



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pekarangan sangat potensial untuk dijadikan sebagai ruang hijau. Pekarangan merupakan bagian dari ruang terbuka hijau yang memberikan efek sejuk dan nyaman pada penghuni rumah, namun seiring dengan kebutuhan lahan untuk ruang terbangun maka luas lahan pekarangan yang ada di perumahan banyak yang telah berubah fungsi. Didukung dengan keterbatasan lahan membuat banyak perumahan mempunyai luas lahan yang terbatas, cenderung sempit. Kondisi pekarangan yang relatif sempit, biasanya dimanfaatkan semuanya untuk area rumah. Walaupun ada area pekarangan yang tidak dimanfaatkan untuk area rumah, biasanya masyarakat cenderung lebih mengutamakan untuk menutup area tersebut dengan semen dan aspal. Kondisi tersebut juga mengakibatkan perumahan menjadi gersang dan panas (Oloan, 2011).

Sebagian orang masih menganggap bercocok tanam memiliki kesan ketinggalan zaman. Bercocok tanam hanya dilakukan dan identik dengan masyarakat pedesaan. Mengubah pekarangan menjadi sumber makanan bisa dilakukan tidak hanya di pedesaan namun juga bisa dilakukan oleh kaum urban. Kadar konsumtif masyarakat kota yang semakin tinggi membuat kegiatan bercocok tanam tidak diindahkan, padahal zaman dahulu bercocok tanam adalah cara bertahan hidup yang paling awal (Aninditya, 2014).

Alasan orang tidak menanam adalah karena kurang adanya kesadaran tentang manfaat pohon bagi kehidupan manusia. Alasan lainnya adalah bisa jadi

kesadaran itu sudah mulai muncul, tetapi kebanyakan salah sangka dengan mengira bahwa menanam pohon itu tugas orang lain, tugas para petani dan pekebun (Iqbal, 2014).

Vertikultur adalah sistem budidaya menanam yang dilakukan secara vertikal atau bertingkat. Vertikultur organik adalah budidaya tanaman secara vertikal dengan menggunakan sarana media tanam, pupuk, dan pestisida yang berasal dari bahan organik non kimiawi. Model, bahan, ukuran, dan wadah vertikultur bisa disesuaikan dengan kondisi dan keinginan. Wadah bisa memanfaatkan benda-benda bekas di sekitar kita. Sistem budidaya secara vertikal atau bertingkat ini merupakan konsep penghijauan yang cocok untuk daerah perkotaan dengan lahan terbatas. (Lukman,2011), namun berdasarkan hasil survey belum ada responden yang menanam dengan teknik ventrikultur.

Buku bisa memberikan banyak informasi, informasi atau data yang butuh keseriusan dan pemahaman mendalam bisa diaplikasikan ke dalam sebuah buku. ilustrasi digunakan untuk menggambarkan suatu hal yang sulit dijelaskan dalam teks sebuah buku. Ilustrasi memiliki kemampuan untuk menginformasikan *audience* dan dapat menggabungkan banyak infografis seperti diagram, statistik, dan simbol.

Berdasarkan kondisi di atas penulis merancang buku yang berisi tentang penjelasan teknik bertanam dengan vertikultur, bahan, jenis, dan tanaman yang ditanam serta manfaatnya yang akan lebih mudah dipahami dengan bantuan ilustrasi. Lahan terbatas bisa diatasi dengan teknik vertikultur, karena itulah tidak ada lagi alasan untuk tidak menanam pohon.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan informasi penanaman vertikultur melalui buku ?
2. Bagaimana perancangan visual buku ilustrasi penanaman dengan vertikultur ?

1.3. Batasan Masalah

3. Pembuatan buku ilustrasi dengan isi 48 halaman, edisi tanaman obat
4. Geografis : Orang yang tinggal di perkotaan, Orang yang tinggal di perumahan/ kompleks dengan area halaman relatif sempit dengan luas minimal 1x2 m.
Demografis : Untuk pria dan wanita penghuni rumah berusia 30-35 tahun, tingkat ekonomi menengah.
Psikografis: Untuk orang yang suka berkebun dan orang yang ingin berkebun di rumah, untuk orang yang menggunakan obat herbal.
5. Pembahasan mengenai jenis vertikultur, teknik menanam dengan vertikultur, manfaat dan tanaman yang ditanam.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Perancangan buku ilustrasi penanaman dengan vertikultur.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi penulis sebagai pengetahuan baru terutama yang berkaitan dengan perancangan buku ilustrasi menanam tanaman dengan vertikultur.
2. Bagi orang lain sebagai tambahan informasi dan masyarakat bisa menanam tanaman vertikultur.

3. Bagi Universitas sebagai tambahan penelitian dan perancangan yang berkaitan dengan menanam tanaman dengan vertikultur.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan. Secara garis besar teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah studi pustaka, observasi dan kuisisioner. Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan menggunakan pertolongan panca indera. Observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan contohnya mendapatkan gambaran riil dari keadaan kondisi dan luas halaman rumah di sebuah perumahan daerah Serpong. Pengumpulan data lainnya dengan membagikan kuisisioner, yaitu memberikan pertanyaan tertulis yang diajukan kepada responden. Secara garis besar ada dua cara penggunaan kuisisioner, yaitu disebarakan kemudian diisi oleh responden dan digunakan sebagai pedoman wawancara dengan responden (Metodologi Penelitian karya Sangaji & Sopiah). Kuisisioner dibagikan kepada 50 orang penghuni rumah di perumahan daerah Serpong.

1.7. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk perancangan buku ilustrasi diawali dengan pengumpulan data, *brainstorming*, konsep, desain dan eksekusi.

- Pengumpulan Data biasanya digunakan untuk mengembangkan pengetahuan desainer tentang topik yang akan dirancang. Pengumpulan data juga bisa menjadi sebagai acuan desain, misalnya desain seperti apa yang akan dibuat. Desainer harus mendapatkan informasi sebanyak

mungkin karena informasi yang didapat akan sangat mempengaruhi desain yang akan dibuat.

- *Brainstorming* adalah kegiatan memecahkan masalah untuk memunculkan ide, yang membantu desainer untuk berpikir dan bekerja. Proses *brainstorming* bisa dengan cara sketsa ataupun *mind mapping*. *Mind mapping* dibentuk dengan menempatkan ide utama di tengah dengan memberikan cabang sebagai sub tema. Cabang-cabang itu yang biasanya digunakan untuk mengembangkan ide utama. *Mind mapping* adalah metode yang membantu memvisualisasikan proses pemikiran.
- Konsep, dalam tahap ini desainer akan menyusun visual yang akan dibuat dalam karya. Hubungan antara desain, fungsinya dan penyampaian pesan kepada *audience* bisa disatukan dengan konsep yang baik. Konsep adalah ungkapan setiap pemilihan, penciptaan, pemaduan, dan penyusunan visual dan verbal. Konsep yang sukses itu menyegarkan, menarik, informatif, komunikatif dan memiliki dampak.
- Desain, dalam tahap ini elemen visual diubah menjadi solusi yang terpadu. Dimulai dengan eksperimen, yaitu mencoba membuat beberapa alternatif desain. Desainer akan terbuka pikirannya dan kemampuan visualnya akan lebih terdorong. Warna, tipografi dan komposisi desain bisa dieksplorasi. Setelah mengevaluasi hasil eksperimen, maka desainer bisa memilih komposisi desain terbaik. Membuat *dummy* atau *mock up* disarankan untuk

menguji keakuratan desain sebelum diproduksi dan sampai ke tangan publik.

- Eksekusi, dalam tahap ini yang dilakukan adalah meninjau ulang komposisi desain yang dibuat. Keselarasan elemen-elemen visual diatur dengan tepat agar tercipta desain yang sesuai. Ketika mendesain terkadang karena terlalu lama dan terbiasa dengan proyek yang dikerjakan akan berpengaruh pada penilaian kita yang tidak objektif lagi. Karena itulah perlihatkan desain pada klien atau orang yang berkompeten untuk mendapatkan *review* objektif sebelum desain masuk proses percetakan atau produksi.

UMMN

1.8. Skematika Perancangan

