

## **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](http://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. Salah satu contoh jalur pendakian level 1 adalah pendakian menuju kawah Gunung Bromo.



*Gambar 2. 1 Foto kawah gunung bromo (Prasetya, 2023)*

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. 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. Beberapa contoh untuk jalur pendakian level 2 ada pendakian menuju Kawah Ijen via Paltuding dan pendakian Gunung Agung via Pura Pasar Agung.



*Gambar 2. 2 Gunung Agung (Foto: Dok. geomagz.geologi.esdm.go.id)*

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 dengan kemampuan seperti navigasi dasar, dan juga menyiapkan keperluan darurat serta jalur evakuasi. Contoh gunung yang di kategorikan sebagai jalur pendakian level 3 ada Gunung Rinjani, Semeru, dan Tambora.



*Gambar 2. 3 Gunung Rinjani (SHUTTERSTOCK)*

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. Contoh gunung dengan jalur pendakian level 4 adalah Bukit Raya di Kalimantan Barat dan Gunung Binaiya di Maluku.



*Gambar 2. 4 Gunung Binaiva (Dok. Shutterstock/sunyi astuti)*

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 sehari-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. Contoh gunung dengan jalur pendakian level ini adalah Puncak Jaya di Papua, yang juga merupakan titik tertinggi di Indonesia.



Gambar 2. 5 Puncak Jaya, Puncak Carstensz (Foto: Situs Satpol PP Provinsi Papua)

### 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. 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. 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.

Persiapan 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](http://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. Beberapa lokasi meminta pembayaran setelah reservasi, sementara yang lain baru memproses pembayaran setelah pengurusan Surat Izin Masuk Kawasan Konservasi (Simaksi).

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.

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. 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).

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**

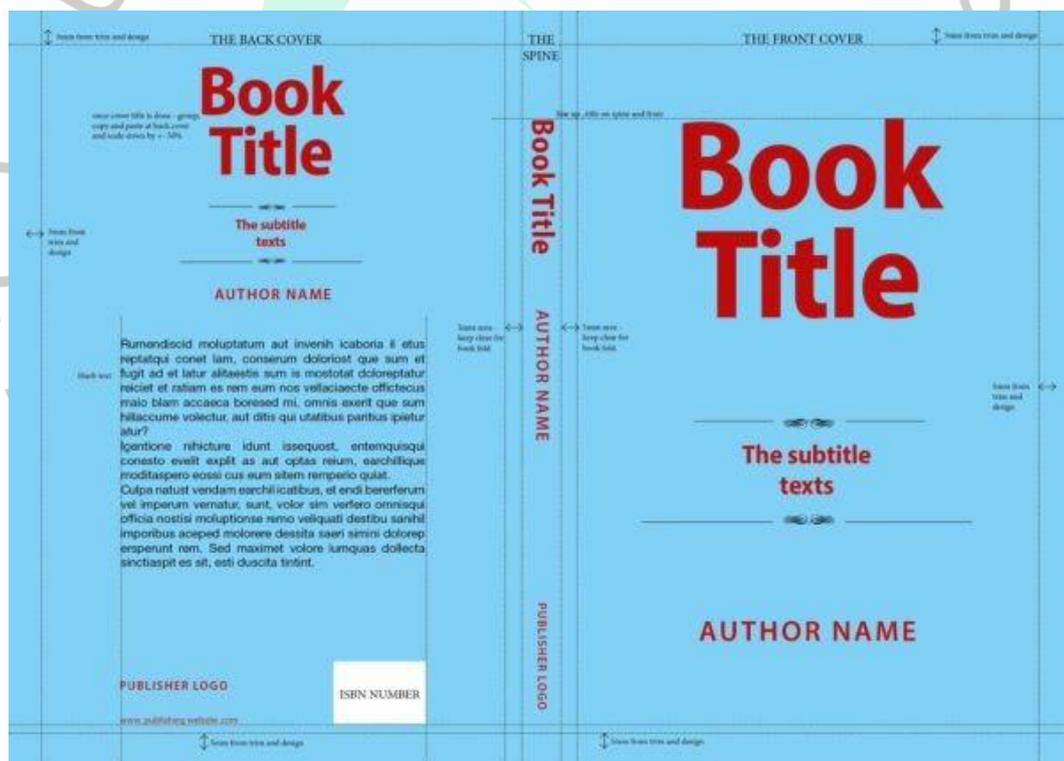
buku merupakan hasil pemikiran yang dianalisis menjadi ilmu pengetahuan kemudian disusun tertulis menggunakan bahasa yang sederhana, dilengkapi dambar dan daftar pustaka (Hanifa, Lidinillah, & Mulyadiprana, 2021). Buku memiliki berbagai macam jenis, yaitu buku fiksi, seperti novel, cerpen (cerita pendek). 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*.

### 2.4.1 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.



Gambar 2. 6 Struktur Cover (Evi, *Tips Menciptakan Desain Cover Buku Menarik*, n.d.)

*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.

#### **2.4.2 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. 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. 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. 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.

#### **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. 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 :

#### 2.5.1 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*. 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 berasal dari pantulan cahaya terbagi lagi menjadi menjadi dua, warna primer untuk percetakan, yaitu cyan, magenta, kuning (CMY), dan warna untuk seniman, yaitu merah, kuning, biru (RYB).

#### 2.5.2 Ilustrasi

Dikutip dari CNN Indonesia, 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.

### 2.5.4 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

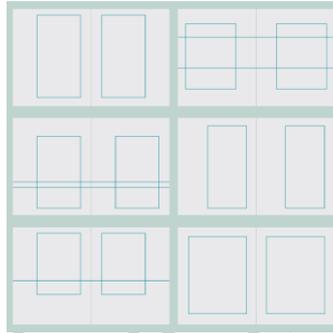
e. **Contrast (Kontras)**

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

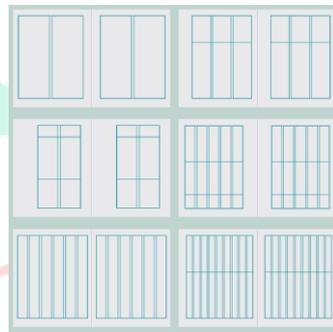
Grid merupakan baris penyelaras yang berfungsi sebagai panduan untuk mengatur elemen-elemen di suatu format, seperti di mana sesuatu dapat diletakkan, proporsi tinggi dan lebarnya sesuatu, dan bagaimana seseorang dapat dengan mudah menavigasi tata letak (Samara, 2017). Grid memiliki beberapa jenis, seperti:

- a. Manuscript Grid : grid yang terdiri dari satu blok teks yang relative besar pada setiap halaman.



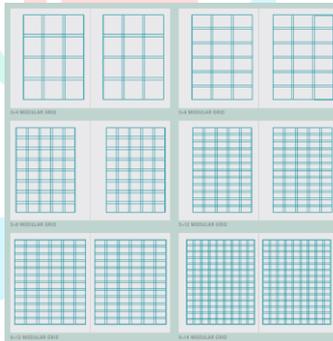
Gambar 2. 7 Manuscript Grid (Samara, 2017)

- b. Column Grid : Susunan kolom vertikal. Ideal untuk teks Panjang.



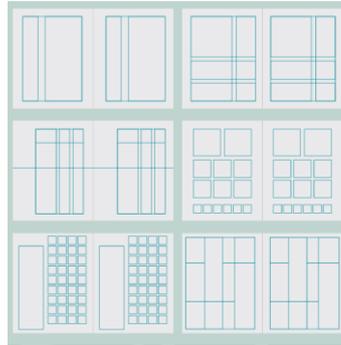
Gambar 2. 8 Column Grid (Samara, 2017)

- c. Modular Grid : Gabungan baris dan kolom yang membentuk modul. Cocok untuk desain kompleks.



Gambar 2. 9 Modular Grid (Samara, 2017)

- d. Hierarchic Grid : Grid bebas berdasarkan kebutuhan konten, bukan ukuran tetap.



Gambar 2. 10 Hierarchic Grid (Samara, 2017)

## 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).

## 2.8 Eiger

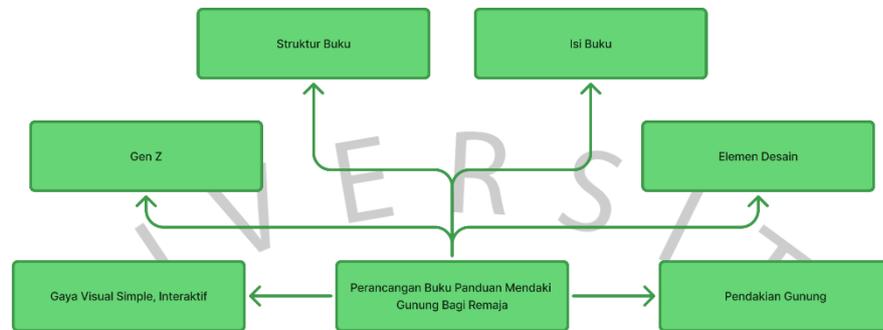
Eiger Adventure (EIGER) didirikan pada tahun 1989 sebagai merek yang menyediakan perlengkapan dan peralatan bagi para pecinta kegiatan alam. Berada di bawah naungan PT Eigerindo MPI, EIGER merupakan merek asli Indonesia yang lahir dari tangan dan gagasan anak bangsa. Tujuan utamanya adalah menjadi mitra 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.

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 pengembangannya 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).

'V G U N A

## 2.9 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 11 Kerangka Berpikir