

**REPRESENTASI MAKNA SIMBOLIK DAN PENERAPAN MEDIA
AUGMENTED REALITY DALAM PROSESI RITUAL PEMBUATAN PERAHU
PINISI DI DESA ARA, KECAMATAN BONTOLAHARI, KABUPATEN
BULUKUMBA, SULAWESI SELATAN**

REPRESENTATION OF SYMBOLIC MEANINGS AND APPLICATION OF
AUGMENTED REALITY MEDIA IN THE RITUAL PROCESSION OF MAKING
PINISI BOAT IN ARA VILLAGE, BONTOLAHARI DISTRICT, BULUKUMBA
REGENCY, SOUTH SULAWESI



**ASER PARERA
F012172006**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

2021

**REPRESENTASI MAKNA SIMBOLIK PENERAPAN MEDIA
AUGMENTED REALITY DALAM PROSESI RITUAL PEMBUATAN
PERAHU PINISI DI DESA ARA, KECAMATAN BONTOBAHARI,
KABUPATEN BULUKUMBA, SULAWESI SELATAN**

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Magister

Program Studi

Linguistik

Disusun dan diajukan oleh

ASER PARERA

Kepada

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2021

TESIS

**REPRESENTASI MAKNA SIMBOLIK DAN PENERAPAN
MEDIA *AUGMENTED REALITY* DALAM PROSESI RITUAL
PEMBUATAN PERAHU PINISI DI DESA ARA KABUPATEN
BULUKUMBA, SULAWESI SELATAN**

Disusun dan diajukan oleh:

ASER PARERA

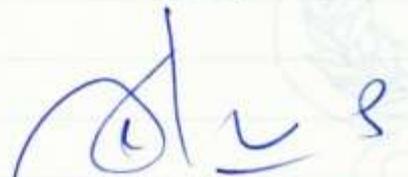
Nomor Pokok: F012172006

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada tanggal 12 Januari 2021
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

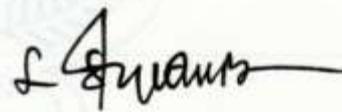
Menyetujui:

Komisi Penasihat

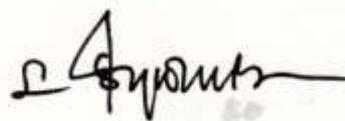
Ketua


Dr. Muhammad Hasyim, M.Si.

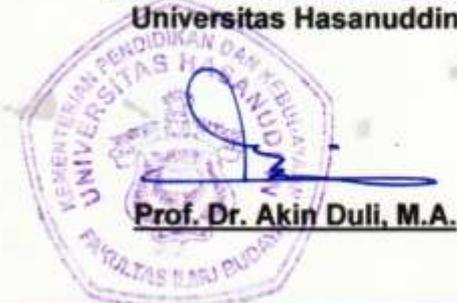
Anggota


Dr. Ery Iswary, M.Hum.

Ketua Program Studi Linguistik


Dr. Ery Iswary, M.Hum.

**Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin**


Prof. Dr. Akin Duli, M.A.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Aser Parera

Nim : F012172006

Program Studi : S2 – Ilmu Linguistik

Menyatakan bahwa benar karya ilmiah ini adalah penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain atau telah ditulis/dipublikasikan orang lain atau plagiat. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai aturan yang berlaku, sekalipun itu pencabutan gelar akademik.

Makassar, 25 Februari 2021

Yang Menyatakan,


METERAI
TEMPEL
0F004AHF692630866
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Aser Parera

KATA PENGANTAR

مِحررنا ن محررنا الله مسب

“Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh”

Puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga kita senantiasa berada dalam lindungan-Nya. Teriring salam dan salawat pada junjungan kita Rasulullah SAW dan Keluarga yang dicintainya beserta sahabat-sahabatnya, sehingga Tesis yang berjudul **“REPRESENTASI MAKNA SIMBOLIK DAN PENERAPAN MEDIA AUGMENTED REALITY DALAM PROSESI RITUAL PEMBUATAN PERAHU PINISI DI DESA ARA, KECAMATAN BONTOBAHARI, KABUPATEN BULUKUMBA”** dapat penulis selesaikan dengan baik dan tepat waktu sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar magister pada program studi Ilmu Linguistik, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin.

Penulis sangatlah menyadari bahwa di dalam penyusunan Tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi teknik penulisan maupun dari segi isinya. Untuk itu, penulis menerima segala bentuk usul, saran ataupun kritikan yang sifatnya membangun demi penyempurnaan berikutnya. Dalam proses penyusunan Tesis ini tidak terlepas dari berbagai rintangan, mulai dari pengumpulan data sampai pengolahan data maupun dalam tahap penulisan. Namun dengan kesabaran dan ketekunan yang dilandasi dengan rasa tanggung jawab selaku mahasiswa

dan juga bantuan dari berbagai pihak, baik material maupun moril, akhirnya Tesis ini dapat diselesaikan. Pada kesempatan yang baik ini pula, penulis juga menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada :

1. **Prof. Dr. Dwia Aries Tina Pulubuhu, M.A.**, selaku Rektor Universitas Hasanuddin.
2. **Prof. Dr. Akin Duli, M.A.** selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.
3. **Dr. Ery Iswary, M.Hum.** Selaku Ketua Jurusan Ilmu Linguistik Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.
4. **Dr. Muhammad Hasyim., M.Si.** selaku Pembimbing I dan **Dr. Ery Iswary, M.Hum.** selaku pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga Tesis ini dapat terselesaikan.
5. **Dr. Nurhayati., M.Hum, Dr. Inriati Lewa, M.Hum., dan Dra. Herawaty, M.Hum., M.A., Ph.D** Selaku Penguji yang senantiasa memberikan masukan dan saran dalam proses penelitian ini.
6. Bapak/Ibu **seluruh Staff Administrasi** Fakultas Ilmu Budaya atas bantuannya selama penulis berada di kampus Universitas Hasanuddin.
7. Untuk Kedua orang tuaku yaitu Bapak **Aspar** dan Ibu **Erli Ranti** yang selama ini selalu membimbing serta mengarahkan kearah yang lebih baik, yang selalu mendengarkan keluh kesahku dan dengan sabar mengajarku disetiap kesalahanku. Untuk kasih sayang dan bantuan

moril serta materi yang selalu diberikan kepada penulis. Terima kasih untuk semuanya.

8. Seluruh Keluarga besarku yang senantiasa memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan studi.
9. **Teman-teman S2 Ilmu Linguistik** tanpa terkecuali yang selama ini bersama-sama melewati suka maupun duka dalam menjalani hari-hari selama menempuh studi di Ilmu Budaya atas bantuannya selama penulis berada di kampus Universitas Hasanuddin.
10. Teman-teman **KEPMA Ara Lembanna Bulukumba** yang selalu menemaniku dalam suka maupun duka serta senantiasa memberikan dukungan, saran, dan kritiknya, penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Selain itu penulis juga mengucapkan permohonan maaf yang sedalam-dalamnya jika penulis telah banyak melakukan kesalahan dan kekhilafan, baik dalam bentuk ucapan maupun tingkah laku, semenjak penulis menginjakkan kaki pertama kali di Universitas Hasanuddin hingga selesainya studi penulis. Semua itu adalah murni dari penulis sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari kesalahan dan kekhilafan.

Akhirnya, penulis berharap bahwa apa yang disajikan dalam Tesis ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Semoga semua ini dapat bernilai ibadah di sisi-Nya, Aamiin ! Sekian dan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 22 Februari 2021

Aser Parera

ABSTRAK

ASER PARERA. *Representasi Makna Simbolik dan Penerapan Media Augmented Reality dalam Prosesi Ritual Pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara, Kecamatan Bontobahari, Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan* (dibimbing oleh Muhammad Hasyim dan Ery Iswary)

Penelitian ini bertujuan (1) menentukan benda-benda kebudayaan dalam ritual, (2) mengetahui makna simbolik, dan (3) menerapkan media *Augmented Reality* dalam Upacara Pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara, Kabupaten Bulukumba.

Penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif dan pengembangan (RnD) dengan pendekatan Semiotika. Penelitian ini menggunakan Instrumen dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, dokumentasi dan rekaman suara. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis dan pengembangan data deskriptif kualitatif. Berdasarkan observasi yang dilakukan, telah dipilih 4 benda kebudayaan dalam Upacara *Annatara*, antara lain yaitu (1) Emas, (2) Beras, (3) Kapas, (4) Besi/Jarum. Sedangkan dalam Upacara *Appasili* telah dipilih 5 benda kebudayaan, antara lain yaitu (1) Daun Cocor Bebek, (2) Daun Sirih, (3) Tebu, (4) Kue Lapis, (5) Pisang Ambon, benda-benda tersebut dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif. Sedangkan dalam penerapan media *Augmented Reality* ini menggunakan pendekatan RnD (*Research & Development*).

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa apa sajakah benda-benda kebudayaan dan makna benda-benda kebudayaan tersebut dalam prosesi ritual pembuatan perahu Pinisi di Desa Ara, Kecamatan Bontobahari, Kabupaten Bulukumba dan bagaimana penerapan media *Augmented Reality* sebagai media pengembangan budaya. berdasarkan benda budaya yang telah dianalisis. Pinisi merupakan salah satu aset budaya milik bangsa Indonesia yang unik, dan dalam ritual pembuatannya terdapat beberapa benda budaya yang memiliki nilai moral dan pesan spiritual yang harus dilestarikan dan dilestarikan. Media *Augmented Reality* merupakan salah satu alternatif pengembangan budaya di era modern. Oleh karena itu, media pengembangan budaya berbasis teknologi sangat dibutuhkan dalam upaya melestarikan budaya secara turun temurun.

Kata Kunci : Semiotika, Semiotika Kultural, benda kebudayaan, Ritual Pembuatan Perahu Pinisi, *Augmented Reality*, Perahu Pinisi, Bulukumba

ABSTRACT

ASER PARERA. *Representation of Symbolic Meanings and Application of Augmented Reality Media in the Ritual Procession of Making Pinisi Boat in Ara Village, Bontobahari District, Bulukumba Regency, South Sulawesi* (supervised by Muhammad Hasyim and Ery Iswary)

This study aims (1) determining cultural objects in rituals, (2) knowing symbolic meanings, and (3) applying Augmented Reality media in the Pinisi Boat Making Ceremony in Ara Village, Bulukumba Regency.

This research uses qualitative research and development (RnD) with a semiotics approach. This study uses instruments in this study using interview techniques, documentation and sound recording. The data analysis technique used is the analysis technique and the development of qualitative descriptive data. Based on the observations made, 4 cultural objects have been selected in the Annatara Ceremony, including (1) Gold, (2) Rice, (3) Cotton, (4) Iron / Needles. Meanwhile, in the Appasili Ceremony, 5 cultural objects have been selected, namely (1) The Miracle Leaf, (2) Betel Leaf, (3) Sugar Cane, (4) Layer Cake, (5) Ambon Banana, these objects are analyzed using the approach. qualitative. Meanwhile, the application of Augmented Reality media uses the RnD (Research & Development) approach.

The results showed that what are the cultural objects and the meaning of these cultural objects in the ritual procession of making Pinisi boats in Ara Village, Bontobahari District, Bulukumba Regency and how the application of Augmented Reality media as a medium for cultural development. based on the cultural objects that have been analyzed. Pinisi is one of the unique cultural assets of the Indonesian people, and in its manufacturing ritual there are several cultural objects that have moral values and spiritual messages that must be preserved and preserved. Augmented Reality media is an alternative to cultural development in the modern era. Therefore, technology-based cultural development media is needed in an effort to preserve culture from generation to generation.

Keywords: Semiotics, Cultural Semiotics, cultural objects, Ritual of Pinisi Boat Making, Augmented Reality, Pinisi Boat, Bulukumba

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	viii
ABSTACT	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar-Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	14
C. Rumusan Masalah	14
D. Tujuan Penelitian	14
E. Manfaat Penelitian	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19
A. Tinjauan Hasil Penelitian yang Relevan	19
B. Kerangka Teori	22
1. Pengertian Ritual	22
2. Konsep Semiotika	24
3. Konsep Makna	25
4. Benda Kebudayaan	34
5. <i>Augmented Reality</i>	35
C. Kerangka Pikir	38
D. Definisi Operasional	39

BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	43
C. Sumber Data	45
D. Teknik Pengumpulan Data	45
E. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Analisis makna Benda-benda Kebudayaan	48
a. Ritual Pembuatan Perahu Pinisi	48
1. Upacara Annakbang Kalabiseang	49
2. Upacara Annattara	53
3. Upacara Ammosi	62
4. Upacara Appasili	63
b. Benda - benda Kebudayaan yang terdapat dalam Ritual Pembuatan Perahu Pinisi	65
1. Upacara Annattara	65
2. Upacara Appasili	66
c. Hasil Analisis	67
1. Upacara Annatara	67
- Emas	67
- Jarum/Besi	69
- Beras	71
- Kapas	73
2. Upacara Appasili	75
- Daun cocor bebek	75

- Daun Sirih	77
- Tebu	78
- Kue Lapis	80
- <i>Unti Te'ne</i> (Pisang Panjang)	81
B. Penerapan Media <i>Augmented Reality</i>	83
1. Hasil Aplikasi	83
2. Pengujian Kuisisioner	86
BAB V PENUTUP	89
KESIMPULAN	89
SARAN	90
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan bangsa yang berbudaya dan memiliki berbagai jenis suku, bahasa, ras, etnis, serta agama (kepercayaan) serta bentuk-bentuk kehidupan yang beraneka ragam yang memiliki corak tersendiri. Sejalan dengan hal itu, Tilaar (2004: 117-118) Mengemukakan bahwa Indonesia dikaruniai berbagai jenis budaya yang unik dan merupakan kebanggaan tersendiri bagi setiap komunitas pemilikinya. Kebudayaan yang beraneka ragam merupakan kekayaan yang tak ternilai harganya dari suatu komunitas yang memilikinya.

Selain diberkahi dengan keragaman budaya, Indonesia juga merupakan Negara yang memiliki latar belakang sejarah, keindahan alam dan tata hidup masyarakat yang merupakan daya tarik wisata yang tersebar diberbagai wilayah Nusantara. Walaupun Bangsa Indonesia berasal dari nenek moyang yang sama, tetapi karena wilayah Indonesia yang berbentuk kepulauan dimana satu pulau dengan pulau lainnya dipisahkan oleh lautan, maka hal demikian menyebabkan timbulnya perbedaan-perbedaan tata hidup, budaya dan bahasa antar sekelompok masyarakat/suku. Berdasarkan dengan kekayaan bangsa Indonesia di sektor lautan, tentunya hal tersebut tidak terlepas dari ciri-khas ataupun hal yang identik dengan lautan itu sendiri yaitu Perahu sebagai alat transformasi yang tersebar disepanjang lautan Indonesia.

Perahu tradisional sebagai suatu ciri khas yang menjadi milik bangsa Indonesia perlu dikembangkan serta dilestarikan agar kepiawaian dalam pembuatan perahu tetap dikenal dan diketahui. Dengan adanya rasa cinta tanah air dan kebanggaan nasional maka perlu adanya sarana untuk menyebarkan pengetahuan tentang peranan perahu tradisional dari masa kemasa.

Ada banyak perahu yang tersebar di Indonesia salah satunya yaitu, Perahu dari daerah Sulawesi Selatan yang dikembangkan oleh masyarakat nelayan Bugis-Makassar. Jenis perahu yang dihasilkan oleh nelayan dari Sulawesi Selatan mempunyai nama yang sangat harum bahkan sampai di berbagai belahan bumi. Salah satunya yaitu Perahu *PINISI*.

Istilah **Pinisi**, **pinisiq**, **pinisi'** atau **phinisi** mengacu pada jenis sistem layar (*rig*), tiang-tiang, layar dan konfigurasi tali dari suatu jenis kapal layar Indonesia. Pinisi dibangun oleh orang Konjo, sebuah kelompok sub-etnis Makassar yang sebagian besar penduduknya berasal dari Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan, tetapi masih digunakan secara luas oleh orang Bugis dan Makassar, sebagian besar untuk transportasi antar-pulau, kargo dan tujuan memancing di kepulauan Indonesia.

UNESCO menetapkan seni pembuatan kapal Pinisi sebagai Karya Agung Warisan Manusia yang Lisan dan Tak-benda pada Sesi ke-12 Komite Warisan Budaya Unik pada tanggal 7 Desember 2017. Kapal bersistem layar pinisi adalah kapal layar tradisional suku Makassar terbesar, dan juga merupakan kapal layar tradisional Indonesia yang terbesar diseluruh pelosok samudra Indonesia.

Saat ini, Keahlian dalam pembuatan perahu Pinisi bisa kita dapati pada masyarakat Ara, Lemo-lemo dan Bira. Hal ini sangat erat kaitannya dengan legenda yang terbesar diluar sana. Dahulu kala ada perahu yang dikenal dengan perahu *Sawerigading* yang merupakan perahu milik seorang yang sangat sakti. Perahu tersebut lunasnya terdampar di pantai Ara, *sotting*(Rangka)-nya terdampar di Lemo-lemo, sedangkan layar dan tali temalinya di Bira. Oleh karena itu keahlian pembuatan perahu Pinisi hanya dimiliki oleh penduduk yang tinggal di daerah yang dimana terdapat bagian dari perahu *Sawerigading* yang rusak tersebut.

Pinisi dapat dikatakan sebagai simbol dan lambang dari suatu kemajuan teknik yang luar biasa dan tetap didasari oleh nilai-nilai seni yang tinggi dan budaya yang bersifat tradisional. Karena sifat dari perahu pinisi tidak hanya dipergunakan sebagai sarana angkut semata-mata atau sarana yang komoditi ekspor yang tinggi nilainya, tetapi juga merupakan sesuatu yang bersifat simbolik. Karena sifatnya yang simbolik maka dalam usaha pembuatannya maupun dalam proses-proses peluncurannya dan pemanfaatannya yang diperlukan dalam upacara tradisional yang dilandasi oleh kepercayaan suatu kekuatan.

Khususnya di Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba sebagian besar tanahnya terdiri dari bukit kapur sehingga tidak dapat dijadikan lahan pertanian yang produktif. Hal inilah yang merupakan salah satu penyebab masyarakat di tiga desa Ara, Bira dan Lemo-lemo di Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba memilih bertukang perahu dan menjadi pelaut sebagai pekerjaan utama. Saat ini, sekitar 85% penduduk laki-laki di desa Ara bermata pencaharian utama sebagai tukang perahu, sedangkan penduduk Lemo-lemo dan sebagian besar juga masyarakat Bira terkenal sebagai pelaut. Di samping perencanaan

seperti disebutkan diatas yang harus dipatuhi, masih terdapat pula aturan-aturan yang harus dipenuhi dan berkaitan dengan ritual-ritual dan tata cara lainnya yang berhubungan dengan simbol-simbol yang terdapat pada perahu. Semua aturan dan tata tertib harus dipatuhi oleh tukang dan pemilik perahu sebagai syarat akan terjaminnya keselamatan baik dalam menghidupi kebudayaan dan hingga saat ini, 85% penduduk laki-laki di desa Ara kini menjadi dua desa bermata pencaharian utama sebagai tukang perahu, sedangkan penduduk Lemo-lemo bertukang sebagai tukang utamanya dan sebagian besar juga masyarakat Bira terkenal sebagai pelaut. Adanya proses penyesuaian dengan keadaan masyarakat tersebut sehingga menyebabkan terjadinya proses transformasi pembuatan perahu pinisi kedalam upacara pembuatan perahu Pinisi di Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba yang cukup menarik untuk diteliti.

Sejak dahulu, masyarakat Bugis-Makassar Sulawesi Selatan dikenal memiliki keragaman budaya yang bernilai tinggi dan memiliki ciri khas yang berbeda-beda. Keragaman budaya yang dimaksud, antara lain berupa *ritual adat, peninggalan sejarah, bahasa, tradisi, adat istiadat, permainan rakyat, kesenian rakyat*, dan sebagainya. Keragaman-keragaman budaya itu masih bisa dijumpai pada era sekarang ini yang tentunya mengandung sejuta makna untuk dijadikan sebagai pola dasar dalam membentuk sebuah kepribadian yang lebih baik. Suatu masyarakat memiliki corak atau cara tersendiri dalam melakukan upacara-upacara adat mereka, corak atau cara itu dapat dijumpai dalam berbagai bentuk, baik berupa ungkapan, gerak-gerik serta simbol-simbol yang memiliki nilai-nilai serta kaya akan makna yang dapat dijadikan sebagai ajaran moral dalam menjalankan kehidupan yang lebih baik.

Pada umumnya nilai-nilai yang terkandung di dalamnya berupa nilai sosial, nilai moral dan nilai religius.

Sejalan dengan pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya, Eickelman dan Piscatori (dalam Sobur, 2013:176) mengemukakan bahwa simbol-simbol merupakan tanda yang merujuk pada nilai-nilai, dan meskipun tidak selalu simbol ini diungkapkan melalui bahasa dan kadang pula diungkapkan melalui citra di samping bahasa. Menurutnya hubungan antara nilai, bahasa, dan simbol memiliki pengaruh yang sangat kuat. Selanjutnya, lebih dipertegas lagi oleh Sobur (2013: 177) bahwa semua simbol baik kata-kata yang terucapkan, sebuah objek seperti sebuah bendera, suatu gerak tubuh seperti melambaikan tangan dan lain-lain yang kesemuanya merupakan bagian dari simbol. Bentuk sebuah simbol-simbol itu terdapat pula pada kegiatan-kegiatan ritual atau upacara-upacara adat yang masih bertahan dalam suatu masyarakat. Begitupun dalam proses pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara, Kecamatan Bontobahari, Kabupaten Bulukumba, terdapat upacara-upacara yang sakral yang memiliki nilai-nilai etis dan pesan moral yang tinggi.

Dalam Prosesi Pembuatan Perahu Pinisi memiliki tiga upacara ritual yang dilakukan Pekerja kapal (*punggawa/panrita lopi*) dalam pembuatan perahu yaitu: upacara menebang lunas atau (*annakbang kalabiseang*) yang pada dasarnya memohon izin restu pada kekuatan gaib agar merelakan kayunya untuk ditebang. Tampak pada upacara ini

perilaku *punggawa* yang lain dari biasanya yang memberikan kesan magis. Upacara kedua adalah (*annattara*) yaitu menyambung lunas yang merupakan simbol “pertemuan” ayah dan ibu sebagai terciptanya “janin” yang selanjutnya akan diproses menjadi “bayi” dalam bentuk perahu, ke dalam lubang (*kalabiseang*) dimasukkan material tertentu yang merupakan simbol isi kandungan “sang ibu” yang bermakna kekuatan, kemuliaan dan kemakmuran. Mantera yang diucapkan *punggawa* merupakan do’a dan spirit yang akan memberikan ketenangan dan harapan bagi pemilik perahu. Serpihan kayu (*pannatta*) dibagi dua antara *punggawa* dan pemilik perahu, merupakan symbol ikrar dan kesepakatan di antara mereka. Upacara ketiga dalam pembuatan perahu yaitu (*ammossi*) upacara ini merupakan symbol ‘kelahiran sang bayi perahu’ setelah diproses selama beberapa bulan sejak terbentuknya ‘janin perahu’ pada upacara (*annattara*). Upacara ini merupakan upacara sakral, dimana *punggawa/panrita* berkerudung putih, asap kemenyan yang mengepul serta mulut komat kamit membacakan mantra mengendapkan situasi khusuk dan sakral. Upacara ini diakhiri dengan darah ayam yang dioleskan pada bagian tertentu yang bermakna kesucian dan kemuliaan.

Simbol- simbol tersebut mengandung nilai etis dan moral yang merupakan nilai – nilai kearifan lokal budaya suatu bangsa yang tentunya terdapat makna serta dapat memberikan sumbangsih terhadap pembentukan karakter bangsa, seiring berjalannya waktu nilai-nilai itu

akan punah. Salah satu pemerhati budaya Sulawesi Selatan, Prapanca (2012: 3) mengatakan bahwa nilai-nilai budaya lama (tradisional) tergusur oleh proses interaksi, adaptasi, dan bahkan oleh perkawinan berbagai unsur budaya. Ia juga mengemukakan bahwa kebudayaan modern yang dibawa oleh Barat yang mengandalkan rasio yang cenderung mengeksploitasi budaya Timur dan hanya dijadikan bentuk bukan kedalaman makna. Hal ini terjadi akibat dampak globalisasi dengan kekuatan teknologi yang membuat sendi-sendi kehidupan dan pola hidup dan budaya masyarakat bangsa.

Selain itu, Kabupaten Bulukumba merupakan kabupaten yang terdapat di provinsi Sulawesi Selatan. Kabupaten Bulukumba sendiri dikenal sebagai sebuah kota kabupaten yang cukup menonjol dalam pariwisata dan juga mengedepankan bidang pariwisata sebagai salah satu penyumbang pendapatan daerahnya, mengingat pariwisata memegang peran penting dalam suatu daerah. Untuk berkembangnya pariwisata di sebuah daerah tentunya harus didukung dengan promosi pariwisata yang baik pula. Promosi pariwisata dapat dilakukan dengan cara digital maupun konvensional.

Syamsudduha (2014: 6) mengemukakan bahwa seperti apapun bentuk perilaku sosial masyarakat Bugis-Makassar saat ini harus ditarik benang merah untuk menghubungkannya kembali dengan akar budayanya sendiri, salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan mengkaji kembali kearifan-kearifan lokal yang seakan terlupakan.

Melihat kondisi masyarakat Konjo di Desa Ara pada umumnya, Khususnya bagi Para Remaja Milenial masyarakat setempat tradisi-tradisi tersebut sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat pemiliknya, jika tradisi-tradisi lama ini punah maka nilai-nilai budaya bangsa serta wasiat-wasiat yang terkandung di dalamnya pun akan punah tanpa kesan yang mendalam, betapa nilai itu memiliki arti yang sangat penting dalam kehidupan manusia serta dapat dijadikan sebagai modal awal dalam pembentukan karakter bangsa. Berbagai budaya dan kearifan lokal yang patut dipelihara dan dilestarikan yang tentunya kaya akan nilai-nilai, serta ajaran moral dan memberikan kekuatan yang besar dalam pemberdayaan kebudayaan dalam dunia pendidikan serta memberikan sumbangsih dalam pengembangan dan pelestarian kebudayaan daerah. Hal tersebutlah yang mengguncang hati penulis serta terdorong untuk mengkaji kembali produk-produk budaya yang terdapat pada masyarakat Konjo Ara, Sulawesi Selatan.

Pada pengkajian ini, penulis memfokuskan pada prosesi ritual *Pembuatan Perahu Pinisi Berbasis Augmented Reality di Desa Ara, Kecamatan Bontobahari, Kabupaten Bulukumba* sebagai objek kajian berdasarkan simbol-simbol yang terdapat dalam ritual tersebut, seperti inilah salah satu kerja keras penulis untuk memperkenalkan salah satu budaya yang masih bertahan dan dipelihara oleh masyarakat pemiliknya khususnya masyarakat Konjo Ara, Sulawesi Selatan. Seperti kita ketahui

bahwa di suku Konjo Ara memiliki corak tersendiri dalam prosesi ritual *Pembuatan Perahu Pinisi*.

Dengan demikian, penulis perlu mengangkat kembali tradisi-tradisi adat Konjo yang masih ada dan tetap eksis pada era sekarang ini dengan menyangdingkan Teknologi di dalam proses pelestariannya dan juga tentunya mendeskripsikan serta mengkaji lebih mendalam makna yang tersimpan dibalik simbol-simbol yang ada dalam prosesi itu. Agar nantinya generasi muda dapat dengan mudah mempelajari serta memahami karya-karya nenek moyang mereka terdahulu yang tentunya memiliki nilai-nilai serta ajaran-ajaran yang positif dalam kehidupan bermasyarakat. Apabila tradisi ritual tidak dilakukan pengkajian secara mendalam, maka seiring berjalannya waktu akan punah tanpa kesan, oleh karena itu dapat dikatakan bahwa kebudayaan daerah itu perlu untuk dipahami, dikaji, diolah, diinterpretasikan, dikembangkan, dan dilestarikan. Pengembangan bahasa dan sastra daerah mempunyai arti bukan hanya dalam kepentingan kebudayaan daerah melainkan pengembangan kebudayaan nasional.

Membahas tentang kebudayaan tentunya sangat luas dan kompleks sekali karena di dalamnya menyangkut adat istiadat, kesenian, bahasa dan aspek kehidupan masyarakat lainnya. Jadi sangat miris sekali kalau ada kebudayaan dari satu suku yang sudah benar-benar punah. Artinya tidak ada yang tersisa dari suku tersebut termasuk bahasa yang

paling sederhana sekali karena dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut catatan Badan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dari 668 bahasa daerah yang telah dicatat dan diidentifikasi baru 74 bahasa yang telah dipetakan vitalitas atau daya hidupnya. 11 bahasa daerah dikategorikan punah, empat bahasa kritis, 22 bahasa terancam punah, dua bahasa mengalami kemunduran, 16 bahasa dalam kondisi rentan punah, dan 19 bahasa berstatus aman. Pemetaan itu belum termasuk ragam dialek dan subdialek bahasa daerah di Indonesia. Bahkan menurut UNESCO--lembaga Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) mengurus masalah kebudayaan menyatakan bahwa 15 hari sekali bahasa daerah di Indonesia akan terancam punah.

Kebudayaan saat ini tampaknya menjadi sesuatu yang kurang menarik bagi beberapa orang, apalagi dengan kehadiran Teknologi yang kini merajai setiap aspek kehidupan manusia. Namun, *apakah kita harus menghindari perkembangan Teknologi ini untuk menghidupkan kembali kebudayaan bangsa?* tentu "Tidak". Kita tidak harus memalingkan pandangan kita akan pesatnya perkembangan Teknologi di dunia, karena pada hakikatnya, Teknologi diciptakan untuk mempermudah kehidupan dan mobilitas manusia sehari-hari.

Namun, minat masyarakat terhadap media kebudayaan yang bersifat konvensional seperti buku, museum, dan sebagainya rupanya sudah dianggap sebagai media yang biasa dan kurang menarik.

Kurangnya ketertarikan masyarakat ditunjukkan lewat jurnal dari survey UNDP (*United Nations Development Program*) pada tahun 2014 yang menunjukkan rendahnya minat baca masyarakat Indonesia yang menduduki peringkat 108 dari 187 negara, hal ini disampaikan oleh Ilham, dkk (2016). Untuk itu, diperlukan sebuah inovasi untuk mendorong minat baca dan mengefektifkan pemeliharaan kebudayaan dan promosi budaya. Kita bisa lihat saat ini, semua orang tak lepas dengan yang namanya *Smartphone*. Karena kelebihan yang dimiliki *Smartphone* menjadi salah satu akses untuk manusia dalam proses komunikasi, berdagang, hiburan, pendidikan, informasi, dan lain-lain.

Pemilihan media tentunya juga menjadi pertimbangan yang sangat penting dalam proses pelestarian budaya. Karena ada banyak media yang bisa kita gunakan dalam proses pelestarian budaya. Namun, agar proses pelestarian ini bisa tersampaikan keseluruh pelosok bangsa dan juga bisa diakses oleh semua orang, maka dari itu, *Mobile Marketing* sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan tersebut. Karena hampir diseluruh pelosok bumi ini memiliki *Smartphone*.

Dan media yang dipilih oleh peneliti dalam proses pelestarian budaya mengenai *Benda-benda Kebudayaan dalam Ritual Pembuatan Perahu Pinisi* yaitu Media *Augmented Reality*. Mengapa *Augmented Reality*?. Sebenarnya pemilihan media ini tidak terlepas dari adaptasi peneliti berdasarkan cara kerja media Konvensional yang sudah diterapkan sebelumnya.

Media Konvensional seperti buku sejarah, kunjungan ke Museum, cerita rakyat dari nenek moyang terdahulu dan lain-lain merupakan hal yang perlu diterapkan kembali namun menggunakan media yang relevan dengan era modern saat ini. Proses seperti ini biasanya disebut dengan pembaharuan media, namun hal tersebut tidak melepas esensi, nilai-nilai moral, dan pesan yang terkandung dalam proses penyampaiannya.

Augmented Reality adalah teknologi pengombinasian antara dunia maya dan nyata. *Augmented Reality* adalah bagian dari teknologi *Virtual Environment* atau yang lebih sering disebut dengan *Virtual Reality* (VR) hal ini disampaikan oleh Tahiyudin dkk (2015). Menurut pengertian Yuri Yudhaswana Joeffie dan Yusuf Anshori (2011) konsep *Augmented Reality* (AR) adalah membawa dunia maya ke dunia nyata, kebalikan dari *Virtual Reality* yang membawa dunia nyata ke dalam dunia maya. Belakangan ini, *Augmented Reality* telah memasuki beberapa aspek kehidupan misalnya *e-commerce*, pemasaran, hiburan juga aspek pariwisata hal ini di sampaikan oleh Aan (2017). Selain digunakan sebagai kajian dalam Bidang-bidang ilmu tertentu Teknologi ini pula dapat digunakan untuk meningkatkan minat masyarakat dalam mengefektifkan media pelestarian budaya di kabupaten Bulukumba.

Penggunaan *Augmented Reality* diharapkan mampu meningkatkan minat masyarakat karena termasuk salah satu dalam media *mobile marketing* yang cocok digunakan dalam proses pelestarian kebudayaan yang mudah dan modern. *Augmented Reality*

sebagai konsep *Mobile marketing* mempunyai potensi tinggi untuk memikat minat pengguna, karena *Augmented Reality* memungkinkan pengguna berinteraksi dalam semua konteks kehidupan sehari-hari. Peningkatan minat dan ketertarikan ini juga didukung oleh pernyataan dari Endah dan Mawardi (2015) dalam jurnalnya yang berjudul "*Augmented Reality Edugame Senjata Tradisional Indonesia*" yang menyatakan bahwa pada dasarnya individu akan lebih cepat menangkap dan merekam sesuatu yang mereka minati. hal ini sangat berkaitan erat dengan penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pelestarian kebudayaan yang menawarkan kebaruan bagi masyarakat atau pengguna. Metode promosi menggunakan media AR telah digunakan perusahaan besar di dunia seperti *Colacola*, *IKEA* dan *McDonalds* hal ini disampaikan oleh Joachim Scholz dan Andrew N. Smith (2015).

Dengan pertimbangan berbagai aspek di atas maka penggunaan *Augmented Reality* dirasa perlu untuk diimplemaentasikan di kabupaten Bulukumba, bukan hanya sebagai kajian dalam Bidang ilmu Linguistik, namun juga sebagai media pelestarian kebudayaan dan media promosi objek pariwisata bagi turis Negara maupun manca-negara.

Berdasarkan asumsi tersebut, penulis tertarik mengkaji lebih dalam lagi mengenai *Makna Simbolik Benda-benda Kebudayaan dan Penerapan Media Augmented Reality dalam Prosesi Pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara, Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan*.

Batasan Masalah

Berdasarkan pengamatan diatas, dengan banyaknya Benda-benda Kebudayaan yang terdapat di Desa Ara, Kecamatan Bontobahari, kabupaten Bulukumba, maka Peneliti memberikan batasan Benda-benda Kebudayaan yang diteliti adalah yang hanya terdapat dalam Prosesi Pembuatan Perahu Pinisi saja.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan terdahulu, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apa sajakah Benda-benda Kebudayaan yang terdapat dalam prosesi ritual pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara dan dan makna simbolik yang terdapat dalam benda-benda tersebut?
2. Bagaimanakah penerapan sistem *Augmented Reality* dari Benda-benda kebudayaan pada prosesi pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara dalam pengembangan kebudayaan?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Benda-benda kebudayaan dan makna dari benda-benda kebudayaan tersebut dalam prosesi ritual pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara.
2. Penerapan sistem *Augmented Reality* dari Benda-benda kebudayaan pada prosesi pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara dalam pengembangan kebudayaan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat memberikan manfaat, antara lain:

Manfaat Penelitian Teori Rolland Barthes

1. Semiotika *Rolland Barthes* dapat menjadikan kita lebih menaruh perhatian pada peran *signs* dan peran yang kita dan orang lain mainkan dalam membentuk realitas sosial.
2. Dengan menggali berbagai macam perspektif semiotika *Rolland Barthes*, kita dapat menyadari bahwa informasi atau makna tidak disajikan di dunia. Makna tidak dikirimkan kepada kita namun kitalah yang secara aktif menciptakan makna berdasarkan kode-kode yang ada.
3. Kita belajar dari Semiotika *Rolland Barthes* bahwa kita hidup di dunia tanda dan tidak memiliki jalan lain untuk memahaminya kecuali melalui berbagai tanda dan kode yang telah dibentuk.
4. Memahami tahapan analisis semiologi dan menerapkannya dalam kajian media, komunikasi visual, komunikasi massa, periklanan, dan lain-lain.

Manfaat Penggunaan Media *Augmented Reality*

Ada banyak Manfaat penggunaan Media *Augmented Reality*, karena Teknologi ini mampu bersinergi dengan aspek-aspek lain, beberapa aspek tersebut antara lain:

Hiburan (*Entertainment*)

Dunia hiburan memerlukan AR sebagai penunjang efek-efek yang akan dihasilkan oleh hiburan tersebut. Sebagai contoh yaitu pada saat seorang wartawan cuaca memperkirakan ramalan cuaca dia berdiri di depan layar hijau atau biru. Selanjutnya dengan teknologi AR layar hijau atau biru itu berubah menjadi gambar animasi mengenai cuaca tersebut, menjadikan seolah wartawan tersebut masuk ke dalam animasi tersebut.

Pada Militer Training, teknologi ini digunakan dalam latihan tempur mereka. Sebagai contoh adalah militer memakai AR untuk membuat suatu permainan perang, yang mana prajurit akan masuk ke dalam dunia game tersebut dan seolah-olah seperti sedang melakukan perang secara nyata.

Desain *Engineering* (*Engineering Design*)

Seorang *engineering design* memerlukan AR untuk menggambarkan hasil design mereka secara nyata kepada klien supaya tahu, mengenai spesifikasi yang secara detail mengenai desain mereka.

Selain itu dalam bidang *Robotics* dan *Telerobotics* dalam bidang robotika, seorang operator robot memakai pengendalian *system* dari

pencitraan visual dalam melakukan kendali robot tersebut, sehingga penerapan AR sangat diperlukan pada dunia robot.

Consumer Design

Virtual Reality sudah dipakai dalam melakukan promosi produk. Sebagai contohnya adalah seorang pengembang memakai brosur virtual untuk memberikan informasi yang rinci secara 3D, menjadikan pelanggan bisa mengetahui secara jelas, produk yang ditawarkan.

Kedokteran (Medical)

Teknologi pencitraan sangat diperlukan pada dunia kedokteran misalnya adalah untuk pengenalan operasi, pengenalan pembuatan vaksin virus, dan lain sebagainya. Untuk itu, bidang kedokteran melakukan penerapan AR pada visualisasi penelitian mereka.

Pendidikan (Education)

Dalam dunia Pendidikan yang semakin maju, para guru berbondong mencitakan media pembelajaran yang bisa menunjang niat belajar siswa. Maka dari ini Teknologi Virtual seperti *Augmented Reality* cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran agar siswa dapat memahami materi pembelajaran secara mudah dan menyenangkan.

Manfaat Praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini memberikan manfaat yaitu:

1. Bagi pembaca secara umum, diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih dalam pelestarian kebudayaan di Sulawesi Selatan khususnya pada masyarakat Konjo Desa Ara.
2. Bagi peneliti lanjut, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan judul penelitian ini.
3. Bagi pengambil kebijakan, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai fundasi dalam membuat kebijakan-kebijakan tentang pelestarian kebudayaan di Sulawesi Selatan.
4. Bagi guru dan dosen secara umum, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran di sekolah.
5. Bagi masyarakat setempat, diharapkan dapat memberikan wawasan dan menambah ilmu pengetahuan tentang budaya-budaya daerah serta dapat di jadikan sebagai dasar-dasar dalam pembentukan karakter anak bangsa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan pengamatan penulis, penelitian tentang makna ungkapan dan simbol-simbol diantaranya:

a. Ditha Amanda Putri (2012) *Interpretasi Simbol-Simbol Komunikasi Yakuza dalam Novel Yakuza Moon Karya Shoko Tendo (Analisis Hermeneutika Paul Ricoeur tentang Interpretasi Yakuza)*”(Tesis)

1. Alasan Peneliti mengambil penelitian ini karena, penelitian ini juga mengkaji tentang simbol-simbol, namun yang dikaji yaitu *simbol-simbol yang terdapat pada komunikasi Yakuza dalam Novel Yakuza Moon Karya Shoko Tendo*.
2. Hasil analisis data tesis ini adalah; (1) Perlakuan masyarakat Jepang terhadap yakuza sangat dipandang sebelah mata. Lingkungan di sekitar keluargakeluarga yakuza penuh dengan kebencian dan kedengkian. Yakuza adalah orang tersingkir yang tak punya kesempatan menikmati bagaimana rasanya menjadi bagian dari sebuah masyarakat; (2) Penampilan yakuza yang dahulunya identik dengan penampilan yang nyentrik. Tetapi saat ini penampilan mereka jika dilihat sepintas akan sedikit susah dibedakan dengan orang kebanyakan; (3) Yakuza tidak mau ketinggalan untuk berpartisipasi dalam dunia bisnis yang

menjanjikan keuntungan besar, bukan hanya dalam negeri, tetapi juga di luar; (4) Yakuza cenderung didominasi oleh kaum lelaki. Dalam yakuza, perempuan dianggap kaum yang lemah dan tidak bisa diandalkan, perempuan tidak bisa berkelahi seperti layaknya seorang laki-laki. Bagi yakuza seorang perempuan hanya bertugas menjadi seorang ibu, mengurus anak-anak dan merawat suami.

3. Persamaan yang Nampak dalam penelitian ini yaitu, sama-sama mengkaji mengenai simbol, sedangkan Perbedaan-nya yaitu Tesis tersebut mengkaji simbol dalam bentuk komunikasi dan analisis yang digunakan dalam Tesis tersebut juga menggunakan Analisis Hermeneutika.

b. Isnawati Amir (2017) yang berjudul “*PENGEMBANGAN BUKU AJAR DAN AUGMENTED REALITY (AR) PADA KONSEP SISTEM PENCERNAAN DI SEKOLAH MENENGAH ATAS*”(Tesis)

1. Alasan Peneliti mengambil penelitian ini karena, penelitian ini menerapkan media yang sama yaitu *Augmented Reality*
2. Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan buku ajar dan *Augmented Reality* pada konsep sistem pencernaan di sekolah menengah atas. Tahap penelitian dan pengembangan mengacu pada model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5

tahap, yaitu: (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; (5) *Evaluation*..

3. Persamaan yang Nampak dalam penelitian ini yaitu, sama-sama menerapkan media yang sama yaitu *Augmented Reality*, sedangkan Perbedaan-nya yaitu Tesis tersebut mengkaji tentang *Proses Keefektifan buku ajar dan Augmented Reality di Sekolah Menengah pada konsep system pencernaan*.

c. Alya Salsa Ramadhani (2018) yang berjudul "Pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara Kabupaten Bulukumba" (Jurnal)

1. Alasan Peneliti mengambil penelitian ini karena, penelitian ini mengambil objek yang sama dengan yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti mengenai Pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara, Kecamatan Bontobahari, Kabupaten Bulukumba.
2. Hasil dari penelitian ini menjelaskan tentang Sejarah Pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara, bagaimana potensi pembuatan perahu Pinisi di Desa Ara, dan Proses Pengembangan Produksi Perahu Pinisi di Desa Ara. Jurnal tersebut diteliti oleh mahasiswa sejarah, maka metode yang digunakan yaitu metode *Heuristik* dengan mengumpulkan kritik sumber,interpretasi, histografi dan hasil penulisan terdahulu.
3. Persamaan yang Nampak dalam penelitian ini yaitu, sama-sama meneliti tentang Pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara, Kabupaten

Bulukumba. Perbedaan-nya yaitu Jurnal tersebut meneliti tentang Histografi Pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara, sedangkan dalam Tesis yang di garap oleh peneliti meneliti mengenai Prosesi Ritual Pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara, Kabupaten Bulukumba.

d. Inarotuzzakiyati Darojah (2013) yang berjudul “*Nilai-nilai moral dalam Film 5 Cm*”(Tesis)

1. Alasan Peneliti mengambil penelitian ini karena, penelitian menggunakan kajian yang sama yaitu *Kajian Semiotika Rolland Barthes*.
2. Hasil dari penelitian ini menjelaskan tentang *Apa-apa sajakah nilai-nilai moral yang terdapat dalam Film 5 Cm*.
3. Persamaan yang Nampak dalam penelitian ini yaitu, sama-sama menggunakan Kajian *Semiotika Rolland Barthes*. Perbedaannya yaitu penelitian Tesis tersebut di terapkan pada Film sedangkan, dalam penelitian Tesis yang digarap oleh peneliti menerapkan kajian *Semiotika Rolland Barthes* dalam proses analisis makna benda-benda kebudayaan dalam prosesi ritual pembuatan perahu Pinisi di Desa Ara.

B. Kerangka Teori

1. Pengertian Ritual

Ritual merupakan tata cara dalam upacara atau suatu perbuatan keramat yang dilakukan oleh sekelompok umat beragama. Yang ditandai dengan adanya berbagai macam unsur dan komponen, yaitu adanya waktu, tempat-tempat dimana upacara dilakukan, alat-alat dalam

upacara, serta orang-orang yang menjalankan upacara.

Pada dasarnya ritual adalah rangkaian kata, tindakan pemeluk agama dengan menggunakan benda-benda, peralatan dan perlengkapan tertentu, ditempat tertentu dan memakai pakaian tertentu pula. Begitu halnya dalam ritual upacara kematian, banyak perlengkapan, benda-benda yang harus dipersiapkan dan dipakai.

Ritual atau *ritus* dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan berkah atau rezeki yang banyak dari suatu pekerjaan. Seperti upacara menolak balak dan upacara karena perubahan atau siklus dalam kehidupan manusia seperti kelahiran, pernikahan dan kematian. Salah satu tokoh antropologi yang membahas ritual adalah Victor Turner. Ia meneliti tentang proses ritual pada masyarakat *Ndembu* di Afrika Tengah. Menurut Turner, *ritus-ritus* yang diadakan oleh suatu masyarakat merupakan penampakan dari keyakinan religius. *Ritus-ritus* yang dilakukan itu mendorong orang-orang untuk melakukan dan mentaati tatanan sosial tertentu. *Ritus-ritus* tersebut juga memberikan motivasi dan nilai-nilai pada tingkat yang paling dalam. Dari penelitiannya ia dapat menggolongkan *ritus* ke dalam dua Bagian, yaitu *ritus* krisis hidup dan *ritus* gangguan.

Pertama, *ritus* krisis hidup. yaitu *ritus-ritus* yang diadakan untuk mengiringi krisis-krisis hidup yang dialami manusia. Mengalami krisis, karena ia beralih dari satu tahap ke tahap berikutnya. *Ritus* ini meliputi kelahiran, pubertas, perkawinan dan kematian. *Ritus-ritus* ini tidak hanya

berpusat pada individu, melainkan juga tanda adanya perubahan dalam relasi sosial diantara orang yang berhubungan dengan mereka, dengan ikatan darah, perkawinan, kontrol sosial dan sebagainya.

Kedua, ritus gangguan. Pada *ritus* gangguan ini masyarakat Ndembu menghubungkan nasib sial dalam berburu, ketidak teraturan reproduksi pada para wanita dan lain sebagainya dengan tindakan roh orang yang mati. Roh leluhur mengganggu orang sehingga membawa nasib sial.

Dari uraian diatas dapat dilihat ritual merupakan serangkaian perbuatan keramat yang dilakukan oleh umat beragama dengan menggunakan alat-alat tertentu, tempat, dan cara-cara tertentu pula. Namun ritual mempunyai fungsi yang sama yaitu untuk berdoa untukmendapatkansuatu berkah.

Ritual-ritual yang sering kita temui dan alami dalam kehidupan sehari-hari adalah ritual siklus kehidupan. Yakni ritual kelahiran, ritual pernikahan dan ritual kematian. Yang mana ritual-ritual tersebut tidak bisa dilepas dari suatu masyarakat beragama yang meyakini nya.

2. Konsep Semiotika

Semiotika Secara Umum Menurut Para Ahli

Semiotika adalah ilmu tanda yaitu metode analisis untuk mengkaji tanda. Saussure menjelaskan bahwa tanda-tanda tersebut mengemban arti (*significant*) dalam hubungannya dengan pembaca, dan pembaca yang akan menghubungkan tanda dengan apa yang ditandakannya

(*signifie*) sesuai dengan konvensi berdasarkan sistem bahasa yang bersangkutan. Simbol digunakan untuk menunjuk tanda linguistik atau lebih khusus disebut sebagai penanda dan sistem tanda, setiap tanda juga tersusun dari dua bagian, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Tanda-tanda yang ada di sekitar kita merupakan perangkat yang digunakan untuk memahami dunia ini di tengah-tengah kehidupan manusia. Saussure menjelaskan bahwa hubungan antara penanda dan petanda sekan-akan bersifat arbitrer sehingga hubungan kesejarahan akan mempengaruhi pemahaman kita. (Berger, 2010: 27).

Saussure menjelaskan bahwa bahasa merupakan sistem tanda (*sign*) dan merupakan simbol yang berupa kata digunakan sebagai bentuk linguistik atau disebut sebagai penanda. Bahasa merupakan bentuk sistem tanda dan tanda itu terdiri atas dua bagian yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). (Kalean 2009:183). Berbeda halnya dengan Peirce melihat tanda sebagai sesuatu yang mewakili sesuatu. Sesuatu yang diwakili adalah pengalaman manusia baik fisik atau mental. Jadi, tanda atau representamen merupakan sesuatu yang lain dinamakan interpretant dari tanda pertama yang mengacu pada objeknya. Tanda sebagai representamen dan konsep, benda, gagasan, dan seterusnya yang diacunya sebagai objek.

Makna (impresi, kognasi, perasaan dan lainnya) diperoleh dari sebuah tanda yang disebut *interpertan*. Tanda atau representamen mempunyai relasi triadik langsung dengan interpertan dan objeknya.

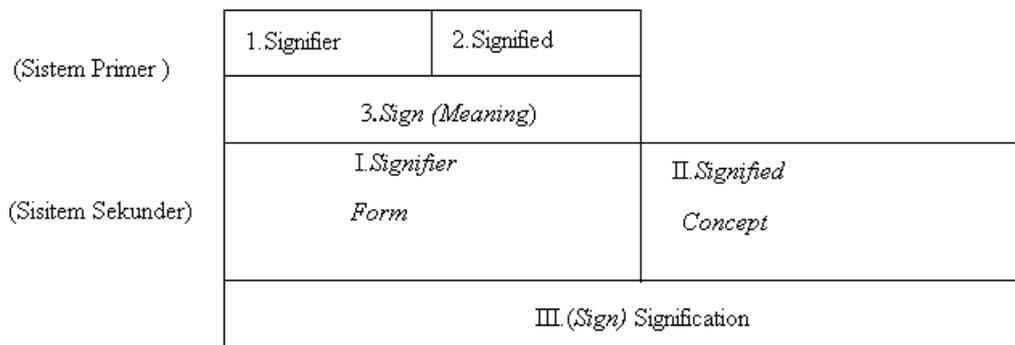
Pemaknaan tanda terjadi dalam sebuah proses yang disebut dimensi semiosis. Jadi bagian tanda yang “ditangkap” oleh penerima tanda adalah representamen yang berdasarkan pengetahuannya merujuk pada objek. (Hoed, 2011: 156).

Konsep Saussure konsep tanda bersifat diadik, yang melihat tanda sebagai ciri-ciri kesatuan internal, sedangkan konsep Peirce bersifat triadik. Peirce (dalam Danesi 2010:26) menyatakan bahwa bagian tiga dimensi ini disebut proses semiosis. Tanda dimulai sebagai struktur sensorik yaitu sebagai sesuatu yang dibuat untuk menstimulasi objek dalam kerangka properti sensoriknya. Kemudian tanda digunakan oleh pengguna tanda untuk membangun koneksi dengan objek, bahkan jika objek aktualnya tidak hadir untuk dipersepsi indra. Terakhir tanda itu menjadi sumber pengetahuan mengenai dunia, saat memasuki dunia budaya didistribusikan untuk penggunaan umum.

Semiotika Roland Barthes

Di dalam semiologi Barthes, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam hal ini denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna. Sebagai reaksi untuk melawan keharfiahan denotasi yang bersifat opsional ini, Barthes mencoba menyingkirkan dan menolaknya. Baginya yang ada hanyalah konotasi. Ia lebih lanjut mengatakan bahwa makna “harfiah” merupakan sesuatu yang bersifat alami yang dikenal dengan teori signifikasi. Teori ini berlandaskan teori tentang tanda yang dikemukakan

oleh Ferdinand de Saussure, hanya saja dilakukan perluasan makna dengan adanya pemaknaan yang berlangsung dalam dua tahap, sebagaimana tampak dalam bagan berikut ini.



Gambar 2. **Skema** (Sumber: Sunardi, 2004:315).

Sistem primer yang mencakup *signifier*, *signified*, dan *sign* diambil sepenuhnya menjadi bentuk baru pada sistem sekunder menjadi *form*, *concept* dan *signification*. Kalau sistem pertama (primer) adalah sistem linguistik, sistem kedua adalah sistem mitos yang mempunyai keunikannya. Sistem kedua (sekunder) memang mengambil model sistem pertama, akan tetapi tidak semua prinsip yang berlaku pada sistem primer berlaku pada sistem sekunder (Sunardi, 2004:89).

Adanya sistem mitos, yang merupakan ungkapan-ungkapan, cerita singkat panjang, narasi-narasi kesemuanya sebenarnya merupakan pesan-pesan yang disampaikan melalui sistem wacana. Wacana merupakan produk pengetahuan, sebagai suatu bentuk pengetahuan yang mengatur dan meregulasi cara praktik sosial-kemasyarakatan dibicarakan, pengetahuan tidaklah bebas murni sebagai

pengetahuan namun ada pengaruh kekuasaan (Rabinow, 2002:9). Wacana yang dipahami Foucault sebagai penjelasan, pendefinisian, pengklasifikasian, dan pemikiran tentang orang, pengetahuan, dan sistem abstrak pemikiran manusia, menurut Foucault tidak lepas dari relasi kuasa. Wacana selalu bersumber dari pihak yang memiliki kekuasaan dan dari mereka yang memiliki pemikiran kreatif. Hal ini memungkinkan mereka untuk membangkitkan relasi kekuasaan dan pengetahuan dalam suatu sistem sosial, dan kemudian dengan berpijak pada tautan relasi tersebut mereka mampu memproduksi wacana yang kebenarannya bisa diakui dan bertahan pada suatu rentang historis tertentu (Kali, 2013:3). Relasi antara produk pengetahuan yang mengatur dan meregulasi masyarakat dengan kekuasaan tidak dengan mudah tampak namun perlu kajian analisis peristiwa serta pernyataan-pernyataan yang muncul, dilanjutkan dengan menganalisis secara kritis sebab-akibat mengapa pernyataan semacam itu dimunculkan.

Dalam Semiotik struktural (Barthes), Benda(Simbol) adalah “penanda” (signifiant) yang mempunyai “petanda” (signifie), yakni makna tertentu. Makna ini kemudian dapat berkembang menjadi “konotasi” berdasarkan latar budaya pemberi konotasi. Jika konotasi berlanjut beberapa waktu tergantung pada intensitasnya, akan terbentuk “mitos” yang akan dapat berlanjut menjadi “*ideology*”. Dengan demikian, semiotik juga melihat tubuh dengan ketelanjangan sebagai penanda yang memiliki petanda tertentu. Teori Barthes merupakan teori yang

bersifat strukturan dinamis, tetapi tetap dikotomis. Semuanya itu bersandar pada “struktur” yang bersifat abstrak terbentuk lebih dulu dalam kognisi manusia. (Hoed, 2011:144).

Jadi, apabila Benda kebudayaan merupakan hal yang diteliti (gejala budaya), maka kita akan mengkajinya dengan melihatnya dari tiga dimensi. Dimensi pertama (Benda) sebagai hal yang kongkret dan dipahami bentuk dan fungsinya. Dimensi kedua (pikiran) adalah bagaimana Benda tersebut dipahami maknanya oleh yang memaknai atau melihatnya. Selanjutnya pada dimensi ketiga (kebudayaan) melalui jaringan pemahaman secara sosial, apa yang dipahami oleh seseorang juga menjadi pengetahuan warga masyarakat yang lain, sehingga apabila ada ketidakcocokan pada Benda Kebudayaan tersebut maka akan ada sanksi sosial. (Hoed, 2011:144).

3. Konsep Makna

Konsep Makna Secara Umum Menurut Para Ahli

Untuk membicarakan makna pada hakikatnya berhubungan pada batasan atau definisi suatu makna. Makna dimaksudkan tentang bagaimana pengetahuan yang terdapat dalam pikiran mengenai makna. Sedangkan definisi makna merupakan ketentuan yang singkat dan jelas mengenai makna. Jadi dalam hal ini makna kata dapat dibatasi dengan hubungan antara bentuk, hal atau barang yang diwakilinya (*referen*) (Keraf, 2002:25). Permasalahan makna adalah persoalan bahasa yang didalamnya sangat berkaitan dengan segala segi kehidupan manusia.

Kehidupan manusia sangat kompleks dan luas dan belum ada yang dapat mendeskripsikannya secara tuntas. (Chaer 2007:27).

Makna merupakan bagian dari bahasa misalnya bunyi dan tata bahasa, komponen makna yang menduduki tingkatan tertentu. Komponen pertama bahasa yaitu bunyi atau fonologi, kemudian dalam komponen kedua yaitu morfologi dan sintaksis dan komponen ketiga atau yaitu semantik. Ketiga komponen tersebut memiliki hubungan pada kenyataan bahwa : (a) bahasa merupakan bunyi-bunyi abstrak yang mengacu pada lambang-lambang tertentu, (b) lambang-lambang merupakan seperangkat sistem yang memiliki tatanan dan hubungan tertentu, (c) seperangkat lambang yang memiliki bentuk dan hubungan mengasosiasikan makna tertentu. Jadi hubungan tersebut memberikan gambaran makna secara abstrak yang berada pada hubungan antara bunyi yang abstrak dan dunia luar, hal ini terdapat dalam elemen penanda dan petanda yang bersifat arbitrer dan bersifat relatif. Aminuddin (dalam Maknun2005:23).

Pandangan Saussure yang mengatakan bahwa bahasa merupakan sistem tanda. Tanda-tanda disusun oleh dua bentuk elemen, yaitu aspek penanda yaitu citra tentang bunyi (semacam kata atau representasi visual) dan aspek petanda yaitu konsep tempat citra bunyi itu disandarkan. Kedua aspek tersebut memiliki hubungan arbitrer. (Hoed 2011:32).

Manusia menggunakan suara yang berupa bunyi-bunyi dan dapat dikatakan sebagai bahasa dan juga memiliki fungsi bahasa apabila suara atau bunyi tersebut dapat mengekspresikan, menyatakan dan

menyampaikan ide-ide dalam pengertian-pengertian tertentu dan suara-suara tersebut harus merupakan bagian dari sebuah sistem konvensi dan merupakan bagian dari sistem tanda, karena hubungan antara sistem tanda dan makna tidak bersifat pribadi melainkan bersifat sosial yang didasari oleh konvensi sosial di masyarakat. (Kalean 2009:183).

Tanda adalah kesatuan dari suatu bentuk *signifier* (penanda) yaitu aspek material dari bahasa : apa yang dikatakan atau didengar dan apa yang ditulis atau dibaca yang berhubungan dengan sebuah ide atau *signified* (petanda) yaitu gambaran mental, pikiran, atau konsep adalah aspek mental dari bahasa. Tanda dalam pandangan Saussure adalah manifestasi konkret dari citra bunyi dan diidentifikasi dengan citra bunyi itu sebagai penanda. Penanda dan Petanda merupakan unsur-unsur mentalistik. Jadi Saussure menekankan bahwa konsep “*signifier* dan *signified* merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan seperti dua sisi dari sehelai kertas”. (Sobur, 2003:46). Sebagai tambahan, menurut Wiranata (2002:96), “Budaya merupakan system yang di dasari oleh ide, perilaku, dan segala macam bentuk perilaku manusia dalam bermasyarakat sebagai bahan pembelajaran.

Makna Menurut *Rolland Barthes*

Teori Barthes menggunakan teori *signifier* dan *signified* Saussure yang dikembangkan melalui model dikotomis penanda-petanda menjadi lebih dinamis. Barthes (dalam Hoed, 2011:158-159) mengamati makna tanda yang bertumpu pada penanda dan petanda. Pemaknaan menurut

Barthes berada pada lapisan pertama yaitu pada tataran denotasi, Makna denotasi merupakan makna awal dari sebuah tanda. Pada tahap ini menjelaskan relasi antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) di dalam tanda, dan antara tanda dengan objek yang diwakilinya (*referent*) dalam realitas eksternalnya. Denotasi merujuk pada apa yang diyakini akal sehat seseorang (*common-sense*) dari sebuah tanda, dan pemaknaan pada lapisan berikutnya yaitu tataran konotasi untuk mempertegas makna yang dominan dalam masyarakat. Konotasi merupakan istilah yang digunakan Barthes untuk menjelaskan salah satu dari tiga cara kerja tanda ditahap kedua yaitu konotasi.

Konotasi menjelaskan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pengguna dan nilai-nilai di dalam budaya mereka. Barthes menjelaskan bahwa faktor utama dalam konotasi adalah penanda dan petanda dari konotasi. Proses pemaknaan tanda menurut Barthes bahwa *signifier* dan *signified* menyatukan tanda-tanda. *Signifier* ialah pikiran sedangkan *signified* adalah merupakan proses pemikiran yang tersembunyi saat proses pemaknaan dilakukan. Pemahaman individu berlatar belakang serta pengalaman yang menjadi landasan yang berbeda dalam memaknai sesuatu secara tidak langsung. Tanda muncul bukan karena ada begitu saja tetapi karena sistem yang membentuk tanda untuk dapat dimengerti dan dimaknai sehingga tanda tidak hanya cukup diketahui tetapi juga harus dimaknai. Dalam teori semiotika yang mengkaji tentang tanda bisa memunculkan makna karena

tanda memiliki rujukan (*reference*). Tanda-tanda yang ada dalam teks dapat diketahui baik secara denotative maupun konotatif.

Teori Barthes menggunakan teori *signifier* dan *signified* Saussure yang dikembangkan menjadi teori metabahasa dan konotasi. Barthes mengembangkan model dikotomis penanda-petanda menjadi lebih dinamis. Barthes (Hoed, 2013:158-159) mengemukakan tanda ditinjau dari segi pemakai tanda, hubungan penanda dan petanda yang memiliki relasi, hal ini kemudian memunculkan pemaknaan pada tataran pertama yaitu makna denotasi, kemudian petanda muncul kembali dan memberikan makna baru, yaitu proses pemaknaan pada tataran kedua yang muncul sebagai makna baru yaitu konotasi. Pemaknaan bagi Roland Barthes merupakan pemaknaan lapisan pertama yaitu tataran denotasi sehingga membutuhkan analisis mendalam pada pemaknaan lapisan kedua yaitu konotasi dan akhirnya tanda pada level pertama dilakukan petanda kembali dan menimbulkan tanda kedua yaitu mitos dalam masyarakat.

Ketika makna suatu tanda dinaturalisasikan dan diterima umum maka akan dianggap sebagai sesuatu yang normal dan alami, maka akan menjadi mitos yang mengarahkan seseorang untuk memahami dunianya, karena mitos sudah melekat pada nalar awam. Mitos mirip dengan konsep ideology yang bekerja pada level konotasi yang berkaitan dengan tanda. Mitos dan ideology bekerja dengan menaturalkan interpretasi tertentu dari seseorang secara historis, jadi mitos akan menjadi pandangan dunia yang

tampak tak terbantahkan karena ditakdirkan Tuhan. Mitos bertugas memberikan kehendak historis dan dianggap alamiah serta menjadi peristiwa yang tak terduga dan tampak abadi. Bagi Barthes konotasi akan mendenotasikan sesuatu hal yang dinyatakan sebagai mitos dan mitos akan memiliki ideologi tertentu. Barthes (dalam Frizky, 2011:103).

4. Benda Kebudayaan (Kebudayaan Material)

Sebagai perwujudan gagasan dalam kebudayaan, perilaku dibagi menjadi perilaku verbal (lisan dan tulisan) dan nonverbal (artefak dan alam). Material-material yang dimaksud di dalam kebudayaan material meliputi benda-benda tak bergerak yang disebut artefak itu. Secara lebih terperinci, Woodward (2007, hlm. 3) mengatakan bahwa "istilah 'kebudayaan material' menekankan bagaimana rupanya benda-benda tak bergerak di dalam lingkungan berperan bagi manusia, dan diberikan peran oleh manusia, untuk melaksanakan fungsi-fungsi sosial, mengatur hubungan-hubungan sosial, dan memberikan makna simbolis kepada kegiatan manusia". Dengan demikian, inti kebudayaan material adalah bagaimana materi dan hubungannya dengan manusia bisa menjadi alat bagi kita yang hidup pada masa kini untuk memahami kehidupan manusia pada masa lalu.

Keistimewaan materi dibandingkan dengan perilaku verbal adalah, meskipun "bisu", materi dapat "bertahan secara fisik" (Hodder, 1994, hlm. 393). Di lain pihak, perilaku verbal alias bahasa dari masa lalu hanya bisa diperoleh jejaknya melalui tulisan yang terpatri pada artefak (sudah

berupa materi). Meskipun begitu, sebenarnya hubungan antara bahasa dan ilmu kebahasaan (linguistik) dengan kebudayaan material lebih luas dan dalam lagi.

Kebudayaan material sebagaimana yang telah dikutip dari Woodward (2007) di atas, yaitu suatu prasasti atau naskah “mempunyai dan diberikan peran oleh manusia untuk melaksanakan fungsi-fungsi sosial dan mengatur hubungan-hubungan sosial”.

5. *Augmented Reality*

Menurut penjelasan Haller, Billinghamurst, dan Thomas (2007), riset *Augmented Reality* bertujuan untuk mengembangkan teknologi yang memperbolehkan penggabungan secara real-time terhadap digital content yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata. *Augmented Reality* memperbolehkan pengguna melihat objek maya dua dimensi atau tiga dimensi yang diproyeksikan terhadap dunia nyata. (*Emerging Technologies of Augmented Reality: Interfaces and Design*).

Teknologi AR ini dapat menyisipkan suatu informasi tertentu ke dalam dunia maya dan menampilkannya di dunia nyata dengan bantuan perlengkapan seperti *webcam*, komputer, HP Android, maupun kacamata khusus. *User* ataupun pengguna didalam dunia nyata tidak dapat melihat objek maya dengan mata telanjang, untuk mengidentifikasi objek dibutuhkan perantara berupa komputer dan kamera yang nantinya akan menyisipkan objek maya ke dalam dunia nyata.

Metode *Augmented Reality*

Metode yang dikembangkan pada *Augmented Reality* saat ini terbagi menjadi dua metode, yaitu *Marker Based Tracking* dan *Markerless Augmented Reality*.

Marker Augmented Reality (Marker Based Tracking)

Marker biasanya merupakan ilustrasi hitam dan putih persegi dengan batas hitam tebal dan latar belakang putih. Komputer akan mengenali posisi dan orientasi marker dan menciptakan dunia virtual 3D yaitu titik (0,0,0) dan tiga sumbu yaitu X, Y, dan Z. *Marker Based Tracking* ini sudah lama dikembangkan sejak 1980-an dan pada awal 1990-an mulai dikembangkan untuk penggunaan *Augmented Reality*.

Markerless Augmented Reality

Salah satu metode *Augmented Reality* yang saat ini sedang berkembang adalah metode "*Markerless Augmented Reality*", dengan metode ini pengguna tidak perlu lagi menggunakan sebuah marker untuk menampilkan elemen-elemen digital, dengan tool yang disediakan Qualcomm untuk pengembangan *Augmented Reality* berbasis *mobile device*, mempermudah pengembang untuk membuat aplikasi yang *markerless* (Qualcomm, 2012).

Seperti yang saat ini dikembangkan oleh perusahaan *Augmented Reality* terbesar di dunia *Total Immersion* dan *Qualcomm*, mereka telah membuat berbagai macam teknik *Markerless Tracking* sebagai teknologi andalan mereka, seperti *Face Tracking*, *3D Object Tracking*, dan *Motion Tracking*.

a. Face Tracking

Algoritma pada computer terus dikembangkan, hal ini membuat komputer dapat mengenali wajah manusia secara umum dengan cara mengenali posisi mata, hidung, dan mulut manusia, kemudian akan mengabaikan objek-objek lain di sekitarnya seperti pohon, rumah, dan lain – lain. Teknik ini pernah digunakan di Indonesia pada Pekan Raya Jakarta 2010 dan Toy Story 3 Event (Widiansyah, Firman, 2014).

b. 3D Object Tracking

Berbeda dengan Face Tracking yang hanya mengenali wajah manusia secara umum, teknik 3D Object Tracking dapat mengenali semua bentuk benda yang ada disekitar, seperti mobil, meja, televisi, dan lain-lain.

c. Motion Tracking

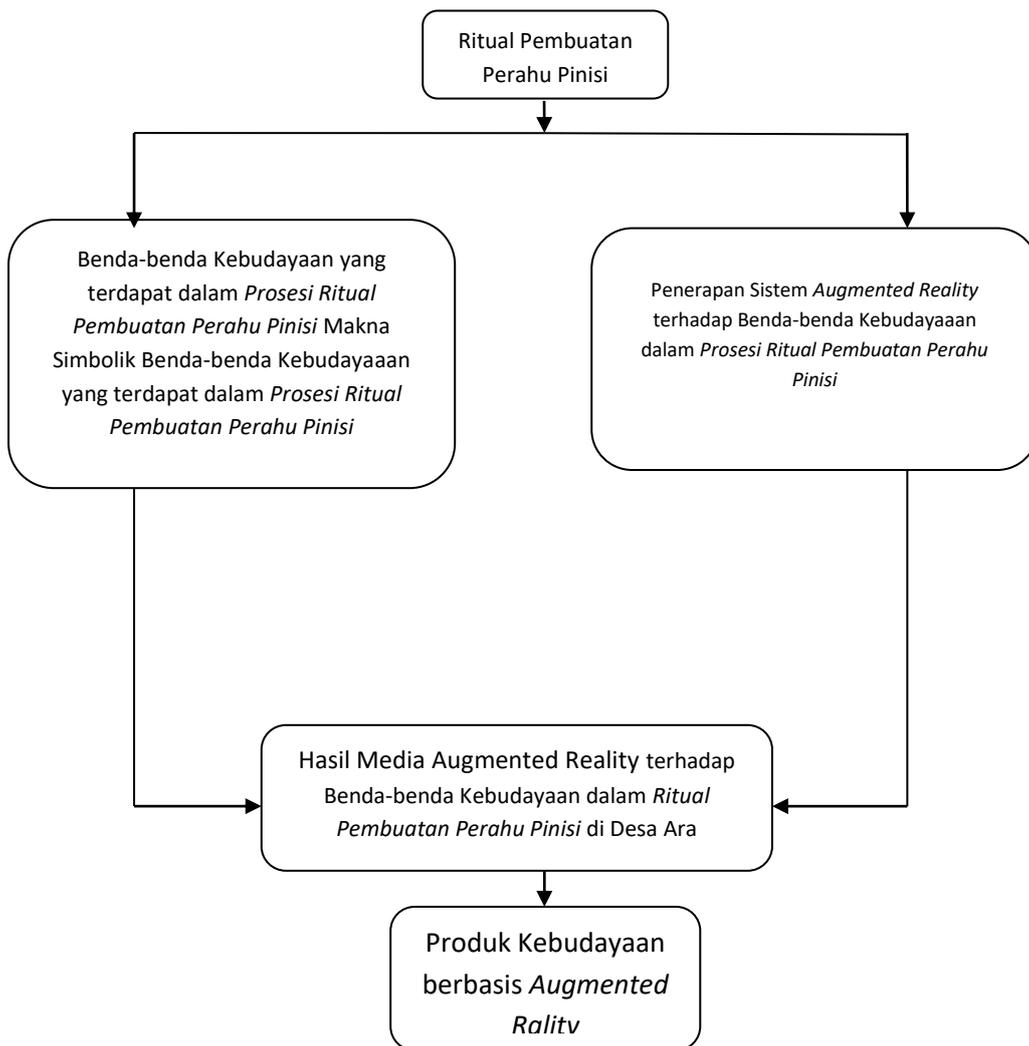
Komputer dapat menangkap gerakan, Motion Tracking telah mulai digunakan secara ekstensif untuk memproduksi film-film yang mencoba mensimulasikan gerakan.

d. GPS Based Tracking

Teknik GPS Based Tracking saat ini mulai populer dan banyak dikembangkan pada aplikasi smartphone (iPhone dan Android), dengan memanfaatkan fitur GPS dan kompas yang ada didalam smartphone, aplikasi akan mengambil data dari GPS dan kompas kemudian menampilkannya dalam bentuk arah yang kita inginkan secara realtime, bahkan ada beberapa aplikasi menampikannya dalam bentuk 3D.

C. Kerangka Pikir

Penelitian ini mengungkap dan mendeskripsikan apa sajakah Bentuk-bentuk dari Benda-benda Kebudayaan dalam *Prosesi Pembuatan Perahu Pinisi* di Desa Ara. Alur kerangka pikir ini digambarkan dalam bagan sebagai berikut



Bagan Kerangka Pikir

Definisi Operasional

1. Representasi merupakan konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia, seperti dialog, video, film, teks, fotografi dan sebagainya.
2. Makna adalah proses pemikiran, yang merupakan hal yang bersifat abstrak mengacu pada lambang-lambang tertentu (referensi).
3. Benda-benda tak bergerak di dalam lingkungan berperan bagi manusia, dan diberikan peran oleh manusia, untuk melaksanakan fungsi-fungsi sosial, mengatur hubungan-hubungan sosial, dan memberikan makna simbolis kepada kegiatan manusia.
4. Ritual adalah serangkaian kegiatan yang dilaksanakan terutama untuk tujuan simbolis.
5. *Perahu Pinisi* adalah kapal layar tradisional khas milik Indonesia, yang berasal dari suku Bugis dari provinsi Sulawesi Selatan.
6. **AR** (*augmented reality*), adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut secara realitas dalam waktu nyata.
7. Semiotika atau ilmu ketandaan (juga disebut studi semiotik dan dalam tradisi Saussurean disebut semiologi) adalah studi tentang makna keputusan (*sémiologie; Saussure, 1972: 33*).