

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN**  
**BUKU INSTRUKSIONAL PANJAT TEBING**  
**“VERTICALIVE”**



**Karya Desain**

Disusun oleh:

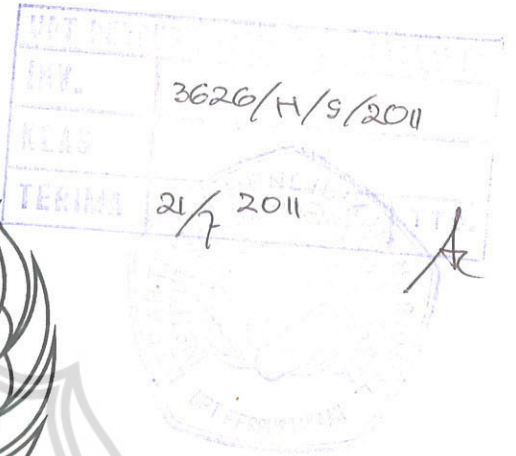
Dimas Bayu Arfiyanto

0511500024

**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**JURUSAN DESAIN**  
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**2011**

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN**  
**BUKU INSTRUKSIONAL PANJAT TEBING**  
**“VERTICALIVE”**



**Karya Desain**

Disusun oleh:  
Dimas Bayu Arfiyanto  
0511500024



**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**JURUSAN DESAIN**  
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**2011**

Tugas Akhir Desain berjudul:

**BUKU INSTRUKSIONAL PANJAT TEBING “VERTICALIVE”**, diajukan oleh Dimas Bayu Arfiyanto, NIM: 051500024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Juni 2011 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua/Anggota/Pembimbing I



Drs..M. Umar Hadi, MS.  
19580824 198503 1 001

Anggota/Pembimbing II



Indiria Maharsi, M.Sn.  
19720909 200812 1 001

Anggota/Cognate



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
19650209 199512 1 001

Anggota/Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
19650209 199512 1 001

Anggota/Ketua Jurusan Desain



Drs. Lasiman, M.Sn.  
NIP. 19570513 198803 1 001



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Suastiwi, M. Des.  
19590802 198803 2 002

## MOTTO



**Tidak ada 'karya buruk' dalam 'seni',  
yang ada hanyalah perbedaan 'imajinasi' dalam 'berkomunikasi'**



*Persembahan istimewa kepada:*

- *Allah SWT dan para Rasul-Nya.*
- *Ayahku Agus Supriyanto, S.Pd. dan Ibuku Sri Khomsati, atas segala kasih dan kesabarannya selama ini.*
- *Adik-adikku Lia, Nita, Yudha, dan si bungsu Tirta.*
- *Kekasihku Fanie Eka Sari dan semua sahababatku atas segala dukungannya.*

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terwujudnya perancangan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, Sang Maha Desain atas segala anugerah-Nya.
2. Ayahku Agus Supriyanto, S.Pd., dan Ibuku Sri Khomsati, atas segala yang tak terkira.
3. Adik-adikku: Aprllia Dwi Nugrahaeni, Fianita Tri Kusumawardani, M. Wisnu Wirayudha, dan si bungsu Tirta Aji Nugraha, *“maka buatlah mereka bangga...!”*
4. Fanie Eka Sari atas yang terkasih ;)
5. Para sahabatku: Rahman “Item” Laksana, Sigit “Nthu” Hardiyanto, Fredo “Bonyot” Cahyadi, Ikhlas P.W, Taufiq Annas, Hendy “Bendot” Arista, Devanagri, Tulus Ringgo *“GOOD JOOOOOB...!!!”*
6. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Drs. Umar Hadi, Ms., selaku Dosen Pembimbing I, atas waktu dan bimbingannya selama ini.
8. Indiria Maharsi, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, masukan, pinjaman buku, serta stopkontak listriknya selama bimbingan.
9. FX. Widyatmoko, M.Sn., selaku Dosen Wali, atas buku-buku serta pertemanannya selama saya menempuh studi, *“Pria Punya Selera...!”*
10. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Kaprodi.
11. Drs. Lasiman, M.Sn., selaku Kajur dan Koordinator TA.
12. Andi Haryanto, M.Sn., atas sharing display-nya.
13. Seluruh pengajar dan staff administrasi Desain Komunikasi Visual ISI Jogja.
14. Penghuni kontrakan sewon (Iming, Gilang TV, Zulfadli, Topik Teater).
15. Ponda, Latief, Uni, Abdul, Daniel, Budi, Tegar, Supri, Nara, Tito, Ilma, Adi, Adit, Hasby, Sony, Pak Jon, Agung, Yus, Abes, Dini, Woro, Wahyu, Ican, Icha, Fredy, Hanes, Pino, Prima, Gilang, Sukro, Endro, Regol, Evan, Izan, Iqbal, Wisnu, Galih, Bram, apabila kurang

menyebut seorang Kotak Pensil harap tidak menjadi dosa.. 3:).

*“Thanks for 4.015 day of fraternity... adiosss...!”*

16. Kepompong, Raptor, Puzzle, Otakanan, Origami, Asimetri, dan seluruh angkatan yang telah meramaikan rimba DKV ISI Jogja.
17. Seluruh penghuni Kampus Sewon dari koordinat Utara menuju Selatan, hingga Sudut Barat.
18. Jogja Gallery (Pak Kim, Bu E'en, Pak Mikke, Mas Bagus, Mbak Nunuk, Mbak Puji, Mas Nanang, Om Timbul, Mas Daru, Mbak Febri, Noris, Dalijo, Dewi, Atik, Bobon, Linda, dan seluruh staff) makasih atas keluarga barunya.
19. Arif “Vagabon” Setiawan, Dodo Hartoko, Helmut Kand, Aje Boyron, Langgeng Art Foundation, Moon Décor, atas kucuran dana menjelang TA ;)
20. Rumah Cerah (Lukman, Londo, Iben) + seluruh tim huranya, Apeep Qimo + Rumah Kartini-nya,
21. Keluarga besar SASPALSARA *“tetaplah berlatih nak...!”*, MAPALA UMY atas pinjaman alat panjatnya, MAPALA CARABINER UNY + Dwi (Planet Adventure) atas sumbangan materinya.
22. Ojel, Asa, Diles dan seluruh keluarga besar WANADRI *“Jasamu Abadi...!!”*
23. Keluarga spesial kakek Djuremi dan Alm. Kunali, *“matur sembah nuwun kagem pangestu bini sepuh sedaya”*.
24. Untuk semua yang tidak dapat disebutkan satu persatu, mohon maaf sebesar-besarnya karena tanpa dukungan kalian, perancangan Tugas Akhir ini tidak akan berjalan dengan baik.

## PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat-Nya perancangan desain komunikasi visual berupa buku instruksional panjat tebing ini dapat terselesaikan.

Ide awal dari perancangan ini berasal dari salah satu hobbi penulis dalam kegiatan alam terbuka khususnya panjat tebing. Berawal dari bergabungnya penulis 10 tahun lalu dalam sebuah organisasi pecinta alam di lingkungan SMA, keterlibatan penulis dalam bidang kepetualangan semakin dalam hingga mengantarnya bergabung dalam organisasi Penempuh Rimba dan Pendaki Gunung (WANADRI) pada tahun 2008. WANADRI merupakan cikal bakal organisasi Pecinta Alam di Indonesia dimana seluruh anggotanya diseleksi dan dilatih secara khusus agar bisa menjadi penggiat alam terbuka yang berkualitas.

Selama berkegiatan banyak materi kegiatan alam terbuka dijumpai penulis, beberapa diantara materi tersebut menggunakan prinsip komunikasi visual sebagai sarana penyampai pesan. Rasa tanggung jawab penulis sebagai penggiat sekaligus seorang perancang grafis mulai bangkit ketika melihat tidak ada kebaruan yang berarti pada materi-materi tersebut terkait fungsinya sebagai penyampai pesan. Keberadaan materi sebagai panduan berkegiatan alam terbuka sangatlah penting mengingat faktor resiko tinggi turut mengiringi penggiatnya, namun karena kurang menarik ataupun daya komunikasi yang rendah beberapa panduan kadang terabaikan.

Berpedoman terhadap panduan umum dari materi-materi tersebut, penulis mulai melakukan perancangan instruksional khusus bidang panjat tebing. Alasan mengapa penulis mengangkat kegiatan panjat tebing berhubungan dengan kompleksitas peralatan penunjang pada kegiatan ini, mulai dari pengenalan hingga pemakaian, selain itu teknik-teknik pemanjatan dirasa cukup menarik sebagai objek eksplorasi visual. Di sisi lain, aspek resiko dari kegiatan panjat tebing cukup besar dibandingkan dengan kegiatan alam terbuka lainnya, oleh karena itu penulis memberikan perhatian lebih pada salah satu jenis kegiatan ekstrim ini.

Perihal bentuk fisik media berupa buku didasari pertimbangan pada faktor efektifitas media sebagai perantara komunikasi, sesuai hakikatnya sebagai salah satu bentuk kebudayaan yang mampu memuat serta mendokumentasikan suatu peristiwa dalam bentuk verbal maupun visual. Kesederhanaan bentuk serta familiaritas buku bagi masyarakat umum membuat buku sangat mudah diakses serta memiliki daya



mobilitas tinggi, meninjau keunggulan inilah penulis memilih buku sebagai pilihan media yang dianggap tepat sebagai media perancangan instruksional panjat tebing ini.

Buku dengan *brand name* 'VERTICALIVE' ini diharapkan mampu memberikan kontribusi tersendiri bagi bidang olah raga panjat tebing di Indonesia. VERTICALIVE sendiri diambil dari 2 suku kata yaitu '*Vertical*' dan '*Alive*', adopsi dari 2 kosakata bahasa Inggris ini memiliki satu kesatuan makna yaitu 'kehidupan/keselamatan dalam kegiatan bidang vertikal', makna ini selaras dengan tujuan perancangan instruksi yaitu 'memberikan pengetahuan, dan panduan teknis prosedur keselamatan dalam kegiatan panjat tebing.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan terkait perancangan buku instruksional panjat tebing ini, oleh karena itu masukan dari berbagai pihak dalam rangka perbaikan perancangan di kemudian hari sangat dinanti. Karena keterbatasan waktu perancangan maka pembatasan materi sesuai target audiens tertentu pun dilakukan oleh penulis, adapun batasan audiens perancangan meliputi pemanjat tahap pemula hingga tahap menengah. Pembatasan juga dilakukan mengingat perancangan ini merupakan manifestasi bentuk/tawaran baru di kalangan panjat tebing Indonesia, untuk memperoleh tanggapan dari lingkup audiensnya sebelum melakukan perancangan tahap lanjut.

Semoga perancangan ini dapat berguna bagi semua pihak pada umumnya dan bagi target audiens pada khususnya. Sekali lagi penulis mengharapkan segala masukan dari berbagai pihak dalam batas lingkup perbaikan perancangan di kemudian hari.

“Tuhan bersama orang-orang berani...!”

Yogyakarta, 18 Juni 2011

Dimas Bayu Arfiyanto



Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
FAKULTAS SENI RUPA  
JURUSAN DESAIN  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dimas Bayu Arfiyanto

NIM : 0511500024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Desain yang berjudul:

**INSTRUKSIONAL PANJAT TEBING “VERTICALIVE”**

Benar-benar merupakan hasil karya pribadi dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Yogyakarta, 18 Juni 2011

Dimas Bayu Arfiyanto

0511500024

## ABSTRAK

### **Dimas Bayu Arfiyanto** **Perancangan Buku Instruksional Panjat Tebing “VERTICALIVE”**

Kegiatan atau olahraga panjat tebing pada awalnya lahir dari kegiatan eksplorasi para pendaki gunung dimana mereka menemukan jalur dengan tingkat kesulitan yang tidak mungkin lagi didaki secara biasa. Pada saat menemukan medan vertikal atau tegak lurus, di sinilah awal lahirnya teknik memanjat tebing yang membutuhkan teknik pengamanan diri (*safety procedure*) serta peralatan penunjangnya.

Panjat tebing merupakan kegiatan menaiki atau memanjat tebing dengan memanfaatkan celah atau tonjolan sebagai pijakan atau pegangan untuk menambah ketinggian. Kondisi fisik serta ketrampilan penggunaan peralatan dalam menyiasati medan adalah modal utama dalam kegiatan panjat tebing.

Dalam pelaksanaannya, tata cara/teknis pemanjatan berkorelasi erat dengan peralatan penunjang dimana keberagaman bentuk serta fungsi peralatan tersebut akan menjadi permasalahan tanpa didukung sebuah panduan. Telah banyak media panduan dibuat oleh beberapa pihak, baik dari produsen peralatan maupun kelompok penggiat yang berkompeten dalam kegiatan panjat tebing, akan tetapi penilaian mengenai baiknya penyajian dirasa masih kurang. Banyak di antara materi tersebut hanya disajikan dalam bentuk *handout* dengan teknik cetak foto copy, hal ini membuat media tersebut kurang memiliki nilai fisik yang tinggi apabila dibandingkan dengan bentuk fisik berupa buku. Selain bentuk fisik, pada visualisasi panduan juga tidak terdapat kebaruan (meng-copy satu sama lain antar beberapa sumber materi) sehingga tidak terdapat konsistensi gaya visual di dalam materi tersebut.

Perihal di atas menjadi latar belakang perancangan buku instruksional panjat tebing “VERTICALIVE” ini. Melalui bentuk fisik, konsistensi dan pembaruan gaya visual, diharapkan buku ini mampu menjadi media panduan yang menarik serta komunikatif sesuai fungsi utamanya sebagai *tutor* prosedur keamanan kegiatan panjat tebing.

## DAFTAR ISI

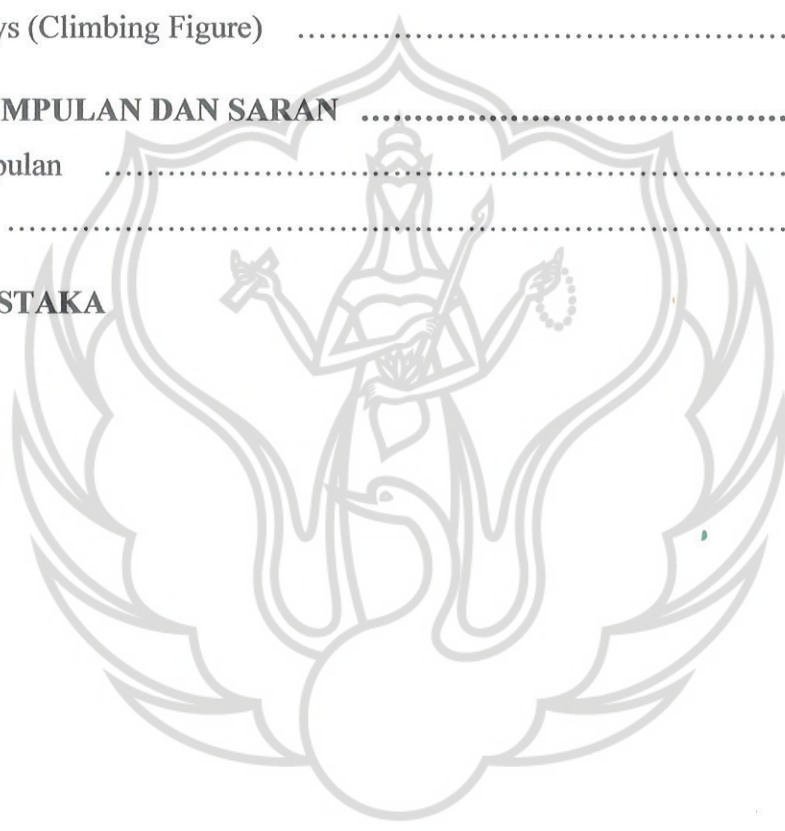
Halaman Judul .....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Motto .....	iii
Halaman Persembahan .....	iv
Ucapan Terima Kasih .....	v
Pengantar .....	vii
Lembar Pernyataan Keaslian .....	ix
Abstrak .....	x
Daftar Isi .....	xi
Daftar Gambar .....	xiv
Daftar Tabel .....	xxiv
Daftar Bagan .....	xxv
Daftar Diagram .....	xxvi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Perancangan .....	3
D. Batas Lingkup Perancangan .....	3
E. Metodologi Penelitian dan Perancangan .....	4
F. Sistematika Perancangan .....	5
<b>BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS</b> .....	<b>10</b>
A. Definisi dan Teori .....	10
1. Definisi .....	10
2. Teori .....	12
B. Identifikasi Masalah .....	23
1. Tinjauan Panjat Tebing .....	23
2. Tinjauan Ilustrasi Fotografi dan Drawing .....	24
3. Tinjauan Media dan Bahasa .....	31
C. Analisis Data .....	33
1. Ilustrasi Foto dengan Drawing .....	34
2. Ilustrasi Foto dengan Ilustrasi Foto .....	37
3. Ilustrasi Drawing dengan Ilustrasi Drawing .....	39

D. Kesimpulan Analisis Data .....	42
<b>BAB III. KONSEP PERENCANAAN .....</b>	<b>43</b>
A. Konsep Media .....	43
1. Tujuan Media .....	43
2. Tujuan Umum .....	43
3. Tujuan Khusus .....	43
4. Strategi Media .....	43
B. Konsep Kreatif .....	46
1. Tujuan Kreatif .....	46
2. Strategi Kreatif .....	46
3. Strategi Visual .....	61
C. Budgeting .....	62
1. Media Utama .....	62
2. Media Pendukung .....	68
<b>BAB IV. VISUALISASI .....</b>	<b>91</b>
A. Media Utama .....	92
1. Studi Ukuran .....	92
2. Studi Bahan .....	93
B. Tipografi .....	93
1. Logotype VERTICALIVE .....	93
2. Teks Isi Buku .....	97
C. Ilustrasi (Bahasa Visual) .....	102
1. Sampul Buku .....	102
2. Simbol dan Warna .....	104
3. Karakter Objek .....	105
4. Ilustrasi Materi Instruksi .....	134
D. Layout Buku Instruksional .....	182
1. Sampul Dalam .....	182
2. Daftar Isi .....	183
3. Pengantar .....	183
4. Isi / Materi Instruksional .....	185
5. Glosarium .....	213

E. Media Pendukung .....	214
1. Pembatas Buku .....	214
2. Safety Card .....	215
3. Distribution Card .....	218
4. Flyer .....	219
5. Poster .....	220
6. Bandana .....	221
7. Gantungan Kunci .....	222
8. Kaos .....	223
9. Maket .....	224
10. Toys (Climbing Figure) .....	225
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>226</b>
A. Kesimpulan .....	226
B. Saran .....	228

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Rambu lalu lintas kereta api .....	13
Gambar 2.	Simbol (sign system).....	15
Gambar 3.	Rambu harus lebih tinggi dari ukuran manusia .....	16
Gambar 4.	Piktogram kegamaan/ritual .....	17
Gambar 5.	piktogram bangsa Aztec .....	17
Gambar 6.	Lukisan gua oleh orang-orang San menggambarkan berburu gajah di Afrika .....	18
Gambar 7.	Lukisan gua oleh suku Maya di Mexico .....	18
Gambar 8.	Piktogram oleh suku Maya di Mexico .....	19
Gambar 9.	Piktogram Mesir.....	19
Gambar 10.	Piktogram .....	20
Gambar 11.	Contoh beberapa simbol/tanda .....	21
Gambar 12.	Instruksional pemasangan gear sepeda .....	25
Gambar 13.	Instruksional tips ( <i>Assisted Hoist/Hauling</i> ) .....	26
Gambar 14.	Instruksional bidai [P3K] .....	27
Gambar 15.	Instruksi pemasangan cartridge HP F2476 .....	28
Gambar 16.	<i>Safety card Iran Airline</i> .....	28
Gambar 17.	<i>Safety card Concorde Airline</i> .....	29
Gambar 18.	<i>Safety card Sofleidir Airline</i> .....	29
Gambar 19.	Instruksi pada kemasan sarden Migos .....	30
Gambar 20.	Instruksi perakitan lokomotif .....	30
Gambar 21.	Tipe kode Visual .....	32
Gambar 22.	Instruksional pemasangan cartridge printer HP f2476 .....	33
Gambar 23.	Double Ascender .....	54
Gambar 24.	Instruksional pemasangan Double Ascender .....	54
Gambar 25.	Contoh margin simetris .....	59
Gambar 26.	Contoh grid dua kolom .....	60
Gambar 27.	Perhitungan kebutuhan kertas cover berdasarkan ukuran plano 79 x 109 cm .....	63
Gambar 28.	Perhitungan kebutuhan kertas isi berdasarkan ukuran plano 65 x 100 cm .....	64
Gambar 29.	Perhitungan ukuran film sparasi cover dengan penyesuaian	

	terhadap mesin cetak seri 52 (area cetak 34 x 50 cm) .....	65
Gambar 30.	Perhitungan ukuran film sparasi isi dengan penyesuaian terhadap mesin cetak seri 74 (area cetak 51 x 73 cm) .....	66
Gambar 31.	Perhitungan kebutuhan kertas ‘pembatas buku’ berdasarkan ukuran plano 65 x 100 cm .....	89
Gambar 32.	Perhitungan ukuran film sparasi ‘pembatas buku’ dengan penyesuaian mesin cetak seri 52 (34 x 53 cm) .....	70
Gambar 33.	Pembagian layout film sparasi ‘pembatas buku’ .....	71
Gambar 34.	Perhitungan kebutuhan kertas ‘Safety Card’ berdasarkan ukuran plano 65 x 100 cm .....	73
Gambar 35.	Perhitungan ukuran film sparasi ‘Safety Card’ terhadap mesin cetak seri 52 .....	74
Gambar 36.	Perhitungan kebutuhan kertas ‘Distribution Card’ berdasarkan ukuran plano 65 x 100 cm .....	77
Gambar 37.	Perhitungan ukuran film sparasi ‘Safety Card’ terhadap mesin cetak seri 52 (area cetak 34 x 53 cm) .....	78
Gambar 38.	Pembagian layout film sparasi ‘Distribution Card’ .....	79
Gambar 39.	Perhitungan kebutuhan kertas ‘Flyer’ berdasarkan ukuran plano 65 x 100 cm .....	81
Gambar 40.	Perhitungan ukuran film sparasi ‘Flyer’ terhadap mesin cetak seri 52 (area cetak 34 x 53 cm) .....	82
Gambar 41.	Perhitungan kebutuhan kertas ‘Poster’ berdasarkan plano 65 x 100 cm .....	84
Gambar 42.	Perhitungan ukuran film sparasi ‘Poster’ terhadap mesin cetak seri 74 (area cetak 51 x 73 cm) .....	85
Gambar 43.	Perbandingan ukuran buku .....	92
Gambar 44.	Aplikasi buku pada kantung tas .....	92
Gambar 45.	Beberapa contoh logo merek perlengkapan dan kontes panjang tebing .....	94
Gambar 46.	Sketsa kasar logotype .....	95
Gambar 47.	Digital grid .....	95
Gambar 48.	Black and white .....	95
Gambar 49.	Scaling .....	95
Gambar 50.	Fix logo .....	96



Gambar 51. Ikon pada logotype .....	96
Gambar 52. Alternatif warna logo .....	97
Gambar 53. Contoh buku kegiatan alam terbuka .....	102
Gambar 54. Sketsa kasar cover buku .....	103
Gambar 55. Cover final .....	103
Gambar 56. Contoh simbol dan warna yang menunjukkan suatu keterangan .....	104
Gambar 57. Sketsa simbol dalam buku .....	104
Gambar 58. Simbol final .....	104
Gambar 59. Contoh sepatu panjat tebing .....	105
Gambar 60. Sepatu jenis Slipper. Contoh sepatu ini sebagai acuan .....	105
Gambar 61. <i>Digital Drawing</i> sepatu jenis Slipper .....	105
Gambar 62. <i>Digital Drawing</i> sepatu jenis Lace-Up .....	106
Gambar 63. <i>Digital Drawing</i> sepatu jenis Velcro .....	106
Gambar 64. <i>Digital Drawing</i> sepatu jenis Zipper .....	106
Gambar 65. Contoh tali Carnmantle .....	107
Gambar 66. <i>Digital Drawing</i> tali Carnmantle .....	107
Gambar 67. Contoh tali Frusik .....	108
Gambar 68. <i>Digital Drawing</i> tali Frusik .....	108
Gambar 69. Webbing .....	109
Gambar 70. <i>Digital Drawing</i> Webbing .....	109
Gambar 71. Beberapa contoh Harness .....	110
Gambar 72. <i>Digital Drawing</i> Seat Harness .....	111
Gambar 73. <i>Digital Drawing</i> Full Body Harness .....	111
Gambar 74. Beberapa contoh Carabiner .....	112
Gambar 75. <i>Digital Drawing</i> Carabiner .....	113
Gambar 76. Contoh Runner .....	114
Gambar 77. <i>Digital Drawing</i> Runner .....	114
Gambar 78. Contoh Jumar/Ascender .....	115
Gambar 79. <i>Digital Drawing</i> Jumar/Ascender .....	115
Gambar 80. Contoh Autostop .....	116
Gambar 81. <i>Digital Drawing</i> Autostop .....	116
Gambar 82. Contoh Figure of Eight .....	117
Gambar 83. <i>Digital Drawing</i> Figure of Eight tampak depan dan perspektif .....	117
Gambar 84. Contoh Spring Plate .....	118

Gambar 85. <i>Digital Drawing</i> Spring Plate tampak samping, depan, dan perspektif .....	118
Gambar 86. Contoh Tubular .....	119
Gambar 87. <i>Digital Drawing</i> Tubular tampak depan, dan perspektif atas .....	119
Gambar 88. Contoh Grigri .....	120
Gambar 89. <i>Digital Drawing</i> Grigri tampak depan, belakang, dan beberapa bagiannya .....	121
Gambar 90. Contoh Chock (Hexatric dan Stopper) .....	122
Gambar 91. <i>Digital Drawing</i> berbagai ukuran Chock (Stopper dan Hexatric) tampak perspektif .....	122
Gambar 92. Contoh beberapa jenis Friend .....	123
Gambar 93. <i>Digital Drawing</i> Friend Fleksibel kecil .....	123
Gambar 94. <i>Digital Drawing</i> Friend Reguler kecil .....	124
Gambar 95. <i>Digital Drawing</i> Friend Fleksibel besar .....	124
Gambar 96. Contoh beberapa Hammer .....	125
Gambar 97. <i>Digital Drawing</i> Hammer .....	125
Gambar 98. Contoh Chalk Bag dan Kemasan Magnesium .....	125
Gambar 99. <i>Digital Drawing</i> Chalk Bag .....	126
Gambar 100. <i>Digital Drawing</i> Magnesium dan Kemasan .....	126
Gambar 101. Contoh beberapa Helm panjat Tebing .....	127
Gambar 102. <i>Digital Drawing</i> Helm .....	127
Gambar 103. Contoh beberapa jenis Pulley .....	128
Gambar 104. <i>Digital Drawing</i> Pulley (Tandem dan Single) tampak depan dan perspektif .....	129
Gambar 105. Aktifitas dan atribut panjat tebing .....	130
Gambar 106. Aktifitas dan atribut Vertical Rescue .....	131
Gambar 107. Sketsa karakter pemanjat dan atributnya (depan, samping, belakang) .....	132
Gambar 108. <i>Digital Drawing</i> karakter pemanjat dan atributnya (depan, samping, belakang) .....	132
Gambar 109. Sketsa karakter pemanjat dengan atribut Vertical Rescue (depan, samping, belakang) .....	133
Gambar 110. <i>Digital Drawing</i> karakter pemanjat dengan atribut Vertical Rescue (depan, samping, belakang) .....	133

Gambar 111. Simpul Mati .....	134
Gambar 112. <i>Digital Drawing</i> Simpul Mati .....	134
Gambar 113. Simpul Lasso .....	134
Gambar 114. <i>Digital Drawing</i> Simpul Lasso .....	134
Gambar 115. Simpul Anyam .....	135
Gambar 116. <i>Digital Drawing</i> Simpul Anyam .....	135
Gambar 117. Simpul Anyam Ganda .....	135
Gambar 118. <i>Digital Drawing</i> Simpul Anyam Ganda .....	135
Gambar 119. Simpul Pangkal .....	136
Gambar 120. <i>Digital Drawing</i> Simpul Pangkal .....	136
Gambar 121. Simpul Tiang .....	136
Gambar 122. <i>Digital Drawing</i> Simpul Tiang .....	136
Gambar 123. Simpul Nelayan .....	137
Gambar 124. <i>Digital Drawing</i> Simpul Nelayan .....	137
Gambar 125. Simpul Hidup .....	137
Gambar 126. <i>Digital Drawing</i> Simpul Hidup .....	137
Gambar 127. Simpul Kursi .....	138
Gambar 128. <i>Digital Drawing</i> Simpul Kursi .....	138
Gambar 129. Simpul Delapan .....	138
Gambar 130. <i>Digital Drawing</i> Simpul Delapan .....	138
Gambar 131. Simpul Kelinci .....	139
Gambar 132. <i>Digital Drawing</i> Simpul Kelinci .....	139
Gambar 133. Simpul Kupu Kupu .....	139
Gambar 134. <i>Digital Drawing</i> Simpul Kupu Kupu .....	140
Gambar 135. Simpul Double Bowline .....	140
Gambar 136. <i>Digital Drawing</i> Simpul Double Bowline .....	140
Gambar 137. Langkah membuat Seat Harnes Webbing .....	141
Gambar 138. <i>Digital Drawing</i> Seat Harness Webbing .....	141
Gambar 139. Langkah membuat Cest Harnes Webbing .....	142
Gambar 140. <i>Digital Drawing</i> Cest Harness Webbing .....	142
Gambar 141. Sketsa cara memakai Full Body Harness .....	143
Gambar 142. <i>Digital Drawing</i> cara memakai Full Body Harness .....	143
Gambar 143. Sketsa detail .....	144
Gambar 144. <i>Digital Drawing</i> Detail .....	144

Gambar 145. Sketsa perhatian khusus pada Figure of Eight .....	145
Gambar 146. <i>Digital Drawing</i> perhatian khusus pada Figure of Eight .....	145
Gambar 147. <i>Digital Drawing</i> Pemasangan Jumar .....	146
Gambar 148. <i>Digital Drawing</i> sistem kerja Jumar .....	146
Gambar 149. Sketsa Pemasangan Autostop .....	147
Gambar 150. <i>Digital Drawing</i> pemasangan Autostop .....	147
Gambar 151. <i>Digital Drawing</i> sistem kerja Autostop .....	147
Gambar 152. <i>Digital Drawing</i> Pemasangan Tali pada Figure of Eight .....	148
Gambar 153. <i>Digital Drawing</i> Penggunaan Figure of Eight .....	148
Gambar 154. <i>Digital Drawing</i> Pemasangan Grigri .....	149
Gambar 155. Sketsa Penggunaan Grigri .....	149
Gambar 156. <i>Digital Drawing</i> Penggunaan Grigri .....	149
Gambar 157. Sketsa Pemasangan Stopper .....	150
Gambar 158. <i>Digital Drawing</i> Pemasangan Stopper .....	150
Gambar 159. Sketsa ilustrasi pemasangan Stopper .....	151
Gambar 160. <i>Digital Drawing</i> ilustrasi pemasangan Stopper .....	151
Gambar 161. <i>Digital Drawing</i> pemasangan Pulley .....	151
Gambar 162. Sketsa ilustrasi aplikasi Pulley .....	152
Gambar 163. <i>Digital Drawing</i> ilustrasi aplikasi Pulley .....	152
Gambar 164. Tabel Sudut Pemasangan Anchor .....	153
Gambar 165. Sketsa Pemasangan Anchor pada tonjolan tebing .....	153
Gambar 166. <i>Digital Drawing</i> pemasangan Anchor pada tonjolan tebing (1) .....	153
Gambar 167. <i>Digital Drawing</i> pemasangan Anchor pada tonjolan tebing (2) .....	154
Gambar 168. <i>Digital Drawing</i> Jenis Anchor .....	154
Gambar 169. Sketsa Rope Clipping .....	155
Gambar 170. <i>Digital Drawing</i> Rope Clipping .....	155
Gambar 171. Sketsa Ilustrasi Rope Clipping .....	156
Gambar 172. <i>Digital Drawing</i> Ilustrasi Rope Clipping .....	156
Gambar 173. Sketsa gerak Wiplash .....	156
Gambar 174. <i>Digital Drawing</i> gerak Wiplash .....	156
Gambar 175. <i>Digital Drawing</i> akibat kesalahan Rope Clipping .....	157
Gambar 176. <i>Digital Drawing</i> Teknik Rope Clipping yang benar .....	157
Gambar 177. Sketsa Teknik Ascending .....	158
Gambar 178. <i>Digital Drawing</i> Teknik Ascending .....	158

Gambar 179. Sketsa Teknik Descending .....	159
Gambar 180. <i>Digital Drawing</i> Teknik Descending .....	159
Gambar 181. Tiga Titik Tumpu .....	160
Gambar 182. <i>Digital Drawing</i> Tiga Titik Tumpu .....	160
Gambar 183. Jenis Pegangan .....	161
Gambar 184. <i>Digital Drawing</i> Jenis Pegangan .....	161
Gambar 185. Sketsa Fist Jamm .....	162
Gambar 186. <i>Digital Drawing</i> Fist Jamm .....	162
Gambar 187. Sketsa Finger Jamm .....	163
Gambar 188. <i>Digital Drawing</i> Finger Jamm .....	163
Gambar 189. Pose Friction .....	164
Gambar 190. <i>Digital Drawing</i> Friction (benar – salah) .....	164
Gambar 191. Pose Layback .....	165
Gambar 192. <i>Digital Drawing</i> Layback .....	165
Gambar 193. Pose Hand Transverse .....	166
Gambar 194. <i>Digital Drawing</i> Hand Transverse .....	166
Gambar 195. Pose Mantelself .....	167
Gambar 196. <i>Digital Drawing</i> Mantelself .....	167
Gambar 197. Sketsa Chimney .....	168
Gambar 198. <i>Digital Drawing</i> Chimney .....	168
Gambar 199. Sketsa Belayer .....	169
Gambar 200. <i>Digital Drawing</i> Belayer .....	169
Gambar 201. Sketsa Penguncian Belay .....	170
Gambar 202. <i>Digital Drawing</i> Penguncian Belay .....	170
Gambar 203. Sketsa Komunikasi Belayer dan Leader .....	171
Gambar 204. <i>Digital Drawing</i> Komunikasi Belayer dan Leader .....	171
Gambar 205. Sketsa posisi belayer dalam simbol .....	172
Gambar 206. <i>Digital Drawing</i> posisi belayer dalam simbol .....	172
Gambar 207. Sketsa Resiko Kesalahan Posisi Tali .....	173
Gambar 208. <i>Digital Drawing</i> Resiko Kesalahan Posisi Tali .....	173
Gambar 209. Sketsa Trad Climbing .....	174
Gambar 210. <i>Digital Drawing</i> Trad Climbing .....	174
Gambar 211. Sketsa Teknik Hauling .....	175
Gambar 212. <i>Digital Drawing</i> Teknik Hauling .....	175

Gambar 213. Sketsa Trem Rescue .....	176
Gambar 214. <i>Digital Drawing</i> Trem Rescue .....	176
Gambar 215. Sketsa Flying Fox .....	177
Gambar 216. <i>Digital Drawing</i> Flying Fox .....	177
Gambar 217. Tahap Pemasangan Brakebar Carabiner .....	178
Gambar 218. <i>Digital Drawing</i> Brakebar Carabiner .....	178
Gambar 219. Sketsa Ilustrasi kehilangan Grigri .....	179
Gambar 220. <i>Digital Drawing</i> kehilangan Grigri .....	179
Gambar 221. Sketsa Instalasi Frusik .....	180
Gambar 222. <i>Digital Drawing</i> Instalasi Frusik .....	180
Gambar 223. Sketsa Ilustrasi memikirkan Mahalnya Jumar .....	181
Gambar 224. <i>Digital Drawing</i> memikirkan Mahalnya Jumar .....	181
Gambar 225. Layout Sampul Dalam .....	182
Gambar 226. Template Halaman Daftar Isi .....	183
Gambar 227. Layout Halaman Pengantar (sejarah) .....	183
Gambar 228. Layout Halaman Pengantar 1 .....	184
Gambar 229. Layout Halaman Pengantar 2 .....	184
Gambar 230. Layout Halaman Pemisah Bab I .....	185
Gambar 231. Layout Halaman Pengenalan Sepatu .....	185
Gambar 232. Layout Halaman Pengenalan Carnmantle .....	186
Gambar 233. Layout Halaman Pengenalan Webbing .....	186
Gambar 234. Layout Halaman Pengenalan Harness .....	187
Gambar 235. Layout Halaman Pengenalan Carabiner .....	187
Gambar 236. Layout Halaman Pengenalan Sling .....	188
Gambar 237. Layout Halaman Pengenalan Runner .....	188
Gambar 238. Layout Halaman Pengenalan Harness .....	189
Gambar 239. Layout Halaman Pengenalan Autostop .....	189
Gambar 240. Layout Halaman Pengenalan Figure of Eight .....	190
Gambar 241. Layout Halaman Pengenalan Spring Plate & Tubular .....	190
Gambar 242. Layout Halaman Pengenalan Grigri .....	191
Gambar 243. Layout Halaman Pengenalan Chock .....	191
Gambar 244. Layout Halaman Pengenalan Friend .....	192
Gambar 245. Layout Halaman Pengenalan Hammer, Baut, Piton .....	192
Gambar 246. Layout Halaman Pengenalan Magnesium .....	193

Gambar 247. Layout Halaman Pengenalan Helm .....	193
Gambar 248. Layout Halaman Pengenalan Pulley .....	194
Gambar 249. Layout Halaman Pemisah Bab II .....	194
Gambar 250. Layout Halaman Sepatu & Simpul I .....	195
Gambar 251. Layout Simpul II .....	195
Gambar 252. Layout Simpul III .....	196
Gambar 253. Layout Simpul IV (hal lipat 3) .....	196
Gambar 254. Layout Halaman Seat Harness Webbing (hal lipat 4) .....	197
Gambar 255. Layout Halaman Cest Harness Webbing (hal lipat 3) .....	197
Gambar 256. Layout Halaman Full Body Harness .....	198
Gambar 257. Layout Halaman Pemakaian Carabiner .....	198
Gambar 258. Layout Halaman Jumar .....	199
Gambar 259. Layout Halaman Autostop .....	199
Gambar 260. Layout Halaman Pemakaian Grigri .....	200
Gambar 261. Layout Halaman Pemakaian Stopper .....	200
Gambar 262. Layout Halaman Instalasi Pulley .....	201
Gambar 263. Layout Halaman Anchoring .....	201
Gambar 264. Layout Halaman Rope Clipping (lipat 3) .....	202
Gambar 265. Layout Halaman Ascending (lipat 3) .....	202
Gambar 266. Layout Halaman Rappelling .....	203
Gambar 267. Layout Halaman Pemisah BAB III .....	203
Gambar 268. Layout Halaman Anchoring (halaman lipat 3) .....	204
Gambar 269. Layout Halaman Ascending (halaman lipat 3) .....	204
Gambar 270. Layout Halaman Jamming .....	205
Gambar 271. Layout Halaman Friction & Lay Back .....	205
Gambar 272. Layout Halaman Hand Transverse .....	206
Gambar 273. Layout Halaman Mantelself .....	206
Gambar 274. Layout Halaman Chimneying .....	207
Gambar 275. Layout Halaman Belaying 1 .....	207
Gambar 276. Layout Halaman Belaying 2 .....	208
Gambar 277. Layout Halaman Belaying dalam Simbol .....	208
Gambar 278. Layout Halaman Trad Climbing I .....	209
Gambar 279. Layout Halaman Trad Climbing I .....	209
Gambar 280. Layout Halaman Pemisah BAB IV .....	210

Gambar 281. Layout Halaman Vertical Rescue (lipat 3) .....	210
Gambar 282. Layout Halaman 'M' System (lipat 3) .....	211
Gambar 283. Layout Halaman Flying Fox .....	211
Gambar 284. Layout Halaman Pemisah BAB V .....	212
Gambar 285. Layout Halaman Brakebar Carabiner .....	212
Gambar 286. Layout Halaman Frusiking .....	213
Gambar 287. Layout Halaman Glosarium .....	213
Gambar 288. Layout Halaman Indeks .....	214
Gambar 289. Layout Halaman Pusataka .....	214
Gambar 290. Layout Halaman Biografi .....	215
Gambar 291. Layout Halaman Colopon .....	216
Gambar 292. Sketsa Pembatas Buku .....	217
Gambar 293. Pembatas Buku Fix .....	217
Gambar 294. Safety Card (depan - belakang) seri 1 - 8 .....	218
Gambar 295. Safety Card (depan - belakang) seri 9 - 16 .....	219
Gambar 296. Safety Card (depan - belakang) seri 17 - 20 .....	220
Gambar 297. Sketsa Distribution Card .....	221
Gambar 298. Distribution Card Fix .....	221
Gambar 299. Sketsa Flyer .....	222
Gambar 300. Flyer Fix .....	222
Gambar 301. Sketsa Poster .....	223
Gambar 302. Poster Fix .....	223
Gambar 303. Sketsa Bandana .....	224
Gambar 304. Bandana fix .....	224
Gambar 305. Sketsa Gantungan Kunci .....	225
Gambar 306. Gantungan Kunci Fix .....	225
Gambar 307. Sketsa Kaos .....	226
Gambar 308. Kaos Fix .....	226
Gambar 309. Sketsa Maket Tebing .....	227
Gambar 310. Maket Fix .....	227
Gambar 311. Proses Pembuatan Toys .....	228
Gambar 312. Toys Fix .....	228



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Komparasi Ilustrasi Foto dengan Ilustrasi Drawing .....	36
Tabel 2. Komparasi Ilustrasi Foto dengan Ilustrasi Foto .....	38
Tabel 3. Komparasi Ilustrasi Drawing dengan Ilustrasi Drawing .....	41



## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Bagan Perancangan .....	9
----------------------------------	---



## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Diagram Pembagian Materi Buku .....	48
--	----



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Makin maraknya kegiatan alam terbuka saat ini seakan menjadi gaya hidup baru khususnya bagi kaum muda dan remaja, seperti outbond, rafting, caving, panjat tebing, dan mendaki gunung. Dari beberapa kegiatan tersebut, panjat tebing adalah salah satu kegiatan favorit, mulai dari kalangan pelajar maupun mahasiswa bahkan beberapa di antaranya usia menengah keatas. Beberapa komunitas telah dibentuk sebagai wadah bagi para penggiatnya baik komunitas berskala lokal, nasional, maupun internasional, berbagai kompetisi juga sering diselenggarakan sebagai ajang unjuk kemampuan dan prestasi.

Selain komunitas diadakan juga pelatihan – pelatihan bagi para penggiatnya agar dapat berkegiatan secara aman. Memperhatikan panjat tebing merupakan kegiatan beresiko tinggi dan membutuhkan pengetahuan dan kondisi fisik yang baik, hal ini pernah diutarakan oleh Collin Mortlock dalam bukunya *The Adventure Alternative*.

*“To adventure in the natural environment is consciously to take up a challenge that will demand the best of our capabilities - physically, mentally, and emotionally”*.<sup>1</sup>

“Berpetualang di alam bebas adalah secara sadar menghadapi tantangan yang akan menuntut kemampuan kita yang terbaik - secara fisik, mental, maupun emosional”.

Sebagai media pendukung pelatihan maka disusunlah bermacam buku panduan mengenai tata cara dan teknis kegiatan panjat tebing baik terbitan lokal maupun dari luar, namun banyak di antara buku panduan tersebut dirasa kurang menarik secara visual serta penyampaian yang kurang komunikatif terhadap audiens. Penggunaan ilustrasi berupa foto mungkin sering dijumpai dalam buku panduan tersebut. Penyampaian pesan dengan cara ini memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihanannya adalah seorang audiens akan dengan mudah memahami secara suasana riil berdasarkan visualisasi nyata di lapangan adapun kelemahannya adalah dengan

---

<sup>1</sup> Collin Mortlock, *The Adventure Alternative*, (Cumbria, UK: Cicerone Pres, 1984), 22.

ilustrasi foto terdapat beberapa hal penting yang tidak bisa digambarkan hanya dengan ‘jepretan’ kamera, kondisi ini akan tidak sesuai dengan fungsi dasar ilustrasi yaitu sebagai “*bahasa universal*” yang dapat menembus rintangan yang ditimbulkan oleh perbedaan bahasa dan kata-kata.<sup>2</sup> Bagi para penggiat tahap lanjut hal ini bukanlah permasalahan besar karena sebagian besar materi telah mereka kuasai secara praktis dari banyaknya jam terbang di lapangan, namun bagi tahap pemula akan menjadi permasalahan tersendiri karena intensitas praktek lapangan yang masih kurang. Hal ini berkaitan pula dengan tujuan awal disusunnya sebuah buku instruksional yaitu memberikan arahan dan pemahaman kepada audiens untuk melakukan suatu hal secara benar sesuai arahan yang digambarkan dalam buku tersebut.

Berdasar hal tersebut di atas maka perlulah dilakukan suatu perancangan buku instruksional dengan visualisasi yang lebih menarik serta komunikatif bagi target audiens. Perihal tata letak yang menarik juga akan menjadi perhatian penting di dalamnya karena sering dijumpai beberapa buku instruksional yang kurang baik dalam tata letak, hal ini dapat diketahui dari tidak sinkronnya antara teks dengan ilustrasi penjelasnya karena keterbatasan halaman, pemilihan jenis font yang kurang tepat dan sebagainya. Adapula beberapa buku yang mengambil ilustrasi dari buku instruksional lain, meskipun cukup komunikatif namun dari segi artistik dan kebaruan sangat kurang.

Studi ukuran dan bahan sampul buku sudah selayaknya menjadi pertimbangan tersendiri dengan memperhatikan jenis aktifitas maupun selera yang mewakili target audiens. Karena buku instruksional ini adalah sebagai panduan yang akan selalu dibawa dalam berkegiatan, maka kepraktisan ukuran buku serta keawetan bahan tersebut harus sesuai dengan kegiatan audiens dalam berkegiatan di alam terbuka, karena banyak ditemui kerusakan fisik buku terjadi yang berkaitan dengan hal tersebut.

Dengan perancangan buku instruksional panjat tebing ini disamping sebagai media panduan panjat tebing diharapkan pula mampu membawa perubahan, dari yang semula buku instruksional panjat tebing hanya sebagai pelengkap latihan tanpa dianggap lebih apalagi sebagai hal yang bernilai artistik, atau dari yang semula hanya kumpulan fotocopy materi, menjadi sebuah karya visual yang patut diapresiasi secara lebih oleh para audiensnya.

---

<sup>2</sup> Dendi Sudiana, *Komunikasi Periklanan Cetak*, (Bandung: Remadja Karya CV, 1986), 37.

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang/mendesain sebuah buku instruksional panjat tebing yang komunikatif, menarik, praktis serta efektif dalam fungsinya sebagai panduan teknis bagi penggiatnya agar tetap dapat berkegiatan secara aman.

## C. Tujuan Perancangan

Makin maraknya kegiatan panjat tebing dewasa ini seolah sudah menjadi gaya hidup bagi para pecinta olah raga ekstrim menjadi perhatian khusus dalam perancangan buku ini, berkaitan pula dengan potensi resiko yang tinggi bagi penggiatnya. Melalui perancangan buku agar lebih menarik dan komunikatif dibandingkan dengan buku panduan yang telah ada sebelumnya diharapkan mampu membantu para penggiatnya dalam berkegiatan. Secara umum tujuan perancangan dapat dijabarkan antara lain sebagai berikut:

1. Membuat buku instruksional yang lebih komunikatif, artistik dan menyenangkan.
2. Menumbuhkan apresiasi yang baik oleh audiens terhadap buku intruksional panjat tebing.
3. Memberikan panduan kegiatan panjat tebing agar bisa dilakukan dan dinikmati secara aman.
4. Sebagai upaya untuk meminimalisir *Subjective Danger* dari dalam diri individu penggiat alam terbuka dan sebagai upaya mengantisipasi *Objective Danger* dari lingkungan tempat berkegiatan yang tidak bisa diprediksi.

## D. Batas Lingkup Perancangan

1. Batasan Masalah

Perancangan buku instruksional panjat tebing yang berjudul "VERTICALIVE" sebagai panduan teknis kegiatan panjat tebing.

2. Bahasa

Sepertihalnya media intruksional yang biasa dijumpai terdapat dua bahasa didalamnya yaitu bahasa verbal dan visual, bahasa verbal sebagai penjelasan

sedangkan bahasa visual sebagai ilustrasi atau gambaran mengenai apa yang disampaikan oleh bahasa verbal.

### 3. Output dan Media

Sesuai dengan judulnya, hasil utama dari perancangan ini adalah buku, sedangkan media pendukungnya antara lain berupa maket, kaos, kartu instruksional, pembatas buku, *safety card*, *distribution card*, poster, dan bandana.

### 4. Cakupan Distribusi

Buku yang dihasilkan nantinya akan didistribusikan ke beberapa toko buku, organisasi-organisasi pecinta alam dan club-club panjat tebing di seluruh Indonesia.

## E. Metodologi Penelitian Dan Perancangan

### 1. Metode Pengamatan

Metode perancangan yang dilakukan dengan cara mengamati kegiatan panjat tebing secara langsung sebagai bahan pendukung perancangan.

### 2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data verbal maupun visual dilakukan dengan mengumpulkan materi teknis panjat tebing dari berbagai sumber seperti dari WANADRI, Sekolah Panjat Tebing SKYGEAR, dan buku – buku instruksional lain sebagai referensi. Selain materi teknis panjat tebing sebagai bahan utama, dalam perancangan ini juga akan dilakukan pengumpulan referensi mengenai penyusunan layout buku yang sesuai dengan teori desain.

### 3. Metode Analisis Data

Dengan membandingkan keunggulan dan kekurangan beberapa media instruksional yang telah ada akan mempermudah proses perancangan, oleh karena itu akan digunakan Metode Komparasi dalam menganalisis data. Dengan perbandingan data maka akan diperoleh benang merah mengenai kelemahan media yang telah ada selama ini dan beberapa hal akan menjadi referensi untuk memperkuat perancangan.

## **F. SISTEMATIKA PERANCANGAN**

### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batas Lingkup Perancangan
- E. Metodologi Penelitian dan Perancangan
- F. Sistematika Perancangan

### **BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS**

- A. Definisi dan Teori
- B. Identifikasi Masalah
  - 1. Tinjauan Mengenai Olah Raga Panjat Tebing
  - 2. Ilustrasi Foto dan Drawing
- C. Analisis Data
- D. Kesimpulan Analisis

### **BAB III KONSEP PERENCANAAN**

- A. Konsep Media
  - 1. Tujuan Media
  - 2. Tujuan Umum
  - 3. Tujuan Khusus
  - 4. Strategi Media
- B. Konsep Kreatif
  - 1. Tujuan Kreatif
  - 2. Strategi Kreatif
  - 3. Strategi Visual

### **C. Budgeting**

### **BAB IV VISUALISASI**

- A. Media Utama (Buku)
  - 1. Studi Ukuran
  - 2. Studi Bahan



B. Tipografi (Bahasa verbal)

1. Logotype “VERTICALIVE”

- a.) Data Visual
- b.) Studi Tipografi
- c.) Perancangan Logotype
  - 1) Sketsa
  - 2) Final

2. Teks Isi Buku

- a.) Jenis Huruf
- b.) Studi Tipografi
- c.) Penentuan huruf

C. Ilustrasi (Bahasa visual)

1. Sampul Buku

- a.) Data visual
- b.) Sketsa
- c.) Final (Digital Drawing)

2. Simbol dan Warna

Eksplorasi simbol dan warna sebagai salah satu sistem penandaan (*Sign System*) yang akan berperan sebagai penegas/penanda dari ilustrasi petunjuk instruksional, antara lain yaitu:

- a.) Data visual
- b.) Sketsa
- c.) Final (Digital Drawing)

3. Karakter Objek

Pada dasarnya pembentukan karakter ilustrasi ini adalah upaya menyederhanakan bentuk/objek berdasarkan data visual yang diperoleh dalam bentuk sederhana namun tetap mengedepankan nilai komunikatif sebagai bahasa visual sebuah buku instruksional, antara lain yaitu:

- a.) Peralatan
  - 1) Foto
  - 2) Final (Digital Drawing)

- b.) Tokoh
  - 1) Data Visual
  - 2) Sketsa
  - 3) Final (Digital Drawing)

4. Ilustrasi Materi Instruksi

Ilustrasi digital drawing akan dipakai sebagai visualisasi instruksi dalam buku VERICALIVE, adapun tahapan visualisasinya adalah sebagai berikut:

- a.) Sketsa/Foto
- b.) Final (Digital Drawing)

D. Layout Buku Instruksional

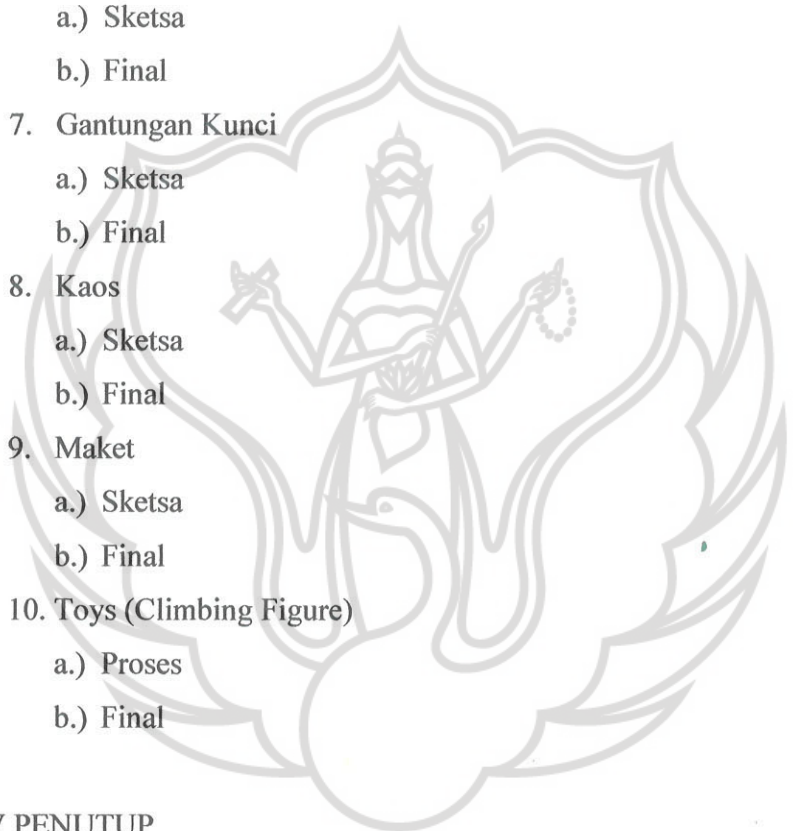
Mengatur formasi tata letak antara bahasa verbal dan visual sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh berkaitan dalam fungsinya sebagai panduan instruksi, struktur pokok dalam buku instruksional ini antara lain meliputi:

- 1. Sampul dalam
- 2. Daftar Isi
- 3. Pengantar
- 4. Isi / Materi Instruksional
- 5. Glosarium
- 6. Index
- 7. Acknowledgement (ucapan terima kasih)
- 8. Pustaka
- 9. Biografi penulis

E. Media Pendukung

- 1. Pembatas Buku
  - a.) Sketsa
  - b.) Final
- 2. Safety Card
  - a.) Sketsa
  - b.) Final
- 3. Distribution Card
  - a.) Sketsa

- b.) Final
- 4. Flyer
  - a.) Sketsa
  - b.) Final
- 5. Poster
  - a.) Sketsa
  - b.) Final
- 6. Bandana
  - a.) Sketsa
  - b.) Final
- 7. Gantungan Kunci
  - a.) Sketsa
  - b.) Final
- 8. Kaos
  - a.) Sketsa
  - b.) Final
- 9. Maket
  - a.) Sketsa
  - b.) Final
- 10. Toys (Climbing Figure)
  - a.) Proses
  - b.) Final



## BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

## DAFTAR PUSTAKA

**Bagan Perancangan**

