

BAB III

ANALISA MASALAH

3.1 Metode Penelitian Proyek Akhir

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, harus digunakan suatu metode yang tepat dan sesuai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif, yang memberikan gambaran terhadap permasalahan yang akan diteliti. Metode ini juga dapat digunakan untuk mengungkapkan, menjelaskan dan menganalisa suatu masalah sehingga dapat dicapai suatu kesimpulan.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.2.1 Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan cara mencari, mempelajari, dan mengkaji buku-buku yang relevan dan berhubungan dengan permasalahan yang diteliti untuk mendapatkan sumber informasi yang bersifat teoritis. Mengacu pada teori-teori yang berlaku dan dapat dicari atau ditemukan pada buku-buku teks ataupun penelitian orang lain.

3.2.2 Interview (Wawancara)

Wawancara atau Interview adalah percakapan dengan bertatap muka secara langsung dengan narasumber dengan tujuan memperoleh informasi yang aktual. Proses wawancara dilakukan dengan terlebih dahulu membuat poin-poin masalah seputar kegiatan alam bebas dan survival sebagai bahan pertanyaan yang nantinya untuk memperkuat data.

Dalam wawancara dengan N.S. Adiyuwono, menyatakan::

“...melakukan kegiatan di alam terbuka memang sangat mengasikan, dengan melakukan kegiatan tersebut, kita dapat merasakan tantangan yang berbeda hingga kita dapat menghilangkan stress yang ada di setiap kegiatan sehari-hari. Namun, dibalik semua itu apabila kita tidak mempunyai persiapan dan perencanaan yang matang maka resiko kecelakaan sangatlah besar karena resiko tersebut tidak dapat di duga kapan akan datang. Sangat berbahaya sekali apabila ingin melakukan pendakian tetapi kurang pengetahuan dan jam terbang apa lagi modal nekat, sebab pengalaman dan persiapan akan menentukan sekali. Apabila kita dalam melakukan pendakian mengalami kecelakaan hingga memaksakan kita untuk bertahan hidup, maka skill untuk bertahan hidup tersebut haruslah ada dan di tunjang olah pengalaman. Asalnya mau senang-senang, eh malah dapat musibah, maka jalan terbaik kita harus mengetahui teori dasar *survival* tersebut.....” (N.S Adiyuwowno penulis buku SURVIVAL, Teknik Bertahan Hidup Di Alam Bebas).

3.2.3 Observasi

Pengamatan langsung yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap objek dengan menggunakan seluruh alat indera sehingga mendapatkan gambaran yang sebenar-benarnya. Pengamatan yang berguna untuk memperoleh informasi secara langsung dengan mengunjungi lokasi dan mengamati sekitarnya dan disanalah informasi langsung diperoleh dengan cara melihat, mendengarkan, merasakan secara se-obyektif mungkin.

1. Dokumentasi

Dari video atau foto-foto dokumentasi seputar kegiatan alam bebas dan survival, akan diolah sebagai informasi pendukung isi buku dalam penelitian ini, sehingga akan memperjelas content dari buku tersebut.

2. Lapangan

Berdasarkan informasi sebelumnya, untuk memperjelas isi dari buku panduan survival berupa image foto maka harus langsung melakukan pengamatan dan mengambil gambar yang berhubungan dengan survival seperti dalam pembuatan bivouac dan berbagai jenis tumbuhan (botani dan zoology) dan beberapa teknik bertahan hidup.

Untuk mengambil image tersebut, penulis mengikuti beberapa kegiatan seperti pendidikan dasar pencinta alam, kegiatan pelatihan dan mendatangi beberapa daerah yang memiliki jenis-jenis tumbuhan tropis seperti TBMK (Taman Buru Masigit Kareumbi), Curug Sabuk, dll.

3.3 Tinjauan Masalah

Pemberi tugas dalam penyusunan proyek akhir ini adalah Penerbit Angkasa. Penerbit Angkasa dipilih sebagai pemberi tugas karena penerbit tersebut telah mengeluarkan buku sejenis yang berjudul Survival (Teknik Bertahan Hidup di Alam Bebas) karya N.S. Adiyuwono. Alasan lain memilih Penerbit Angkasa karena buku ini rencananya akan menggunakan “full color” dan Penerbit Angkasa merupakan penerbit yang bisa mensupport hal tersebut.

3.3.1 Penerbit Angkasa

CV. Angkasa berdiri pada tanggal 13 Januari 1966 di Bandung. Pendiri perusahaan ini adalah Bapak H. Oemar Bakri Dt. Tan Besar. Bidang usaha pertama yang ditekuni adalah penerbitan buku. Adapun buku pertama yang diterbitkan adalah karya proklamator RI, Bung Hatta. Saat ini, ANGKASA bergerak di bidang penerbitan buku dan percetakan.

Tujuan awal dari CV. Angkasa yaitu menyediakan sarana pendidikan, terutama buku. perusahaan ini menerbitkan buku-buku untuk segala jenis ilmu dan semua tingkat pendidikan. Penerbit Angkasa dikenal dengan nama *general publisher*, karena dengan kiprahnya selama lebih dari 30 tahun, ANGKASA telah menerbitkan buku ajar (buku pelajaran) untuk tingkat SD, SLTP, SMU/SMK dan perguruan tinggi. Untuk melengkapi Sumber referensi bagi masyarakat umum, ANGKASA menerbitkan buku-buku dari subjek yang sangat beragam. Selain itu, sebagai sumbangan pembelajaran di sekolah, angkasa menerbitkan buku bacaan, terutama bacaan anak-anak dan remaja.

Dalam rangka mengembangkan penerbitan, ANGKASA menjalin kerjasama dengan penerbit luar negeri untuk penerbitan buku-buku asing di dalam bahasa Indonesia. Saat ini, angkasa bekerjasama dengan Kedutaan Besar Amerika Serikat di Jakarta melalui USIS (United States Information Services) dalam penerbitan buku-buku dari penerbit Amerika Serikat. Penerbitan buku dengan

USIS ini khususnya dalam subjek ilmu politik, hukum, sosial, budaya, dan militer

Bidang usaha penerbitan ini dikelola oleh tenaga-tenaga ahli yang profesional dalam bidangnya. Aktifitas usaha percetakan yang pada awalnya dimaksudkan sebagai penunjang dalam pengembangan penerbitan, saat ini telah berkembang pesat. Percetakan ANGKASA dilengkapi dengan mesin-mesin cetak dalam bentuk cetak lembaran (sheet) dan mesin roll (web), di samping sarana pendukung percetakan seperti kantor, gudang, dan mesin pracetak. Lokasi percetakan angkasa berada di dua tempat, yaitu di Jalan Kiara Condong dan Jl. Mekarsari, wilayah Ujung Berung.

Usaha percetakan ini telah banyak mengerjakan pencetakan, khususnya buku, dari instansi swasta dan pemerintah, khususnya pencetakan buku Depdiknas dan Depag. Selama aktivitas usahanya ini, ANGKASA telah banyak menangani proyek-proyek pengadaan/penggandaan buku dari pemerintah. Perusahaan ini pernah mengerjakan penggandaan buku dari Proyek Bank Dunia.

Untuk lebih mengefektifkan pendistribusian buku-buku terbitan ANGKASA kepada pembaca, kami menempatkan cabang/perwakilan yang tersebar hampir di seluruh Indonesia, yaitu Jakarta, Bandung, Semarang, DI Yogyakarta, Malang, Surabaya, Medan, Pekanbaru, Padang, Jambi, Palembang, dan Bandar Lampung.

3.4 Bukti Visual

Dari Setiap penelitian yang dilakukan oleh penulis tidak terlepas dari berbagai data yang menunjang penulisan, karena untuk melakukan penelitian tidak terlepas dari berbagai teori-teori yang telah ada dan bersifat mendukung ataupun sebagai bahan pertimbangan penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 3.1 Lokasi Curug Sabuk



Gambar 3.2 Lokasi Pendidikan



Gambar 3.3 memasak



Gambar 3.4 TNGP

3.5 Analisa SWOT

Berdasarkan kajian-kajian di atas maka dapat dijabarkan kelebihan, kekurangan, peluang serta ancaman dari pembuatan buku survival

3.5.1 Kekuatan (*Strenghts*)

Kekuatan yang di miliki oleh buku panduan survival ini adalah

1. Isi/ content yang ada merupakan penjabaran dari semua aspek mengenai survival
2. penjelasan sangat teoritis.

3.5.2 Kelemahan (*weaknesses*)

kelemahan yang di miliki oleh buku panduan survival ini adalah:

1. Bahan yang digunakan tidak sesuai dengan seharusnya karena ini merupakan kegiatan ourdoor.
2. Isi dari buku tersebut terlalu global.
3. Tidak ada penjelasan mengenai hal yang tercantum di dalam isi buku tersebut (kurangnya penjelasan foto).
4. Sulit untuk mengidentifikasi masalah, seperti jenis-jenis tumbuhan.

3.5.3 Peluang (*Opportunities*)

Peluang yang di miliki oleh buku panduan survival ini adalah

- Dengan semakin berkembangnya kegiatan yang bertemakan alam bebas, tidak menutup kemungkinan buku ini di gunakan oleh masyarakat

3.5.4 Ancaman (*Threats*)

Ancaman yang di miliki oleh buku panduan survival ini adalah

- Jumlah pendaki/ penggiat alam terbuka.

3.6 Analisa STP

3.6.1 Segmentasi

Berdasarkan data yang diperoleh, maka perlu dilakukan adanya pemetaan terhadap segmentasi pasar sasarannya. Secara umum segmentasi sasaran dapat ditinjau dari berbagai faktor, yaitu:

1. Geografis, yaitu pembagian berdasar pada unit-unit geografis yang berbeda-beda, seperti Negara, Provinsi, Kota dan Lingkungan.

No.	Aspek Geografis	Uraian
1.	Negara	Indonesia

2. Demografis, yaitu pembagian berdasar pada usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, agama dan ras.

No.	Aspek	Uraian
1.	Usia	17-25 Tahun
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki dan perempuan
3.	Ras	Semua ras di Indonesia
4.	Pendidikan	Sekolah Menengah Umum dan Perguruan tinggi
5.	Agama	Semua agama di Indonesia

3. Psikografis, yaitu pembagian berdasar kelas sosial, gaya hidup, kepribadian

No.	Aspek	Uraian
1.	Kelas Sosial	Semua Kelas Sosial
2.	Gaya hidup	Berkecukupan
3.	Kepribadian	Mencintai Alam, Petualang, Patuh Disiplin, Tanggung Jawab, Kerja sama

4. Perilaku, yaitu pembagian berdasar pengetahuan, sikap, dan tanggapan konsumen

No.	Aspek	Uraian
1.	Pengetahuan	Berpendidikan
2.	Sikap	Baik - Positif
3.	Tanggapan konsumen	Positif dan Memuaskan

3.6.2 Targeting

Target dalam melakukan pembuatan buku adalah ditujukan bagi para pendaki Penggiat alam terbuka pemula khususnya para pendaki gunung dan Penggiat alam terbuka pemula.

3.6.3 Positioning

Buku Panduan Survival ini diharapkan dapat menjadi suatu buku saku yang dapat berfungsi sebagai panduan bagi para penggiat alam terbuka ketika berada pada posisi terburuk pada saat melakukan pendakian, sehingga dapat bertahan hidup dengan praktis. Buku panduan ini diharapkan memiliki fungsi yang sama dengan buku saku pramuka, tetapi buku panduan survival ini lebih menitikberatkan panduan bagaimana teknik bertahan hidup ketika berada dalam kondisi yang kurang memungkinkan.

BAB IV

RINCIAN TUGAS

4.1 Skema Pemetaan Masalah (*Mapping Mind*)

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, harus digunakan suatu metode yang tepat dan sesuai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif, yang memberikan gambaran terhadap permasalahan yang akan diteliti. Metode ini juga dapat digunakan untuk mengungkapkan, menjelaskan dan menganalisa suatu masalah sehingga dapat dicapai suatu kesimpulan.

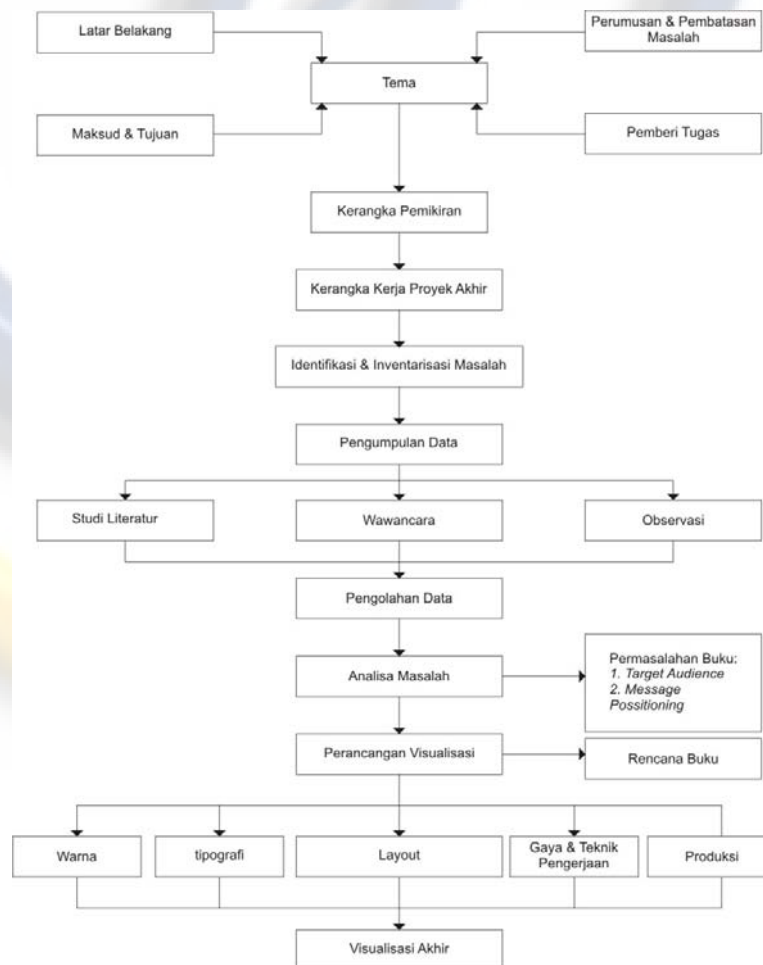


Diagram 4.1 *Mind Mapping*

4.2 Strategi Pemecahan Masalah

Dalam pembuatan buku panduan Survival ini diperlukan suatu penggambaran tentang isi permasalahan yang di angkat, yaitu tentang apa itu Survival, apa saja yang faktor penyebab terjadinya survival, tindakan apa saja yang harus dilakukan ketika melakukan survival, apa yang boleh dan tidak dilakukan ketika melakukan survival, bagaimana cara menghindari bahaya dalam melakukan survival dan bagaimana cara melakukan survival? Apabila semua informasi mengenai Survival itu telah di jabarkan selanjutnya bagaimana orang dapat melakukan survival secara benar dan dapat bertahan hidup dengan menggunakan buku tersebut sebagai panduannya.

Bentuk-bentuk pemecahan masalah lebih menekankan kepada sasaran yang akan diberikan pesan dari desainer sehingga dapat tersampaikan dengan baik, sehingga pemecahan masalah yang digunakan mengacu kembali kepada sasaran yang akan dituju, untuk mencapai tujuan tersebut perlu adanya strategi untuk mendekatkan dalam penyampaian suatu pesan. Dalam penyampaian suatu pesan dapat dilakukan tiga pendekatan, antara lain:

1. memberikan informasi tentang survival.
2. memberikan panduan mengenai survival.
3. melaksanakan instruksi mengenai Survival.

4.3 Teknis Pengerjaan Visual

Dalam menerapkan konsep desain menjadi visual, dilakukan beberapa langkah teknis. Adapun teknik pengerjaannya yang digunakan yaitu tahap pemotretan model dari penggiat alam terbuka yang memeragakan teknik-teknik bertahan hidup (*Survival*), pemotretan bahan-bahan pendukung seperti tanaman pendukung survival, yang nantinya hal tersebut akan di olah dengan komputer. Untuk penggarapan desain buku secara keseluruhan, seperti layout maupun system grafis dilakukan dengan menggunakan *software Corel Draw* dan *Photoshop*.

4.4 Konsep Desain

Dalam penyajian grafis buku panduan survival merupakan bentuk usaha mengirim informasi yang beragam kedalam sebuah ruang yang terbatas, yang nantinya informasi tersebut diterima dan dilaksanakan oleh penerima pesan. Pada perancangan media informasi buku panduan Survival ini konsep keseluruhan menggunakan foto dan ilustrasi sebagai visual. Penggunaan fotografi untuk menerangkan objek yang sifatnya nyata dan fakta realitas, yang tidak dapat diwakilkan dengan ilustrasi, sehingga kejadian yang direkam memiliki nilai otentik dan cenderung berbicara fakta. Ilustrasi berfungsi sebagai gambar yang dibuat untuk menerangkan cerita atau informasi. Pada umumnya ilustrasi merupakan gambar yang memperjelas, menerangkan, menafsirkan atau memperkaya teks tulisan.

Berdasarkan pertimbangan segmentasi diatas, maka perlu juga konsep desain yang memberikan gambaran secara umum yang mencakup pemilihan warna, tipografi, tata letak (layout), teknik dan gaya visual. Secara umum konsep desain buku panduan Survival ini

4.4.1 Konsep bentuk

Bentuk merupakan salah satu elemen yang dapat membantu desainer dalam penyampaian maksud dan tujuan sebuah aplikasi desain dibentuk. Dalam hal ini bentuk yang digunakan adalah buku dan jenisnya buku panduan, karena buku sesuai dengan maksud dan tujuan pembuatan buku dalam mewakili informasi yang terangkum dan dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna.

Berdasarkan pertimbangan atas bahan-bahan di atas maka diperlukan konsep desain yang mencakup pemilihan warna, tipografi, tata letak, teknik dan gaya visual ditambah dengan komunikasi yang tepat, sehingga terjadinya proses komunikasi dengan sasaran.

Makna atau pesan yang ingin disampaikan lewat desain Buku Panduan Survival sebagai buku panduan yang akan menjadi pelengkap survival kit yang dapat digunakan pada saat terjadi kondisi buruk yang memaksa pendaki untuk bertahan hidup.

Berdasarkan pertimbangan segmentasi pada bab III diatas, maka konsep desain untuk buku panduan yang akan dirancang dapat dilihat melalui pemilihan warna, tipografi, tata letak (layout), teknik dan gaya visual, dipaduka, konsep komunikasi serta konsep media dengan harapan dalam penyampaiannya terjadi respon atau umpan balik dari masyarakat. Dari penjabaran konsep-konsep tersebut diharapkan penyampaian pesan dapat berjalan baik dan diterima oleh masyarakat sasaran.

Sebagai gagasan utama dalam pembuatan media buku panduan ini yaitu, menerapkan desain yang membedakan buku panduan dengan panduan lainnya serta pemakaian elemen estetis yang menjadi ciri khas dari buku itu sendiri.

4.4.2 Konsep Warna

Warna merupakan salah satu elemen dalam suatu desain yang saling mendukung dengan elemen lainnya. Warna dapat terjadi dikarenakan adanya pengantar dari cahaya ke mata kita dan warna dapat menimbulkan suatu karakteristik tertentu, sehingga keberadaan suatu warna sangat berguna untuk menimbulkan adanya karakter.

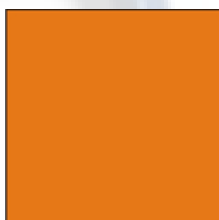
Konsep warna yang digunakan pada buku panduan survival ini adalah *full color*, karena banyak menggunakan elemen fotografi untuk memperjelas ini dari buku tersebut. Di dalam buku ini hampir semua foto menggunakan full color, hal tersebut dirasa sangat penting untuk memudahkan pembaca dalam mengidentifikasi suatu bentuk tanaman yang ada di lapangan. Alasan utama pemilihan satu warna pada bagian dalam buku semata-mata, dikarenakan pertimbangan ekonomi dengan hanya menggunakan satu film

Warna yang di pilih dalam Perancangan Buku Panduan Survival di Hutan Tropis ini adalah warna sebagai warna dan warna sebagai fungsi. Karena berkaitan dengan penekanan *content*, dan fungsinya yang menjelaskan secara cepat, selain itu pemilihan warna juga disesuaikan dengan kondisi di lapangan.

Hitam

C : 0
M : 0
Y : 0
K : 100

Menurut Sulasmi Dharmaprawira dalam bukunya *Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaannya* (2002:48), warna hitam bersifat tegas, kukuh, formal, dan struktur yang kuat.

Jingga

C : 0
M : 60
Y : 100
K : 0

Penggunaan warna Jingga yaitu dengan alasan fungsi, yaitu ketika berada di lapangan/ alam hal yang mencolok merupakan hal yang menjadi sangat penting, selain itu warna jingga merupakan warna yang jarang ditemui di alam sehingga akan mudah mengidentifikasi buku ini.

4.4.3 Konsep Tipografi

Tipografi merupakan *representasi* visual dari sebuah bentuk komunikasi *verbal* dan merupakan properti *visual* yang pokok dan efektif. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menerjemahkan atmosfir-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual. Pada dasarnya huruf memiliki energi yang dapat mengaktifkan mata. Energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya senantiasa diperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan, keterbacaannya, serta interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual disekitarnya.

Dalam desain tipografi, *legibility* memiliki pengertian sebagai kualitas huruf atau naskah dalam tingkat kemudahannya untuk dibaca. Tingkat keterbacaan ini tergantung kepada tampilan bentuk fisik huruf itu sendiri, ukuran, serta penataannya dalam bentuk sebuah naskah. Dalam sebuah rancangan grafis atau tipografi, pengertian jumlah jenis huruf yang akan diterapkan sebaiknya dipertimbangkan sesuai dengan kebutuhan desain. Penggunaan jenis huruf yang terlalu banyak akan mengganggu estetika rancangan.

Jenis huruf yang digunakan dalam buku panduan ini adalah jenis huruf yang memiliki karakter dan berhubungan dengan konsep buku, pertimbangan secara fungsional yaitu mudah terbaca.

1. Eurostile-Black Cn

Digunakan sebagai headline dan penomoran halaman. Huruf yang berasal dari keluarga *Sans Serief (cerifie)*, karena huruf *sans serief* tidak memiliki kaki dan umumnya memiliki sistem yang sama besar.

Eurostile-Black Cn

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMBOPQRSTUVWXYZ

123456789 - () {} [] < > / . + = , ' " ^ * & ! @ # \$ %

2. Abadi MT Condensed

Huruf yang berasal dari keluarga *sans serif* sesuai dengan konsep, karena huruf *sans serif* tidak memiliki kaki dan umumnya memiliki memiliki sistem yang sama besar. Selain itu, jenis huruf *Abadi MT Condensed* memiliki jarak antar huruf sangat ideal sehingga memungkinkan pengguna mudah dalam membacanya.

Abadi MT Condensed

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMBOPQRSTUVWXYZ

123456789

() {} [] <> / -+=,.'""^^*&!@#\$\$%

3. Abadi MT Condensed Extra Bold

Huruf yang berasal dari keluarga *sans serif*. Penggunaan jenis huruf ini untuk memperjelas isi, seperti untuk Headline atau untuk penanda yang memang benar-memar membutuhkan penekanan.

Abadi MT Condensed Extra Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMBOPQRSTUVWXYZ

123456789

() {} [] <> / -+=,.'""^^*&!@#\$\$%

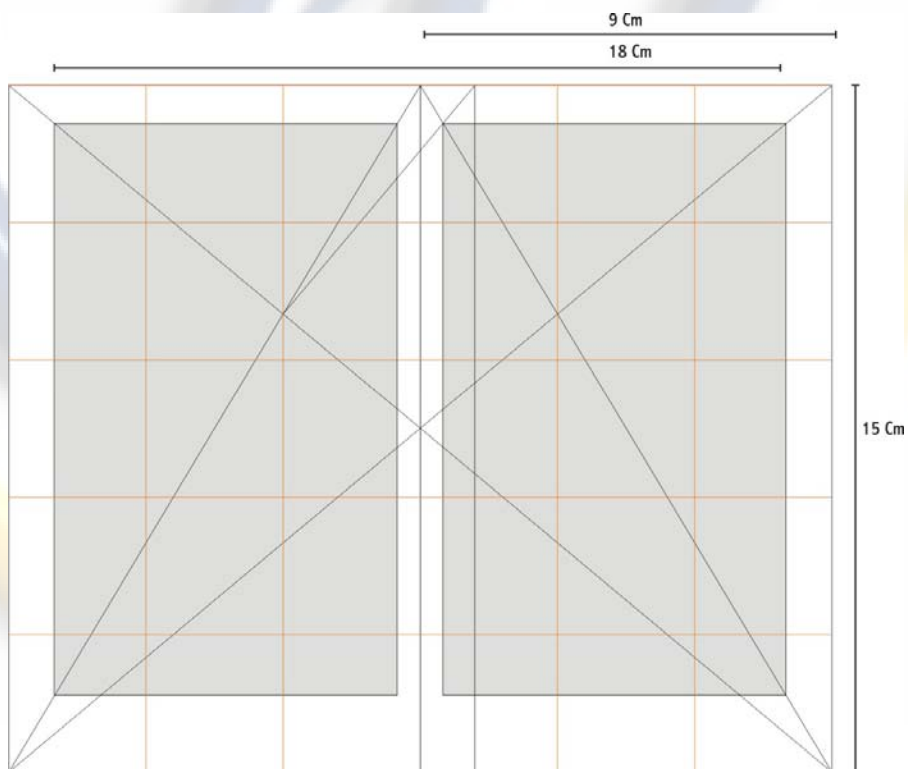
4.4.4 Grid System

Tata letak merupakan pengaturan penempatan komposisi dari berbagai unsur teks, gambar, bidang, garis, dalam suatu ruang dengan maksud yang disepakati dalam mendesain, sehingga membentuk citra dan karakter yang diinginkan dan dapat menyampaikan pesan yang akan disampaikan kepada target/ sasaran. Tata letak bertujuan untuk memberikan kemudahan pendesainan untuk penataan visual dan huruf tata letak disesuaikan dengan aspek komunikasi dan keseimbangan sehingga dapat merangsang mata seseorang dalam memberikan pesan.

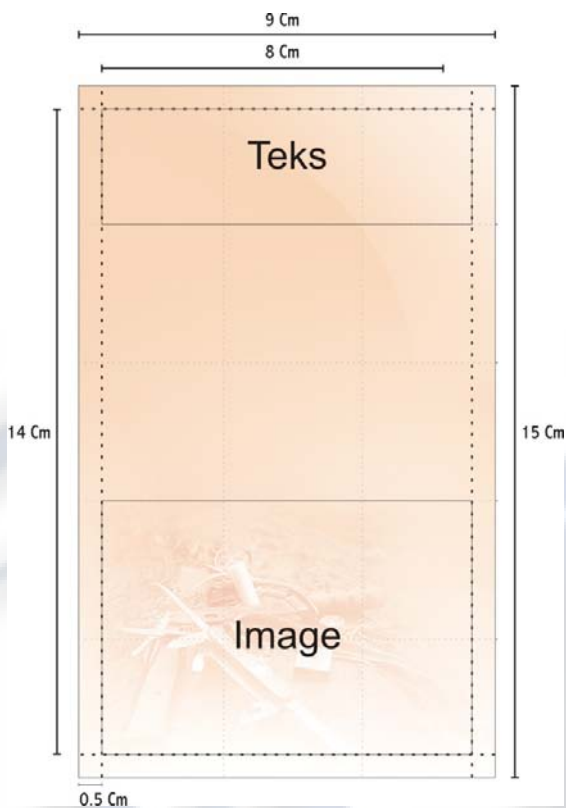
Konsep layout yang di gunakan hampir di setiap halaman menggunakan sistem *Golden Section*. Dalam pembuatan buku panduan ini, penempatan teks dan gambar yaitu 3 : 5 untuk halaman

yang memang membutuhkan informasi teks dan gambar sama, dengan asumsi teks dan gambar saling mendukung. Selain itu penempatan bidang 2 : 3 di gunakan ketika proporsi teks dan gambar tidak sama. Misalkan ketika menjelaskan tentang teknik pembuatan api, maka sistem ini yang di pakai karena dengan adanya perbedaan ini akan memperjelas dalam menerangkan suatu materi.

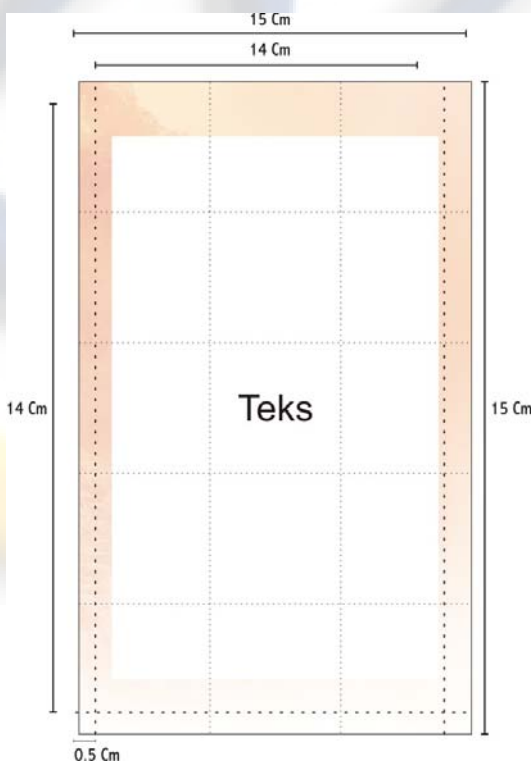
Format penulisan teks, baik itu headline, subheadline, dan body teks menggunakan align left (rata kiri) dan align right (rata kanan). Alasan menggunakan kedua konsep tersebut supaya ada keterkaitan antara teks dan gambar. Sehingga dengan rata kiri dan rata kanan akan menghilangkan kesan statis. Gambar (image) memiliki proporsi lebih banyak di beberapa tampilan dibandingkan dengan teks. Dominasi gambar yang lebih besar dibanding teks karena buku panduan survival ini lebih mementingkan aspek visual.



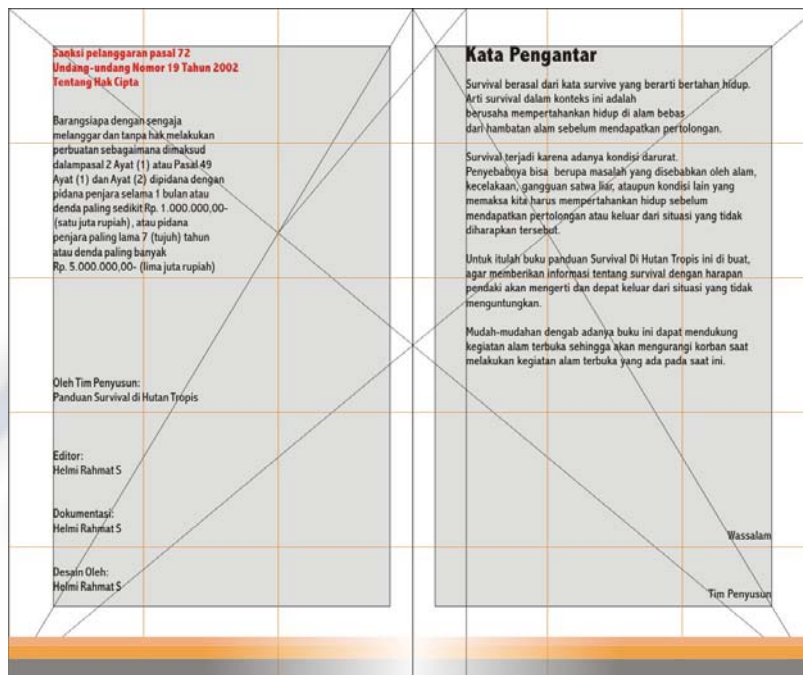
Gambar 4.2 *Grid System (Golden Section)*



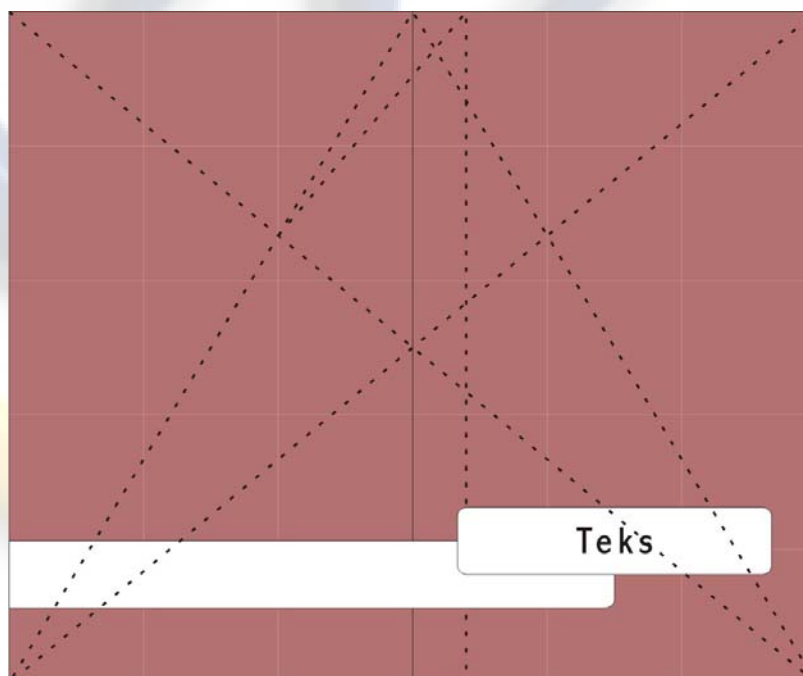
Gambar 4.3 *Grid System* Cover depan



Gambar 4.4 *Grid System* Cover belakang



Gambar 4.5 *Grid System* Halaman Hak Cipta dan Kata Pengantar



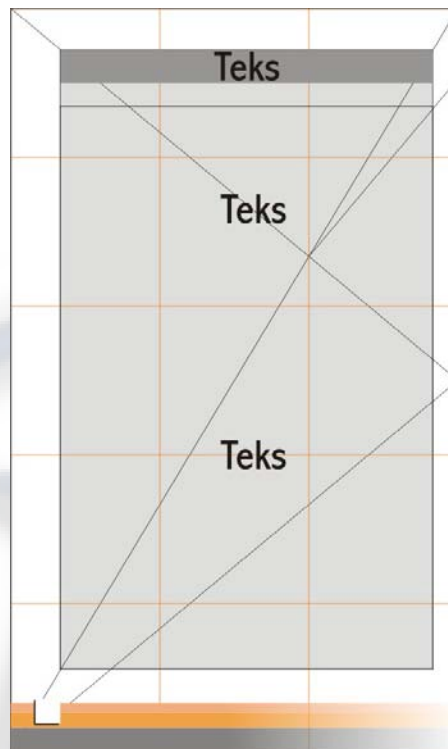
Gambar 4.6 *Grid System* pembatas bab

DAFTAR ISI	
Survival	
■ Tindakan Umum	01
■ Tindakan Saat Musibah	02
■ Survival kit	04
Shelter	
■ Syarat Untuk Mendirikan Shelter	07
■ Jenis Shelter	08
■ Dengan Menggunakan Ponco	08
■ Shelter Alam / Bivak Alam	09
■ Membuat Shelter Dengan Cepat	12
■ Dengan Memanfaatkan Cerukan/ Goa	14
Air & Makanan	
■ Air	17
■ Cara Mendapatkan Air	17
■ Air Yang Didapat Secara Langsung	17
■ Air Yang Didapat Secara Tidak Langsung	18
■ Yang Harus Diperhatikan	18
■ Tumbuhan	19
■ Patokan umum	19
■ Tanaman yang dapat dijadikan makanan	20
■ Tanaman yang berbahaya	27

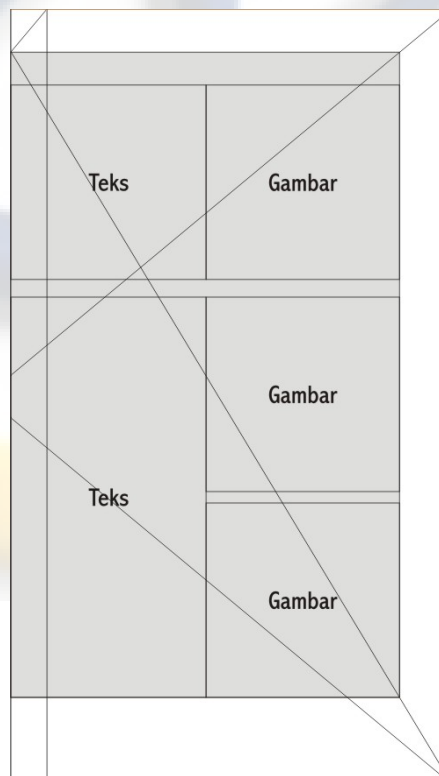
Gambar 4.7 Grid System Daftar isi

DAFTAR ISI	
Survival	
■ Tindakan Umum	01
■ Tindakan Saat Musibah	02
■ Survival kit	04
Shelter	
■ Syarat Untuk Mendirikan Shelter	07
■ Jenis Shelter	08
■ Dengan Menggunakan Ponco	08
■ Shelter Alam / Bivak Alam	09
■ Membuat Shelter Dengan Cepat	12
■ Dengan Memanfaatkan Cerukan/ Goa	14
Air & Makanan	
■ Air	17
■ Cara Mendapatkan Air	17
■ Air Yang Didapat Secara Langsung	17
■ Air Yang Didapat Secara Tidak Langsung	18
■ Yang Harus Diperhatikan	18
■ Tumbuhan	19
■ Patokan umum	19
■ Tanaman yang dapat dijadikan makanan	20
■ Tanaman yang berbahaya	27
■ Hewan	29
■ Hewan Yang Dapat Dimakan	29
Api	
■ Pemilihan Tempat dan Persiapan	35
■ Komponen Untuk Membuat Api	36
■ Teknik Pembuatan Api	38
Trap / Jebakan	
■ Trap Sederhana	41
■ Perangkap Model Menggantung	41
■ Perangkap Tali Sederhana	42
PJK Praktis	
■ 7 Langkah Menghadapi Kecelakaan	45
■ Perawatan	47
■ Cara Merawat Patah Tulang	47
■ Cara Merawat Keseleo	50
■ Hypotermia	50
■ Cara Merawat Hypotermia	51
■ Cara Merawat Gigitan Ular	52

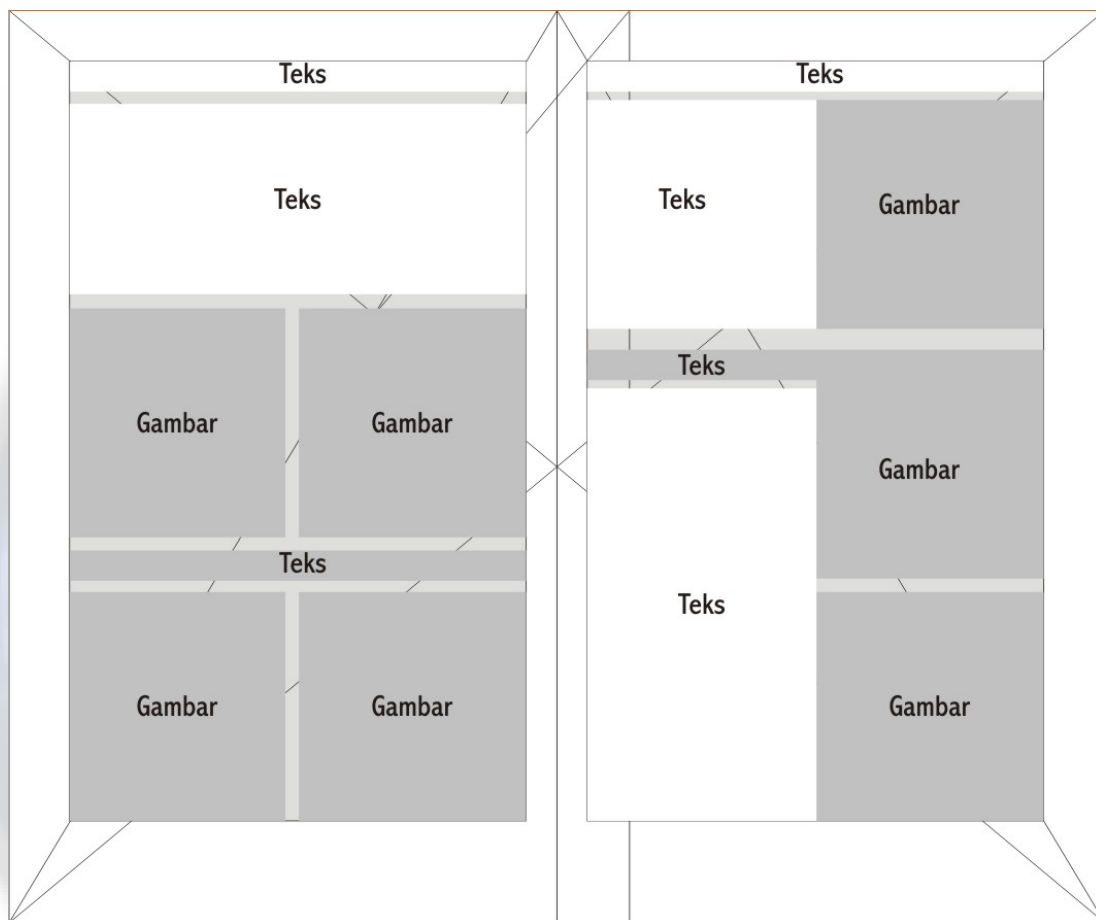
Gambar 4.8 Grid System Daftar isi (halaman full)



Gambar 4.8 *Grid System* Daftar halaman dengan *full* teks



Gambar 4.9 *Grid System* Daftar halaman



Gambar 4.10 *Grid System* isi

4.5 Konsep Media

Media merupakan suatu sarana dalam menyampaikan suatu pesan. Media berperan penting dalam melakukan suatu proses komunikasi, karena tanpa media pesan akan sulit untuk disampaikan kepada penerima pesan.

Konsep pemilihan media juga didasarkan dari keefektifannya dalam penyampaian pesan kepada masyarakat dan konsumen.

Adapun media yang digunakan adalah berupa :

Buku panduan berisikan berbagai informasi mengenai survival dan visual yang dibuat sesuai dengan image yang akan ditampilkan untuk memperjelas pengertian tentang survival. Dengan pertimbangan bahan yang dipilih untuk tujuan sebagai berikut :

- agar buku dapat dipakai di luar ruangan.
- Dimensi buku yang memudahkan Pendaki/ penggiat alam terbuka.
- Ringan, sehingga tidak memberatkan pendaki.

BAB V

RINCIAN TUGAS

5.1 Ukuran

Perancangan media informasi pada **Buku Panduan Survival Di Hutan Tropis**, memiliki ukuran 9 Cm x 15 Cm (cover tertutup), 18,5 Cm x 15 Cm (cover terbuka).

5.2 Bahan

Jenis bahan yang digunakan untuk perncangan media informasi pada Buku Panduan Survival Di Hutan Tropis adalah jenis *Super Coun* pada bagian isi, sedangkan pada bagian cover menggunakan *Lastik Pasir* .

5.3 Skala Perbandingan

Skala perbandingan yang digunakan untuk perancangan media informasi pada Buku Panduan Survival Di Hutan Tropis 1:1

5.4 Teknik Pekerjaan

Dalam Buku Buku Panduan Survival Di Hutan Tropis ini dicetak menggunakan mesin GTO 52 dengan menggunakan full color, karena secara keseluruhan halaman menggunakan gambar dan foto berwarna.

5.5 Finishing

Finishing pada perancangan media informasi Buku Panduan Survival Di Hutan Tropis dengan menggunakan teknik jahit. Hal ini dilakukan agar memudahkan pembaca dalam menggunakan buku ini dan dengan menggunakan teknik finishing jahit ini, maka akan menambah daya tahan buku. Karena salah satu kelebihan dari teknik ini adalah memiliki ketahanan yang bagus.

5.6 Jumlah Produksi

Untuk jumlah produksi menurut pihak pemberi tugas yaitu 1000 eksemplar. Hal ini dikarenakan banyaknya permintaan dan penggiat kegiatan alam bebas.

5.7 Rincian Biaya Produksi

Jumlah produksi yang telah ditentukan oleh pihak pemberi tugas adalah harus dibuat rincian biaya produksi sebagai patokan harga jual dari buku itu sendiri.

5.7.1 Rincian Biaya Film

Untuk rincian biaya film dapat kita bagi dua, pertama untuk bagian muka (cover), isi buku (content) dan total biaya film.

5.7.1.1 Rincian Biaya Film Cover

$(P+1) \times (L+1) \times \text{Rp. } 50 \times \text{jumlah warna}$

$$19,5 \text{ cm} \times 16 \text{ Cm} \times 50 \times 4$$

$$= \text{Rp. } 49.600$$

5.7.1.2 Rincian Biaya Film Isi

$(P+1) \times (L+1) \times \text{Rp. } 50 \times \text{Banyak lembar terbuka isi} \times 2 \text{ muka}$
--

Halaman isi $60 : 4 = 15$

$19,5 \text{ cm} \times 16 \text{ Cm} \times 50 \times 4 \times 15 \times 2$
 $= \text{Rp. } 1.872.000$

5.7.1.3 Total Biaya Film

Total Biaya Film muka + Rincian Biaya film isi buku

$\text{Rp. } 49.600 + 1.872.000$
 $= \text{Rp. } 1.921.600$

5.7.2 Rincian Biaya Bahan

5.7.2.1 Rincian Biaya Bahan Muka (cover)

Untuk merinci biaya bahan, terlebih dahulu kita rinci biaya plano yang dibutuhkan.

P	x	L	-----	Ukuran plano
(P=2)	x	(L=2)	-----	Ukuran kertas

$79 \text{ Cm} \times 109 \text{ Cm}$

$20,5 \text{ Cm} \times 17 \text{ Cm}$

$3 \times 6 = 18$

Untuk 1000 eksemplar : $18 = 112$

Maka biaya bahan untuk covernya adalah :

$P \times L \times \text{Berat Kertas} \times \text{Harga kertas} \times \text{Jumlah Plano}$

$0.79 \text{ m} \times 1.09 \text{ m} \times 0.210 \text{ kg} \times 10.000 \times 112 =$

$\text{Rp. } 202.540$

5.7.2.2 Rincian Biaya Isi Buku (*Content*)

$P \times L \times \text{Berat Kertas} \times \text{Harga/ Kg} \times \text{Jumlah Plano}$
--

$0.79 \text{ m} \times 1.09 \text{ m} \times 0.120 \text{ kg} \times 10.000 \times 112 \text{ lembar} \times 30 =$
Rp. 115.740

5.7.2.3 Total Biaya Bahan

Rincian Biaya Bahan Muka + Rincian Biaya Bahan Isi Buku
--

Rp. 202.540 + Rp. 115.740 =

5.7.3 Rincian Biaya Cetak

5.7.3.1 Biaya Cetak Cover Buku

Dicetak dengan menggunakan mesin GTO 46 dengan harga per platnya Rp. 60.000,-/ 3000 bh

$60.000 \times 4 = 240.000,-$

5.7.3.2 Biaya Cetak Isi Buku

Dicetak dengan menggunakan mesin GTO 52 dengan harga per platnya Rp. 75.000,-

$75000 \times 4 \times 3 = \text{Rp. } 900.000$

$60.000 \times 4 = \text{Rp. } 240.000$

Total Biaya Rp. 900.000 + Rp. 240.000 = Rp. 1.140.000

5.7.3.3 Biaya Cetak Total

Biaya Cetak Cover + isi buku

Rp. 240.000 + Rp. 1.140.000 = Rp. 1.380.000

5.7.4 Rincian Biaya *Finishing*

Komplit	= 4 x 3 x 1000
	= Rp. 12.000
Jilid Jahit	= Rp. 250,-/ buku
	= Rp. 250 x 2000
	= Rp. 500.000
Total biaya finishing	Rp. 12.000 + Rp. 500.000
	= Rp. 512.000

5.7.5 Harga Satuan Buku

Biaya Film + Biaya Bahan + Biaya Cetak + Biaya Finishing

1000 eksemplar

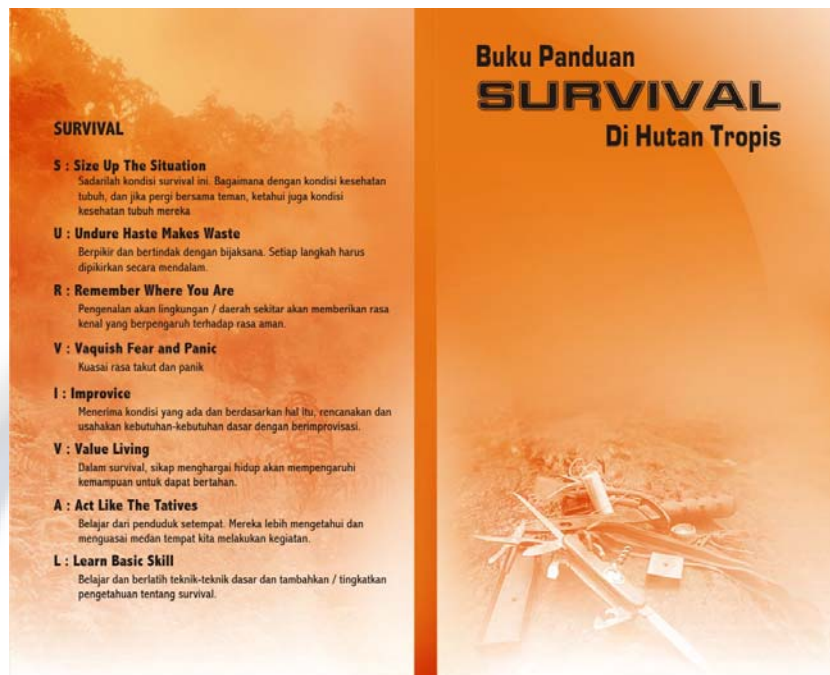
Rp. 1.921.600 + Rp. 318.280 + 1.380.000 + Rp. 512.000

1000

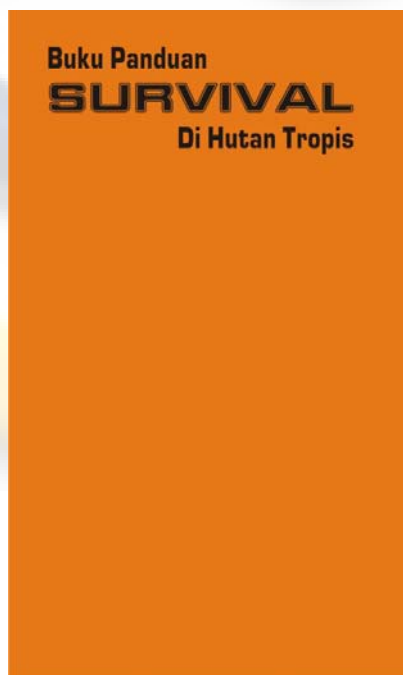
Rp. 4.131.880 = Rp. 4131.88 (dibulatkan Rp. 4500)

1000

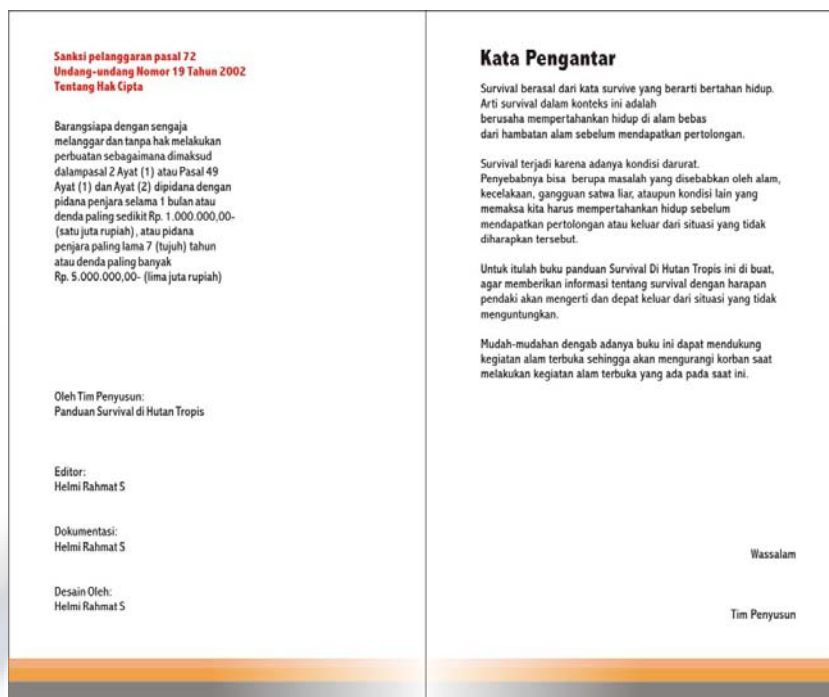
5.8 Visualisasi



Gambar 5.1 Cover depan dan belakang.



Gambar 5.2 Cover Dalam



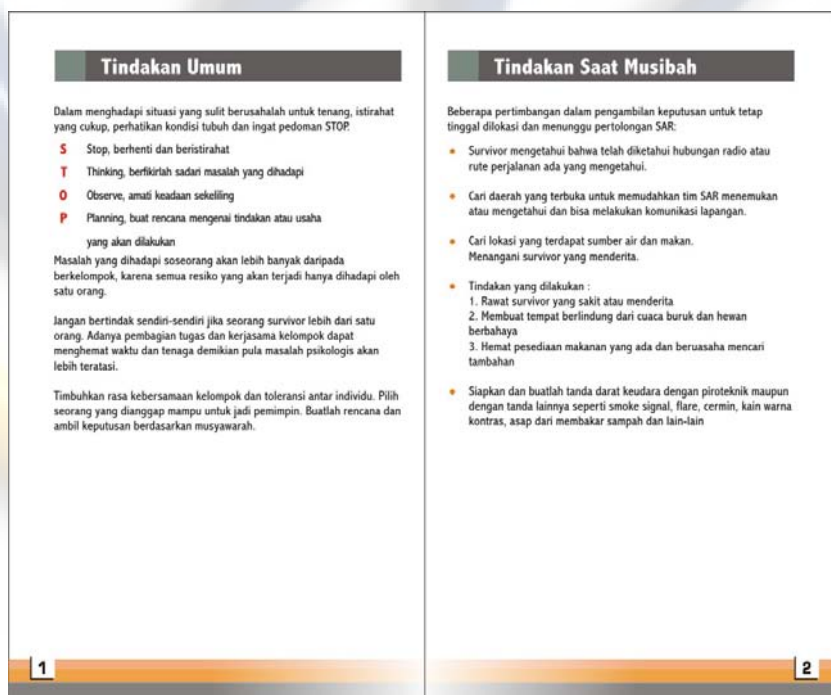
Gambar 5.3 Halaman Hak Cipta dan Kata Pengantar

DAFTAR ISI	
Survival	
■ Tindakan Umum	01
■ Tindakan Saat Musibah	02
■ Survival kit	04
Shelter	
■ Syarat Untuk Mendirikan Shelter	07
■ Jenis Shelter	08
■ Dengan Menggunakan Ponco	08
■ Shelter Alam / Bivak Alam	09
■ Membuat Shelter Dengan Cepat	12
■ Dengan Memanfaatkan Cerukan/ Goa	14
Air & Makanan	
■ Air	17
■ Cara Mendapatkan Air	17
■ Air Yang Didapat Secara Langsung	17
■ Air Yang Didapat Secara Tidak Langsung	18
■ Yang Harus Diperhatikan	18
■ Tumbuhan	19
■ Patokan umum	19
■ Tanaman yang dapat dijadikan makanan	20
■ Tanaman yang berbahaya	27
■ Hewan	29
■ Hewan Yang Dapat Dimakan	29
Api	
■ Pemilihan Tempat dan Persiapan	35
■ Komponen Untuk Membuat Api	36
■ Teknik Pembuatan Api	38
Trap / Jebakan	
■ Trap Sederhana	41
■ Perangkap Model Menggantung	41
■ Perangkap Tali Sederhana	42
PSK Praktis	
■ 7 Langkah Menghadapi Kecelakaan	45
■ Perawatan	47
■ Cara Merawat Patah Tulang	47
■ Cara Merawat Keseleo	50
■ Hypotermia	50
■ Cara Merawat Hypotermia	51
■ Cara Merawat Gigitan Ular	52

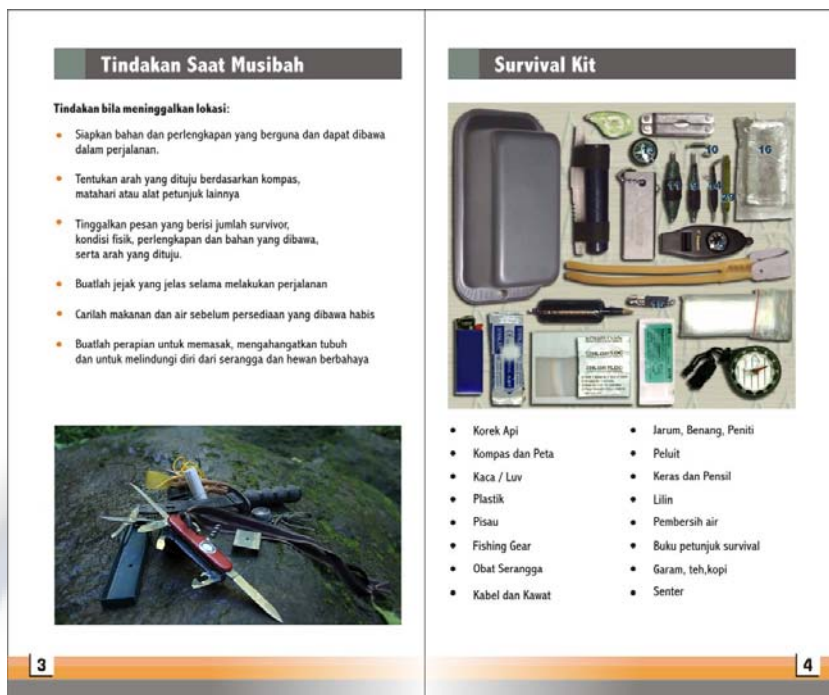
Gambar 5.4 Daftar isi



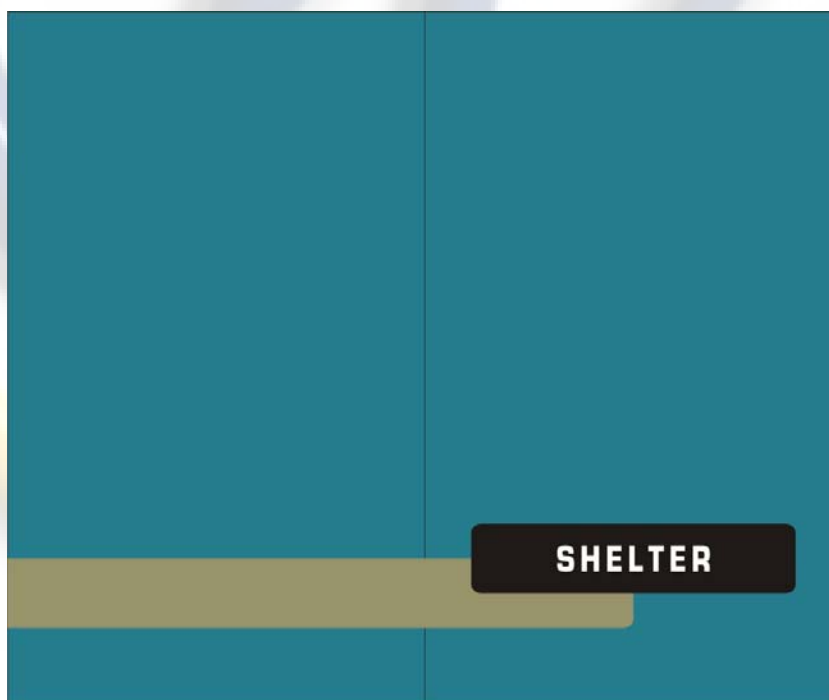
Gambar 5.5 Halaman Cover Bab Survival



Gambar 5.6 Halaman isi 1 dan 2



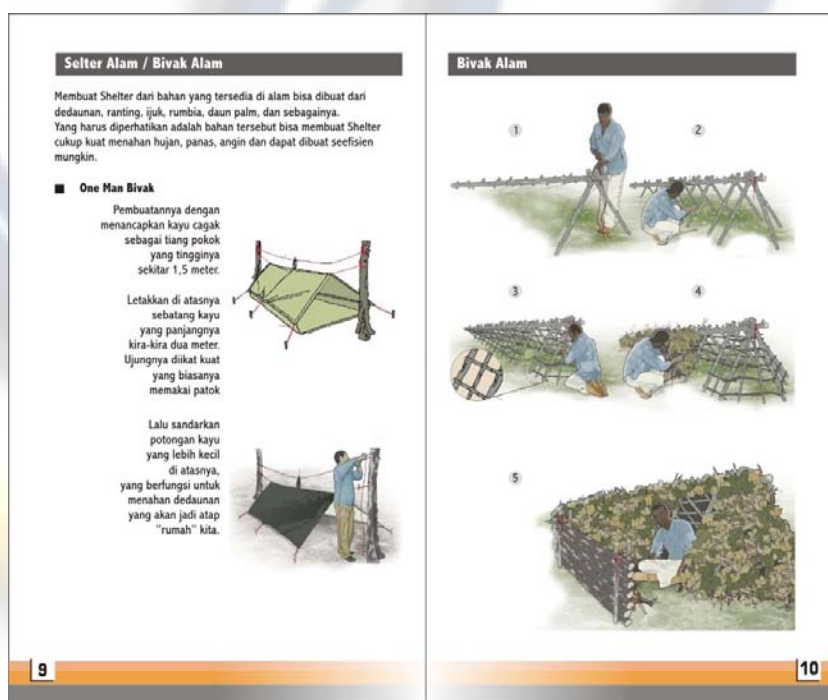
Gambar 5.7 Halaman isi 3 dan 4



Gambar 5.8 Halaman Cover bab Shelter



Gambar 5.9 Halaman 7 dan 8



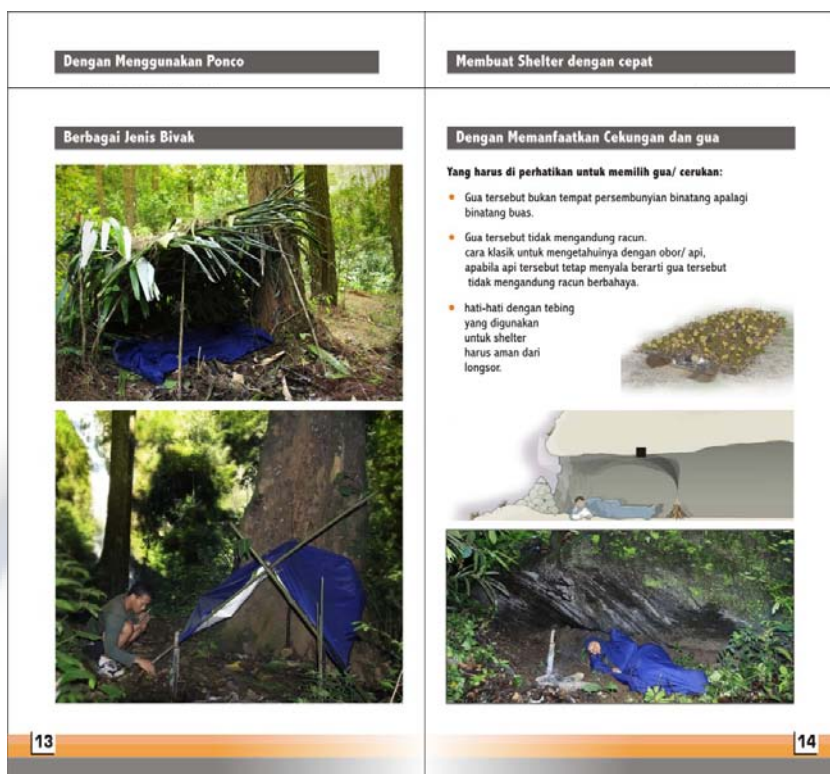
Gambar 5.10 Halaman 9 dan 10



Gambar 5.11 Halaman 10 dan 11



Gambar 5.7 Halaman isi 7 dan 8



Gambar 5.7 Halaman isi 13 dan 14



Gambar 5.8 Halaman isi 21 dan 22



Gambar 5.9 Halaman isi 31 dan 32

DAFTAR PUSTAKA

Adiyuwono, N.S , 2007, *Survival (Teknik Bertahan Hidup di Alam Bebas)*, Angkasa, Bandung

Agustin, Hendri, 2008,, *Panduan Teknis Pendakian Gunung*, Andi, Yogyakarta.

Danton Sihombing,MFD, 2001, *Tipografi Dalam Desain Grafis*, Jakarta, PT.Gramedia Pustaka Utama

R. K. Alfonso, Drs., M.Sn, *Fotografi Sebagai Bahasa Visual*

Kusrianto, Adi, 2007, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*,, Yogyakarta.

Yudiawan, Deni, 2002, *Panduan Praktis berpetualang di alam bebas*, Puspa Swara, Depok

DAFTAR ISTILAH

A

Above the line Media lini atas atau biasa disebut juga sebagai media utama, disebut media lini atas karena media ini, biasanya berkenaan dengan media-media yang dalam pendistribusiannya membutuhkan izin atau melibatkan perusahaan lain, seperti media massa, televisi.

Added Value Nilai lebih dari suatu hal yang membuat hal itu memiliki fungsi lebih.

Attention Perhatian atau minat, dalam hal ini berkenaan dengan sasaran yang di tuju..

Audience Sasaran, atau bias juga pemirsa yang menjadi tujuan penyampaian informasi.

Added Value Nilai lebih dari suatu hal yang membuat hal itu memiliki fungsi lebih.

B

Background Latar belakang yang menjadi ciri dari setiap istilah.

Bellow the line Media lini bawah atau biasa disebut sebagai media pendukung..

Browsing Pencarian data melalui internet atau jaringan...

C

Credibility Kemampuan seseorang untuk menyampaikan suatu hal.

Citra gambar atau bayangan atau imaji yang mana benda buatan manusia, biasanya dua dimensi, yang mempunyai kemiripan dengan suatu obyek, biasanya obyek-obyek fisik atau manusia.

D

Desain Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

Design elemen visual yang dikembangkan dengan dalih tertentu dan diolah sesuai dengan keperluan pengiklanan atau pengemasan.

Designer orang yang menciptakan maupun melaksanakan suatu gagasan atau ide menjadi suatu rancangan.

Designer orang yang menciptakan maupun melaksanakan suatu gagasan atau ide menjadi suatu rancangan.

Diferensiasi menghasilkan perbedaan.

Direct Marketing suatu cara pemasaran yang melibatkan pertemuan langsung antara yang memasarkan dengan target pemasaran.

E

Editing Proses penyatuan gambar dari shoot yang telah diambil kedalam mesin editing(computer). Rangkaian pengeditan tersebut meliputi penyatuan gambar, pemberian transisi, pemberian efek video, pemberian sound musik, pemberian sound efek, penyatuan narasi, hingga compositing.

Eksistensi penunjukan keberadaan atau penampakan.

Ekspansi perluasan.

Elemen Grafis bagian atau segmen yang merupakan grafik/grafis.

F

Finishing Proses terakhir dari proses cetak seperti *packaging, embossing, folding*, dan lain-lain.

Flashback berandai-andai kembali ke masa sebelumnya atau masa lalu dan pengambilan poin-poin penting dari peristiwa yang telah terjadi.

Freelance Seseorang yang melakukan tugas perseorangan dari rekening yang berbeda tetapi bukan sebagai karyawan.

Fundamental fundamental dapat merujuk pada prinsip adalah sebuah pernyataan fundamental atau kebenaran umum atau dasar realitas.

Fungsional berguna dan dapat dipakai disaat dibutuhkan.

G

Graphic Designer orang yang bertugas untuk mengatur langsung elemen grafis tertentu pada bidang datar dengan teknik dan alat yang berkaitan dengannya.

Grid System sistem garida, system pada jaringan yang tertata, kesatuan garis yang digunakan sebagai panduan gambar.

H

Harfiah arti kata secara leksikal atau arti yang paling mendasar. Bukan arti turunan (derivatif). Misalnya arti harfiah gereja adalah tempat ibadah umat Nasrani, tetapi arti turunannya bisa umat Nasrani itu sendiri.

Highlight pokok-pokok, hal yang penting.

Huruf abjad yang digunakan sebagai tanda baca.

I

Identifikasi tanda kenal diri; bukti diri; penentu atau penetapan identitas seseorang, benda, dan sebagainya.

Image hasil penggambaran suatu objek secara optikal baik itu melalui alat optikal ataupun media elektronik.

Integral kebalikan dari proses diferensiasi. Integral ditemukan menyusul ditemukannya masalah dalam diferensiasi di mana matematikawan harus berpikir bagaimana menyelesaikan masalah yang berkebalikan dengan solusi diferensiasi.

Intention niat; dorongan yang timbul ketika sifat positif (*attitudes*) terhadap merek telah ada sehingga menimbulkan niat (*intention*) untuk membeli merek tersebut.

J

Jasa aktifitas, kemudahan, manfaat, dan sebagainya yang dapat dijual kepada orang lain (konsumen) yang menggunakan atau menikmatinya; pelayanan; servis.

L

Layout hasil pengaturan elemen tulisan dan gambar.

Logo suatu penyajian grafis (simbol, ideogram, *icon*, emblem, dan *sign*) dari suatu nama perusahaan, merek dagang atau *trade mark*, singkatan-singkatan, dan sebagainya yang didesain secara unik untuk memudahkan pengenalan.

M

Media tempat atau alat yang berasal dari kata jamak medium untuk menyampaikan atau menyimpan suatu pesan dan sebagainya.

Merek nama, istilah, tanda, simbol, atau desain atau kombinasi dari keseluruhannya yang dimaksudkan untuk mengidentifikasi barang atau jasa dari penjual agar dapat dibedakan dari pesaingnya.

Metode bagaimana cara melakukan atau membuat sesuatu.

O

Outline Garis yang melingkari atau membatasi sebuah objek.

P

Paradigma kerangka berpikir

Permanent Tetap (tidak untuk sementara waktu); berlangsung lama (tanpa perubahan berarti)

Point of Purchase pajangan toko, dapat berupa sesuatu yang digantung atau ditempel.

Positioning adalah tindakan menempatkan diri.

Produk sesuatu yang dapat ditawarkan ke sebuah pasar untuk mendapatkan perhatian, pembelian, penggunaan, atau konsumsi yang dapat memenuhi (memuaskan) keinginan atau kebutuhan.

Promotion usaha komunikasi yang menjembatani kesenjangan antara produsen dan konsumen. Usaha komunikasi tersebut dapat dibagi dalam bagian-bagian yang terdiri atas periklanan publisitas, humas, dan proyek-proyek khusus.

S

Sans Serif Jenis huruf tanpa sirip dan memiliki ketebalan yang sama atau hampir sama..

Skill kesanggupan seseorang atau kemampuan.

T

Tag line Berita tambahan dalam suatu informasi yang mendukung berita utama..

Target Sasaran.

Targe audiencet Sasaran. Dari hal yang akan diinformasikan atau pendengar dari masalah yang ada.

INDEKS

A

Added value 71
Afektif 46
Anonim 30
Antiretroviral 31
Arial 90
Asimptomatik 25
Axis 62

B

Baby Jim Aditya 35
Background 90
Bills 51
Bovril 50
Booming 1
Bruce Bendinger 47

C

Cakupan teknis 7
Communication 25

D

Desain 3

F

Fotografi 27

I

Indonesia 1
Ilustrasi 27
Inggerbord Bredmayer 1

K

Kampanye, teori 9

L

Layout 40

S

Survival 26

Survivor 2

Survive 2

T

Target59

Target audience 60

Survive 2

