



## ILLUSTRATED BOOK DESIGN AS A MEDIUM FOR INTRODUCING TORAJA CARVINGS

Abdul Haq Rezki Amnur, Aswar, Satriadi

Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

rizky.amnur16@gmail.com

aswar@unm.ac.id

satriadi2@unm.ac.id

### ABSTRAK

*Perancangan buku ilustrasi mengenai ukiran Toraja menjadi suatu kebutuhan untuk melestarikan dan memperkenalkan warisan budaya yang dimiliki kabupaten Toraja. Toraja sendiri merupakan salah satu daerah yang ada di Indonesia yang memiliki kekayaan budaya yang luar biasa, salah satunya adalah seni ukir kayu tradisional yang biasa dikenal dengan sebutan Pa'sura' kaya akan nilai filosofis dan estetika. Perancangan ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan model pengembangan Define, Design, Develop, Disseminate atau biasa disebut model pendekatan 4D. Pada tahap Define melibatkan identifikasi kebutuhan, analisis data/informasi, serta tujuan pengembangan perancangan. Tahap Design mencakup perancangan visual, tata letak (layout), konsep visual yang menggambarkan mengenai kebudayaan atau kebiasaan orang Toraja. Tahap Development berfokus pada pembuatan prototipe buku ilustrasi serta validasi dari para ahli budaya serta desain. Dan pada tahap terakhir Disseminate, melibatkan distribusi buku melalui platform cetak maupun digital untuk menjangkau target audiens yang lebih luas. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menghasilkan buku ilustrasi yang mampu menambah pengetahuan pembaca mengenai seni ukir Toraja secara mendalam dan dapat meningkatkan apresiasi terhadap seni budaya lokal. Perancangan buku ini diharapkan tidak hanya menjadi media edukasi saja, tetapi juga menjadi sarana promosi budaya Toraja di tingkat nasional.*

**Kata Kunci:** Perancangan, Ukiran Toraja, Model 4D, Edukasi Budaya, Seni Tradisional

### ABSTRACT

*The design of an illustrated book about Toraja carvings has become a necessary effort to preserve and introduce the cultural heritage of the Toraja Regency. Toraja is one of the regions in Indonesia that possesses an extraordinary wealth of culture, one of which is the traditional wood carving art known as Pa'sura', which is rich in philosophical and aesthetic values. This design project employs the Research and Development (R&D) method with the 4D development model approach: Define, Design, Develop, Disseminate. In the Define stage, it involves identifying needs, analyzing data/information, and setting development objectives for the design. The Design stage includes visual planning, layout design, and the creation of visual concepts that depict the culture and traditions of the Toraja people. The Development stage focuses on creating a prototype of the illustrated book and validating it through feedback from cultural and design experts. In the final stage, Disseminate, the book is distributed through both print and digital platforms to reach a wider target audience. The outcome of this project is expected to produce an illustrated book that provides readers with a deep understanding of Toraja carving art and enhances appreciation for local cultural arts. This book is intended not only as an educational medium but also as a means of promoting Toraja culture at the national level.*

**Keywords:** Design, Toraja Carvings, 4D Model, Cultural Education, Traditional Art.

## 1. PENDAHULUAN

Budaya merupakan kesatuan dari simbol dan gagasan nilai yang ingin kita sampaikan. Oleh karena itu, penggunaan dan penerapan simbol dalam kebudayaan merupakan salah satu metode komunikasi yang berasal dari nenek moyang dan digunakan untuk menggambarkan berbagai pesan atau informasi pengetahuan kepada masyarakat yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai masyarakat yang berbudaya dan sebagai generasi penerus, dan dapat memberikan wawasan kepada masyarakat yang menerapkannya. Begitu pula dengan masyarakat Toraja yang masih mempertahankan kebudayaannya hingga saat ini, terutama dalam hal seni tradisional ukiran Toraja.

Seni ukir Toraja atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Pa'sura'* banyak ditemukan pada setiap rumah adat suku Toraja yaitu *Tongkonan*, yang menunjukkan konsep sosial dan *religi* masyarakat Toraja. Ukiran ini merupakan manifestasi masyarakat Toraja dengan makna filosofis spiritual dan magis serta berkaitan erat dengan falsafah hidup masyarakat Toraja. Pasya (2022) menjelaskan bahwa dalam ukiran Toraja terdapat 67 macam ukiran dan simbol yang terdapat pada *Tongkonan* (rumah adat), *Alang* (lumbung padi), dan *Erong* (peti mayat). Ukiran Toraja memiliki 4 karakter warna yang khas, yaitu merah, hitam, kuning, dan putih dengan motif yang memiliki makna simbolik atau pesan yang ingin disampaikan oleh orang terdahulu yang dikenal dengan sebutan *Aluk Todolo*.

Pengukir Toraja biasa disebut dengan *To Manarang* yang memahami simbol dan makna ukiran tradisional. Dahulu, mereka menjadi guru bagi para pemelajar ukiran. Namun kini, pengaruh budaya luar dan menurunnya penganut *Aluk Todolo* menyebabkan pemahaman terhadap ukiran Toraja mulai luntur. Jika terus dibiarkan, seni ukir Toraja bisa kehilangan makna filosofisnya. Untuk melestarikan dan mengedukasi masyarakat tentang ukiran Toraja, diperlukan media yang efektif berupa media visual seperti buku ilustrasi. Buku ilustrasi dianggap efektif karena menyajikan visual yang hidup dan menarik bagi berbagai kalangan, termasuk anak-anak dan remaja. Media ini berpotensi menjadi alat edukatif yang estetis dan mudah diakses dalam menjaga warisan budaya Toraja. Oleh karena itu, berdasarkan dari permasalahan tersebut penulis merancang sebuah buku ilustrasi dengan judul penelitian "**Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Pengenalan Ukiran Toraja**".

## 2. METODE PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan metode *Research and Develomen*(R & D) dengan pendekatan model pengembangan *Define, Design, Develop, Disseminate* atau biasa disebut model pendekatan 4D. Pada tahap *Define* melibatkan identifikasi kebutuhan, analisis data/informasi, serta tujuan pengembangan perancangan. Tahap *Design* mencakup perancangan visual, tata letak (*layout*), konsep visual yang menggambarkan mengenai kebudayaan atau kebiasaan orang Toraja. Tahap *Development* berfokus pada pembuatan prototipe buku ilustrasi serta validasi dari para ahli budaya serta desain. Pada tahap terakhir *Disseminate*, melibatkan distribusi buku melalui platform cetak maupun digital untuk menjangkau target audiens yang lebih luas.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL PERANCANGAN

#### A. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Langkah pertama dalam melakukan tahapan pendefinisian adalah dengan mengidentifikasi masalah yang mendasari perancangan buku. Banyak generasi muda kini melupakan atau bahkan tidak mengenal makna di balik motif ukiran Toraja yang sarat dengan nilai-nilai kehidupan, ajaran leluhur, hingga kepercayaan spiritual. Oleh karena itu, buku ilustrasi ini dirancang untuk menghidupkan kembali pengetahuan tentang ukiran Toraja dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami. Setelah merumuskan masalah, langkah selanjutnya adalah menetapkan tujuan utama perancangan buku ilustrasi ini. Tujuan tersebut adalah memperkenalkan kembali ukiran Toraja dan maknanya kepada masyarakat luas, khususnya kalangan anak muda Toraja, dengan menyampaikan informasi budaya dalam bentuk yang edukatif dan menarik. Selain itu, buku ini juga bertujuan memperkuat identitas budaya lokal melalui media yang estetis.

Pada tahap ini pula, dilakukan pengumpulan data dan studi literatur mengenai ukiran Toraja. Proses ini bisa, mencakup wawancara dengan tokoh adat, observasi langsung di lokasi, studi pustaka, serta dokumentasi visual dari ukiran yang ada di rumah adat *Tongkonan* maupun tempat wisata yang ada (GH



## 1) Konsep Visual

Dirancang untuk merepresentasikan kebudayaan Toraja secara autentik sekaligus menarik bagi pembaca. Ilustrasi yang digunakan bertujuan untuk memberikan gambaran bagi pembaca agar dapat membantu membayangkan mengenai hal yang dibahas disetiap ukiran.



Gambar 4.5 Sketsa Konsep Visual

## 2) Warna

Terdapat 4 (empat) macam warna khas yang dimiliki masyarakat Toraja yang dikenal dengan sebutan Kasumba Mararang (warna merah), Kasumba Mabusa (warna putih), Kasumba Mariri (warna kuning), dan Kasumba Malotong (warna hitam). Warna-warna tersebut kemudian dianalisis agar menemukan kombinasi yang tidak hanya estetis tetapi tetap memiliki makna simbolis yang sesuai. Hasil akhirnya adalah palet warna yang tidak hanya memperkuat keindahan ukiran tetapi juga menyampaikan cerita dan semangat budaya Toraja kepada pembaca.

<b>Print</b> CMYK 0 0 100 0	<b>Screen</b> RGB 255 166 85	<b>HEX</b> #F47360
<b>Print</b> CMYK 100 80 0 0	<b>Screen</b> RGB 255 200 20	<b>HEX</b> #FFA500
<b>Print</b> CMYK 0 0 100 0	<b>Screen</b> RGB 255 250 225	<b>HEX</b> #FFF0E1
<b>Print</b> CMYK 87 81 40 32	<b>Screen</b> RGB 59 75 90	<b>HEX</b> #374B5A

Gambar 4.6 Palet Warna

## 3) Tipografi

Tipografi menjadi salah satu pendukung dalam visualisasi untuk menjaga konsistensi dari perancangan buku secara universal. Adapun tipografi yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi adalah Todeco dan Sora.

- a) Todeco merupakan tipografi yang dirancang secara manual berdasarkan karakteristik ukiran Toraja. Pada perancangan tipografi yang terinspirasi dari ukiran Pa' Limbongan, yang mana ukiran ini memiliki makna semangat dan tekak untuk meraih berkah serta rezeki dari segala penjuru.



Gambar 4.7 Todeco Font

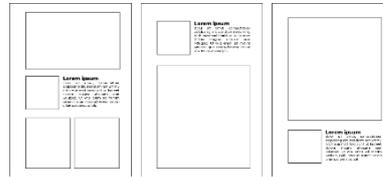
- b) Sora merupakan tipografi yang difungsikan sebagai *bodytext* atau isi pada materi isi buku. Hal ini menjadi sangat relevan untuk mempermudah dari segi bacaan, apalagi tipografi ini memiliki *family font* sehingga sangat dinamis untuk digunakan.



Gambar 4.8 Sora Font

## 4) Komposisi

Pada perancangan buku ilustrasi ini terdapat tiga konsep layout yang akan digunakan secara berulang, untuk menjaga konsistensi alur bacaan serta mempermudah pembaca dalam melihat teks dan ilustrasi.



Gambar 4.9 Sketsa Konsep Layout

## C. Tahap Pengembangan

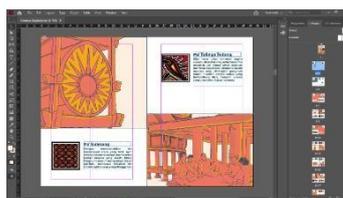
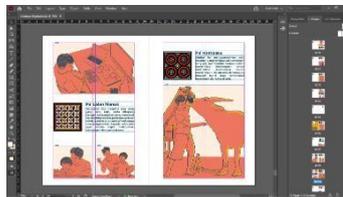
Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi masalah, menguji kelayakan desain, dan mendapatkan umpan balik sebelum masuk ke produksi final. Dengan adanya prototipe ini, *validator* dapat mengevaluasi aspek visual, teknis, dan fungsional secara lebih detail, sehingga dapat memungkinkan perbaikan atau penyesuaian yang diperlukan sebelum melangkah ke tahap akhir.

## 1) Visualisasi

Visualisasi dengan Aplikasi *Adobe Illustrator* dan *Adobe InDesign*. Elemen visual tertentu, seperti ilustrasi/gambar dibuat menggunakan *Adobe Illustrator*. *Adobe InDesign* digunakan untuk mengatur layout secara keseluruhan agar menghasilkan tampilan secara optimal.



Gambar 4. 10 Desain Cover (Adobe Illustrator)



Gambar 4. 11 Desain Layout (Adobe InDesign)

## 2) Implementasi

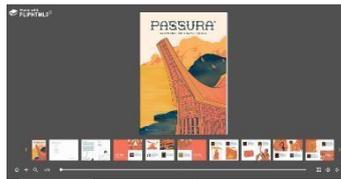
Penerapan ke media yang telah dipilih adalah proses merealisasikan desain atau konsep yang telah disiapkan kedalam bentuk fisik atau digital sesuai dengan media yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya.

## a) Cetakan Buku



Gambar 4.12 Tampilan Hasil Cetak

b) Buku Digital



Gambar 4.13 Tampilan Buku Digital

3) Validator

Pada proses ini dilakukan validasi dan evaluasi terhadap produk, dimana kegiatan itu dilakukan langsung oleh para ahli dalam menilai kelayakan produk serta materi yang telah dibuat.

a) Validasi ahli/praktisi (*expert appraisal*)

Validasi dilakukan dengan melibatkan ahli/praktisi terhadap desain yang telah dibuat, khususnya dari segi visual, bahasa, layout, serta pemilihan jenis bahan pada produk. Dalam penelitian ini, validator ahli adalah dosen dalam bidang keilmuan desain dan ahli budaya mengenai ukiran Toraja.



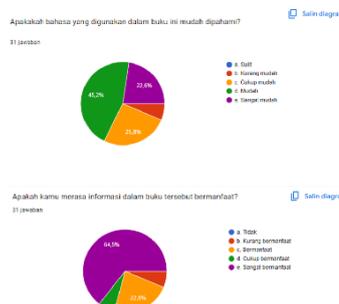
Gambar 4.14 Tampilan Cover dan Layout Sebelum Revisi



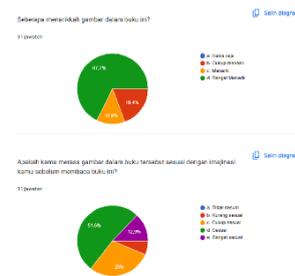
Gambar 4.15 Tampilan Cover dan Layout Setelah Revisi

b) Uji Pengembangan (*development testing*)

Pada proses ini dilakukan penyebaran kuesioner untuk mendapatkan respon, reaksi, serta komentar dari para siswa yang berusia 13-17 tahun. Kegiatan ujicoba produk kepada peserta didik dengan menggunakan produk yang telah dibuat untuk mendapatkan kritik serta saran pada produk yang telah dibuat. Adapun hasil dari penyebaran kuesioner dapat dilihat pada diagram, sebagai berikut:



Gambar 4.15 Hasil Kuesioner Mengenai Penggunaan Bahasa



Gambar 4.16 Hasil Kuesioner Mengenai Penggunaan Gambar



Gambar 4.17 Hasil Kuesioner Mengenai Penyampaian Informasi

#### D. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penyebaran produk kepada target audiens yang telah ditentukan pada tahap *define*. Produk diluncurkan ke pasar melalui promosi yang menarik agar dapat menciptakan kesadaran audiens terhadap produk, berbagai saluran komunikasi dapat digunakan, seperti media sosial, iklan dan event digunakan untuk meningkatkan minat audiens. Distribusi produk kemudian dilakukan melalui jaringan yang telah disiapkan, baik secara mitra maupun secara langsung.

#### PEMBAHASAN

Perancangan buku ilustrasi mengenai ukiran Toraja bertujuan untuk melestarikan dan memperkenalkan kekayaan budaya Toraja dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami oleh generasi muda. Menurut Freeman Butt “pendidikan merupakan kegiatan menerima dan memberikan pengetahuan sehingga kebudayaan dapat diteruskan dari generasi ke generasi berikutnya”. Ukiran Toraja dikenal luas sebagai bagian dari warisan budaya visual yang kaya makna simbolik dan filosofis. Melalui pendekatan ilustratif, diharapkan nilai-nilai budaya ini dapat diterjemahkan secara visual tanpa kehilangan konteks aslinya. Hal ini diperkuat melalui pandangan Argindo & Sihombing yang mengatakan bahwa “teks yang dilengkapi dengan gambar dapat merangsang kerja otak kiri dan kanan agar saling mendukung dalam memahami bacaan”. Dari kutipan ini diharapkan perancangan buku ilustrasi dapat menjadi salah satu media untuk melestarikan dan memperkenalkan kekayaan budaya Nusantara.

Langkah awal dalam perancangan dimulai dengan pengumpulan data melalui studi literatur dan observasi langsung ke beberapa tempat di Toraja. Wawancara dilakukan dengan masyarakat setempat, pengrajin lokal, pemerintah setempat dan budayawan Toraja untuk menggali makna dibalik setiap motif ukiran. Sebuah proyek desain selalu dimulai dengan upaya memahami permasalahan dan kebutuhan yang ada, melalui pendekatan seperti membangun empati, observasi, wawancara, meneliti dan yang paling penting yaitu memahami konteks (Armayuda & Baskoro, 2022). Dari hasil wawancara ditemukan beberapa motif utama yang sering digunakan diantaranya *Pa' Tedong* (kerbau), *Pa' Barre Allo* (Matahari), *Pa' Manuk Londong* (Ayam Jantan) dan *Pa' Sussu'* (kupas), yang masing-masing memiliki filosofi mendalam tentang kehidupan, kekuatan, dan spiritualitas. Tangdilintin dalam bukunya yang berjudul *Toraja dan Kebudayaannya* mengatakan “menurut sejarah ukiran Toraja pada mulanya hanya dikenal empat bentuk gambar simbol atau lambang dan kemudian diabadikan pada rumah Tongkonan dengan maksud akan tetap menjadi perhatian dan selalu diingat oleh masyarakat, empat ukiran itu di sebut ukiran dasar (*Garonto' Passura'*) yaitu *Pa' Tedong*, *Pa' Barre Allo'*, *Pa' Manuk Londong*, dan *Pa' Sussu'*” (Erlangga Makawi & Djirong, 2025).

Setelah data terkumpul, proses visualisasi dilakukan melalui pendekatan gambar semi-realis agar tetap menarik bagi pelajar dan mahasiswa sebagai target utama. Pemilihan gaya ini bertujuan untuk

menjaga nuansa tradisional sambil tetap terlihat modern dan mudah diterima oleh generasi sekarang. Ilustrasi/gambar pada buku mempunyai kontribusi yang besar untuk membuat buku menjadi indah dan menyenangkan, menarik perhatian, mengajarkan konsep dan untuk mengembangkan apresiasi dan kesadaran akan seni pada generasi muda (Lukman, 2009).

Struktur buku dirancang secara sistematis agar alur pembelajaran tentang ukiran dapat dipahami secara bertahap. Buku ini dimulai dengan pendahuluan yang membahas mengenai asal muasal ukiran dan pembagian beberapa golongan ukiran. Selanjutnya, pembaca diajak untuk mengenal jenis-jenis ukiran yang biasa ditemukan di rumah adat Tongkonan dan berbagai elemen arsitektur tradisional. Penjelasan setiap motif dilengkapi dengan ilustrasi serta keterangan naratif yang menjelaskan makna simbolisnya. Peran penting ilustrasi dalam sebuah ilustrasi, yaitu: ilustrasi mampu memberi ruang bagi pembaca untuk berimajinasi, ilustrasi mampu merangsang pembaca untuk mengenal estetika, dan yang terakhir ilustrasi juga harus mampu memberikan kenikmatan pada pembaca, Smith dalam Argindo & Shihombing (2022).

Dalam proses perancangan buku, salah satu tantangan utama adalah menjaga akurasi interpretasi simbol tanpa menyederhanakan makna yang kompleks. Beberapa simbol memiliki makna spiritual yang dalam dan tidak selalu bisa dijelaskan secara harfiah. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan adalah kolaboratif, melibatkan tokoh adat, pemerhati budaya dan pegiat seni dan desain dalam proses validasi isi dan visual (Maulana et al., n.d.).

Tantangan lainnya adalah menyeimbangkan antara nilai estetika visual dan kebutuhan edukatif. Buku ilustrasi ini tidak hanya harus menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan informasi budaya dengan cara yang jelas, runtut, dan tidak membingungkan (Mukadas et al., 2024). Oleh karena itu, setiap ilustrasi disertai dengan narasi singkat untuk membantu pemahaman pembaca dari luar daerah. Evaluasi terhadap buku ilustrasi juga dilakukan melalui uji coba dengan kelompok pembaca sasaran serta diskusi dengan tenaga pendidik dan budayawan. Hasil dari evaluasi menunjukkan bahwa buku ini disambut positif sebagai bahan pengenalan budaya di lingkungan pendidikan formal maupun informal. Banyak pembaca mengapresiasi tampilan visual yang menarik dan informasi yang disajikan dengan bahasa yang ringan dan mudah untuk dipahami oleh semua kalangan.

Secara keseluruhan, buku ilustrasi ini diharapkan menjadi jembatan antara generasi muda dengan kekayaan budaya lokal yang sering kali mulai terlupakan. Dengan menyajikan ukiran Toraja dalam bentuk visual yang modern dan edukatif, buku ini dapat berkontribusi terhadap pelestarian warisan budaya secara kreatif. Harapannya, lebih banyak anak-anak muda yang merasa bangga dan ingin belajar lebih dalam tentang akar budaya mereka. Selain meningkatkan pemahaman mengenai ukiran Toraja, buku ini juga berperan dalam melestarikan warisan ukiran Toraja yang penuh makna bagi generasi mendatang.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil maupun proses dari perancangan buku ilustrasi mengenai ukiran Toraja ini dapat disimpulkan bahwa setiap daerah memiliki potensi akan segala sumber daya yang dimilikinya, baik itu berupa sumber daya alam, sejarah dan yang paling menarik dari sisi adat dan budayanya. Potensi seperti inilah yang dapat menjadi nilai jual terhadap suatu daerah, apalagi berdasarkan undang-undang yang mengatur bahwa setiap daerah memiliki hak prerogatif dalam mengelola daerahnya sendiri. Hal seperti ini dapat dimanfaatkan menjadi peluang yang sangat besar agar bagaimana dalam perancangan ini dapat memberikan *treatment* atau solusi terhadap segala potensi yang dimiliki oleh kabupaten Toraja untuk bisa dirancang sedemikian rupa untuk tetap menjaga kebudayaan yang ada sehingga dapat membentuk satu kesatuan linear.

## REFERENSI

- Argindo, F., & Maslan Sihombing, R. (2022). Penggunaan Zine Sebagai Media Pengenalan Stage of Grief Kepada Remaja. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 13(2). <https://doi.org/10.5614/jkvw.2022.13.2.3>
- Erlangga Makawi, F., & Djirong, A. (2025). Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation is licensed under an Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) Designing an Educational Application Based on Passura Toraya Toraja Carvings to Strengthen Cultural Understanding in Elementary Schools. *Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 5(3), 2775–6165. <https://doi.org/10.35877/454RI.daengku4005>
- GH, M., Aswan, D., & Makawi, F. E. (2024). PKM Pemberdayaan Karang Taruna dalam Membangkitkan Perekonomian di Kawasan Wisata Leang-Leang Maros. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 310–315. <https://doi.org/10.35877/panrannuangku3281>
- Maulana, F., Yunus, P. P., Padilla, R., Febrian, F., & Makawi, F. E. (n.d.). KRITIK SENI KARYA AFFANDI KOESOEMA BERJUDUL THREE EXPRESSIONS 1.
- Mukadas, A. B., Makawi, F. E., & Hasbi, H. (2024). Introducing the Lantang Lantang Pangang performance: one of the oldest puppet performance rituals in Indonesia. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 19(1), 11–19. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v19i1.5946>
- Lukman, C. (2009). Bahasa rupa pada buku ilustrasi anak indonesia kontemporer; studi kasus seri cerita pelangi gramedia pustaka utama (gpu). Retrieved from [http://repository.maranatha.edu/385/1/Bahasa Rupa Pada Buku Ilustrasi Anak Indonesia Kontemporer.pdf](http://repository.maranatha.edu/385/1/Bahasa+Rupa+Pada+Buku+Ilustrasi+Anak+Indonesia+Kontemporer.pdf)
- Pasyah, S. B. (2022). Semiotic Analysis of the Meaning of Wood Carvings in Tongkonan. *Jurnal Pakarena*, 7(2), 188. <https://doi.org/10.26858/p.v7i2.39359>

Identitas Author

<b>Nama</b>	<b>Peranan</b>	<b>Afiliasi</b>	<b>Email &amp; WA</b>
Abdul Haq Rezki Amnur	Author 1	Universitas Negeri Makassar	rizky.amnur16@gmail.com
Aswar	Author 2	Universitas Negeri Makassar	<a href="mailto:Aswar@unm.ac.id">Aswar@unm.ac.id</a>
Satriadi	Author 3	Universitas Negeri Makassar	satriadi@unm.ac.id