

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PROSESI  
RAMBU SOLO' SEBAGAI PENGENALAN  
BUDAYA TORAJA**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Inzaghi Restu Tandyar**

**NIM 1610197124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2023**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PROSESI  
RAMBU SOLO' SEBAGAI PENGENALAN  
BUDAYA TORAJA**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Inzaghi Restu Tandyar**

**NIM 1610197124**

Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar S-1 dalam Bidang

Desain Komunikasi Visual

2023

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PROSESI RAMBU SOLO' SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA TORAJA** diajukan oleh Inzaghi Restu Tandyar, NIM 1610197124 Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

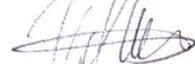
Pembimbing I/Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001/ NIDN 0009026502

Pembimbing II/Anggota



FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19750710 200501 1 001/ NIDN 0010077504

Cognate/Anggota



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19821113 201404 1 001/ NIDN 0013118201

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Inzaghi Restu Tandyar

NIM : 1610197124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini saya menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PROSESI RAMBU SOLO' SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA TORAJA**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 20 Juni 2023

Penulis,

Inzaghi Restu Tandyar

NIM 1610197124

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Inzaghi Restu Tandyar

NIM : 1610197124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PROSESI RAMBU SOLO' SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA TORAJA**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 20 Juni 2023

Penulis,

Inzaghi Restu Tandyar

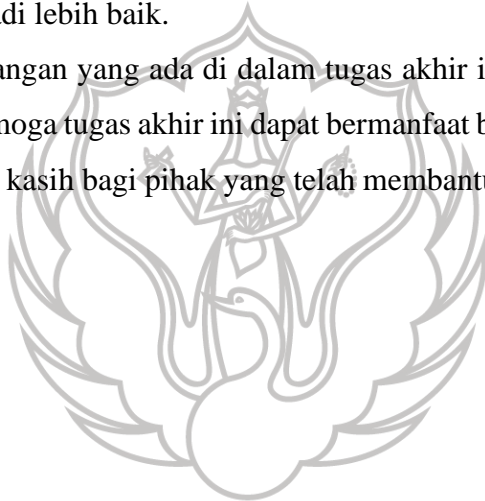
NIM 1610197124

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena limpahan berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PROSESI RAMBU SOLO' SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA TORAJA** dengan baik dan lancar.

Tujuan dibuatnya tugas akhir perancangan ini adalah untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan program studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca agar tugas akhir ini menjadi lebih baik.

Adapun kekurangan yang ada di dalam tugas akhir ini, penulis ucapkan mohon maaf. Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih bagi pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini.



Yogyakarta, 20 Juni 2023

Inzaghi Restu Tandyar  
NIM 1610197124

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada perancangan dan proses penyelesaian tugas akhir ini, banyak pihak yang telah membantu, membimbing dalam berbagai hal, serta memberikan semangat kepada penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena telah memberikan rahmatnya untuk menyelesaikan perancangan ini.
2. Rektor ISI Yogyakarta, Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
3. Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
4. Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
5. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, Daru Tunggul Aji, S.Sn., MA.
6. Dosen Pembimbing I, Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, yang telah bersedia, memberikan arahan dan banyak masukan bermanfaat bagi penulis selama pengerjaan Tugas Akhir.
7. Dosen Pembimbing II, FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn, yang telah bersedia, memberikan arahan dan banyak masukan bermanfaat bagi penulis selama pengerjaan Tugas Akhir.
8. Bapak Drs. H. M. Umar Hadi, M.Sn., selaku dosen wali yang telah mendampingi dan membantu selama masa perkuliahan.
9. Seluruh dosen dan staf di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta atas ilmu yang diberikan selama masa perkuliahan.
10. Bapak, Ibu, dan saudara yang selalu memberi dukungan serta doa sehingga perancangan ini terselesaikan.
11. Ridwan, Harun, Heldi dan Efraim yang selalu ada di *Discord* untuk menemani bermain DOTA 2, Mobile Legend dan menjadi teman diskusi selama proses perancangan.

12. Kak Adel yang selalu siap membantu review dan revisi dalam proses perancangan.
13. Teman-teman seperjuangan angkatan Kidang Alas jurusan DKV ISI Yogyakarta 2016.
14. Seluruh pihak yang terlibat dalam proses perancangan yang belum dapat disebutkan satu persatu.





## ABSTRAK

### PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PROSESI RAMBU SOLO' SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA TORAJA

Oleh: Inzaghi Restu Tandyar

NIM: 1610197124

Rambu Solo' merupakan upacara pemakaman yang bertujuan untuk menghormati dan menghantarkan arwah orang yang meninggal menuju alam roh (*puya*). Awal mulanya Rambu Solo' disesuaikan dengan status sosial. Upacara Rambu Solo' sendiri mengandung nilai-nilai seperti religi, kekeluargaan dan nilai kebersamaan. Akan tetapi, modernisasi dan kurang edukasi tentang upacara Rambu Solo' Sehingga menyebabkan banyak masyarakat Toraja khususnya generasi muda mulai merasa terbebani. mulai dari beban moral, beban ekonomi, dan salah persepsi. Dibutuhkan media yang dapat memberikan edukasi dan memberikan persepsi yang tepat untuk melestarikan kebudayaan Rambu Solo'.

Media buku ilustrasi dipilih sebagai media edukasi, dan penyebaran informasi terkait prosesi upacara adat Rambu Solo'. Dalam buku ini terdapat berbagai informasi yang membahas terkait sejarah, tahap-tahap, dan aktifitas yang dilakukan selama prosesi Rambu Solo' berlangsung. Perancangan ini dikombinasikan dengan menggunakan pendekatan elemen visual yang berupa ilustrasi yang menggunakan gaya semirealis yang berfungsi menjadi penjelas dari setiap kegiatan yang terjadi pada upacara Rambu Solo' di Toraja. Dengan adanya perancangan media ini, diharapkan generasi muda dapat memiliki pemahaman yang lebih terhadap nilai-nilai dari upacara Rambu Solo'.

**Kata Kunci:** Buku ilustrasi, Budaya, Toraja, Rambu Solo'

## **ABSTRACT**

### ***DESIGN OF AN ILLUSTRATIVE BOOK OF THE RAMBU SOLO' PROCESSING AS AN INTRODUCTION TO TORAJA CULTURE***

By: Inzaghi Restu Tandyar

Student ID: 1610197124

*Rambu Solo' is a funeral ceremony that aims to honor and deliver the spirits of the deceased to the spirit realm (puya). At first Rambu Solo' was adjusted to social status. the Rambu Solo ceremony itself contains values such as religion, kinship and togetherness values. However, modernization and lack of education about the Rambu Solo' ceremony have caused many Torajans, especially the younger generation, to begin to feel burdened. ranging from moral burdens, economic burdens, and misperceptions. Media is needed that can provide education and provide the right perception to preserve the culture of Rambu Solo'.*

*Illustrated book media was chosen as educational media, and information dissemination related to the Rambu Solo' traditional ceremonial procession. In this book there is various information that discusses the history, stages, and activities carried out during the Rambu Solo procession. This design is combined with a visual element approach in the form of illustrations using a semi-realist style that serves as an explanation of every activity that occurs at the Rambu Solo' ceremony in Toraja. With this media design, it is hoped that the younger generation will have a better understanding of the values of the Rambu Solo' ceremony.*

**Keywords:** *illustrated Books, Culture, Toraja, Rambu Solo'*

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Batas Lingkup Perancangan .....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Defenisi operasional .....	6
G. Metode Perancangan.....	8
H. Skematika Perancangan .....	10
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>11</b>
A. Identifikasi Data.....	11
1. Aluk To Dolo .....	11

2. Rambu Solo' .....	13
3. Tinjauan Kebudayaan .....	22
4. Tinjauan Ilustrasi .....	24
5. Tinjauan Buku.....	26
6. Tinjauan Pustaka.....	31
B. Analisis Data.....	33
C. Kesimpulan Analisis Data .....	35
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>36</b>
1. Konsep Media.....	36
B. Konsep Kreatif.....	38
1. Tujuan Kreatif.....	38
2. Strategi Kreatif.....	38
C. Program Kreatif.....	39
1. Isi dan Tema.....	39
2. Teknik Visual.....	39
3. Judul Buku .....	40
4. Sinopsis.....	40
5. Gaya Penyampaian Cerita.....	41
6. <i>Storyline</i> .....	41
7. Strategi visual.....	46
8. Biaya kreatif.....	49
<b>BAB IV PROSES PERANCANGAN .....</b>	<b>50</b>
A. Proses Visual .....	50
B. Perancangan Buku Ilustrasi .....	66

<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>93</b>
A. Kesimpulan .....	94
B. Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>98</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tabel skema perancangan buku ilustrasi.....	10
Gambar 2.1 Rambu Tuka' 1972 ( <i>Mangrara Banua</i> ).....	12
Gambar 2.2 Rambu Solo' 1938 (Ma' Pasonglo'). .....	12
Gambar 2.3 Kumpulan Novel .....	27
Gambar 2.4 Cergam .....	28
Gambar 2.5 Komik.....	29
Gambar 3.1 <i>Grid system layout</i> buku ilustrasi .....	46
Gambar 3.2 Londrina Solid.....	47
Gambar 3. 3 Bahnschrift .....	47
Gambar 3.4 Warna Perancangan Buku Ilustrasi .....	48
Gambar 3.5 Ragam Ukiran Toraja.....	48
Gambar 3.6 Rambu Solo'.....	49
Gambar 4.1 Baju adat tradisional dari Toraja.....	50
Gambar 4.2 Menghadiri Rambu Solo' dengan baju tradisional.....	51
Gambar 4.3 Mantarima tamu (Baju adat <i>Tallu Buku</i> ).....	51
Gambar 4.4 Ciri khas Rambu Solo' menggunakan warna hitam.....	52
Gambar 4.5 <i>Tongkonan</i> , Rumah Tradisional dari Toraja .....	52
Gambar 4.6 <i>Alang</i> , Tempat menyimpan gabah padi.....	53
Gambar 4.7 Lakkian.....	53
Gambar 4.8 <i>Lattang</i> .....	54
Gambar 4.9 Negeri diatas awan, Lolai, Toraja Utara .....	54
Gambar 4.10 Suasana Rambu Solo' .....	55
Gambar 4.11 Prosesi Rambu Solo' .....	55
Gambar 4.12 <i>Kaseda'</i> .....	56
Gambar 4.13 <i>Gaang</i> .....	56
Gambar 4.14 <i>Rara'</i> .....	57
Gambar 4.15 <i>Kandaure</i> .....	57
Gambar 4.16 <i>liang dan Tau-tau</i> .....	58

Gambar 4.17 <i>Rante</i> (Tempat melaksanakan Prosesi Rambu Solo')	58
Gambar 4.18 <i>Simbuang</i> (Batu atau kayu)	59
Gambar 4.19 Tedong Saleko (Kerbau)	59
Gambar 4.20 Tedong pudu' (Kerbau)	60
Gambar 4.21 <i>Bai</i> (Babi)	60
Gambar 4.22 <i>Pattung</i> (Bambu)	61
Gambar 4.23 Fauna Toraja	61
Gambar 4.24 <i>Kuburan Bayi</i>	62
Gambar 4.25 Liang	62
Gambar 4.26 Patene	63
Gambar 4.27 Londrina Solid	63
Gambar 4.28 Bahnschrift	64
Gambar 4.29 Warna	65
Gambar 4.30 Storyboard buku Rambu Solo'	66
Gambar 4.31 Beberapa sketsa dan layout Buku Ilustrasi Rambu Solo'	73
Gambar 4.32 Buku Ilustrasi "Rambu Solo' - Perjalanan Menuju Keabadian"	88
Gambar 4.33 Sketsa Cover Buku Ilustrasi	89
Gambar 4.34 Final Sampul Buku "Rambu Solo' -Perjalanan Menuju Keabadian" ....	90
Gambar 4.35 Desain Tshirt	90
Gambar 4.36 Desain Postcard	93
Gambar 4.37 Desain Bookmark	93

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel <i>Storyline</i> buku ilustrasi .....	45
Tabel 3.2 Tabel biaya media utama .....	49
Tabel 5.1 Respon dan saran uji pengguna buku ilustrasi.....	100





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Setiap struktur sosial dalam kehidupan berkelompok pasti memiliki sistem nilai yang dianut. Sebagai contoh dalam sebuah negara, masyarakat yang terdiri dari berbagai suku juga memiliki nilai-nilai yang menjadi prinsip hidup mereka. Meskipun tidak secara keseluruhan berbeda, perbedaan terletak pada prioritas nilai yang dijunjung tinggi serta tingkat pemahaman dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sistem nilai atau prinsip hidup ini diturunkan dari generasi ke generasi dan diwariskan sebagai bagian integral dari budaya kelompok masyarakat tersebut. Beberapa nilai masih bertahan hingga saat ini, sedangkan yang lain mulai tergantikan karena dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti asimilasi budaya, latar belakang pendidikan, strata sosial, dan perubahan keyakinan yang tidak sesuai dengan perkembangan zaman. Kebudayaan memiliki hubungan yang erat dengan kehidupan masyarakat, tanpa kehidupan masyarakat, kebudayaan tidak akan memiliki ciri khas masing-masing.

Budaya terbentuk melalui interaksi sosial antara manusia di lingkungan sekitarnya, dengan tujuan mencapai kesejahteraan bersama dalam masyarakat. Menurut data yang diterbitkan oleh BPS Indonesia (Badan Pusat Statistik) tahun 2010, tercatat ada 1.340 suku yang tersebar di seluruh Indonesia. Setiap suku memiliki kekhasan adat istiadat dan budaya mereka sendiri, yang menjadi identitas yang membedakan mereka dari suku-suku lainnya (Na'im & Syaputra, 2010).

Toraja terletak di provinsi Sulawesi Selatan yang memiliki kebudayaan unik dan terkenal di industri pariwisata di tengah keberagaman suku dan adat di Indonesia. Kebudayaan yang terkenal dari Toraja adalah *Rambu Solo'* atau upacara pemakaman. Dalam bahasa Toraja, *Rambu* yang berarti "asap, sinar, atau cahaya," dan "*Solo*" berarti "turun". *Rambu Solo'* merupakan upacara pemakaman yang dimaksudkan untuk menghormati dan menghantarkan jiwa orang yang telah meninggal. Menurut pandangan hidup masyarakat Toraja, kematian adalah titik

awal kehidupan baru di dunia lain. Seorang yang baru meninggal belum dianggap benar-benar mati, melainkan dianggap sebagai orang yang sakit (*To Makula'*) dan masih diberikan makanan dan minuman yang disukainya seperti saat ia masih hidup. Prosesi Rambu Solo' mengungkapkan atau merepresentasikan nilai persatuan masyarakat Toraja. Rambu Solo' sendiri merupakan salah satu upacara yang mengandung unsur religi dan sosial. Oleh karena itu, dalam melaksanakan upacara ini, perlu memperhatikan status sosial dari individu yang telah meninggal.

Di masa lalu, upacara Rambu Solo' dilakukan oleh kalangan tertentu saja, khususnya yang mempunyai status sosial tinggi atau kaum bangsawan. Namun, saat ini situasinya telah berubah, dan siapa pun dapat melaksanakan upacara ini selama mereka memiliki sumber daya finansial cukup. Tanpa disadari, pelaksanaan Rambu Solo' dapat menjadi ajang untuk memamerkan kebanggaan dan adu gengsi dalam masyarakat Toraja. Fenomena pesta Rambu Solo' di tengah masyarakat Toraja masih berlangsung hingga saat ini. Alasan utamanya adalah memberikan penghormatan terakhir dan mengungkapkan penghargaan kepada anggota keluarga yang telah meninggal. Salah satu dampaknya adalah kenaikan harga kerbau yang tinggi, karena kerbau merupakan kebutuhan penting dalam upacara Rambu Solo'. Tak jarang upacara Rambu Solo' dengan biaya mahal itu sangat memberatkan keluarga yang kehidupannya ekonominya menengah kebawah karena tidak mampu menyiapkan kerbau. Karena kerbau ini merupakan perantara untuk membawa orang meninggal dan sebagai penghormatan terakhir. Harga kerbau yang mahal atau kebutuhan untuk membeli kerbau dalam jumlah besar sering kali terkait dengan upacara penghormatan terakhir dan memberikan yang terbaik kepada orang yang telah meninggal. Seringkali, prosesi Rambu Solo' yang berlebihan memiliki dampak yang sangat berat bagi masyarakat Toraja. Banyak orang Toraja yang bekerja keras untuk membiayai prosesi Rambu Solo' ini. Selain itu, tidak melibatkan diri dalam persiapan dan kebutuhan upacara tersebut juga dapat menjadi beban moral di tengah keluarga besar.

Upacara pemakaman Rambu Solo' dalam budaya suku Toraja memiliki dua sisi yang berbeda. Di satu sisi, masyarakat Toraja meyakini bahwa Rambu Solo' adalah

sebuah tradisi yang diyakini oleh nenek moyang masyarakat Toraja serta untuk menyelamatkan jiwa telah meninggal untuk mencapai alam baka. Saat ini, masyarakat Toraja memandang Rambu Solo' sebagai kesempatan untuk memberikan penghormatan terakhir dan ungkapan terima kasih kepada anggota keluarga yang meninggal. Namun, di sisinya, tumbuh berbagai dilema seperti beban moral, beban ekonomi, dan salah persepsi terkait upacara ini.

Generasi muda dan generasi-generasi berikutnya dihadapkan pada beban moral dan beban ekonomi yang timbul akibat utang-utang adat yang ditinggalkan oleh generasi sebelumnya. Utang-utang ini, yang sering berupa utang kerbau atau babi, dan harus dibayar oleh generasi berikutnya melalui pelaksanaan acara Rambu Solo'. Beban tersebut timbul ketika individu merasa tidak mampu memenuhi semua harapan yang berasal dari dirinya sendiri, disebabkan oleh pemahaman yang salah mengenai adat dan budaya, terutama jika masih terpengaruh oleh kepercayaan tradisional. Masuknya agama juga menjadi salah satu faktor pendorong terbesar yang menyebabkan pergeseran suatu nilai religius atau kepercayaan masyarakat Toraja dalam pelaksanaan Rambu Solo'. Masuknya agama Kristen, Islam dan agama lain di Toraja menyebabkan terjadinya perubahan makna pada prosesi Rambu Solo'. Tapi hal ini juga tidak sepenuhnya salah, karena dengan masuknya agama lain, membuat masyarakat Toraja lebih menghargai budaya itu sendiri dan nilai-nilai kebudayaan berjalan selaras dengan nilai-nilai agama.

Dalam jurnal yang berjudul "*Pergeseran Makna Dalam Pelaksanaan Upacara Adat Rambu Solo' Pada Masyarakat Toraja*", saat ini Rambu solo' sudah mengalami banyak pergeseran. Faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan nilai Rambu Solo' yaitu faktor internal yang dapat mempengaruhi perubahan dalam suatu masyarakat antara lain meliputi kemajuan sistem pendidikan, sikap menghargai karya orang lain, keberadaan sistem lapisan masyarakat yang terbuka, ketidakpuasan masyarakat terhadap aspek kehidupan tertentu, orientasi masa depan, dan toleransi terhadap perubahan perilaku penyimpanang. Selain itu, faktor eksternal yang dapat mempengaruhi perubahan dalam suatu masyarakat meliputi

pengaruh lingkungan alam, pengaruh budaya dari luar, dan pengaruh masuknya agama-agama baru. (Asmirah, Paganggi, & Hamka, 2021).

Kekhawatiran lain muncul karena kurangnya kesadaran dalam menjaga warisan budaya yang tersemat pada generasi muda Toraja saat ini. Minat mereka untuk mempelajari kebudayaan Toraja masih terbatas, sedangkan minat terhadap budaya asing lebih dominan. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya pemahaman dan informasi yang mereka miliki tentang budaya Toraja secara keseluruhan.

Untuk mendukung kelestarian budaya, terutama budaya Toraja di Indonesia, generasi muda memiliki dua cara yang dapat dilakukan. Pertama adalah melalui pengalaman budaya (*culture experience*), di mana mereka terlibat secara langsung dalam kegiatan dan pengalaman kultural. Keterlibatan ini membantu dalam melestarikan budaya dengan mempertahankan praktik dan tradisi yang ada.

Kedua adalah melalui pengetahuan budaya (*culture knowledge*), di mana generasi muda menciptakan pusat informasi yang berfokus pada kebudayaan dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai bentuk. Pusat informasi ini berfungsi sebagai sumber pengetahuan bagi masyarakat tentang budaya Toraja dan dapat digunakan untuk pendidikan, penelitian, dan pemajuan budaya secara luas (Sendjaja, 1994: 286). Melalui kedua cara ini, diharapkan generasi muda tidak hanya dari Toraja, tetapi juga generasi lain di luar daerah Toraja, dapat didorong untuk terus melestarikan dan mempelajari kebudayaan

Minimnya media digital dan non-digital yang memuat prosesi Rambu Solo', sehingga membuat remaja kurang mengetahui nilai-nilai yang terkandung sehingga menimbulkan persepsi-persepsi yang salah tentang Rambu Solo'. Oleh karena itu, dibutuhkan media komunikasi visual yang mampu menyampaikan informasi dengan jelas serta membangkitkan semangat generasi muda untuk lebih tertarik pada kegiatan membaca. Media komunikasi visual yang mempunyai tujuan atau peran dalam menyampaikan atau menerangkan suatu peristiwa atau gambaran singkat alur prosesi Rambu Solo' guna lebih menjelaskan adegan dalam cerita adalah buku ilustrasi.

Hal ini menjadi penting untuk menciptakan sebuah solusi perancangan yang tepat dalam bentuk buku ilustrasi digital. Namun, muncul pertanyaan apakah solusi ini cukup efektif dalam menghadapi dampak perkembangan digital dan pengaruh gadget terhadap generasi muda. Untuk mengatasi hal ini, dapat ditemukan solusi dengan mengembalikan sisi kreativitas dan imajinasi generasi muda melalui media buku ilustrasi. Perancangan ini diharapkan juga dapat memperbaiki dan meluruskan persepsi masyarakat tentang Rambu Solo' dan mengetahui makna sebenarnya dari upacara tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku ilustrasi untuk menyampaikan nilai-nilai budaya Toraja tentang upacara Rambu Solo'?

## **C. Tujuan Perancangan**

Ada pun tujuan perancangan ini merancang media yang mengedukasi serta memberikan persepsi yang tepat kepada generasi muda tentang tradisi Rambu Solo' yang bukan sekadar upacara adat tapi mengandung nilai-nilai seperti nilai religi, nilai kekeluargaan dan nilai kebersamaan, sehingga dapat menambahkan minat generasi muda tentang adat budaya Toraja khususnya Rambu Solo'.

## **D. Batas Lingkup Perancangan**

Batasan perancangan dalam penelitian ini ditetapkan untuk membatasi cakupan pembahasan agar tidak terlalu luas. Berikut adalah batasan perancangan yang telah ditetapkan:

1. Target lokasi perancangan adalah masyarakat toraja yang berada di Tana Toraja dan Toraja Utara
2. Informasi yang disediakan terfokus pada Rambu Solo' yang dilakukan di Toraja

## **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi mahasiswa,

Buku ilustrasi ini dapat digunakan sebagai referensi dan sumber pembelajaran bagi mahasiswa dalam mempelajari media komunikasi visual dalam bentuk buku ilustrasi.

2. Bagi masyarakat,

Buku ilustrasi ini dapat menggambarkan sisi positif dan makna akan pentingnya dalam melestarikan adat dan tradisi Rambu Solo' sebagai bagian dari warisan budaya Toraja. Selain itu, buku ini juga dapat mengandung pesan moral dan melalui buku ini, masyarakat dapat membantu mempromosikan kebudayaan yang ada di Toraja dan menyadari pentingnya menjaga kekayaan budaya tersebut khususnya Rambu Solo'.

3. Bagi target audiens

Menambah pengetahuan tentang budaya, nilai-nilai yang dipercaya dan dipegang oleh masyarakat Toraja melalui prosesi Rambu Solo.

4. Bagi Institusi

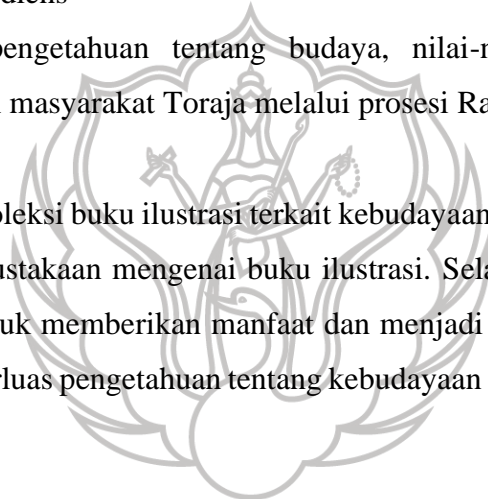
Menambah koleksi buku ilustrasi terkait kebudayaan Toraja dan sebagai sumber referensi kepustakaan mengenai buku ilustrasi. Selain itu, tujuan perancangan ini adalah untuk memberikan manfaat dan menjadi suatu sumber diskusi yang dapat memperluas pengetahuan tentang kebudayaan Indonesia, terutama budaya Toraja.

## F. Defenisi operasional

Definisi operasional memiliki tujuan untuk menghindari kesalahan dalam pemahaman dan perbedaan penafsiran terkait istilah-istilah yang digunakan.

1. Ilustrasi

Ilustrasi, menurut definisinya, merupakan seni gambar yang digunakan untuk menggambarkan maksud atau tujuan secara visual. Istilah "ilustrasi" dalam bahasa Belanda (*illustratie*) memiliki arti sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang terlihat jelas (Suryadi, 2008: 87). Gambar merupakan salah satu wujud lambang atau bahasa visual yang di dalamnya



terkandung struktur rupa seperti: garis, warna, dan komposisi (Tinarbuko, 2003: 32).

Ilustrasi menjadi komponen yang dianggap sangat penting dalam desain buku, karena memiliki daya tarik yang kuat. Melalui ilustrasi, pembaca dapat lebih mudah membayangkan dan berimajinasi saat membaca buku, sehingga diharapkan pengalaman membaca buku tidak terasa seperti membaca teks yang panjang dan membosankan,

Pada dasarnya, ilustrasi memiliki hubungan dengan komunikasi. Dalam proses komunikasi, ilustrasi berperan sebagai alat untuk menyampaikan pesan antara pemberi pesan dan penerima pesan. Sebab itu, cara penyajian aspek pesan menjadi hal yang harus dipertimbangkan. Visualisasi dalam ilustrasi didasarkan pada pesan dan tujuan komunikasi, serta mempertimbangkan kepada siapa pesan tersebut ditujukan (Maharsi, Ilustrasi, 2016).

## 2. Toraja

“*To*” Tau yang berarti orang dan “*Raya*” yang berarti orang besar atau para bangsawan. Nama sendiri Toraja pertama kali diberikan oleh Suku Bugis Sidenreng yang menyebut penduduk yang tinggal di daerah ini sebagai “*Riaja*” (orang yang mendiami daerah pegunungan). Toraja dari kata Toraya (*tau*: orang dan *maraya*: besar) gabungan dua kata ini memberi arti “Orang-orang hebat atau manusia mulia” (Tangdilintin, 1975).

## 3. Budaya

Budaya atau *culture* dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Latin “*colere*” yang berarti “mengolah” atau “mengerjakan” sesuatu yang berkaitan dengan alam (*cultivation*). Dalam bahasa Indonesia, kata budaya berasal dari bahasa Sanskerta “*buddhayah*” yaitu bentuk jamak dari kata *buddhi* (budi atau akal). Budaya diartikan sebagai bagian dari segala aspek yang menunjukkan perbedaan dalam kehidupan seseorang. Oleh karena itu, nilai karakter tidak dapat dipisahkan dari nilai budaya, dan nilai budaya itu sendiri tidak dapat dipisahkan dari budaya itu sendiri.

## G. Metode Perancangan

### 1. Pengumpulan Data

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan dalam proses pengumpulan data, yaitu wawancara, dokumentasi, observasi, dan literasi. Pemilihan metode-metode ini tujuannya adalah untuk mempersempit data yang tidak relevan atau tidak diperlukan agar fokus pada data yang benar-benar relevan dan memfasilitasi proses perancangan dengan lebih efisien.

- a. Observasi, kegiatan mengamati secara langsung suatu objek dengan tujuan untuk mengumpulkan data dan informasi yang terkait dengan objek tersebut. Metode observasi bersifat faktual dan bisa dipertanggungjawabkan.
- b. Wawancara, Proses tanya-jawab antara pewawancara dengan narasumber secara langsung di tempat untuk memperoleh informasi baik berupa tulisan, audio, visual dan audi visual.
- c. Kepustakaan
  - 1) Dalam pengumpulan data, salah satu teknik yang digunakan adalah kepustakaan. Sumber kepustakaan dapat berupa jurnal, bulletin, penelitian disertasi, tesis, skripsi, buku, ensiklopedia, *e-book*, dan sumber lainnya yang memuat hasil-hasil penelitian. Dalam penggunaan sumber kepustakaan, selektivitas diterapkan dengan tidak menggunakan semua bahan pustaka sebagai landasan penelitian.
  - 2) Dokumentasi metode dokumenter juga digunakan dalam pengumpulan data. Metode ini digunakan untuk melacak data secara historis dan mencari informasi yang terkait langsung dengan objek penelitian melalui berbagai sumber seperti arsip catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, agenda, dan lain sebagainya.

### 2. Instrumen pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam perancangan ini melibatkan penggunaan beberapa alat, seperti alat tulis, jaringan internet untuk pencarian data online, komputer dengan beberapa *software* yang mendukung, alat gambar dan pen tablet untuk pengerjaan ilustrasi, dan kamera untuk dokumentasi data lapangan.



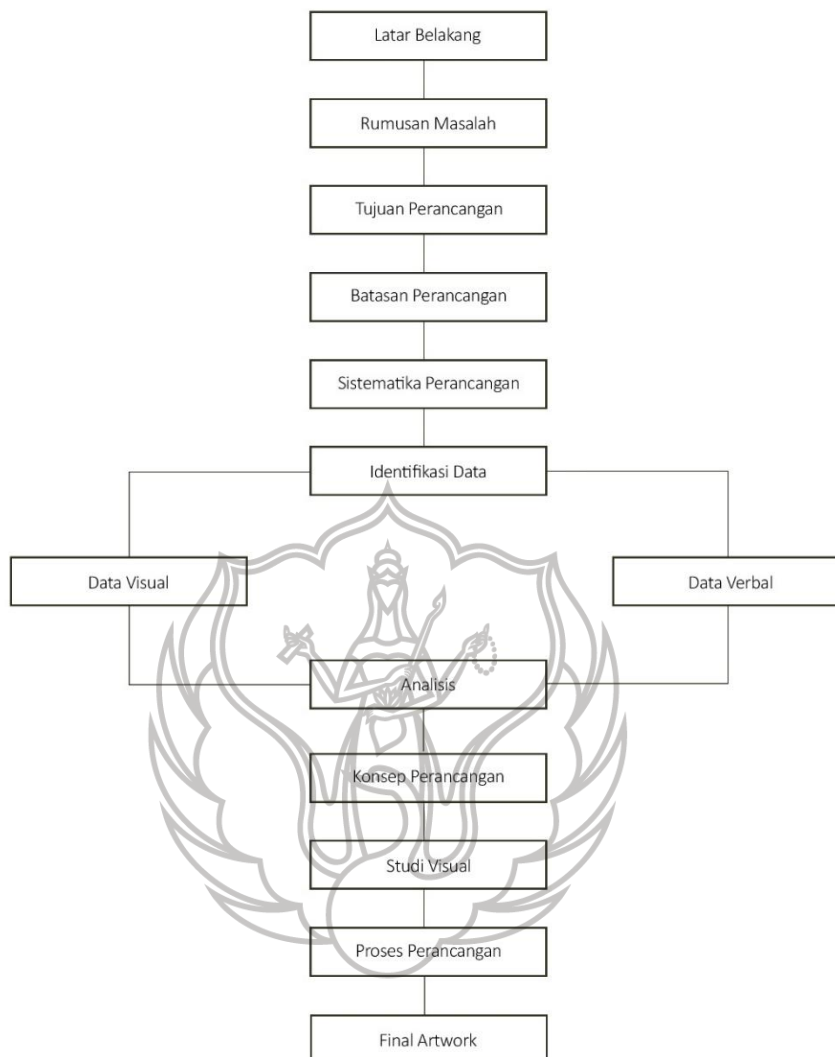
### 3. Metode Analisis Data

Analisis terhadap masalah pokok yang terkait dengan referensi perpustakaan dapat membantu dalam merumuskan desain atau ilustrasi yang tepat. Analisis ini menjadi dasar yang penting dalam perancangan yang melibatkan unsur visual. Salah satu cara yang efektif untuk merancang sebuah buku ilustrasi adalah dengan menggunakan metode 5W + 1H (*what, where, when, who, why, how*).

Menggunakan metode 5W + 1H, analisis yang mendalam dapat dilakukan untuk memahami masalah, kebutuhan, dan tujuan dari perancangan buku ilustrasi. Hal ini membantu dalam merumuskan konsep, mengidentifikasi gaya visual yang sesuai, serta mengarahkan proses perancangan secara keseluruhan.



## H. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Tabel skema perancangan buku ilustrasi  
(Sumber: Inzaghi Restu Tandyar, 2022)