



### **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**

Pecinta alam merupakan istilah untuk orang yang mencintai alam dan mau berjuang untuk melestarikan alam walaupun harus menempuh perjalanan panjang dan mau memberikan waktu lebih untuk berkontribusi di dalamnya. Biasanya sekelompok orang tersebut tergabung dalam organisasi pecinta alam. Istilah pecinta alam ini pun diperkuat lagi dengan diperkenalkannya MAPALA Universitas Indonesia pada tahun 1964 yang menjadi gerakan pecinta alam pertama di Indonesia. Setelah itu, kelompok pecinta alam lainnya di Indonesia mulai bermunculan dan berkembang sampai saat ini. Namun istilah ini sering di salah artikan karena makin banyak orang yang melakukan kegiatan di alam tanpa mempertanggungjawabkan apa yang mereka perbuat dan justru memberikan dampak buruk bagi alam (BKP Mapala UI, 2009, hlm.30).

Karena kegiatan yang dilakukan oleh gerakan pecinta alam adalah kegiatan yang mengandalkan alam bebas sebagai medannya seperti mendaki gunung, memanjat tebing, menelusuri gua, dan sebagainya. Maka kegiatan tersebut dikategorikan sebagai kegiatan beresiko tinggi. Oleh karena itu sangat perlu untuk dibekali ilmu dan latihan yang matang sebagai persiapan sebelum menjalani kegiatan di lapangan (hlm.33).

Berdasarkan wawancara dengan salah satu anggota MAPALA UI, Irene Swastiwi mengatakan bahwa sejauh ini masing-masing kelompok pecinta alam

mempunyai cara masing-masing untuk menanamkan materi pada setiap anggotanya. Biasanya isi materi masing-masing gerakan pecinta alam berdasarkan gabungan dari beberapa sumber referensi yang ditelaah oleh masing-masing organisasi dan dijadikan patokan materi. (Wawancara dilakukan di Universitas Indonesia, Depok, pada tanggal 5 Februari 2019). Padahal dasar materi yang harus dipelajari sebenarnya sama, namun saja tidak mempunyai patokan yang pasti menjadi ‘akar’ nya. Hal tersebut mempersulit kelompok pecinta alam untuk mendapatkan akses informasi yang tetap. Apalagi dalam pemberian materi tidak ada pengarsipan yang rapid dan penetapan materi yang diratakan. Maka dari pihak pemateri pun kesulitan dalam pengarsipan ulang materi yang pernah diberikan sebelumnya (Wawancara dilakukan di Universitas Multimedia Nusantara.Tangerang, pada tanggal 7 Maret 2019).

Fenomena tersebut menyimpulkan bahwa terdapat kesulitan dalam penyampaian materi dalam organisasi pecinta alam. Selain itu terdapat kesulitan dalam pengarsipan materi terlebih untuk organisasi yang belum memiliki pedoman tetap. Maka dari itu penulis mengajukan Perancangan Media Informasi untuk Organisasi Pecinta Alam. Sehingga organisasi pecinta alam manapun dapat mengakses pedoman materi yang dapat digunakan secara umum.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan oleh penulis, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut : Bagaimana merancang media informasi berilustrasi untuk organisasi pecinta alam?

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penelitian untuk tugas akhir ini, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

- a. Geografis : Indonesia
- b. Demografis :
  - i. Usia : 17-23 tahun
  - ii. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
  - iii. Pendidikan : SMA ke atas
- c. Psikografis :
  - i. Gaya Hidup :
    - Mempunyai minat dan hobi berkegiatan di alam bebas
    - Mengikuti organisasi pecinta alam

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

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang buku materi berilustrasi yang ditujukan untuk organisasi pecinta alam.

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

Penulis mengharapkan perancangan buku materi berilustrasi ini akan memberikan manfaat bagi tiga pihak, yaitu :

#### **1. Penulis**

Manfaat yang didapatkan penulis melalui perancangan tugas akhir ini adalah memperdalam serta menambah ilmu tentang seluk beluk kegiatan pecinta alam langsung dari organisasi pecinta alam yang bersangkutan. Selain itu juga menambah karya pribadi penulis dalam bentuk buku materi berilustrasi.

## 2. Pembaca

Penulis berharap agar tingkat kesadaran atas pentingnya keselamatan dalam kegiatan pecinta alam dapat meningkat dengan adanya buku materi yang dikemas oleh penulis. Pembaca yang penulis tuju adalah anggota maupun calon anggota dari organisasi pecinta alam khususnya yang aktif menjalani pendidikan, juga lebih baik lagi jika penulis bisa membantu organisasi pecinta alam yang masih belum memiliki patokan pasti dalam penyampaian materi.

## 3. Universitas

Manfaat dari penelitian ini bagi Universitas adalah sebagai sumber dan acuan secara akademis tentang buku materi berilustrasi organisasi pecinta alam untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

# UMMN

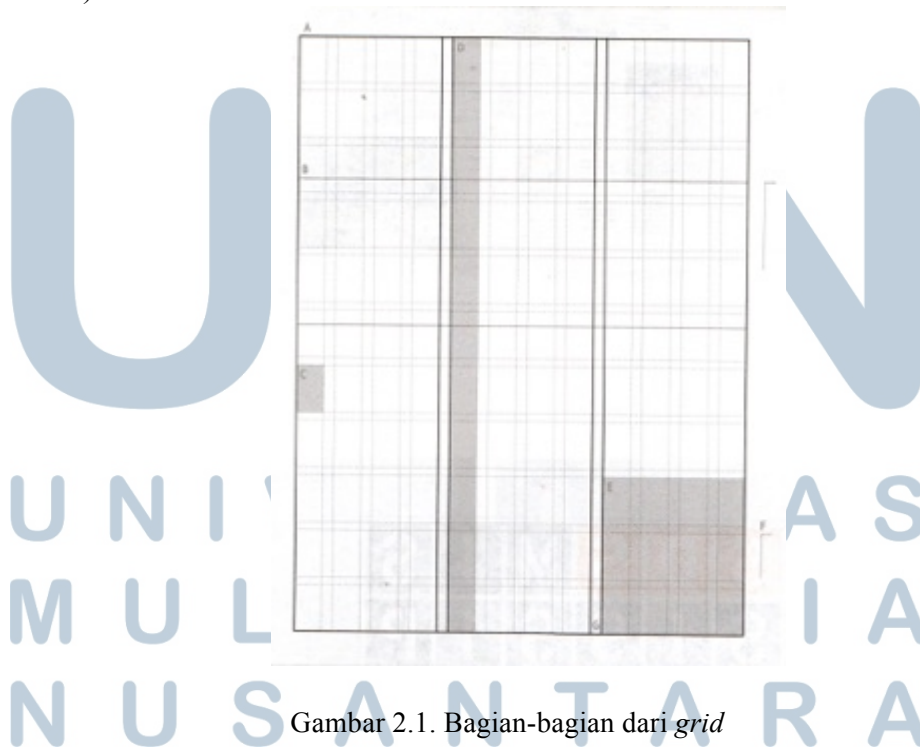
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 8. *Tekstur*

Merupakan kualitas taktil yang sebenarnya dari suatu permukaan atau representasi dari sebuah permukaan. Ada dua kategori dari tekstur, yaitu taktil dan visual (hlm.16-23).

### 2.1.4. *Grid*

Menurut Poulin (2011) secara fundamental, *grid* merupakan serangkaian garis vertikal dan horizontal yang membentuk persimpangan maupun deretan untuk desainer grafis gunakan secara jelas maupun tidak langsung sebagai alat bantu dalam mendesain. *Grid* memiliki fungsi yang sangat luas, yaitu dapat memberikan susunan dan kesatuan serta meningkatkan irama dan tempo dari setiap pesan visual. *Grid* terdiri dari beberapa bagian yaitu *margin*, *markers*, *column*, *flowlines*, *spatial zones*, *modules*, dan *gutter* (hlm. 268).



Gambar 2.1. Bagian-bagian dari *grid*  
(The Language of Graphic Design/Richard Poulin, 2002)

#### A. Margin

Margin merupakan pembatas berupa ruang kosong dengan letak yang mengelilingi konten atau isi dari suatu halaman.

#### B. Flow Lines

Flow lines adalah garis horizontal yang mengatur konten ke dalam halaman yang sudah ditentukan, membantu mata pembaca sepanjang halaman dan juga menentukan letak gambar atau elemen yang akan diletakkan dalam halaman tersebut.

#### C. Modules

*Modules* adalah unit ruang individu berupa kotak yang merupakan hasil pembagian halaman dengan grid.

#### D. Column

*Column* atau yang kita kenal sebagai kolom, adalah deretan vertikal yang membentuk pembagian horizontal antara margin sebuah halaman. Ukuran kolom bervariasi tergantung isi yang akan disampaikan.

#### E. Spatial Zones

Kumpulan beberapa modul menjadi satu kesatuan untuk memasukkan konten dengan kegunaan tertentu seperti berupa gambar, sebaris tulisan, maupun iklan.

#### F. Marker

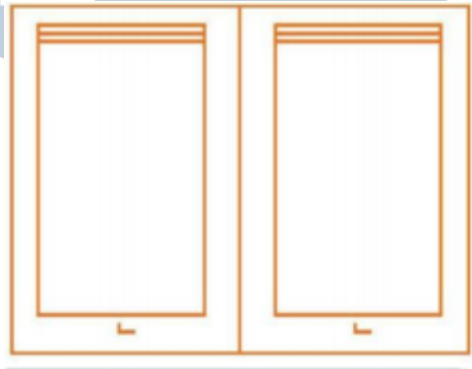
Indikator grafis pendukung dalam sebuah halaman. Antara lain nomor halaman, *header*, *footer*, *icon* dan *running heads*.

## G. Gutter

Atau juga dikenal sebagai *alleys*, adalah ruang vertikal terletak di antara tulisan dan kolom. Sedangkan jenis *grid* menurut Tondreau (2009) terbagi menjadi 5 yaitu sebagai berikut:

### 1. *Single Column grid*

Grid satu kolom, biasa digunakan untuk menulis teks yang panjang dan terus menerus seperti laporan, esai, buku dan sebagainya. Ciri-ciri sebuah halaman menggunakan *grid single column* adalah halamannya terbentuk dari satu blok penuh tulisan.



Gambar 2.2. Tampilan *single column grid*  
(Layout Essentials/Beth Tondreau, 2009)

### 2. *Two-column grid*

Grid dua kolom, digunakan untuk menampilkan informasi berbeda secara terpisah. Tampilan *grid two-column* bisa dengan lebar yang sama antara keduanya, maupun berbeda. Untuk kolom yang ukurannya berbeda, proporsi idealnya adalah kolom yang lebih besar adalah ukuran dari dua kolom yang lebih kecil.

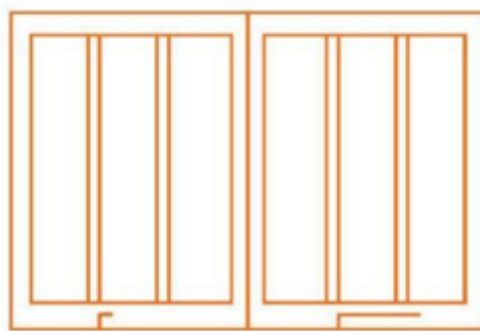




Gambar 2.3. Tampilan *two column grid*  
(Layout Essentials/Beth Tondreau, 2009)

### 3. *Multicolumn Grid*

Mampu memberikan fleksibilitas lebih dibandingkan *single* atau *two-column grid*. Menggabungkan beberapa macam kolom dengan lebar yang berbeda-beda. Biasanya digunakan pada majalah dan *website*.

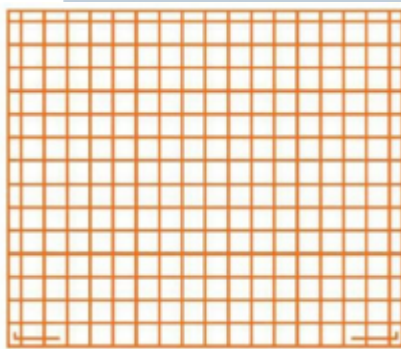


Gambar 2.4. Tampilan *multicolumn grid*  
(Layout Essentials/Beth Tondreau, 2009)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

#### 4. Modular Grid

*Grid* yang paling sesuai dan baik untuk digunakan menyampaikan informasi yang kompleks. Biasa ditemukan pada koran, kalender, tabel dan grafik. Penggunaan *modular grid* adalah menggabungkan kolom vertikal dan horizontal dan mengatur struktur menjadi potongan ruangan yang lebih kecil.



Gambar 2.5. Tampilan *modular grid*  
(Layout Essentials/Beth Tondreau, 2009)

#### 5. Hierarchial Grid

Memecah halaman secara horizontal menjadi beberapa zona tertentu.



Gambar 2.6. Tampilan *hierarchial grid*  
(Making and Breaking the Grid/Timothy Samara, 2002)

### 2.1.5. Margin

Margin merupakan format untuk menentukan batasan, dimulai dengan menentukan ruang kosong yang terdapat pada kanan, kiri, atas. Pada dasarnya, fungsi margin adalah sebagai bingkai yang terletak di sekitar konten visual atau tipografi, secara bersamaan mendefinisikan area aktif atau langsung halaman serta batasan-batasannya. Contoh penggunaan margin adalah pada buku, majalah, dan laporan. Pertimbangan untuk menentukan margin adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana margin dapat menyajikan konten dengan cara terbaik
2. *Legibility*
3. *Stability*
4. Menentukan proporsi untuk menghasilkan harmoni
5. Tampilan visual yang diinginkan
6. Margin simetris versus margin asimetris (Landa, 2011, hlm.161-162).

### 2.1.6. Layout

*Layout* merupakan alat yang biasa desainer gunakan untuk mengkomunikasikan banyak informasi secara terpadu dan membantu dalam kenyamanan dalam pemahaman dalam publikasi. *Layout* yang efektif adalah *layout* yang dapat menangkap perhatian audiens hingga mereka mau mengeksplorasi keseluruhan dari sebuah desain. Ada dua strategi *layout* berbeda yang efektif dalam desain grafis, yaitu adalah *path* dan *grid*.

a. *Path Layout*

Seringkali layout yang terlihat baik terlihat sederhana, dibuat tanpa usaha dan secara spontan, padahal kenyataannya justru sebaliknya. Pada *path layout*, desainer dengan terampil menyusun objek agar perhatian audiens terbawa oleh konten yang ingin disampaikan dengan runtutan yang sudah dirancang sedemikian rupa. Hal ini ditentukan dengan *focal point*, yaitu titik awal yang akan audiens perhatikan pertama kali dan akan menarik perhatian audiens untuk melihat lebih lanjut. Hal ini sangat efektif digunakan pada periklanan cetak dan poster. (Macario, 2009, hlm.120).

b. *Grid Layout*

Dari majalah sampai website, merupakan contoh desain yang mempunyai halaman berkelipatan dan menggunakan *grid layout* untuk menyatukan keseluruhannya. Tidak membatasi juga dalam penggunaan pada desain yang hanya melibatkan satu halaman. *Grid* berperan sebagai struktur yang memberikan desainer untuk membuat *layout* kompleks dengan konsistensi di seluruh publikasinya. *Grid* membantu dalam pembacaan, pemahaman, dan kenyamanan dalam sebuah publikasi.

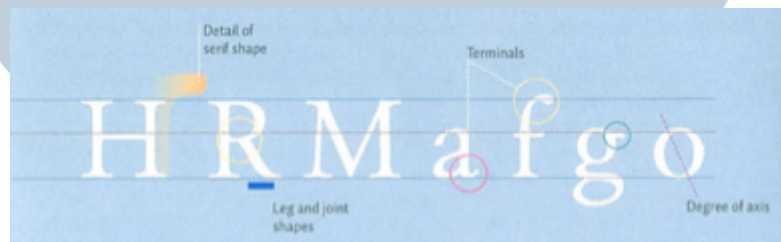
Walaupun dengan adanya *grid* menjadi terdengar rumit dan terbatas dalam membuat desain, namun kenyataannya *grid* justru membantu kita dalam mengeksplorasi *layout* yang tak terbatas.

Dengan strukturnya yang tak terlihat, berguna sebagai panduan untuk menempatkan objek pada desain (Macario, 2009, hlm.133).

### 2.1.7. Tipografi

Robert Bringhurst mengatakan bahwa tipografi berfungsi untuk mengkomunikasikan pesan dalam teks. Banyak hal menentukan bagaimana sifat dari sebuah tipografi mulai dari struktur, tampilan fisik, nada, serta tempo (Samara, 2007, hlm.115). Tipografi diklasifikasikan juga sebagai berikut:

#### 1. Oldstyle



Gambar 2.7. *Oldstyle*

(Design Elements a Graphic Style Manual/Timothy Samara, 2007)

#### 2. Transitional

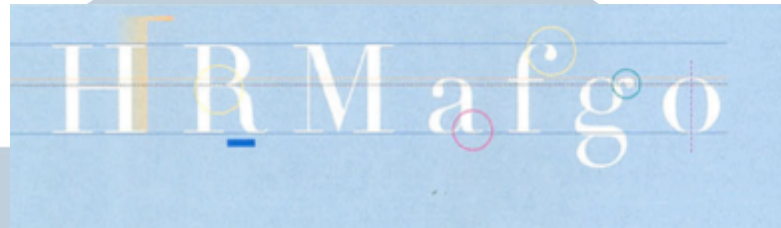


Gambar 2.8. *Transitional*

(Design Elements a Graphic Style Manual/Timothy Samara, 2007)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

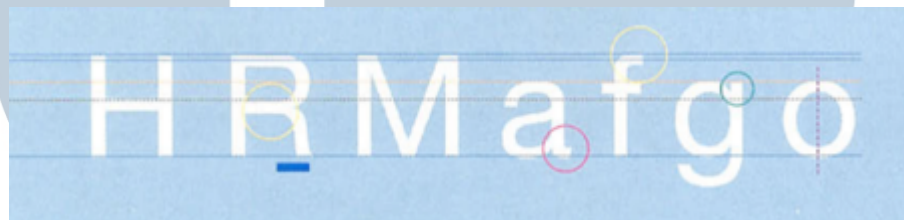
3. Modern



Gambar 2.9. *Modern*

(Design Elements a Graphic Style Manual/Timothy Samara, 2007)

4. Sans Serif



Gambar 2.10. *Sans Serif*

(Design Elements a Graphic Style Manual/Timothy Samara, 2007)

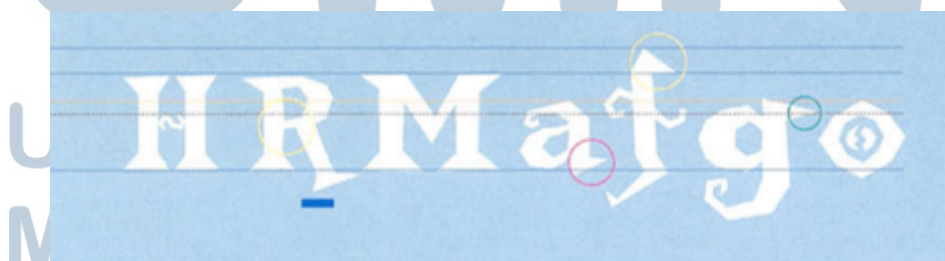
5. Slab Serif



Gambar 2.11. *Slab Serif*

(Design Elements a Graphic Style Manual/Timothy Samara, 2007)

6. Graphic



Gambar 2.12. *Graphic*

(Design Elements a Graphic Style Manual/Timothy Samara, 2007)