



### **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

*Aquascape* merupakan seni mengatur komposisi batuan, tanaman, kayu, hewan dan elemen lainnya membentuk panorama alam secara alami seperti *real* kehidupan yang memiliki estetika tinggi. Dalam artikel yang dibuat oleh Surya Yuli berjudul *Aquascape Makin Digandrungi* (diakses dari [berita.suaramerdeka.com](http://berita.suaramerdeka.com), 2 Maret 2017), hobi *aquascape* saat ini cukup banyak diminati oleh masyarakat. Salah satunya adalah dengan diadakannya kegiatan seperti pameran dan lomba *Aquascape* oleh sekelompok pemuda yang tergabung dalam Komunitas *Aquascape* Salatiga. Hobi *aquascape* juga mulai diminati oleh kalangan mahasiswa melalui pameran dan *workshop* Mang Kasep (Memasyarakatkan *Aquascape*) dari PKM-M Fakultas Pertanian UGM yang mendatangkan Tinton Aryo Putro, juara *aquascape* nasional sebagai pembicara (diakses dari [primordia.faperta.ugm.ac.id](http://primordia.faperta.ugm.ac.id), 2 Maret 2017).

Setiap tahunnya, *trend aquascape* semakin meningkat. Oleh karena itu *aquascape* dapat menjadi peluang baru untuk berbisnis. Seperti dituliskan di dalam artikel ([peluangusaha.kontan.co.id](http://peluangusaha.kontan.co.id), 3 Maret 2017) berjudul *Menata Laba dari Aquascape*, menurut Adi, salah satu pengrajin *aquascape* kini *aquascape* juga dilirik oleh perkantoran dan hotel. Dalam sebulan, ia bisa meraih omzet lebih dari Rp 15 juta dengan margin sekitar 25%.

Dari penjabaran artikel diatas, peran generasi muda sangat membantu dalam berkembangnya hobi tersebut. Untuk mengetahui pandangan para remaja mengenai hobi *aquascape*, penulis melakukan survei terhadap masing-masing 100 responden remaja berusia 15-18 tahun dan 18-22 tahun. Survei dilakukan dari 26-28 Februari 2017 melalui kuisisioner dengan membatasi wilayah utama Jabodetabek. Hasilnya menunjukkan Sebanyak 89 persen responden berumur 15-18 dan 73 responden berumur 18-22 tahun mengaku tertarik akan hobi ini dan ingin mengetahui bagaimana cara membuatnya, namun ketika ditanya mengenai pandangan mereka terhadap hobi ini, rata-rata responden menjawab bahwa hobi ini menurut mereka rumit, mahal, kurang umum dan keterbatasan akan informasi.

Menurut Marsel dan Feisal, selaku penghobi *aquascape* dari Institut Pertanian Bogor dalam wawancara yang diadakan tanggal 25 februari 2017 dan 11 Maret 2017, secara tidak langsung hobi *aquascaping* dapat menanamkan rasa kecintaan terhadap ekosistem alam dalam skala kecil dikarenakan hobi ini memberikan informasi mengenai apa saja yang ada di alam termasuk hubungan antara komponen biotik dan abiotiknya. Selama ini Marsel dan Feisal mempelajari *aquascape* melalui media internet seperti tutorial di *youtube*, melakukan *hunting* tanaman, belajar dengan sesama *hobbyst* atau komunitas. Menurut mereka, hobi *aquascape* merupakan hobi yang memerlukan pengetahuan, detail, dan kesabaran. Karena hobi ini menyangkut kehidupan, sesuatu yang hidup dan alami sehingga pengetahuan akan *aquascape* sangat dibutuhkan sebelum benar-benar mencoba.

Dari permasalahan tersebut, dapat diketahui bahwa masih minimnya media informasi yang dibutuhkan mengenai hobi *aquascape* bagi penghobi pemula khususnya remaja yang kesulitan mendapat informasi. Hal itu membuat penulis tertarik untuk merancang salah satu media informasi melalui buku ilustrasi mengenai hobi *aquascaping* dengan tampilan visual yang menarik agar penghobi pemula khususnya remaja mendapatkan informasi mengenai hobi *aquascape* sehingga dapat menjadi sumber pengetahuan dan referensi yang akan bermanfaat dikemudian harinya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana perancangan buku ilustrasi "*Aquascape World*" untuk remaja?

## **1.3. Batasan Masalah**

Topik *aquascape* ini dirancang melalui media buku ilustrasi untuk remaja yang berisi informasi mengenai pengetahuan dan tata cara membuat *aquascape*. Dalam merancang buku ilustrasi *aquascape* penulis membatasi masalah menjadi beberapa kriteria.

### **1.3.1. Segmentasi**

Segmentasi terbagi menjadi tiga bagian, yaitu secara demografis, geografis, dan psikografis.

#### **1. Demografis**

Secara demografis target primer untuk remaja laki-laki dan perempuan usia 15-22 tahun. Hal ini berdasarkan hasil survei melalui kuisioner bahwa pada usia ini keinginan untuk mengetahui suatu hal baru masih tinggi dengan tingkat pemahaman informasi yang baik. Strata Ekonomi menengah sampai menengah atas dikarenakan untuk dapat menekuni, hobi *aquascape* cukup menguras biaya.

## 2. Geografis

Secara geografis perancangan buku Ilustrasi ini ditujukan untuk wilayah kota-kota besar di Indonesia, khususnya Jabodetabek karena perkembangan *aquascape* paling pesat berada di wilayah Jabodetabek terutama Tangerang dan Depok.

## 3. Psikografis

Secara psikografis ditujukan untuk remaja yang memiliki ketertarikan terhadap akuarium, memiliki pengalaman dengan hewan peliharaan, menyukai miniatur berupa ekosistem mini, menyukai ikah hias dan tanaman hias, menyukai keindahan alam, menyukai detail, menyukai ketelitian yang tinggi, menyukai proses, menyukai sesuatu yang rumit, tertarik akan kegiatan *Aquascaping* dan para penghobi pemula.

## 4. Behaviour

Secara *behavior* ditujukan untuk remaja yang memiliki hobi atau kegemaran dalam memelihara tanaman, hewan yang mencakup dalam bidang akuarium, memiliki waktu luang, suka mencoba dan mempelajari hal baru, rela mengeluarkan biaya untuk hal yang disukainya.

### **1.3.2. Positioning**

Positioning yang ingin dicapai dalam perancangan buku ilustrasi “*Aquascape World*” adalah merancang buku visual menarik yang mudah dipahami informasinya bagi para *aquascaper* pemula maupun orang awam, selain itu buku ini dapat menjadi sumber pengetahuan untuk mencintai alam melalui panorama alam di dalam aquarium.

### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan utama dari permasalahan yang dituliskan diatas yaitu untuk menghasilkan buku ilustrasi “*Aquascape World*” untuk remaja usia 15-22 tahun. Tujuan khusus yaitu untuk memberikan informasi dan menarik minat remaja usia 15-22 tahun terhadap hobi *Aquascape*.

### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Perancangan buku ilustrasi “*Aquascape World*” ini memiliki beberapa manfaat yaitu:

#### **1. Untuk Penulis**

Dengan perancangan buku ilustrasi “*Aquascape World*”, penulis memperoleh pengetahuan mengenai metode dan cara yang efektif dalam mendesain panorama aquascape terutama cara perawatan yang baik. Dalam perancangan ini juga menimbulkan kecintaan terhadap lingkungan hidup dan ekosistem.

#### **2. Untuk Masyarakat**

Tujuan merancang buku ini adalah untuk mempermudah informasi khususnya bagi remaja yang tertarik ataupun penghobi pemula dalam mempelajari hobi

*aquascape* serta dapat menambah keterampilan dan menjadi kegiatan positif di waktu luang.

### 3. Untuk Akademis

Penelitian ini dapat menjadi sumber acuan ilmu di Universitas Multimedia Nusantara bagi mahasiswa desain komunikasi visual dalam merancang buku visual dengan baik dan menarik.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a circular emblem with a stylized building and the acronym 'UMMN' below it.

UMMN