

*Welenrengnge Model:
Formation of National Character Among Students of SMK Negeri 6
Pangkep Regency, South Sulawesi*

**Model Welenrengnge:
Pembentukan Karakter Kebangsaan Siswa SMK Negeri 6
Kabupaten Pangkep Sulawesi Selatan**

A B. Takko Bandung^{1*}, St. Nursaadah², Nasaruddin Salam³, Andi Hartina⁴, Sri Devi⁵, Muh.Sunre⁶

^{1,2,3,4,5,6}Departemen Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin

*e-mail: takkobandung@gmail.com^{*1}, stnursaadah6@gmail.com², nassalam.unhas@yahoo.co.id³

Abstract

The erosion of national character among young generations nowadays, including the students of SMK Negeri 6 Pangkep, highlights the importance of national character strengthening training. This training focuses on strengthening MARITIME character (manly, wise, religiously innovative, tough, integrity, independent) for SMKN 6 Pangkep using the Welenrengnge Model. The method used in this training includes closing reading of training materials, lectures/presentations, in-depth discussions on MARITIME character, each participant making discussion reports, field practices, and tutorials. Field practices are conducted with a number of games to train the practice of MARITIME character. The tutorial method is used for consultation and to strengthen understanding and application of MARITIME character. The results of the training show that students realize the importance of this activity to increase knowledge, insight, national consciousness, and to stimulate creativity and innovation through games. Practice through games can build wisdom, independence, toughness, and humanity. Another important aspect is the creation of a religious atmosphere.

Keywords: Students, Training, Welenrengnge Model, MARITIME Character

Abstrak

Tergerusnya karakter kebangsaan generasi muda pada masa ini, termasuk para siswa SMK Negeri 6 Pangkep, maka penting dilakukan pelatihan penguatan karakter kebangsaan. Pelatihan ini memfokuskan pada penguatan karakter MARITIM (manusiawi, arif, religius inovatif, tangguh, integritas, mandiri) bagi SMKN 6 Pangkep dengan menggunakan Model Welenrengnge. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah closing reading (pembacaan tuntas) materi pelatihan, ceramah/presentasi, diskusi mendalam mengenai karakter MARITIM, setiap peserta membuat laporan diskusi, dan melakukan praktik lapang, serta tutorial. Praktik lapang dilakukan dengan sejumlah games (permainan) untuk melatih mempraktikkan karakter MARITIM. Metode tutorial digunakan untuk konsultasi dan mempermantap pemahaman dan aplikasi karakter MARITIM. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa menyadari pentingnya kegiatan ini senantiasa dilakukan, karena menambah pengetahuan, wawasan, kesadaran berbangsa, dan dapat memancing kreativitas, inovasi melalui permainan games. Praktik melalui games dapat membangun kearifan, kemandirian, ketangguhan dan sifat kemanusiaan. Hal lain yang cukup penting adalah terciptanya suasana religius.

Kata Kunci: Siswa, Pelatihan, Model Welenrengnge, Karakter MARITIM

1. PENDAHULUAN

Permasalahan kebangsaan dewasa ini adalah terjadinya kelunturan karakter kebangsaan. Taufiq Ismail mengungkapkan telah terjadi kecabulan sosial dan kecabulan moral. Kecabulan sosial berupa korupsi, manipulasi, ketidakadilan, kekejaman dan kekerasan. Kecabulan moral berupa perilaku shahwat liar yang meluas di media dan pasar film porno bajakan, skandal seks,

alkohol, narkoba yang jaringan penjualannya tidak hanya di kota, akan tetapi sudah sampai ke pelosok desa bahkan anak sekolahan juga ada korban (Ismail: 2008:519).

Siswa-Siswa Sekolah Menengah Atas di berbagai daerah di Indonesia, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK 6) Kabupaten Pangkajene Kepulauan Provinsi Sulawesi Selatan, perlu mendapat asupan yang tepat agar kecabulan sosial itu tidak menyebar. Para siswa ini sebagai generasi muda menjadi tumpuan harapan penggerak berbagai aktivitas kemasyarakatan kebangsaan, sehingga pada masa yang akan datang mereka sebagai *leader*, pemimpin yang memiliki dan mendifusi karakter kebangsaan dan inilah menjadi satu acuan di dalam pelaksanaan pengabdian ini.

Solusi dari permasalahan ini adalah melalui pelatihan (*training*) secara terprogram, dan mendalam, serta berkelanjutan dengan model *Welenrengnge*. Para siswa dipancing dan dimotivasi agar dapat mengetahui dan menyadari eksistensinya (kelebihan dan potensinya) sebagai siswa untuk memperdalam keilmuannya, sehingga mereka dapat melahirkan inovasi-inovasi baru yang berkarakter kebangsaan. Target kegiatan ini adalah Siswa SMK Negeri 6 Pangkep termotivasi untuk mengubah diri untuk memiliki karakter manusiawi, arif, religius, inovatif, tangguh, integritas dan mandiri (MARITIM) dan mampu mengaplikasikannya di dalam dunia pendidikan dan bermasyarakat.

2. METODE

Pendidikan karakter merupakan suatu desain program yang di dalamnya terdapat tindakan bersifat mendidik yang diperuntukkan bagi generasi pelanjut. Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk penyempurnaan diri manusia, baik secara individu maupun secara kolektif dan dilakukan secara terus-menerus menuju kehidupan yang berkarakter.

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini kami beri nama Model *Welenrengnge*. *Welenrengnge* adalah suatu pohon sangat besar yang ditebang dijadikan perahu, kemudian digunakan Sawerigading dalam kisah panjang I La Galigo, episode pelayaran Sawerigading meraih cita dan cinta ke Tanah Cina. Hasil kajian menunjukkan bahwa dalam kisah ini terdapat simbol-simbol karakter M A R I T I M teramalkan, dapat dirujuk dalam pembentukan karakter bangsa khususnya generasi muda para Siswa SMKN 6 Pangkep. Model ini kami sudah desain, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, materi pelatihan, dan sejumlah permainan (*games*).

Pelatihan dilakukan di kalangan Siswa SMKN 6 Pangkep, salah satu sekolah menengah atas di Kabupaten Pangkep Sulawesi Selatan. Para siswa sebagai peserta pelatihan ditargetkan dapat termotivasi untuk mengubah diri dan mampu mempraktikkan karakter (MARITIM).

Pelaksanaan pelatihan ini dimulai dengan memilih dan menentukan 20 orang siswa SMKN 6 Pangkep untuk mengikuti pelatihan ini. Setelah memilih 20 orang siswa, kami memberikan materi sebagai bahan bacaan kepada siswa mengenai karakter manusiawi, arif, religius, inovatif, tangguh, integritas, mandiri. Mereka ditugaskan melakukan *close reading* (pembacaan tuntas dan mendalam) dan mereview. Selanjutnya, pembagian kelompok melalui WAG. Setelah dua pekan, kami melaksanakan pelatihan secara langsung di Hotel Mattampa Inn Pangkep. Pelatihan bermula setiap kelompok mempresentasikan hasil bacaannya dan didiskusikan secara berkelompok mengenai hasil bacaannya tentang MARITIM, dipandu oleh tim fasilitator. Kegiatan diskusi ini berlangsung dua hari, dari pagi sampai malam. Setiap kelompok berdiskusi mendalam tentang karakter MARITIM. Setiap orang dalam setiap kelompok memaparkan hasil pembacaannya mengenai karakter MARITIM. Mereka kemudian saling menanggapi dan berdiskusi mendalam. Pada akhir diskusi, setiap orang harus membuat laporan diskusi. Sebelum diskusi berakhir, anggota kelompok digilir dan diubah di satu kelompokkan pada pembahasan yang sama. Siswa yang membahas karakter manusiawi di satu kelompokkan dan mereka membahasnya secara mendalam. Begitu juga siswa yang membahas karakter arif, di

satu kelompokkan untuk membahas masalah tersebut secara mendalam. Siswa yang membahas karakter religius di satu kelompokkan dan mereka membahasnya secara mendalam, begitu juga karakter yang lain yang sama di satu kelompokkan dan mereka mendiskusikannya secara mendalam. Setiap kelompok membuat ulasan sesuai dengan karakter yang dibahasnya kemudian dipresentasikan kepada kelompok yang lain. Pada masa itu melibatkan ahli sebagai narasumber untuk memberikan ulasan pendalaman karakter MARITIM.

Dalam praktik selama dua hari ini, kami mendesain sejumlah *games* (permainan) untuk membentuk karakter siswa SMKN 6 Pangkep yang manusiawi, menumbuhkan rasa kearifan, kemandirian, ketangguhan dan memancing lahirnya inovasi-inovasi baru, serta yang paling utama siswa didesain agar pengamalan religius secara holistik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Pembentukan Karakter Kebangsaan dalam bentuk Pengabdian ini bukan dilakukan di Gedung Sekolah SMKN 6 Pangkep, akan tetapi dilaksanakan di Hotel Mattampa Inn pada tanggal 6-7 Mei 2023. Hal ini dilakukan agar siswa meninggalkan zona nyaman, kebiasaan lama menuju ke suatu zona lain yang direkayasa dengan berbagai program *menturning*, sebagai penceas yang dapat menguatkan karakter kebangsaan khususnya karakter MARITIM. Inilah salah satu kekhasan Model Welenrenge.



Gambar 1. Tim memberikan materi

Pada hari pertama tanggal 6 Mei 2023, pukul 9.00 pagi setelah acara pembukaan, fasilitator langsung mempersilahkan setiap peserta menyampaikan hasil bacaan materi yang sudah diberikan sepuluh hari sebelum pelaksanaan kegiatan. Pada masa ini peserta belum terbangun kepercayaan diri sehingga mereka dalam berbicara menyampaikan hasil bacaannya tersendat-sendat, suara bergetar, bahkan satu dua orang siswa terkesan dipaksa baru mulai berbicara. Selanjutnya fasilitator membentuk 5 kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 4 orang. Mereka diarahkan membaca ulang materi dan berdiskusi internal kelompoknya masing-masing untuk menemukan karakter MARITIM. Setiap peserta membuat laporan diskusi secara tertulis.

Aktivitas selanjutnya, setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusinya kepada kelompok lain. Kelompok 1 mempresentasikan tentang manusiawi dan arif, kelompok 2 mempresentasikan religius, kelompok 3 inovatif dan Tangguh, dan kelompok 4 mempresentasikan integritas, serta kelompok 5 mempresentasikan mandiri. Namun, sebelum presentasi fasilitator mengintruksikan supaya setiap kelompok membuat yel-yel sebagai ciri khas kelompok. Lahirlah sejumlah yel-yel yang bervariasi sebagai bentuk kreativitas setiap kelompok.



Gambar 2. Aktivitas diskusi peserta

Dalam penyampaian yel-yel setiap kelompok, peserta pelatihan sudah bersemangat, cair dan larut dalam program serta mereka terbangun kepercayaan diri. Kelompok demi kelompok mempresentasikan materi. Mereka aktif bertanya, suasana diskusi hidup, ada yang bertanya dan ada yang menjawab. Perbedaan pendapat juga menyelingi diskusi, walau pun pada akhirnya mereka saling memahami perbedaan, dan atau bersepakat.

Presentasi dan diskusi mendalam tentang karakter MARITIM berlangsung mulai pukul 09.00 pagi sampai pukul 22.00 malam, kecuali pada waktu makan dan saat azan berkumandang pertama waktu salat sudah masuk, maka kegiatan dihentikan dan semua peserta pergi menegakkan salat berjamaah di mushallah. Usai salat Dhuhr dan Ashar ada ta'lim pembacaan hadist dilakukan oleh peserta mengenai pentingnya salat lima waktu secara berjamaah. Salat Magrib tadarrus Al Quran bersama hingga masuk waktu salat Isya. Pukul 03.30 para peserta sudah bangun untuk menegakkan salat tahajud sebanyak 11 rakaat, kemudian pendalaman religiutitas tentang Aqidah oleh Nara Sumber. Selanjutnya salat Subuh berjamaah. Sesudah salat Subuh, berzikir, dan berdoa, dan setelah itu semua peserta kembali ke kamar masing-masing bersiap-siap olah raga dan main *games*.

Permainan-permainan yang dipraktikkan dalam rangka penguatan karakter MARITIM, antara lain:

a. Tangkap Warna

Game pertama yang dilakukan oleh peserta pada tanggal 6 Juni 2023 adalah game Tangkap Warna. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok. Kelompok 1 diberi nama warna HITAM dan kelompok 2 diberi nama warna HIJAU. Pemilihan nama kelompok ini bukan sekadar saja, namun disengaja dengan pertimbangan kemiripan beberapa fonem yang sama. Tujuan dari game ini adalah melatih titik fokus siswa dengan mengandalkan indera pendengarannya.

Aturan main dari game ini adalah peserta wajib mendengarkan intruksi dari fasilitator games. Instruksi terbagi 2, yaitu intruksi tahap 1 dan intruksi tahap 2.

Intruksi tahap satu:

1. Kedua kelompok berdiri saling berhadapan
2. Fasilitator game akan menyuruh tiap-tiap anggota kelompok untuk bersalaman dengan kelompok lawan.
3. Bilamana fasilitator menyebutkan warna hijau, maka kelompok HITAM harus menahan tangan kelompok HIJAU, sedangkan kelompok HIJAU harus meloloskan tangannya dari genggaman tangan kelompok HITAM. Dan bilamana fasilitator menyebutkan warna hitam,

maka kelompok HIJAU harus menahan tangan kelompok HITAM, sedangkan kelompok HITAM harus meloloskan tangannya dari genggaman tangan kelompok HIJAU.

4. Tiap anggota kelompok HIJAU yang berhasil lolos tangannya, maka dianggap sebagai pemenang tahap pertama, sedangkan tiap anggota kelompok HIJAU yang tidak bisa lolos tangannya dianggap gugur, begitupun sebaliknya.

Intruksi tahap kedua:

1. Kedua kelompok berdiri saling berhadapan
2. Fasilitator game akan menyuruh tiap-tiap anggota kelompok untuk bersalaman dengan kelompok lawan.
3. Bilamana fasilitator menyebutkan warna hitam, maka kelompok HITAM yang harus menahan tangan kelompok HIJAU, dan kelompok HIJAU harus meloloskan tangannya dari kelompok HITAM. Begitupun sebaliknya, ketika fasilitator menyebutkan warna hijau, maka kelompok HIJAU yang harus menahan tangan kelompok HITAM, sedangkan kelompok HITAM harus meloloskan tangan dari genggaman tangan kelompok HIJAU.

b. Sungai beracun

Peserta yang terdiri dari 5 kelompok akan dibawa ke dalam arena yang telah disiapkan, arena tersebut diberi nama Sungai Beracun. Arena permainan Sungai Beracun terbagi ke dalam 5 ruas sesuai dengan jumlah kelompok. Dalam permainan ini, setiap kelompok akan menaiki sampan masing-masing dari hulu sungai hingga hilir sungai, menggunakan sampan. Sampan dalam permainan ini berjumlah 3 buah, yang berbeda ukuran, yakni kecil, sedang dan besar. Sampan ini terbuat dari potongan kardus. Sampan ukuran besar dapat memuat 4-5 orang peserta, sedangkan sampan ukuran sedang memuat 2-3 orang peserta, sedangkan yang kecil hanya memuat 1 orang peserta. Peraturan dalam permainan ini :

1. Peserta harus melintasi sungai beracun dari hulu ke hilir menggunakan 3 sampan yang telah disiapkan panitia
2. Peserta yang menginjak 'sungai' tanpa menggunakan sampan dianggap tenggelam (gagal) dan wajib mengulang proses penyeberangan dari hulu.
3. Peserta harus menginjakkan kakinya ke atas sampan dan tidak boleh keluar dari sampan sedikit pun, jika keluar maka dianggap gagal dan harus mengulang dari hulu sungai.
4. Ketiga sampan tersebut harus digunakan secara bergantian,
5. Peserta yang lebih dulu sampai ke hilir sungai dianggap sebagai pemenang permainan ini.



Gambar 3. Games

c. Ojek Tepung

Permainan ini terinspirasi dari salah satu layanan ojek online yang saat ini sedang populer digunakan oleh khalayak umum, yaitu “pengantaran barang”. Dalam hal ini panitia akan bertindak sebagai konsumen dan kelompok peserta akan bertindak sebagai tukang ojek/pengantar paket.

Pada permainan ini 5 kelompok peserta akan diberikan sebuah misi untuk mengantarkan sebuah tepung seberat 1 kg, tetapi pengantaran ini harus menggunakan piring dan diantarakan dengan menggunakan 1 rute garis lurus saja. Berikut aturan mainnya

1. Setiap anggota kelompok disuruh untuk duduk memanjang ke belakang sambil memegang piring di atas kepala masing-masing.
2. Selanjutnya tepung tersebut akan dioper dari peserta paling depan ke belakang tanpa mengubah posisi duduk.
3. Tepung akan dioper melewati kepala peserta.
4. Peserta yang berada di belakang, hanya boleh menerima tepung menggunakan piring yang dipegang.
5. Peserta yang telah mengoper kepada peserta selanjutnya maka harus berlari mengambil posisi di belakang peserta paling akhir, hingga mencapai garis finis atau titik pengantaran.
6. Permainan ini dilakukan secara bersamaan dengan kelompok lain.

d. Tangkap bola

Pada permainan ini akan melatih rasa percaya dan solidaritas dari tiap-tiap kelompok. Pada permainan ini, setiap kelompok akan terbagi 2 pesertanya, yakni yang sebagai penangkap dan yang sebagai pengarah. Peserta yang bertugas sebagai penangkap akan diberi tugas menangkap bola di dalam arena tetapi matanya tertutup kain. Sedangkan pengarah adalah orang yang akan berada di luar arena dan bertugas mengarahkan temannya yang di dalam arena untuk menangkap bola yang dilemparkan panitia.

Berikut aturan pada permainan ini:

1. Setiap kelompok akan mengutus 2-3 anggotanya untuk masuk ke arena permainan yang berisi bola-bola berwarna yang dilemparkan oleh panitia.
2. Anggota yang ditugaskan harus mengambil bola yang sesuai dengan warna kelompoknya namun dengan mata tertutup.
3. Anggota kelompok yang tidak berada di dalam arena akan mengarahkan anggotanya untuk mengambil bola tersebut.
4. Permainan ini dilakukan secara bersamaan dengan kelompok lain, sehingga arahan atau teriakan dari kelompok lain dapat mengecoh panggilan atau pendengaran dari anggota peserta yang bertugas menangkap bola.

e. Dragonball

Permainan ini sebenarnya hampir sama dengan permainan sebelumnya, yakni tangkap bola, tetapi dengan aturan atau tata cara yang berbeda. Namun, untuk tujuannya tetap sama, yakni melatih rasa percaya dan solidaritas peserta dengan teman kelompoknya. Pada permainan ini mata salah satu anggota kelompok peserta juga akan ditutup. Dalam permainan ini peserta terbagi menjadi 2 kelompok saja. Berikut aturan mainnya.

1. Peserta dibagi menjadi 2 kelompok
2. Peserta kelompok akan disuruh berbaris sesuai dengan barisan kelompoknya sambil memegang bahu teman yang ada dihadapannya, kecuali peserta pertama/peserta paling depan.

3. Peserta paling depan akan ditutup matanya, sedangkan peserta kedua dan seterusnya tidak ditutup matanya.
4. Peserta yang tidak ditutup matanya mengarahkan anggota lainnya untuk mengambil bola yang telah tersebar di arena permainan.
5. Permainan ini dilakukan secara bersamaan dengan kelompok lain sehingga arahan atau teriakan dari kelompok lain dapat mengecoh panggilan atau pendengaran dari anggota peserta yang bertugas menangkap bola. Selain itu, pada permainan ini kedua kelompok dapat terjadi tubrukan satu sama lain.



Gambar 4. Tim dan peserta

4. KESIMPULAN

Perilaku kehidupan seseorang atau sekelompok orang sangat ditentukan pada apa yang selalu dilihat, dibaca, didengar, dan dilakoni. Dengan siapa seseorang berinteraksi, berteman, bersahabat, berdiskusi, jalan bersama dan buku apa yang sering dibacanya, akan merasuk ke dalam dirinya membentuk kediriannya. Ungkapan-ungkapan dan pernyataan-pernyataan seseorang, baik lisan maupun tertulis semuanya bergantung dari sejumlah aktivitas yang dilakukan dan resapan pemahaman yang tersimpan dalam memori, itulah yang terungkap, dikatakan. Begitu juga perilaku-perilaku seseorang ditentukan dengan interaksi yang dilakoni mulai dari kecil hingga hari ini (Bandung, 2019)

Model Welenrengnge merupakan suatu model yang didesain dengan sejumlah tahapan-tahapan kegiatan agar peserta dapat mewujudkan karakter Manusiawi, Arif, Religius, Inovatif, Tangguh, Integritas dan Mandiri. Pelatihan ini dibiayai oleh LP2M UNHAS, bermaksud menjadikan Siswa SMKN 6 Pangkep berkarakter MARITIM dengan Aplikasi Model Welenrengnge.

Penambahan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman melalui pelatihan ini dapat memotivasi para siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Para siswa sebagai peserta pelatihan terbangun kepercayaan dirinya sehingga mereka terlihat kreatif dan inovatif dalam menanggapi materi-materi yang diberikan baik ketika presentasi, berdiskusi, maupun ketika bermain *games*. Selain pemberian materi yang mendalam, kehadiran permainan *games* dapat membangun kearifan, kemandirian, ketangguhan, dan kemanusiaan. Hal lain yang cukup penting dalam pelatihan ini adalah terciptanya suasana religius.

Malalui pelatihan pengabdian ini, para siswa diharapkan memiliki karakter kebangsaan yang kuat, khususnya karakter MARITIM. Sebagai generasi muda pemimpin masa depan bangsa, tidak hanya berpikir penguatan karakter dirinya, akan tetapi mereka akan mendifusikannya. Dengan demikian terciptalah generasi muda Indonesia yang berkarakter kebangsaan, karakter MARITIM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Hasanuddin yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini. Juga kepada mitra pengabdian, yakni Pondok SMK Negeri 6 Kabupaten Pangkep Sulawesi Selatan atas kerjasamanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Andi Zainal. 1990. *Capita Selecta Kebudayaan Sulawesi Selatan*. Ujung Pandang: Hasanuddin University Press.
- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. 1988. *Minawang, Hubungan Patron-Klien di Sulawesi Selatan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ambo Enre, Fahrudin. 1999. *Ritumpanna Welenrennge Sebuah Episode Sastra Bugis Klasik Galigo*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Bandung, A B. Takko. 2010. *Nilai-Nilai Luhur I La Galigo: Pelayaran Sawerigading ke Tanah Cina*. Makassar: Pusat Kebudayaan Unhas.
- _____. 2014. *Berkarakter Maritim: Sawerigading Meraih Cita dan Cinta*. Yogyakarta: Ombak ____.
- _____. 2016. *To Manurung "Asal-Usul Manusia" dalam Kebudayaan Bugis*. Yogyakarta: Ombak.
- _____. 2019 Model Welenrennge: Pembentukan Karakter "Maritim" Mahasiswa di Makassar. *Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya*.
<https://journal.unhas.ac.id/index.php/jlb/article/view/9204%0Ahttps://journal.unhas.ac.id/index.php/jlb/article/download/9204/472>
- Hermani, Nopriadi, PhD. 2014. *The Model*. Yogyakarta: IKKJ Publisher.
- Maryaeni. 2008. *Metode Penelitian Kebudayaan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mattulada. 1995. *Latoa, Satu Lukisan Analitis Terhadap Antropologi Politik Orang Bugis*. Ujung Pandang: Hasanuddin University Press.
- Pelras, Christian. 2006. *Manusia Bugis*. Jakarta: Nalar bekerjasama Forum Jakarta-Paris.
- Rahim, A. Rahman. 1992. *Nilai-Nilai Utama Kebudayaan Bugis*. Ujung Pandang: Hasanuddin University Press.
- Rahman, Nurhayati. 1998. *Sompeqna Sawerigading Lao Ri Tana Cina (Episode Pelayaran Sawerigading ke Tanah Cina)*. Program Pascasarjana Universitas Indonesia.
- Salim, Muhammad. 1993. *Transliterasi dan Terjemahan I La Galigo Jilid 1—12*. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.
- Spradley, J.P. and D.W. Mc Curdy 1980. *The Cultural Perspective*. New York: John Wiley and Sons.
- Zoelva, Hamdan. 2014. *Peran Perguruan Tinggi dalam Pembentukan Karakter Bangsa (Makalah Orasi Ilmiah Dies ke-58 Universitas Hasanuddin)*.