

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Implementasi dari nilai *siri' na pesse* dalam kehidupan masyarakat suku Bugis kini memang beragam dan ternyata mengalami pergeseran. Bukan berarti nilai falsafah hidupnya yang berubah atau tereduksi, namun pemahaman masyarakat terhadap hakiki nilai itulah yang mengalami perubahan. Banyak anak muda yang ternyata hanya pernah mendengar atau mengetahui arti *siri'* saja, belum pada tingkat pemahaman yang cukup untuk dapat memilah mana konflik yang ditimbulkan karena penyimpangan *siri' na pesse* atau karena ada hal pendorong di luar itu.

Berangkat dari permasalahan tersebut, dalam perancangan buku interaktif ini dipaparkan bukan hanya dari aspek teori yang menjelaskan hakikat nilai *siri' na pesse* saja, namun hingga contoh kasusnya dan keterkaitannya dengan nilai falsafah lain yang menjadi dasar/sumber *siri' na pesse*. Dengan harapan dari buku interaktif tersebut masyarakat bisa mendapat gambaran lebih jelas tentang pentingnya pemahaman berdasarkan konteksnya, tidak semua jenis *siri'* bersifat keras dan kaku, ada pula yang dinamis dan berbelas kasih bila disandingkan dengan nilai lain, misalnya *pesse*.

Selama proses perancangan buku interaktif, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Seperti tahap pengumpulan informasi saat proses wawancara yang terbatas dan tidak sesuai dengan rencana awal karena terhalang pandemi. Minimnya sumber acuan yang dapat dikutip menjadi kisah dalam buku sehingga penulis harus menimbang dan mengobservasi fenomena kasus secara tidak langsung, merangkai ide menjadi kisah-kisah naratif untuk kemudian dipilah mana yang paling tepat untuk mewakili tiap poin yang ingin disampaikan pada target. Ditambah lagi kurangnya respon dari target khusus dalam hal ini anak muda Bugis saat pengumpulan data melalui *google form*. Penulis menyebarkan dua angket, untuk target khusus dan umum, ketimpangan sangat terlihat dari segi kuantitas responden target khusus yang kurang dan hasil angket dari target khusus yang menampilkan bahwa lebih banyak responden yang belum paham atau mengetahui falsafah-falsafah

hidup dari sukunya sendiri. Akan tetapi, ketimpangan itu pula yang menjadi dorongan bagi penulis untuk menyelesaikan perancangan buku interaktif beserta media pendukung yang sesuai dengan minat dan dapat memuaskan rasa keingintahuan target terhadap topik falsafah ini.

## **B. Saran**

Saran yang dapat disampaikan kepada masyarakat baik yang berasal dari suku Bugis maupun suku lainnya, setiap tatanan nilai yang dianut oleh masyarakat dan bertahan hingga kini dapat terjadi bukan karena kebetulan. Hal itu menjadi bukti bahwa masih banyak nilai falsafah tradisional yang cukup dinamis untuk dapat disesuaikan, menjadi pedoman dalam konteks berkehidupan baik di masa kini mau pun mendatang. Kita sebagai penerus nilai falsafah tersebut patutnya mengetahui dan menerapkan mana nilai yang dapat mengarah pada peningkatan hidup ke arah yang lebih baik, tanpa saling bertolak belakang dengan manusia lain, dan dapat menjadikan kita manusia yang bijak dan beradab.

Saran bagi ilustrator atau desainer buku sejenis untuk lebih memaksimalkan waktu dan komunikasi selama proses pengumpulan data hingga perumusan ide, agar hasilnya dapat memuat informasi atau konten yang benar-benar dibutuhkan dan sesuai dengan target audiens, tepat dalam memilih media dan cara penyampaian kontennya juga sangat perlu diperhatikan. Mengangkat topik terkait falsafah juga perlu memperbanyak asupan literasi yang berguna dalam proses observasi fenomena sosio-kultural, juga menjadi landasan argumen dan meningkatkan akurasi setiap keputusan yang diambil selama perancangan media sejenis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Banindro, Baskoro Suryo. (2015). *Implementasi Hak Kekayaan Intelektual (Hak Cipta, Merek, Paten, Desain Industri): Seni Rupa, Kriya, Desain Grafis, Desain Produk*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Baskoro, Dhama Gustiar. (2020). *Smart Writing: Cerdas Membuat Karya Ilmiah dengan 5 Tahapan Menulis*. Sleman: Penerbit Deepublish.
- Basuki, Sulistyio. *Etika Informasi: Jurnal Media Pustakawan*, Vo.26 No.1 Tahun 2019.
- Beranda Agency. (2015). *Presentasi Menarik dengan Multimedia dan Animasi Kreatif*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, dalam Djalle, Zaaharuddin. Purwanto, Edi. Dasmana, Demi. *The Making of 3D Animation Movie Using 3D Studio Max*. Bandung: Informatika Bandung.
- Emzir. (2018). *Tentang Sastra (Orkestrasi Teori dan Pembelajarannya)*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2018.
- Fleishmen, Michael. (2004). *Exploring Illustration*. Canada: Thomson Delmar Learning.
- Handayani, Tri Wahyu. (2015). *Kuliah Jurusan Apa? Fakultas Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Herman, Achmad dkk, *Proses Desain Komunikasi Visual Iklan Politik dalam Pilkada Morowali Tahun 2012: Jurnal Kanal*. Vol.3, No.2, Maret 2015.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Daring]. Tersedia di [kbbi.kemdikbud.go.id/entri/](http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/). Diakses 1 Juni 2020, jam 20:27 WIB.
- Limanto, Desi Amalia, *Perancangan Buku Pembelajaran Interaktif Sejarah Peringatan Hari – Hari Perjuangan Nasional untuk Anak Usia 6 – 11 Tahun, Perancangan S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya*, 2015.
- Lugis, Muhlis. *Fenomena Siri' Dalam Karya Seni Grafis Woodcut, S-2 Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta*, 2014.
- M.S. Gumelar. (2012). *Art and Design Principles*. GMP-Publishing. Online.
- Maharsi, Indiria. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Mathar, Hasbullah, *Semiotika Visual (Sebuah Kajian tentang Ilmu Tanda dalam Kebudayaan Modern): Jurnal Komodifikasi*, Vol 2, No 1 (2015), Juli 2018.
- Mattalatta, Andi. *Meniti Siri' dan Harga Diri Catatan dan Kenangan*. Jakarta: Khasanah Manusia Nusantara.

- Mude, Saleh dkk. (2009). *Bugis di Tanah Rantau: Membangun Bangsa dan Negara, Merekat Etnis Nusantara*. Jakarta Timur: Penerbit FOCUS Grahamedia.
- Muhaimin, Nur. 2018. "Implikasi Budaya *Siri' Na Pesse* Terhadap Pemberdayaan Masyarakat Islam Bugis-Makassar" Skripsi. Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Oxford Dictionary of English*. [Aplikasi Mobile]. Tersedia di <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobisystems.msdict.embedded.wireless.oxford.dictionaryofenglish&hl=in&gl=US>. Diakses 1 Juni 2020, jam 20: 48 WIB.
- Pelras, Christian. (2006). *Manusia Bugis*. Jakarta: Nalar bekerja sama dengan Forum Jakarta-Paris, EFEO.
- Rahim, A. Rahman, "*Semangat Usaha Orang Bugis: suatu Analisa Sosio-Kultural*". Laporan Hasil Penelitian. Makassar: Unhas, 1981.
- Romdhoni, Ali, Semiotika Morris dan Tradisi Penafsiran AlQur'an : Sebuah Tawaran Tafsir Kontekstual: Jurnal Pemikiran Islam dan Filsafat AL-A'RAF, Vol. XIII, No.2, Juli-Desember 2016.
- Rose, Gillian. (2007) *Visual Methodologies An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. Sage Publication: London.
- Rustan, Ahmad. (2018). *Pola Komunikasi Orang Bugis: Kompromi antara Islam dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Salam, Sofyan. (2007). *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Sanyoto, S. Ebd. (2009). *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra,
- Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Stone, Brian; Wahlin, Leah. (2008). *The Theory and Practice of Motion Design Critical Perspectives and Professional Practice*. New York: Focal Press.
- Surastina. (2018). *Pengantar Teori Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Elmatara.
- Tenriajeng, D.Sartika, Tinjauan Kriminoloogis tentang Budaya *Siri'* dalam Tindak Pidana Pembunuhan di Masyarakat Sulawesi Selatan, (Pengkajian S1 Fakultas Hukum, Universitas Hasanuddin Makassar, 2015) p. 51.
- Tinarbuko, Sumbo. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi Visual-Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).

Todorovic, Dejan, Context effects in visual perception and their explanations: Review of Psychology, Vol.17 No.1, 2010.

### WEBTOGRAFI

Alit Ayu Dewantari. 2014. Sekilas tentang Pop-Up, Lift the Flap, dan Movable Book. Sumber: <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html> (diakses pada tanggal 13 Juni 2020, jam 12:54 WIB).

Andika, Dwiky dalam it-jurnal.com. Sumber: <https://www.it-jurnal.com/definisi-dan-pengertian-multimedia/> (diakses pada 3 Juni 2020, jam 22.50 WIB).

Bradley, Steven. "Design Principles: Dominance, Focal Points and Hierarchy" 27 Februari 2015 dalam [smashingmagazine.com](https://www.smashingmagazine.com/2015/02/design-principles-dominance-focal-points-hierarchy/). Sumber: <https://www.smashingmagazine.com/2015/02/design-principles-dominance-focal-points-hierarchy/> (diakses pada 3 Januari, jam 23.44 WIB).

Editor dari ensiklopedia Britannica. Sumber: <https://www.britannica.com/science/cartography> (diakses pada 4 Juni 2020, pukul 00.35 WIB).

<http://houseofinfographics.com/apa-itu-infografis/> (diakses pada tanggal 2 Juni 2020, pukul 18:43 WIB).

<http://layzuhrya.blogSpot.com/2013/04/efektivitas-media-pembelajaran.html> (diakses pada tanggal 11 Juni 2020, jam 23:11 WIB).

<https://andikaindrayana.wordpress.com/tag/gaya-pop-art/> (diakses pada tanggal 12 Juni 2020, jam 02:16 WIB).

<https://blog.kotobee.com/how-create-interactive-ebook-guide/> (diakses pada tanggal 13 Juni 2020, jam 12:54 WIB).

<https://books.google.co.id/books?id=gnUPNcnYjcIC&pg=PA107&dq=visual%2Bis&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjI5qXFwejpAhWw7XMBHcXVDHgQ6AEIJjAA#v=onepage&q=visual%2Bis&f=false> (diakses pada tanggal 12 Juni 2020, jam 02:28 WIB).

<https://id.mort-sure.com/difference-between-observation-and-interpretation/> (diakses pada tanggal 11 Juni 2020, jam 06.09 WIB).

<https://idseducation.com/articles/fotografi-menurut-para-ahli/> (diakses pada 4 Juni 2020, pukul 00.15 WIB).

<https://indonesia.go.id/profil/suku-bangsa> (diakses pada tanggal 13 Juni 2020, jam 21:30 WIB).

<https://kolomkomik.blogSpot.com/2017/08/ide-premis-log-line-dan-struktur-cerita.html?m=1> (diakses pada tanggal 3 Juni 2020, jam 23:08 WIB).

<https://lernerbooks.blog/2016/06/interactive-book-features-which-facilitate-reading-and-which-are-distractions-for-reluctant-and-early-readers.html> (diakses pada tanggal 2 Juni 2020, jam 14:37 WIB).

<https://media.neliti.com/media/publications/84506-ID-perancangan-buku-cergam-interaktif-untuk.pdf> (diakses pada tanggal 12 Juni 2020, jam 03:02 WIB).

<https://regional.kompas.com/read/2020/05/14/19233171/gadis-16-tahun-di-bantaeng-dibunuh-keluarga-sosiolog-bukan-murni-penegakan?page=all> (diakses pada tanggal 12 Juni 2020, jam 18:29 WIB)

<https://serupa.id/cara-memahami-lukisan-abstrak/> (diakses pada tanggal 7 Juni 2020, jam 00:49 WIB)

<https://serupa.id/prinsip-prinsip-seni-rupa-dan-desain/> (diakses pada tanggal 2 Juni 2020, jam 13.35 WIB).

<https://sinau.info/pengertian-grafik/> (diakses pada 4 Juni 2020, jam 00:43 WIB).

<https://vysikom.wordpress.com/2016/05/19/semantik-indrawi/> (diakses pada 9 Juni 2020, jam 22:18 WIB).

<https://www.google.co.id/amp/s/serupa.id/menggambar-komik-pengertian-dan-langkah/amp/> (diakses pada 3 Juni 2020, jam 23:35 WIB).

<https://www.google.co.id/amp/s/serupa.id/prinsip-prinsip-seni-rupa-dan-desain/amp/> (diakses pada 3 Juni 2020, jam 20:02 WIB).

<https://www.plengdut.com/2019/09/ilustrasi-gambar-jenis-tampilan-dan-teknik-macam.html> (diakses pada tanggal 11 Juni 2020, jam 23:20 WIB).

[https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/09/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-teknik-contoh.html#Fungsi\\_Ilustrasi](https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/09/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-teknik-contoh.html#Fungsi_Ilustrasi) (diakses pada tanggal 7 Juni 2020, jam 00:36 WIB)

<https://www.suriantorustan.com/flat-design/> (diakses pada tanggal 11 Juni 2020, jam 23:35 WIB).

<https://www.thoughtco.com/visual-metaphor-1692595> (diakses pada tanggal 2 Juni 2020, jam 16.01 WIB)

[https://www.vice.com/id\\_id/article/bv888q/satu-keluarga-bunuh-anak-sendiri-di-bantaeng-karena-zina-budaya-siri](https://www.vice.com/id_id/article/bv888q/satu-keluarga-bunuh-anak-sendiri-di-bantaeng-karena-zina-budaya-siri) (diakses pada tanggal 12 Mei 2020, jam 20:35 WIB)

Jacqueline Reid-Walsh. (2017). *Interactive Books: Playful Media before Pop-Ups*. Routledge: New York.  
<https://books.google.co.id/books?id=7HA3DwAAQBAJ&pg=PT9&dq=benefit%2Bof%2Binteractive%2Bbooks%2Bfor%2Badult&hl=id&source=g>

[bs\\_selected\\_pages&cad=3#v=onepage&q=benefit%2Bof%2Binteractive%2Bbooks%2Bfor%2Badult&f=false](#) (diakses pada tanggal 2 Juni 2020, jam 14:49 WIB).

Mark Staff Brandl dalam <https://www.metaphorandart.com/> (diakses pada tanggal 9 Juni 2020, jam 21:26 WIB)

Miftah, "Komputer Grafis" dalam [academia.edu](https://www.academia.edu/24840795/komputer_grafis). Sumber: [https://www.academia.edu/24840795/komputer\\_grafis](https://www.academia.edu/24840795/komputer_grafis) (diakses pada 3 Juni 2020, pukul 23.20 WIB).

Rheva Maharani dalam <https://www.dictio.id/t/apa-saja-jenis-jenis-dari-gambar-ilustrasi/25953/3> (diakses pada tanggal 7 Juni 2020, jam 01:09 WIB)

Tedjamaja, Nabil dalam [Bilabil.com](https://bilabil.com/macam-macam-diagram/). Sumber: <https://bilabil.com/macam-macam-diagram/> (diakses pada 4 Juni 2020, pukul 01.03 WIB).

