



14.11%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 18 JUL 2025, 5:04 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

CHANGED TEXT
14.11%

Report #27551101

17 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Indonesia memiliki keindahan alam yang melimpah serta terdapat banyak sekali laut-laut dan gunung-gunung yang indah dan masih asri. Dengan banyaknya gunung-gunung di Indonesia tidak heran jika banyak sekali warganya yang suka melakukan pendakian. Pendakian merupakan suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan ditempat-tempat yang memiliki ketinggian tertentu dan memiliki lingkungan yang masih asri. Biasanya pendakian ini dilakukan di bukit-bukit hingga gunung.

10 Dikutip dari egsa.geo.ugm.ac.id, menurut MacCannell (1999), kegiatan pendakian adalah upaya penaklukan diri sendiri dari kalangan leisure class (kelas masyarakat yang berlebih) untuk menikmati hidup dengan cara mendekati alam. Namun, di zaman sekarang yang melakukan pendakian tidak hanya berasal dari kalangan leisure class, tetapi juga dari berbagai macam kalangan dengan tujuan yang beragam. Aktivitas outdoor tengah menjadi tren di kalangan anak muda, salah satunya yakni mendaki gunung, hal ini merupakan hal yang bagus dikarenakan mendaki gunung memiliki banyak sekali manfaat seperti, meningkatkan kesehatan jantung dan paru-paru, mengurangi stres, memperkuat otot kaki, membuat daya ingat lebih kuat, membuat tulang lebih padat, dan masih banyak lagi. Akan tetapi mendaki gunung juga merupakan olahraga ekstrem yang mana diperlukannya keterampilan, pengetahuan, daya tahan tubuh, dan juga mental yang kuat. Hal tersebut membuat kegiatan ini masuk dalam golongan

kegiatan yang memiliki risiko tinggi (Yunanto, Nugraheni, & Nugraha, 2021). Selain membutuhkan keterampilan, pengetahuan, daya tahan tubuh, dan juga mental yang kuat. Banyak hal yang perlu diperhatikan ketika mendaki gunung seperti, menentukan lokasi dan level mendaki, mengecek perizinan lokasi, dan masih banyak lagi. Mengetahui medan dari gunung yang akan di daki juga merupakan hal yang penting dalam melakukan pendakian. Dikutip dari travel.okezone.com, Hendra Fu yang merupakan penggemar traveling sekaligus penulis buku “ASEAN Escape”, mengatakan bahwa menurutnya, salah satu persiapan yang harus dilakukan sebelum mendaki gunung adalah dengan riset. "Riset dilakukan dengan membaca-baca tentang gunung yang akan kita naiki. Misalnya, kita mencari tahu medan di gunung tersebut seperti apa, ujanya kepada Okezone di Gramedia Grand Indonesia, Jakarta Pusat, (Oktober, 2015). Fenomena tren mendaki ini juga memiliki dampak negatif tidak hanya bagi individu tapi juga lingkungan. Kasus yang terjadi saat melakukan pendakian juga banyak terjadi, seperti orang hilang, hipotermia, dan masih banyak lagi, hal-hal tersebut juga terkadang memakan korban jiwa. Menurut artikel yang diambil dari [detik.com](https:// detik.com) antara tahun 2017 hingga 2024, tercatat setidaknya 9 pendaki meninggal dunia di Gunung Rinjani. Kasus-kasus tersebut meliputi berbagai penyebab, seperti tenggelam di kolam air panas (2017), tertimpa gempa bumi (2018), jatuh dari tebing (2021 dan 2022), kelelahan saat mendaki (2023), serta terjepit di Gua Susu (2023). Salah satu korban juga diduga meninggal akibat melewati jalur ilegal di Bukit Anak Dara (2024) (Ariani, 2024). Terdapat beberapa media yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi yang dibutuhkan untuk mendaki, salah satunya adalah buku. Menurut kurniasih (2014), buku merupakan hasil pemikiran yang dianalisis menjadi ilmu pengetahuan kemudian disusun tertulis menggunakan bahasa yang sederhana, dilengkapi dambar dan daftar pustaka (Hanifa, Lidinillah, & Mulyadiprana, 2021) Berdasarkan data Perpustakaan Nasional Indonesia, Tingkat Kegemaran Membaca (TGM) masyarakat Indonesia pada tahun 2023 mencapai 66,77, masuk dalam

kategori tinggi, dan mengalami kenaikan 4,49% dibandingkan tahun 2022 yang sebesar 63,90. Sebelumnya, TGM tercatat sebesar 59,52 pada 2021, 55,74 di 2020, 53,48 di 2019, 52,92 di 2018, dan 36,48 pada 2017.

Data ini menunjukkan tren peningkatan minat baca yang signifikan sejak 2021, dengan dua tahun terakhir berada pada kategori tinggi, setelah sebelumnya bertahan di kategori sedang dan rendah. (Sakinah, 2024).

Meningkatnya minat mendaki gunung, serta kasus yang meningkat dikarenakan penda pendaki-pendaki pemula yang asal naik gunung tanpa mengetahui atau mencari tahu terlebih dahulu mengenai gunung yang akan didaki, hal tersebut yang membuat peneliti ingin merancang sebuah buku yang dapat membantu pendaki-pendaki pemula agar lebih tahu mengenai apa saja yang harus dilakukan dan diperlukan untuk mendaki gunung.

1.2 Identifikasi Masalah & Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas.

Terdapat beberapa masalah utama yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya sumber informasi

untuk para pendaki agar dapat memahami terlebih dahulu apa saja yang harus dilakukan sebelum mendaki gunung.

2. Diperlukannya sebuah buku

yang dapat membantu para pendaki untuk mencari dan memahami informasi

mengenai apa saja yang harus dilakukan sebelum mendaki gunung. 1.2 **24** 2 Rumusan

Masalah Berdasarkan dari uraian identifikasi masalah di atas, rumusan

masalah dalam penelitian ini adalah : 1. Apa saja informasi penting yang

perlu diketahui oleh remaja pendaki pemula sebelum melakukan pendakian

gunung agar mereka dapat mendaki dengan aman dan bertanggung jawab? 2.

Bagaimana cara menyampaikan informasi pendakian tersebut melalui media

visual yang menarik dan mudah dipahami oleh remaja? **26** 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah buku yang berisi: 1.

Menyampaikan informasi mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan sebelum melakukan pendakian gunung, seperti persiapan fisik dan mental,

perlengkapan, perizinan, etika mendaki, hingga pengetahuan dasar survival

dan navigasi. 2. Menyampaikan informasi dalam bentuk buku yang dirancang

dengan gaya visual interaktif dan komunikatif, dengan bahasa yang santai

dan mudah dipahami, ilustrasi semi-flat yang informatif, layout ringan, serta tipografi modern.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat terutama pendaki untuk lebih mengetahui lingkungan dan kondisi gunung pendakian.

1.4.2 Manfaat Bagi Peneliti

Bagi peneliti penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai perancangan sebuah buku yang lebih baik untuk ke depannya.

1.4.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya

Bagi universitas, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi mengenai perancangan buku, terutama mengenai topik pendakian untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Bagian Awal Berisikan mengenai cover, berbagai berkas yang dibutuhkan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar ga,bar, daftar tabel, daftar lampiran.
- Bagian Isi

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 ini terdiri dari beberapa sub bab seperti:

- Latar Belakang
- Identifikasi Masalah
- Rumusan Masalah
- Batasan Masalah
- Tujuan Penelitian
- Manfaat Penelitian

BAB 2 TINJAUAN UMUM

Berisikan mengenai penelitian yang pernah dibuat sebelumnya mengenai buku panduan mendaki dan juga teori-teori yang mendukung dalam pembuatan sebuah buku.

BAB 3 METODOLOGI DESAIN

Berisikan tentang sistematika dalam melakukan perancangan, metode-metode yang digunakan untuk pengumpulan data, paparan data, dan hasil Analisa data yang ada.

BAB 4 STRATEGI KREATIF

Berisikan mengenai penjelasan tentang konsep yang akan diterapkan dalam merancang buku panduan, dari konsep hingga final art.

BAB 5 PENUTUP

Berisikan mengenai kesimpulan dari penelitian yang dibuat serta saran yang berkaitan dengan penelitian.

BAB II TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Pustaka

a. “Perancangan Buku Panduan Pendakian Gunung Arjuno via Tambaksari sebagai Media Informasi karya Sonny Ardiansyah, Aditya Rahman Yani, dan Aileena Solicitor (Ardiansyah, Yani, & C.R.E.C, 2023). Membahas pentingnya media informasi visual bagi pendaki, khususnya pemula, yang ingin mendaki Gunung Arjuno melalui jalur Tambaksari. Penelitian ini berangkat dari fenomena minimnya petunjuk jalur dan informasi teknis yang berakibat pada kasus-kasus

tersesatnya pendaki. Untuk menjawab masalah tersebut, dirancanglah sebuah buku panduan yang bersifat edukatif dan komunikatif, dengan pendekatan visual berupa ilustrasi jalur, ikon pos, peta, serta narasi sejarah situs-situs budaya yang ada sepanjang jalur pendakian. Buku panduan dirancang dalam ukuran A5 agar mudah dibawa saat pendakian, dengan gaya desain yang bersahabat, warna alami, dan bahasa tidak baku agar lebih dekat dengan target pembaca muda. Penelitian ini menekankan bahwa media cetak visual seperti buku panduan mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keselamatan dan kenyamanan dalam aktivitas pendakian, sekaligus memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal.

b. “Perancangan Buku Panduan Mendaki Gunung untuk Pemula karya Reza Adhi Pramudya dan Syarip Hidayat (Pramudya & Syarip Hidayat, 2017). Fokus utama dari penelitian ini adalah perancangan media informasi berupa buku panduan yang dapat membantu pendaki pemula dalam memahami proses dan prosedur mendaki gunung secara aman dan sistematis. Buku ini dirancang untuk mengisi kekosongan informasi teknis yang sering kali tidak diketahui oleh pendaki baru, seperti persiapan fisik, perlengkapan, teknik survival, dan pengetahuan medis dasar.

c. Siap Mendaki! Panduan Dasar Kegiatan Pendakian (Susilo, 2012). Buku ini berisikan mengenai perencanaan, baik persiapan, perlengkapan, perizinan, medis, serta dasar-dasar bertahan hidup.

d. Panduan Mendaki Gunung Dalam Infografis (Kurniawan, 2004). Buku ini berisikan hal-hal yang diperlukan untuk mendaki gunung, seperti Menyusun rencana, persiapan fisik, perlengkapan perjalanan, perlengkapan makan, perlengkapan tidur, navigasi darat, survival, P3K, peta gunung dalam bentuk infografis.

2.2 Pendakian Gunung

2.2.1 Level Jalur Pendakian

Dilansir dari travel.kompas.com terdapat 5(lima) level jalur pendakian di Indonesia. Jalur pendakian dalam kategori level 1 merupakan jalur yang sudah jelas ada dan juga ada beberapa jalur yang dikelola agar mempermudah perjalanan. Jalur pendakian level 1 juga dapat di tempuh dalam waktu yang singkat sehingga para pendaki dapat melakukan pendakian tanpa harus bermalam di gunung tersebut, selain itu resiko bahaya pada

jalur pendakian ini cenderung kecil sehingga dapat mudah di hindari. **1 9** Salah satu contoh jalur pendakian level 1 adalah pendakian menuju kawah Gunung Bromo. **1 3** Jalur pendakian level 2, jalur ini juga memiliki jalur yang sudah ada dan jelas, tetapi waktu tempuh yang di perlukan bisa sampai seharian atau lebih, yang membuat adanya kemungkinan untuk berjalan di malam hari atau bahkan menginap. **1** Jalur ini masih bisa dilalui tanpa menggunakan alat bantu pergerakan, namun pendaki dapat menggunakan trekking pole untuk mempermudah pergerakan. Jalur pendakian level 2 ini membutuhkan kemampuan dalam menentukan arah, dan juga resiko yang dapat terjadi sudah mulai ada, sehingga pendaki diharapkan untuk antisipasi. **1 9 12** Beberapa contoh untuk jalur pendakian level 2 ada pendakian menuju Kawah Ijen via Paltuding dan pendakian Gunung Agung via Pura Pasar Agung. **1 3** Jalur pendakian level 3, sama seperti jalur level 1 dan 2 jalurnya sudah ada, namun akan ada sesekali jalur yang tertutup, tapi tetap mudah dilewati. Lama perjalanan yang dibutuhkan untuk mendaki pada jalur level ini memerlukan waktu untuk bermalam, sehingga para pendaki di haruskan untuk membawa peralatan berkemah dan juga pebekalan. Pada jalur ini pendaki juga dianjurkan untuk membawa alat bantu pergerakan berupa pegangan. Resiko bahaya pada jalur ini sudah masuk dalam kategori tinggi, sehingga para pendaki perlu untuk mempersiapkan diri degan kemampuan seperti navigasi dasar, dan juga menyiapkan keperluan darurat serta jalur evakuasi. **1** Contoh gunung yang di kategorikan sebagai jalur pendakian level 3 ada Gunung Rinjani, Semeru, dan Tambora. Jalur pendakian level 4 merupakan jalur yang secara umum sudah tersedia, namun masih memungkinkan tertutup oleh vegetasi atau memiliki medan yang curam, sehingga pendaki terkadang perlu membuka jalur baru untuk dapat melanjutkan perjalanan. Pendakian pada level ini biasanya memakan waktu beberapa hari, sehingga dibutuhkan peralatan berkemah dan perbekalan yang mencukupi. Pada jalur ini, pendaki akan menemui beberapa titik yang membutuhkan teknik scrambling—yakni penggunaan tangan untuk membantu naik dan kadang memerlukan peralatan tambahan untuk pengamanan vertikal. Karena tingkat

risikonya cukup tinggi, pendaki harus memiliki keterampilan navigasi, pengetahuan survival di alam liar, serta kesiapan dalam menghadapi situasi darurat, seperti kemampuan pertolongan pertama dan pemahaman tentang jalur evakuasi. **1 9 12** Contoh gunung dengan jalur pendakian level 4 adalah Bukit Raya di Kalimantan Barat dan Gunung Binaiya di Maluku. Jalur pendakian level 5 merupakan jalur dengan tingkat kesulitan tertinggi, yang bisa meliputi jalur yang sudah tersedia, tertutup oleh alam, atau bahkan belum terbentuk sama sekali. Medan pada level ini biasanya curam, terjal, dan memerlukan waktu tempuh berhari-hari. Dalam beberapa kondisi, pendaki harus membuka jalur sendiri. Oleh karena itu, keterampilan dasar memanjat tebing sangat dibutuhkan. Perlengkapan yang wajib disiapkan meliputi peralatan kemah, logistik, serta perlengkapan panjat tebing. Karena tingkat risikonya sangat tinggi, pendaki harus memiliki pengetahuan yang solid tentang navigasi, survival, dan penanganan darurat, termasuk mengetahui jalur evakuasi. **1 9 12** Contoh gunung dengan jalur pendakian level ini adalah Puncak Jaya di Papua, yang juga merupakan titik tertinggi di Indonesia. **2.2 2** 2 Persiapan Mendaki Gunung Terdapat banyak persiapan yang di butuhkan untuk melakukan pendakian, Seperti yang dituliskan pada artikel dari enesis.com. pertama harus mempersiapkan kesehatan fisik maupun mental dengan cara melakukan olahraga rutin seminggu sebelum mendaki gunung, seperti jogging sore, hal ini dilakukan untuk meningkatkan kekuatan otot, keseimbangan, dan juga melatih sistem pernapasan. Selanjutnya menentukan lokasi dan level mendaki, hal ini dilakukan karena setiap lokasi memiliki rintangan yang berbeda. Setelah itu melakukan cek perizinan lokasi, dikarenakan beberapa lokasi memerlukan perizinan untuk diakses. Mencari tahu terlebih dahulu informasi lebih lanjut dengan bertanya ke penanggung jawab atau mencarinya di internet agar lebih tau apa saja yang perlu dipersiapkan untuk mendapatkan izin lokasi. Selanjutnya mempersiapkan peralatan untuk mendaki, beberapa barang yang biasanya dibutuhkan berupa GPS, senter, kotak P3K, tas tahan air, kantung sampah, jas hujan, alat proteksi diri seperti

tabir surya, obat anti nyamuk, dan lain semacamnya. Persiapan selanjutnya ada mencari teman atau solo hiking, untuk pemula di sarankan untuk mengajak orang yang lebih berpengalaman. 2 Persiapan selanjutnya adalah mengenakan pakaian yang sesuai, untuk mendaki gunung kamu perlu menggunakan pakian khusus, seperti jaket dan celana panjang waterproof, sepatu atau sandal gunung, topi, sarung tanagn, dan juga kaos kaki. Persiapan berikutnya ada memberi tahu atau kabar kepada orang-orang terdekat, seperti keluarga ataupun teman. 2 Hal-hal yang perlu di beritahukan kepada mereka berupa informasi lengkap, mulai dari lokasi, waktu, serta rincian kegiatan yang akan kamu lakukan. Semua hal tersebut dilakukan untuk melakukan antisipasi apabila terjadi sesuatu saat mendaki. Selanjutnya mempersiapkan persediaan makanan dan minuman. Mendaki gunung merupakan kegiatan yang menguras banyak tenaga, oleh karena itu, diperlukan persediaan makanan dan minuman yang cukup. Berikutnya melakukan cek perkiraan cuaca. Mengecek perkiraan cuaca sebelum melakukan pendakian berlu di lakukan agar apabila diperkirakan cuaca kurang bersahabat, dapat memundurkan jadwal pendaki ke hari lain. Persiapa berikutnya yaitu selalu perhatikan setiap langkah saat mendaki gunung, karena terdapat banyak macam jalur pendakian, seperti jalan licin, bebatuan, serta akar pohon yang timbul. Selanjutnya ada, beristirahat saat lelah, hal ini diperlukan agar dapat tetap kuat saat mendaki. Yang terakhir ada menghormati peraturan yang tidak tertulis.

2.2.3 Perizinan Mendaki Sebelum melakukan pendakian, para pendaki perlu mengurus perizinan terlebih dahulu. Mengutip dari travel.detik.com, proses pengajuan izin bisa dilakukan secara online, melalui telepon, atau langsung di pintu masuk jalur pendakian tergantung pada kebijakan masing-masing gunung. Proses reservasi biasanya melibatkan pengisian formulir dan penyertaan dokumen identitas seperti KTP atau kartu identitas lainnya. Setelah itu, pendaki diwajibkan membayar tiket pendakian sesuai dengan tarif yang ditetapkan oleh pengelola. 5 Beberapa lokasi meminta pembayaran setelah reservasi, sementara yang lain baru memproses pembayaran setelah pengurusan Surat Izin Masuk Kawasan Konservasi (Simaksi). 5 11



Simaksi wajib diurus setelah melakukan pengajuan izin pendakian dan harus diselesaikan sebelum pendakian dimulai. Proses pengurusan surat ini umumnya dilakukan langsung di kantor pengelola kawasan gunung yang akan didaki, yang biasanya terletak di dekat pintu masuk jalur pendakian. Pendaki perlu menyiapkan fotokopi identitas diri serta formulir yang telah diisi saat pengajuan izin. Selain itu, disarankan untuk membawa materai, karena akan ada surat pernyataan yang perlu ditandatangani di atas materai. Khusus untuk pelajar tingkat SMA, biasanya diperlukan tambahan berupa surat izin dari orang tua. 5 Pendaki juga diwajibkan mengisi formulir yang mencantumkan daftar barang bawaan yang berpotensi menghasilkan sampah, guna mencegah pencemaran lingkungan. Simaksi yang telah didapat hanya berlaku untuk satu kali perjalanan pendakian. 5 Baik Simaksi maupun formulir daftar barang bawaan harus dibawa saat mendaki dan nantinya diserahkan kembali kepada petugas di pintu keluar ketika pendakian selesai. 2.3

Generasi Z (Gen Z) Buku ini ditujukan kepada seseorang yang tidak terlalu familiar dengan pendakian atau seseorang yang FOMO (Fear of Missing Out) dan ingin melakukan pendakian. FOMO sering terjadi di dunia digital lebih tepatnya platform sosial media dikarenakan akses informasi yang sangat cepat, sering kali informasi yang diperlihatkan hanyalah sisi terbaik atau hal yang paling menarik dari kehidupan seseorang, yang mana dapat menimbulkan rasa iri dan khawatir bila tidak ikut serta dalam hal yang sama (Universal, 2025). Penggunaan internet di Indonesia di dominasi oleh generasi z atau yang biasa di sebut gen z. Hal itu didasari dari data hasil studi yang dilakukan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), yang mana total penggunaan internet di indonesia didominasi oleh kalangan gen z. Karena studi tersebut mengelompokkan penggunaan internet berdasarkan usia, hasilnya menunjukkan bahwa Generasi Z, yang berusia antara 12 hingga 27 tahun, memberikan kontribusi terbesar pada awal tahun 2024, yaitu sebesar 34,4 persen (eraspace, 2024). 20 Generasi Z cenderung lebih menyukai konten visual seperti gambar, video, dan infografis karena lebih mudah dipahami

dan bersifat menghibur. Sebaliknya, buku literasi yang penuh dengan teks sering dianggap membosankan dan memerlukan usaha lebih untuk dicerna (Irawatie, 2024). Gaya desain yang disukai Gen Z cenderung interaktif, dinamis, dan playful, sering memanfaatkan teknologi digital seperti efek 3D atau animasi untuk meningkatkan daya tarik visual. Mereka lebih tertarik pada format yang singkat, langsung pada inti, dan mudah dipahami, sejalan dengan kebiasaan mereka mengakses konten melalui media sosial. Desain yang menarik perhatian secara cepat dan tidak bertele-tele menjadi kunci untuk menjangkau generasi ini (Evi, 2024). Menurut survei “Kebiasaan Membaca Buku Fisik vs Buku Digital” yang dilakukan pada 1–9 November 2024 terhadap 203 responden Gen Z dalam rangka tugas akhir Studi Independen GNFI (Good News From Indonesia) Batch 7, mayoritas responden (73,4%) masih memilih buku fisik dibandingkan e-book. Alasan utamanya adalah kenyamanan, ketersediaan, serta kemampuan untuk lebih fokus saat membaca. Sebanyak 70% responden merasa konsentrasi mereka lebih terjaga saat membaca buku fisik, sedangkan e-book sering terganggu oleh notifikasi dan aplikasi lain di ponsel. Selain itu, buku fisik dianggap lebih rapi secara format dan memberikan pengalaman membaca yang belum tergantikan oleh media digital. (Bagaskara, 2024). Gen Z dikenal dengan gaya komunikasi yang singkat, padat, dan penuh campuran antara bahasa Indonesia, Inggris, serta slang internet. Mereka cenderung menyukai konten yang autentik, jujur, dan transparan, tanpa kesan dibuat-buat (Marta, 2025). Tipografi yang disukai Gen Z cenderung berani, kreatif, dan ekspresif, dengan gaya font yang unik seperti font display untuk menarik perhatian. Dalam merancang desain grafis untuk Gen Z, penting untuk berani bermain dengan kontras ukuran, warna, dan kombinasi jenis huruf agar tampilan lebih dinamis dan mencolok (Evi, 2024). 2.4 Buku buku merupakan hasil pemikiran yang dianalisis menjadi ilmu pengetahuan kemudian disusun tertulis menggunakan bahasa yang sederhana, dilengkapi dambar dan daftar pustaka (Hanifa, Lidinillah, & Mulyadiprana, 2021). Buku memiliki berbagai macam jenis, yaitu buku fiksi, seperti novel,

cerpen (cerita pendek). Buku non-fiksi, seperti buku biografi, ensiklopedia, buku sejarah. Buku pendidikan, seperti buku teks, buku latihan. Buku agama, seperti Al-Qur'an, Alkitab. Ada juga buku referensi, buku komik atau manga, buku seni dan desain, dan lain sebagainya. Dalam buku berjudul "Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan karya Wiji Surwano, menjelaskan tentang bagian-bagian atau struktur buku secara umum, seperti cover atau sampul, halaman preliminaries, bagian utama(isi), bagian postliminary. 2.4 **4 6 13** 1 Cover Cover atau sampul adalah bagian pelindung buku yang paling luar, bagian ini berguna untuk menunjukkan judul, halaman publikasi, nama penulis, penerbit, setra gambar grafis untuk mendukung daya tarik pembaca. Cover buku terdiri dari beberapa bagian dengan fungsi yang berbeda-beda. Cover depan merupakan tampilan utama yang terletak di bagian awal buku dan biasanya memuat judul, nama penulis, serta elemen visual yang menarik. Sementara itu, cover belakang berada di sisi sebaliknya dan berfungsi sebagai penutup buku, sering kali dilengkapi dengan sinopsis atau endorsement. Punggung buku, atau spine, adalah bagian samping yang menghubungkan cover depan dan belakang, biasanya mencantumkan judul dan nama penulis, terutama pada buku dengan ketebalan tertentu. Endorsement sendiri merupakan kalimat dukungan atau testimoni dari pembaca awal yang dicantumkan di cover belakang sebagai bentuk promosi dan daya tarik tambahan. Selain itu, ada juga bagian yang disebut lidah cover atau telinga buku, yaitu lipatan pada sisi dalam cover yang berfungsi secara estetis dan memberikan kesan eksklusif. Lidah cover ini umumnya memuat informasi tambahan seperti ringkasan buku, foto, atau profil singkat penulis. 2.4 **4 6 8 2**

Halaman Preliminaries Halaman pendahuluan merupakan bagian awal yang wajib disertakan sebelum memasuki isi utama buku. Bagian ini terletak di antara cover dan isi buku, berfungsi sebagai pengantar terhadap informasi yang akan disampaikan. **4** Di dalamnya terdapat beberapa elemen penting, seperti halaman judul yang memuat judul utama, subjudul, nama penulis, penerjemah, serta penerbit. Beberapa buku juga menyertakan halaman Prancis atau kulit ari,

yaitu halaman yang hanya menampilkan judul buku dan biasanya diikuti oleh halaman kosong tanpa informasi apa pun di baliknya. 4 6 8 Selanjutnya terdapat halaman hak cipta (copyright) yang berisi informasi lengkap seperti judul buku, nama penulis, penerjemah, pemilik hak cipta, serta tim produksi seperti desainer sampul dan ilustrator. 6 8 Selain itu, halaman pendahuluan juga mencakup halaman tambahan seperti kata pengantar atau prakata dari penulis, dan diakhiri dengan daftar isi yang memberikan gambaran susunan materi dalam buku. 6 2.4 3 Bagian Utama (Isi) Bagian isi merupakan bagian utama buku yang memuat materi inti. Di dalamnya terdapat unsur-unsur seperti pendahuluan, judul bab, alinea, perincian, kutipan, ilustrasi, subjudul (judul lelar), dan inisial sebagai pembentuk struktur dan penyaji informasi secara sistematis. 2.4.4 Bagian Postliminary Bagian akhir buku atau postliminary berfungsi sebagai penutup isi buku dan terletak sebelum cover belakang. 23 Bagian ini mencakup catatan penutup, glosarium (daftar istilah), lampiran, indeks, daftar pustaka, serta biografi penulis.

2.5 Elemen Perancangan Buku Menurut (Anto, Andrijanto, & Akbar, 2017) proses perancangan buku memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan diantaranya seperti : 2.5 16 1 Warna Warna merupakan unsur cahaya yang dipantulkan oleh suatu benda yang mana akan diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut (Andrew, n.d.). Menurut Terry Lee Stone dalam bukunya yang berjudul "COLOR DESIGN WORKBOOK warna berasal dari cahaya, baik yang natural ataupun artificial. Semakin sedikit cahaya, semakin sedikit juga cahaya yang muncul, dan semakin banyak cahaya maka semakin banyak juga warna yang keluar. Dalam buku yang sama Terry Lee Stone juga menjelaskan kalau terdapat dua jenis warna primer, yaitu additive dan subtractive. 22 Warna primer additive ada warna merah, hijau dan biru (RGB), yang mana RGB merupakan warna primer yang berasal dari cahaya murni. Warna primer subtractive yang bersal dari pantulan cahaya terbagi lagi menjadi menjadi dua, warna premier untuk percetakan, yaitu cyan, magenta, kuning (CMY), dan warna untuk seniman, yaitu merah, kuning, biru (RYB). 2.5 19 2 Ilustrasi Dikutip

dari CNN Indonesai, ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang dibuat menjelaskan pesan ataupun memperkuat tulisan. Menurut buku “Seni Budaya” (2014) ilustrasi merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin, yaitu “Illustrare” yang memiliki arti menjelaskan atau menerangkan (Putri, 2021). Berdasarkan buku “ILLUSTRATION THAT WORKS karya (Houston, 2016) ilustrasi memiliki beberapa macam, seperti ilustrasi editorial, periklanan, fashion, dan technical, serta komik dan novel grafis. 2.5.3 Tipografi Menurut buku “Basic Design 03: Typograohy karya (Ambrose & Harris, 2005) tipografi berkaitan dengan pengaturan huruf dalam suatu desain, yang biasanya digunakan untuk keperluan percetakan. Jenis huruf dapat diklasifikasikan berdasarkan karakteristik bawaanya. Klasifikasi tipografi berdasarkan anatomi karakter dan dan biasa dibagi menjadi empat kategori dasar, seperti block, roman, gothic, dan script (Human Factors in Engineering Design, Sander and McCormick, 1993). Selain itu, ada juga kategori lanjutan, seperti graphic (experimental atau symbol), yang mencakup semua jenis huruf yang tidak termasuk kedalam salah satu dari keempat kategori dasar. Kemudian keempat kategori dasar tersebut dikasifikasikan lebih lanjut, seperti block (blackletter) berisikan jenis huruf yang berdasarkan tulisan tangan mauskrip Jerman, roman berisikan semua jenis huruf serif, gothic berisikan semua jenis huruf sans-serif, dan yang terakhir script berisikan jenis huruf yang meniru tulisan tangan. 2.5 14 4

Layout Menurut (Rustan, 2020) dalam buku yang berjudul “LAYOUT2020” layout merupakan penataan/penempatan sebuah elemen-elemen dalam sebuah bidang untuk mendukung konten/ pesan yang dibawa. Layout sendiri memiliki beberapa fungsi, seperti mengatur informasi agar mudah di baca dan dipahami, Menciptakan hierarki visual, yaitu penekanan pada bagian-bagian penting agar menarik perhatian terlebih dahulu. Menjaga keseimbangan dan keteraturan, sehingga desain terasa harmonis. Mengarahkan alur baca (eye movement), terutama penting dalam media cetak dan digital. Memperkuat identitas visual melalui konsistensi tata letak, warna, dan elemen grafis. Menurut (Rustan, 2020) pada buku yang sama, layout sendiri

memiliki beberapa prinsip, seperti: a. Sequence (Urutan / Hierarki Visual) Menentukan urutan mata membaca informasi, mulai dari yang paling penting hingga pendukung. Rustan menyebut bahwa tanpa urutan yang jelas, pembaca bisa kehilangan maksud dari desain tersebut. b. Emphasis (Penekanan) Fokus pada elemen utama desain agar menarik perhatian pertama. Tekniknya bisa melalui ukuran yang lebih besar, warna kontras, posisi strategis (misalnya kiri-atas), atau gaya visual yang berbeda. c. Balance (Keseimbangan) Mendistribusikan "berat" visual secara seimbang di bidang desain. Bisa simetris (formal) atau asimetris (dinamis) — Rustan menekankan bahwa desain asimetris cenderung terasa lebih hidup dan efektif secara visual. d. Unity (Kesatuan) Menyatukan semua elemen desain agar terasa sebagai satu kesatuan — baik secara visual maupun pesan. Kesatuan meliputi tampilan fisik dan narasi yang konsisten. e. Contrast (Kontras) Meskipun tidak selalu disebut terpisah dalam semua versi LAYOUT2020, Bab prinsip layout Buku 1 menyebut 'Contrast' sebagai elemen penting. Tujuannya untuk mempertegas perbedaan bentuk, warna, ukuran, sehingga memperjelas hierarki visual.

2.5.5 Grid

Grid merupakan baris penyelarasan yang berfungsi sebagai panduan untuk mengatur elemen-elemen di suatu format, seperti di mana sesuatu dapat diletakkan, proporsi tinggi dan lebarnya sesuatu, dan bagaimana seseorang dapat dengan mudah menavigasi tata letak (Samara, 2017). Grid memiliki beberapa jenis, seperti: a. Manuscript Grid : grid yang terdiri dari satu blok teks yang relative besar pada setiap halaman. b. Column Grid : Susunan kolom vertikal. Ideal untuk teks Panjang. c. Modular Grid : Gabungan baris dan kolom yang membentuk modul. Cocok untuk desain kompleks. d. Hierarchic Grid : Grid bebas berdasarkan kebutuhan konten, bukan ukuran tetap.

2.6 Binding

Terdapat berbagai jenis jilid atau binding buku yang umum digunakan, masing- masing memiliki keunggulan tersendiri. Case binding (hardcover) dikenal dengan ketahanannya yang tinggi dan tampilan elegan, sehingga cocok untuk buku edisi premium. Perfect binding banyak digunakan pada buku paperback dan

katalog karena praktis serta ekonomis. Saddle stitch menggunakan staples dan ideal untuk publikasi tipis seperti majalah. Spiral dan Wire-O binding memungkinkan halaman terbuka penuh, sangat cocok untuk buku catatan atau kalender. Comb binding memudahkan penambahan atau penggantian halaman. Lay-flat binding membuat buku tetap terbuka rata, ideal untuk buku resep atau buku panduan. Sewn binding menawarkan kekuatan ekstra dengan metode jahit. Pamphlet binding sesuai untuk booklet sederhana, sementara thermal binding menggunakan panas untuk menciptakan hasil akhir yang rapi dan profesional. Pemilihan jenis jilid biasanya disesuaikan dengan fungsi, anggaran, dan tampilan yang diinginkan (Javis, 2024). 2.7

Flat Desain Flat design adalah salah satu gaya visual yang umum digunakan oleh para ilustrator dalam merancang tampilan visual. Secara harfiah, kata flat berarti datar dan design berarti rancangan. Inti dari flat design terletak pada pendekatannya yang menekankan kesederhanaan (minimalisme), fungsionalitas (kegunaan), dan kerapian tampilan. Gaya ini berfokus pada desain yang bersih dan mudah dipahami tanpa elemen-elemen yang berlebihan [Yasa dkk., 2022:221] (Putra & Ayuswantana, 2023). 7 2.8 Eiger

Eiger Adventure (EIGER) didirikan pada tahun 1989 sebagai merek yang menyediakan perlengkapan dan peralatan bagi para pecinta kegiatan alam. Berada di bawah naungan PT Eigerindo MPI, EIGER merupakan merek asli Indonesia yang lahir dari tangan dan gagasan anak bangsa. 7 Tujuan utamanya adalah menjadi mitra dan pelindung bagi siapa saja yang ingin menjelajahi alam tropis, terutama kekayaan alam Indonesia. Selain itu, EIGER juga berkomitmen untuk mengharumkan nama Indonesia dan membuktikan kualitas produk lokal di panggung industri fashion retail global. 7 21 Nama EIGER diambil dari sebuah gunung setinggi 3.970 meter di atas permukaan laut yang terletak di Pegunungan Bernese Alps, Swiss, Eropa. Gunung ini dikenal luas karena tingkat kesulitannya yang ekstrem dan bahaya yang mengintai para pendaki. Salah satu sisi terkenal dari gunung ini, yaitu North Face, dianggap sebagai salah satu rute pendakian paling sulit di dunia. Jalur ini memiliki tebing es yang curam, lintasan yang panjang, sering

mengalami guguran batu, serta cuaca yang kerap berubah secara drastis dan sulit diprediksi. Sejak tahun 2015, EIGER mengarahkan fokus pengembangan produknya untuk menunjang aktivitas di alam tropis, yang kemudian diangkat sebagai tagline resmi: "Tropical Adventure". Fokus ini diwujudkan melalui tiga kategori utama, yaitu Mountaineering untuk keperluan mendaki gunung, Riding untuk aktivitas petualangan menggunakan kendaraan, serta Eiger 1989 (Lifestyle) yang merepresentasikan gaya hidup aktif dan petualang dalam kehidupan sehari-hari. (eigerindo, 2024).

2.9 Kerangka Berpikir BAB III METODOLOGI DESAIN 3.1 Sistematis Perancangan

Dalam melakukan perancangan tugas akhir dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap pertama dalam perancangan ada identifikasi masalah yang mana diperlukan untuk mencari latar belakang terlebih dahulu. Setelah identifikasi masalah ditemukan, dilanjutkan dengan merumuskan masalah, lalu mencari data yang dibutuhkan, menentukan konsep, lalu yang terakhir merancang karya.

3.2 Metode Pencarian Data Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk memahami, menganalisis, dan mengeksplor informasi mengenai perancangan buku, serta pendakian.

25 Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan observasi buku panduan yang sudah ada dan wawancara.

3.2.1 Studi Literatur Menurut Rosyidhana (2014) dalam (Ansori & Martoyo, 2024) metode studi literatur merupakan sebuah Teknik pengumpulan data dengan cara mencari serta membaca sumber-sumber tertulis yang sudah ada, seperti literatur, buku, serta sumber-sumber lainnya yang menjelaskan mengenai landasan teori yang berhubungan dengan objek penelitian. Proses pencarian literatur dilakukan dengan menyeleksi sumber yang memiliki keterkaitan langsung dengan perancangan media informasi, khususnya buku panduan pendakian. Jurnal yang dijadikan acuan antara lain jurnal karya Ardiansyah, Yani, dan Solicitor (2023) yang membahas perancangan buku panduan Gunung Arjuno via Tambaksari dengan pendekatan visual lokal, serta jurnal karya Pramudya dan Hidayat (2017) yang memfokuskan pada penyusunan buku panduan teknis untuk pendaki pemula. Keduanya menjadi referensi penting dalam menyusun struktur isi, gaya visual, dan

penyajian informasi yang komunikatif. Selain itu, peneliti juga mengkaji beberapa buku panduan seperti Panduan Mendaki Gunung dalam Infografis oleh Ehwan Kurniawan (2004) dan Siap Mendaki! oleh Taufik Susilo (2012) untuk memahami gaya penyampaian materi, format visual, serta kelebihan dan kekurangannya. Referensi internasional seperti Hiking & Backpacking: A Complete Illustrated Guide oleh Buck Tilton (2024) turut ditinjau untuk memperkaya pemahaman tentang pendekatan desain dan isi yang bersifat global. Sebagai tambahan, penulis juga menggunakan buku-buku edukasi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai contoh penerapan desain visual yang ramah bagi pemula, terutama dalam aspek warna, ilustrasi, dan komposisi layout.

3.2.2 Observasi Secara umum,

observasi berarti memperhatikan atau melihat sesuatu dengan saksama. Dalam praktiknya, observasi merupakan kegiatan mengamati secara langsung suatu objek untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan. Namun, menurut para ahli, pengertian observasi memiliki dimensi yang lebih kompleks. Mengutip dari Study Smarter, kamus Merriam-Webster mendefinisikan observasi sebagai “tindakan mengenali dan mencatat fakta atau kejadian yang sering melibatkan pengukuran dengan instrumen, atau sebagai “catatan atau deskripsi yang diperoleh dari hasil pengamatan. (populix, 2023). peneliti melakukan observasi terhadap beberapa buku panduan mendaki gunung yang telah beredar di pasaran, baik dalam lingkup nasional maupun internasional. Observasi ini dilakukan untuk memahami kekuatan, kelemahan, serta pendekatan visual dan verbal yang digunakan pada buku-buku tersebut. Salah satu buku yang diamati adalah “Panduan Mendaki Gunung dalam Infografis karya Ehwan Kurniawan (2004). Buku ini memiliki kekayaan informasi yang cukup lengkap, mencakup materi tentang peralatan mendaki, teknik dasar survival, navigasi, hingga pertolongan pertama. Namun secara visual, gaya ilustrasinya dinilai kurang relevan dengan selera visual remaja masa kini. Warna yang digunakan tergolong pucat, dan gaya grafisnya cenderung kaku serta konvensional. Selain itu, layout yang padat dan penggunaan teks yang panjang menyebabkan informasi terlihat menumpuk dan

berisiko menurunkan minat baca pembaca muda. Buku lainnya yang diamati adalah “Siap Mendaki! Panduan Dasar Kegiatan Pendakian karya Taufik Susilo (2012). Buku ini menggunakan pendekatan desain yang lebih minimalis dan bersih. Informasi disampaikan secara ringkas, dan gaya bahasanya cukup ringan. Namun, dari sisi visual, buku ini masih belum memiliki kekuatan ilustrasi yang optimal. Beberapa bagian disampaikan tanpa pendamping visual yang cukup, dan struktur kontennya masih terasa kaku bagi pembaca pemula. Buku ini cocok untuk pembaca dewasa, namun kurang sesuai untuk segmentasi remaja yang lebih visual dan dinamis. Sebagai pembanding internasional, penulis juga mengamati “Hiking & Backpacking: A Complete Illustrated Guide karya Buck Tilton (2024). Buku ini kaya akan dokumentasi foto dan penjelasan teknis yang detail. Informasi disajikan secara profesional, dan mencakup semua aspek pendakian. Namun demikian, dari sisi desain komunikasi visual, buku ini dinilai terlalu padat dan penuh teks, dengan layout yang kurang memberi ruang kosong untuk kenyamanan baca. Hal ini membuat buku ini lebih cocok untuk pembaca berpengalaman atau dewasa, dan kurang sesuai bagi remaja atau pemula.

3.2.3 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa orang yang pernah aktif dalam melakukan pendakian, untuk mengetahui lebih dalam lagi mengenai apa saja yang perlu diperhatikan saat mendaki.

3.3 Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengidentifikasi masalah terkait pendakian yang mana menurut data yang ada sudah cukup banyak kasus yang terjadi pada saat melakukan pendakian. Selain itu, saat melakukan pendakian terdapat banyak hal yang harus diperhatikan, contohnya seperti persiapan sebelum maupun saat mendaki, mengurus perizinan dan lain lain. Literatur juga menunjukkan bahwa di Indonesia pengguna internet terbanyak di duduki oleh gen z, yang mana fenomena FOMO ini sangat mudah terjadi di internet atau lebih spesifiknya sosial media. Pada literatur juga menjelaskan bahwa gen z lebih cenderung menyukai gaya visual yang interaktif, dinamis, dan playful, serta dengan format yang singkat, langsung pada inti, dan mudah dipahami. Selain itu gen z juga lebih

menyukai membaca buku fisik dibandingkan dengan e-book atau buku digital. Sebuah buku juga memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan seperti strukturnya, dan elemen-elemen didalamnya. Penelitian juga melakukan observasi terhadap buku-buku panduan, baik buku panduan mendakigunung maupun panduan yang lainnya. a. Panduan mendaki gunung dalam infografis Buku karya Ehwan Kurniawan, buku pertama kali diterbitkan pada November 2004 oleh PT Tunas Bola. Buku ini dibuat dalam bentuk infografis yang mana pada setiap halaman diberikan sebuah ilustrasi untuk mendukung informasi yang diberikan. Buku ini berisikan informasi yang lebih dibutuhkan bagi pemula. Isi buku: 1. Menyusun rencana (4 halaman), persiapan fisik (4 halaman), perlengkapan perjalanan (4 halaman), perlengkapan makan (6 halaman), perlengkapan tidur (5 halaman), navigasi darat (2 halaman), Leave No Trace (5 halaman), survival (12 halaman), P3K (10 halaman), peta gunung (20 halaman). 2. Total halaman : 94 halaman. Visual: 1. Layout : modular grid 2. Tipografi : jenis font sans-serif 3. Warna : merah, hijau, coklat, kuning 4. Ilustrasi : gaya flat design, dan foto Kelebihan: 1. Memiliki informasi yang informatif, penggunaan grid yang rapi dengan tipografi yang konsisten, sehingga informasi yang diberikan dapat mudah dipahami. Kekurangan: 1. Memiliki gaya visual yang sudah ketinggalan zaman, tipografi yang kurang eksploratif, penggunaa warna yang cenderung datar, dan kepadatan informasi dan visual dalam satu halaman membuatnya terasa penuh dikarenakan kurangnya ruang napas (white space). b. Siap Mendaki! **15** Panduan Dasar Kegiatan Pendakian Buku ini merupakan buku panduan karya Taufik Susilo, buku ini diterbitkan pada Februari 2012 oleh penerbit Jejak Pendaki yang berlokasi di Bandung. Berisikan panduan-pamduan dalam mendaki gunung yang dapat di gunakan baik bagi pemula maupun pendaki yang sudah berpengalaman. Isi buku: 1. Pendahuluan (7 halaman), perencanaan (10 halaman), perlengkapan (17 halaman), medis (11 halaman), survival (17 halaman). 2. Total halaman : 62 halaman. Visual: 1. Layout : column grid dan modular grid. 2. Tipografi : jenis font sans-serif. 3. Warna : coklat, hitam,

REPORT #27551101

hijau, biru, putih. 4. Ilustrasi : semi-realistic dengan sentuhan gaya kartun. Kelebihan: 1. Menggunakan visual yang minimalis sehingga membuat buku isi terasa ringan, isi yang fokus pada konten dan mudah dibaca, serta tata letak yang cukup rapi sehingga tidak membingungkan. Kekurangan: 1. Kurangnya visual yang mendukung serta isi buku didominasi oleh teks, sehingga membuat beberapa pembaca mudah bosan saat membacanya. c. Hiking & Backpacking: A Complete Illustrated Guide Buku ini karya Buck Tilton diterbitkan oleh Lyons Press, edisi terbaru buku ini dirilis pada 23 April 2024. Buku ini lebih berisikan mengenai peralatan dan perlengkapan, serta cara bertahan hidup di alam liar. Isi buku: 1. Introduction: Going Out There, Chapter 1: Gear: Part 1, Chapter 2: Gear: Part 2, Chapter 3: Clothing, Chapter 4: Water, Chapter 5: Food, Chapter 6: Shouldering the Load, Chapter 7: On Going Lighter, Chapter 8: Navigation, Chapter 9: Traveling by Foot, Chapter 10: Setting Up Camp, Chapter 11: Camp Hygiene, Chapter 12: Zero Impact, Chapter 13: Weatherwise, Chapter 14: Wild Animals, Chapter 15: Wild Plants, Chapter 16: Wilderness First Aid, Chapter 17: Special Considerations, Chapter 18: Home Again, Chapter 19: Fit for the Trail, Chapter 20: Resource Directory. 2. Total halaman : 256 halaman Visual: 1. Layout : Manuscript Grid 2. Tipografi : jenis font serif 3. Ilustrasi : foto Kelebihan: 1. Memberikan visual berupa foto berwarna yang mendukung isi buku, serta isi yang informatif dan edukatif. Kekurangan: 1. White space yang kurang dikarenakan informasi dan visual yang padat membuat isi buku terasa penuh. d. Menjaga Kesehatan Anak Usia Dini Buku ini diterbitkan oleh Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, yang berada di bawah naungan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Buku ini berisikan mengenai panduan bagaimana menjaga kesehatan anak, serta ciri-ciri dari anak yang sehat pada usia dini. Isi buku: 1. Ciri-Ciri Anak Usia Dini Yang Sehat, Apa yang Orang Tua Lakukan

Untuk Menjaga Kesehatan Anak, Kebersihan adalah hal yang sangat penting bagi kesehatan, Manfaat Aktif Bergerak, Mematuhi Jadwal Imunisasi. 2. Total halaman Visual: 1. Layout : asymmetrical grid 2. Tipografi : jenis font sans-serif. 3. Warna : biru, hijau, kuning, putih, merah muda, abu-abu 4. Ilustrasi : gaya flat design Kelebihan: 1. Penggunaan warna yang lembut, ilustrasi yang mendukung isi, dengan visual yang menciptakan suasana positif, serta tata letak yang rapi membuat buku ini mudah dipahami oleh pembaca. Kekurangan: 1. Memiliki layout yang cenderung monoton di beberapa bagian, penggunaan white space yang kurang optimal, sehingga membuat beberapa tampak padat. 3.4 Kesimpulan Hasil Analisis Berdasarkan hasil analisis terhadap beberapa buku panduan, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan akan panduan pendakian yang informatif, menarik secara visual, dan mudah dipahami sangat penting, terutama untuk kalangan Gen Z. Data menunjukkan bahwa Gen Z merupakan pengguna internet terbesar di Indonesia dan cenderung terpengaruh oleh fenomena FOMO (Fear of Missing Out), yang membuat mereka tertarik untuk mengikuti tren termasuk aktivitas pendakian. Namun, kegiatan ini tidak terlepas dari risiko dan membutuhkan pengetahuan serta persiapan yang matang. Analisis terhadap buku panduan menunjukkan bahwa buku dengan visual yang kuat, layout rapi, dan ilustrasi pendukung lebih mudah dipahami oleh pembaca pemula. Buku seperti Panduan Mendaki Gunung dalam Infografis memberikan banyak informasi namun dinilai memiliki visual yang sudah kurang relevan dengan selera desain modern Gen Z. Buku Siap Mendaki! lebih minimalis dan ringan, namun kurang visual pendukung. Sementara itu, buku Hiking & Backpacking menyajikan informasi lengkap dengan visual foto, tetapi terasa padat dan kurang ruang kosong (white space), yang dapat mengurangi kenyamanan membaca. Terakhir, buku Menjaga Kesehatan Anak Usia Dini menjadi contoh buku dengan ilustrasi ramah dan tata letak rapi, meskipun pada beberapa bagian masih terlihat monoton. Dengan mempertimbangkan preferensi Gen Z yang menyukai desain visual yang interaktif, dinamis, dan singkat, serta preferensi mereka

terhadap buku fisik, maka dapat disimpulkan bahwa buku panduan pendakian yang ideal untuk generasi ini adalah buku yang menggabungkan isi yang informatif, tampilan visual yang interaktif dan playful, serta layout yang ringan dan tidak padat. Pemilihan elemen visual seperti grid yang fleksibel, ilustrasi gaya flat atau semi- realistis, serta kombinasi tipografi yang.

3.5 Pemecahan Masalah Berdasarkan dari apa yang sudah di paparkan pada latar belakang dan data-data yang ada, peneliti akan membuat sebuah buku panduan yang di tujuakan kepada remaja-remaja yang ingin mencoba naik gunung, atau bahkan hanya ikut tren buat naik gunung. Buku ini akan berisikan mengenai hal-hal apa aja yang perlu dilakukan saat ingin mendaki gunung.

18 BAB IV STRATEGI KREATIF 4.1

Strategi Komunikasi Strategi komunikasi pada perancangan buku panduan mendaki gunung bagi remaja ini disesuaikan dengan selera remaja. Strategi komunikasi pada perancangan ini sebagai berikut:

- Penggunaan Gaya Bahasa Menggunakan gaya bahasa yang santai dengan format yang singkat, langsung pada inti, dan mudah dipahami.
- Visualisasi Menggunakan gaya flat desain dengan penyampaian yang simpel dan informatif, serta layout yang ringan.

4.2 Analisis Segmentation, Targeting dan Positioning Analisis segmentation, targeting, dan positioning dari buku panduan ini adalah sebagai berikut :

- Segmentation Demografi :** remaja usia 17-24 tahun, laki-laki dan perempuan. **Geografis :** Indonesia **Psikografis :** Orang awam atau pemula yang ingin mencoba melakukan pendakian **Perilaku :** Orang yang belum pernah melakukan pendakian.
- Targeting Target utama :** Remaja usia 17-24 tahun yang ingin mencoba atau ikut-ikutan melakukan pendakian. **Target Sekunder :** Orang dewasa yang ingin mencoba atau ikut-ikutan melakukan pendakian
- Positioning** Buku ini di buat sebagai media informasi mengenai panduan untuk mendaki gunung bagi orang awam, yang dibuat agar pembaca lebih mudah memahami hal-hal yang perlu dipersiapkan saat ingin melakukan pendakian.

4.3 Analisis SWOT Berdasarkan dari hasil analisa data yang sudah peneliti kumpulkan, dapat di analisis SWOT nya sebagai berikut:

4.4 Strategi Perencanaan Media 4.4.1

Tujuan Media Buku ini dirancang sebagai sarana informasi bagi para pendaki remaja yang masih pemula yang ingin dan/atau akan melakukan pendakian, dengan menyajikan informasi yang informatif dengan gaya visual yang interaktif, serta layout yang ringan dan tidak padat, sehingga remaja-remaja zaman sekarang terutama gen z dapat memahami informasi yang diberikan dengan mudah.

4.4.2 Strategi Media Strategi media yang digunakan dalam perancangan ini baik untuk media utama maupun media pendukung menggunakan media cetak dan media digital.

4.4.3 Publikasi dan Distribusi Media Publikasi dan distribusi pada sebuah karya perlu diperhatikan mempermudah dalam menyalurkan karya ke target audiensnya. Pada perancangan buku panduan mendaki gunung ini harga pemasarannya di perkirakan kisaran Rp 50.000 – Rp 75.000 per buku, yang akan di terbitkan melalui brand outdoor eiger. Distribusi dilakukan melalui Marketplace dan juga event edukasi/Komunitas eiger.

4.5 Moodboard Penyusunan moodboard diperlukan sebagai panduan visual dalam pembuatan buku panduan mendaki gunung bagi remaja ini, yang mana meliputi beberapa aspek seperti gaya visual, warna, dan tipografi.

4.6 Konsep Kreatif & Gaya Desain (Tone & Manner) Perancangan buku panduan mendaki gunung bagi remaja ini menargetkan para remaja yang masih pemula atau awam dalam melakukan pendakian gunung. Dari buku ini peneliti ingin membangun persepsi bahwa kegiatan mendaki gunung bukan sesuatu yang sangat sulit dilakukan, tetapi dapat dilakukan oleh siapapun asalkan memiliki persiapan yang tepat. Gaya desain yang simple dan informatif, serta layout yang ringan. sangat cocok dengan karakter pembaca yang umumnya remaja hingga dewasa muda yang sedang tertarik untuk mencoba mengeksplorasi alam. Oleh karena itu, pendekatan visual dihadirkan dengan nuansa ringan, modern, namun tetap komunikatif. Visual disajikan tidak terlalu teknis atau kaku, melainkan dekat dengan keseharian pembaca dan memberi kesan bersahabat.

4.7 Konsep Visual

4.7.1 Visual Utama Visual utama pada perancangan ini berupa buku panduan mendaki gunung bagi remaja. Perancangan buku ini memiliki beberapa

elemen utama meliputi ilustrasi, warna, tipografi, dan layout sebagai kunci dalam menyampaikan pesan visual secara efektif. a. Ilustrasi Ilustrasi dalam buku ini digunakan sebagai elemen visual utama yang mendampingi dan menjelaskan isi materi. Gaya ilustrasi yang dipilih adalah semi-flat dengan outline tipis dan warna yang lembut, agar tidak terlalu dominan namun tetap komunikatif. Ilustrasi digunakan untuk menggambarkan perlengkapan mendaki, teknik survival, jenis tanaman, serta situasi di jalur pendakian. Fungsi ilustrasi bukan sekadar memperindah halaman, tetapi juga menyederhanakan informasi teknis yang mungkin sulit dipahami hanya melalui teks. Dengan ilustrasi, buku ini menjadi lebih menarik dan mudah diakses oleh pembaca dengan latar belakang yang beragam. Pada cover peneliti menggunakan gaya visual flat desain dengan siluet orang yang sedang mendaki gunung sebagai visual utamanya, serta pepohonan dan awan sebagai visual pendukungnya. Pada judul bab, dibaerikan sebuah ilustrasi mengenai kegiatan/hal yang berkaitan dengan apa yang dilakukan pada bab tersebut, dengan menggunakan gaya flat desain. Penggunaan foto pada buku ini diletakan pada kalimat dengan informasi yang berkaitan dengan tujuan untuk menegaskan maksud dari kalimat yang ada. b. Warna Warna yang digunakan dalam buku ini mengacu pada nuansa alam terbuka. Palet warna terdiri dari hijau daun, biru langit, coklat tanah, dan kuning hangat. Warna-warna ini tidak hanya menghadirkan nuansa natural yang relevan dengan tema pendakian, tetapi juga membantu membangun suasana yang tenang dan tidak mengintimidasi. Penggunaan warna juga diatur untuk membantu navigasi visual antar bagian, seperti membedakan antar bab atau menyorot informasi penting. Pemilihan warna yang bersifat natural ini turut memperkuat kesan ramah dan membumi, sesuai dengan tone & manner keseluruhan buku. c. Tipografi Tipografi yang digunakan dalam buku “Yuk Mendaki” berorientasi pada keterbacaan dan kesederhanaan. Jenis huruf sans-serif modern dipilih untuk menghadirkan kesan bersih dan kontemporer, serta mempermudah pembaca dalam membaca informasi teknis.



Judul dan subjudul menggunakan bobot huruf yang lebih tebal dan ukuran besar untuk memberikan penekanan visual, sementara isi teks menggunakan huruf regular dengan leading yang cukup longgar untuk meningkatkan kenyamanan baca. Pemilihan tipografi yang bersifat netral namun modern ini mendukung keseluruhan gaya visual yang ringan dan informatif. - Amatic SC, font ini digunakan untuk penulisan bab dan juga sub-bab. - Montserrat, font ini digunakan untuk isi buku.

Dalam tipografi terdapat berbagai macam teknik. Pada perancangan ini menggunakan teknik drop cap untuk menegaskan poin-poin penting yang ada dalam buku. Selain menggunakan drop cap penggunaan bold pada beberapa kata/kalimat juga digunakan untuk menegaskan poin-poin penting pada buku.

d. Tata Letak (Layout) Tata letak dalam buku ini disusun menggunakan sistem grid column agar tetap konsisten dan mudah dikembangkan. Komposisi halaman dibuat dengan struktur yang rapi, memberikan ruang bagi teks dan visual untuk "bernapas" dan tidak terasa sesak. Heading, paragraf, gambar, dan ikon disusun dalam hierarki visual yang jelas agar pembaca dapat menavigasi isi buku dengan mudah. Penempatan visual selalu berdekatan dengan informasi yang relevan untuk menghindari kebingungan dan memperkuat asosiasi visual. Layout juga dirancang agar fleksibel, baik untuk versi cetak maupun digital, serta buku ini dibuat dengan memperhatikan aspek kenyamanan dan kemudahan penggunaan, terutama ketika dibawa dalam aktivitas luar ruangan.

4.7.2 Visual Pendukung

Terdapat beberapa media yang digunakan untuk mendukung media utama yang ada, baik dari media cetak maupun media digital.

- Media cetak Untuk media cetak ada beberapa media seperti, poster pre-launch, poster infografis, sticky notes, pembatas buku, dan totebag.
- Media digital Untuk media digital, media yang dipilih berupa Instagram post, seperti feed dan story.

4.8 Final Artwork

Final artwork dari perancangan buku panduan mendaki gunung bagi remaja dengan judul "YUK MENDAKI" ini dirancang berdasarkan eksplorasi visual yang sudah dilakukan. Buku ini dibuat dalam ukuran B5 menggunakan gilid

strepleles tengah dengan 32 halaman. 4.8.1 Cover Depan Cover depan pada buku ini mencakup judul, ilustrasi, dan informasi lain yang memperkenalkan isi konten dalam buku. Judul buku “YUK MENDAKI” selain untuk menegaskan kalau buku ini bertema pendakian, judul ini juga digunakan untuk mengajak pembaca untuk mendaki. Sub judul “Panduan Mendaki Gunung digunakan untuk memberitahukan terkait isi konten buku yang berupa buku panduan. Warna background pada cover depan berwarna orange untuk memberikan kesan fajar dan senja yang mana merupakan yang sering dinikmati pendaki saat mendaki, warna ini juga dapat memberikan peringatan bahwa mendaki tidak semudah yang di bayangkan. Gaya visual pada cover depan ini menggunakan gaya flat desain dengan gambar siluet orang yang sedang mendaki gunung sebagai visual utamanya, serta pepohonan dan awan sebagai visual pendukungnya 4.8.2 Cover Belakang Cover belakang menggunakan gaya visual dan warna yang sama dengan cover depan, akan tetapi pada cover belakang ini terdapat informasi lain seperti sinopsis buku. 4.8.3 Bagian Isi Pada buku “YUK MENDAKI” ini penggunaan warna dan isi kontennya pada setiap babnya berbeda. Bab 1 dibuat menjadi 2 sub bab yang mana sub bab pertama mencakup persiapan yang berkaitan dengan gunungnya menggunakan warna biru sebagai warna utama, dan orange sebagai warna tambahan sekaligus sebagai warna tipografi pada judul disetiap informasinya. Sedangkan sub bab ke dua berisikan persiapan yang berkaitan dengan fisik sang pendaki, dengan menggunakan warna orange sebagai warna utama dan warna biru sebagai warna untuk tipografi judulnya. Bab 2 berisikan mengenai perlengkapan yang dibutuhkan saat mendaki, pada bab ini menggunakan warna merah sebagai warna utamanya dan warna coklat muda untuk warna tipografi judulnya. Bab 3 berisikan terkait medis yang perlu diperhatikan saat mendaki, menggunakan warna hijau sebagai warna utamanya dan kuning sebagai warna tipografi judulnya. Bab 4 berisikan mengenai survival/bertahan hidup, menggunakan warna kuning sebagai warna utamanya dan warna hijau untuk tipografi judulnya. Pada saat terdapat informasi tambahan yang perlu diperhatikan



REPORT #27551101

juga kalimat tersebut akan ditambahkan di kotak berwarna coklat dengan kalimat berwarna putih. Setiap babnya diberikan visual pendukung berupa foto untuk mendukung informasi yang berkaitan. 4.8.4 Pengantar Bab Pada setiap pembukaan bab akan terdapat halaman pengantar bab ini. Dalam pengantar bab ini menggunakan gaya visual flat desain dengan gambar siluet kegiatan/hal yang berkaitan dengan isi konten pada bab tersebut sebagai visual utamanya, dan pepohonan serta awan-awan sebagai visual pendukungnya, serta tidak ketinggalan keterangan bab yang disesuaikan dengan warna yang sesuai dengan bab tersebut. BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Pendakian merupakan suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan ditempat- tempat yang memiliki ketinggian tertentu dan memiliki lingkungan yang masih asri. Mendaki memiliki banyak sekali manfaat, Akan tetapi mendaki gunung juga merupakan olahraga ekstrem yang mana diperlukannya keterampilan, pengetahuan, daya tahan tubuh, dan juga mental yang kuat. Hal tersebut membuat kegiatan ini masuk dalam golongan kegiatan yang memiliki risiko tinggi. Penelitian dan perancangan ini berupa buku panduan mendaki gunung yang dibuat untuk membantu pendaki pendaki remaja pemula yang ingin mencoba melakukan pendakian. 5.2 Saran Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memuat informasi yang lebih detail mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan saat mendaki, serta memberikan desain visual serta layout yang lebih menarik.



REPORT #27551101

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	3.09% travel.kompas.com https://travel.kompas.com/read/2023/02/24/133100327/jangan-asal-mendaki-p...	●
INTERNET SOURCE		
2.	2.7% enesis.com https://enesis.com/id/artikel/persiapan-mendaki-gunung/	●
INTERNET SOURCE		
3.	1.54% fornews.co https://fornews.co/news/apgi-rilis-tingkat-kesulitan-jalur-pendakian-gunung-di...	●
INTERNET SOURCE		
4.	1.53% www.halamanmoeka.com https://www.halamanmoeka.com/artikel/struktur-dan-bagian-bagian-buku	●
INTERNET SOURCE		
5.	1.52% travel.detik.com https://travel.detik.com/travel-news/d-2927208/mengurus-perizinan-naik-gunu...	●
INTERNET SOURCE		
6.	1.44% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/2102/3/BAB%20II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
7.	1% repository.uinjkt.ac.id https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/84248/1/EKI%20FAD..	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.91% bukunesia.com https://bukunesia.com/bagian-bagian-buku/	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.81% superlive.id https://superlive.id/superadventure/artikel/news/level-jalur-pendakian-di-indon..	●



REPORT #27551101

INTERNET SOURCE		
10.	0.69% egsa.geo.ugm.ac.id	●
	https://egsa.geo.ugm.ac.id/2021/08/03/pendakian-gunung-ikuti-tren/	
INTERNET SOURCE		
11.	0.67% blog.eigeradventure.com	●
	https://blog.eigeradventure.com/pengertian-fungsi-dan-cara-mendapatkan-sim...	
INTERNET SOURCE		
12.	0.66% www.idntimes.com	●
	https://www.idntimes.com/travel/tips/level-jalur-pendakian-di-indonesia-c1c2-...	
INTERNET SOURCE		
13.	0.37% repository.ar-raniry.ac.id	●
	https://repository.ar-raniry.ac.id/25335/1/Vira%20Yuniar%2C%20180503086%2C..	
INTERNET SOURCE		
14.	0.33% kc.umn.ac.id	●
	https://kc.umn.ac.id/id/eprint/34173/3/BAB_II.pdf	
INTERNET SOURCE		
15.	0.31% payungrimba.blogspot.com	●
	https://payungrimba.blogspot.com/2016/01/siap-mendaki-panduan-dasar-kegi...	
INTERNET SOURCE		
16.	0.31% smkn1peusangan.sch.id	●
	https://smkn1peusangan.sch.id/blog/unsur-warna-desain-grafis/	
INTERNET SOURCE		
17.	0.29% scholar.unand.ac.id	●
	http://scholar.unand.ac.id/459997/2/BAB%20I%20PENDAHULUAN.pdf	
INTERNET SOURCE		
18.	0.28% eprints.upj.ac.id	●
	https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9036/11/BAB%20IV.pdf	
INTERNET SOURCE		
19.	0.25% www.cnnindonesia.com	●
	https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20230831123134-569-992877/pengertia..	
INTERNET SOURCE		
20.	0.24% www.kompasiana.com	●
	https://www.kompasiana.com/anieki4949/674d03aded641538f24af442/generas...	



REPORT #27551101

INTERNET SOURCE		
21.	0.24% career.eigerindo.co.id https://career.eigerindo.co.id/about	●
INTERNET SOURCE		
22.	0.22% id.scribd.com https://id.scribd.com/document/386616996/Warna	●
INTERNET SOURCE		
23.	0.21% media.neliti.com https://media.neliti.com/media/publications/54080-ID-analisis-isi-buku-ajar-bah..	●
INTERNET SOURCE		
24.	0.21% elibrary.unikom.ac.id https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1334/7/UNIKOM_Achmad%20Taufiq_Bab..	●
INTERNET SOURCE		
25.	0.19% www.academia.edu https://www.academia.edu/105735125/Perancangan_Ulang_Identitas_Visual_S...	●
INTERNET SOURCE		
26.	0.17% repository.yudharta.ac.id https://repository.yudharta.ac.id/514/1/201669100017_BAB%20I.pdf	●