



Perancangan Buku Interaktif *Siri' Na Pesse* (Falsafah Hidup Masyarakat Suku Bugis)

Widya Devilowa Amir

Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Jalan Parangtritis Km. 6,5, Glondong, Panggungharjo, Sewon, Bantul,
Daerah Istimewa Yogyakarta – 55188
Email: widya.devi@isi.ac.id

ABSTRAK

Perancangan ini dibuat untuk memberi informasi sebagai upaya meningkatkan pemahaman masyarakat Bugis tentang hakikat nilai filosofis dalam *siri' na pesse*, sebuah falsafah hidup yang menjadi pondasi budaya masyarakat suku Bugis. Meskipun nilai-nilai dari *siri' na pesse* masih dipertahankan, pergeseran dalam penerapan sistem nilai yang dianut muncul dan mengakibatkan konflik di masyarakat. Salah satu penyebabnya akibat pemahaman yang kurang komprehensif. Berdasarkan pada fenomena tersebut, dikembangkan media buku ilustrasi interaktif yang berbasis pada teknis *paper engineering (movable book)*. Mengintegrasikan narasi bermuatan nilai budaya dengan pendekatan desain cetak yang interaktif. Konten buku yang dirancang berupa kumpulan kisah berdasarkan teori nilai budaya dan falsafah hidup masyarakat Bugis, sementara metode perancangan mengadopsi kerangka teori *design thinking*. Proses perancangan diawali dengan menerapkan metode pengumpulan data antara lain meliputi kajian pustaka, observasi partisipatoris, dan wawancara. Data dianalisis menggunakan metode analisis 5W+1H untuk memastikan kedalaman dan relevansi konten. Hasil perancangan berupa buku interaktif dengan 9 kisah pendek dan 1 epilog yang menggambarkan implementasi *siri' na pesse* di berbagai konteks zaman. Buku interaktif dipilih sebagai media karena mampu mengakomodasi kebutuhan penyampaian informasi secara menarik, memfasilitasi interaksi aktif pembaca, juga memiliki potensi daya saing. Melalui pendekatan yang ringan dan imersif, buku ini mengajak pembaca untuk merenungi kembali makna mendalam dari *siri' na pesse* tanpa terasa menggurui atau membosankan.

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

Design of the Interactive Book Siri' Na Pesse (Philosophy of Life for the Bugis Tribe)

ABSTRACT

This design was developed to provide information as an effort to enhance the understanding of the Bugis community regarding the philosophical values embedded in siri' na pesse, a life philosophy that forms the cultural foundation of the Bugis people. Although the values of siri' na pesse are still preserved, shifts in the application of these values have emerged over time, leading to social conflicts within the community. One of the main contributing factors is the lack of comprehensive understanding. In response to this phenomenon, an interactive illustrated book was developed, utilizing paper engineering (movable book) techniques. The design integrates culturally meaningful narratives with an interactive print-based approach. The book's content, structured as a collection of stories, was designed based on theories of cultural values and the life philosophy of the Bugis community, while the design process adopted the design thinking framework. The design process began with data collection through literature review, participatory observation, and in-depth interviews. Collected data were analyzed using the 5W+1H method to ensure depth and relevance of content. The final outcome is an interactive book comprising nine short stories and one epilogue, illustrating the application of siri' na pesse across various historical and contemporary contexts. The interactive book was selected as the medium due to its ability to deliver information in an engaging way, facilitate active reader interaction, and offer competitive potential. Through a light-hearted and immersive approach, the book invites readers to reflect meaningfully on the deeper essence of siri' na pesse without feeling didactic or monotonous.

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

PENDAHULUAN

Setiap struktur sosial dalam kehidupan bermasyarakat senantiasa memiliki sistem nilai yang menjadi pedoman bersama. Sebagaimana dalam kehidupan bernegara, masyarakat yang terdiri dari berbagai subsuku juga memegang prinsip hidup tertentu yang dapat berbeda satu sama lain. Perbedaan tersebut biasanya tidak bersifat menyeluruh, melainkan terletak pada hierarki nilai yang dianggap lebih penting serta intensitas pemahaman dan penerapannya dalam keseharian. Nilai-nilai ini diwariskan secara turun-temurun hingga membentuk bagian integral dari kebudayaan suatu kelompok. Sebagian nilai masih bertahan kuat hingga kini, sementara sebagian lain mengalami pergeseran karena pengaruh faktor seperti proses asimilasi budaya, latar belakang pendidikan, kepentingan, struktur sosial, maupun perubahan keyakinan yang menyesuaikan konteks zaman.

Berangkat dari realitas adanya dinamika perubahan nilai tersebut, maka diangkatlah topik nilai *siri' na pesse* (dalam Bahasa Makassar disebut *siri' na pacce*), yakni nilai luhur yang secara tradisional dijunjung tinggi oleh masyarakat Sulawesi Selatan, khususnya etnis Bugis. Hal ini berawal dari rasa penasaran dan keprihatinan pribadi, terlahir sebagai bagian dari masyarakat suku Bugis dan dibesarkan di tanah rantau merasa kurang paham dengan asal usul dan prinsip-prinsip utama orang Bugis. Dari sekian banyak nilai yang dijunjung, frasa "*siri' na pesse*" menempati posisi istimewa. Secara umum frasa tersebut dimaknai sebagai rasa malu atau harga diri (*siri'*) serta rasa iba atau empati (*pesse*). Namun, pemahaman mendalam menunjukkan bahwa makna dari nilai ini jauh lebih kompleks dan bersifat kontekstual.

Dalam kebudayaan Bugis-Makassar, konsep *siri'* dan *pesse* pada hakikatnya bertujuan membentuk individu yang bermartabat, yaitu pribadi yang menjunjung tinggi keadilan, kehormatan, dan solidaritas dalam kehidupan sosial. Akan tetapi, dewasa ini pemahaman mengenai nilai *siri'* mengalami penyempitan makna. Banyak masyarakat Bugis kini menafsirkan *siri'* hanya dari sudut pandang sempit sebagai rasa malu (*siri' ripakasiri'*) yang menuntut pembalasan atau perlakuan adil ketika mendapat hinaan, sehingga aspek moralitas dan kebijaksanaan yang terkandung di dalamnya sering terabaikan.

Salah satu contoh yang kerap dijadikan rujukan dalam pembahasan nilai *siri'* adalah praktik kawin lari (*silariang*). Ketika lamaran seorang pria ditolak oleh pihak keluarga perempuan, penolakan tersebut sering dipandang sebagai bentuk penghinaan atau hilangnya kehormatan (*mate siri'*). Dalam kondisi demikian, pihak pria kerap memilih jalan kawin lari. Namun, bagi keluarga perempuan yang anak perempuannya "dilarikan", tindakan tersebut dianggap sebagai penghinaan yang sangat serius. Konsekuensinya, seluruh kerabat laki-laki dari pihak perempuan merasa memiliki kewajiban untuk menuntut balas, bahkan hingga membunuh

pelaku (Pelras, 2006: 251). Dengan kata lain, nyawa menjadi taruhan dalam penyelesaian sengketa sesuai norma adat yang berlaku.

Meskipun demikian, sebelum konflik mencapai titik tanpa jalan keluar, terdapat mekanisme adat berupa tahap-tahap “penebusan” yang memungkinkan tercapainya jalan tengah antara kedua belah pihak. Dalam konteks masa lampau, *silariang* diartikan sebagai tindakan membawa lari atau menyembunyikan perempuan yang dilamar, dan kasus tersebut masih dapat diselesaikan secara damai melalui negosiasi atau penebusan, selama perempuan tersebut dalam keadaan suci (tidak terjadi hubungan seksual) ketika akhirnya dikembalikan. Akan tetapi, dalam praktik kontemporer, kondisi tersebut umumnya berbeda. Kebanyakan kasus *silariang* masa kini sudah melibatkan hubungan seksual, sehingga apabila sanksi berupa pembunuhan diterapkan tanpa melalui proses negosiasi, tindakan tersebut tetap dianggap sah menurut adat. Di zaman sekarang sanksi adat yang keras mulai berkurang, misal pelaku *silariang* hanya dinikahkan secara adat tanpa mengungkit kasus sebelum adanya pernikahan (Anwar, 2020).

Di era 1980an, pengadilan banyak menangani kasus (kekerasan hingga pembunuhan) yang muncul dari upaya menegakkan *siri'*. Hal ini masih terjadi hingga sekarang hingga menimbulkan ketakutan tersendiri bahwa ujung dari pengamalan *siri'na pesse* banyak mengarah pada hal negatif dan merugikan diri sendiri. Dulu, pelanggaran seperti mencuri, menyuap, nikah *siri*, atau hubungan sedarah (*salimara*) dihukum berat, misalnya dengan *niladung* (dikarung dan ditenggelamkan), serta penyalahgunaan wewenang oleh penegak hukum pun dihukum tegas (Lugis, 2014).

Seiring perubahan zaman, pemahaman nilai *siri'* mengalami pergeseran makna. Alih-alih menjadi penjaga martabat dan kehormatan, dalam praktiknya nilai ini kerap terdistorsi. Salah satu contohnya di kalangan anak muda, nilai ini justru diekspresikan dengan tawuran, kekerasan fisik dan perilaku saling tidak menghargai (Kilawati, 2019). Hal ini justru bertolak belakang dengan esensi asli *siri'* yang menjaga harga diri dengan cara bermartabat, bukan dengan balas dendam atau aksi impulsif.

Perubahan makna ini dapat terjadi akibat adanya kesenjangan pemahaman, menyusutnya nilai *siri'* dan penerapan nilai *siri'* yang tidak menyeluruh. Pemaknaan dan penerapan konsep *siri'* seharusnya disesuaikan dengan konteksnya, disertai ketentuan-ketentuan tertentu. Harus diselaraskan dengan prinsip *pesse*, sehingga tidak menimbulkan konflik yang disebabkan oleh *siri'* atas dasar sentimentalisme, emosi, ataupun ego pribadi. Dalam rekonstruksi filsafat strukturalisme (Sawaty, 2021), *siri'* tidak boleh terbatas pada konteks harfiah, namun sebagai lambang identitas nilai yang dipegang teguh dan terintegrasi dengan kesadaran multikulturalisme. Hanya dengan pendekatan seperti ini, nilai luhur Bugis dapat lestari tanpa kehilangan relevansinya.

Kurangnya penghayatan dan pemahaman masyarakat tidak dapat dilepaskan dari berbagai faktor sosial. Perbedaan latar belakang pendidikan, strata sosial dan ekonomi, hingga kecenderungan manusia modern yang enggan hidupnya terkekang oleh banyaknya adat dan aturan membentuk cara orang memahami dan menerapkan nilai ini. Di tengah tuntutan kehidupan modern, banyak masyarakat terutama generasi muda cenderung menjauh dari aturan adat. Menganggapnya membatasi atau tidak relevan. Sebagian lainnya mengalami tekanan untuk tetap menjaga *siri'*. Semakin seseorang berusaha menegakkan/memperjuangkan harga diri sesuai tuntunan adat, maka semakin besar pula beban yang dirasakan, terutama bagi masyarakat yang kelas sosialnya lebih rendah.

Hal ini tidak terlepas dari struktur sosial masyarakat Bugis yang masih lekat dengan hierarki. Meskipun sistem kasta tidak lagi secara formal diberlakukan, nuansa pembagian kelas tetap hidup dalam relasi sosial sehari-hari. Perbedaan status berdasarkan garis keturunan masih membekas, menciptakan kesenjangan tak kasat mata yang memengaruhi cara seseorang diterima atau dihargai dalam komunitas. Dalam tradisi Bugis, masyarakat secara historis dibagi menjadi tiga (Himkayanti & Jers, 2022), yaitu keluarga bangsawan dan pemimpin (*Arung*), rakyat biasa (*tau maradeka*), dan keluarga turunan budak/hamba (*Ata*).

Kondisi semacam ini justru menegaskan pentingnya upaya sistematis untuk memperdalam dan menanamkan kembali pemahaman terhadap falsafah *siri' na pesse*. Upaya penyebaran informasi mengenai *siri'* dan *pesse* perlu dilakukan secara sistematis kepada masyarakat luas. Hal ini mencakup pemaparan mengenai hakikat nilai yang terkandung di dalamnya, pandangan para tokoh dari berbagai lapisan masyarakat Bugis, hingga contoh-contoh kasus yang muncul akibat pergeseran pemahaman serta kemungkinan dampak sosial yang ditimbulkan. Tujuannya adalah untuk memperkuat pemahaman terhadap falsafah *siri' na pesse* sebagai bagian dari kekayaan budaya Nusantara. Pengetahuan tersebut diharapkan dapat menumbuhkan perspektif yang lebih inklusif sekaligus membangun sikap toleran, sehingga tercipta kehidupan bersama yang harmonis tanpa konflik akibat perbedaan sudut pandang dalam menyikapi prinsip suatu kelompok masyarakat.

Sasaran utama dari penyampaian informasi ini adalah generasi muda berusia di atas 17 tahun. Pada fase usia tersebut, seseorang mulai belajar memahami falsafah atau prinsip hidup yang berlaku dalam lingkungannya, menghadapi berbagai risiko kehidupan, serta dituntut untuk mulai bertanggung jawab, meskipun secara emosional masih berada pada tahap perkembangan. Oleh karena itu, diperlukan media edukatif yang tepat sasaran agar makna *siri' na pesse* dapat dipahami secara lebih mendalam dan lintas generasi.

Dalam perancangan ini, digunakan berbagai kajian pustaka sebagai rujukan sekaligus pembanding dari penelitian sebelumnya, baik yang berkaitan dengan media buku bergambar maupun falsafah hidup masyarakat Bugis. Salah satu tujuan

dari kajian pustaka adalah untuk menghindari adanya duplikasi judul maupun isi penelitian. Tinjauan pertama merujuk pada tugas akhir karya M. Muhlis Lugis tahun 2014 di Program Pascasarjana Penciptaan Seni Grafis Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta berjudul *Fenomena Siri' dalam Karya Seni Grafis Woodcut*. Dalam latar belakang penelitiannya, Lugis memaparkan fenomena kemerosotan nilai *siri'* di masyarakat, yang terlihat dari maraknya praktik korupsi, perzinahan, pemerkosaan, hingga tarian erotis *candoleng-doleng* (Lugis, 2014). Kondisi tersebut dinilai memprihatinkan sehingga mendorong Lugis untuk merepresentasikannya melalui karya seni grafis *woodcut* sebagai media kritik sosial dan sarana penyadaran, agar masyarakat kembali menanamkan nilai *siri'* dalam kehidupan sehari-hari. Kekhasan penelitian Lugis terletak pada pemilihan media, yakni seni grafis *woodcut*, dengan figur manusia sebagai idiom visual untuk mewujudkan fenomena *siri'* tersebut.

Tinjauan kedua merujuk pada karya tugas akhir Irfandi Musnur tahun 2015 dari Program Pascasarjana Penciptaan Seni Grafis ISI Yogyakarta berjudul *Visualisasi Semut sebagai Representasi Kebersamaan Masyarakat Petani Bugis*. Dalam latar belakangnya, Musnur menyoroti aktualisasi falsafah *pesse* yang dipahami sebagai wujud kebersamaan dalam praktik kehidupan masyarakat Bugis yang berprofesi sebagai petani. Ia menggunakan simbol semut sebagai metafora visual untuk memprovokasi sekaligus menyadarkan masyarakat akan pentingnya nilai kebersamaan, tidak hanya bagi komunitas Bugis, tetapi juga bagi masyarakat Indonesia secara umum (Munsur, 2015). Melalui pengangkatan tema *pesse* dengan filosofi semut, Musnur berupaya menghadirkan kembali semangat solidaritas masyarakat Bugis yang mulai memudar dalam konteks pertanian. Karya seni grafis yang diciptakan tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi artistik, tetapi juga sebagai sarana edukatif untuk memperkenalkan serta meneguhkan kembali tradisi gotong royong petani Bugis yang sarat nilai kebersamaan. Keunikan rancangan ini terletak pada pemilihan media berupa seni grafis *woodcut* dengan figur semut sebagai simbol representatif dari nilai *pesse* dalam kehidupan masyarakat petani Bugis.

Tinjauan ketiga merupakan karya komik berjudul *Local Wisdom: Merasa Siri' (Malu) Kalau Tidak Pakai Elpiji Non Subsidi* (Mustapa, 2014). Dari aspek bentuk, karya ini merupakan komik empat panel dengan ilustrasi karikatur *digital drawing*. Pesan yang terkandung dalam komik ini, menyerukan agar masyarakat kaya/mampu hendaknya sadar dan mulai menggunakan elpiji nonsubsidi, agar bantuan pemerintah tersebut lebih tepat sasaran dan lebih banyak masyarakat kurang mampu yang merasakan manfaatnya dan menjadi sejahtera. Pesan ini dikemas dengan kearifan lokal yang merupakan budaya *siri' na pesse* masyarakat Bugis-Makassar dalam hidup, di mana dalam konteks ini artinya memalukan atau melukai harga diri sendiri dan keluarga bila orang kaya menggunakan elpiji

bersubsidi karena mengambil hak yang bukan miliknya, dan sebaliknya menggunakan elpiji nonsubsidi sama halnya dengan meningkatkan derajatnya. Budaya malu ini juga masih relevan bagi masyarakat di wilayah lain, layaknya konsep *wirang* di masyarakat suku Jawa, *carok* pada masyarakat suku Madura, *pantang* pada masyarakat di Sumatera Barat, serta *jenga* pada masyarakat suku di Pulau Bali (Nashir, 2017).

Tinjauan pustaka selanjutnya dari buku “Nilai-Nilai Utama Kebudayaan Bugis” oleh A. Rahman Rahim. Dalam buku tersebut, Rahim memaparkan banyak nilai-- dalam kehidupan orang Bugis yang ia analisis dan kelompokkan sebagai nilai-nilai utama. Pengelompokan itu berdasarkan pada sifat, fungsi, pelaksanaan, keluasan, dan sanksinya. Nilai-nilai yang Rahim paparkan dikutip dari banyak sumber, meskipun begitu, narasi dalam buku ini tetap mengandung banyak paparan analisis penilaian dari Rahim. Paparan yang ia sampaikan cukup menyeluruh, dengan gambaran penyampaian informasi yang cukup jelas dan disertai contoh-contoh penerapannya. Pengungkapan Rahim terkait gagasannya terhadap nilai-nilai utama kebudayaan Bugis ini sangat membantu bagi pembaca untuk menambah pengetahuan dan pemahaman. Namun, di luar dari itu tentu pembaca harus bijak dalam menerima gagasan-gagasan dalam buku ini. Sebab secara metodologis, masih ada beberapa pendapat dari penulis yang kurang dilengkapi analisis yang rinci sebagai penunjangnya. Secara keseluruhan buku ini cukup lengkap dan dikemas dengan bahasa yang lugas, serta cukup mudah dipahami. Buku ini menampilkan pesan tentang nilai-nilai utama dalam budaya Bugis, agar masyarakat Bugis merasa bangga dan dapat menghargai kembali nilai-nilai tersebut. Paparan dalam buku ini juga ditujukan sebagai bahan refleksi diri, baik bagi orang Bugis atau yang merasa dirinya sebagai orang Bugis, terkait dengan jati diri, atau posisi mereka dan posisi budaya mereka dalam konteks kebudayaan nasional Indonesia yang lebih luas (Rahim, 2011). Buku ini merupakan buku penerbitan ulang yang pertama kali diterbitkan tahun 1985 oleh Hasanuddin University Press. Diterbitkan kembali karena substansi dari buku ini dipandang masih relevan untuk disosialisasikan kepada pembaca pada umumnya, karena nilai-nilainya bersifat universal.

Perancangan ini juga menggunakan beberapa landasan teori guna merumuskan solusi yang tepat. Terkait dengan perancangan buku interaktif, meninjau pada terminologi buku, yang diartikan sebagai lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, t.t.). Buku menjadi sumber informasi yang dapat terdiri dari kumpulan teks maupun gambar. Buku dapat dimuat dalam format cetak hingga digital. Sementara interaktif terkait dengan sesuatu yang bersifat saling melakukan aksi (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima). Buku interaktif dalam *The New Oxford Dictionary of English* adalah buku yang digunakan sebagai sarana pembelajaran yang memiliki

two way flow pada informasi yang disampaikan kepada pembaca (Siregar dkk., 2020). 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: buku interaktif dengan *paper engineering (movable book)* yaitu buku yang menampilkan teknik lipatan dan potongan kertas pada halaman-halaman buku sehingga memunculkan interaksi antara pembaca dengan buku. *Paper engineering* mencakup berbagai teknik kreatif seperti *pop up* (lipatan kertas yang berdiri tiga dimensi), *pull tab* (kertas yang bisa ditarik), *lift the flap* (bagian yang bisa dibuka untuk melihat kejutan di baliknya), *volvelles* (elemen yang bisa diputar), dan *peek a boo* (buku dengan celah tersembunyi yang harus dibuka). Selain itu, ada pula jenis buku interaktif lainnya. Misalnya, buku *participation* yang mengajak pembaca menjawab pertanyaan atau mengikuti instruksi. Ada juga buku *hidden objects* yang menantang pembaca menemukan benda tersembunyi sesuai alur cerita. Buku dengan permainan, atau *interactive games*, serta buku yang bisa memutar lagu atau suara saat tombol ditekan juga semakin populer. Untuk anak usia prasekolah, tersedia buku *touch and feel* yang memperkenalkan tekstur seperti bulu burung atau kulit kayu. Tak jarang, beberapa elemen digabung dalam satu buku menjadi buku interaktif campuran (Limanto et al., 2015).

Selanjutnya teori tentang ilustrasi. Maharsi dalam bukunya yang berjudul "Ilustrasi", mengutip Drs. RM Soenarto tentang ilustrasi sebagai suatu gambar atau hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias, sebagai penyerta atau bersifat memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah untuk mengarahkan pengertian bagi pembacanya (Maharsi, 2016). Selaras dengan Supriyono, ilustrasi berguna untuk memperjelas teks dan penarik perhatian. Ilustrasi dapat menjadi efektif bila memenuhi kriteria yaitu komunikatif, informatif, mudah dipahami, menggugah perasaan, orisinal, memiliki daya pakau, dan berkualitas, baik dari teknik pembuatan juga nilai seninya (Sugihartono, 2015). Ilustrasi dapat berupa gambar dengan sifat realis, terbagi menjadi ilustrasi yang menggunakan garis untuk membentuk objek (ilustrasi linear) dan ilustrasi yang menggunakan terang-gelap untuk membentuk objek (ilustrasi tonal). Ilustrasi tonal lebih menekankan kesan realistis dengan ilusi tiga dimensi yang dicapai melalui teknik gelap-terang (Witabora, 2012). Banyak gaya ilustrasi yang dapat digunakan, namun perancangan ini mengacu pada gaya semi-realis. Ilustrasi gaya ini memadukan gaya realis dengan kartun. Digunakan untuk menjelaskan adegan secara nyata, seperti untuk suasana tempat, latar waktu, tokoh, busana, hingga bangunan (Pertiwi, 2020). Gaya ini juga memiliki keunikan dari garis hingga *tone* warna (Wahyutiar dkk., 2022), sesuai referensi dan jam terbang ilustratornya.

Sebuah buku memiliki elemen pembentuk lain seperti warna. Warna dapat didefinisikan secara objektif (fisik) sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, juga

secara subjektif (psikologis) sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan (Sanyoto, 2009). Secara 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). Tampilan warna digunakan secara strategis dalam suatu desain selain sebagai daya tarik tetapi juga berdampak pada persepsi audiens dan mewakili emosi tertentu terhadap suatu konten (Handayani dkk., 2025). Warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sarat makna sebagai simbol, tanda, dan media komunikasi yang mengandung nilai filosofis (Karja, 2021).

Dari segi konten, buku ini berlandaskan pada nilai budaya yang dipahami sebagai konsep hidup dalam benak mayoritas anggota masyarakat mengenai hal-hal yang dianggap bernilai dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, norma budaya berfungsi sebagai pedoman tertinggi bagi perilaku manusia (Koentjaraningrat, 2000 dalam Rustan, 2018:51). Rahim menjelaskan bahwa perilaku sosial masyarakat Bugis, khususnya dalam konteks komunikasi, banyak dipengaruhi oleh semangat budaya yang terwujud melalui sistem *pangngadereng*. Sistem ini telah mengakar sejak masa leluhur (*toriolo*) dan memiliki kekuatan pendorong utama (*driving force*), yakni *siri'* dan *pesse*, yang pada dasarnya menjunjung tinggi harkat dan martabat kemanusiaan (Rasyid, 2014).

Falsafah *siri' na pesse* sendiri dipandang sebagai prinsip hidup masyarakat Bugis yang mencakup nilai harga diri, rasa malu, empati, serta solidaritas, dengan tujuan menjaga martabat manusia agar tetap beradab (Mattulada dalam (Rustan, 2018)). Secara konseptual, makna *siri'* dapat dikategorikan ke dalam tiga konteks. Pertama, *masiri'-siri'*, yaitu rasa malu atau rasa segan, misalnya ketika berhadapan dengan seseorang yang dihormati. Kedua, *siri'-ripakasiri'*, yakni rasa malu yang menuntut adanya perlakuan adil akibat kehormatan atau martabat diri yang dilecehkan; dalam konteks ini, *siri'* dapat menjadi kekuatan yang mendorong individu untuk menyingkirkan, mengasingkan, atau bahkan menghapuskan siapa saja yang merendahkan harga diri (Darussalam, 2021). Ketiga, *siri'-masiri'*, yaitu rasa malu yang memotivasi seseorang untuk bekerja keras meraih prestasi, demi menjaga dan menegakkan kehormatan pribadi, keluarga, atau kelompok. Pada konteks tersebut, penerapan *siri'* umumnya dapat terlihat dari adanya motivasi dan etos kerja untuk meningkatkan ekonomi bagi diri dan keluarga (Fathimah dkk., 2022).

Nilai falsafah ini mulai diperkenalkan pada anak usia remaja secara turun-temurun hingga akhirnya dipelajari lebih dalam dan mandiri pada usia dewasa. Mengutip pada tahap pendidikan oleh Plato, yaitu jenjang anak hingga remaja diajarkan membaca, menulis, dan berhitung serta sopan santun. Usia 15-18 tahun dimulai melatih kecerdasan pikiran dari eksak hingga filosofis untuk mengembangkan nilai terhadap kebenaran. Usia 18-20 tahun banyak diisi

pendidikan fisik guna bela negara. Usia dewasa diisi dengan pengembangan dialektika mutlak dan mempelajari filsafat (Agustiani dkk., 2023). Filsafat dipelajari karena berperan penting dalam mencegah hilangnya identitas diri dengan memberikan arah dan tujuan hidup yang jelas (Ulfana & Ma'arif, 2024). Dalam konteks yang lebih luas, filsafat dapat dipahami sebagai upaya mencari kebijaksanaan atau kebenaran melalui refleksi kritis terhadap realitas yang ada.

METODE

Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* (Brown, 2008). Perancangan diawali dengan tahap *emphasize* yaitu dengan melakukan observasi dan *desk review* terkait contoh kasus implementasi dari *siri'* di masyarakat Bugis. Didapati kasus-kasus konflik yang disinyalir karena menerapkan *siri'* di masyarakat Bugis.

Pada tahap *define*, mulai ditetapkan perspektif pendekatan berdasarkan data yang terkumpul dan kebutuhan target audiens. Sasaran perancangan diarahkan pada kelompok dewasa muda dari masyarakat Bugis. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode 5W+1H. Data yang didapat berupa:

1. (*What*) Apa yang dirancang dan permasalahannya?

Buku interaktif yang mengangkat falsafah hidup *siri' na pesse*. Fokus permasalahan terletak pada fenomena pergeseran pemahaman nilai tersebut serta kisah konflik yang timbul sebagai dampaknya di tengah masyarakat.

2. (*Who*) Siapa target audiensnya?

Target audiens adalah remaja akhir hingga dewasa awal (berusia 17–35 tahun, sesuai klasifikasi Depkes RI), baik dari kalangan masyarakat Bugis maupun masyarakat umum di luar Bugis.

3. (*Where*) Di mana permasalahan terjadi?

Permasalahan ditemukan pada wilayah Indonesia yang menjadi tempat tinggal masyarakat Bugis.

4. (*When*) Kapan perancangan akan dilaksanakan?

Proses perancangan dilaksanakan pada tahun 2020 hingga 2021, dengan pertimbangan adanya peringatan Hari Kebudayaan di Makassar pada 1 April 2021, serta bulan April yang ditetapkan sebagai bulan budaya.

5. (*Why*) Mengapa falsafah *siri' na pesse* perlu diangkat dalam bentuk media buku interaktif?

Pengangkatan falsafah *siri' na pesse* dalam bentuk buku interaktif dinilai penting agar masyarakat tidak hanya mengenal, tetapi juga memahami makna mendalam dari falsafah tersebut. Hal ini diharapkan dapat mendorong penerapan nilai yang sesuai, sekaligus meminimalisasi potensi gesekan sosial maupun konflik berkepanjangan di masa kini dan mendatang.

6. (*How*) Bagaimana cara menyelesaikan permasalahan yang diangkat dalam media buku interaktif?

Permasalahan diatasi dengan menyajikan narasi kisah yang menggambarkan kondisi sosial serta pemahaman masyarakat terhadap falsafah *siri' na pesse* yang mengalami reduksi maupun pergeseran. Buku ini juga memberikan pengetahuan dasar serta arahan implementasi nilai tersebut agar dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Tahap *ideate* mulai dilakukan dengan menentukan ide pokok dari konsep media dan strategi kreatifnya. Dilanjutkan ke tahap membuat *prototype* karya dan *testing*. Melalui tahap *testing* dilakukan uji media pada populasi kecil dengan mengambil sampel dari kalangan mahasiswa rantau (Asrama Wisma Latimojong dan Asrama Putri Anging Mamiri) di kota Yogyakarta, karena perancangan dilaksanakan saat masih berlaku PPKM masa pandemi Covid19. Media yang diuji berupa buku ilustrasi interaktif yang dilengkapi dengan mini glosarium istilah Bugis kepada tujuh responden (mahasiswa rantau asal Bugis).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Media

1. Tujuan Media

a. Media ini dirancang untuk menyampaikan informasi sekaligus pemahaman yang komprehensif mengenai falsafah hidup *siri' na pesse*, dengan penyesuaian terhadap konteks kehidupan masa kini.

b. Media ini diharapkan mampu menyajikan konsep falsafah tersebut melalui penggambaran persoalan nyata dalam bentuk yang ringan, mudah dipahami, dan relevan dengan pengalaman target audiens.

2. Strategi Media

a. Penentuan Target Audiens

Secara geografis, sasaran utama media ini adalah generasi muda (remaja hingga dewasa awal) yang tinggal di wilayah Indonesia, khususnya daerah-daerah yang menjadi domisili masyarakat Bugis seperti Bulukumba, Sinjai, Bone, Barru, Soppeng, Wajo, Sidrap, dan Pinrang. Secara demografis, target audiens mencakup laki-laki maupun perempuan berusia 17–35 tahun, dengan latar belakang pendidikan minimal SMA dan berasal dari berbagai lapisan ekonomi. Dari segi psikografis, mereka digambarkan sebagai individu yang berpikiran kritis, memiliki kepekaan sosial, terlibat dalam struktur masyarakat Bugis, serta menunjukkan ketertarikan pada bidang keilmuan terkait budaya lokal. Mereka juga senang memperoleh pengetahuan baru, khususnya yang berhubungan dengan falsafah hidup dan tradisi budaya.

b. Penentuan Tujuan Media

Tujuan utama media ini adalah mengajak audiens untuk mendalami konten sekaligus merefleksikan persepsi pribadi terkait persoalan yang disampaikan dalam narasi. Melalui kombinasi narasi dan visual yang menyentuh secara emosional, konten diharapkan dapat menggugah perasaan audiens. Aspek estetika serta mekanisme interaktif yang dihadirkan juga dimaksudkan untuk menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan sehingga audiens dapat bertahan lebih lama tanpa merasa jenuh.

c. Penentuan *Point of Interest*

1) Konten yang *valuable*

Konten dibagi menjadi dua bagian utama, yakni narasi cerita yang menggambarkan persoalan sosial dan uraian singkat mengenai hakikat nilai *siri' na pesse*.

2) Visual yang menarik

Setiap kisah akan dilengkapi dengan satu atau lebih ilustrasi, serta penyajian deskriptif menggunakan teknik *movable books* agar lebih interaktif.

3) Membangun kredibilitas media

Perancangan buku ini dirancang agar memenuhi sejumlah aspek penting baik dari sisi isi maupun visual. Aspek tersebut meliputi kebenaran, ketidakberpihakan, dan objektivitas. Kebenaran berarti penulis menyajikan pesan dan informasi secara jujur dengan merujuk pada sumber-sumber yang valid seperti buku, artikel, maupun hasil wawancara. Ketidakberpihakan menekankan independensi media agar tidak berpihak pada golongan atau kepentingan tertentu. Objektivitas diwujudkan melalui penyajian konten yang seimbang, lengkap, dan menyeluruh sehingga narasi cerita dapat dipahami secara utuh.

d. Penentuan Kegiatan Pendukung Strategi Media Sosial

1) Membangun relasi di media sosial. Media sosial dimanfaatkan sebagai sarana pendukung program utama, khususnya untuk menyebarkan serta mempromosikan konten. Akun yang dibuat akan berisi cuplikan (*teaser*) terkait perancangan dengan tujuan memperkenalkan karya sekaligus menjangkau dan berkomunikasi dengan target audiens.

2) Berpartisipasi dalam kelompok atau komunitas. Keterlibatan aktif dalam kelompok atau komunitas yang relevan dengan tema maupun target audiens dilakukan untuk memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang audiens, memperluas jaringan, serta memperkuat posisi media di tengah masyarakat.

3) Berinteraksi dengan *followers*. Aktif berinteraksi dengan *followers* di media sosial dibangun untuk menciptakan kedekatan emosional dan rasa empati. Bentuk interaksi dapat berupa tanya jawab, kuis, maupun tanggapan atas komentar dan pesan langsung.

4) Optimalisasi platform media sosial yang potensial. Fokus utama platform adalah *Instagram*, dengan pertimbangan bahwa mayoritas target audiens aktif di sana. Konten akan disajikan melalui unggahan *feed*, *stories*, *reels*, dan *carousel post* yang menampilkan potongan cerita, ilustrasi visual, serta konten interaktif sederhana yang mendorong partisipasi audiens.

Konsep Verbal

1. Tema Pesan

Nilai falsafah hidup masyarakat Bugis dalam kehidupan sehari-hari.

2. Strategi Penyajian Narasi

Narasi menggunakan pendekatan kombinasi, yaitu membaca–tanya jawab–refleksi. Pada tahap awal, pembaca diarahkan untuk memahami informasi dasar dan kisah yang menggambarkan suatu persoalan. Selanjutnya, pembaca diajak melalui sesi tanya jawab, kemudian merefleksikan jawaban dan pandangan mereka terhadap persoalan berdasarkan informasi yang diperoleh. Dalam proses ini, pembaca diberi ruang untuk menuliskan pendapatnya, sehingga terlihat adanya keragaman sudut pandang terhadap prinsip hidup yang sudah menyatu dengan budaya. Tidak ada kebenaran tunggal, melainkan diperlukan sikap toleransi untuk saling menerima perbedaan.

3. Gaya Penulisan Naskah

Teks disusun dengan gaya narasi informatif untuk memperjelas pemahaman pembaca. Di awal buku, disajikan informasi deskriptif mengenai pokok falsafah yang diangkat. Selanjutnya, pembaca akan diajak menyimak narasi informatif yang memuat berbagai contoh persoalan atau kasus yang relevan dengan nilai falsafah hidup Bugis.

4. Gaya Visual

Visualisasi mengusung gaya semi-realis dengan sentuhan minimalis-dekoratif. Penekanannya pada bentuk bidang geometris dalam simbol falsafah, warna kontras dominan bernuansa dingin, dan aksentasi garis kontur sederhana yang semi-realis. Penggunaan ilustrasi semi-realis yang minimalis agar pembaca tidak terlalu terdistraksi oleh detail berlebihan, sekaligus tetap menekankan elemen visual yang penting dalam memperkuat makna informasi. Visual diwakili dengan ilustrasi bergaya metafora. Metafora mengacu pada ikon yang berdasar pada similaritas antara objek dari dua tanda simbolis (Kris Budiman, 2011 dalam Kartikasari, 2019). Metafora dihadirkan sebagai cara untuk menyajikan makna-makna terkait filosofi simbol *siri* sekaligus memperluas persepsi dari simbol yang dihadirkan.

5. Storyline

Penyajian cerita dipandu oleh satu karakter utama. Karakter ini diperkenalkan sejak prolog (ditampilkan melalui ikon tangan yang membuka buku) hingga epilog (menampilkan sosok utuh karakter dengan kisah masa kininya).

Karakter tersebut berperan sebagai representasi pembaca yang menuntun perjalanan dalam memahami nilai *siri' na pesse*. Sepanjang perjalanan, pembaca akan menemui beragam kasus dengan konteks, tokoh, dan latar berbeda. Di akhir cerita, ditampilkan elemen konten tambahan seperti pertanyaan reflektif, trivia, atau informasi pendukung. Disediakan pula kolom kosong yang memberi kesempatan pembaca untuk menuliskan pemikiran maupun tanggapan pribadinya terhadap kisah yang dipaparkan.

Tabel 1. Pembabakan Buku Interaktif *Siri' Na Pesse: Masihkah Bertakhta?*
Sumber: Widya Devilowa Amir, 2021

Babak/ Chapter	Keterangan
Pengantar	Pengantar dan <i>disclaimer</i> .
Chapter 1	Penjelasan konsep nilai <i>siri'</i> dan <i>pesse</i> , termasuk klasifikasi <i>siri'</i> berdasarkan konteksnya.
Chapter 2	Kisah yang merefleksikan adaptasi realitas sosial yang masih berlangsung hingga kini. Fenomena <i>siri'</i> masa kini yang berakhir dengan penghakiman yang bersifat subjektif. Sub kisah: a. Kisah mencuri yang bukan hak. b. Kisah melakukan hubungan sedarah yang berakhir tragedi. c. Melakukan suap demi memperoleh keinginan/kedudukan.
Chapter 3	Komparasi kisah <i>siri'</i> , yaitu kisah yang cenderung mengekang dan yang melindungi. Sub kisah: a. Kisah Perjodohan yang tak diinginkan. b. Kisah Perkara mengganggu anak gadis orang lain. c. Lembar refleksi berdasarkan pertimbangan dua kisah di atas.
Chapter 4	Epilog berisi kisah <i>siri'</i> di konteks masa kini yang mendasar namun cakupannya luas. <i>Siri'</i> masa kini: dasar manusia yang bermartabat, bijaksana, dan pandai menempatkan diri sesuai situasi dan kondisi zaman.
Penutup	Pojok refleksi cara pandang pembaca, lembar eksplorasi, daftar pustaka.

Program Media

1. Persiapan media

a. Judul Karya

“*Siri' Na Pesse: Masihkah Bertakhta?*”

Judul ini mempertanyakan bagaimana kedudukan falsafah hidup Bugis yang diangkat dalam buku ini. Kata “bertakhta” dapat diartikan sebagai kedudukan dari falsafah tersebut, yang dulunya bersemayam dan diterapkan dalam kehidupan, dan dalam arti luas menjadi pedoman tuntunan kearifan dalam hidup, kini justru dipertanyakan bagaimana kekuatannya. Kekuatan atau takhta di sini tidak dimaksudkan untuk dilihat dari satu sisi, namun lebih pada keluasan dan kedalaman nilai-nilai aslinya dalam perspektif luas yang bisa dipilah.

b. Format dan Ukuran

Format: buku cetak; ukuran: 14,8 x 21 cm

c. Teknik Visualisasi

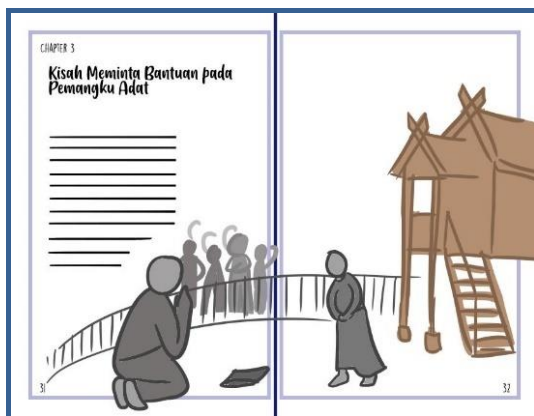
Visualisasi dengan teknik manual dan digital. Teknik visualisasi manual/tradisional digunakan di tahap awal, rancangan sketsa pada kertas dengan media pensil atau *drawing pen*. Kemudian lembaran sketsa tersebut dipindai (*scan*) dan diolah dengan teknik digital, meliputi proses membuat *line art*, pewarnaan, *finishing* kemudian masuk ke tahap *layouting*.

d. Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan adalah teknik cetak *offset*. Dengan teknik ini memungkinkan buku diproduksi dalam jumlah banyak dengan lebih efisien dan terjamin kualitas gambar serta tulisannya.

e. Gaya Layout

Layout buku berupa satu halaman ilustrasi (bisa *full page bleeds*, *vignette illustration*, maupun *Spot illustration*), kemudian diselingi narasi. Penataan narasi dan elemen visual tidak mengacu pada ketentuan baku, namun tetap mempertimbangkan *invisible elements* (seperti *margin* dan *grid*) sebagai zona aman cetak.



Gambar 1. Gaya *layout* dengan ilustrasi bidang sederhana.
Sumber: Widya Devilowa Amir.

f. Jenis kertas

Kertas sampul (*cover*): *Matte paper* laminasi dof.

Kertas isi: *Book paper*, *matte paper* 200 gsm.

Alasan penggunaan dua jenis kertas yang berbeda karena buku ini dilengkapi dengan elemen interaktif (*movable*), dibutuhkan kertas yang lebih tebal dan kokoh dari kertas buku biasa agar konstruksi gerak kertas yang dihasilkan dapat terbentuk dengan cukup kuat, tahan gesekan dan tidak mudah diubah bentuknya.

g. Konsep Sampul Depan dan Belakang

Sampul depan: Akan berisi judul, nama penulis dilengkapi dengan ilustrasi pada sampul depan yang digambarkan secara simbolis (*metaphor*). Sampul

belakang: Akan berisi *quotes*, sinopsis, dan latar belakang pembuatan buku interaktif, dengan ilustrasi ikonik.



Gambar 3. Konsep *cover* belakang (kiri) dan *cover* depan (kanan), sebelum revisi.
Sumber: Widya Devilowa Amir, 2021.



Gambar 3. Konsep *cover* depan (setelah revisi).
Sumber: Widya Devilowa Amir, 2021.

h. Konsep *Finishing*

Buku akan dijilid lem panas pada punggung buku dan *hard cover* laminasi dof. Pemilihan jenis lem dan laminasi yang baik akan menambah proteksi pada media, sehingga bagian-bagian kertasnya tidak mudah tercecceer ataupun rusak.

2. Perencanaan Alur Konten

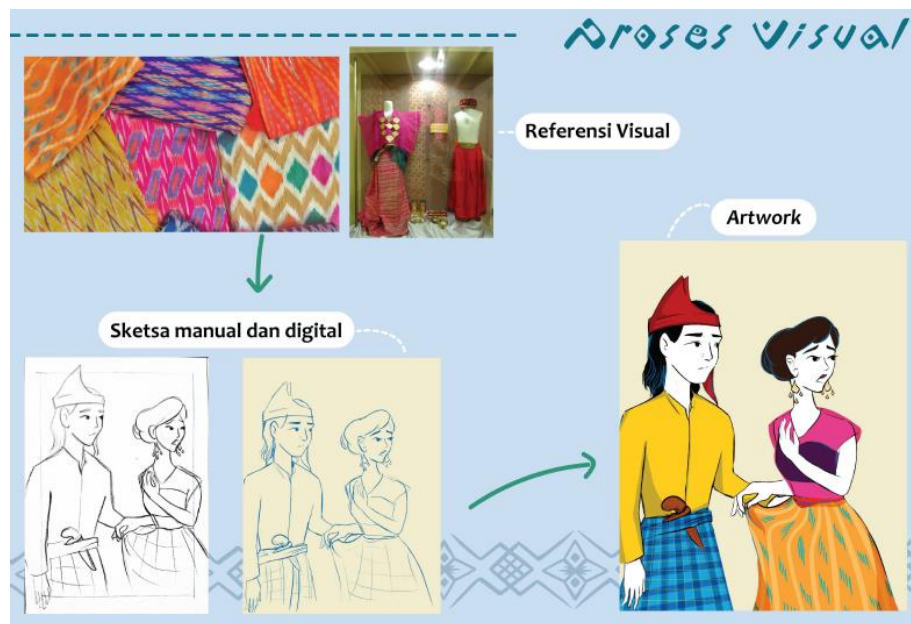


Gambar 4. Alur isi buku.
Sumber: Widya Devilowa Amir, 2021.

3. Implementasi

Rancangan visual berupa ilustrasi, tipografi, dan naskah naratif disusun ke dalam struktur media (buku interaktif) sesuai pembagian pada alur program media.

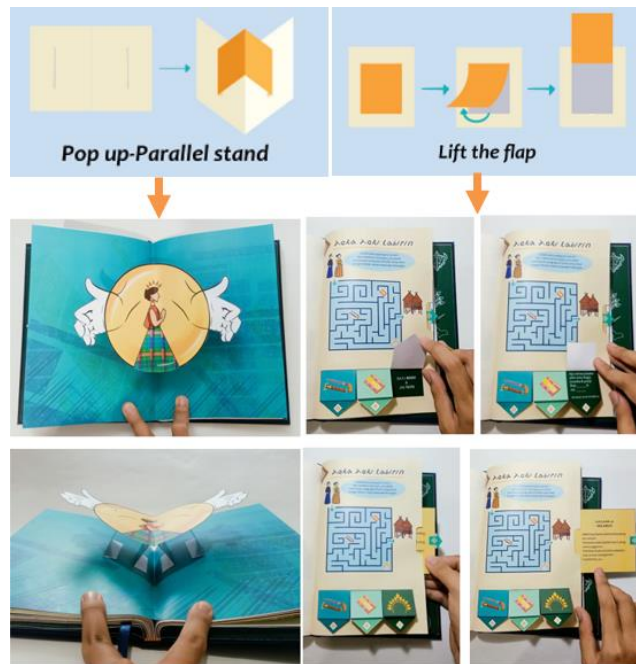
Naskah naratif berupa kisah-kisah yang mewakili persoalan dibagi ke dalam beberapa babak/*chapter*, tiap babak terdiri dari beberapa kisah dan diakhiri dengan kolom tanya jawab, konten informasi, ataupun trivia. Setelah kisah terakhir, terdapat sesi refleksi keseluruhan cerita dan informasi yang didapat. Dalam penyajian kisah naratif, selain didampingi dengan ilustrasi, dilengkapi juga dengan elemen interaktif (bagian kertas berisi informasi yang dapat dibuka-tutup, dirotasi, ditarik, ataupun dilengkapi dengan stiker pada lembar eksplorasi).



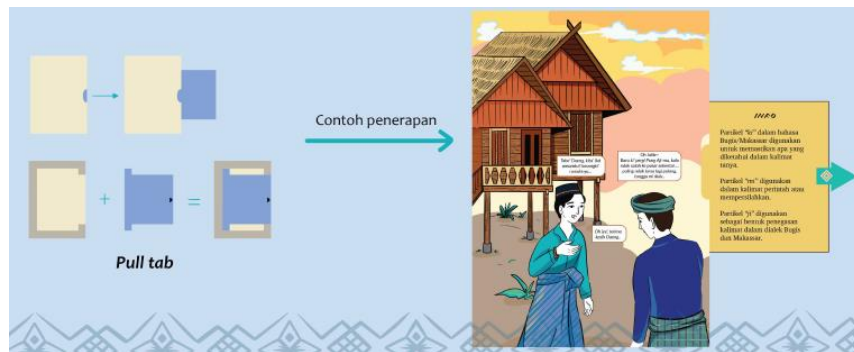
Gambar 5. Tahap pembuatan ilustrasi isi buku.
Sumber: Widya Devilowa Amir, 2021.

Proses perancangan aspek visual dalam buku interaktif ini diawali dengan menentukan referensi visual yang akan diilustrasikan (Gambar 5). Dari referensi visual berupa foto, elemen foto diaplikasikan pada ilustrasi dalam bentuk sketsa manual, lalu sketsa rapi berbentuk digital dan pewarnaan ilustrasi secara digital hingga menjadi *artwork* yang siap untuk *layouting* dengan teks cerita.

Proses perancangan buku interaktif menggunakan beberapa mekanisme gerak, seperti *pull tab*, *lift the flap*, dll. Diawali dengan membuat rancangan struktur mekanisme kertas yang akan digunakan untuk dipadukan dengan aset ilustrasi. Rancangan yang telah disatukan dengan elemen ilustrasi dan teks kemudian dicetak dan diuji coba (dirakit) untuk memeriksa kesesuaian dan berhasil/tidaknya mekanisme tersebut dalam buku cetak.



Gambar 6. Rancangan struktur mekanisme *pop up* dan *lift the flap*.
Sumber: Widya Devilowa Amir, 2021.



Gambar 7. Rancangan struktur mekanisme *pull tab*.
Sumber: Widya Devilowa Amir, 2021



Gambar 8. Hasil penerapan struktur mekanisme *pull tab*.
Sumber: Widya Devilowa Amir, 2021.

Hasil Karya

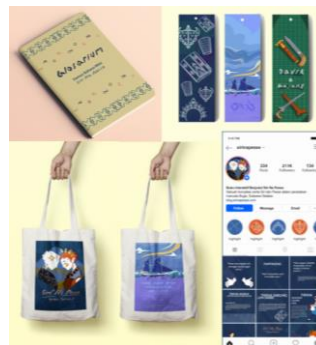
a. Media Utama



Gambar 9. Media Utama Buku Interaktif.
Sumber: Dokumentasi Widy Devilowa Amir, 2021.

Hasil karya buku interaktif ini berisi 9 kisah. Pada setiap kisah disisipkan elemen interaktif seperti kolom refleksi, lembar tersembunyi dengan teknik *pull tab*, *lift the tab*, *rotary* hingga *pop up*.

b. Media Pendukung



Gambar 10. Media pendukung mini glosarium, *bookmark*, *totebag*, akun media sosial.
Sumber: Dokumentasi Widy Devilowa Amir, 2021.

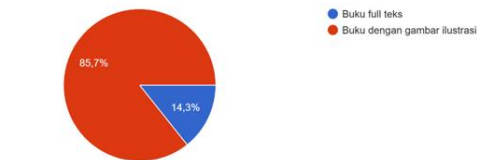
Media pendukung pada perancangan ini terdiri dari glosarium mini yang berisi istilah berbahasa Bugis dan terjemahan bahasa Indonesianya, pembatas buku (*bookmark*), *totebag*, dan *mockup* akun media sosial berisi trivia kebudayaan Bugis.

Hasil Uji Media

Setelah melakukan uji media pada tujuh orang sampel populasi di Asrama Wisma Latimojong dan Asrama Putri Anjing Mamiri yang berada di Yogyakarta,

ditemukan beberapa *insight* terkait pendapat audiens terhadap media beserta umpan balik guna penyempurnaan di kemudian hari.

Dari dua format buku bacaan dengan konten budaya lokal di bawah, mana yang lebih anda minati?
7 jawaban



Apakah setelah membaca buku ini kamu mendapat informasi baru? Bila ya, tolong disebutkan.
7 jawaban

- Sangat banyak khususnya makna kata siri'
- Informasi baru seperti ini tidak tapi membuat saya kembali mengingat aturan daerah saya
- Iya dapat, mengetahui apa arti nilai" bugis
- Ya, tentang kisah-kisah lain.
- Sangat banyak informasi baru, seperti sigajang laleng lipa'
- Ada, dalam menyelesaikan masalah antar laki-laki harus menyelesaikannya dengantarung sarung
- Mengetahui arti dari berbagai kata kata bugis

Tuliskan kritik/saran membangun untuk buku ini! Terima kasih.
7 jawaban

- Jenis kertas terlalu tebal
- Mungkin akan jauh lebih baik jika buku ini diberikan aksara lontara dibagian akhir krena saya sempat membaca ada aksara lontara pada salah satu cerita namun tidak dijelaskan huruf lontara itu ada apa saja, ini kan buku bugis-makassar ya tapi setelah saya baca bukunya malah dominan bugisnya dan makassarnya hanya di awal saja. sukses selalu mba, semangat buat TA nya ** bukunya overall bagus mba
- Kedepannya buku nya bisa di terbitkan
- Bukunya bagus, pasti laku deh kalo di jual. Tidak monoton.
- Semoga buku ini bisa diterbitkan secepatnya ya kak:)
- Beberapa bahasa penulisan masih sulit dimengerti/dipahami
- Semoga buku ini banyak memberikan wawasan bagi pembacanya

Gambar 11. Jawaban responden uji media melalui *Google Form*.
Sumber: Widya Devilowa Amir, 2021.

KESIMPULAN

Penerapan nilai *siri' na pesse* dalam kehidupan masyarakat Bugis saat ini menunjukkan keragaman bentuk sekaligus pergeseran pemahaman. Pergeseran tersebut bukan berarti nilai falsafahnya hilang atau berubah, melainkan pemahaman masyarakat mengenai makna sejatinya yang mengalami perbedaan. Banyak generasi muda yang hanya mengetahui istilah *siri'*, namun belum memahami secara mendalam sehingga kesulitan membedakan konflik yang benar-benar berakar dari

penyimpangan nilai *siri' na pesse* dengan konflik yang dipicu oleh faktor eksternal lainnya.

Berangkat dari permasalahan tersebut, perancangan buku interaktif ini tidak hanya menyajikan penjelasan teoretis mengenai makna *siri' na pesse*, tetapi juga menampilkan contoh kasus serta keterkaitannya dengan falsafah lain yang menjadi sumber nilai tersebut. Tujuannya agar pembaca memperoleh gambaran yang lebih utuh bahwa *siri'* tidak selalu kaku dan keras, melainkan bisa bersifat dinamis serta penuh welas asih jika dipadukan dengan nilai *pesse*.

Dalam proses perancangannya, terdapat sejumlah kendala. Pandemi menghambat kegiatan wawancara sehingga tidak berjalan sesuai rencana awal. Sumber referensi yang terbatas juga menyulitkan penulis untuk mengangkat kisah atau narasi dalam buku, sehingga observasi tidak langsung terhadap fenomena harus dilakukan, lalu menyusun ide menjadi narasi dan memilih kisah yang paling relevan untuk mewakili setiap poin. Selain itu, tingkat respons dari target utama, yakni generasi muda Bugis, tergolong rendah. Penyebaran dua angket (target khusus dan umum) melalui *Google Form* menunjukkan ketimpangan signifikan: jumlah responden dari target khusus sangat sedikit dan mayoritas justru mengaku belum memahami atau bahkan belum mengetahui falsafah hidup sukunya sendiri.

Meski demikian, adanya ketimpangan tersebut menjadi pemicu untuk tetap menyelesaikan perancangan buku interaktif dan media pendukung yang dirancang. Minimnya pemahaman terhadap nilai *siri' na pesse* dan falsafah Bugis lainnya justru menegaskan urgensi keberadaan media edukatif yang relevan dan menarik bagi generasi muda. Buku interaktif yang dirancang bukan hanya menjadi sarana penyampaian nilai, tetapi juga upaya pemulihan identitas budaya melalui pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan.

Ke depan, pengembangan lebih lanjut dari buku interaktif ini dapat diwujudkan dengan beberapa tahap. Pertama, pengembangan versi digital (seperti aplikasi atau *e-book* interaktif) yang dilengkapi animasi, suara, dan fitur *touch interaction*, agar lebih mudah diakses oleh anak muda di berbagai daerah. Selanjutnya, pengayaan konten melalui narasi berbasis kisah nyata atau legenda lokal yang diverifikasi oleh tokoh adat atau dari narasumber yang masih aktif (sesepuh adat, guru bahasa, pemerhati budaya lokal), sehingga nilai yang disampaikan tetap autentik. Proses ini sekaligus menjadi upaya dokumentasi nilai-nilai luhur yang berisiko punah. Selanjutnya langkah evaluasi, *pilot project* kecil dapat dilakukan di satu atau dua sekolah atau komunitas pemuda, dengan metode observasi, diskusi kelompok terfokus (FGD), dan kuis singkat untuk mengukur peningkatan pemahaman dan minat baca konten falsafah budaya. Dengan pendekatan bertahap seperti ini, buku interaktif berbasis falsafah Bugis berpotensi menjadi media pelestari budaya yang tidak hanya informatif, tetapi juga inspiratif dan berkelanjutan.

KEPUSTAKAAN

- Agustiani, S., Haris, A., & Mansur, R. (2023). Pendidikan menurut perspektif tokoh filsuf Barat. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 816–823. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.4219>
- Anwar, W. A. (2020). Silariang dalam perspektif Islam (Studi kasus di kabupaten Sidrap). *Ash-Shahabah Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.59638/ash.v6i2.285>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (t.t.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diambil 1 Juni 2020, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86, 84–92, 141.
- Darussalam, F. I. (2021). Siri' Na Pacce dan identitas kebudayaan. *An Nisa'*, 14(1), 1–5. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30863/an.v14i1.4148>
- Fathimah, E., Lusiana, L., & Abdillah, M. (2022). Siri' sebagai motivasi dan etos kerja perempuan Bugis dalam peningkatan ekonomi keluarga. *Jesya*, 5(2), 2125–2138. <https://doi.org/10.36778/jesya.v5i2.786>
- Handayani, W., Ulum, R., & Khofia, N. (2025). Psikologi warna dalam kehidupan sehari-hari: Pengaruh warna terhadap emosi, persepsi, dan perilaku konsumen. *Online Journal System* (Vol. 1, Nomor 1).
- Himkayanti, I., & Jers, L. O. T. (2022). Bangsawan Bugis yang merantau ke kecamatan Basala. *Jurnal Kerabat Antropologi*, 6(2), 209–222. <http://journal.fib.uho.ac.id/index.php/kabanti>
- Karja, I. W. (2021, Oktober). Makna warna. *Prosiding Bali Dwipantara Waskita: Seminar Nasional Republik Seni Nusantara*. <https://eproceeding.isibali.ac.id/index.php/bdw/article/view/260>
- Kartikasari, N. N. (2019, September). Kesan metaforis dalam ilustrasi cerita rakyat. *Seminar Nasional Seni dan Desain*.
- Kilawati, A. (2019). Pendidikan karakter dalam budaya siri' na pesse mahasiswa PGSD Universitas Cokroaminoto Palopo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31326/jipgsd.v3i1.287>
- Limanto, D. A., Gogor Bangsa SSn, P., & Christianna SSn, A. (2015). Perancangan buku pembelajaran interaktif sejarah peringatan hari-hari peringatan nasional untuk anak usia 6-11 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6).
- Lugis, M. M. (2014). *Fenomena siri' dalam karya seni grafis woodcut* [Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. <http://digilib.isi.ac.id/347/>
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Badan Penerbit ISI.
- Musnur, I. (2015). *Visualisasi semut sebagai representasi kebersamaan masyarakat petani Bugis* [Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. https://opac.isi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=39852#gsc.tab=0
- Mustapa, A. (2014, November). *Local wisdom: Merasa siri' (malu) kalau tidak pakai elpiji non subsidi*. https://www.kompasiana.com/syaalam_malabo/54f5d388a33311161f8b46cf/local-wisdom-merasa-siri-malu-kalau-tidak-pakai-elpiji-non-subsidi
- Nashir, A. (2017). Kohesivitas budaya siri' masyarakat pesisir kota Makassar dalam perspektif hukum Islam dan pendidikan. *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(01), 12–23. <https://doi.org/10.26618/jtw.v2i01.804>
- Pelras, C. (2006). *Manusia Bugis*. Nalar bekerja sama dengan Forum Jakarta-Paris, EFEO.
- Pertiwi, J. H. (2020). *Perancangan buku ilustrasi falsafah pada bangunan masjid menara Kudus* [Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. <http://digilib.isi.ac.id/6050/>
- Rahim, R. (2011). *Nilai-nilai utama kebudayaan Bugis*. Penerbit Ombak.

- Rasyid, H. Abd. (2014). Perilaku komunikasi orang Bugis dalam tatakrma hubungan antar manusia menurut ajaran Islam. *Al-Kalam Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan & Saintek*, VIII(1). <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/klm>
- Rustan, A. (2018). *Pola komunikasi orang Bugis: Kompromi antara Islam dan budaya*. Pustaka pelajar.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana elemen-elemen seni dan desain*. Jalasutra.
- Sawaty, I. (2021). Pengaruh kesadaran primordial siri' dalam dinamika masyarakat Bugis. *Jurnal Al-Mau'izhah*, 3(2).
<http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/mauizhah/article/view/806>
- Siregar, S. M., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). Perancangan buku interaktif untuk memperkenalkan ragam profesi sebagai sarana pengembangan minat pelajar usia dini. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 3, 828–834.
<https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v3i0.881>
- Sugihartono, R. P. (2015). Perancangan buku ilustrasi manfaat buah dan sayur untuk anak-anak. *e-Proceeding of Art & Design*, 2(3), 1099–1108.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/3705/3511>
- Ulfana, N. R., & Ma'arif, S. (2024). Peranan filsafat pendidikan dalam pembentukan moralitas generasi muda. *Jurnal Manajemen Pendidikan (JMP)*, 13(3).
<https://doi.org/10.26877/jmp.v13i3.21064>
- Wahyutiar, R., Magh'firoh, R. H., Bentri, S. A., & Hartanto. (2022). Perancangan buku ilustrasi tentang dampak pembelajaran daring terhadap kesehatan mental pelajar usia 14 - 18 tahun. *Artika*, 6(2), 153–164. <https://doi.org/10.34148/artika.v6i2.566>
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>