

PENGARYAAN

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI UNTUK PENDAKI PEMULA

Diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Desain



**Desti Lestari Grafista
136010019**

**FAKULTAS ILMU SENI DAN SASTRA
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS PASUNDAN
BANDUNG
FEBRUARI 2020**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS (Anti Plagiarisme)



Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Ilmu Seni Dan Sastra
Universitas Pasundan

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan (dan menjamin) bahwa karya/penulisan skripsi/TA ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah skripsi/TA.

Semua **elemen karya, kutipan tulisan dan/atau pemikiran orang lain** yang digunakan di dalam penyusunan skripsi/TA, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak (termasuk dari buku, artikel jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa lain, dan lainnya), telah direferensikan dengan baik dan benar menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku.

Skripsi/TA ini **belum pernah** diajukan pada pendidikan program sarjana di perguruan tinggi lain, dan **tindak plagiarisme** akan dikenakan sanksi seperti yang tercantum dalam Peraturan Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pasundan.

Bandung, 27 / Januari / 2020

Penulis



Desta Lestari Grafista
NIM 136010019

HALAMAN PENGESAHAN

Pengaryaannya ini diajukan oleh :

Nama : Desta Lestari Grafista
NPM : 136010019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Pengaryaannya : Perancangan Media Edukasi untuk Pendaki Pemula

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

Pembimbing I : Tata Kartasudjana, M.Ds

(.....)

Pembimbing II : Boy Irwan, S.Sn

(.....)

DEWAN PENGUJI

1. Boy Irwan, S.Sn
2. Henry H. Loupias, M.Sn
3. DR. Waska Warta, M.M
4. Asep Deni, M.Sn

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Ditetapkan di : Bandung

Tanggal :

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya penulis mendapat kesempatan dan menyelesaikan laporan pengayaan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Media Edukasi untuk Pendaki Pemula”**. Laporan pengayaan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan.

Penulis menyadari bahwa laporan pengayaan Tugas Akhir ini dibuat dengan segala keterbatasan kemampuan, pengetahuan, dan pengalaman, serta jauh dari kata sempurna, akan tetapi laporan pengayaan Tugas Akhir ini dikerjakan dengan penuh rasa tanggung jawab. Penulis mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Bandung, Februari 2020

Penulis

Desta Lestari Grafista

UCAPAN TERIMA KASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan pengayaan Tugas Akhir. Oleh karena itu, penulis mengucapkan beribu-ribu terima kasih kepada :

1. Bapak Tata Kartasudjana, M.Ds., selaku Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan perhatian serta motivasi kepada penulis sehingga selesainya tugas akhir ini;
2. Bapak Boy Irwan, S.Sn., selaku Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan perhatian serta motivasi kepada penulis sehingga selesainya tugas akhir ini;
3. Organisasi Tapak Tiara dan Organisasi Wanadri yang telah berbagi pengalaman dan ilmunya untuk membantu dalam memperoleh data yang penulis perlukan;
4. Teman-teman narasumber yang telah berbagi pengalaman dan membantu dalam memperoleh data yang penulis perlukan;
5. Kedua orang yang sangat spesial dalam hidup penulis, Mamah dan Bapak, yang selama ini telah mendidik, menyayangi, mendukung serta mendoakan dengan tulus untuk segala usaha penulis dalam menyelesaikan studi hingga selesai;
6. Keluarga yang selalu mendoakan segala yang terbaik untuk penulis;
7. Teman-teman satu kelas dan satu perjuangan, Desain Komunikasi Visual khususnya Emira, Selvia, Cindy, Restu, Fendi, Aufa, serta teman-teman yang lain yang telah membantu dan memotivasi penulis;
8. Sahabat yang telah meluangkan waktu berharganya untuk memberi bantuan dan memotivasi hingga selesainya pengkayaan Tugas Akhir yaitu Israni, Cika dan Nia;
9. Seluruh pihak yang memberikan bantuan dan motivasi secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT melipat gandakan segala kebaikan yang telah diberikan.

Akhir kata, semoga laporan pengkayaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi siapapun yang membacanya.

Bandung, Februari 2020

Penulis

Desta Lestari Grafista

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Pasundan, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Desta Lestari Grafista
NPM : 136010019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Universitas Pasundan
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra
Jenis Karya : Pengayaan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Perancangan Media Edukasi untuk Pendaki Pemula

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pasundan berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Bandung
Pada tanggal, 2020
Yang menyatakan

(Desta Lestari Grafista)

ABSTRAK

Desti Lestari Grafista
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra
Universitas Pasundan Bandung
Perancangan Media Edukasi untuk Pendaki Pemula

Kegiatan mendaki gunung sudah menjadi suatu tren, kebanggaan, dan tentu saja menjadi pilihan untuk liburan yang banyak diminati. Ada beberapa hal yang memicu orang tertantang dan ingin mencoba, faktornya bisa dari hasil dokumentasi yang di pameran di sosial media karena memperlihatkan keindahan alam yang menjadi daya tarik orang untuk mendaki gunung, dan karena melihat peluang bahwa orang awam juga dapat menikmati kegiatan pendakian. Mendaki gunung sebuah kegiatan yang menuntut fisik, mental yang prima, perencanaan yang terorganisir, perbekalan dan perlengkapan yang tidak bisa dilakukan secara instan dan mendadak. Suatu persiapan harus matang agar kegiatan pendakian aman. Banyaknya kecelakaan terjadi karena berbagai faktor, mulai dari faktor subjektif dan faktor objektif, karena masih banyak pendaki pemula yang kurang peduli dengan persiapan pendakian dan belum memahami medan gunung. Pengetahuan dasar untuk bertahan di alam terbuka menjadi salah satu syarat wajib untuk kegiatan pendakian. Pendaki pemula remaja membutuhkan informasi dan edukasi untuk mewujudkan tujuan agar kegiatan mendaki gunung sesuai dengan harapan dan menjadi kegiatan yang menyenangkan. Media buku ilustrasi menjadi solusi, disesuaikan dengan bahasa dan gaya ilustrasi yang disukai dan diminati oleh remaja, karena remaja membutuhkan buku yang menarik dan tidak terlalu banyak teks. Bahasa yang digunakan untuk buku ilustrasi yaitu non-formal karena informasi lebih mudah dipahami. Penggunaan ilustrasi membantu untuk mengingat dan pelengkap suatu teks. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah *digital painting* karena gambar lebih terlihat nyata dan tajam dengan penggunaan warna yang tenang.

Kata kunci : *Buku Ilustrasi, Informasi, Edukasi, Mendaki Gunung, Persiapan*

ABSTRACT

Desta Lestari Grafista

*Visual Communication Design Study Program, Faculty of Arts and Literature,
University Pasundan Bandung*

Design as a Media Education for Novice Climber

The activity of mountain hike has become a trend, pride, and of course a choice for a vacation that is in great demand. There are several things that discuss about people who are challenged and want to try, the factor can be from the results published on social media because it discusses the natural beauty that attracts people to climb mountains, and because they see opportunities for ordinary people can also enjoy climbing activities. Mountain hike is an activity which demands physical, mental excellence, organized planning, supplies, and some equipments that couldn't be done instantly and suddenly. The setup must be ensured to make the climbing activities safe. The number of accidents occurs due to various factors, ranging from subjective to objective categories, because there are many new climbers who ignore some of the preparation nor estimating the nature condition on the area. The basic information of outdoor-survival is one of the mandatory requirements for the activities. They need some information to realize the purpose of hiking according to their expectations which is a 'fun activity'. Media illustrated book become a solution, adapted to the language and style of an illustrations needed and especially for the teenager, need book that are interesting and not too much text. The language use for illustration book a non-formal because information is easier to understand. Use illustrations to help reminders and complement a text. The imaginary style used is digital painting because the image look more realistic and get over the quality issues with the use of calm colors.

Keywords : *Illustration Book, Information, Education, Mountain Hike, Preparation*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.2.1 Identifikasi Masalah Umum.....	4
1.2.2 Identifikasi Masalah Khusus	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	5
1.5.1 Maksud Penelitian	5
1.5.2 Tujuan Penelitian	5
1.6 Struktur Berfikir Penelitian	6

1.7 Metode Penelitian.....	7
1.8 Sistematika Penulisan	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Perancangan Buku Ilustrasi.....	10
2.1.1 Pengertian Perancangan Buku Ilustrasi	10
2.1.2 <i>Layout</i> Buku	12
2.1.3 Tipografi	13
2.1.4 Warna.....	14
2.2 Media Edukasi.....	15
2.2.1 Media Edukasi	16
2.2.2 Fungsi Media Edukasi	16
2.3 Buku	16
2.3.1 Pengertian Buku	16
2.3.2 Jenis Buku.....	16
2.3.3 Fungsi Buku	17
2.3.4 Struktur Buku.....	18
2.3.5 Kriteria Buku	18
2.4 Ilustrasi.....	20
2.4.1 Pengertian Ilustrasi	20
2.5 Media Komunikasi	24
2.5.1 Pengertian Media Komunikasi	24
2.5.2 Fungsi Media Komunikasi.....	24
2.5.3 Media Komunikasi Eksternal	25
2.6 Kelompok	25
2.6.1 Pengertian Kelompok	25

BAB III DATA DAN ANALISA

3.1 Data	27
3.1.1 Pengumpulan Data	28
3.1.2 Wawancara.....	29
3.1.3 <i>In-Depth Interview</i>	30
3.1.4 Studi Literatur	32
3.1.5 Observasi.....	33
3.1.6 Analisa 5W2H	34
3.2 Analisa	39
3.2.1 Segmentasi Target <i>Audience</i>	33
3.2.2 Personifikasi Target	40
3.2.3 <i>Consumer Journey</i>	40
3.2.4 <i>Consumer Journey Visual</i>	43
3.2.5 <i>Tone and Manner</i>	44
3.2.6 Referensi Desain	45
3.2.7 Referensi Visual.....	46
3.2.8 Referensi Ilustrasi	47
3.2.9 <i>Mood Board</i>	48
3.3 <i>What To Say</i>	49
3.3.1 Analisa Permasalahan	49
3.3.2 <i>Consumer Insight</i>	49
3.3.3 <i>Keyword</i>	52
3.3.4 Simpulan <i>What To Say</i>	52

BAB IV PERANCANGAN

4.1 Konsep Komunikasi	53
4.1.1 Strategi Komunikasi.....	53
4.1.2 Strategi Pesan	53
4.1.3 Strategi Kreatif	54
4.2 Konsep Kreatif	54
4.2.1 Konsep Desain	54
4.2.2 Strategi Visual.....	61
4.2.3 Strategi Verbal	63
4.3 Konsep Media.....	64
4.3.1 Strategi Perencanaan Media.....	66
4.3.2 Jadwal Media dan <i>Budgeting</i>	72

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	74
5.1 Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Wawancara	29
Tabel 3.2 Hasil <i>In-Depth Interview</i>	30
Tabel 3.3 Studi Literatur	32
Tabel 3.4 Observasi.....	34
Tabel 3.5 Buku Ilustrasi	35
Tabel 3.6 Akun <i>Instagram</i>	37
Tabel 3.7 <i>Consumer Journey</i>	40
Tabel 3.8 <i>Consumer Insight</i>	49
Tabel 4.1 <i>Storyline</i>	55
Tabel 4.2 Studi Visual.....	57
Tabel 4.3 Gaya Ilustrasi	58
Tabel 4.4 <i>Cover</i>	60
Tabel 4.5 Jadwal Media	72
Tabel 4.5 <i>Budgeting</i>	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Struktur Berfikir Penelitian	6
Gambar 3.1 Observasi Media.....	38
Gambar 3.2 Consumer Journey Visual	43
Gambar 3.3 Tone and Manner	44
Gambar 3.4 Referensi Desain	45
Gambar 3.5 Referensi Visual	46
Gambar 3.6 Referensi Ilustrasi.....	47
Gambar 3.6 <i>Mood Board</i>	48
Gambar 4.1 Strategi Visual	62
Gambar 4.2 Penggunaan Warna.....	62
Gambar 4.3 Poster Digital.....	66
Gambar 4.4 <i>Motion Graphic</i>	67
Gambar 4.5 Poster Digital <i>Stories</i>	67
Gambar 4.6 <i>Bookmark</i>	68
Gambar 4.7 <i>E-Commers</i>	69
Gambar 4.8 Buku Ilustrasi	69
Gambar 4.9 <i>Merchandise</i>	70
Gambar 4.10 <i>Packaging</i>	71