

**JURNAL TUGAS AKHIR**

**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**

Tugas Akhir Perancangan:

**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 27 April 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual

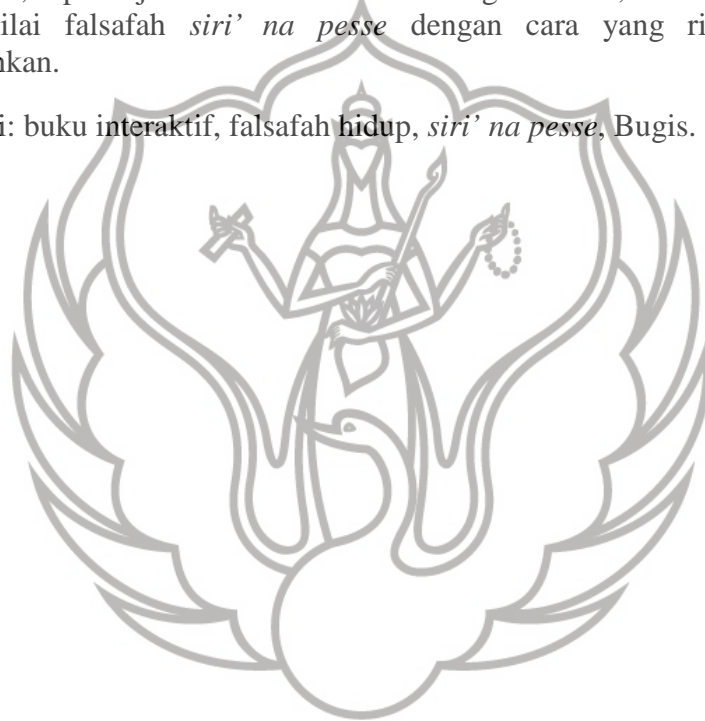


Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.  
NIP.19870103 201504 1 002/ NIDN  
0003018706

## 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.

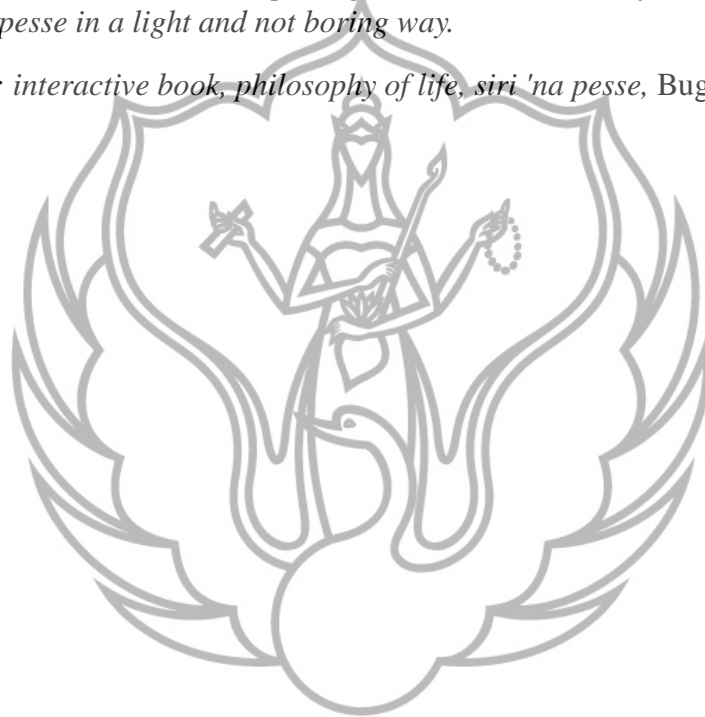
Kata kunci: buku interaktif, falsafah hidup, *siri' na pesse*, Bugis.



## 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.*



## A. Pendahuluan

### 1. 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 kehidupan. 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.

## 2. 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?

## 3. 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.

## 4. Teori dan Metode

### a. Buku Interaktif

Buku diartikan sebagai lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima). Interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima). Buku interaktif adalah buku yang digunakan sebagai sarana pembelajaran yang memiliki “*two way flow*” pada informasi yang disampaikan kepada pembaca (*The New Oxford Dictionary of English*). Yang dimaksud dengan “*two way flow*” adalah adanya interaksi dua arah antara buku sebagai sarana pembelajaran dan pembaca.

Buku interaktif terdiri dari beberapa jenis, antara lain:

- 1) Buku interaktif dengan *paper engineering (movable book)*: buku yang menampilkan teknik lipatan dan potongan kertas pada halaman-halaman buku sehingga memunculkan interaksi antara pembaca dengan buku. Beberapa yang termasuk dalam *paper engineering* antara lain:
  - a) *Pop up*: pada halaman terdapat lipatan kertas atau potongan yang dapat berdiri atau berbentuk tiga dimensi.
  - b) *Pull tab*: pada halaman terdapat kertas yang dapat ditarik.
  - c) *Lift the flap*: pada halaman terdapat bagian kertas yang dapat dibuka tutup untuk mengetahui kejutan di dalamnya.
  - d) *Volvelles*: pada halaman terdapat bagian yang dapat diputar.
- 2) Buku interaktif *peek a boo*: buku interaktif yang mengharuskan pembaca untuk membuka terlebih dahulu untuk mengetahui kejutan di dalam buku tersebut.
- 3) Buku interaktif *participation*: buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita dengan disertai tanya jawab atau instruksi untuk melakukan sesuatu guna menguji penjelasan atau cerita yang ada dalam buku tersebut.
- 4) Buku interaktif *hidden objects*: buku mengajak pembaca untuk menemukan objek yang disamarkan dengan cara mengikuti alur cerita setiap halaman buku.

- 5) Buku interaktif *games*: buku interaktif yang terdapat permainan di dalamnya.
  - 6) Buku interaktif *play a song* atau *play a sound*: buku dilengkapi dengan tombol-tombol yang apabila ditekan akan mengeluarkan bunyi-bunyian berupa lagu ataupun suara yang berhubungan dengan cerita di dalam buku tersebut.
  - 7) Buku interaktif *touch and feel*: buku interaktif yang biasanya untuk anak pra-sekolah, dengan tujuan untuk mengembangkan minat mereka dalam belajar mengenal tekstur, misalnya bulu halus pada gambar burung.
  - 8) Buku interaktif campuran: buku interaktif yang berisi gabungan dari beberapa bentuk buku interaktif (Limanto, 2015).
- b. Ilustrasi
- Dalam buku “Ilustrasi”, Maharsi mengutip Drs. RM Soenarto yang menyatakan bahwa ilustrasi adalah suatu gambar atau hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias, penyerta ataupun memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah dalam mengarahkan pengertian bagi pembacanya.
- c. Warna
- Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara subjektif/psikologis, penampilan warna dijabarkan ke dalam *hue* (rona warna atau corak warna), *chroma* (intensitas atau kekuatan warna yaitu murni-kotor warna, cemerlang-suram warna, atau cerah-redup warna) (Sanyoto, 2009).
- d. Norma Budaya
- Nilai budaya merupakan konsepsi konsepsi yang hidup dalam pikiran Sebagian besar masyarakat tentang hal-hal yang harus dianggap bernilai dalam kehidupan. Oleh karenanya, norma budaya berfungsi sebagai pedoman tertinggi bagi perilaku manusia (Koentjaraningrat, 2000 dalam Rustan, 2018: 51). Bagi masyarakat suku Bugis semangat budaya yang mewarnai perilaku sosial (*social behavior*) orang Bugis terutama dalam berkomunikasi, adalah pengaruh sistem *pangngadereng* yang sudah mengkristal dalam diri orang Bugis dahulu (*toriolo*) yang memiliki kekuatan pendorong (*driving force*) *siri'* dan *pesse* yang pada hakekatnya menjunjung harkat dan martabat insaniyah (Rahim, 1981:17).
- e. Falsafah Hidup Bugis
- 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). Makna *siri'* dapat dilihat dari tiga konteks yang berbeda. Pertama *Masiri'-siri'*: *Siri'* sebagai perasaan malu atau sungkan. Misal, rasa malu karena bertemu seseorang yang disegani. Kedua, *Siri'-ripakasiri'*: *siri'* sebagai rasa malu yang menuntut perlakuan adil karena harga diri telah dilecehkan. *Siri'* sebagai daya pendorong untuk melenyapkan, mengasingkan,



mengusir siapa saja yang menyinggung perasaan atau harga diri. Ketiga, *Siri'-masiri'*: *siri'* sebagai perasaan malu yang mendorong seseorang untuk berusaha sekuat tenaga untuk mencapai suatu prestasi, demi tegaknya *siri'* pribadi dan keluarga atau kelompok.

## 5. Analisis Data

### a. *What*

Apa yang dirancang dan permasalahan?

Buku interaktif tentang falsafah hidup *Siri' Na Pesse*, mengangkat topik pergeseran paham yang terjadi dan kisah imbas konflik yang menyertainya di masyarakat.

### b. *Who*

Siapa target audiensnya?

Akan ditujukan bagi anak muda/remaja akhir hingga dewasa awal (usia 17 hingga 35 tahun, menurut Depkes RI), masyarakat Suku Bugis dan masyarakat umum di luar Suku Bugis.

### c. *Where*

Di mana permasalahan terjadi?

Permasalahan terjadi di wilayah Indonesia yang didiami masyarakat suku Bugis.

### d. *When*

Kapan perancangan akan dilaksanakan?

Perancangan akan dilaksanakan pada tahun 2020 hingga 2021, atas dasar pertimbangan akan adanya peringatan Hari Kebudayaan di Makassar pada 1 April 2021, dan bulan April ditetapkan sebagai bulan budaya.

### e. *Why*

Mengapa falsafah *siri' na pesse* perlu diangkat dalam bentuk media buku interaktif?

Pentingnya masyarakat untuk tidak sekadar mengenali, tapi lebih dalam memahami makna falsafah hidup agar penerapannya sesuai dan mengurangi gesekan antar lapisan masyarakat atau konflik berkepanjangan yang terjadi lagi di masa kini dan mendatang.

### f. *How*

Bagaimana cara menyelesaikan permasalahan yang diangkat dalam media buku interaktif?

Memaparkan kondisi sosial dalam narasi kisah sebagai penggambaran paham masyarakat mengenai falsafah hidup *Siri' Na Pesse* mengalami reduksi atau pun pergeseran, serta memberi pemahaman mendasar dan sikap atau implementasi falsafah hidup yang dapat dilakukan.

## B. Pembahasan dan Hasil

### 1. Konsep Media

#### a. Tujuan Media

- 1) Dapat menyampaikan informasi dan pemahaman mengenai falsafah hidup *siri' na pesse* yang menyeluruh sesuai konteks zaman.

- 2) Dapat menyajikan konsep falsafah hidup dilengkapi penggambaran kejadian persoalan, dalam bentuk yang ringan, lebih mudah dipahami, cukup *related* dengan yang dirasakan masyarakat/target audiens.
- b. Strategi Media
- 1) Penentuan target audiens  
Secara geografis, target audiens dari buku interaktif ini adalah anak muda (remaja hingga dewasa awal) yang mendiami wilayah Indonesia, khususnya wilayah yang didiami suku Bugis. Antara lain Bulukumba, Sinjai, Bone, Barru, Soppeng, Wajo, Sidrap, Pinrang dsb. Secara demografis, target audiens dari perancangan buku interaktif ini adalah laki-laki dan perempuan pada rentang usia 17-35 tahun. Berlatar belakang pendidikan SMA ke atas dan ekonomi dari semua tingkatan. Memiliki gaya hidup atau secara psikografis berpikiran kritis, peka terhadap realitas sosial/berjiwa sosial tinggi, secara sosial terlibat dengan struktur masyarakat Bugis, punya ketertarikan di bidang keilmuan terkait tema perancangan (seputar falsafah hidup dan budaya lokal), senang menambah informasi/pengetahuan baru yang berkaitan dengan kebudayaan.
  - 2) Penentuan tujuan media  
Media mengajak target audiens untuk meresapi konten dan merefleksikan persepsinya terkait persoalan-persoalan yang disajikan dalam narasi cerita. Konten media dapat menyentuh perasaan target audiens dengan komunikasi melalui narasi dan visual yang berhubungan secara emosional. Estetika dan mekanisme gerak (aspek interaktif) dalam media mampu membuat target audiens betah berlama-lama mengakses media tanpa merasa jenuh.
  - 3) Penentuan *point of interest*
    - a) Konten yang *valuable*  
Konten akan terbagi menjadi dua aspek, yaitu paparan narasi cerita yang mewakili persoalan dan deskriptif singkat seputar hakikat nilai *siri' na pesse*.
    - b) Visual yang menarik  
Tiap cerita diwakili dengan 1 atau lebih ilustrasi, atau deskripsi yang disampaikan dengan visual dan teknik *movable books*.
    - c) Membangun kredibilitas media  
Dalam membangun kredibilitas media, perancangan buku ini diusahakan memenuhi beberapa aspek (baik dari segi konten maupun segi visual). Aspek tersebut antara lain kebenaran, ketidakberpihakan dan objektivitas. Kebenaran mencakup bagaimana penulis menyampaikan pesan dan informasi yang terangkum dalam buku berdasarkan asas kejujuran, dan mengutip sumber-sumber relevan yang dapat dipercaya (acuan dari buku, hasil wawancara dan artikel). Ketidakberpihakan mencakup independensi media, agar

keberadaannya tidak condong pada pihak tertentu. Kemudian objektivitas terkait dengan keseimbangan bobot konten, menyampaikan cerita secara utuh serta menyeluruh.

- 4) Penentuan kegiatan pendukung strategi media sosial
  - a) Membangun relasi di media sosial. Media sosial digunakan untuk mendukung program media utama, terkait penyebaran dan promosi konten. Akun media sosial akan berisi *teaser* terkait program media, tujuannya untuk memperkenalkan perancangan dan menjangkau serta menjalin komunikasi dengan target audiens.
  - b) Berpartisipasi dalam kelompok atau komunitas. Partisipasi aktif dalam kelompok atau komunitas tertentu yang terkait dengan topik maupun target audiens yang ingin dituju. Hal ini dapat memperdalam *insight* mengenai target audiens.
  - c) Berinteraksi dengan *followers*. Aktif menjalin interaksi dengan pengikut di media sosial, agar terbentuk kedekatan emosional dan empati.
  - d) Pemanfaatan platform sosial media yang potensial. Platform sosial media yang digunakan akan terfokus pada Instagram.

## 2. Konsep Verbal

- a. Tema pesan  
Nilai falsafah hidup Bugis dalam kehidupan.
- b. Strategi penyajian narasi  
Narasi disajikan dengan menggunakan strategi gabungan, berupa strategi membaca-tanya jawab-*review*. Di awal pembaca akan diarahkan untuk membaca informasi dasar dan kisah-kisah yang menggambarkan persoalan, kemudian melewati tanya jawab, selanjutnya tahap *review* jawaban atau merefleksikan persepsi terhadap persoalan melalui informasi yang didapat. Pembaca dapat menulis pendapatnya untuk melihat perbedaan bahwa dalam memandang kasus/kisah terkait prinsip hidup yang sudah terintegrasi dengan budaya pasti sangat beragam dan tidak ada yang mutlak salah, yang dibutuhkan hanya toleransi untuk saling memahami dan menerima setiap perbedaan tersebut.
- c. Gaya penulisan naskah  
Gaya penulisan naskah yang digunakan adalah narasi informatif dengan tujuan memperjelas pengetahuan terhadap informasi yang akan disajikan. Pada bagian awal buku, pembaca akan dibekali dengan informasi deskriptif mengenai topik falsafah yang akan dikisahkan. Selanjutnya, pembaca akan menemukan sajian narasi-narasi informatif dari berbagai macam contoh kasus/persoalan yang terkait dengan topik falsafah hidup.
- d. Gaya Visual  
Gaya visual yang digunakan cenderung minimalis-dekoratif. Penekanannya pada bentuk bidang geometris, warna kontras (redup maupun cemerlang menyesuaikan konten), dan aksesoris garis kontur yang sederhana, dikombinasikan dengan gaya stilasi (penyederhanaan

bentuk di beberapa aspek) atau semi dekoratif, agar pembaca tidak terlalu terdistraksi dengan detail-detail yang berlebihan. Namun, tanpa mengurangi poin-poin visual yang berperan penting dalam menunjang pemaknaan informasi.

e. *Storyline*

Dalam menyajikan cerita dalam buku ini diwakili oleh satu karakter (penggambaran ikonik tangan karakter membuka buku di prolog, dan penggambaran utuh karakter beserta kisahnya masa kini di epilog) yang dapat mewakili diri pembaca, karakter tetap inilah yang mengawali perjalanan menelusuri hakikat nilai *siri' na pesse*. Selama mendalami nilai-nilai kearifannya, pembaca menemukan contoh-contoh persoalan yang berbeda (kisah yang berbeda konteks, tokoh, *setting*, dsb). Pada akhir cerita pembaca akan dihadapkan dengan beberapa aspek konten, aspek konten yang dimaksud bisa berupa bagian pertanyaan reflektif pada pembaca, bagian trivia, atau informasi pendukung sebagai penjelasan tambahan dari kisah-kisah dalam buku. Atau pun tersedia kolom kosong, yang merupakan wadah bagi pembaca untuk bereksplorasi menulis jawaban atau pikirannya terkait sub kisah di buku tersebut.

Babak/Chapter	Keterangan
Pengantar	Pengantar dan <i>disclaimer</i>
Chapter 1	Pengenalan konsep nilai <i>siri'</i> dan <i>pesse</i> , jenis <i>siri'</i> berdasarkan konteks dan contoh kisahnya.
Chapter 2	Kisah adaptasi realita sosial yang masih terjadi di masa kini.
Chapter 3	Komparasi kisah <i>siri'</i> , antara yang cenderung mengekang dan melindungi.
Chapter 4	Epilog-kisah <i>siri'</i> masa kini yang mendasar, namun luas cakupannya.
Penutup	Pojok refleksi cara pandang pembaca, lembar eksplorasi, daftar pustaka.

Tabel 1. Pembabakan

3. Hasil Karya

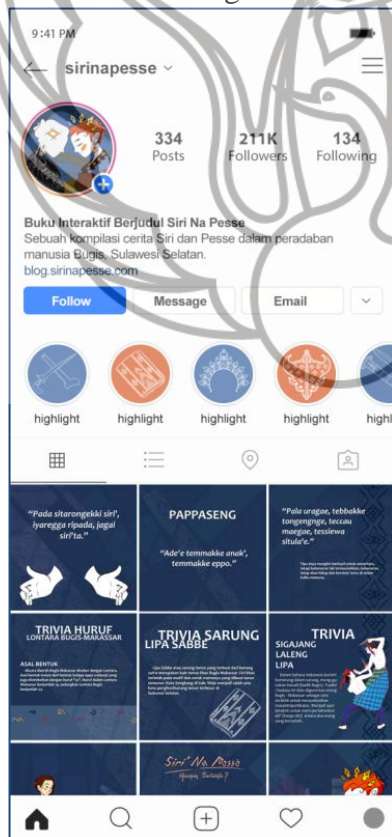
a. Media Utama





Gambar 1 Media utama buku interaktif  
(Sumber: Widya Devilowa Amir, 2021)

b. Media Pendukung





Gambar 2 Media pendukung  
(Sumber: Widya Devilowa Amir, 2021)

### C. 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.

### Daftar Pustaka

- 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.
- 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.
- 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.
- Maharsi, Indiria. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- 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.
- Rustan, Ahmad. (2018). *Pola Komunikasi Orang Bugis: Kompromi antara Islam dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanyoto, S. Ebd. (2009). *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra,