



## **DESIGNING A VISUAL IDENTITY TO PROMOTE TADONGKON CULTURAL VILLAGE AS PART OF THE CULTURAL HERITAGE OF NORTH TORAJA REGENCY**

**Fario Caesaro<sup>1</sup>, Abd. Aziz Ahmad<sup>2</sup>, Muhammad Muhaemin<sup>3</sup>**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

apolloglass15@gmail.com

abd.aziz.ahmad@unm.ac.id

m.muhaemin@unm.ac.id

**Abstrak.** Perancangan ini bertujuan menghasilkan identitas visual promosi wisata Desa Budaya Tadongkon di Kabupaten Toraja Utara, yang merefleksikan kekayaan budaya Toraja yang terjaga kelestariannya. Ketiadaan identitas visual terstandarisasi saat ini dianggap sebagai faktor pelemah citra desa sebagai destinasi budaya. Penelitian ini mengaplikasikan pendekatan Research and Development (R&D) yang dipadukan dengan mix method (Kualitatif dan Kuantitatif). Kerangka metode yang digunakan adalah Design-Based Research (DBR) yang dikolaborasikan dengan model perancangan Design Thinking. Studi etnografi digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mengeksplorasi nilai budaya lokal melalui instrumen ethnographic fieldwork guide ciptaan Design Ethno Lab ITB berupa notes, canvas, dan report form. Hasil eksplorasi tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam proposisi 6 elemen visual utama. Prototipe logo dikembangkan dalam 3 alternatif dan dievaluasi melalui kuisioner hingga terpilih 1 desain. Logo terpilih kemudian diejawantahkan menjadi sistem identitas visual komprehensif dan diimplementasikan pada berbagai media. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa implementasi pendekatan partisipatif dan kontekstual dalam perancangan desain efektif dalam menghasilkan identitas visual yang komunikatif dan relevan secara kultural, serta berpotensi mendukung pelestarian budaya dan memperkuat posisi Tadongkon sebagai destinasi budaya berkelanjutan.

**Kata kunci:** Identitas visual, Etnografi, Toraja, Tadongkon, Pelestarian Budaya, Design-Based Research

**Abstract.** This design project aims to produce a visual identity for the tourism promotion of Tadongkon Cultural Village in North Toraja Regency, reflecting the rich cultural heritage of Toraja that continues to be well preserved. The absence of a standardized visual identity has weakened the village's image as a cultural destination. This study applies a Research and Development (R&D) approach combined with mixed methods (qualitative and quantitative). The methodological framework employed is Design-Based Research (DBR), integrated with the Design Thinking model. Ethnographic study was used as the primary data collection technique to explore local cultural values through instruments from the Design Ethno Lab ITB ethnographic fieldwork guide, including notes, canvas tools, and report forms. The insights gathered were then translated into propositions for six key visual elements. Three prototype logo alternatives were developed and evaluated through questionnaires, resulting in the selection of one final design. The chosen logo was then articulated into a comprehensive visual identity system and implemented across various media. The study concludes that employing participatory and contextual approaches in the design process is effective in producing a visual identity that is communicative and culturally relevant, with the potential to support cultural preservation and strengthen Tadongkon's position as a sustainable cultural destination.

**Keywords:** Visual identity, Ethnography, Toraja, Tadongkon, Cultural Preservation, Design-Based Research



## 1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang memiliki keanekaragaman pluralitas dalam aspek agama, suku, ras, adat istiadat, dan golongan. Konsep *Bhinneka Tunggal Ika*, yang merupakan salah satu dari empat pilar utama kebangsaan Indonesia, menegaskan bahwa meskipun terdapat perbedaan, semua elemen tersebut disatukan oleh nilai-nilai luhur persaudaraan. Persatuan Indonesia lahir dari perjuangan melawan kolonialisme Eropa yang telah mengeksploitasi sumber daya alam dan manusia, yang pada gilirannya memicu semangat juang yang menyatukan berbagai suku dan golongan untuk memperjuangkan kemerdekaan serta membentuk Negara Kesatuan Republik Indonesia berdasarkan ideologi Pancasila dan semboyan *Bhinneka Tunggal Ika*.

Simbolisasi dari makna persatuan dan keberagaman ini tercermin dalam Lambang Garuda Pancasila, yang secara resmi diatur oleh Undang-Undang Dasar 1945. Lambang ini tidak hanya berfungsi sebagai identitas resmi negara, tetapi juga digunakan sebagai simbol persatuan dalam berbagai aspek kehidupan berbangsa dan bernegara, termasuk dalam lambang organisasi maupun lembaga yang mengadopsi unsur-unsur Pancasila. Konsensus nasional terhadap simbol Pancasila sangat kuat, sehingga upaya reinterpretasi makna simbol tersebut harus dilakukan dengan hati-hati dan penuh tanggung jawab.

Aspek fundamental dalam Pancasila adalah persatuan yang mencakup kebudayaan yang beragam. Karakter geografis Indonesia, yang terdiri dari ribuan pulau serta laut dan pegunungan, telah memisahkan kehidupan manusia ke dalam kelompok-kelompok kesukuan yang masing-masing memiliki adat istiadat dan identitas kultural yang khas. Keberagaman budaya ini, yang merupakan warisan dari sejarah panjang termasuk masa kolonialisme, membentuk kekayaan budaya Indonesia yang meliputi tradisi, bahasa, seni, dan norma sosial, yang menjadi ciri serta identitas bangsa di mata dunia.

Konstitusi Indonesia, melalui UUD 1945, juga mengamanatkan pentingnya pelestarian dan pengembangan kebudayaan sebagai bagian integral dari kemerdekaan, kesejahteraan, dan kecerdasan bangsa. Namun demikian, mengingat keragaman sosio-kultural yang sangat kompleks, diperlukan upaya terstruktur untuk mengakumulasi dan merepresentasikan identitas nasional yang inklusif dan mampu mencakup seluruh keragaman lokal.

Pemajuan kebudayaan di Indonesia diatur melalui Undang-Undang No. 5 Tahun 2017, yang mencakup tradisi lisan, manuskrip, adat istiadat, ritus, pengetahuan tradisional, teknologi tradisional, seni, bahasa, permainan rakyat, dan olahraga tradisional. Pelestarian unsur-unsur budaya ini menuntut partisipasi aktif masyarakat agar kekayaan budaya nasional tetap terjaga dan berkembang seiring dengan kemajuan zaman. Upaya ini diiringi dengan peningkatan kesadaran serta inovasi dalam menjaga dan memperjuangkan nilai-nilai sosial budaya daerah.

Salah satu strategi pemajuan budaya adalah promosi kebudayaan melalui pengembangan pariwisata. Objek budaya dapat berfungsi sebagai daya tarik wisata yang memperkuat perekonomian lokal dan menambah Pendapatan Asli Daerah (PAD), sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia ke tingkat global. Indonesia memiliki kekayaan alam dan budaya yang variatif, mulai dari keindahan alam seperti pantai, pegunungan, dan hutan, hingga wisata seperti museum, festival, dan situs bersejarah. Data dari Kementerian Pariwisata mencatat peningkatan signifikan dalam kunjungan wisatawan domestik maupun internasional, yang menandakan potensi besar sektor pariwisata dan budaya.

Untuk menciptakan identitas visual yang kuat dan menarik, konsep *Place Branding* diterapkan, yaitu pendekatan strategis yang memadukan unsur budaya, sejarah, dan geografis daerah untuk membangun citra yang kompetitif dan inklusif. Berbeda dari *Place Marketing* yang berorientasi pada keinginan konsumen, *Place Branding* mengandalkan kesepakatan para pemangku kepentingan yang memahami konteks sosio-kultural masyarakat. Contohnya adalah branding Salatiga sebagai "Miniatur Indonesia" atau +Jakarta sebagai "Kota Kolaborasi", yang berhasil merefleksikan keunikan dan potensi daerah dalam bentuk slogan dan identitas visual yang khas serta bermakna.

Undang-Undang No. 32 Tahun 2004 mengenai otonomi daerah memberikan kewenangan kepada pemerintah daerah untuk mengelola dan mengembangkan wilayahnya secara mandiri, terutama dalam

aspek sosial dan budaya. Hal ini membuka peluang bagi setiap daerah untuk mengoptimalkan potensi lokalnya, menciptakan identitas yang unik dan berdaya saing, sehingga mampu menarik minat wisatawan dan meningkatkan perekonomian daerah.

Sulawesi Selatan merupakan salah satu wilayah dengan keunikan budaya yang sangat menonjol, terdiri dari empat etnis utama, yaitu Makassar, Bugis, Toraja, dan Mandar, yang masing-masing memiliki karakteristik budaya dan sejarah yang khas. Suku Toraja, misalnya, terkenal dengan kepercayaan *Aluk Todolo* yang menekankan harmoni antara manusia, alam, dan leluhur, serta mengakar kuat dalam kehidupan sosial dan spiritual masyarakatnya. Filosofi dan ritual adat seperti *Tallu Lolona* yang menempatkan manusia, hewan, dan tumbuhan dalam keselarasan kosmis menjadi bagian penting dari identitas kultural mereka.

Lembang Tadongkon di Kecamatan Kesu', Kabupaten Toraja Utara, merupakan salah satu desa budaya yang diakui secara resmi oleh pemerintah sebagai bagian dari program pemajuan kebudayaan desa. SK Pejabat Kuasa Pengguna Anggaran Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan Nomor 0623/F5/KB.10.06/2024 menetapkan Lembang Tadongkon sebagai salah satu dari 245 desa budaya yang tersebar di seluruh Indonesia. Surat Keputusan ini berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan kebijakan pengembangan dan pelestarian budaya desa, dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas masyarakat desa dalam menjaga dan mengembangkan potensi budaya lokal serta mendorong perangkat desa untuk merumuskan kebijakan berbasis budaya. Implementasi kebijakan ini mencakup proses temu kenali, pengembangan, dan pemanfaatan, terutama bagi desa yang memenuhi kriteria khusus, seperti lokasi yang berdekatan dengan kawasan Cagar Budaya Nasional, Jalur Rempah, atau Destinasi Wisata Superprioritas.

Upaya pengembangan identitas visual dan promosi budaya ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan semangat pelestarian budaya di kalangan masyarakat dan pemangku kepentingan, sekaligus memberikan dampak positif bagi ekonomi kreatif, terutama sektor pariwisata dan UMKM. Dengan demikian, Lembang Tadongkon diharapkan dapat menjadi contoh implementasi strategi budaya dan desain yang efektif dalam memadukan nilai-nilai tradisional dengan kebutuhan perkembangan zaman modern, sekaligus memperkuat posisi budaya Toraja dalam konteks regional dan nasional.

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam meninjau perancangan tersebut, proses yang dilakukan tidak hanya sebatas penelitian, tetapi juga mencakup cara mengolah hasil penelitian menjadi sebuah produk yang dihasilkan dari intervensi desain yang telah dirancang. Maka dari itu metode penelitian yang diaplikasikan pada perancangan ini adalah metode *Design-Based Research* (DBR) oleh Reeves, yang dikombinasikan dengan model perancangan *Design Thinking* oleh Stanford d. School, menggunakan pendekatan etnografi. Sistematisasi fase dibagi atas 4 tahapan, seperti: (1) Identifikasi dan Analisis Masalah > *Emphasize, Define* (2) Pengembangan Solusi > *Ideate*, (3) Implementasi dan Evaluasi > *Prototyping, Testing* (4) Refleksi, Perbaikan dan Pengembangan > *Testing*. Kombinasi antara *Design-Based Research* (DBR) dan *Design Thinking* merupakan pendekatan yang saling melengkapi, di mana DBR berperan sebagai metode riset yang berorientasi pada pengembangan dan evaluasi solusi desain dalam konteks nyata, sedangkan *Design Thinking* menyediakan kerangka kerja kreatif untuk memahami masalah secara empatik, merumuskan ide, dan menguji solusi secara iteratif. Integrasi keduanya memungkinkan proses penelitian dan perancangan berjalan secara simultan, reflektif, dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna maupun perubahan kondisi di lapangan. Metode yang telah dideskripsikan tersebut dapat terancang dengan pendekatan yang lebih inovatif dan efisien, yang bertujuan untuk menghasilkan solusi desain yang efektif, relevan, dan berpusat pada audience.

Identifikasi dan Analisis Masalah merupakan fase pertama, yang pada hal ini menjurus pada aspek dalam memahami kebutuhan pada objek penelitian atau studi kasus pada sebuah perancangan yang mengharuskan untuk membaca peluang ide kreatif. *Emphasize* adalah tahapan awal pada penelitian ini. Tahapan ini dilakukan dengan mengeksplorasi kemungkinan dari berbagai peluang, dan proses mendapatkan peluang tersebut dibagi dalam 3 bagian, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Tentu dalam memahami peluang dalam studi etnografi, penelitian harus merelasikan beberapa hubungan dalam

mendapatkan informasi akurat, sehingga beberapa hal seperti *intangible information* sekalipun dapat ditemukan dan dipahami dengan tepat. Perancangan ini mengawinkan teknik analisis dari *Design Ethno Lab ITB*, yakni *Ethnographic Fieldwork Guide*, dimana hal ini tentu menjadi instrumen penting yang memudahkan proses riset secara integral dan memberikan batasan yang mengkualifikasikan data yang secara erat terhubung dengan hakikat dasar dari objek penelitian. Penelitian ini memanfaatkan salah satu kit dari *Ethnographic Fieldwork Guide*, dengan fokus pada bagian *Ethnographic Fieldwork Notes*, untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dapat terakumulasi secara efektif. Tahapan berikutnya yakni *Define*, dalam hal ini mengintegrasikan seluruh data secara holistik dan mendokumentasikannya ke dalam *Ethnographic Fieldwork Canvas*. Identifikasi tersebut menyimpulkan beberapa poin penting, seperti hal yang perlu dipertahankan dan diimprovisasi (*Need to Maintained - Need To Improved*), serta tumpuan yang membangun filosofi sehingga menyimpulkan analisis terstruktur pada rancangan berdasarkan makna sosio-kultural lokal, dan identifikasi dari peluang yang memiliki keterkaitan dan afirmasi data secara integral.

Fase kedua yakni pada Pengembangan Solusi, adalah tahapan yang mengintegrasikan secara holistik seluruh hasil riset dan ide kreatif, lalu diselaraskan dengan simpulan data yang telah dihimpun. Selanjutnya, hasil ini diuraikan kembali melalui *brainstorming* yang dihimpun secara komprehensif, mencakup elemen desain dan estetika budaya lokal untuk memastikan relevansi dan keberlanjutan solusi. Dalam fase ini, tahapan *ideate* adalah tahapan yang termasuk dari fase ini, yakni mengkonvergensi segala temuan terhadap kompleksitas data yang diperoleh, didukung oleh bukti empiris yang teridentifikasi selama analisis data, sehingga memastikan setiap ide memiliki dasar ilmiah dan dasar sosio-kultural yang kuat.

Implementasi dan Evaluasi adalah fase ketiga, yang menjadi wujud nyata dari solusi yang telah dirancang. Pada tahap ini, ide-ide yang muncul dari fase kedua diejawantahkan untuk mengatasi indikator permasalahan yang telah dielaborasi. Implementasi memerlukan pertimbangan yang cermat dan tepat sasaran agar intervensi yang diterapkan dapat terapropriasikan dengan optimal oleh segmen yang dituju, memastikan relevansi dan efektivitasnya. Dalam *Design thinking*, fase ini termasuk pada tahapan *Prototyping* dan *Testing*. *Prototyping* berfokus dalam mengembangkan seluruh ideasi konseptual dan mengkreasikannya kedalam tiga varian logo yang berbeda, masing-masing merepresentasikan pendekatan desain yang unik namun tetap konsisten pada penggunaan elemen yang telah ditetapkan. Hasil purwarupa tersebut kemudian divalidasi dalam tahapan *Testing*, dengan melibatkan audiens langsung dalam menguji purwarupa dalam pemilihan salah satu dari tiga variasi purwarupa logo dalam instrumen kuesioner. Hasil pemilihan logo dan data lainnya menjadi dasar kritis dari simpulan preferensi audiens, memandu iterasi desain selanjutnya menuju solusi yang optimal dan terverifikasi dari berbagai aspek estetika desain maupun sosio-kultural.

Fase terakhir merujuk pada Refleksi, Perbaikan dan Pengembangan, dimana hasil uji preferensi dari audiens kemudian diimplementasikan, lalu menarik kesimpulan mengenai efektivitas solusi, dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut terkait *prototype* yang telah terancang sebelumnya. Fase ini kembali menerapkan *Testing* pada *design thinking*, namun dengan fokus pada validasi desain logo yang telah terpilih berdasarkan hasil pemilihan logo oleh audiens. Validasi tersebut merujuk pada implementasi desain ke dalam penerapan visual dan menyesuaikannya dari elemen desain yang kemudian mengembangkannya ke berbagai jenis komponen visual. Penerapan tersebut digunakan dalam berbagai fungsi pakai maupun fungsi estetika.

Mengingat kompleksitas tantangan yang melekat pada studi kasus perancangan ini, sangat penting untuk mengungkap berbagai aspek melalui metode penelitian yang tepat, sesuai dengan kebutuhan analisis. Berdasarkan latar belakang masalah, tujuan, dan jenis perancangan, disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah pendekatan yang paling relevan dengan penelitian ini. Hal ini dikarenakan banyaknya aspek yang diteliti serta proses intensif seperti observasi, wawancara dan dokumentasi dengan sumber-sumber yang memiliki kualitas, elektabilitas, dan kredibilitas tinggi terkait segala aspek pada Lembang Tadongkon, serta pengujian kompleks yang melibatkan data angka berdasarkan preferensi dari para audiens.

Penggunaan jenis perancangan ini dapat memfasilitasi tahapan-tahapan selanjutnya. Namun, penekanan utama terletak pada bagaimana fase *Empathize* dalam metode *Design Thinking* dapat terpenuhi secara holistik, mengingat kompleksitas aspek yang perlu diteliti. Tantangan berikutnya adalah bagaimana mengakumulasi keseluruhan aspek sosio-kultural yang nantinya akan diintervensi dalam suatu luaran identitas visual, sehingga keterwakilan kompleksitas segala aspek kebudayaan dapat terpenuhi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

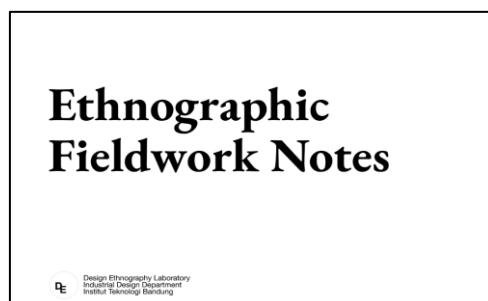
#### Identifikasi dan Analisis Masalah *Emphasize*

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya pada fase pertama yaitu Identifikasi dan Analisis Masalah mencakup 2 tahapan *design thinking*, yakni *Emphasize* dan *Define*. Tahapan *Emphasize* merupakan langkah awal dari proses *design thinking* yang bertujuan menggali pengalaman, persepsi, dan nilai-nilai budaya masyarakat Desa Budaya Tadongkon. Dalam tahap ini, peneliti fokus pada pengamatan langsung serta pendekatan partisipatif untuk memahami konteks lokal secara menyeluruh. Metode utama yang digunakan adalah studi etnografi dengan panduan dari *Design Ethno Lab ITB*, yang meliputi tiga instrumen utama: *ethnographic fieldwork notes*, *canvas*, dan *report form*.

Proses diawali dengan kunjungan lapangan ke Lembang Tadongkon dan Lembang Sangbua', di mana peneliti berinteraksi langsung dengan masyarakat dan tokoh adat. Observasi dilakukan terhadap aktivitas harian, simbol-simbol visual di lingkungan seperti ukiran rumah adat Tongkonan, serta berbagai elemen visual yang digunakan dalam ritus dan kehidupan masyarakat. Interaksi sosial, cara berpakaian, bahasa, warna khas, bentuk arsitektur, dan dekorasi menjadi bagian penting dalam pencatatan data visual dan kultural.

Wawancara mendalam dilaksanakan secara terstruktur dan semi-formal dengan berbagai narasumber, antara lain kepala lembang, tokoh adat (*To' Parengnge*), pengelola situs budaya, dan perancang lokal. Tujuan dari wawancara ini adalah mengidentifikasi makna-makna simbolik yang terkandung dalam budaya visual Toraja, termasuk nilai filosofis, spiritualitas, serta kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun.

Data hasil baik dari wawancara, observasi maupun studi dokumentasi, dikumpulkan dalam *Ethnographic Fieldwork Notes* dan diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori: Sejarah kebudayaan Toraja dari berbagai aspek, baik dari Sejarah purba maupun sejarah Tadongkon itu sendiri, simbol dan ornamen representasi (seperti ukiran *Pa' Bare Allo*, *Pa' Tedong*), struktur sosial, makna warna, sistem kepercayaan (*Aluk Todolo*), dan sistem dalam upacara adat seperti *Rambu Solo'* dan *Rambu Tuka'*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti membangun empati terhadap dinamika sosial dan kultural yang tidak kasat mata, namun krusial dalam membentuk karakter visual Tadongkon.



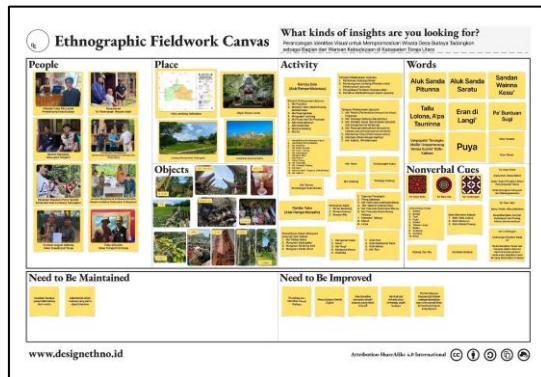
Gambar 1. *Ethnographic Fieldwork Notes*

Seluruh hasil eksplorasi pada tahap *emphasize* ini menjadi bahan dasar dalam menyusun kerangka desain identitas visual. Informasi yang diperoleh tidak hanya menggambarkan budaya sebagai objek, tetapi juga sebagai sistem makna yang hidup dan terus berkembang. Dengan demikian, perancangan yang

dilakukan tidak bersifat estetika semata, melainkan menyatu dengan nilai-nilai lokal yang diyakini dan dijalankan oleh masyarakat setempat.

*Define*

Setelah melakukan pengumpulan data, pada fase pertama, kemudian dilakukan penyaringan dan penyusunan ulang data hasil eksplorasi secara konseptual ke arah desain. Dalam penelitian ini, proses *Define* dilakukan secara sistematis menggunakan dua instrumen lanjutan dari *Design Ethno Lab ITB*, yaitu *Ethnographic Fieldwork Canvas* dan *Ethnographic Report Form*. Kedua alat bantu tersebut berfungsi untuk mengorganisir, merumuskan, dan menafsirkan data lapangan agar dapat diterjemahkan ke dalam bahasa visual yang tepat dan kontekstual.



Gambar 2. Hasil *Ethnographic Fieldwork Canvas*

Melalui *Ethnographic Fieldwork Canvas*, seluruh data yang sebelumnya dicatat dalam *Fieldwork Notes* yang meliputi observasi, wawancara, studi dokumentasi, serta catatan reflektif, diolah dan dipetakan dalam struktur yang lebih terarah. Proses ini melibatkan pemilihan data secara selektif, dengan mempertimbangkan signifikansi terhadap tujuan desain. Data yang tidak relevan kemudian dieliminasi, sementara informasi penting dikaitkan secara literal menggunakan benang merah untuk menghubungkan potongan data pada bagian *people*, *place*, *object*, *activity*, *words*, dan *nonverbal cues*, yang ditempel pada kanvas sebagai node informasi.

Hasilnya, benang tersebut memberikan node hubungan pada ide desain yang digunakan sebagai representasi autentik. Benang merah tersebut yaitu: Lembang Tadongkon, Lanskap Persawahan Tadongkon, Gunung Sarira, *Batu Tadongkon*, Tongkonan Lengke, *Rambu Solo* dan *Rambu Tuka*, *Tallu Lolona A'pa Tauninna*, *Eran di Langi'*, *Sandan Wainna Kesu'*, *Pa'Kapu Baka*, *Pa' Bare Allo*, dan *Pa' Limbongan*.

Selanjutnya, *Ethnographic Report Form* digunakan untuk memperdalam sintesis data. Pada tahap ini, peneliti mulai merumuskan kata kunci, makna simbolik, dan narasi kultural yang menjadi pijakan utama dalam merancang identitas visual. Setiap elemen yang dihasilkan dianalisis secara kontekstual untuk memastikan bahwa desain nantinya tidak hanya estetis, tetapi juga mengandung makna yang sesuai dengan nilai dan karakter lokal. Tahapan ini memungkinkan penyusunan insight yang lebih tajam, termasuk penyaringan istilah-istilah ambigu atau berlapis makna dalam budaya Toraja, agar desain akhir dapat menyampaikan pesan dengan tepat.

Name or Branch/Perkole Lembang Tadongkon	Main Question: Identitas Visual Desa Budaya Tadongkon
Dates & Time: October 2024 - February 2025	Location: Lembang Tadongkon
<b>1. Analysis</b>	
1.1 Transcript and common themes	
<p>Verbatim Quotes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Semua ini merupakan simbol budaya, dengan tetap mempertahankan nilai ukur"</li> <li>"Tetapi adat mau melihat bagaimana elemen visual tersebut bisa merepresentasikan 'Tadongkon'"</li> <li>"Kudu mau mempromosikan tempat ini, tetapi harus mempertahankan esensi kebudayaan yang telah ada"</li> <li>"Logo ini bisa menjadi efek, yaitu bagaimana kita bisa memasukkan unsur-unsur budaya seperti Passura' ke dalam logo"</li> <li>"Ukiran tersebut seperti 'Ar Apur' banua memiliki makna bahwa rumah ini merupakan rumah adat dan merepresentasi unsur dari Masyarakat Tadongkon"</li> </ul>	<p>Themes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Representasi</li> <li>Simbolisme</li> <li>Pelastaran</li> <li>Inovasi</li> <li>Makna Budaya</li> </ul>
1.2 Define keywords/key dimensions	
<small>Aku Senda Purna, Aku Senda Santi, Sandan Warena Kewi, Tali Lutone Ane Taunina, Eron di Langit', Pv Buruna Sugi, Unpongata Tongko Malika Unpongata Bensa Komita, Kate-Kaleen, Paya, Tanu</small>	

Gambar 3. Hasil Ethnographic Fieldwork Notes

### Pengembangan Solusi *Ideate*

Setelah melaksanakan pembendaharaan ide dalam fase pertama, selanjutnya dilakukan tahapan kedua untuk membahas mengenai abstraksi dan proposisi desain yang dilandaskan pada fase pertama. Fase ini bersifat eksploratif, dimana dilakukan pengembangan dari berbagai kemungkinan solusi secara sistematis untuk menjawab kebutuhan dan permasalahan pada tahap sebelumnya, seperti mendefenisikan proposisi, menentukan tonalitas, pembuatan logo, supergrafis, warna, dan tipografi.

Definisi proporsi *brand* yang dirancang berisi berbagai esensi dari Toraja, utamanya Lembang Tadongkon yang telah melekat pada dirinya. Dimana Toraja merupakan kawasan yang telah mengalami proses evolusi sosio-kultural yang panjang hingga saat ini. Keberadaan tradisi lisan dan budaya ukir yang kaya, yang berfungsi sebagai instrumen pendokumentasi, secara inheren merekam sejarah-sejarah yang dimilikinya. Kompleksitas aset Toraja di masa lampau seperti tokoh adat, mitologi, kosmologi, ritual, dan praktik budaya lainnya, secara jelas merefleksikan integritas yang kuat dalam mengkonstruksi peradabannya. Terlebih lagi, dengan adanya pedoman-pedoman kehidupan yang termanifestasi baik secara lisan dalam tutur adat maupun dalam simbol-simbol visual pada arsitektur tradisional, menjadikan Toraja sebagai kawasan adat yang menjunjung tinggi aturan, falsafah, dan nilai-nilai luhur, utamanya pada segala induk kebudayaan Toraja terutama *Tongkonan*.

*Tongkonan* yang menjadi muara atas segala aspek kebudayaan Toraja tentu menjadi unsur yang tidak dapat terlepas dari kehidupan bermasyarakat Toraja sebagai manifestasi konstruk refleksi atas segala aspek kehidupan masyarakat yang filosofis dan spiritualis. Fungsi *Tongkonan* yang sangat kompleks, tidak hanya sebagai representasi adat melalui rumah khas, namun juga memiliki konsep yang komprehensif, terutama pada kosmologis. Rumah adat Toraja, atau *banua*, diposisikan sebagai miniatur alam semesta (*mikrokosmos*) yang mencerminkan struktur kosmos besar (*makrokosmos*). Melalui susunan ruang vertikal dan horizontal, rumah ini merepresentasikan hubungan antara dunia atas (*langit*), dunia tengah (*manusia*), dan dunia bawah (*roh* dan *kematian*), serta orientasi kehidupan yang mengacu pada arah geografis dan kosmik. Dengan demikian, setiap elemen rumah memiliki fungsi simbolik yang berkaitan erat dengan kepercayaan terhadap siklus hidup, kematian, dan hubungan manusia dengan alam semesta.

Elemen rumah tersebut masing-masing memiliki dasar kosmologi yang terikat, terkhusus *Passura'*. *Passura'* adalah sistem ukiran khas yang tentunya menjadi bagian penting dari *Tongkonan*. Lebih dari sekadar ornamen, *passura'* merupakan tulisan budaya dalam bentuk visual simbolik yang merepresentasikan nilai estetika, spiritualitas, sejarah keluarga, hingga status sosial. Dalam bahasa Toraja, kata *passura'* berarti tulisan, tetapi maknanya melampaui arti literal karena berfungsi sebagai ekspresi mendalam nilai-nilai leluhur. Setiap ukiran *passura'* mengikuti struktur dan motif yang ditentukan oleh adat, khususnya bagi *Tongkonan* yang memiliki fungsi ritual atau berasal dari garis keturunan bangsawan.

Hanya keluarga tertentu yang diperbolehkan menggunakan motif-motif tertentu, misalnya kalangan *Tana' Bulawan*, menandakan adanya struktur kelas sosial dalam budaya Toraja. *Tongkonan* dan *passura'* saling terkait secara fungsional dan filosofis, di mana *Tongkonan* menjadi tubuh yang mewadahi kehidupan dan warisan, sementara *passura'* menjadi jiwa yang menampilkan karakter, nilai, serta memori kolektif masyarakatnya.

Keberadaan *passura'* tentu dapat mencerminkan pemahaman estetika bahwa masyarakat Toraja yang selalu terikat pada struktur nilai. Keindahan dalam ukiran ini tidak hanya dipandang dari segi visual, melainkan dari makna yang dikandungnya. Warna-warna seperti merah, putih, hitam, dan kuning memiliki simbolisme kosmologis yang berkaitan dengan keberanian, kewibawaan, kematian, dan kemakmuran.

Aspek berikutnya pada proposisi yang dirancang ialah sebuah gunung yang menjadi suatu bagian yang esensial utamanya dalam ranah desa budaya Tadongkon, yakni Gunung Sarira. Sebagai gunung yang dalam lanskap alam memiliki pandangan yang prominent, tentu suku yang menghuni di sekitaran gunung tersebut tidak terlepas dari berbagai makna spiritualitas atas kepercayaan orang terdahulu. Maka dengan melihat bahwa pendahulu masyarakat Toraja yang berakar dari kepercayaan *Aluk Todolo*, Gunung Sarira atau yang dikenal sebagai Buntu Sarira merupakan hamparan gunung karst yang diyakini sebagai *Eran di Langi'* atau tangga menuju langit. Berbagai versi cerita beredar di Masyarakat, namun cerita umumnya berdasarkan dari Leonardo (2018) ialah diceritakan bahwa pada masa ketika manusia masih bisa berkomunikasi langsung dengan *Puang Matua*, Sang Pencipta, melalui sebuah tangga menuju langit. Kehidupan berjalan damai hingga muncul pelanggaran besar: seorang lelaki memutarbalikkan pesan Tuhan agar bisa menikahi adik kandungnya. Akibatnya, *Puang Matua* murka, memutus tangga langit, dan menjatuhkan kutukan berupa wabah serta kelaparan. Serpihan tangga tersebut diyakini terbentuk dan membentang dari Bambapuang Enrekang, sampai pada Kesu'

Legenda mengenai *Eran di Langi'* tentu menjadi sebuah narasi fundamental yang menjelaskan terputusnya komunikasi langsung antara manusia di Bumi dengan *Puang Matua* di Langit sebagai akibat dari sebuah pelanggaran sakral. Runtuhnya tangga ke langit ini kemudian menjadi benang merah filosofis bagi kepercayaan asli masyarakat Toraja, *Aluk Todolo*, di mana jalan menuju Yang Maha Kuasa kini dimaknai sebagai kebijaksanaan yang ada pada "ujung lidah". Kepercayaan ini secara konkret termanifestasi dalam dua klasifikasi upacara besar, yakni upacara kegembiraan (*rambu tuka'*) dan upacara kesedihan (*rambu solo'*), yang keduanya sarat akan unsur-unsur mistis seperti ritus *ma'bugi* di mana seseorang dapat mengalami *trance*, yang menunjukkan betapa mitos dan spiritualitas merupakan bagian tak terpisahkan dari denyut nadi kehidupan mereka.

Begitupun juga dengan Tadongkon yang dilintasi oleh pegunungan Sarira sebagai bagian dari lanskap pemandangan alam di desa Tadongkon, bahwa Gunung Sarira yang tidak hanya kaya akan panorama, tetapi juga menyimpan warisan prinsip pada kepercayaan *Aluk Todolo* dan sosio-kultural masyarakat lokal.

Jika membahas tentang Tadongkon, maka sebenarnya pada penamaan Tadongkon sendiri berasal dari unsur alam yang tentunya dikaitkan dengan alasan spiritualisasi yang melekat sehingga aspek pada penamaan tersebut memiliki makna tersendiri yang meliputinya. Versi umum mengatakan Tadongkon berasal dari bahasa Toraja tua "*Dongkon*," yang berarti "duduk", yang sekarang lebih dikenal dengan kata "*tongkon*". Asal muasal penamaannya berasal dari Batu Dongkon, dimana masyarakat dahulu melihat sebuah bongkahan batu yang tersusun menumpuk menyerupai batu yang duduk. Maka dari situlah asal dari penamaan lembang Tadongkon. Seseorang yang berasal dari Tadongkon yang bernama Pabane, menikahi seorang bangsawan Kesu' yang bernama Ambun Ri Kesu' yang pada kemudian melahirkan trah kebangsawan Kesu' sehingga Lembang Tadongkon sendiri digabungkan ke dalam wilayah Kecamatan Kesu'.

Secara struktural, Tadongkon merupakan bagian integral dari wilayah adat Kesu', yang terbagi atas enam sub-wilayah adat dengan peranan spesifik, yakni Tadongkon, Angin-angin, Tonga, Ba'tan, Pao, dan La'bo'. Tentu, sistem ini dapat dianalogikan seperti departemen dalam sebuah pemerintahan modern. Dalam konstruk adat tersebut, Tadongkon memegang peranan penting sebagai *Sandan Wainna Kesu'*, sebuah istilah yang secara harfiah berarti "tempat menyalurkan air ke segala arah (irigasi)", namun secara kiasan dimaknai sebagai penjamin "Kesejahteraan Penduduk dan Pemerataan Pembangunan".

Hal tersebut jugalah yang mengaitkan Tadongkon untuk merepresentasikan Lanskap Persawahan sebagai bagian yang esensial, dengan berdasar pada persawahan tersebut menyiratkan bahwa jika direpresentasikan secara sistem padanan budaya, maka akan terhubung dengan salah satu dari falsafah yang diilhami oleh masyarakat Toraja, yakni *Tallu Lolona*. Dalam falsafah tersebut, padi tergolong dalam *Lolo Tananan*, salah satu dari ketiga sumber kehidupan dalam konsep *Tallu Lolona*, yakni *Lolo Tau* (Manusia), *Lolo Patuoan* (Hewan), dan *Lolo Tananan* (Tumbuhan). Hal tersebut dapat menjadi cerminan harmonisasi terhadap selain dari ketahanan pangan, juga sebagai simbol kehidupan yang terus berlanjut dan terhubung satu sama lain.

Berlandaskan proposisi yang telah diuraikan, pemahaman sosial budaya Toraja secara mendalam membahas tentang bagaimana manusia memanusiakan dirinya, bagaimana peran mikrokosmos dan makrokosmos, serta relasi manusia dengan keyakinannya. Tentu semua ini merupakan pengejawantahan personalitas intrinsik Toraja, terkhusus Lembang Tadongkon, yang kemudian personalitas tersebut dirangkum ke dalam sebuah *tagline* sebagai representasi semangat dan visi *brand* yang dibangun. Dengan melihat betapa paripurnanya konstruk peradaban Toraja di masa lampau, mulai dari pemahaman akan hakikat alam semesta hingga implementasinya dalam kehidupan sehari-hari, kompleksitas kearifan ini tentu sangat disayangkan jika harus tergerus oleh budaya yang tidak terkait sama sekali dengan unsur yang telah dibentuk sejak dahulu oleh masyarakat Toraja. Oleh karena itu, sudah sepatutnya Toraja dapat secara otonom mengelola peradabannya sendiri, dengan menjadikan adat istiadat sebagai fondasi yang terintegrasi ke dalam konstruk kehidupan modern.

Berangkat dari pemahaman proposisi secara mendalam inilah, maka tahapan ideasi ini kemudian diejawantahkan ke dalam konsep kreatif yang nantinya menciptakan bentuk-bentuk yang lebih konkret, seperti mendefinisikan pondasi strategis *brand*, hingga perancangan visual seperti logo, supergrafis, palet warna, dan sistem tipografi.

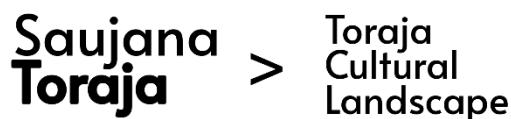


Gambar 4. Komposisi Proposisi Rancang Bangun

Konsep kreatif didefinisikan sebagai tahap yang risikan dalam proyek perancangan, karena perlu menentukan hasil perwujudan yang berasal dari konsep yang abstrak lalu kemudian dimanifestasikan menjadi rancangan yang kongkret. Tahapan ini mengakumulasikan proposisi yang telah terformulasi berdasarkan benang merah yang dihubungkan pada *Ethnographic Fieldwork Canvas* sehingga saling mendukung dan mengikat secara dinamis dalam komunikasi visual.

Secara eksplisit konsep yang diakumulasi tersebut diwujudkan dalam rancangan elaborasi. Rasionalisasi yang diangkat berupa *Tongkonan*, sebagai perlambangan identitas sosial kekeluargaan dan kemasyarakatan, mencerminkan asal-usul dan kesinambungan adat sebagai pusat peradaban. *Passura' Pa' Bare Allo*, sebagai ukiran yang tergolong ukiran induk atau biasa disebut sebagai *Garonto' Passura'*, melambangkan matahari sebagai simbol Ketuhanan dan kemakmuran, dan sebagai ruang pencerahan budaya dan harapan. *Batu Dongkon* sebagai asal penamaan Tadongkon, sebagai representasi akar sejarah yang perlu diilhami dan pelestarian nilai-nilai warisan budaya. Persawahan dalam falsafah *Tallu Lolona* melambangkan kehidupan, spiritualitas, dan hubungan harmonis dengan alam. Elemen air sebagai manifestasi dari julukan yang direpresentasikan dalam perwujudan departemen dalam sub-wilayah adat Kesu', yakni *Sandan Wainna Kesu'*.

Melihat potensi yang dimiliki berdasarkan konsep yang diakumulasikan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa representasi *tagline* yang dibangun mewakili komprehensi Tadongkon adalah "*Toraja Cultural Landscape*". *Tagline* yang dibangun ini merupakan ekstraksi dari esensi *brand* "Saujana Toraja", dimana hal ini merupakan hakikat dari makna sejauh mata memandang, yang berarti lanskap budaya yang hidup dimana alam, adat dan manusia berpadu dalam harmoni yang teratur. Ini berarti bahwa Tadongkon tidak hanya menawarkan pengalaman batin dalam merasakan kehidupan berbudaya Toraja di Tadongkon, tetapi juga menyuguhkan bentang alam dan panorama indah yang memberi pengalaman yang memukau. Dengan frase yang telah ditetapkan yang terdiri dari tiga kata, menandaskan bahwa Tadongkon adalah perwujudan lanskap kultural yang dapat merepresentasikan diorama Toraja secara penuh. Hal ini juga selaras dengan pemaknaan yang mendalam akan visi yang dirumuskan sehingga tentunya dapat berposisi menjadi katalisasi terhadap benak audiens secara luas sehingga memberikan Kesan yang lebih dekat kepada audiens, serta dapat memberi atensi dalam memberikan kontribusi terhadap kebudayaan agar bisa terjaga dengan kualitas yang lebih baik. Aspek ini tentu sangat vital bagi membangun *brand*, mengingat esensi *branding* ialah kemampuan *brand* untuk meresap ke dalam kesadaran kolektif masyarakat.



Gambar 5. Transformasi Tagline

#### Implementasi dan Evaluasi *Prototyping*

Setelah merumuskan proposisi dan konsep yang didasarkan pada inspirasi yang telah diuraikan sebelumnya berdasarkan esensi dalam membangun *brand* pada desa budaya Tadongkon, selanjutnya ialah mengelaborasikannya ke dalam proses visualisasi sketsa awal, yakni merancang Logo. Logo dipandang sebagai wajah identitas primer dalam sebuah sistem rancang bangun pada identitas visual yang kompleks berdasarkan visi yang diintegrasikan di setiap elemennya, sehingga sangat riskan jika pada konseptual logo yang dibuat begitu ringklik maka akan berimplikasi ke dalam hal yang tidak diinginkan pada integritas dan konsistensi elemen daripada identitas visual lainnya. Logo dalam konteks komunikasi senantiasa ditampilkan secara konsisten guna mempermudah khalayak mengenal dan mengingat identitas tersebut secara praktis. Oleh karena itu, logo desa budaya Tadongkon haruslah konsisten dirancang berdasarkan proposisi yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga menjadikan setiap unsur visualnya sebagai pengejawantahan langsung dari nilai-nilai yang ingin dihadirkan melalui rancang bangun identitas visual. Hal tersebut yang mendasari bahwa bagaimanapun bentuk yang dirancang, selama penggunaan proposisi elemennya tetap konsisten maka komunikasi yang disampaikan akan tetap terjaga.

Atas dasar tersebut maka eksplorasi bentuk atau komposisi dilakukan, dengan tetap mempertahankan proposisi elemen. Jika diuraikan, proposisi tersebut diantaranya *Tongkonan, Passura'* (Ukiran) *Pa' Bare Allo*, Gunung Sarira, *Batu Dongkon*, Persawahan/Padi, dan *Sandan Wainna Kesu'* (Air). Jika elemen *Tongkonan* di eksplorasi, maka akan ditemukan berbagai bentuk *Tongkonan* dari berbagai sudut pandang. Sudut pandang tersebut ditentukan berdasarkan arah vertikal, horizontal, dan diagonal. Dengan kata lain, jika arah tersebut diinterpretasikan dalam kehidupan nyata, maka arah tersebut mengacu pada posisi menghadap ke depan, samping, dan serong. Eksplorasi bentuk pada *Passura' Toraya* difokuskan pada gaya geometris ukiran tradisional *Pa' Bare Allo* yang divisualisasikan layaknya matahari. Gunung Sarira dikembangkan dengan pendekatan visual lanskap bertingkat dan bentuk kontur. Untuk persawahan, pendekatan visual dilakukan melalui elemen padi atau pola garis lengkung dan bidang datar bertingkat, menyerupai terasering. Elemen air, atau *Sandan Wainna Kesu'*, divisualisasikan dalam bentuk gelombang air halus. Sementara itu, *Batu Dongkon* dicoba dalam bentuk tegakan monumental secara berundak dengan tekstur simbolik,

Apabila elemen tersebut dihirearkikan, maka pengaplikasianya diurutkan dari *Passura' Pa' Bare Allo*, Gunung Sarira, *Tongkonan*, *Batu Dongkon*, Persawahan, lalu Elemen Air. Tentu hierarki ini tidak akan menjadi acuan paten, karena penggunaan hierarki ini hanya dimaksudkan agar padanan elemen tetap

tersusun seperti apa adanya dengan keadaan yang nyata. Namun, jika mengikuti hierarki yang telah tersusun tadi maka sangat sempurna jika dihubungkan dengan unsur kosmologis, karena posisi tersebut memang sangat menggambarkan keseimbangan yang teratur dari spiritualitas dan tatanan alam.



Gambar 6. Sketsa Logo

Berdasarkan hasil sintesa dan antitesa dari sketsa rancangan logo desa budaya Tadongkon secara terstruktur, maka bahwasanya rancangan ini memperoleh tiga jenis purwarupa logo yang menjadi konsep awal identitas visual desa budaya Tadongkon. Ketiga purwarupa ini sebenarnya dimaksudkan agar bagaimana audiens dilibatkan sebagai katalisator untuk berpartisipasi yang diposisikan sebagai audiens dalam memilih purwarupa logo, sehingga mendorong interaksi aktif untuk mendapatkan umpan balik terbaik. Sehingga dalam membuka akses terbuka kepada audiens dalam pemilihan logo, maka dibuatlah kuisioner yang memiliki syarat memiliki pengalaman ke Toraja, sedang berada di Toraja, atau memiliki ketertarikan untuk berkunjung ke Toraja.



Gambar 7. Purwarupa Logo

#### *Testing*

Setelah perancangan ketiga purwarupa logo, seperti yang sudah dijelaskan bahwa perlunya keterlibatan audiens dalam pemilihan logo melalui kuisioner. Meskipun menggunakan elemen yang sama, ketiga logo tersebut memiliki pendekatan visual dan karakter komposisi yang berbeda, untuk menguji fleksibilitas bentuk serta persepsi visual terhadap identitas desa budaya Tadongkon.

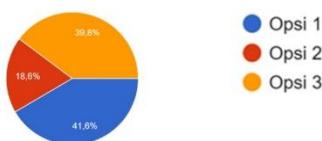
Dengan melakukan penyebaran kuisioner kepada audiens dengan berbagai latar belakang yang memenuhi syarat pengalaman kunjungan ke Toraja, sedang berada di Toraja dan memiliki ketertarikan dengan Toraja, diperoleh tabulasi hasil pemilihan logo. Berdasarkan tabulasi hasil kuesioner yang telah diisi oleh 113 responden untuk menarik preferensi publik, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa Opsi 1 terpilih sebagai alternatif logo yang paling representatif dengan perolehan suara mencapai 41.6%, atau setara dengan 47 responden. Tentu, hasil ini menunjukkan persaingan yang cukup ketat dengan Opsi 3, yang menempati posisi kedua dengan selisih tipis, yakni meraih 39.8% suara atau sebanyak 45 responden. Sementara itu, Opsi 2 menjadi alternatif dengan tingkat keterpilihan paling rendah, yaitu sebesar 18.6% atau setara dengan 21 responden. Dengan demikian, mengacu pada data kuantitatif tersebut, Opsi 1 ditetapkan sebagai logo terpilih yang paling merepresentasikan aspirasi mayoritas responden. Logo ini dinilai memiliki karakter bentuk yang kuat, kesederhanaan yang elegan, serta komposisi visual yang mencerminkan identitas budaya secara jelas dan terstruktur. Beberapa responden

juga menilai bahwa Logo pertama memiliki kemudahan dalam pengenalan visual, dan mampu menyampaikan makna budaya dengan cara yang tersirat namun berkesan.



Gambar 8. Logo terpilih

Berdasarkan filosofi yang telah Anda baca dan visual logo yang ditampilkan, pilih salah satu logo yang menurut Anda paling layak menjadi identitas vi... the visual identity of Tadongkon Cultural Village.  
113 jawaban



Gambar 9. Diagram Hasil Survey Pemilihan Logo

Analisis kualitatif dari masukan responden menunjukkan bahwa preferensi terhadap Opsi 1 didasarkan pada keunggulannya dalam aspek kesederhanaan, bentuk yang simetris, serta kemampuannya merepresentasikan elemen budaya seperti *Tongkonan* secara lugas dan mudah diingat. Tentu hal ini sangat kontras dengan dua opsi lainnya, di mana Opsi 2 dinilai terlalu rumit sehingga sulit terbaca saat diperkecil, sementara Opsi 3 dianggap terlalu kaku dan komposisinya kurang seimbang. Berdasarkan evaluasi tersebut, masukan konstruktif dari responden mengerucut pada saran pengembangan agar logo terpilih dapat disederhanakan lebih lanjut untuk fleksibilitas media, diperkuat filosofi visualnya dengan elemen khas Toraja, serta senantiasa menjaga keseimbangan antara estetika modern dan nilai-nilai tradisional yang luhur. Hasil dari pengujian ini digunakan sebagai validasi dalam pemilihan desain final. Tahapan ini menutup proses iteratif sebelum masuk ke pengembangan sistem identitas visual lebih lanjut, dan berfungsi memastikan bahwa logo yang dipilih benar-benar mewakili citra desa budaya Tadongkon secara estetis, komunikatif, dan kultural.

#### Refleksi, Perbaikan dan Pengembangan *Testing*

Setelah penentuan hasil pemilihan logo, maka dilakukan penggeneralisasi perancangan yang berfokus pada validasi solusi akhir melalui penerapan dalam konteks realistik dan berkelanjutan. Hal ini bukan berarti kembali mengujinya secara langsung dengan audiens untuk mendapatkan masukan. Sebaliknya, '*testing*' di sini merujuk pada pengujian implementasi desain. Pengujian ini dimaksudkan untuk melihat seberapa efektif penerapan hasil desain tersebut ke dalam berbagai media atau konteks untuk memastikan fungsionalitas dan konsistensinya berjalan optimal.

Pada konteks perancangan identitas visual desa budaya Tadongkon, tahap ini diimplementasikan melalui penyusunan pedoman identitas visual serta pengembangan *mockup* visual yang merepresentasikan bentuk-bentuk penerapan logo di berbagai media fisik dan digital. Desain tersebut

berupa sistem identitas visual yang terintegrasi, sebagai representasi konkret dari kompleksitas karakter entitas yang telah dianalisis sebelumnya. Identitas visual ini mencakup unsur-unsur utama seperti logo, slogan, palet warna, tipografi, ikonografi, *glyph*, supergrafis, serta elemen-elemen pendukung dalam sistem visual. Keseluruhan rancangan tersebut diimplementasikan secara konseptual ke dalam berbagai media, antara lain media alat tulis kantor (*stationery*), produk cinderamata (*merchandise*), sistem penunjuk arah (*signage/wayfinding*), dan media promosi. Semua elemen ini kemudian disusun dan dirumuskan secara sistematis dalam sebuah buku pedoman identitas visual (*Graphic Standard Manual*) guna menjamin konsistensi penerapan dan efektivitas komunikasi visual.



Gambar 10. Buku Panduan Aplikasi Desain (GSM)

Identitas visual secara keseluruhan dari desa budaya Tadongkon dirancang sebagai representasi resmi yang akan menjadi milik Pemerintah Kabupaten Toraja Utara, khususnya dikelola oleh Kepala Lembang Tadongkon, untuk digunakan sesuai kebutuhan dan ketentuan yang tercantum dalam buku pedoman. Logo ini berfungsi dalam lingkup komunikasi resmi Lembang Tadongkon sebagai sarana untuk mengajak masyarakat, wisatawan, serta seluruh pemangku kepentingan agar turut merasakan dan mengapresiasi kekayaan alam serta keluhuran adat istiadat yang hidup di Tadongkon. Penerapan identitas visual ini bersifat sektoral dan kontekstual, tidak dimaksudkan untuk menggantikan simbol atau lambang resmi tingkat kabupaten, melainkan sebagai bagian dari sistem komunikasi visual yang mendukung promosi dan pengelolaan kawasan budaya secara lebih spesifik dan terarah.

Pembentukan citra dan identitas yang kuat bagi Desa Budaya Tadongkon tentu memerlukan sebuah landasan strategis sebagai acuan utama. Pondasi ini tidak dapat dilepaskan dari narasi sosial, nilai kolektif, serta kontinuitas tradisi yang hidup di tengah masyarakatnya, sebab identitas sebuah tempat yang mengusung warisan budaya seperti Tadongkon yang inheren dengan akar kulturalnya. Oleh karena itu, strategi *brand* yang dirancang harus mampu merepresentasikan kedalam makna budaya secara autentik, sekaligus menjawab tuntutan zaman akan sebuah representasi yang relevan dan komunikatif.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka strategi ini diuraikan secara sistematis dengan mengejawantahkan unsur-unsur utamanya, mulai dari pemahaman mendalam akan konteks budaya hingga perumusan pernyataan posisi, esensi nilai, dan kepribadian *brand*. Setiap elemen dirancang secara cermat agar dapat membentuk sebuah fondasi komunikasi yang kohesif dan visioner. Pada akhirnya, hal ini ditujukan untuk mendukung pelestarian budaya secara berkelanjutan seraya memperkuat daya tarik Tadongkon sebagai destinasi budaya yang unggul.

Dalam konteks kekayaan budaya Indonesia, visualisasi identitas menjadi instrumen strategis untuk merepresentasikan warisan lokal secara otentik, seperti halnya pada desa budaya Tadongkon. Sebagai langkah konkret, profil *brand* dirumuskan untuk menegaskan posisi Tadongkon sebagai destinasi yang mencerminkan karakter dan nilai adatnya melalui sebuah logo partisipatif yang konsisten. Seperti yang sudah disinggung sebelumnya dalam *brand* Tadongkon, esensi yang dirumuskan adalah "Saujana Toraja", sebuah lanskap budaya hidup di mana alam, adat, dan manusia berpadu dalam harmoni. Berangkat dari esensi tersebut, maka proposisi *brand* ditetapkan untuk menghadirkan pengalaman budaya holistik yang menyatukan warisan leluhur dengan kehangatan komunitas. Proposisi ini kemudian dihidupkan melalui kepribadian *brand* yang secara konsisten ditampilkan sebagai *Welcoming* (terbuka), *Authentic* (mencerminkan keaslian budaya), *Reflective* (mendorong perenungan), dan *Cultural-Driven* (berbasis pada kekayaan budaya). Keempat karakter ini memastikan bahwa *brand* Tadongkon tidak hanya menjadi representasi visual, tetapi hadir sebagai entitas yang dapat dirasakan secara mendalam oleh khalayak.

Strategi inilah yang terkristalisasi yang membentuk *tagline* yang telah diuraikan sebelumnya, yakni “*Toraja Cultural Landscape*.“ Frasa ini berfungsi sebagai representasi verbal yang merangkum esensi “Saujana Toraja” secara singkat dan padat. Tentu, pemilihan *tagline* ini sangat strategis untuk mengarahkan persepsi publik pada citra Tadongkon sebagai ruang budaya yang dinamis dan berkembang, yang pada akhirnya mampu memperkuat karakternya di tataran global tanpa harus melepaskan akar lokalnya yang kuat.

# TADONGKON

## Toraja Cultural Landscape

Gambar 11. Penerapan *Tagline*

Setelah menentukan pondasi strategis, selanjutnya dilakukan proses pengkajian yang mendalam berdasarkan pemilihan logo yang ditentukan melalui pilihan audiens sebelumnya berdasarkan rancang bangun logo yang telah ditetapkan. Berdasarkan proposisi sebelumnya bahwa logo desa budaya Tadongkon terkalibrasi melalui enam elemen utama yang merepresentasikan kekayaan budaya dan karakter geografis yang menyatu dalam kehidupan masyarakatnya. *Tongkonan* menjadi simbol struktur sosial dan pusat kehidupan adat, yang menegaskan akar kekerabatan dan kontinuitas tradisi. Motif *Passura' Toraya* berupa *Pa' Bare Allo* atau matahari melambangkan ketuhanan dan sumber cahaya dan harapan yang menyinari nilai-nilai budaya. Gunung Sarira mewakili kekuatan spiritual dan keteguhan identitas lokal, sebagai lanskap ikonik yang terhubung dengan narasi kepercayaan masyarakat. Persawahan dan padi mencerminkan keberlanjutan hidup dan kebersamaan sosial dalam sistem agraris yang dijalankan secara kolektif. Elemen air yang terinspirasi dari konsep *Sandan Wainna Kesu'* menjadi lambang aliran nilai, pemerataan, dan keterhubungan antarwilayah adat. Sementara itu, *Batu Dongkon* mengandung nilai historis sebagai asal-usul penamaan wilayah dan menjadi simbol pondasi budaya yang kokoh. Keenam elemen ini terejawantahkan membentuk sistem identitas visual yang linear, dimana secara visual tidak hanya estetis, tetapi juga mengandung makna filosofis yang mencerminkan jati diri Tadongkon sebagai desa budaya Toraja.

Seusai pengkajian logo secara holistik, tahap selanjutnya ialah menentukan tipografi yang digunakan pada rancangan identitas visual. Tipografi merupakan elemen fundamental dalam sistem identitas visual karena berperan menyampaikan pesan secara verbal dan visual secara serempak. Seringkali penerapan tipografi memang selalu berbarengan dengan rancangan penciptaan identitas visual, sehingga kiranya penting bahwa terdapat integrasi yang selaras dengan karakteristik yang diangkat. Adapun pemilihan jenis huruf haruslah mempertimbangkan keterbacaan, karakteristik bentuk, serta kesesuaian dengan citra dan nilai-nilai yang diwakili. Pada identitas visual desa budaya Tadongkon, sistem tipografi dibangun berdasarkan hierarki dan fungsi yang memiliki fungsi masing-masing sehingga pemilihannya dibagi atas 3 jenis. Font yang digunakan adalah Simplo Soft sebagai font primer, Alata sebagai font sekunder, dan Lato sebagai font tersier.

Simplo Soft dipilih sebagai font utama karena tampilannya yang geometris namun lembut yang dapat memberikan kesan modern, ramah, dan professional, sehingga dapat mewakili nilai keterbukaan budaya Toraja. Alata digunakan sebagai font sekunder untuk elemen navigasi dan subjudul, yang menghadirkan struktur visual yang kuat dan bernuansa kontemporer tanpa menggeser dominasi Simplo Soft. Sementara itu, Lato berperan sebagai font tersier untuk teks panjang, karena tingkat keterbacaannya tinggi dan fleksibel jika diterapkan berbagai media, baik cetak maupun digital.

## Simplo Soft

```
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#$%^&*()=-_+[]{};:,./<>?~
```

## Alata

```
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#$%^&*()=-_+[]{};:,./<>?~
```

## Lato

```
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#$%^&*()=-_+[]{};:,./<>?~
```

Gambar 12. Font Desain

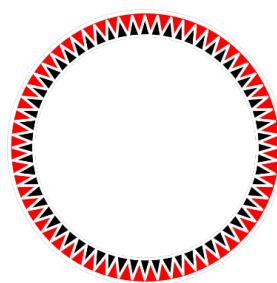
Warna merupakan elemen fundamental dalam konstruksi identitas visual yang disampaikan melalui representasi visual secara konsisten, berdasarkan komposisi warna yang telah ditetapkan sebelumnya. Mengingat keberagaman spektrum warna yang sangat luas, pemilihan kode warna dalam proses *branding* perlu dirumuskan secara strategis sesuai dengan makna dan pesan yang diembang oleh *brand*. Dengan demikian, warna yang digunakan berpotensi untuk tertanam dalam ingatan audiens secara tidak langsung serta berfungsi sebagai elemen pembeda yang signifikan dari *brand* lainnya.



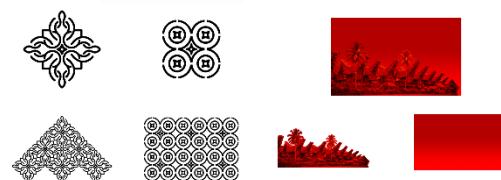
Gambar 13. Warna Pokok

Toraja yang secara historis memiliki karakteristik dalam memuliakan serta memaknai berbagai aspek kehidupan melalui nilai-nilai intrinsik dan filosofi yang mendalam, yang dimana tentu menjadi landasan penting dalam mempertimbangkan karakter budaya tersebut. Karakteristik ini perlu dikaji dan dikalibrasi secara kontekstual agar implementasinya dalam masyarakat tetap relevan dan selaras dengan nilai-nilai lokal yang dijunjung tinggi. Hal tersebut yang mendasari bahwasanya warna pada logo imaji desa budaya Tadongkon memegang peranan esensial dalam membentuk keseluruhan sistem identitas visual. Oleh karena itu, semestinya penerapannya perlu dilakukan secara konsisten dan terpadu pada setiap elemen desain visual, sehingga pendekatan ini dipastikan untuk menjaga kesinambungan dan kohesi visual yang merepresentasikan karakteristik budaya dari desa budaya Tadongkon secara utuh dan berkesan dalam setiap media komunikasi. Rumpun warna yang dimaksud sebagai warna pokok yang ditandaskan oleh adat Toraja ialah *Kasumba Mararang*, *Kasumba Mariri*, *Kasumba Mabusa*, dan *Kasumba Malotong*. Selain itu, juga digunakan warna penegas yang hanya berfungsi sebagai warna pendukung agar elemen yang divisualisasikan dapat terbaca dengan mudah.

Elemen grafis adalah komponen visual dalam desain yang berfungsi untuk memperkuat identitas visual dan menyampaikan pesan secara efektif melalui bentuk, warna, pola, atau simbol yang terstruktur secara estetis dan komunikatif. Pada penerapan dalam identitas visual desa budaya Tadongkon, berbagai jenis elemen visual diterapkan guna menyesuaikan penggunaannya dengan penerapan visual dengan padanan yang konsisten dan terpadu. Elemen visual tersebut diantaranya supergrafis, komponen sistem visual, *glyph*, dan ikonografi. Komponen tersebut saling terkalibrasi sehingga bisa terkonstruksi secara berirama yang dapat menghasilkan keselarasan dalam membangun *brand* pada identitas visual desa budaya Tadongkon sehingga mudah dikenali oleh audiens.



Gambar 14. Supergrafis



Gambar 15. Komponen sistem Visual

Gambar 16. *Glyph*

Gambar 17. Ikonografi

Rancang bangun desain tersebut kemudian diejawantahkan ke dalam bentuk media-media yang digunakan dalam membangun *brand*. Penentuan media yang tepat dalam proses penjenamaan merupakan aspek yang vital sehingga diperlukan perhatian, terutama mengingat kompleksitas cakupan *branding* pada skala mengangkat pariwisata, ekonomi dan berbagai aspek lainnya. Secara umum, media *branding* diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori seperti buku pedoman identitas visual (GSM), alat tulis (stationary), merchandise, serta media dalam dan luar ruang. Namun, klasifikasi tersebut memiliki berbagai turunan yang memerlukan pertimbangan strategis agar pemilihannya dapat mencapai efektivitas dan ketepatan sasaran dalam menyampaikan identitas jenama kepada khalayak. Atas

pertimbangan tersebut maka perancangan identitas visual desa budaya Tadongkon diangkat dalam media pembangun sebagai berikut.



Gambar 18. *Stationary*



Gambar 19. *Merchandise*



Gambar 20. *Aplikasi Media Luar Ruang*



Gambar 21. *Signage/Wayfinding*



Gambar 22. Aplikasi Media Event

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan identitas visual desa budaya Tadongkon, dapat disimpulkan bahwa setiap wilayah adat memiliki potensi kultural yang signifikan untuk dikembangkan sebagai bagian dari bagaimana cara untuk mengangkat kembali kebudayaan tersebut dan memanfaatkan berbagai potensi yang dimilikinya. Penetapan Tadongkon sebagai desa budaya oleh Kementerian Kebudayaan menunjukkan keberlanjutan nilai-nilai adat yang masih terjaga. Hal ini tentunya dapat menjadi peluang strategis dalam perancangan identitas visual, di mana setiap potensi yang dimiliki oleh Tadongkon mesti dapat diolah secara terarah dan menyeluruh melalui pendekatan visual yang tepat. Dengan demikian, rancangan identitas visual tersebut diharapkan mampu memberikan solusi yang terintegrasi, membentuk kesatuan yang selaras, serta merepresentasikan identitas desa budaya Tadongkon secara integral dan bermakna.

Bentuk pengejawantahan identitas visual Desa Budaya Tadongkon merupakan hasil dari proses riset yang berakar pada konteks sosio-kultural pada objek penelitian yang dirancang, sehingga menjadikannya autentik dan kontekstual. Tentu aspek inilah yang seharusnya menjadi pembeda dari wilayah lainnya, Toraja terkhusus pada Lembang Tadongkon, yang memiliki kekayaan budaya yang melimpah. Karakteristik budaya tersebut menjadi elemen kunci yang mendasari konstruksi branding kawasan, sekaligus memperkuat identitas visual yang dirancang.

Sehingga atas dasar tersebut maka dirancanglah proposisi yang mengandung seluruh manifestasi atas representasi kebudayaan yang kompleks pada Lembang Tadongkon ke dalam bentuk rancang bangun identitas visual, terutama pada cakupan instrumen komunikasi visual dan verbal. Komunikasi visual meliputi elemen-elemen seperti logo, supergrafis, ikonografi, dan tipografi yang seluruhnya dirancang berdasarkan proposisi *brand* yang telah ditetapkan. Sementara itu, komunikasi verbal membentuk gaya bahasa yang merepresentasikan karakter *brand* secara konsisten. Kedua bentuk komunikasi ini lah yang berfungsi sebagai media utama dalam menyampaikan identitas visual kepada khalayak, guna membangun persepsi, memperoleh umpan balik, serta memunculkan ketertarikan masyarakat untuk memahami esensi Toraja terkhusus Lembang Tadongkon secara lebih mendalam.

Hal-hal tersebutlah yang kemudian diejawantahkan ke dalam pedoman untuk mengaplikasikan identitas visual tersebut yang dapat memberikan gambaran terhadap bagaimana cara berlaku untuk menerapkan hasil rancangan tersebut sehingga penggunaannya dan pengimplementasiannya dapat teroptimalkan dengan baik. Selain itu pedoman tersebut juga mengatur penggunaan yang salah sehingga dapat mencegah hal-hal yang dapat merusak esensi yang telah dibangun sebelumnya.

Seperti yang telah disebutkan bahwa dengan segala potensi yang dimiliki, tentunya bahwa perancangan ini masih belum dapat memenuhi keseluruhan pengembangan yang teroptimalkan. Maka disarankan agar kedepannya potensi tersebut dapat digali kembali apalagi masih banyak peluang yang

dapat dilanjutkan dari perancangan ini misalnya membuka potensi promosi sehingga menguatkan esensi *brand* yang dibangun.

Perancangan ini juga diharapkan dapat dilirik langsung oleh pemerintah Kabupaten Toraja Utara misalnya kepada bupati secara langsung, sehingga apapun ide dan potensi yang dilirik oleh pemerintah tersebut dapat membuka peluang yang lebih besar dalam meningkatkan PAD kabupaten dan memakmurkan UMKM lokal, termasuk meningkatkan nilai jual desa budaya Tadongkon itu sendiri sehingga makin meningkatnya kesadaran akan melestarikan kebudayaan tersebut dan menambah potensi terbukanya pengembangan lainnya lebih lanjut.

## REFERENSI

- Anggraini, L. S., (2016). Desain Komunikasi Visual Dasar – Dasar Panduan untuk Pemula, Bandung: Nuansa Cendikia.
- Astika, I. G. A. A. (2024) Tentang Objek Pemajuan Kebudayaan (Asal-Usul, Perian, dan Ekosistem). Maros : Lokakarya Peningkatan Kapasitas Daya Desa.
- Design Ethnography Lab FSRD ITB. (2019). *Design Ethno Lab – Immersing to Understand*. Retrieved in 2025, from <https://designethno.id/>
- Hanindharputri, M. A., & Pradnyanita, A. S. I. (2018). Elemen Visual Sebagai Pembentuk Kekuatan Logo. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 1, pp. 161-166).
- Hanna, S., & Rowley, J. (2008). An analysis of terminology use in place branding. *Place Branding and Public Diplomacy*, 4(1), 61-75.
- Januariyansah, S. (2018). Analisis Desain Logo Berdasarkan Teori: Efektif Dan Efisien. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2020). *Data Desa Budaya*. Retrieved from kemdikbud.go.id : <https://desabudaya.kemdikbud.go.id/data>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Keputusan Pejabat Kuasa Pengguna Anggaran Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan Nomor 0623/F5/KB.10.06/2024 tentang Penetapan Desa Budaya Kegiatan Pemajuan Kebudayaan Desa Tahun 2024*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Kusumah, M. P. (2024) Belajar Bersama Memajukan Kebudayaan Desa. Maros : Lokakarya Peningkatan Kapasitas Daya Desa.
- Leonardo, V. (2018). *Eran di Langi*. Budaya Indonesia. <https://budaya-indonesia.org/Eran-diLangi>
- Muhaemin, M., Aswar, A., & Lugis, M. (2023). Pengembangan Instrumen Pengumpulan Data Menggunakan Tahapan Design Thinking. Prosiding Seminar Nasional LP2M Universitas Negeri Makassar.
- Nuryanto, M.T. (2019). *Arsitektur Nusantara*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2004). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 4437.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2017). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 6055.

- Randa, A. A. (2021). Amanat suci leluhur Toraja lewat simbol Passura' Toraya (ukiran Toraja) pada rumah Tongkonan. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences*, 1(1), 75-86.
- Said, A. A. (2004). Simbolisme Unsur Visual Rumah Tradisional Toraja dan Perubahan Aplikasinya pada Desain Modern. Jakarta: Yayasan Ombak.
- Sandarupa, S. (2011). *Toraja: Between Tradition and Modernity*. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Tangdilintin, L. T. (2005). *Toraja dan Kebudayaan*. Tana Toraja: Yayasan Lepongan Bulan.
- Tjahjono, G. (Ed.). (1996). *Architecture* (Vol. 6). Archipelago Press.
- Umar, A. F. (2006). Aluk Todolo dalam tatanan kehidupan sosial dan budaya masyarakat Toraja. Walennae: Jurnal Arkeologi Sulawesi Selatan dan Tenggara, 9(2).

#### Identitas Author

Nama	Peranan	Afiliasi	Email & WA
Fario Caesaro	Author 1	DKV UNM	<a href="mailto:apolloglass15@gmail.com">apolloglass15@gmail.com</a>
Abd. Aziz Ahmad	Author 2	FSD UNM	<a href="mailto:abd.aziz.ahmad@unm.ac.id">abd.aziz.ahmad@unm.ac.id</a>
Muhammad Muhaemin	Author 3	FSD UNM	<a href="mailto:m.muhaemin@unm.ac.id">m.muhaemin@unm.ac.id</a>