

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF**  
***SIRI' NA PESSE* (FALSAFAH HIDUP**  
**MASYARAKAT SUKU BUGIS)**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Widya Devilowa Amir**

**NIM 1612423024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2021**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF**  
***SIRI' NA PESSE* (FALSAFAH HIDUP**  
**MASYARAKAT SUKU BUGIS)**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2021

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF *SIRI' NA PESSE* (FALSAFAH HIDUP MASYARAKAT SUKU BUGIS)**, diajukan oleh Widya Devilowa Amir, NIM 1612423024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 7 April 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

NIP 19570807 198503 1 003/NIDN 0007085715

Pembimbing II/Anggota



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001/NIDN 00030198507

Cognate/Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP 19650522 199203 1 003/NIDN 0022056503

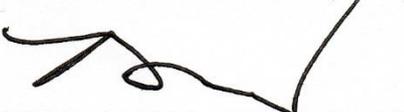
Ketua Program Studi DKV/Ketua/Anggota



Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

Ketua Jurusan / Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702



Mengetahui.

Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta

Dr. Tumbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan keberkahan-Nya. Dengan tulus penulis mengucapkan terima kasih banyak dan mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada kedua orang tua, saudara, kerabat dan sahabat yang selalu mendoakan dan mendukung, serta kepada dosen pembimbing yang sangat sabar dalam membimbing dan mengarahkan selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta`ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga tugas akhir ini dapat terwujud, walaupun dalam bentuk yang sederhana. Perancangan tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF *SIRI' NA PESSE* (FALSAFAH HIDUP MASYARAKAT SUKU BUGIS)** ini disusun bukan hanya sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, akan tetapi juga sebagai bentuk kontribusi dan masukan bagi masyarakat yang membutuhkan informasi di dalam buku interaktif tersebut.

Dalam perancangan ini, fenomena sosial terkait salah satu falsafah yang dipegang teguh oleh masyarakat suku Bugis menjadi hal yang melatar belakangi. Frasa *Siri' Na Pesse* menjadi pusat nilainya, dimana masyarakat Bugis sangat menjunjung tinggi hakikat nilai dari *siri'* dan *pesse*. Namun, seiring berkembangnya zaman semakin nampak fenomena kejadian yang menjadi indikasi bahwa adanya reduksi ataupun pergeseran paham terhadap kedua nilai tersebut yang justru mengakibatkan konflik antar sesama. Hal inilah yang mendorong penulis untuk mengkaji seperti apa hakikat nilai dari *siri' na pesse*, mengolahnya dan menyajikannya pengetahuan itu kembali kepada masyarakat dalam media buku interaktif.

Tentu penulis sadari bahwa sebagai manusia biasa yang tidak luput dari kekeliruan, tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan dari berbagai aspek, baik dari segi teknis penulisan maupun eksekusi karya. Oleh sebab itu, diharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun guna penyempurnaan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 24 Maret 2021

Penulis,



Widya Devilowa Amir

NIM 1612423024

## UCAPAN TERIMA KASIH

Melalui kesempatan yang baik ini, atas bantuan mulai dari awal hingga akhir terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Serta bapak Kadek Primayudi, M.Sn. selaku Sekretaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku Pembimbing I yang telah sabar membimbing dan memberikan arahan serta masukan untuk saya dalam proses pembuatan perancangan ini, juga atas kesediaan waktu dan kerja samanya.
6. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memotivasi dalam proses perancangan tugas akhir ini, juga atas kesediaan waktu dan kerja samanya.
7. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku *cognate* yang telah memberikan masukan untuk saya dalam proses pembuatan perancangan ini, atas kesediaan waktu dan kerja samanya terima kasih banyak.
8. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku dosen wali saya selama kuliah S-1 Desain Komunikasi Visual, terima kasih sudah membimbing saya selama masa perkuliahan.
9. Semua jajaran dosen S-1 DKV ISI Yogyakarta Pak Daru Tunggul Aji, Pak Asnar Zacky, Pak Umar Hadi, Pak Wibowo, , Pak Arif Agung S, Pak I.T. Sumbo Tinarbuko, Pak Endro Tri Susanto, Pak Hartono Karnadi, Pak Prayanto Widyo H, Pak FX. Widyatmoko (koskow), Pak Terra

Bajraghosa, Pak Gogor Bangsa, Pak Andi Haryanto, Pak Kadek Primayudi, Pak Aditya Utama, Pak Edi Jatmiko, Bu Hesti Rahayu, Bu (Almh) Novi Mayasari, Bu Heningtyas Widowati, Bu Sherly, dan Bu Alit, semoga kebaikan dan kesehatan selalu menyertai.

10. Keluarga tercinta, Ayahanda Muhammad Amir, Ibunda Hajar, Kakak Willy, Mbak Ayu, seluruh keluarga besar Rahim Lambu dan keluarga besar Haji Musa Lanusu, yang selalu mendoakan, mengingatkan dan memberi semangat, tanpa terkecuali almh. adik tercinta Syarifa Tullah. Semua keluarga yang menjadi motivator bagi penulis.
11. Para narasumber yang telah banyak membantu memberi materi dan motivasi yang sangat bermanfaat dalam Tugas akhir ini, diantaranya Bapak H.A Kahar Wahid, Drs. Aswar, M.Ds., Dian Cahyadi, S.Sn., M.Ds., Abbas, S.S., M.Hum., serta Andi Syaifullah Alwi beserta keluarga.
12. Untuk sahabat-sahabat SMP hingga SMA, Henny (Oca), Yuli, Reni, Raisa, Waode, Ningrum yang selalu mendukung dan memberikan semangat.
13. Untuk Beatrice, Ashr, Dian Pertiwi, Indah, Hao, Amel, Mila, Itek (Widya Ayu), Elfa, Safira, Anindra, Alya dan teman-teman lainnya yang telah banyak membantu dan memberi doa dalam proses perancangan ini.
14. Untuk dek Aisha, Nizam, Vano, Vino, Palupi dan kawan-kawan. Tetangga cilik yang memberikan hiburan, tawa dan pelajaran baru selama kuliah. Juga untuk mama & ayah Aisha, mama & papa Vano, bu Ponirah, mas Benjo, dan tetangga kontrakan Jogoripon lainnya yang sering membantu *support* moril maupun asupan gizi dan lainnya.
15. Untuk teman-teman seperjuangan dan seperbimbingan Pak Zacky dan Pak Edi.
16. Untuk teman-teman di Instagram yang telah bersedia membantu memberi *insight* selama pengumpulan data target audiens, baik yang penulis kenal secara pribadi maupun belum. Serta teman-teman lain yang luput disebutkan namanya, yang sudah memberi doa dan bala bantuan.
17. Untuk teman-teman Kidang Alas DKV 2016, terima kasih banyak atas kebersamaan dan saling *support*-nya.

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widya Devilowa Amir  
NIM : 1612423024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF *SIRI' NA PESSE (FALSAFAH HIDUP MASYARAKAT SUKU BUGIS)***, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 24 Maret 2021  
Yang membuat pernyataan,



Widya Devilowa Amir

NIM 1612423024

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widya Devilowa Amir

NIM : 1612423024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SIRI' NA PESSE (FALSAFAH HIDUP MASYARAKAT SUKU BUGIS)** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 24 April 2021

Yang membuat pernyataan,



Widya Devilowa Amir

NIM 1612423024

## ABSTRAK

Perancangan ini dibuat untuk memberi informasi yang dapat meningkatkan pemahaman masyarakat Bugis tentang hakikat nilai falsafah hidup *siri' na pesse*. Penerapan sistem nilai yang dianut bisa mengalami pergeseran seiring berjalannya waktu, seperti halnya salah satu falsafah hidup masyarakat suku Bugis yang berbunyi "*siri' na pesse*". Nilai dari falsafah hidup tersebut masih kukuh, namun pemahaman masyarakat yang kurang menyeluruh menjadi latar belakang berbagai konflik antar sesama muncul. Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain kajian pustaka, observasi partisipatoris, dan wawancara. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode analisis 5W+1H. Buku interaktif dipilih sebagai media dalam perancangan ini karena dinilai dapat mengakomodasi kebutuhan penanaman informasi dalam bentuk yang menarik, juga memiliki daya jual dan daya saing. Dengan buku interaktif ini pembaca tidak hanya menerima informasi secara pasif, tapi diajak untuk berinteraksi dengan media, merenungi seperti apa hakikat nilai falsafah *siri' na pesse* dengan cara yang ringan dan tidak membosankan.

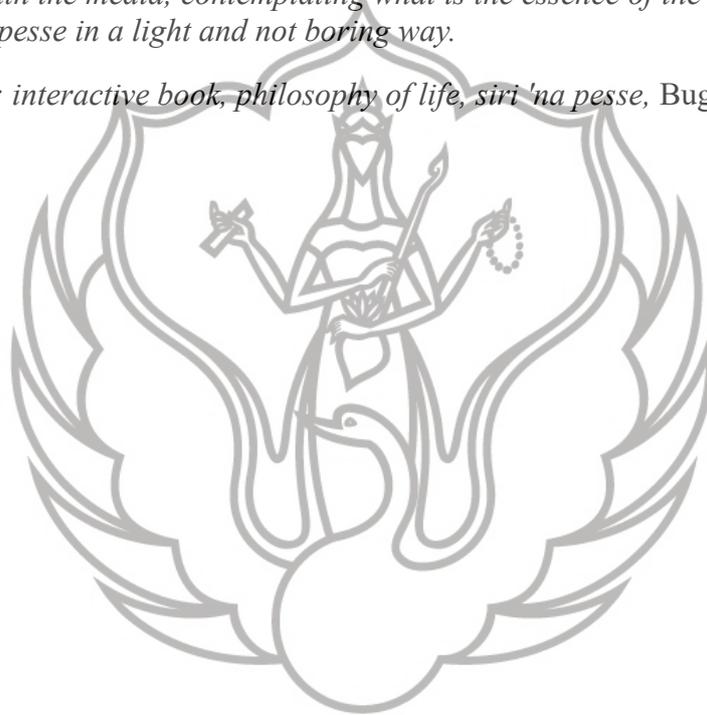
Kata kunci: buku interaktif, falsafah hidup, *siri' na pesse*, Bugis.



## ABSTRACT

*This design is made to provide information that can increase the understanding of the Bugis community about the nature of the philosophy of life siri 'na pesse. The application of the value system adopted can experience a shift over time, as is the case with the Bugis community's philosophy of life which reads "siri' na pesse ". The value of the philosophy of life is still strong, but a less comprehensive understanding of society is the background for various conflicts between people to emerge. Data collection methods used include literature review, participatory observation, and interviews. The collected data were analyzed using the 5W + 1H analysis method. Interactive books were chosen as media in this design because they were considered able to accommodate the need for information planting in an attractive form, as well as selling power and competitiveness. With this interactive book, readers not only receive information passively, but are invited to interact with the media, contemplating what is the essence of the value philosophy of siri 'na pesse in a light and not boring way.*

*Keywords: interactive book, philosophy of life, siri 'na pesse, Bugis.*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Masalah .....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan.....	6
H. Studi Pustaka .....	10
I. Skematika Perancangan.....	11
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....</b>	<b>13</b>
A. Identifikasi .....	13
1. Studi Literatur tentang Ide dan Tema Cerita.....	13
2. Studi Eksisting.....	25
3. Tinjauan visual .....	30
4. Tinjauan Literatur tentang Buku Interaktif .....	53
5. Tinjauan literatur tentang Ilustrasi .....	70
6. Teori tentang infografis.....	77
7. Tinjauan Verbal terkait Penulisan Narasi.....	78
B. Analisis .....	83
1. Analisis data lapangan.....	83
2. Analisis permasalahan.....	90
3. Analisis profil pembaca.....	93
4. Analisis media buku interaktif yang dirancang.....	94
5. Analisis data dengan metode 5W+1H.....	95
C. Kesimpulan .....	96
<b>BAB III KONSEP DESAIN .....</b>	<b>97</b>

A.	Konsep Media .....	97
1.	Tujuan Media .....	97
2.	Strategi Media .....	97
3.	Program Media .....	99
B.	Konsep Verbal .....	105
1.	Tema pesan .....	105
2.	Strategi penyajian narasi .....	105
3.	Gaya penulisan naskah .....	105
4.	<i>Storyline</i> .....	105
5.	Deskripsi Karakter .....	107
6.	Naskah .....	108
C.	Konsep Visual .....	136
1.	Konsep format visual .....	136
2.	Konsep unsur visual .....	137
3.	Konsep komposisi visual .....	137
D.	Aspek Visual .....	138
1.	Semantik .....	138
2.	Sintaktik .....	138
3.	Pragmatis .....	138
E.	Konsep Penyampaian Visual .....	139
F.	Konsep Literasi Visual .....	139
G.	Gaya Visual .....	140
	<b>BAB IV PROSES DESAIN .....</b>	<b>141</b>
A.	Proses Visual .....	141
1.	Studi Visual Unsur Properti .....	141
2.	Studi Visual Gaya Ilustrasi .....	145
3.	Studi Visual Unsur Arsitektural .....	146
4.	<i>Layout</i> isi buku .....	147
5.	Mekanisme buku interaktif .....	149
6.	<i>Layout</i> Sampul Depan dan Belakang .....	152
7.	<i>Final Design</i> Buku .....	155
B.	Media Pendukung .....	157
C.	<i>Feed</i> Instagram .....	160
D.	<i>GSM (Graphic Standard Manual)</i> .....	160
E.	Poster Pameran Tugas Akhir .....	162
F.	Katalog Pameran Tugas Akhir .....	163
	<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>164</b>
A.	Kesimpulan .....	164
B.	Saran .....	165
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>166</b>
	<b>WEBTOGRAFI .....</b>	<b>168</b>
	<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>171</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Lontara berupa buku harian berbahasa Makassar. ....	20
Gambar 2 Lukisan karya A. Kahar Wahid yang mengandung petuah ( <i>paseng</i> )... 21	21
Gambar 3 Komik <i>siri</i> ’ .....	27
Gambar 4 Tampilan <i>cover</i> buku “Nilai-Nilai Utama Kebudayaan Bugis”.....	29
Gambar 5 Tampilan isi buku “Nilai-Nilai Utama Kebudayaan Bugis”.....	30
Gambar 6 Karakter garis. ....	38
Gambar 7 Macam-macam raut bidang.....	39
Gambar 8 Skala <i>hue</i> dilihat dari skala <i>value</i> .....	41
Gambar 9 Reproduksi <i>volvelle</i> dari <i>Paris Chronica Majorca</i> .....	54
Gambar 10 Dari <i>Catoptrum microcosmicum</i> oleh Johann Remmelin.....	55
Gambar 11 <i>Queen Mab</i> atau <i>The Tricks of Harlequin, # 6</i> , Robert Sayer, 1771. 55	55
Gambar 12 <i>The History of Little Fanny</i> , S & J Fuller.....	57
Gambar 13 3 dari 6 panel pop-up pull-down .....	58
Gambar 14 Reproduksi dari <i>The Pop-up Pinocchio</i> .....	59
Gambar 15 <i>Jolly Jump-up Journey Through Space</i> .....	60
Gambar 16 Pop-up creche, <i>Prazsky Betlem</i> , Orbis.....	60
Gambar 17 Pop-up mechanisms and the corresponding 3D primitive. ....	68
Gambar 18 Teknik dasar <i>lift the flap</i> .....	69
Gambar 19 Gaya <i>Layout</i> dengan ilustrasi bidang sederhana. ....	100
Gambar 20 Konsep <i>cover</i> belakang (kiri) dan <i>cover</i> depan (kanan) (awal) .....	101
Gambar 21 Konsep <i>cover</i> depan (setelah revisi).....	102
Gambar 22 Konsep <i>Layout</i> , gaya ilustrasi (bentuk dasar), tipografi judul kisah. 103	103
Gambar 23 Sarung Tenun Bugis-Makassar Corak Kotak-Kotak.....	141
Gambar 24 Kain Sutera Bugis.....	141
Gambar 25 Busana Tradisional Bugis-Makassar (Wanita dan Pria) .....	141
Gambar 26 Sketsa manual.....	141
Gambar 27 Sketsa Garis Digital.....	141
Gambar 28 <i>Artwork</i> warna.....	142
Gambar 29 Badik .....	142
Gambar 30 Gajang .....	142
Gambar 31 Sketsa manual Badik dan Gajang.....	142
Gambar 32 <i>Lineart</i> Badik.....	143
Gambar 33 <i>Artwork</i> Badik (warna).....	143
Gambar 34 <i>Lineart</i> Gajang.....	143
Gambar 35 <i>Artwork</i> Gajang (warna).....	143
Gambar 36 Phinisi.....	144
Gambar 37 Sketsa Manual Phinisi .....	144
Gambar 38 Sketsa Digital Phinisi .....	144
Gambar 39 <i>Artwork</i> Phinisi Berwarna .....	144

Gambar 40. Referensi Gaya Visual.....	145
Gambar 41 Referensi Gaya Visual Minimalis .....	145
Gambar 42 Rumah Tradisional Bugis.....	146
Gambar 43 Rumah tradisional Bugis-Makassar .....	146
Gambar 44 Sketsa Manual Rumah Tradisional Bugis .....	146
Gambar 45 <i>Lineart</i> Digital Rumah .....	147
Gambar 46 <i>Artwork</i> Rumah .....	147
Gambar 47 Sketsa ilustrasi <i>Layout Full Single Page</i> .....	147
Gambar 48 Hasil Digital .....	148
Gambar 49 <i>Layout Sub Kisah (Layout Ilustrasi Spot)</i> .....	148
Gambar 50 <i>Layout Spread Page, Ilustrasi Spot, Pojok Pertanyaan</i> .....	149
Gambar 51 Mekanisme <i>Pull Tab</i> .....	149
Gambar 52 Pengaplikasian <i>Pull Tab</i> .....	150
Gambar 53 Mekanisme <i>Lift the Flap</i> (Duncan Birmingham).....	150
Gambar 54 Mekanisme <i>Parallel Stand</i> (Duncan Birmingham).....	151
Gambar 55 Mekanisme <i>Rotary/Volvelles</i> .....	151
Gambar 56 Sketsa Sampul Depan.....	152
Gambar 57 <i>Final Design</i> Sampul Depan .....	154
Gambar 58 <i>Design</i> Sampul Belakang .....	154
Gambar 59 <i>Mockup</i> Sampul Depan, Punggung, dan Belakang Buku.....	155
Gambar 60 <i>Mockup</i> Isi Buku. ....	155
Gambar 61 <i>Mockup</i> Isi Buku. ....	156
Gambar 62 Desain Sampul Depan Glosarium .....	157
Gambar 63 <i>Mockup</i> Glosarium .....	157
Gambar 64 Desain <i>Bookmark</i> .....	158
Gambar 65 <i>Sticker Pack Design</i> .....	158
Gambar 66 <i>Mockup Totebag 1</i> .....	159
Gambar 67 <i>Mockup Totebag 2</i> .....	159
Gambar 68 Tampilan <i>Feed</i> Instagram.....	160
Gambar 69 <i>Mockup GSM</i> .....	160
Gambar 70 <i>Mindmap</i> dalam <i>GSM</i> .....	161
Gambar 71 Strategi Visual dalam <i>GSM</i> .....	161
Gambar 72 Desain Poster.....	162
Gambar 73 <i>Mockup</i> Poster .....	162
Gambar 74 Desain Katalog (luar) .....	163
Gambar 75 Desain Katalog (dalam).....	163

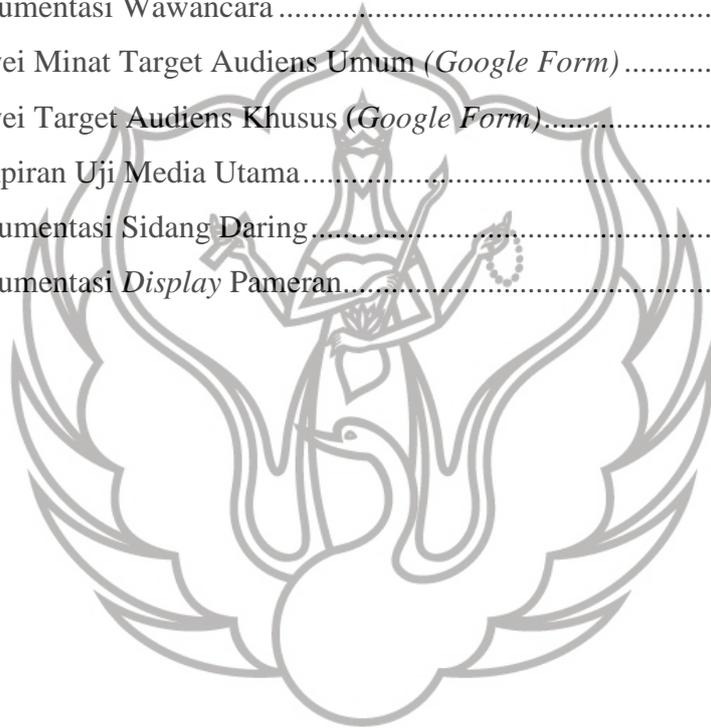
## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Semantik, Sintaktik, Pragmatik.....	47
Tabel 2 Data Pekerjaan Pelaku Tindak Pidana Pembunuhan di Kabupaten Soppeng.....	84
Tabel 3 Persebaran Orang Bugis di Indonesia .....	88



## DAFTAR LAMPIRAN

A.	Media Utama .....	171
B.	Media Pendukung .....	190
1.	Glosarium (Kamus Bahasa Mini).....	190
2.	Feed Instagram .....	192
3.	<i>Merchandise</i> .....	193
4.	GSM .....	194
5.	Poster.....	199
6.	Katalog .....	200
C.	Dokumentasi Wawancara .....	201
D.	Survei Minat Target Audiens Umum ( <i>Google Form</i> ) .....	204
E.	Survei Target Audiens Khusus ( <i>Google Form</i> ).....	207
F.	Lampiran Uji Media Utama.....	210
G.	Dokumentasi Sidang Daring .....	216
H.	Dokumentasi <i>Display</i> Pameran.....	218



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Setiap tatanan sosial dalam kehidupan bermasyarakat pasti memiliki sistem nilai yang dianut. Layaknya dalam bernegara, masyarakat yang terdiri dari berbagai sub suku pun mempunyai nilai-nilai yang dianut sebagai prinsip hidup, yang dapat berbeda satu dengan lainnya. Kadang tidak berbeda secara keseluruhan, perbedaan hanya terletak pada tingkat prioritas nilai apa yang lebih dijunjung serta seberapa intens pemahaman dan penerapannya dalam berkehidupan. Sistem nilai atau prinsip hidup tersebut turun temurun dianut dan diwariskan hingga telah dianggap sebagai bagian dari budaya suatu kelompok masyarakat. Ada yang masih teguh posisinya hingga sekarang, ada pula yang mulai tergantikan oleh nilai lain atau pun melemah karena dipengaruhi berbagai faktor (misal asimilasi budaya, latar belakang pendidikan, kepentingan, strata sosial, hingga paham/keyakinan yang bergeser karena dianggap sudah tidak sesuai konteks zaman).

Berangkat dari melihat dan merasakan adanya perubahan nilai tersebut, maka tergerak untuk mengangkat topik nilai *siri' na pesse* (*siri' na pacce* dalam Bahasa Makassar) yang selama ini sangat dijunjung dan dipegang teguh oleh masyarakat Sulawesi Selatan, khususnya suku Bugis. Hal ini berawal dari rasa penasaran dan keprihatinan pribadi, terlahir sebagai bagian dari masyarakat suku Bugis yang lahir dan dibesarkan di tanah rantau merasa kurang paham dengan asal usul dan prinsip-prinsip utama orang Bugis. Dari beberapa prinsip/nilai-nilai yang dijunjung masyarakat Bugis, ada satu frasa "*siri' na pesse*" yang dipahami sebagai rasa malu atau harga diri dan rasa iba/empati, namun di balik penafsiran awam tersebut didapati bahwa hakikat nilai dari frasa tersebut cukup kompleks dan pemahamannya tergantung konteks tertentu.

Konsep *siri'* dan *pesse* dalam masyarakat Bugis-Makassar sejatinya bertujuan membentuk pribadi yang bermartabat (menjunjung keadilan, harga diri, dan rasa setia kawan) dalam menjalani kehidupan. Namun dewasa ini, terdapat reduksi pemahaman tentang nilai *siri'* pada masyarakat Bugis, konsep *siri'* umumnya kini dipahami dari satu sisi saja, yakni *siri'* sebagai rasa malu

(*siri'-ripakasiri'*) yang menuntut balasan/perlakuan adil bila dihina.

Sebagai contoh yang paling sering diangkat adalah kasus kawin lari. Bila pinangan seorang pria ditolak keluarga wanita maka pihak peminang akan merasa disinggung/kehilangan kehormatan (*mate siri'*) sehingga terpaksa melakukan kawin lari (*silariang*). Namun bagi keluarga wanita yang “dilarikan” hal ini adalah penghinaan besar, sehingga semua kerabat laki-laki dari si wanita merasa berkewajiban untuk membunuh si pelaku (Pelras, 2006: 251). Nyawa yang dipertaruhkan bila sesuai adat yang berlaku, namun sebelum kasus tersebut menemui “jalan buntu”, ternyata ada tahap-tahap “penebusan” yang bisa dilakukan untuk mencari jalan tengah bagi kedua belah pihak. Konteks *silariang* di zaman dulu yaitu membawa lari/menyembunyikan wanita yang dipinang, dan kasusnya dapat berujung damai melalui tahap negosiasi/penebusan, bila wanita tersebut selama masa dilarikan hingga dipulangkan masih dalam keadaan suci/belum melakukan hubungan luar nikah. Namun, umumnya sekarang kondisi tersebut tidaklah sama (mayoritas sudah melakukan hubungan luar nikah) sehingga bila sanksi membunuh diterapkan tanpa adanya negosiasi maka dianggap sah secara adat.

Di tahun 1980an misalnya banyak kasus yang ditangani pengadilan (kekerasan hingga pembunuhan) akibat banyak orang rela menerima hukuman berat sebagai harga menegakkan *siri'*, dan masih terjadi hingga sekarang, hingga menimbulkan ketakutan tersendiri bahwa ujung dari pengamalan *siri' na pesse* banyak mengarah pada hal negatif dan merugikan diri sendiri. Contoh lain adalah perilaku mencuri, suap, nikah setelah kawin, *salimara* (hubungan sedarah) zaman dulu dihukum dengan *niladung* (kedua pelaku dimasukkan ke dalam karung dan ditenggelamkan), penyalahgunaan wewenang bagi penegak keadilan, dan masih banyak lagi (Lugis, 2014).

Hal tersebut sebenarnya dapat terjadi akibat adanya kesenjangan pemahaman akibat menyusutnya nilai *siri'* dan penerapan nilai *siri'* yang tidak menyeluruh. Pemaknaan dan penerapan konsep *siri'* seharusnya disesuaikan dengan konteksnya, disertai ketentuan-ketentuan tertentu, dan diselaraskan dengan prinsip *pesse*, sehingga tidak menimbulkan konflik yang disebabkan oleh *siri'* atas dasar sentimentalisme, emosi ataupun ego seseorang.

Kurangnya penghayatan dan pemahaman masyarakat bisa dipengaruhi oleh perbedaan latar belakang pendidikan, strata sosial dan ekonomi, hingga kecenderungan manusia modern yang enggan hidupnya terkekang oleh banyaknya adat dan aturan. Semakin seseorang berusaha menegakkan/memperjuangkan *siri'* maka semakin tertekan, terutama bagi masyarakat yang kelas sosialnya lebih rendah, karena masyarakat Suku Bugis masih erat dengan pengelompokan kelas sosial (adanya keluarga bangsawan yang disebut *Arung*, rakyat biasa, dan keluarga turunan *Ata* atau budak).

Penanaman informasi perlu dilakukan ke masyarakat luas, berupa paparan hakikat nilai dari *siri'* dan *pesse*, pandangan berbagai tokoh yang mewakili lapisan masyarakat di Suku Bugis, hingga contoh kasus yang pernah terjadi akibat pergeseran paham serta kemungkinan dampak sosialnya. Bertujuan untuk memberi dan meningkatkan pemahaman falsafah *siri' na pesse* sebagai salah satu khazanah budaya nusantara. Adanya pengetahuan tersebut akan menumbuhkan perspektif yang lebih luas dan toleransi agar dapat hidup berdampingan tanpa ada gesekan konflik yang disebabkan oleh perbedaan perspektif dalam menyikapi paham/prinsip suatu kelompok masyarakat. Target audience mulai dari anak muda berusia di atas 17 tahun, di mana tahap usia tersebut merupakan tahap seseorang mulai belajar memahami falsafah/prinsip hidup yang ada di lingkungan sosialnya, mulai bersiap menghadapi resiko kehidupan, mulai bertanggung jawab, meski tergolong belum stabil kontrol emosinya.

Guna memberikan pemahaman lebih luas dan dalam tentang masalah di atas, maka perlu media edukatif yang sesuai dengan target audiens sehingga pemaknaan *siri' na pesse* dapat lebih mudah dipahami oleh lintas generasi.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang sebelumnya maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah bagaimana merancang media edukatif mengenai *Siri' Na Pesse* sebagai falsafah hidup masyarakat Suku Bugis yang disesuaikan dengan konteks zaman?

### C. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya maka tujuan dari perancangan ini adalah merancang media edukatif mengenai *Siri' Na Pesse* sebagai falsafah hidup yang merepresentasikan masyarakat Suku Bugis, secara informatif dan mudah diterima pembaca sehingga dapat meningkatkan pemahaman masyarakat Bugis dan luar Bugis tentang falsafah hidup tersebut.

### D. Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan agar pembahasan dalam penelitian ini tidak terlalu luas. Batasan masalah dalam penelitian dibuat sebagai berikut:

1. Perancangan ini berfokus pada *siri' na pesse* sebagai falsafah hidup masyarakat Suku Bugis yang meliputi hakikat nilai *siri'* dan *pesse*, contoh kasus yang pernah terjadi akibat pergeseran atau reduksi paham, serta kemungkinan dampak sosial yang ditimbulkan.
2. Media edukatif berisi konten narasi (beberapa kisah) dan visual berupa ilustrasi sederhana dengan aspek konten tambahan di tiap kisah atau akhir sub-bab. Konten tambahan berupa kolom informasi, trivia, tanya jawab atau lembar refleksi yang dikemas dengan menggunakan metode *movable books* yang memancing aksi pembaca, seperti penggunaan teknik lipatan (*lift the flap*), *slide* maupun rotasi.
3. Target sasaran adalah remaja hingga dewasa awal dengan kisaran usia 17-35 tahun. Rentang usia tersebut dipilih karena anak muda hingga dewasa muda di rentang usia tersebut umumnya mulai belajar memahami prinsip hidup yang ada di lingkungan sosialnya, mulai bersiap menghadapi resiko kehidupan, dan mulai bertanggung jawab pada diri sendiri dan sekitarnya. Target sasaran merupakan masyarakat Suku Bugis dan masyarakat umum di luar Suku Bugis.

### E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audience  
Memberi pemahaman terkait *siri'* dan *pesse* melalui pendapat beberapa tokoh dan kisah-kisah yang mengajak target untuk menjadi reflektif, menerima perspektif yang berbeda dan lebih toleran dalam menyikapi

perbedaan terkait prinsip hidup suatu masyarakat.

2. Bagi Masyarakat Umum

Memberi wawasan pengetahuan tentang *siri' na pesse* sebagai falsafah hidup yang mempengaruhi bagaimana masyarakat Suku Bugis bertindak atau mengambil keputusan dalam hidup, melalui karya/media edukatif.

3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Menambah bahan pustaka sebagai acuan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam menyampaikan informasi mengenai falsafah hidup melalui media edukatif.

4. Bagi Dunia Buku Bacaan Indonesia

Memberi kontribusi untuk memperkaya khazanah media edukatif visual khususnya buku visual interaktif di Indonesia.

5. Bagi Institusi Perguruan Tinggi

Menjadi sumber informasi dan bahan referensi bagi perancangan media edukatif berikutnya kaitannya dengan falsafah hidup.

#### F. Definisi Operasional

1. Buku interaktif merupakan media buku dalam bentuk cetak maupun digital yang memungkinkan pengguna untuk aktif melakukan aksi, atau media yang memiliki konsep interaksi/hubungan/kegiatan yang melibatkan pengguna dalam memahami informasi atau pesan di dalamnya (Daryanto:44, dalam Limanto, Desi)..
2. *Siri' Na Pesse* merupakan falsafah hidup masyarakat Suku Bugis, yang berisi nilai harga diri, rasa malu, empati dan solidaritas demi menjunjung tinggi harkat dan martabat hidup sebagai manusia yang beradab (Mattulada dalam Rustan, 2018).
3. Falsafah hidup dapat diartikan sebagai prinsip dasar atau pandangan hidup yang dianut seseorang dalam masyarakat. Falsafah hidup terbentuk dari sinergi hati nurani, akal, budi, dan naluri mendasar manusia sepanjang hidup dan sifatnya dinamis (falsafah dapat berubah dan berkembang seiring bertambahnya pendidikan dan pengalaman hidup) ([www.putra-putri-indonesia.com](http://www.putra-putri-indonesia.com)).
4. Masyarakat dapat diartikan sebagai ikatan sosial dan budaya yang

menghubungkan sejumlah manusia, atau sejumlah manusia dalam arti seluas-luasnya dan terikat oleh suatu kebudayaan yang mereka anggap sama (KBBI).

5. Suku Bugis merupakan salah satu kelompok etnik di wilayah Sulawesi Selatan berdampingan dengan Suku Makassar, Mandar, Toraja, Kajang dsb. Masyarakatnya berbahasa Bugis (di daerah Bone, Kab. Pinrang, Sinjai, Barru, Pangkep, Pare-Pare, Sidrap, Wajo, Soppeng hingga Enrekang) yang merupakan bahasa yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Sulawesi Selatan, masyarakatnya dikenal sangat mempertahankan harga diri dan adat istiadat kebudayaannya (Rustan, 2018: 131).

## G. Metode Perancangan

### 1. Riset

#### a. Identifikasi Persoalan

Permasalahan berupa reduksi pemahaman dalam falsafah *siri'na pesse* yang akan dibedah dengan beberapa *research question* meliputi:

- 1) Apa hakikat nilai dari *siri'na pesse* bagi masyarakat Bugis?
- 2) Nilai *siri'* dan *pesse* sudah ada sejak kapan/berasal dari mana?
- 3) Bagaimana contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari?
- 4) Apa ada perbedaan dalam menghayati/menerapkan nilai tersebut di masyarakat dulu dan sekarang?
- 5) Bila ada perbedaan, apa faktor penyebabnya?
- 6) Bagaimana peran atau cara generasi sebelumnya dalam mewariskan nilai *siri'* dan *pesse* pada generasi selanjutnya?
- 7) Sikap, mental atau pun *mindset* seperti apa yang perlu dimiliki generasi muda agar falsafah *siri'na pesse* sebagai prinsip hidup dan karakter orang Bugis tetap bertahan?

#### b. Data yang Dibutuhkan

##### 1) Data Verbal

##### a) Data Primer

Data utama yang dibutuhkan mengenai falsafah hidup masyarakat Suku Bugis dan permasalahan yang terjadi di

masyarakat, diperoleh dari wawancara dengan narasumber yang mewakili beberapa lapisan masyarakat (pandangan menurut civitas akademik atau pemerhati kebudayaan, kalangan bangsawan, masyarakat umum, dan perantau). Salah satu sumber data yakni buku “Nilai-Nilai Utama Kebudayaan Bugis” oleh A. Rahman Rahim.

b) Data Sekunder

Data mengenai teori visual dan representasi diperoleh dari sumber literasi (buku maupun internet), sebagai landasan dalam perancangan buku interaktif, juga data pendukung terkait topik yang pernah diangkat dalam media lain. Berupa film “Tarung Sarung” yang disutradarai oleh Archie Hekagery (2020) atau FTV “Badik Titipan Ayah” yang disutradarai oleh Dedi Setiadi (2010), data-data hasil wawancara, buku “Kapitalisme Bugis” oleh Ahmadin.

2) Data Visual

a) Data Primer

Data visual berupa foto-foto busana/pakaian adat, arsitektur (bangunan di pemukiman Suku Bugis pada zaman dulu, *landmark*, museum dll), senjata (badik) dsb yang dapat membantu penulis dalam memvisualkan narasi.

b) Data Sekunder

Data visual berupa *screenshot* dari film, referensi gaya visual dari buku maupun artikel *online* (terkait gaya pop, *flat design* sederhana yang menekankan pada *outline*), referensi *Layout* buku, hingga referensi teknik *lift the flap*, *slide* atau *Volvelles*.

c. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam melakukan wawancara tidak terstruktur berupa mengajukan pertanyaan terkait hakikat nilai dari falsafah *siri' na pesse* bagi masyarakat Bugis, contoh implementasinya di masyarakat, bagaimana kualitas nilainya (apakah tereduksi atau tidak), bagaimana generasi terdahulu mewariskan falsafah tersebut

pada generasi di bawahnya, dan bagaimana harapan atau perkiraan bagaimana eksistensi falsafah tersebut di masa yang akan datang.

Menggunakan alat tulis, alat perekam (sistem digitalisasi), seperti *voice recorder* untuk mengumpulkan data verbal (dokumentasi selama wawancara). Penggunaan kamera DSLR, ponsel untuk kepentingan penelitian berupa dokumentasi data visual.

## 2. Metode Pengumpulan Data

### a. Kajian Pustaka

Mengumpulkan dan mempelajari data pustaka yang relevan (studi pustaka).

### b. Observasi partisipatoris

Penulis yang merupakan keturunan Suku Bugis mengalami dan mengamati langsung pergeseran faham yang akan dikaji dalam perancangan ini, pernah atau masih sering terjadi di lingkungan penulis.

### c. Dokumentasi

Mendokumentasikan setiap tahap dalam proses pengumpulan data.

### d. Wawancara

Melakukan wawancara dengan narasumber (langsung dan tidak langsung) untuk mengumpulkan berbagai pandangan dan contoh kasus.

## 3. Metode Analisis Data

Metode analisis yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis 5W1H.

### a. *What* (apa)

### b. *Who* (siapa)

### c. *Where* (di mana)

### d. *When* (kapan)

### e. *Why* (mengapa)

### f. *How* (bagaimana)

## 4. *Brainstorming* dan ideasi

### a. Pemecahan masalah dilakukan dengan menginformasi target audience

terkait topik permasalahan dalam suatu media visual.

- b. Media yang akan digunakan berupa buku interaktif. Buku interaktif memungkinkan informasi yang disajikan dapat diterima pembaca dengan baik, variatif sehingga tidak membosankan karena dapat berinteraksi dengan pembaca. Buku interaktif ini bersifat campuran, karena memadukan teknik buku interaktif *participation* (pertanyaan dan instruksi) dengan teknik dari buku interaktif *lift the flap* (informasi pada lipatan halaman/buka tutup), *slide* atau *volvelles* (bagian yang dapat diputar), dan teknik *pop up parallel stand*.
  - c. Cara kerja buku interaktif dengan menyajikan kisah-kisah yang mewakili kasus/persoalan yang terjadi, dengan konten tambahan di tiap bab. Konten tambahan berupa lembar refleksi, kolom informasi, trivia, atau tanya jawab, sehingga pembaca bisa lebih intens dalam mempertimbangkan dan menyerap nilai dalam setiap kisah.
5. Perancangan media
- a. Visualisasi ide/sketsa  
Merumuskan kata kunci dari hasil *brainstorming* dan ideasi, kata kunci yang ada divisualisasikan menjadi beberapa alternatif sketsa kasar (manual).
  - b. Merancang *copywriting*  
Membuat plot, dengan membagi data dalam beberapa kategori (satu bab mewakili satu topik), kemudian tiap topik dapat diwakili dengan beberapa naskah kasus (narasi). Menentukan gaya bahasa yang sesuai dan jenis *typeface*.
  - c. Merancang aset visual  
Tahap merancang aset-aset visual untuk di-*layout* dalam bentuk buku. Meliputi ilustrasi, tipografi, ornamen, simbol atau ikon tertentu terkait topik perancangan.
  - d. Merancang *layout*  
Memadukan aset visual, dan *copywrite* ke dalam tiap halaman buku.
  - e. Produksi  
Tahap produksi dimulai dengan menentukan ukuran buku, pemilihan

bahan kertas, format cetak, jumlah eksemplar, jenis *binding*, *finishing*, *packaging*.

6. Uji dan evaluasi media
  - a. Uji publik
  - b. *Feedback*
  - c. Identifikasi perbedaan antara ekspektasi dan hasil di lapangan
  - d. *Improve* dan *upgrade*
  - e. Validasi

## H. Studi Pustaka

Melalui tinjauan/studi pustaka, peneliti dapat memperoleh informasi yang berguna sebagai pembandingan dan referensi perancangan sebelumnya tentang buku bergambar, falsafah hidup Suku Bugis. Salah satu tujuan dari tinjauan pustaka adalah menghindari duplikasi baik judul maupun isi suatu penelitian. Oleh sebab itu, perancangan ini meninjau pada:

1. Perancangan tugas akhir oleh M. Muhlis Lugis dari Program Penciptaan Seni Grafis Pascasarjana ISI Yogyakarta yang berjudul “Fenomena *Siri*’ dalam Karya Seni Grafis *Woodcut*” Tahun 2014. Pada latar belakang masalah, dipaparkan fenomena *siri*’ di masyarakat seperti korupsi, perzinahan, pemerkosaan, *candoleng-doleng* (goyang erotis) dan sebagainya merupakan manifestasi dari kemerosotan nilai-nilai *siri*’. Terjadinya fenomena *siri*’ tersebut merupakan hal yang sangat memprihatinkan sehingga Lugis terinspirasi untuk merepresentasikannya ke dalam karya seni grafis *woodcut* sebagai media kritik dan provokasi dalam upaya memberikan penyadaran kepada masyarakat untuk senantiasa menanamkan nilai-nilai *siri*’ sehingga dapat tercipta tatanan masyarakat yang lebih baik. Perbedaan perancangan ini adalah bentuk media yang berupa karya seni grafis *woodcut* dengan figur manusia sebagai objek perwujudan (idiom) fenomena *siri*’.
2. Perancangan tugas akhir oleh Irfandi Musnur dari Program Penciptaan Seni Grafis Pascasarjana ISI Yogyakarta yang berjudul “Visualisasi Semut sebagai Representasi Kebersamaan Masyarakat Petani Bugis” Tahun 2015. Pada latar belakang mengungkapkan aktualisasi falsafah *pesse* (dalam

analogi kebersamaan) dalam setiap tindakan masyarakat suku Bugis yang berprofesi sebagai petani. Menggunakan visual semut yang digambarkan menjadi bentuk provokasi sebagai penyadaran tentang pentingnya kebersamaan, bagi masyarakat Bugis maupun masyarakat Indonesia secara luas. Melalui tema *pesse* (kebersamaan Bugis) dengan mengangkat filosofi semut, Musnur sebagai seniman menghadirkan kembali kekuatan kebersamaan Bugis yang selama ini mulai pudar dalam bertani melalui media seni grafis. Penciptaan karya seni grafis tersebut bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan penyadaran kembali mengenai tradisi kebersamaan petani Bugis yang memiliki jiwa kebersamaan yang tinggi. Pembeda perancangan ini adalah bentuk media berupa karya seni grafis *woodcut* dengan figur semut sebagai representasi kebersamaan atau *pesse* pada masyarakat petani Bugis.

#### **I. Skematika Perancangan**

Agar perancangan ini bisa dilaksanakan secara lancar dan mengarah pada tujuan, maka skematika perancangan yang digunakan dalam penelitian ini perlu dikembangkan, namun tetap bersifat terbuka. Ketepatan penggunaannya disesuaikan dengan apa yang terjadi dan ditemukan di lapangan.

Secara singkat skematika perancangan dalam penelitian ini dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:

