga *conflicting diagonals*.

b. Bidang (*Shapes*).

Pada dasarnya bidang dibagi menjadi 2, pertama bidang yang terdiri dari segi empat, lingkaran, segitiga sama sisi, dan bidang hasil gabungan.

c. Warna (*colour*).

Penggunaan warna dalam seni rupa pada dasarnya memiliki 3 fungsi, yaitu:

- 1) Fungsi perjanjian (*heraldis*). Misalnya warnah merah pada bendera, melambangkan keberanian.
- 2) Fungsi optimis (*harmonis*). Misalnya warna merah digunakan untuk menggambarkan darah, warnah biru digunakan untuk menggambar kanlangit.
- 3) Fungsi warna sebagai perwakilan dirinya sendiri, identitas seniman.

d. Irama (*rhythme*)

Irama dapat terbentuk dari warna, misal biru dengan hijau dapat berulang secara terus-menerus. Karena pengulangan bidang/bentuk atau garis yang beraturan dengan bentuk dan jarak yang sama. Karena perbedaan dan ukuran/bentuk yang teratur dan berkelanjutan. Karena perbedaan jarak ruannng yang menerus antara bentuk/bidang yang selaras dalam gerak.

e. Tekstur

Tekstur merupakan permukaan bidang yang bias dirasakan kehadirannya, baik melalui indera mata ataupun menyentuhnya. Jadi tekstur dapat dibedakan

menjadi dua yaitu tekstur nyata, bila diraba akan terasa kasar. contoh: lukisan yang langsung dari tube cat, atau lukisan dari bahan pasir dan sebagainya. Kedua tekstur semu atau yang hanya bisa dilihat oleh indera mata saja, artinya tekstur ini hanya bisa dilihat saja, tidak bisa dirasakan melalui tangan keberadaanya/tekstur tipuan. Contoh: lukisan pohon yang kasar nampak tekstur batangnya namun jika diraba lukisan itu tetap halus.

f. Gelap terang

Gelap terang menghasilkan efek yang baik dalam lukisan, dimana efek tersebut bisa menampilkan gambar itu menjadi tiga dimensi. Misal: warna biru tua sampai biru terang yang dijejerkan.

g. Komposisi

Komposisi adalah susunan (keseimbangan). Komposisi ini mencakup keseimbangan (*banlance*).artinya apabila unsur-unsur garis, bidang, warna, dan sebagainya memberi rasa seimbang serta memuaskan kepada kita yang melihat atau merasakannya. *Balance* dibagi menjadi dua yaitu keseimbangan simetris dan asimetris.

h. Dominasi (*center of interest*).

Dominasi adalah pusat perhatian dari karya. Kehadiran ini ditunjukkan untuk menonjolkan bagian tertentu yang sekiranya perlu disampaikan. Dominasi dapat disampaikan melalui warna, misalnya: warna terang digunakan apabila *background* warna gelap, begitu pula sebaliknya.

i. Kesatuan (totalitas).

Perpaduan atau keselarasan antar unsur-unsur visual menjadi satu kesatuan ungkapan dan kesatuan makna. Kesatuan ungkapan dan kesatuan makna ini yang merupakan kesan keseluruhan dari sebuah karya seni. Keselarasan unsur-unsur itu membentuk suatu pernyataan atau ungkapan maka bisa dikatakan lukisan itu berhasil dan memiliki kekuatan. Jika tidak, karya itu hanyalah penyampaian elemen/unsur yang tidak memiliki kekuatan.

4. Pengertian Seni Lukis

Sebelum membahas tentang seni lukis, terlebih dahulu kita akan membahas tentang seni.

Banyak tulisan berusaha untuk menjelaskan apa itu seni, tetapi semakin diterangkan, semakin kabur pengertiannya. Hal ini terjadi karena cara menjelaskannya kurang baik. Seperti yang dikatakan oleh Atmazaki (Couto,2004). Untuk menjelaskan definisi katanya ada tiga syarat menulis sebuah definisi yang baik dengan langkah: (1) nama istilah atau konsep harus jelas, (2) menempatkannya dalam suatu kategori, dan (3) menerangkan perbedaannya dengan anggota lain dalam kategori yang sama.

Kata seni berasal dari bahas Melayu yakni kecil. Dalam bahasa Inggris seni atau “*Art*” berarti keahlian dan keterampilan manusia dalam mengekspresikan dan menciptakan hal-hal yang indah serta bernilai bagi kehidupan baik untuk diri sendiri maupun untuk masyarakat umumnya. Dalam bahasa Sangsekerta seni berasal dari kata “*sani*” yang berarti pemujaan, pelayanan, permintaan atau

pencarian dengan hormat dan jujur. Kemudian dalam bahasa Belanda “*genie*” yakni jenius. Selanjutnya dalam bahasa latin pada abad pertengahan “*Ars*” yaitu ketangkasan dan kemahiran dalam mengerjakan sesuatu. Soedarso (Nasrul, 2008:7)

Dalam kamus bahasa Indonesia, pengertian seni adalah “keahlian membuat karya yang bermutu dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya dan sebagainya”. Ali (Hasnidar, 2008:6)

Seni adalah ekspresi dari perenungan hasil pengamatan dan pengalaman yang dihubungkan dengan perasaan aktivitas fisik dan psikologis kedalam bentuk karya Read (Tamsuet,2011).

Seni adalah suatu perlambangan yang pada kejadiannya memerlukan kehalusan, kelembutan, rasa dan pesona penciptanya. Kata seni berarti halus, lembut, indah. Maka dari itu pengamatan pada seni adalah pengamatan yang perlu, tetapi tidak hanya dengan ketajaman pengamatan dengan mata kepala saja, melainkan juga dengan mata hati Suwaji Bastomi (Hasnidar, 2008:6).

Dalam bahasa Sanskerta, kata seni disebut *cilpa*. Sebagai kata sifat, *cilpa* berarti berwarna, dan kata jadiannya *su-cilpa* berarti dilengkapi dengan bentuk-bentuk yang indah atau dihiasi dengan indah. Sebagai kata benda ia berarti pewarnaan, yang kemudian berkembang menjadi segala macam kekriaan yang artistik. *Cilpacastra* yang banyak disebut-sebut dalam pelajaran sejarah kesenian, adalah buku atau pedoman bagi para *cilpin*, yaitu tukang, termasuk di dalamnya apa yang sekarang disebut *seniman*. Memang dahulu belum ada perbedaan antara *seniman* dan tukang. Pemahaman seni adalah yang merupakan ekspresi pribadi

belum ada dan seni adalah ekspresi keindahan masyarakat yang bersifat kolektif. Yang demikian itu ternyata tidak hanya terdapat di India dan Indonesia saja, juga terdapat di barat pada masa lampau.

Lukis Menurut Soedarso (Lepank,2012) merupakan kekuatan peradaban manusia; kekuatan budaya. Karena dalam melakukan lukis kita dilatih untuk jeli, cermat, dan teliti dalam mengamati berbagai fenomena alam dan kehidupannya.

Sedangkan menurut Ade dan Imam R (Lepank,2012) Lukis merupakan suatu imajinasi dalam mengekspresikan kreativitas seorang seniman yang direalisasikan pada suatu karya seni keindahan (estetika).

Menurut Adler (Suyono, 2015) seni lukis dapat diartikan sebagai “sesuatu yang memberikan kesenangan”. Deskripsi ini meskipun terkesan sangat sederhana, namun tentu memiliki nilai kebenaran yang sangat jamak diamini oleh manusia. Sebab, dalam sejarahnya seni lukis memang dijadikan media yang membuat manusia senang melihatnya. Bahkan, meskipun lukisan yang dihasilkan sedih, namun gambaran kesedihan tersebut akan mewakili mereka yang merasakannya sehingga mereka merasa terwakili.

Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa seni lukis adalah hasil cipta manusia atas dasar pengalaman artistik yang dituangkan dalam bidang dua dimensional dengan penekanan garis dan warna.

Macam-macam teknik dalam berkarya seni lukis menurut Nyoman (Nasrul, 2008:18-19) di antaranya :

a. Teknik Kering

Teknik ini merupakan suatu cara melukis dengan bahan-bahan kering yaitu bahan-bahan yang tidak memakai bahan pencampur air atau minyak tertentu untuk melarutkannya. Bahan-bahan yang digunakan seperti pensil, arang, konte, dan pastel yang digoreskan di atas kertas. Kekurangan dari bahan-bahan tersebut biasanya mudah kotor bila disentuh dengan tangan atau bahkan mudah rontok bila terbentur, Nyoman (Nasrul, 200:18).

b. Teknik Basah

Teknik ini merupakan suatu cara melukis dengan menggunakan bahan-bahan yang memakai pelarut air atau jenis minyak tertentu. Bahan-bahan yang biasa digunakan dalam teknik ini seperti tinta bak, cat air, cat minyak, kemudian cat *acrylic*, Nyoman (Nasrul, 200:18).

c. Teknik Batik

Seni lukis batik merupakan salah satu bentuk seni rupa yang diselesaikan dengan teknik membatik yaitu cara menggambar, Nyoman (Nasrul, 200:18).

d. Teknik Campur

Disamping teknik kering, teknik basah, dan batik, maka teknik ini lebih komplit lagi. Teknik ini dapat menggunakan lebih dari satu teknik atau media, misalnya cat air dicampur pastel, cat minyak, *acrylic*, tempelan atau kemungkinan yang lain, Nyoman (Nasrul, 200:19).

Macam-macam alat dan bahan yang digunakan dalam berkarya seni lukis, di antaranya :

a. Kanvas

Menurut Tim Prima Pena (Nasrul, 20018:20), medium untuk melukis. Hundertwasser seorang pelukis terkenal dari Australia dengan pengetahuannya yang luas, telah berhasil membuat kanvas yang tahan lama.

Bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat kanvas adalah bingkai, kain sarung, kertas kraft, lem dan bahan-bahan dasar, Nyoman (Nasrul, 2008:20).

b. Kuas

Dalam perkembangannya teknik melukis, kuas merupakan alat penunjang yang cukup memiliki peran. Fungsi utama dari kuas adalah memindahkan percampuran warna ke atas permukaan kanvas atau karya, Nyoman (Nasrul, 2008:20).

c. Palet

Palet adalah papan atau tempat untuk mencampur tinta atau cat. Sebuah palet harus mempunyai keseimbangan yang baik sehingga tidak melelahkan tangan, Nyoman (Nasrul, 2008:20).

d. Pastel

Bahan ini terbuat dari bubuk warna kering yang diikat dengan bahan lem arab dan dibentuk menjadi batang-batang yang rapuh. Jika digosokkan ke permukaan kertas, warna-warnanya melekat meskipun warna-warna itu mudah kotor. Warna-warna pastel mempunyai permukaan warna yang bercahaya, tidak memberikan efek lapisan mengkilap sama sekali dan penampilannya

paling dekat menyerupai bahan warna (*pigmen*) kering. Di sisi lain, bahan ini mempunyai kelemahan, yaitu sangat peka terhadap bantingan karena ikatan-ikatan warna mudah terlepas. Pabrik kapur pastel membubuhkan bahan pengikat yang sangat sedikit sehingga bahan warna akan mudah rontok, Nyoman (Nasrul, 2008:20-21).

e. Cat Air

Lukisan cat air berhubungan dengan penggunaan bahan warna yang mengandung lem sebagai bahan pengikatnya dan penggunaan air untuk melarutkannya. Batasan ini mengandung pengertian suatu jenis lukisan yang bahan warnanya digunakan secara transparan tanpa menggunakan bahan warna putih untuk campuran. (Nasrul, 2008:22).

f. Cat Minyak

Pada tahun 1920 Jan Van Eyck dan Hubert Van Eyeck menggunakan cat minyak dengan teknik yang mengherankan karena lapisan yang mengkilat. Di Indonesia Raden Saleh Syarif Bustaman yang pertama sekali menggunakan cat minyak sekitar tahun 1900. (Nasrul, 2008:24).

g. Pensil Warna

Ciri khas dari pensil warna ialah teksturnya berminyak, bongkahan dibungkus dengan kulit domba atau potongan kecil timah berbentuk tongkat dibebat dengan tali. Tidak seorang pun tahu siapa yang mula-mula mempunyai ide untuk memasukkan timah hitam ke dalam wadah kayu, tetapi pada tahun 1560-an, pensil warna sudah sampai di benua Eropa. (Nasrul, 2008:25-26).

5. Selayang Pandang Sureq I La Galigo

Sureq Galigo atau Galigo, atau disebut juga I La Galigo adalah sebuah epik mitos penciptaan dari peradaban Luwu yang terpanjang didunia. La Galigo adalah hasil karya sastra dari Kerajaan Luwu, Sulawesi Selatan, Indonesia. Isinya sebagian berbentuk puisi yang ditulis di antara abad ke-13 dan ke-15, ditulis dalam huruf Lontara kuno. Puisi ini terdiri dalam sajak bersuku lima dan juga menceritakan kisah asal-usul manusia (Jary, 2013).

Sureq Galigo adalah kitab yang bersifat mitos yang bagi sebagian orang Luwu dianggap sebagai peristiwa sejarah yang benar-benar pernah terjadi. Kisah ini menceritakan tentang kehidupan para dewa-dewi dari langit dan pertiwi sampai tujuh generasi. Itulah sebabnya ceritanya sangat panjang.

Para ahli La Galigo menempatkan sastra ini sebagai karya terpanjang di dunia. Cerita itu terdiri dari beberapa episode, yang paling populer adalah perkawinan Sawerigading dengan I We Cudai dan perkawinannya ia dianugerahi seorang putera yang bernama La Galigo.

La Galigo sebagai salah satu karya sastra yang mempunyai stuktur cerita yang besar, yang juga memuat beberapa sub-sub cerita yang terkandung didalamnya. Setiap sub cerita yang selanjutnya disebut episode, dapat dilihat dalam dua dimensi. Di satu sisi ia merupakan bagian cerita dari keseluruhan konstruksi La Galigo, namun disatu sisi lain ia juga mempunyai cerita tersendiri dalam bingkai La Galigo. Jadi La Galigo mempunyai satu alur yang besar, yang didalamnya terdiri atas kumpulan beberapa episode, yang setiap episode juga mempunyai alur tersendiri, yang merupakan sub alur dari la galigo secara

keseluruhan. Hal ini disebabkan antara lain karena panjangnya cerita yang melingkupi setiap tokoh, sehingga kadang-kadang tidak tertampung hanya dalam satu episode. Kadang – kadang satu cerita terdapat pada dua atau tiga episode, hal itu tergantung banyaknya peristiwa yang diceritakan.

6. Konsep dan Teknik Lukisan Legenda I La Galigo di Museum Batara Luwu Kota Palopo

a. Konsep Lukisan

Lukisan akan berdampak lebih jika memiliki konsep yang terfokus belakangnya. Dengan kata lain lukisan harus tentang sesuatu. Dan tidak hanya gambar cantik atau adegan cantik

Konsep yang diangkat dari lukisan legenda I La Galigo yang ada di museum batara Guru kota palopo adalah bagaimana perjalanan hidup sawerigading sebagai seorang pahlawan yang gagah berani hingga menemukan pendamping hidup yang penuh dengan rintangan.

b. Teknik

Teknik yang digunakan diangkat dalam lukisan ini adalah teknik campur.

B. Kerangka Pikir

Dengan melihat beberapa konsep atau teori yang telah diuraikan pada kajian pustaka, maka dapat dibuat kerangka atau skema yang dapat dijadikan sebagai acuan konsep berfikir tentang “Struktur Visual pada Karya Seni Lukis (Legenda I La Galigo) di Museum Batara Guru Kota Palopo”. Dari landasan teori

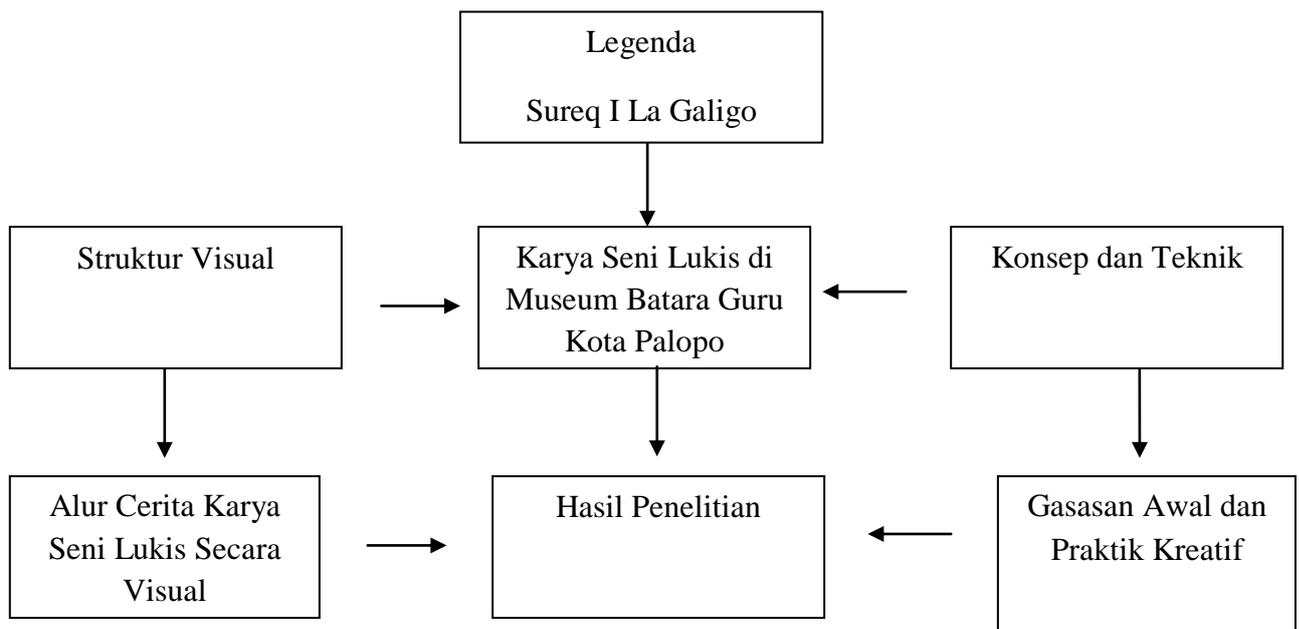
di atas maka kerangka berpikir penelitian ini, dapat diuraikan antara bagian satu dengan bagian lainnya.

Seperti yang telah diuraikan diatas bahwa Kitab I La Galigo merupakan karya sastra yang inti ceritanya adalah bagaimana perjalanan hidup sawerigading dari mulai lahir sampai menemukan pendamping hidup.

Seperti yang telah di gambarkan dalam lukisan legenda I La Galigo yang berjumlah 19 buah, yang berkaitan satu sama lain, dari mulai lukisan pertama, sampai lukisan terakhir.

Dari lukisan pertama yang dimulai dengan lahirnya si kembar emas, kemudian di pisahkan karena takut akan saling jatuh cinta, hingga lukisan yang bercerita pertemuan sawerigading dengan I we Cudai yang menjadi pendamping hidupnya.

Sedangkan Teknik yang digunakan pada lukisan ini yaitu, teknik campur.



Skema 1. Kerangka Pikir

III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk metode “deskriptif kualitatif”, yang artinya peneliti kualitatif harus bersifat “*perspectif emic*” artinya memperoleh data bukan “sebagaimana seharusnya”, bukan berdasarkan apa yang difikirkan, tetapi berdasarkan sebagaimana adanya yang terjadi dilapangan, yang alami, dirasakan, dan difikirkan oleh partisipan/sumber data, Sugiyono, (2014:295). Dalam arti lain deskriptif kualitatif ialah memberi gambaran secara objektif sesuatu dengan kenyataan sesungguhnya mengenai struktur simbolik visual seni lukis I La Galigo pada museum batara Guru kota palopo.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini terletak di Museum Batara Guru Kota Palopo, jl. Andi Jemma, No.1, Kelurahan Batu Pasi, Kecamatan Wara Utara, Kota Palopo, sekitar 200 km. dari Kota Makassar.



B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

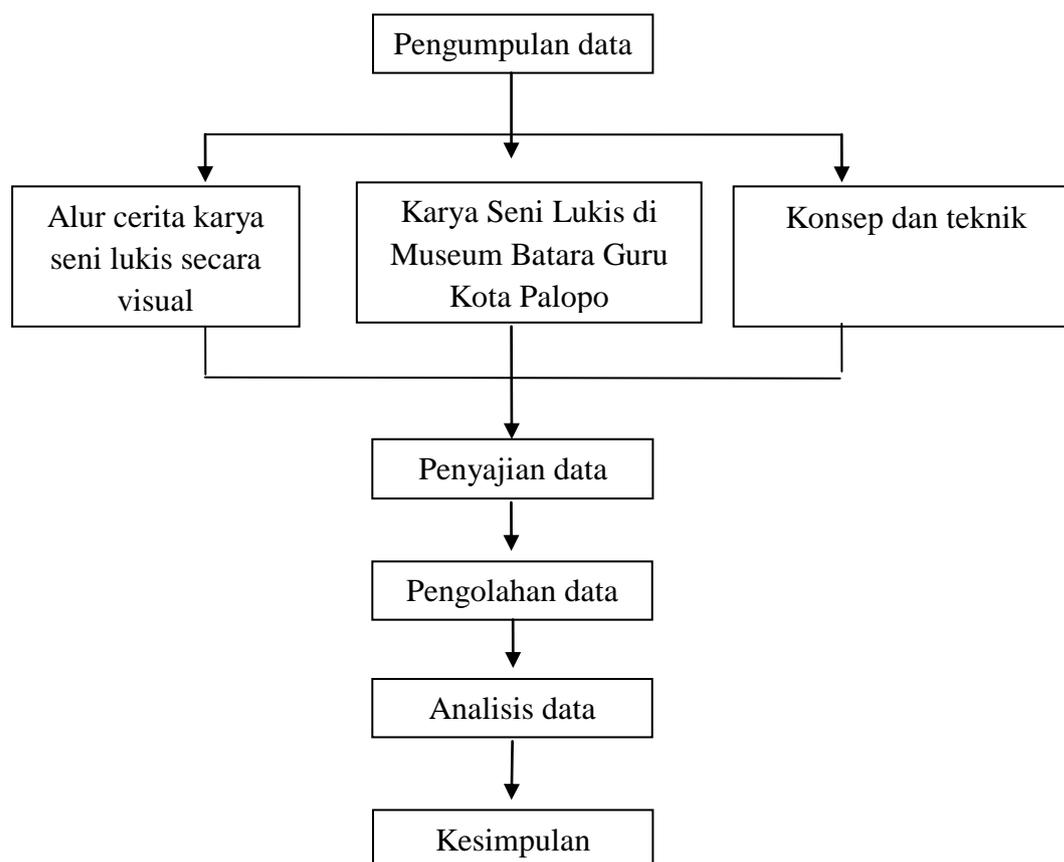
Variabel Sugiyono (2014:60) adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hasil tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu penelitian dengan menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Sugiyono, (2014:207-208). Untuk itu dalam penelitian ini, peneliti tidak membedakan antara variabel bebas dan variabel terikat. Oleh karena itu variabel penelitian ini adalah struktur visual karya seni lukis (legenda I La Galigo) di museum Batara guru Kota Palopo.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian Setyosari (Mirnawati, 2008:21) merupakan rencana atau struktur yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan penelitian.

Desain penelitian pada hakikatnya merupakan strategi mengatur setting penelitian dan dibuat sebagai kerangka acuan dalam melaksanakan penelitian. Agar penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan mudah, maka desain penelitian harus disusun dengan baik dan terencana. Desain penelitian ini dapat kita lihat pada skema berikut:



C. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan variabel di atas maka perlu dilakukan pendefinisian operasional variabel untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang variabel yang akan diteliti, maka berikut ini akan dijelaskan definisi operasional variabel, sebagai berikut :

- a. Struktur visual karya seni lukis yang dimaksud adalah, hubungan antara lukisan yang satu dengan lukisan yang lainnya, sedangkan jumlah lukisan yang ada dimuseum batara Guru Kota palopo sebanyak 22 buah.
- b. Konsep yang diangkat dalam lukisan yang dimaksudkan adalah bagaimana perjalanan hidup sawerigading sebagi seorang pahlawan yang gagah berani hingga menemukan pendamping hidup yang penuh dengan rintangan.

- c. Teknik yang digunakan dalam lukisan yang dimaksud adalah teknik campur.

D. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sasaran atau permasalahan yang akan diteliti, adapun objek penelitian ini adalah lukisan yang ada di Museum Batara Guru di Kota Palopo sebanyak 22 karya seni Lukis.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada dua yaitu teknik pustaka (*library research*) dan teknik penelitian lapangan (*field research*).

- a. Teknik kepustakaan

Dilakukan dengan menelaah berbagai referensi seperti buku-buku dan literatur yang berhubungan untuk dijadikan landasan teori dalam penelitian ini.

- b. Teknik lapangan

- a. Observasi

Teknik observasi ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek. Objek yang dimaksud disini adalah lukisan Legenda I Lagaligo.

- b. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada petugas museum dan Pertanyaan tersebut berhubungan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan. Wawancara dilakukan untuk melengkapi hasil observasi.

c. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan untuk melengkapi perolehan data di lapangan baik pada saat melakukan observasi maupun pada saat melakukan wawancara. Teknik dokumentasi ini dilakukan dengan pengambilan foto-foto atau gambar sebagai bahan dokumentasi. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah format pengamatan dan catatan lapangan.

F. Teknik Analisis Data

Setelah data yang dibutuhkan telah terkumpul, maka selanjutnya penulis mengolah data secara terpisah dengan teknik sebagai berikut :

1. Proses analisa ini dimulai dengan membaca, mempelajari, dan menelaah seluruh data yang terkumpul dari hasil observasi, wawancara serta hasil dokumentasi kemudian diperiksa kembali untuk membuktikan hasil yang jelas, lengkap dan benar.
2. Mengadakan kategorisasi data dan membuat rangkuman dari data - data yang dianggap penting.
3. serta menyusun uraian-uraian dengan struktur data yang diperoleh.
4. Mengadakan pemeriksaan kebenaran data, kemudian diadakan penghalusan data dari responden untuk kemudian diadakan penafsiran.

IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan hasil penelitian yang telah dilakukan dilapangan mengenai lukisan Legenda I La Galigo yang ada di museum batara guru kota palopo.

Penyajian hasil penelitian dimaksudkan untuk memaparkan secara objektif tentang hasil lukisan atau penelitian yang diperoleh di lapangan melalui instrumen yang digunakan dalam penelitian.

sekilas letak lokasi penelitian:

Kota palopo adalah sala satu kota madya dari 3 kota madya yang ada di Sulawesi selatan, yang diapit oleh 1 kabupaten yaitu kabupaten luwu. Sekitar 400 km dari kota Makassar. Penelitian ini berpusat di daerah wara utara kota palopo, tepatnya di museum batara guru kota palopo, jl. Andi Djemma, No. 1, wara utara.

Sebelum dinamai menjadi kota palopo, daerah ini dulunya adalah daerah luwu raya, yang sekarang ini dimekarkan menjadi 4 bagian, yaitu kabupaten luwu, kota palopo, kabupaten luwu utara, dan kabupaten luwu timur.

Penelitian ini tidak menggunakan data kuantitatif, melainkan data kualitatif. Data yang telah diolah kemudian dianalisa, akan disajikan dalam bentuk deskriptif sesuai dengan indikator dan variabel penelitian.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Struktur visual lukisan legenda I La galigo pada museum batara guru kota palopo.



Gambar 4.1 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Lukisan ini dimulai dengan cerita penciptaan dunia, raja dilangit Lapatinganna, mengadakan suatu musyawarah keluarga dari beberapa kerajaan termasuk senrijava dan peretiwi dari alam ghaib yang membuat keputusan untuk melantik anak lelakinya yang tertua, La Tonge' Langi' menjadi raja alekawa (bumi), dan memakai gelar Batara Guru bersama dengan Nyilitomo anak guru Ri Selleng di peretiwi (dunia bawah) untuk menjadi penguasa di bumi.



Gambar 4.2 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

La Toge' langi' kemudian dinikahkan dengan sepupunya We Nyili'timo', anak dari Guru ri Selleng, Raja alam gaib. Dari perkawinan keduanya lah lahirlah putra mereka yang bernama Batara Lattu.



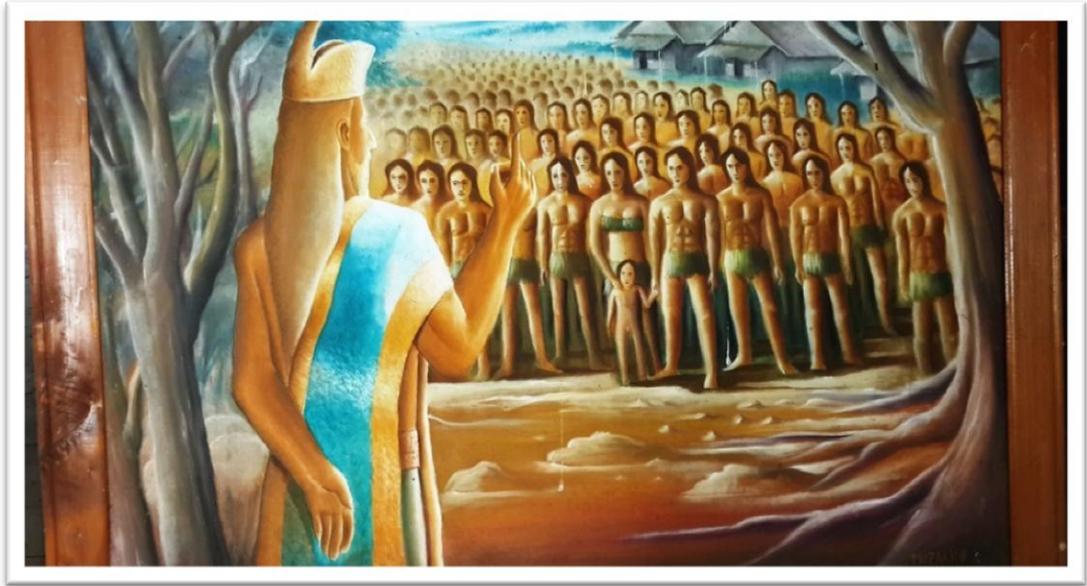
Gambar 4.3 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Tak lama setelah itu raja Alekawa turun kebumi dengan menggunakan bambu. yaitu di Ussu, sebuah daerah di Luwu, sekarang wilayah Luwu Timur dan terletak di Teluk Bone.



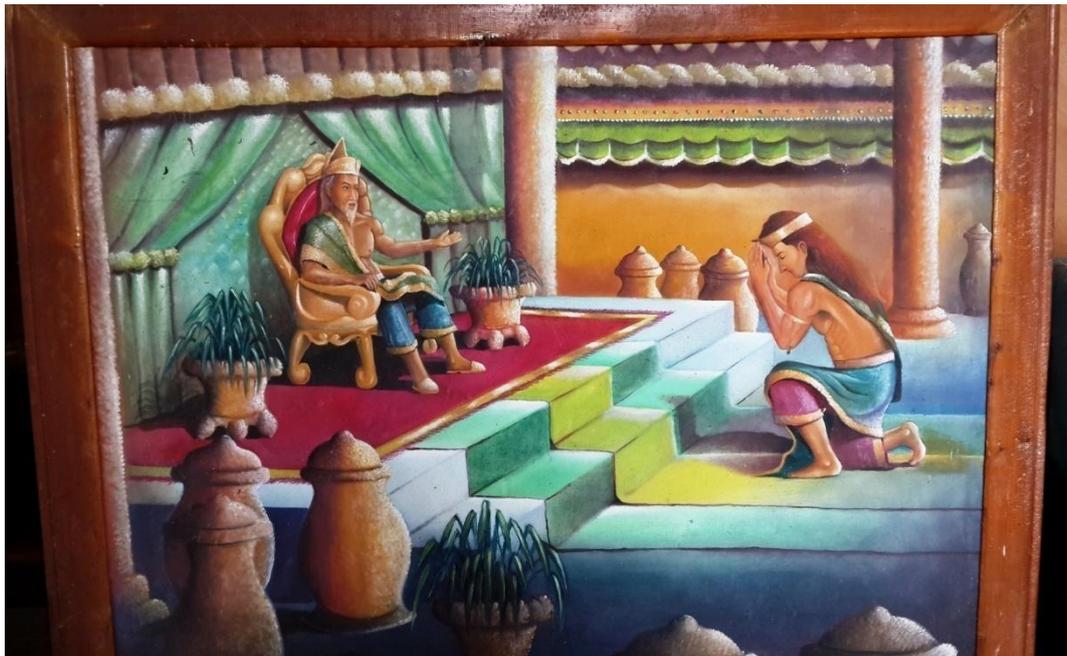
Gambar 4.4 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Sesampainnya Raja Alekawa di Bumi, saat itu bumi masih kosong. Dan dari sini lah kehidupan di bumi dimulai.



Gambar 4.5 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Dari perkawinan Batara Guru dan beberapa pengiringnya dari langit serta pengiring Nyilitomo, lahirlah beberapa putra mereka yang kelak menjadi penguasa di daerah-daerah Luwu sekaligus pembantu batara Lattu.



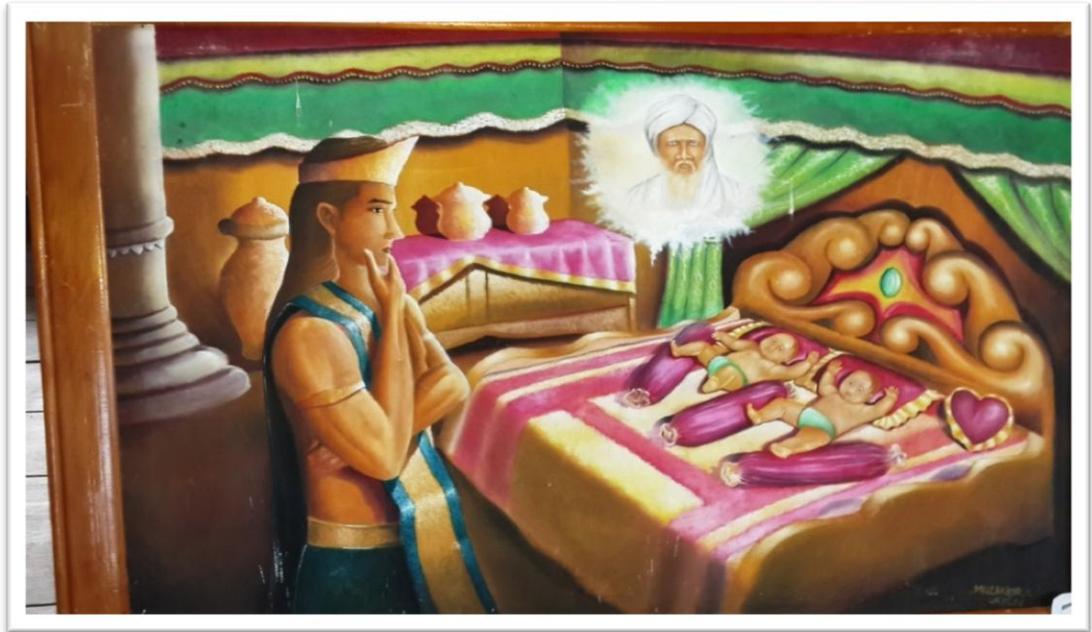
Gambar 4.6 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Setelah batara Lattu cukup dewasa ia dikawinkan dengan We Datu Senggeng, anak La Urumpassi bersama We Padauleng di tompotikka. Dan dipercaya untuk memimpin kerajaan di Bumi.



Gambar 4.7 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Setelah itu Batara Guru bersama dengan istrinya kembali kelangit.



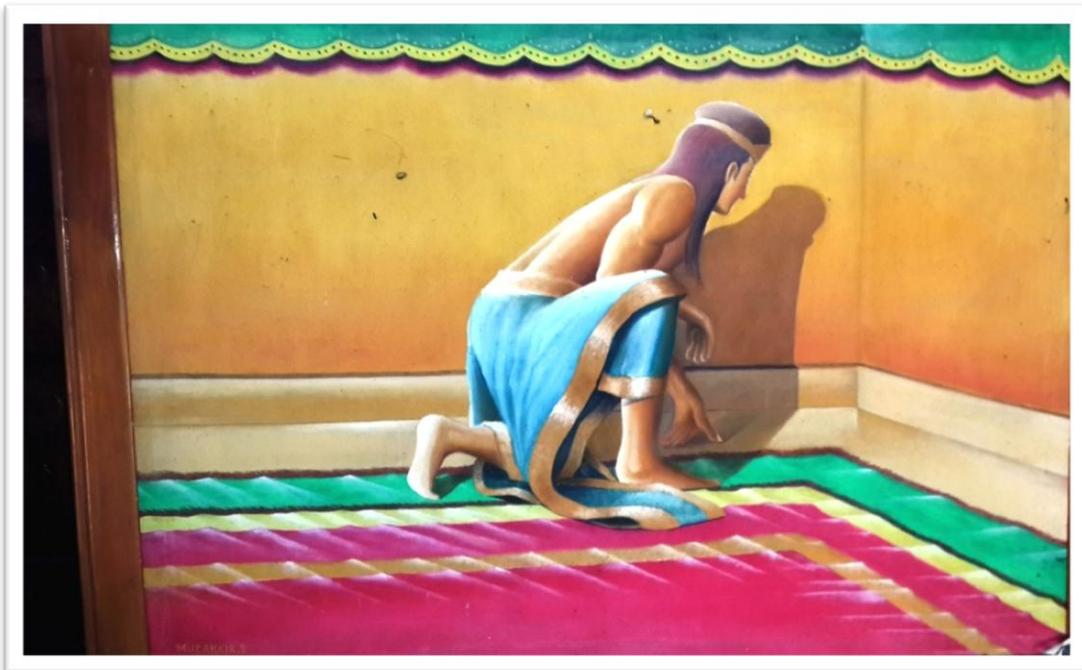
Gambar 4.8 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Dari hasil perkawinan keduanya, lahirlah anak kembar emas yaitu seorang laki-laki dan seorang perempuan yang diberi nama Sawerigading dan We Tenriabeng. Sesuai dengan ramalan Batara Guru Karena dikhawatirkan ketika dewasa nanti mereka akan saling jatuh cinta, akhirnya keduanya di besarkan dengan terpisah.



Gambar 4.9 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Namun, bala tak dapat ditolak, seorang pengawal memberitahukan kepada Sawerigading bahwa ia mempunyai saudara kembar yang cantik jelita bernama We Tenriabeng dan dibesarkan diatas loteng istana. Sawerigading tersentak kaget mendengarkan kabar tersebut.



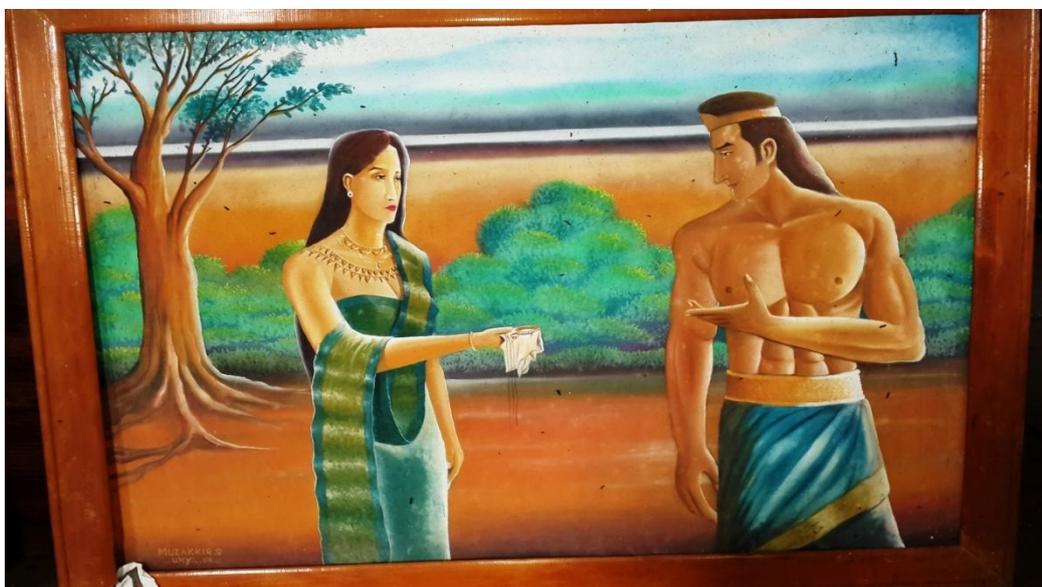
Gambar 4.10 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Mendengar hal tersebut, sawerigading langsung mencari saudara kembarnya diatas loteng. dengan mengintip, tak pelak lagi Sawerigading langsung jatuh cinta saat melihat saudara kembarnya itu. Dan memutuskan untuk menikahinya. Mendengar hal tersebut raja pun memanggil sawerigading dan mengadakan rapat dengan anggota kerajaan. Dikarenakan hal ini dianggap memalukan dan mementang adat. Namun Sawerigading tetap dengan pendiriannya untuk menikahi saudara kembarnya We Tenriabeng.



Gambar 4.11 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

We Tenriabeng kemudian merasa cemas dan mencoba membujuk Sawerigading untuk beangkat ke negeri Cina, karena Batara Lattu pernah berkata bahwa di Cina ada seorang perempuan yang sangat mirip dengannya yaitu I We Cudai.



Gambar 4.12 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Untuk membuktikan kebenaran kata-katanya, We Tenriabeng kemudian memberikan sehelai rambut, sebuah gelang dan cincinnya kepada sawerigading dan berkata, jika rambut ini tidak sama panjang dengan rambut I We Cudai serta gelang dan cincin ini tidak cocok di tangan dan jarinya, dan semua perkataanku tidak benar, aku bersedia menikah denganmu. Dan Akhirnya Sawerigading pun bersedia berangkat ke negeri Cina.



Gambar 4.13 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Untuk dapat berlayar ke negeri Cina, Sawerigading harus menggunakan kapal yang kuat agar mampu menahan hantaman badai dan ombak di tengah laut. raja Luwu kemudian memerintahkan sawerigading menebang pohon Walerengge

raksasa untuk dibuat perahu. Tapi anehnya setelah sehari-hari Sawerigading menebang, pohon tersebut tak juga roboh.



Gambar 4.14 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Melihat kesulitan yang di hadapi saudaranya, We Tenriabeng kemudian memohon kepada raja langit untuk membantu Sawerigading menebang pohon.



Gambar 4.15 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Dengan bantuan dari raja Rangit, hanya dengan sekali tebang, pohon walerenge tumbang.



Gambar 4.16 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Kemudian dari pohon tersebut dibuat menjadi kapal yang besar dan kuat, yang akan digunakan Sawerigading untuk berlayar.



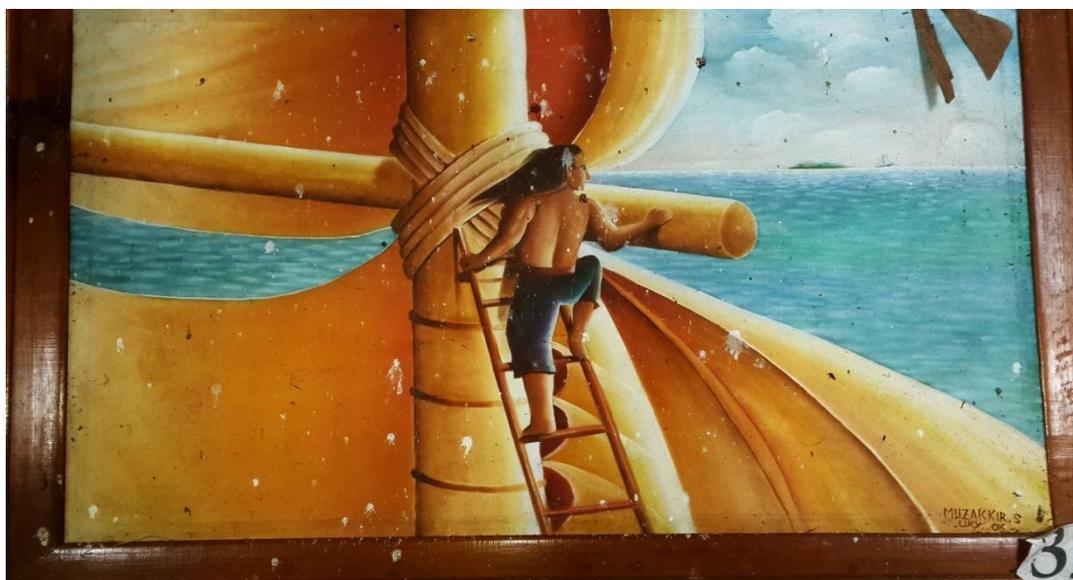
Gambar 4.17 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Ketika semuanya sudah siap, dengan rasa kecewa di dalam hati, Sawerigading berlayar menuju Cina, dan bersumpah tidak akan pernah kembali.



Gambar 4.18 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Di waktu yang bersamaan Sawerigading berangkat ke Cina, We Tenriabeng kemudian terbang ke langit dan menikah dengan tunangannya Remmang Ri Langi.



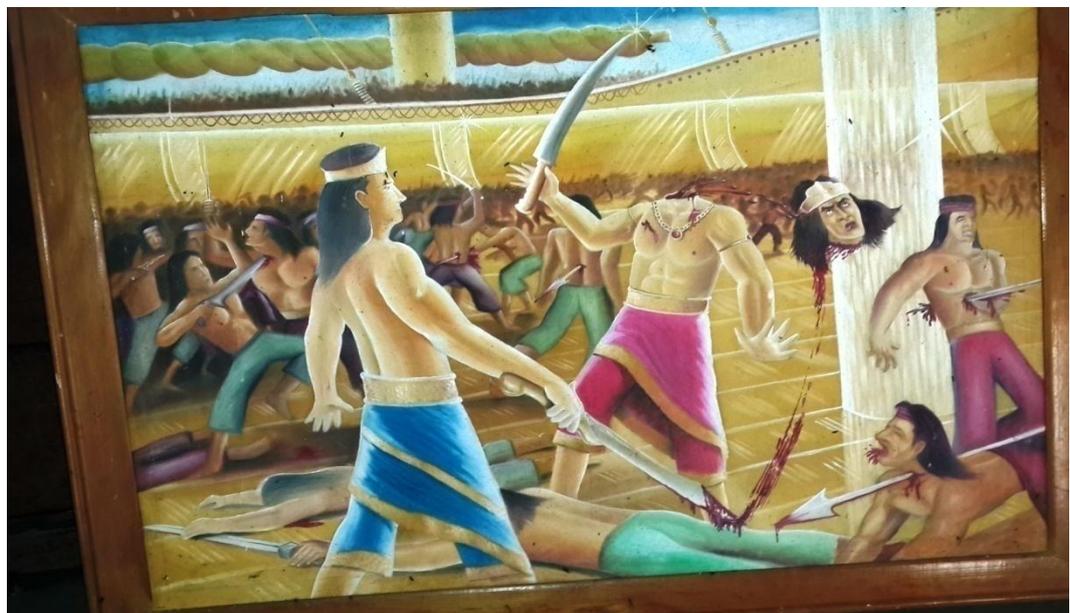
Gambar 4.19 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Dalam perjalanannya menuju negeri Cina, Sawerigading menemui banyak rintangan. Dengan melihat keadaan disekitar kapal yang tidak aman,



Gambar 4.20 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Kemudian Sawerigading memerintahkan kepada prajurit untuk bersiaga



Gambar 4.21 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

Dalam perjalanan Ia bertemu dengan tunangan I We Cudai. Dan berhasil mengalahkannya beserta prajuritnya. Sesampainya dinegeri Cina, betapa terkejutnya dia ketika melihat I We Cuday yang ternyata sangat mirip dengan saudara kembarnya We Tenriabeng. Ia semakin yakin ketika I we cudai memakai gelang dan cincin yang dititip oleh We Tenriabeng.



Gambar 4.22 (Dokumentasi. Samsul Bahri, 2016)

I We Cudai dan ayahnya menerima pinangan dari Sawerigading, merekapun menikah dan mendapatkan tiga orang anak yang bernama I La Galigo, I Tenridio, dan Tenribalobo.

2. Konsep dan teknik yang digunakan dalam pembuatan lukisan Legenda I La Galigo di Museum Batara Guru Kota Palopo.

a. Konsep Lukisan

Gagasan awal konsep lukisan Legenda I La Galigo adalah keprihatinan pemerintah daerah terhadap nilai budaya dan sejarah leluhur yang semakin hari semakin tak dikenal oleh masyarakatnya sendiri. legenda I La Galigo adalah cerita yang berasal dari tana Luwu dan terjadi di tana Luwu.

La Galigo bukanlah teks sejarah, karena isinya penuh dengan mitos dan peristiwa-peristiwa yang luar biasa. Namun demikian epic ini tetap memberikan gambaran kepada sejarawan mengenai kebudayaan daerah Luwu sebelum abad ke-14.

Di tanah Luwu sekarang ini selebar naskah I La galigo pun tidak ada, padahal mereka lah yang seharusnya menjadi sumber informasi isi dari naskah I La galigo. Oleh karena itu pemerintah daerah berinisiatif untuk membuat lukisan yang bercerita tentang isi dari Epik I La Galigo. Yang di pajang di Museum Batara Guru.

b. Teknik Lukisan

Teknik yang digunakan dalam pembuatan lukisan ini adalah teknik basah.

V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan penelitian, yakni sebagai berikut:

1. Struktur visual yang terdapat pada lukisan legenda I La Galigo adalah bahwa dari lukisan yang satu dengan lukisan lainnya saling berkesinambungan. Dengan melihat lukisan yang ada di mesuem batara guru kota palopo kita dapat mengetahui alur cerita dari Legenda I la Galigo.
2. Konsep yang diangkat dalam lukisan legenda I La Galigo adalah bercerita tentang perjalanan hidup sawerigading.
3. Teknik yang digunakan dalam lukisan legenda I La Galigo adalah Teknik Basah.

B. Saran

Sebagai implikasi dalam penelitian ini, disarankan sebagai berikut:

1. Sala satu bukti penting seorang seniman terletak pada bentuk wujud karya seni Oleh karena itu, disarankan kepada seniman Sulawesi Selatan untuk terus menggali potensi yang dimiliki guna mengangkat khasana budaya lokal.

2. Dalam pemeliharaan benda-benda yang ada di Museum, khususnya di Museum Batara Guru Kota Palopo hendaknya dilakukan oleh tenaga profesional dan yang bertanggung jawab sehingga pelestarian dapat terwujud.
3. Dengan adanya penelitian ini dapat dapat menjadi sumber informasi bagi masyarakat maupun pembaca yang ingin mengetahui lebih jauh tentang jenis Legenda I La Galigo.
4. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi teman-teman yang ingin meneliti tentang lukisan Legenda I La Galigo yang ada di museum Batara Guru Kota Palopo.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasnidar. 2008. *Kajian Seni Lukis Impresionis Karya Abdul Kahar Wahid*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: FKIP Unismuh.
- Nasrul. 2008. *Kajian Seni Lukis Abstrak Karya Abdul Kahar Wahid*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: FKIP Unismuh.
- Syarafinadya. 2011. *Pengertian Seni Visual, (Online)*,
(<http://syarafinadiah.blogspot.co.id/2011/11/pengertian-seni-visual.html>).
Diakses 27 September 2015).
- Tamsuet. 2011. *Wawasan Seni, (Online)*,
(<https://serupatigabdg.wordpress.com/2011/10/16/wawasan-seni/>).
Diakses 27 September 2015).
- Couto, Nasbahary. 2014. *Friksi dalam istilah art seni, (Online)*,
(<http://visualheritageblog.blogspot.co.id/2014/10/friksi-konsep-dan-diskrepani-makna.html>). Diakses, 27 September 2015).
- Setiawan, Ebta. 2013. *Definisi Struktur, (Online)*, (<http://kbbi.web.id/struktur>).
Diakses 27 September 2015).
- Rizky, Alievia. 2013. *Pengertian Struktur, Sistem, dan Fungsi, (Online)*,
(http://www.kompasiana.com/aliefiarizky/pengertian-sistem-struktur-dan-fungsi_54f72bb1a33311296e8b4604). Diakses 27 September 2015).
- Tengklengs. 2013. *Elemen Seni Rupa atau Unsur Visual. (Online)*.
(<http://tengklengs.blogspot.co.id/2013/01/elemen-seni-rupa-atau-unsur-visual.html>). Diakses 27 September 2015).
- Lepank, 2012. *Pengertian Lukis Menurut Beberapa Ahli, (Online)*,
<http://www.lepank.com/2012/07/pengertian-lukis-menurut-beberapa-ahli.html>. Diakses 27 September 2015).
- Suyono, *Deskripsi Seni Lukis Menurut Para Ahli, (Online)*,
(<http://blogsuyono.com/wawasan-seni-rupa/pengertian-seni-lukis-menurut-para-ahli/>). Diakses 25 September 2015).
- Jary, Risma. 2013. *Sejarah I La Galigo, (online)*,
(<http://sscolliqpujie.blogspot.co.id/2013/10/sejarah-la-galigo.html>).
Diakses 27 September 2015).

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Mirnawati. 2008. *Proses Pembuatan Kerajinan Batu Nisan di Desa Lolloe Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: FKIP Unismuh.