

---

## MODEL WELENRENGNGE: PEMBENTUKAN KARAKTER “MARITIM” MAHASISWA DI MAKASSAR

**A. B. Takko Bandung, St. Nursa'adah**  
*Departemen Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya*

---

### Abstrak

Pelatihan terhadap sejumlah mahasiswa di Makassar bertujuan sebagai penguatan karakter MARITIM (manusiawi, arif, religius inovatif, tangguh, integritas, mandiri) dilakukan dengan menggunakan Model *Welenrengnge*. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah pembacaan tuntas materi pelatihan, ceramah, diskusi mendalam, latihan praktek lapang, dan tutorial serta metode diskusi dan tanya jawab mendalam mengenai karakter MARITIM. Setiap peserta kemudian membuat laporan diskusi. Dilakukan pula praktik lapang dengan menggunakan sejumlah *games* (permainan) untuk melatih mempraktikkan karakter MARITIM. Metode tutorial digunakan untuk konsultasi dan mempermantap pemahaman dan aplikasi karakter MARITIM. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa mahasiwa menyadari pentingnya kegiatan ini senantiasa dilakukan, karena menambah pengetahuan, wawasan, 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: Mahasiswa, Pelatihan, Model *Welenrengnge*, Karakter MARITIM

### Abstract

As a way to strengthen the MARITIM character (MARITIM as an abbreviation of *Manusiawi* (Humane), *Arif* (Wise), Religious, Innovative, Tough, Integrity, *Mandiri* (Independent)) of students, a training was conducted. The method employed was *Welenrengnge* Method. This method included thorough reading of the training materials, in-depth discussions, fieldwork training, tutorial, and discussions involving question-and-answer sessions regarding the MARITIM character. Each participant would make a discussion report. A fieldwork was conducted to apply games to implement MARITIM character. Tutorial was conducted for consultation and to enhance the understanding and application of MARITIM character. The results of the training showed that students were aware of the importance of the training since they improved their knowledge, perspectives and improving creativity and innovation through games. The practice through games could build wisdom, independence toughness and humanity in religious situation.

Keywords: Student, Training, *Welenrengnge*, MARITIM Character

## PENDAHULUAN

Dalam mencermati dinamika kehidupan kampus di berbagai Perguruan Tinggi di Indonesia, termasuk di Makassar, kita menyaksikan dalam kehidupan sehari-hari berbagai permasalahan, seperti munculnya perilaku sosial-budaya yang tidak berkarakter kebangsaan, terjadinya perilaku begal-membegal di kalangan generasi muda, perilaku mengkonsumsi narkoba, pergaulan yang kurang beretika dan masih banyak lagi permasalahan kebangsaan. Untuk itu perlu diprogramkan secara khusus dan mendalam pendidikan karakter bangsa. Mahasiswa di Makassar seyogyanya lebih memfokuskan diri mengkaji ilmu pengetahuan, menemukan inovasi-inovasi baru, menjadi teladan. Akan tetapi, sebagian di antara mereka belum menyadari eksistensinya sebagai mahasiswa sehingga melakukan aktivitas yang tidak produktif dan tidak ilmiah.

Mahasiswa di Makassar belum memperlihatkan kesadaran di dalam meningkatkan kualitas diri dalam pengembangan keilmuan, inovasi masih rendah, kurangnya keinginan mahasiswa untuk ikut berkompetisi pada tataran nasional. Karakter kearifan dan religiusitas mahasiswa sudah mulai luntur, mahasiswa kurang berkarakter ketangguhan, integritas, dan kemandirian sehingga perlu penambahan wawasan dan pengalaman.

Solusi dari permasalahan ini adalah melalui pelatihan (*training*) di mana mahasiswa bisa dipancing dan dimotivasi agar dapat mengetahui dan menyadari eksistensinya (kelebihan dan potensinya) sebagai mahasiswa untuk memperdalam keilmuannya, sehingga mereka dapat melahirkan inovasi-inovasi baru yang berkarakter kebangsaan. Oleh karena itu, kami memberikan pelatihan pembentukan karakter MARITIM.

## METODE DAN APLIKASI MODEL *WELENRENGNGE*

Pendidikan karakter merupakan suatu desain program yang di dalamnya terdapat tindakan bersifat mendidik yang diperuntukkan bagi generasi penerus. 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 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 yang teramalkan, dapat dirujuk dalam pembentukan karakter bangsa khususnya di Perguruan Tinggi. Model ini kami sudah desain, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, materi pelatihan, dan sejumlah permainan (*games*)

Pelatihan dilakukan di kalangan mahasiswa Universitas Cokroaminoto Makassar (UCM)—salah satu perguruan tinggi swasta di Makassar. Mahasiswa peserta pelatihan ditargetkan dapat dimotivasi untuk mengubah diri dan mampu mempraktikkan karakter (MARITIM).

Pelaksanaan pelatihan ini dimulai dengan memilih dan menentukan 20 orang mahasiswa Universitas Cokroaminoto untuk mengikuti pelatihan ini. Kami kemudian memberikan materi atau bahan bacaan/ buku kepada mahasiswa mengenai manusiawi, arif, religius, inovatif, tangguh, integritas, mandiri. Mereka ditugaskan melakukan *close reading* (pembacaan tuntas dan mendalam) tentang MARITIM. Setelah dua pekan, kami melakukan pertemuan untuk melaksanakan diskusi mendalam secara berkelompok mengenai hasil bacaannya tentang MARITIM, dipandu oleh tim. Kegiatan diskusi ini

berlangsung dua hari, dari pagi sampai sore hari. 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. Mahasiswa yang membahas karakter manusiawi di satu kelompokkan dan mereka membahasnya secara mendalam. Begitu juga mahasiswa yang membahas karakter arif, di satu kelompokkan untuk membahas masalah tersebut secara mendalam. Mahasiswa 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. Pada akhir diskusi setiap orang harus membuat laporan diskusi. Setiap kelompok membuat makalah sesuai dengan karakter yang dibahasnya kemudian akan dipresentasikan kepada kelompok yang lain. Pada masa itu melibatkan ahli sebagai narasumber untuk memberikan ceramah pendalaman karakter MARITIM.

Dalam praktik selama tiga hari di Pucak Maros, kami mendesain sejumlah *games* (permainan) untuk membentuk karakter mahasiswa Cokroaminoto yang manusiawi, menumbuhkan rasa kearifan, kemandirian, ketangguhan dan memancing lahirnya inovasi-inovasi baru, serta yang paling utama mahasiswa didesain agar pengamalan religius secara holistik.

Permainan-permainan itu antara lain:

Tebak kata

Permainan ini melibatkan 2 kelompok. 1 kelompok akan menjadi penebak kata dan 1 kelompok menjadi peneriak kata. Kelompok peneriak akan menjadi kelompok yang akan meneriakkan *silaba* (suku kata) sebuah kata atau kalimat yang diberikan oleh panitia, kemudian *silaba* tersebut akan diteriakkan secara bersamaan (sebanyak 5x) dan didengarkan secara seksama oleh kelompok pendengar.

Rantai kata

Setiap anggota kelompok akan di tempatkan pada posisi tertentu (berjauhan) kemudian panitia akan membisikkan sebuah kalimat kepada salah satu anggota kelompok. Pesan tersebut akan disampaikan kepada anggota kelompok lain secara estafet. Namun, saat anggota tersebut membawa pesan tersebut di dalam perjalanannya akan mendapatkan berbagai rintangan sesuai dengan perkataan panitia. Setiap kelompok hanya diberikan waktu 7 menit untuk menyelesaikan permainan ini.

Lubang setan

Permainan ini menggunakan bahan bola kasti 3 buah dan tali rapih. Para peserta harus memasukkan 3 buah bola kasti tersebut ke dalam sebuah lubang yang berada di tengah daerah terlarang yang berukuran 2 meter x 2 meter (wilayah terlarang dibatasi dengan tali rapih). Daerah terlarang tidak boleh disentuh atau dimasuki oleh peserta. Kelompok yang cepat memasukkan ketiga bola tersebut akan menjadi pemenang.

Lompat Jingga

Lompat jingga adalah permainan yang terinspirasi dari permainan tradisional. Setiap anggota kelompok harus melompati jengkalan tangan dari kelompok lain. Jengkalan ini

berurutan mulai dari jengkal satu, jengkal 2, jengkal 3 dan jengkal 4.

#### Danau Beracun

Permainan ini adalah permainan yang mengharuskan para peserta melewati sebuah danau yang panjangnya 2 meter (area danau direkayasa dengan tali rapih) melalui 2 buah rakit kecil (terbuat dari dos karton) yang berukuran panjang 30 cm dan 50 cm serta lebar masing 15 cm. Rakit tersebut harus digunakan (diinjak) secara bersamaan oleh seluruh anggota kelompok. Kelompok yang mampu melewati danau tersebut dengan waktu tercepat dan tanpa menginjak area terlarang (daerah selain rakit) maka akan menjadi pemenang untuk permainan tersebut.

#### *Dende tepung*

Permainan ini seperti permainan *dende* tradisional pada umumnya dengan aturan tidak boleh menginjak garis *dende*. Peserta dari setiap kelompok akan bermain *dende* (*dende* berbentuk robot) secara bergantian dengan membawa sepiring tepung. Tepung tersebut tidak boleh jatuh ke tanah.

#### *Asing-asing*

Permainan ini melibatkan 2 kelompok. Kelompok pertama bertugas sebagai penjaga dan kelompok kedua akan bertugas menjadi penerobos dengan membawa tepung di tangan mereka. Kelompok penerobos harus melalui tiga area, setiap area dijaga oleh 1 orang. Mereka harus menerobos area tersebut tanpa disentuh oleh si penjaga dan tidak boleh menjatuhkan tepung yang ada di tangannya.

#### Gojek

Permainan ini menggunakan tepung. Seluruh kelompok akan disuruh berbaris banjar dan berjarak. Ketua kelompok akan berada di baris paling depan dengan memegang sepiring tepung. Tepung tersebut akan dioper ke arah belakang dan diterima oleh anggota kelompok lain yang telah memegang piring. Tepung tersebut harus dioper melewati kepala si pengoper dan si pengoper tidak boleh menghadap ke belakang. Tepung tersebut akan dioper hingga anggota kelompok yang berada di baris akhir.

### **ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA**

Alur tahapan-tahapan pelatihan merupakan data utama yang akan dianalisis dan diinterpretasi. Dengan pemberian tugas kepada mahasiswa UCM yang berkaitan dengan karakter MARITIM baik tugas perorangan maupun tugas kelompok menambah pengetahuan dan wawasan mereka. Tugas berupa pembacaan tuntas, membuat makalah tentang MARITIM kemudian dipresentasikan dan didiskusikan secara mendalam baik internal kelompok maupun antar kelompok. Setelah presentasi makalah dan diskusi selesai, setiap mahasiswa diwajibkan membuat laporan diskusi. Dalam diskusi ini menghadirkan narasumber yang memberikan pendalaman dan motivasi agar dapat mempengaruhi dan mengubah diri mahasiswa. Menurut Bandung (2014) apa yang selalu dibaca, didengar, dilihat, diperbincangkan dan dilakoni akan merasuk ke dalam diri seseorang sadar atau tidak sadar akan mempengaruhi dan mengubah karakter kediriannya. Hal ini relevan juga dengan pernyataan Hermani (2014: 7) bahwa model diri ini bertahun-tahun lamanya ter-*tuning* melalui proses latihan/ belajar dalam kehidupan. Proses *tuning* terjadi di lingkungan sekitar kita, baik itu lingkungan rumah, masyarakat, sekolah, tempat

kerja, tempat *nongkrong*, bahkan juga media sosial dan komunikasi internet. Orang-orang yang ada dalam lingkungan kita, seperti orang tua, saudara kandung, keluarga besar, teman sebaya, tetangga, orang dekat, guru tanpa disadari bisa berperan sebagai *tuner*-nya.

Data praktek lapang aplikasi Model *Welenrengnge* mulai dari pembacaan tuntas, penyusunan makalah, diskusi mendalam, pembuatan dan penyepakatan jadwal kegiatan yang akan ditaati dan dijalankan bersama sampai kepada selesainya kegiatan, menunjukkan bahwa mahasiswa UCM semakin meleburkan dirinya dalam proses pembentukan karakter MARITIM, walaupun satu dua orang masih berat meninggalkan pola hidup dan kebiasaan lamanya (terungkap dalam tugas akhir).

Akan tetapi, sebagian besar semakin memantapkan dan mengukuhkan dirinya serta berniat dan menyatakan akan melakoni kehidupan ini dengan pola hidup benar. Seperti terungkap di dalam tugas-tugasnya dan mereka dengan percaya diri membacaknya di depan teman-temannya dalam kelas tentang manfaat kegiatan ini.

Model *Welenrengnge* mengutamakan penguatan religius sebagai dasar dalam beraktivitas. Peserta senantiasa menegakkan salat lima waktu dan berjamaah di Mushallah Pucak. Sesudah salat, mereka melakukan pembacaan kitab suci dan pada pukul 3.30 mereka melakukan Salat *Tahajud*. Kegiatan aplikasi model ini nampak lebih di dominasi aktivitas religius. Dengan religiusitas yang penuh kesadaran dapat menggerakkan karakter-karakter yang lain. Karakter ketangguhan *tertuning* atau tercas melalui Salat *Tahajud*. Suasana sejuk dan dingin tetap mampu membangunkan mereka dari tidurnya untuk mengambil air wuduh kemudian mereka bergegas ke Mushallah untuk Salat *Tahajud* berjamaah. Dengan pemahaman dan praktek religius yang benar dapat mengantarkan seseorang atau sekelompok orang untuk mengamalkan dan menjadikan dirinya berkarakter MARITIM.

## 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, terkatakan. Begitu juga perilaku-perilaku seseorang ditentukan dengan interaksi yang dilakoni mulai dari kecil hingga hari ini.

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 mahasiswa UCM berkarakter MARITIM dengan Aplikasi Model *Welenrengnge*.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa mahasiswa menyadari pentingnya kegiatan ini senantiasa dilakukan, karena menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dapat memancing kreativitas, inovasi yang berkarakter MARITIM melalui permainan *games*. Permainan *games* ini dapat membangun kearifan, kemandirian, ketangguhan dan sifat kemanusiaan. Hal lain yang cukup penting adalah terciptanya suasana religius. Kegiatan ini mampu menggugah rasa bersalah yang selama ini sering dilakukan baik di kampus maupun di kos-kosan. Pada pelaksanaan Model *Welenrengnge* ini mahasiswa selalu menegakkan salat berjamaah di Mushallah, sesudah salat, mereka membacakan kitab suci dan pada pukul 3.30 mereka Salat *Tahajud*. Dalam Salat *Tahajud*-nya mereka terisak-isak

menangis. Hal ini semua terungkap di dalam makalah yang ditulis sendiri sebagai laporan akhir pelaksanaan kegiatan.

#### 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 dkk. 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.
- Hermani, Nopriadi, PhD. 2014. *The Model*. Yogyakarta: IKKJ Publisher.
- Maryaeni. 2008. *Metode Penelitian Kebudayaan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Marzali, Amri. 2007. *Antropologi dan Pembangunan Indonesia*. Jakarta: Kencana.
- 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.