

**LAPORAN AKHIR PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**



**JUDUL PROGRAM**

***E-Culture: Model Revitalisasi Tradisi Mappadekko***  
**Sebagai Strategi Mempertahankan Budaya Agraris di Maros Sulawesi Selatan**

**BIDANG KEGIATAN**

**PKM RISET SOSIAL HUMANIORA**

Diusulkan Oleh:

<b>Nur Annisa Rahim</b>	<b>Ketua</b>	<b>NIM 122011233021</b>
<b>Dea Hernawati Yuniar</b>	<b>Anggota 1</b>	<b>NIM 122011233028</b>
<b>Huuriyah Naziiha Zaatil Aqmar</b>	<b>Anggota 2</b>	<b>NIM 102011133082</b>
<b>Annisa Nur Faiqah</b>	<b>Anggota 3</b>	<b>NIM 101911133217</b>

**UNIVERSITAS AIRLANGGA**

**SURABAYA**

**2024**

## BERITA ACARA



### UNIVERSITAS AIRLANGGA FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jl. Dharmawangsa Dalam Selatan, Surabaya 60286 - Telp.031-5035676, 5033080 Fax,-  
Laman: <http://www.fib.unair.ac.id> ; Email: [admin@fib.unair.ac.id](mailto:admin@fib.unair.ac.id)

---

#### BERITA ACARA

Pada tanggal 10 Juli 2024 , telah diadakan ujian mata ajaran Penulisan SKRIPSI dari mahasiswa :

Nama : Dea Hernawati Yuniar  
NIM : 122011233028  
Program Studi : Bahasa dan Sastra Inggris  
Tanggal : 10 Juli 2024  
JUDUL : ALICE SUN'S IDENTITY CRISIS: A MARX MATERIALISM ANALYSIS IN ANN LIANG'S IF YOU COULD SEE THE SUN  
Nilai Huruf / Angka : A / 90.67

Hal - hal yang perlu diperhatikan selama ujian berlangsung Lancar :

Dinyatakan **LULUS** :

Surabaya, 11 Juli 2024

Ketua Penguji



USMA NUR DIAN ROSYIDAH S.S., M.A.

NIP. 198012012008122003

- USMA NUR DIAN ROSYIDAH S.S., M.A. (Ketua)
- RIZAL OCTOFIANTO DATAU S.S., M.Hum. ( )
- RIZAL OCTOFIANTO DATAU S.S., M.Hum. (Anggota)
- RINA SARASWATI S.S., M.Hum (Anggota)

## LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PENGESAHAN

#### ALICE SUN'S IDENTITY CRISIS: A MARX MATERIALISM ANALYSIS IN ANN LIANG'S IF YOU COULD SEE THE SUN

oleh  
Dea Hernawati Yuniar  
NIM: 122011233028

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 10 Juli 2024 dan dinyatakan  
memenuhi syarat untuk di terima

#### Susunan Dewan Penguji:

#### Tanda Tangan

1. Rizal Octofianto Datau S.S., M.Hum.  
NIP. 198310222019031006  
(Dosen Pembimbing 1)



2. Usma Nur Dian Rosyidah S.S., M.A.  
NIP. 198012012008122003  
(Ketua Penguji)



3. Rizal Octofianto Datau S.S., M.Hum.  
NIP. 198310222019031006  
(Anggota 2)



4. Rina Saraswati S.S., M.Hum  
NIP. 197805182007012002  
(Anggota 3)



**NILAI : A**

**STATUS KELULUSAN : LULUS**

Surabaya, 10 Juli 2024  
Koordinator Program Studi,



Dr. Layli Hamida S.S., M.Hum.

## SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI

### SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

---

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nur Annisa Rahim  
NIM : 122011233021  
Program Studi : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Ilmu Budaya

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-RSH saya dengan judul “**E-CULTURE: MODEL REVITALISASI TRADISI MAPPADEKKO SEBAGAI STRATEGI MEMPERTAHANKAN BUDAYA AGRARIS DI MAROS SULAWESI SELATAN**” yang diusulkan untuk tahun anggaran 2021 adalah asli karya kami dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 04 Maret 2021  
Ketua Pelaksana,



(Nur Annisa Rahim)  
NIM.122011233021

## RINGKASAN

*Mappadekko* (Pesta Panen) merupakan salah satu tradisi tradisional yang terancam punah akibat derasnya arus informasi dan telekomunikasi. Tradisi *Mappadekko* dari suku Bugis-Makassar mengandung berbagai nilai-nilai sosial, seperti nilai persaudaraan, kerja keras, dan gotong-royong yang perlu untuk dilestarikan. Oleh karena itu, diperlukan upaya revitalisasi untuk mempertahankan budaya lokal yang terancam punah serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Digitalisasi dan akses daring merupakan hal yang potensial dalam upaya pelestarian budaya. Tujuan penelitian ini adalah menemukan model revitalisasi digital tradisi *Mappadekko* untuk melestarikan budaya, menjaga nilai-nilai di dalamnya, serta memperkenalkan tradisi ini kepada generasi muda. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif, data primer diperoleh dari wawancara terhadap pelaksana tradisi *Mappadekko* dan FGD bersama kelompok generasi Z sebagai generasi sasaran revitalisasi ini. Data sekunder diperoleh dari beragam *database* online. Hasil analisis menggunakan metode Bryan Lawson diperoleh solusi revitalisasi tradisi *Mappadekko* di Maros, Sulawesi Selatan dengan menggunakan gim interaktif yang menasar pada generasi Z. Model gim yang dicetuskan merupakan jenis *mobile game* yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus (*multiplayer*). Terdapat 6 tokoh dalam gim ini yang merepresentasikan beragam aktivitas, peran serta nilai yang akan ditransfer kepada pemain. Hasil FGD dengan generasi Z menunjukkan bahwa model revitalisasi digital tradisi *Mappadekko* sangatlah menarik, unik, mudah dipahami, dan mampu menjadi media pembelajaran mengenai tradisi ini kepada generasi Z. Kesimpulannya, model revitalisasi tradisi *Mappadekko* menghadirkan solusi untuk mempertahankan nilai-nilai budaya agraris di masyarakat dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada.

**DAFTAR ISI**

<b>BERITA ACARA .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI .....</b>	<b>iii</b>
<b>RINGKASAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Tujuan .....</b>	<b>2</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>3</b>
<b>2.2 Revitalisasi Digital Terhadap Tradisi Tradisional.....</b>	<b>3</b>
<b>2.3 Penelitian Sebelumnya .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB 3. METODE.....</b>	<b>5</b>
<b>3.2 Sumber Data .....</b>	<b>5</b>
<b>3.3 Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>5</b>
<b>3.4 Tahapan Penelitian.....</b>	<b>6</b>
<b>3.6 Analisis Data .....</b>	<b>6</b>
<b>BAB 4. HASIL YANG DICAPAI DAN POTENSI KHUSUS.....</b>	<b>7</b>
<b>4.1 Hasil Yang Dicapai .....</b>	<b>7</b>
<b>4.1.1 Model Revitalisasi Digital Tradisi Mappadekko.....</b>	<b>7</b>
<b>4.1.2 Konsep Model Revitalisasi Digital Tradisi Mappadekko.....</b>	<b>7</b>
<b>4.1.3 Desain Model Revitalisasi Digital Tradisi Mappadekko .....</b>	<b>8</b>
<b>4.1.4 Perspektif Generasi Z terhadap Model Revitalisasi Digital Tradisi Mappadekko .....</b>	<b>9</b>
<b>4.2 Potensi Khusus .....</b>	<b>10</b>
<b>BAB 5. PENUTUP .....</b>	<b>11</b>
<b>5.2 Saran.....</b>	<b>11</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>14</b>
<b>Lampiran 1. Penggunaan Dana.....</b>	<b>14</b>
<b>2.1 Hasil wawancara.....</b>	<b>16</b>

<b>Tabel 2.1 Hasil Wawancara .....</b>	<b>16</b>
<b>Tabel 2.2 Daftar Data Sekunder .....</b>	<b>19</b>
<b>Tabel 2.3 Pemilihan Media Revitalisasi Digital Tradisi Mappadekko.....</b>	<b>21</b>
<b>dengan Metode Bryan Lawson.....</b>	<b>21</b>
<b>HASIL PELAKSANAAN FOCUS GROUP DISCUSSION .....</b>	<b>24</b>
<b>2.5 Wawancara dengan Narasumber.....</b>	<b>27</b>
<b>2.7 Rapat Koordinasi dengan Tim dan Bimbingan Bersama Dosen Pembimbing .</b>	<b>28</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Alur Tahapan Penelitian.....	6
<b>Gambar 2.</b> Model karakter dalam gim E-Culture: Jelajahi Indonesia Dalam Genggamanmu Edisi Mappadekko, Sulawesi Selatan (dari kiri ke kanan) tokoh pemuda setempat, penumbuk padi, kepala desa, petani, ketua adat, dan turis.....	8
<b>Gambar 3.</b> Visualisasi Halaman Pembuka.....	8
<b>Gambar 4.</b> Visualisasi Latar Persawahan dan Aktivitas Bertani.....	9
<b>Gambar 5.</b> Visualisasi Latar Tempat Pedesaan, Rumah Adat Balla Lompoa, Aktivitas Mappadekko, dan Peralatan dalam Mappadekko atau Alu dan Lesung.....	9

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Globalisasi merupakan fenomena khusus dalam peradaban manusia yang bergerak terus dalam masyarakat global dan merupakan bagian dari kehidupan manusia. Arus globalisasi mendorong perubahan-perubahan yang terjadi di banyak bidang, salah satunya dalam lingkup kebudayaan. Para globalis percaya bahwa negara-negara dan kebudayaan lokal akan hilang diterpa kebudayaan dan ekonomi global yang homogen (Suneki, 2012). Derasnya arus informasi dan telekomunikasi ternyata menimbulkan sebuah kecenderungan yang mengarah kepada memudarnya nilai-nilai pelestarian budaya. Hal ini berdampak pada berkurangnya keinginan untuk melestarikan budaya sendiri.

Pada temuan survei lapangan yang dilakukan pada bulan April 2021 lalu, diperoleh fakta bahwa pelaksanaan tradisi *Mappadekko* di Desa Sambueja, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan masih dilaksanakan. Namun, pelaksana tradisi tersebut hanyalah kaum-kaum adat tertentu yang didominasi oleh lansia, hampir tidak ada generasi muda yang ikut serta dalam tradisi tersebut. Kemudian, tradisi *Mappadekko* yang dilaksanakan juga hanya dihadiri oleh sejumlah kecil masyarakat. Oleh karena itu, *Mappadekko* dapat dikatakan sebagai tradisi yang terancam punah, hal ini juga didukung oleh berita dilansir dari laman detikTravel yang menyebutkan bahwa *Mappadekko* merupakan salah satu tradisi panen yang nyaris punah di Sulawesi Selatan (Detik Travel, 2019) dan penelitian yang dilakukan oleh Amelia (2020) yang menyebutkan bahwa tradisi ini merupakan salah satu kebudayaan yang terancam punah akibat masifnya perkembangan teknologi yang menyebabkan perubahan dalam masyarakat.

*Mappadekko* (Pesta Panen) merupakan tradisi suku Bugis yang mengandung berbagai nilai-nilai sosial yang dianut oleh masyarakat, khususnya mereka para petani di Sulawesi Selatan. Bagi komunitas *pagalung* (petani) padi bukan hanya sumber kehidupan melainkan juga makhluk manusia yang berkorban dan mengubah wujudnya menjadi padi agar terdapat sesuatu untuk dikonsumsi masyarakat, itulah mengapa tanaman ini sangat diistimewakan. Jika panen berhasil, masyarakat akan merayakan rasa syukurnya dalam bentuk tradisi *Mappadekko* (Thayyibah, 2017). *Mappadekko* sangat berkaitan dengan bentuk rasa syukur terhadap Tuhan, serta menumbuhkan nilai kebersamaan dan kekeluargaan antar masyarakat setempat. *Mappadekko* juga mengajarkan nilai moral yaitu hal yang paling penting di dalam hidup dalam hubungan yang baik dengan Tuhan dan sesama manusia (Rahmadani *et al*, 2020).

Terdapat beberapa nilai sosial yang ada dalam masyarakat yang melaksanakan tradisi *Mappadekko* ini. Pertama, nilai persaudaraan yang

tercermin dari semangat masyarakat untuk bersama-sama melakukan serangkaian tradisi ini sehingga menciptakan rasa solidaritas dan keakraban satu sama lain. Kedua, masyarakat setempat memiliki sifat mengedepankan gotong royong dan tolong-menolong dalam melaksanakan tradisi ini sebagai wujud dari sifat manusia yaitu makhluk sosial. Kemudian nilai ketiga tercermin dari masyarakat yang menerapkan nilai persaudaraan dan gotong royong, akan membentuk pola komunikasi yang baik antar warga. Pemaknaan masyarakat terhadap tradisi *Mappadekko* ini merupakan hal yang sangat penting untuk dipertahankan. Masyarakat yang masih melestarikan tradisi *Mappadekko* memiliki kehidupan yang tentram, saling menghargai, suka bergotong royong, memiliki semangat kerja yang tinggi dan mencintai kebudayaannya (Thayyibah, 2017).

Oleh karena itu, diperlukan upaya revitalisasi untuk mempertahankan budaya lokal yang terancam punah. Strategi budaya sangat dibutuhkan dalam revitalisasi tradisi tradisional agar budaya dapat diwariskan ke generasi selanjutnya. Pewarisan budaya sangat penting dalam rangka menjaga identitas dan keberagaman dalam masyarakat (Council of Europe, 2017). Dalam pelestarian budaya, digitalisasi dan akses daring merupakan hal yang sangat penting (Muyanto *et al*, 2017). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penyediaan fasilitas teknologi secara digital mampu digunakan sebagai alat untuk melestarikan kebudayaan. Sejalan dengan hal tersebut, Mulyanto dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa anak-anak dan remaja cenderung lebih mudah menerima pelestarian dan pengembangan budaya dalam bentuk digital (Mulyanto *et al*, 2017).

Berdasarkan paparan tersebut, maka diperlukan konsep revitalisasi tradisi *Mappadekko* secara digital sebagai upaya pelestarian dan pengenalan tradisi kepada generasi muda di Indonesia. Adapun penelitian kami dilaksanakan secara *blended*, yaitu dengan pelaksanaan secara luring di Desa Sambueja, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan dan sisanya dilaksanakan secara daring.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan tersebut didapat rumusan masalah sebagai berikut:  
Bagaimana model *e-culture* sebagai strategi revitalisasi digital tradisi *Mappadekko* dalam mempertahankan budaya agraris Maros di Sulawesi Selatan?

## 1.3 Tujuan

Menemukan dan merumuskan strategi revitalisasi budaya *Mappadekko* secara digital untuk mempertahankan budaya agraris Maros di Sulawesi Selatan.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 *Mappadekko* Sebagai Tradisi Budaya Agraris yang Terancam Punah

*Mappadekko* merupakan salah satu tradisi tradisional dari masyarakat suku bugis di Sulawesi Selatan yang dipandang sebagai bentuk penghormatan terhadap leluhur, perekat hubungan sosial masyarakat, serta sebagai media untuk menjaga hubungan spiritual terhadap Tuhan (Rahmadani dkk, 2020). *Mappadekko* berasal dari *akdengka ase lolo* (menumbuk padi muda) (Thayyibah, 2017), ‘mapa’ merupakan bentuk awalan yang menunjukkan kata kerja, sedangkan ‘dekko’ berarti bunyi lesung (Fajri dkk, 2018), sehingga *Mappadekko* berarti kegiatan membuat bunyi atau irama dengan menggunakan lesung dan alu atau alat penumbuk (Amelia, 2020 ). Kegiatan ini merupakan bagian dari ritual panen padi masyarakat agraris Bugis Makassar yang dilaksanakan dilaksanakan ketika panen padi akan dimulai (Fajri dkk, 2018).

Tradisi *Mappadekko* merupakan salah satu kebudayaan yang terancam punah diakibatkan karena pesatnya perkembangan teknologi yang menyebabkan terjadinya perubahan dalam masyarakat, (Amelia, 2020). Perkembangan teknologi memberikan dampak bagi bidang pertanian, sehingga penggunaan lesung dan alu sebagai alat perontok padi yang dulunya digunakan oleh masyarakat dapat digantikan dengan mesin (Wahyudy, 2019). Peralihan tersebut secara tidak langsung berpengaruh pada eksistensi kesenian lesung atau tradisi panen yang menggunakan lesung.

### 2.2 Revitalisasi Digital Terhadap Tradisi Tradisional

Di era globalisasi ini daya tahan budaya lokal semakin melemah karena mudahnya budaya asing yang dianggap lebih modern masuk dan mempengaruhi kehidupan sosiokultural masyarakat Indonesia, sehingga budaya atau tradisi lokal semakin sepi peminat (Mubah, 2011). Oleh karena itu, strategi budaya diperlukan dalam rangka merevitalisasi budaya atau tradisi tradisional yang terancam punah, sehingga budaya yang ada dapat diwariskan kepada generasi selanjutnya. Pewarisan budaya perlu dilakukan untuk menjaga identitas dan keberagaman dalam masyarakat (*Council of Europe*, 2017).

Penggunaan teknologi informasi dapat dimanfaatkan sebagai strategi untuk melestarikan dan mengembangkan suatu kebudayaan. Dikutip dari European Council of Minister dalam penelitian yang dilakukan oleh Mulyanto *et al*(2017) digitalisasi dan akses secara daring merupakan hal paling penting dalam melestarikan warisan ilmiah dan budaya. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa penyediaan fasilitas teknologi secara digital mampu digunakan

sebagai alat untuk melestarikan dan mengembangkan budaya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mulyanto yang menyatakan bahwa anak-anak dan remaja cenderung lebih mudah menerima pelestarian dan pengembangan budaya dalam bentuk digital (Mulyanto *et al*, 2017)

Bentuk revitalisasi budaya atau tradisi secara digital telah dilakukan dalam beberapa penelitian sebelumnya. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Kahar mengenai strategi pengembangan karakter melalui digitalisasi musik pengantar tidur etnis batak (A.Kahar *et al*, 2020). Kemudian terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh Mulyanto mengenai strategi pelestarian dan pengembangan budaya lokal Gorontalo melalui *Gorontalo Cultural Digital Repository Application* (Mulyanto, et al, 2017).

### 2.3 Penelitian Sebelumnya

Tradisi *Mappadekko* menjadi objek penelitian yang menarik, berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu mengenai tradisi *Mappadekko*. Pertama, berdasarkan skripsi yang ditulis oleh Nurul Thayyibah (2017) mengenai Tradisi *Mappadekko* di Desa Walenreng, Kecamatan Cina Kabupaten Bone yang merupakan studi antropologi budaya. Pada skripsinya, Thayyibah menjabarkan mengenai kelompok masyarakat yang masih menjalankan tradisi ini, tahapan-tahapan dalam melaksanakan *Mappadekko*, nilai-nilai sosial yang ada di rangkaian tradisi *Mappadekko*, hingga faktor-faktor yang menjadi pendorong masyarakat setempat untuk mempertahankan keberadaan tradisi *Mappadekko*.

Kedua, artikel ilmiah berjudul “Tradisi *Mappadekko* Kabupaten Bone” yang ditulis oleh Risma Amelia. Pada artikel ini disampaikan tahapan-tahapan dalam menjalankan tradisi *Mappadekko*, alat-alat yang digunakan pada acara ini, hingga realitas terkikisnya keberadaan tradisi *Mappadekko* ini akibat dari kehadiranteknologi yang lebih canggih.

Ketiga, penelitian yang ditulis oleh Arip Mulyanto *et al* (2017) dengan Judul *Preservation and development Strategies of gorontalo Local Culture through Gorontalo Cultural Digital Repository Application*. Dalam penelitian ini, Mulyanto memberikan penjabaran mengenai strategi yang dapat dilakukan untuk pelestariandan pengembangan budaya dalam bentuk digital.

Keempat, artikel ilmiah yang ditulis oleh Irawaty A.Kahar *et al* yang berjudul *E-Culture: The Strategy of Character Development Based on Music Lullabies Songs (Etnis Batak Toba, Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara)* pada tahun 2017 (A.Kahar, 2017).

## BAB 3. METODE

### 3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan secara *mixed-method*. Sebagian besar kegiatan dan koordinasi tim dilaksanakan secara daring sejak bulan Juni hingga September 2021. Kegiatan luring dilaksanakan di desa Sambueja, Kecamatan Simbang, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan pada bulan Juli 2021.

### 3.2 Sumber Data

Sumber data penelitian diperoleh dari sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer berasal dari wawancara semi terstruktur terhadap ketua adat dan pelaksana kegiatan *Mappadekko* di Desa Sambueja, Kecamatan Simbang, Kabupaten Maros Sulawesi Selatan. Data primer lainnya diperoleh dari tujuh orang generasi Z yang berusia 17-18 tahun yang berasal dari tujuh desa yang berbeda di Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan. Kemudian, data sekunder diperoleh melalui beberapa database seperti Google Scholar, Taylor and Francis, Elsevier, dan lainnya.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data primer diperoleh dari wawancara semiterstruktur terhadap dua orang narasumber, yaitu Ketua adat dan pelaksana kegiatan *Mappadekko* di desa Sambueja, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data mendalam terkait tradisi *Mappadekko* seperti, tata cara pelaksanaan *Mappadekko*, nilai-nilai dalam *Mappadekko*, sejarah *Mappadekko*, tantangan dalam melaksanakan tradisi ini, kondisi *Mappadekko* di zaman sekarang ini.

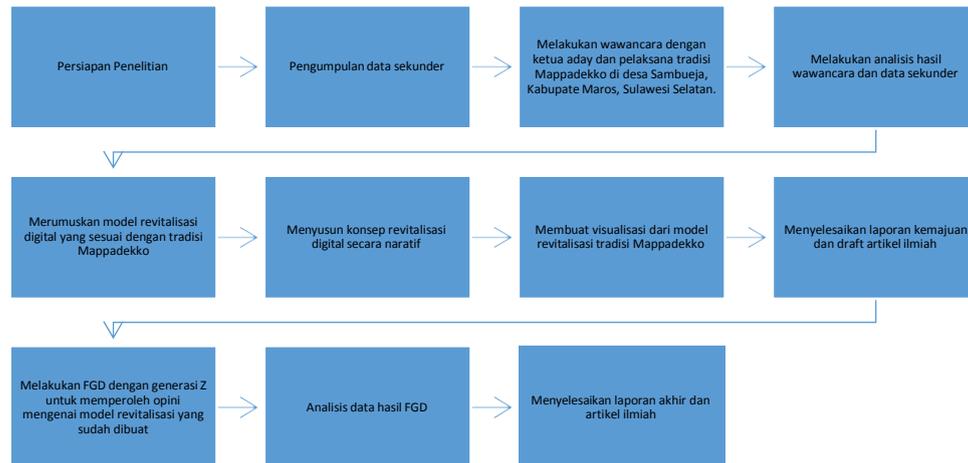
Data primer kedua diperoleh dari *Focus Group Discussion (FGD)* terhadap tujuh orang generasi Z yang berusia antara 17 hingga 18 tahun yang berasal dari tujuh desa atau daerah yang berbeda di Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan. Daerah tersebut diantaranya adalah Desa Sambueja, Desa Samangki, Parangtinggia, Pakalu, . *FGD* ini bertujuan untuk memperoleh pendapat generasi Z mengenai model revitalisasi digital yang telah dibuat..

Data sekunder diperoleh dengan metode literature review. Literature review diperoleh dari artikel ilmiah melalui beberapa database seperti Google Scholar, Taylor and Francis, sage, Elsevier, dan lain sebagainya. Pencarian artikel dilakukan menggunakan Operator Boolean (AND, OR, NOT, AND NOT) dengan kata kunci “Tradisi *Mappadekko*”, “Revitalisasi Budaya”, “Budaya Digital”, “Cultural Digitalization”, “Cultural Heritage”, dan “Digitalization”. Kemudian,

kriteria inklusi dalam pemilihan artikel jurnal adalah artikel jurnal yang terbit antara tahun 2010-2021.

### 3.4 Tahapan Penelitian

Berikut merupakan tahapan pelaksanaan penelitian:



**Gambar 1.** Alur Tahapan Penelitian

### 3.6 Analisis Data

Data primer dari wawancara terhadap ketua adat dan data sekunder yang telah dikumpulkan kemudian diproses untuk mendapatkan model revitalisasi digital yang sesuai. Analisis data menggunakan metode yang dicetuskan oleh Bryan Lawson meliputi *problem* (perumusan masalah), *analysis-synthesis-evaluation* (proses analisis kebutuhan), dan *solution* (solusi yang dihasilkan) (Mustaghfirin, 2019).

## **BAB 4. HASIL YANG DICAPAI DAN POTENSI KHUSUS**

### **4.1 Hasil Yang Dicapai**

#### **4.1.1 Model Revitalisasi Digital Tradisi *Mappadekko***

Berdasarkan analisis menggunakan metode Bryan Lawson yang telah dijabarkan dalam Tabel 4.4 yang tertera pada lampiran, maka solusi yang sesuai untuk melakukan revitalisasi tradisi *Mappadekko* di Maros, Sulawesi Selatan adalah dengan Menggunakan gims interaktif yang menysasar pada Gen Z. Model gim interaktif ini merupakan simulasi tahanan tradisi *Mappadekko* yang dapat melibatkan pemain untuk melakukannya secara virtual. Selain itu pada setiap tahapan akan terdapat penjelasan tentang tradisi tersebut. Melalui kombinasi teks, gambar, dan suara yang terdapat di dalam gimnya akan memudahkan para Gen Z untuk memahami tradisi *Mappadekko* dengan baik.

#### **4.1.2 Konsep Model Revitalisasi Digital Tradisi *Mappadekko***

Gim merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang mengandung unsur menarik dan menyenangkan yang umumnya bertujuan untuk menghibur. Gim terbukti dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar anak yang berkurang karena terdiri dari treatment tertentu yang dapat menarik minat belajar anak terhadap suatu hal (Fuada, 2015). Dalam beberapa tahun belakangan ini, gim terbukti dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan pewarisan budaya pada generasi muda. Permainan digital dipandang oleh lembaga budaya sebagai alat untuk menarik pengunjung terutama untuk situs atau budaya yang tidak begituterkenal (Fontanella *et al*, 2021).

Dalam penelitian ini, akan dibuat model atau desain gim yang bergenre *adventure* dan edukatif. gim ini merupakan simulasi pelaksanaan tradisi *Mappadekko* atau tradisi pesta panen suku Bugis-Makassar di Sulawesi Selatan. Pembentukan model ini berdasar pada konsep “belajar sambil bermain” sehingga nilai-nilai dalam Tradisi *Mappadekko* akan lebih mudah dipahami oleh pemain.

Nilai-nilai yang akan ditransfer melalui gim ini akan direpresentasikan melalui aktivitas yang akan melibatkan pemain sebagai subjeknya. Aktivitas inilah yang diharapkan dapat membangun karakter pemain secara tidak langsung. Karakter yang ingin dicapai dalam tradisi ini adalah, kerja keras, gotong royong, kekeluargaan, dan membantu sesama. Model gim ini merupakan jenis *mobile* gim yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus (*multiplayer*). Permainan akan dimulai dari pembajakan sawah, kemudian mulai menyebar benih padi, merawat padi, hingga akhirnya dapat dipanen, setelah itu kegiatan tradisi seperti

mengumpulkan gabah atau padi muda kepada ketua adat, dilaksanakannya penumbukan padi bersama dengan warga lainnya sebagai bentuk pesta panen sesuai.

Agar mampu melaksanakan pesta panen pemain harus melewati beberapa rintangan dan misi dengan baik. Apabila pemain dapat menyelesaikan misi dan rintangan dengan baik maka tujuan atau *finish* dari permainan ini adalah melaksanakan pesta panen. Permainan akan berakhir setelah pemain melakukan pesta panen dan membuat makanan yang kemudian dibagikan kepada seluruh masyarakat desa.

#### 4.1.3 Desain Model Revitalisasi Digital Tradisi Mappadekko

Gim ini merupakan jenis mobile gim yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus (*multiplayer*). Terdapat 6 tokoh dalam gim ini yang merepresentasikan beragam aktivitas, peran serta nilai yang akan ditransfer kepadapemain seperti yang terdapat dalam Gambar 2.



**Gambar 2.** Model karakter dalam gim E-Culture: Jelajahi Indonesia Dalam Genggamanmu Edisi Mappadekko, Sulawesi Selatan (dari kiri ke kanan) tokoh pemuda setempat, penumbuk padi, kepala desa, petani, ketua adat, dan turis.

Dalam setiap kesempatan bermain, pengguna gim akan memerankan tokoh secara acak yang diatur melalui sistem. Setiap tokoh memiliki misinya masing-masing yang tetap akan bekerja sama melaksanakan aktivitas dengan tujuan utama pelaksanaan tradisi *Mappadekko*. Berikut merupakan visualisasi model gim E- Culture: Jelajahi Indonesia Dalam Genggamanmu Edisi *Mappadekko*, Sulawesi Selatan:



**Gambar 3.** Visualisasi Halaman Pembuka



**Gambar 4.** Visualisasi Latar Persawahan dan Aktivitas Bertani



**Gambar 5.** Visualisasi Latar Tempat Pedesaan, Rumah Adat Balla Lompoa, Aktivitas Mappadekko, dan Peralatan dalam Mappadekko atau Alu dan Lesung.

#### **4.1.4 Perspektif Generasi Z terhadap Model Revitalisasi Digital Tradisi Mappadekko**

Setelah dilakukannya *FGD* dengan generasi Z yang berasal dari tujuh desa yang berbeda di kabupaten Maros diperoleh opini mengenai model revitalisasi tradisi *Mappadekko* secara digital dari perspektif generasi Z. Semua generasi Z setuju bahwa model revitalisasi tradisi *Mappadekko* secara digital sangat menarik, unik, dan mudah dipahami. Selain itu, model ini juga dinilai mampu menjadi media pembelajaran tradisi tradisional terhadap generasi Z yang terbiasa dengan keberadaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-harinya. Namun, diperlukan penambahan detail tertentu dalam model gim agar mampu merepresentasikan tradisi *Mappadekko* dengan lebih akurat, yaitu penambahan tata cara pelaksanaan pencucian gabah, penyangraian gabah, hingga pembuatan *Laulung*, yaitu makananyang dibuat dari hasil pesta panen.

#### **4.2 Potensi Khusus**

Hasil dari penelitian berpotensi untuk menjadi saran kepada pemangku kebijakan di Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan dan Provinsi Sulawesi Selatan mengenai model revitalisasi digital untuk Tradisi *Mappadekko*. Selanjutnya, hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan untuk pengembangan revitalisasi tradisi tradisional lainnya di Indonesia, serta dapat menjadi acuan untuk penelitian-penelitian berikutnya yang mengangkat topik serupa.

## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Model revitalisasi tradisi *Mappadekko* menghadirkan solusi untuk mempertahankan nilai-nilai budaya agraris di masyarakat dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Nilai-nilai yang menjadi identitas masyarakat harus dipertahankan dan diupayakan untuk terus lestari sebagaimana mestinya. E-Culture hadir sebagai solusi inovatif dengan mengharmonisasikan antara teknologi dan nilai-nilai kebudayaan dengan sasaran generasi Z sebagai subjek yang akan memegang andil untuk tetap mempertahankan harmonisasi ini. Model E-Culture hadir dalam model gim yang bergenre *adventure* dan edukatif dengan mengusung tema belajar sambil bermain. Gim ini merupakan simulasi pelaksanaan tradisi *Mappadekko* atau tradisi pesta panen suku Bugis-Makassar di Sulawesi Selatan yang mampu membuat pemainnya untuk terlibat secara virtual. Model ini dinilai mampu menjadi media pembelajaran bagi generasi Z untuk dapat mengenal tradisi tradisional di daerahnya karena memiliki konsep yang unik, menarik, dan mudah dipahami.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, perlu adanya tindak lanjut untuk memperluas kebermanfaat penelitian ini. Diperlukan perhatian dari pemerintah untuk mampu melaksanakan revitalisasi tradisi *Mappadekko* secara digital dengan memanfaatkan model yang telah diciptakan untuk direalisasikan menjadi media pelestarian.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.Kahar, Irawaty. Matha, Dirmasyah & Zaslina. 2020. E-Culture: The Strategy of Character Development Based on Music Lullabies Songs ( Etnis Batak Toba, Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara). *BASA 2019: Proceedings of the Third International Seminar on Recent Language, Literature, and Local Culture Studies*. 20-21 September 2019. Surakarta. Central Java, Indonesia.pp. 93-100.
- Amelia, R. 2020. Tradisi Mappaddekko Kabupaten Bone.  
[https://www.academia.edu/43667013/Tradisi\\_Mappaddekko\\_Kabupaten\\_Bone\\_Risma\\_Amelia](https://www.academia.edu/43667013/Tradisi_Mappaddekko_Kabupaten_Bone_Risma_Amelia). Diakses pada 28 Februari 2021
- Bakri, M. 2019. Kisah Tradisi yang Nyaris Punah di Maros.<https://travel.detik.com/domestic-destination/d-4597377/kisah-tradisi-yangnyaris-punah-di-maros>. Diakses pada 24 Februari 2021.
- Budiman, A. and Rizaldi, A. R. 2019. The Revitalization Concept of “Pramuka Penggalang” in The Digital Game Design’, 6th Bandung Creative Movement 2019. Indonesia.
- Council of Europe. 2017. European Cultural Heritage Strategy For The 21st Century.<https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/strategy-21>. Diakses pada 24 Februari 2021.
- Fajri, S., Latief, A. H. dan AJ, A. A. 2018. Pa’dekko Ugi Di Bialo Bulukumba (Pergeseran Makna Dalam Konteks Masyarakat Tradisional). *Skripsi*. Universitas Negeri Makassar
- Fontanella, F., Molinara, M., Gallozzi, A., Cigola, M., Senatore L. J., Florio, R., Clini, P. D’amico, F.C. 2021. HeGO, a Social Game as a Tool for Cultural Heritage Valorization: The Case Study of the Atina Historical Center. *Journal on Computing and Cultural Heritage*. 14(12), 1-16.
- Fuada, S. 2015. Perancangan Game Petualangan Pramuka Berbasis Android’, *Jurnal Penerapan Ilmu-ilmu Komputer*, 3(1), pp. 18–35.
- Mubah, A. S. 2011. Strategi Meningkatkan Daya Tahan Budaya Lokal dalam Menghadapi Arus Globalisasi. *Jurnal Unair*. 24(4): 302–308.
- Mulyanto, A., Latief, M., Rohandi, M., Supriyadi. 2017. Preservation and Development Strategies of Gorontalo’s Local Culture through Gorontalo Cultural Digital Repository Application. *Mudra Journal of Art and Culture*. 31(3): 285-294.
- Mustaghfirin, M., Haryadi, T., & Prabowo, D. P. (2019, December). Adaptasi Media Digital Dalam Revitalisasi Artefak Museum Masjid Agung Demak

- Di Era 4.0. In *Seminar Nasional Science and Engineering National Seminar*(Vol. 1, No. 1).
- Rahmadani, A. A., Ibrahim, T. dan Saadah, S. 2020. Keberadaan Pengetahuan Lokal Masyarakat Tani Di Era Revolusi Hijau (Studi Kasus Petani Padi Di 9 Desa Carebbu Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone Provinsi Sulawesi Selatan). *Jurnal Sosial Ekonomi Pertanian*. 16(2):149-160
- Suneki, S. 2012. Dampak Globalisasi Terhadap Eksistensi Budaya Daerah. *Jurnal Ilmiah CIVIS*, II(1): 307–321.
- Thayyibah, N. 2017. *Tradisi Mappadekko Di Desa Walenreng Kecamatan Cina Kabupaten Bone (Studi Antropologi Budaya)*. Undergraduate (S1) thesis, universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Wahyudy, S.N. 2019. Transformasi Budaya Tradisi Masyarakat Agraris Pada Generasi Muda : Analisis Transformasi Gendongan Lesung di Desa Wisata Kandri, Kecamatan Gunung Panti, Kota Semarang. *Skripsi*. Fakultas Bahasan Seni Universitas Negeri Semarang.

**LAMPIRAN-LAMPIRAN****Lampiran 1. Penggunaan Dana**

<b>Tanggal</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Kredit</b>	<b>Saldo</b>
1 Juli 2021	Biaya Pengganti Kuota Internet Juni (Ketua)	Rp. 150,000	Rp. 9,100,000
2 Juli	Biaya Internet Bulan Juli untuk Ketua dan Anggota (4 orang)	Rp. 600,000	Rp. 8,500,000
4 Juli 2021	Biaya Pengganti Kuota Internet Juni (Anggota 1)	Rp.150,000	Rp. 8,350,000
6 Juli 2021	Biaya Pengganti Kuota Internet Juni (Anggota 2)	Rp 150,000	Rp. 8,200,000
6 Juli 2021	Biaya Pengganti Kuota Internet Juni (Anggota 3)	Rp. 150,000	Rp. 8,050,000
6 Juli 2021	Masker KN 95	Rp. 180,000	Rp. 7,870,000
6 Juli 2021	Handsanitizer	Rp. 75,000	Rp. 7,795,000
7 Juli 2021	Cinderamata Narasumber Pertama	Rp. 110,000	Rp. 7,685,000
8 Juli 2021	Cinderamata Narasumber Kedua	Rp. 115,000	Rp. 7,570,000
5-8 Juli 2021	Transportasi	Rp. 1,000,000	Rp. 6,570,000
8 Agustus 2021	Kuota Internet Ketua Agustus	Rp. 150,000	Rp. 6,420,000
8 Agustus 2021	Kuota Internet Agustus (Anggota 1)	Rp 150,000	Rp. 6,270,000

8 Agustus 2021	Kuota Internet Agustus (Anggota 2)	Rp. 150,000	Rp. 6,120,000
8 Agustus 2021	Kuota Internet Agustus (Anggota 3)	Rp. 150,000	Rp. 5,970,000
1 September 2021	Kuota Internet September (Ketua)	Rp. 150,000	Rp. 5,820,00
1 September 2021	Kuota Internet September (Anggota 1)	Rp. 150,000	Rp. 5,670,000
1 September 2021	Kuota Internet September (Anggota 2)	Rp. 150,000	Rp. 5,520,000
1 September 2021	Kuota Internet September (Anggota 3)	Rp. 150,000	Rp. 5,370,000
7 September 2021	Kuota Internet untuk narasumber (7 Orang x 75.000)	Rp. 525,000	Rp. 4,845,000
10 September 2021	Pembelian Cinderamata untuk narasumber	Rp. 1,345,000	Rp. 3,500,000
15 September 2021	Jasa Proofreading artikel ilmiah	Rp. 2,500,000	Rp. 1,000,000
19 September 2021	Jasa Desain untuk Visualiasi model revitalisasi	Rp. 1,000,000	Rp. 0

**Lampiran 2. Bukti-bukti pendukung lainnya****2.1 Hasil wawancara**

*Key Informan* : 1) Bapak Dg. Mallewai selaku ketua adat Desa Sambueja, Kecamatan Simbang, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan. 2) Ibu Dg. Sabbe selaku pelaksana tradisi *Mappadekko* Desa Sambueja, Kecamatan Simbang, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan.

Hari/tanggal : 7-8 Juli 2021

Posisi : 1) Rumah Dg. Mallewai di Desa Sambueja, Kabupaten Maros.  
2) Rumah Dg. Sabbe di Desa Sambueja, Kabupaten Maro

**Tabel 2.1 Hasil Wawancara**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sejak kapan menjadi pelaksana <i>Adengka ase lolo</i> ( <i>Mappadekko</i> )?	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Dg. Mallewai Menjadi ketua pelaksana sejak 3 tahun terakhir menggantikan ketua adat sebelumnya.</li> <li>– Dg. Sabbe Sudah menjadi pelaksana sejak masih muda. Sekarang berusia 80 tahun, jadi sudah tidak mengingat jelasnya lagi.</li> </ul>
	Bagaimana sejarah tradisi <i>Mappadekko</i> di desa ini?	Sejak zaman kerajaan, Raja yang memulai tradisi ini hingga saat ini dilaksanakan secara turun-temurun. Kami menjalankan <i>Mappadekko</i> sebagai adat dan hiburan karena zaman dahulu tidak ada hiburan oleh karena itu <i>Mappadekko</i> dibuat dan dilaksanakan bersama masyarakat. Dulu dianggap hiburan sekarang menjadi adat.

2.	Bagaimana Pelaksanaan <i>Adengka ase lolo</i> di Desa ini?	Pelaksanaan tradisi bergantung pada padi atau panen. Padi yang ditumbuk adalah padi muda, sebelum panen selesai dilakukan pemberitahuan oleh masyarakat untuk membawa padinya sedikit kepada ketua adat. Lima hari sebelum pelaksanaan masyarakat disampaikan untuk mengumpul gabah muda. Gabah tersebut kemudia goreng/disangrai, kemudian baru ditumbuk dalam pelaksanaan tradisi <i>Mappadekko</i> . Empat orang menumbuk padi dengan alu dan lesung. Kalau perempuan yang menumbuk maka perempuan semua, kecuali <i>paddekonya</i> . Padi yang sudah ditumbuk kemudian dibuat makanan dan dicampurkan dengan gula merah dan kelapa, nama makannya adalah <i>Laulung</i> . Setelah dibuat makanan, maka guru kampung (Imam desa) akan mendoakan makanan tersebut. Terakhir makanan yang telah didoakan ( <i>dibaca-bacai</i> ) akan dibagikan kepada masyarakat
3.	Apakah ada perubahan antara <i>Mappadekko</i> zaman dahulu dengan zaman sekarang?	Perubahannya ada, menjadi berkurang karena sekarang orang-orang lebih sibuk dibandingkan zaman dahulu.

4.	Apakah ada pelatihan khusus untuk mengajadi generasi muda tata cara <i>Mappadekko</i> ?	<p>Tidak ada pengajaran khusus untuk anak muda selama ini. Namun, Saya memiliki rencana melatih untu anak-anak yang memiliki waktu luang karena semakin hari semakin sedikit yang tahu cara pelaksanaan tradisi ini.</p> <p>Sekarang orang sudah tidak pakai lesung, kalau padi sudah kering dibawa ke pabrik. Dulu itu rata-rata orang yang butuh beras akan menumbuk sendiri dengan alu dan lesung, sedangkan sekarang tidak ada yang mengetahui cara menumbuk karena tidak ada lagi orang menumbuk gabah atau padi secara tradisional.</p>
5.	Apa penghambat pelaksanaan tradisi <i>Mappadekko</i> di zaman sekarang ini?	Pertama, waktu terbatas. Misalnya padi masih belum dipanen, maka lesung tidak boleh dibunyikan secara ramai-ramai karena memiliki hubungan dengan padi.
6.	Bagaimana masyarakat desa memaknai tradisi ini?	Simbol syukur kepada Tuhan melalui doa dan bentuk hiburan dalam masyarakat.
7.	Apa harapan Anda mengenai <i>Mappadekko</i> kedepannya?	Saya tidak berharap banyak, hanya bergantung pada petani karena selama ada ada petani maka padi tetap ada.

## 2.2 Daftar data sekunder

Tabel 2.2 Daftar Data Sekunder

No	Penulis	Judul Artikel	Tahun	Sumber
1.	A.Kahar, Irawaty. Matha, Dirmasyah & Zaslina	E-Culture: The Strategy of Character Development Based on Music Lullabies Songs ( Etnis Batak Toba, Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara)	2019	BASA 2019: Proceedings of the Third International Seminar on Recent Language, Literature, and Local Culture Studies
2.	Fontanella, F., Molinara, M., Gallozzi, A., Cigola, M., Senatore L. J., Florio, R., Clini, P. D'amico, F.C	HeGO, a Social Gim as a Tool for Cultural Heritage Valorization: The Case Study of the Atina Historical Center.	2021	Journal on Computing and Cultural Heritage
3.	Fuada, S	Perancangan Gim Petualangan Pramuka Berbasis Android.	2015	Jurnal Penerapan Ilmu-ilmu Komputer
4.	Mulyanto, A., Latief, M., Rohandi, M., Supriyadi	Preservation and Development Strategies of Gorontalo's Local Culture through Gorontalo Cultural Digital Repository Application.	2017	Mudra Journal of Art and Culture

5.	Mustagfirin, M., Haryadi, T., & Prabowo, D. P.	Adaptasi Media Digital dalam Revitalisasi Artefak Museum Masjid Agung Demak di Era 4.0	2019	Nasional Science and Engineering National Seminar
6.	Thayyibah, N	Tradisi <i>Mappadekko</i> Di Desa Walenreng Kecamatan Cina Kabupaten Bone (Studi Antropologi Budaya).	2017	Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

### 2.3 Analisis Data Sekunder dan Primer menggunakan Metode Bryan Lawson untuk Menentukan Model Revitalisasi Digital yang tepat

**Tabel 2.3 Pemilihan Media Revitalisasi Digital Tradisi *Mappadekko* dengan Metode Bryan Lawson**

Tahapan	Topik	Rincian
<i>Problem</i>	Penjelasan urgensi masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Mappadekko</i> merupakan salah satu tradisi panen di Sulawesi Selatan yang terancam punah</li> <li>2. Dalam penelitian yang dilakukan Amalia (2019) menunjukkan ancaman kepunahan budaya ini terjadi akibat masifnya perkembangan teknologi yang menyebabkan perubahan dalam masyarakat.</li> <li>3. Tradisi <i>Mappadekko</i> saat ini hanya dijalankan oleh para lansia, dan hanya dihadiri oleh sejumlah kecil masyarakat</li> <li>4. Seiring dengan perkembangan zaman, pemertahanan nilai-nilai sosial budaya di masyarakat perlu dilakukan untuk tetap menjaga identitas dari masyarakat itu sendiri.</li> </ol>
<i>Analysis-Synthesis-Evaluation</i>	Pemilihan media digital dengan cara membandingkan beberapa media penampil visual: TV, Laptop, Smartphone	<p><b>1. TV</b> Kelebihan: Dimiliki hampir semua keluarga, bisa disaksikan oleh banyak orang secara bersamaan. Kekurangan: Prosedur pembuatan dan penayangan yang mahal, stasiun TV sudah mulai ditinggalkan dan beralih ke platform penayangan berbasis internet, selain itu, media ini hanya bisa menampilkan gambar secara dinamis dan tidak kurang memungkinkan untuk terjadi interaksi dua arah.</p> <p><b>2. Laptop</b> Kelebihan: Bentuk lebih ringkas daripada TV, mudah digunakan kapanpun dan dimanapun. Bisa menampilkan gambar statis dan dinamis, memerlukan layarnya lebih besar dari smartphone. Kekurangan: Tidak semua orang dapat mengoperasikan laptop karena prosedurnya lebih rumit dari pada TV atau pun <i>smartphone</i>.</p> <p><b>3. Smartphone</b> Kelebihan: Bentuknya paling ringan, ringkas dan</p>

		<p>mudah dibawa kemanapun. Dimiliki oleh hampir semua orang, pengoperasiannya lebih mudah dilakukan daripada laptop.</p> <p>Kekurangan: Ukuran layarnya paling kecil jika dibandingkan dengan TV dan laptop membuat informasi baik berupa gambar atau teks menjadi lebih kecil dan terbatas. Berdasarkan perbandingan media penampil visual di atas, maka <i>smartphone</i> merupakan perangkat yang memiliki keunggulan dan karakter yang dibutuhkan untuk saat ini.</p>
	<p>Pemilihan bentuk revitalisasi digital: Foto, Video/Animasi, Website, Aplikasi, dan Gim.</p>	<p><b>1. Foto</b> Kelebihan: Proses pengambilan gambar yang lebih mudah, tidak menghabiskan banyak memori untuk disimpan. Kekurangan: Bersifat statis dan informasi yang disampaikan sangat terbatas, tidak interaktif.</p> <p><b>2. Video/Animasi</b> Kelebihan: Bersifat dinamis, dapat memuat lebih banyak informasi, penyajiannya lebih menarik. Kekurangan: Membutuhkan lebih banyak memori dari pada foto, tidak interaktif karena komunikasinya hanya satu arah.</p> <p><b>3. Website</b> Kelebihan: Memuat lebih banyak informasi sehingga lebih mudah dipahami. Kekurangan: Membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya, membutuhkan biaya untuk menjaga <i>platform</i> ini tetap aman dan berfungsi dengan baik.</p> <p><b>4. Aplikasi</b> Kelebihan: Interaktif karena dapat berkomunikasi dua arah, informasi yang ditampilkan lebih variatif dan banyak, bisa digunakan dengan atau tanpa internet. Kekurangan: Aplikasi harus diunduh ke <i>smartphone</i> yang akan mengurangi kapasitas memori.</p> <p><b>5. Gim</b></p>

		<p>Kelebihan: bersifat interaktif, banyak digemari oleh Gen Z, tidak membutuhkan koneksi internet saat dioperasikan, dapat memuat banyak informasi. Kekurangan: Harus diunduh ke smartphone sehingga akan mengurangi kapasitas memori.</p> <p>Berdasarkan perbandingan beberapa bentuk upaya revitalisasi digital, maka penggunaan gims menjadi model yang paling sesuai untuk saat ini.</p>
	Pemilihan konten media revitalisasi digital	<p><b>1. Teks saja</b> Kelebihan: Penyampaian informasi lebih terperinci. Kekurangan: Membutuhkan minat baca dari kelompok sasaran, cenderung dianggap membosankan.</p> <p><b>2. Gambar saja</b> Kelebihan: Terlihat lebih menarik karena ada penggambaran atau visualisasi terhadap sesuatu. Kekurangan: Berpotensi menimbulkan informasi yang kurang jelas atau ambigu.</p> <p><b>3. Teks dan Gambar</b> Kelebihan: Informasi yang disampaikan lebih menarik karena divisualisasikan dan memuat informasi yang jelas. Kekurangan: Terdiri dari beberapa halaman/pages.</p> <p><b>4. Suara</b> Kelebihan: Dapat digunakan untuk orang dengan disabilitas buta sehingga dapat menyerap informasi dengan maksimal, beberapa orang lebih menyukai penjelasan dengan menggunakan suara karena dapat didengar sambil melakukan aktivitas lain. Kekurangan: Informasi yang interpretasikan bergantung dari penafsiran dan imajinasi pendengar, dapat menimbulkan kebosanan jika dalam durasi yang lama.</p>

		<p><b>5. Teks, Gambar, dan Suara</b></p> <p>Kelebihan: Informasi yang ditampilkan sangat jelas karena dapat dilihat dan didengar, lebih menarik untuk disimak.</p> <p>Kekurangan: Membutuhkan fokus yang lebih karena melibatkan penglihatan dan pendengaran.</p> <p>Berdasarkan perbandingan jenis konten media revitalisasi digital di atas, maka teks, gambar dan suara lebih tepat untuk digunakan dalam model yang akan digunakan dengan pertimbangan bahwa kelompok sasaran kami adalah Gen Z yang cenderung menyukai media komunikasi yang interaktif dan dekat dengan keseharian mereka.</p>
<i>Solution</i>	Pemilihan cara revitalisasi	<p>Berdasarkan analisis menggunakan metode Bryan Lawson yang telah dijabarkan dalam tabel di atas, maka solusi yang sesuai untuk melakukan revitalisasi tradisi <i>Mappadekko</i> di Maros, Sulawesi Selatan adalah dengan Menggunakan gim interaktif yang menasar pada Gen Z. Model gim interaktif ini merupakan simulasi tahanan tradisi <i>Mappadekko</i> yang dapat melibatkan pemain untuk melakukannya secara virtual. Selain itu pada setiap tahapan akan terdapat penjelasan tentang tradisi tersebut. Melalui kombinasi teks, gambar, dan suara yang terdapat di dalam gimnya akan memudahkan para Gen Z untuk memahami tradisi <i>Mappadekko</i> dengan baik.</p>

#### 2.4 Hasil Pelaksanaan *Focus Group Discussion*

##### HASIL PELAKSANAAN FOCUS GROUP DISCUSSION

Peserta :

1. Agus, 17 Tahun
2. Ika, 18 Tahun
3. Riska, 18 Tahun,
4. Rosnih, 18 Tahun
5. Ani, 17 Tahun
6. Suchi, 17 tahun
7. Annisa, 17 tahun

Waktu Pelaksanaan : 7 September

2021Tempat/Media : Zoom Meeting

Pelaksanaan ke : 1 (Pertama)  
Topik : Pengetahuan Generasi Z mengenai tradisi *Mappadekko* dan Persepsi mereka terkait model revitalisasi digital tradisi *Mappadekko*

1. Sebelum kita memulai diskusi, ada baiknya kita untuk memperkenalkan diri masing-masing. Perkenalannya bisa sebutin nama, usia, dan asal daerah.
  - 1) Perkenalkan nama saya Riska Ayuningsih, umur 18 tahun, berasal dari desa Sambueja
  - 2) Perkenalan nama saya Riska Putri, umur 18 tahun, desa Alatengae
  - 3) Assalamu'alaikum perkenalakan nama saya Annisa, umur 17 tahun, asal desa Jenetaesa
  - 4) Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh, perkenalkan nama saya Suchi, umur 17 tahun, dari desa Pakalu.
  - 5) Ya, Assalamu'alaikum, perkenalkan nama saya Agus, asal Sulawesi Selatan, Kabupaten Maros, Kecamatan Simbang, Desa Samangki, Dusun Pattunuang. Usia saya sudah 18.
  - 6) Nama Rosni, Usia 18 tahun, daerah Panaikang.
  - 7) Perkenalkan nama saya Ani, usia 17 tahun, dari desa Parangtinggia
  
2. Apakah kalian pernah dengar mengenai Tradisi *Mappadekko* atau di daerah kalian ada gak tradisi *Mappadekko* atau *Adengka ase lolo*?
  - 1) Kalau saya Cuma pernah dengar aja. (Agus)
  - 2) kalau di daerah saya ada kak. Masih dijalankan sampai sekarang. (Ani)
  - 3) Pernah (Ika)
  - 4) Pernah (Rosnih)
  - 5) Pernah (Suchi)
  - 6) Pernah (Riska)
  - 7) Pernah kak (Annisa)
  
3. Kalian pernah lihat pelaksanaannya atau terjun lang
  - 1) Kalau aku belum pernah kak (Agus)
  - 2) Pernah Kak, kalau saya pernah lihat langsung (Ani)
  - 3) Tidak pernah juga kak (Riska)
  - 4) Pernah dari video (Annisa)
  - 5) Pernah (Ika)
  - 6) Pernah (Rosnih)
  - 7) Pernah kak (Suchi)

4. Bagi yang pernah melihat, apa yang kalian tahu pelaksanaan tradisi tersebut?
  - 1) Kalau yang saya lihat to kak, kayak diacarakan dalam satu rumah terus orang-orang itu ada bawa berasnya begitu. Kan pesta panen, bawa bahan-bahan ke rumah tersebut terus berkumpul, baru nakerjami sama- sama. Kayak ada yang tumbuk-tumbuk, ada juga yang padinya disangrai. Disangrai dulu abis itu ditumbuk. Ada juga bagian yang misahin kulitnya sama padinya kak. (Ani)
  - 2) Fasilitator: Makasih ya Ani, jadi temen-temen semua yang belum pernah lihat atau dengar sama sekali bisa mengerti.
  
5. Kalian pernah diajarin gak sama orang tua kalian cara melaksanakan tradisi ini?
  - 1) Kalau diajarin pernah kak, yang tumbuk-tumbuknya, tapi menurut saya gak susah. Kan pas ditumbuk-tumbuk itu disesuaikan dengan irama. Iya, gitu kak. (Ani)
  - 2) Kalau saya di Sambueja memang masih ada, tapi waktu kecil saya ada tapi sekarang sudah tidak pernah (menyaksikan), jadi kurang tahu juga tentang itu (Ika)
  
6. Presentasi Model Revitalisasi Digital Tradisi *Mappadekko*
7. Bagaimana menurut kalian mengenai model tersebut? Apakah ada yang perlu ditambahkan atau dikurangi?
  - 1) Kalau pendapat saya kak, bagus unik karena kana palagi sekarang kita lebih sering main hp, jadi baguski carata. Kan apalagi ini di hp jadi banyak yang tertarik, jadi anak-anak yang tidak tahu pasti tahu cara mandengka ase lolo. Izin menambahkan, menurut saya lebih baik ditambahkan cara menyangrai padinya dan membuat laulungnya, supaya jelas anak-anak sekarang tahu cara *Adengka ase lolo* (Ani).
  - 2) Menurut saya gamenya itu sangat menarik karena mungkin dari game kita bisa belajar apa itu *mAdengka ase lolo* (Suchi).
  - 3) Menurut saya unik dan menarik, kayak yang dikatakan tadi Ani dari yang tidak tahu menjadi tahu. Anak-anak zaman sekarang kan kurangmi waktunya untuk hal lain, pasti bergantungmi sama hp, jadi dari situ bisa belajar mengenai tradisi orang-orang dulu yang tidak sempat mereka rasakan. Menambahkan menyangrai padinya. (Annisa).

- 4) Menurut saya cukup menarik, cumin lebih bagus lagi ditambahkan masyarakat (karakter) lebih banyak karena biasanya seperti itu (Ika).
- 5) Pendapat saya sama dengan yang lain. Visualisasinya udah lucu, udah bagus (Agus).
- 6) Seperti yang dikatakan Ani dan Annisa, menarik (Riska)
- 7) Menarik, cukup dipahami, mudah dimengerti (Rosnih)

## 2.5 Wawancara dengan Narasumber



## 2.6 FGD Bersama Generasi Z



## 2.7 Rapat Koordinasi dengan Tim dan Bimbingan Bersama Dosen Pembimbing



## 2.8 Penyusunan Luaran

