

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ILUSTRASI
“BUKU PANDUAN DASAR *ROCK CLIMBING*”

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Ahli Madya
(A.Md.) program studi D-3 Kriya Seni minat studi Tata Laksana
Grafis



Oleh:

Fauzan Bintang Ramadhani

222213022

PROGRAM STUDI D-3 KRIYA SENI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN ILUSTRASI

“BUKU PANDUAN DASAR *ROCK CLIMBING*”

Telah di sidangkan dihadapan penguji pada tanggal 17 Juni 2024

Disetujui dan di sahkan oleh:

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Dr. Wildan Hanif S. Sn, M.Ds.
NIP. 197505192008121002

Nia Emilda M.Pd.
NIP. 198701022014042001

Penguji

Dr. Wanda Listiani, S.Sos., M.Ds.
NIP. 197708212009122001

Ketua Jurusan Kriya

Koprodi D3 Kriya Seni

Khairul Mustaqin S.Sn., M.Sn.
NIP. 197405052003121003

Muhammad Shidiq M.Pd.
NIP. 199303172019031005

Dekan Fakultas Seni Rupa Dan Desain

Prof.Dr.Husen Hendriyana S.Sn., M.Sn.
NIP. 197203101998021003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan Tugas Ujian Akhir yang berjudul “PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU PANDUAN DASAR *ROCK CLIMBING*” dapat diselesaikan. laporan ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.) pada bidang keahlian Kriya Seni Tata Laksana Grafis di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.

Penulis sadar bahwa proposal ini jauh dari kata sempurna, jika nantinya terdapat kekeliruan di dalamnya, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran agar berguna untuk proses kedepannya. Akhir kata semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Dalam penyusunan proposal pengembaraan ini saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orang tua yang telah memberikan do'a dan dukungan secara materi maupun non materi;
2. Ibu Dr. Retno Dwimawati S.Sn., M. Hum. selaku Rektor Instiur Seni Budaya Indonesia;
3. Bapak Prof. Dr. Husen Hendriyana, S. Sn. M.Ds. selaku Dekan fakultas seni rupa dan desain;
4. Ketua Jurusan Kriya Bapak Khairul Mustaqin, S.Sn., M.Sn.
5. Koordinator Progran Studi Bapak Kriya Seni Muhammad Sidiq M,Pd.
6. Bapak Dr. Wildan Hanif S. Sn, M.Ds. selaku dosen pembimbing I, yang telah membantu selama proses penyusunan dan perancangan tugas akhir;

7. Ibu Nia Emilda M.Pd. selaku dosen pembimbing II, yang telah membantu selama proses penyusunan dan perancangan tugas akhir;
8. UKM Mapala ARGAWILIS Institut Seni Budaya Indonesia;
9. Semua pihak lain yang telah membantu dan tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Bandung 16 Juni 2025

Penulis

Fauzan Bintang Ramadhani

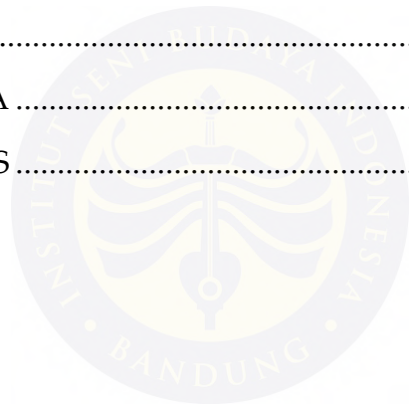
NIM. 222213022



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan.....	3
C. Perancangan.....	3
1. Estimasi/ Batasan Karya.....	3
2. Metode visualisasi karya.....	4
D. Sumber/Pustaka Acuan.....	4
E. Metode Penelusuran Data	5
1. Metode litelatur	5
2. Metode piktorial	5
F. Sistematika Penulisan	7
BAB II.....	8
PROSES PENCIPTAAN	8
A. Sumber penciptaan.....	8
1. Gambar ilustrasi	8
2. Buku panduan dasar <i>rock climbing</i>	9
B. Konsep Perwujudan	10
1. Gaya <i>visual</i>	10
2. Warna.....	11
3. Ukuran karya	11
4. Bahan dan perangkat lunak.....	12
C. Proses penciptaan.....	13
1. Proses pengumpulan data	13

2. Pembuatan moodboard dan sketsa.....	14
3. Sketsa.....	15
4. Coloring.....	18
5. konversi.....	21
6. Layout.....	21
7. Fotografi	24
BAB III.....	28
DESKRIPSI GARAP DAN PEMAPARAN KARYA	28
A. Deskripsi Karya	28
B. Karya Pendukung.....	31
C. Penyajian Karya	34
BAB IV.....	36
KESIMPULAN	36
DAFTAR PUSTAKA	37
BIODATA PENULIS	39



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1.1 Referensi Ilustrasi</i>	5
<i>Gambar 1.2 Referensi Ilustrasi</i>	6
<i>Gambar 2.1 Sampul Buku Panduan</i>	10
<i>Gambar 2.2 Moodboard Warna</i>	11
<i>Gambar 2.3 sketsa bab sampul</i>	15
<i>Gambar 2.4 Sketsa BAB 1</i>	15
<i>Gambar 2.5 Sketsa BAB 2</i>	16
<i>Gambar 2.6 Sketsa BAB 3</i>	16
<i>Gambar 2.7 Sketsa BAB 4</i>	17
<i>Gambar 2.8 Sketsa simpul tali</i>	17
<i>Gambar 2.9 Sketsa simpul tali</i>	18
<i>Gambar 2.10 colouring simpul tali</i>	19
<i>Gambar 2.11 colouring simpul tali</i>	19
<i>Gambar 2.12 colouring buku panduan dasar</i>	20
<i>Gambar 2.13 Konversi ilustrasi</i>	21
<i>Gambar 2.14 Layout buku panduan dasar</i>	22
<i>Gambar 2.15 Layout buku panduan dasar BAB 2</i>	22
<i>Gambar 2.16 Layout buku panduan dasar BAB 4</i>	23
<i>Gambar 2.17 proses foto pemanjatan</i>	24
<i>Gambar 2.18 proses foto pemanjatan</i>	25
<i>Gambar 2.19 proses foto pemanjatan</i>	26
<i>Gambar 2.20 salah satu hasil foto</i>	27
<i>Gambar 2.21 salah satu hasil hasil foto</i>	27
<i>Gambar 3.1 Ilustrasi buku panduan jadi</i>	29
<i>Gambar 3.2 Ilustrasi simpul tali</i>	29
<i>Gambar 3.3 Ilustrasi pada halaman buku</i>	30
<i>Gambar 3.4 Ilustrasi karya pendukung x banner</i>	32
<i>Gambar 3.5 Ilustrasi karya pendukung stiker</i>	32
<i>Gambar 3.6 Ilustrasi karya pendukung poster</i>	33
<i>Gambar 3.7 Sketsa kasar display pameran</i>	34
<i>Gambar 3.8 Display pameran karya</i>	35
<i>Gambar 3.9 Display pameran karya</i>	35

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga panjat tebing (*rock climbing*) semakin populer di kalangan masyarakat, baik sebagai aktivitas rekreasi maupun kompetitif. Panjat tebing tidak hanya menawarkan tantangan fisik, tetapi juga mengasah keterampilan mental seperti konsentrasi, manajemen, dan pengambilan keputusan. Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki risiko yang cukup tinggi, terutama bagi pemula yang belum memahami teknik dasar, peralatan, dan prosedur keselamatan yang benar.

Saat ini, buku panduan mengenai dasar-dasar panjat tebing di Indonesia masih terbatas, terutama yang disajikan dengan pendekatan visual yang menarik dan informatif, padahal ilustrasi dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan informasi teknis kepada pembaca, khususnya pemula yang membutuhkan penjelasan praktis dan mudah dipahami. Buku panduan dengan ilustrasi dapat membantu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, sekaligus meningkatkan kesadaran akan pentingnya keselamatan dalam panjat tebing.

Sebagai mahasiswa D-3 Kriya Seni dengan peminatan tata laksana grafis saya melihat peluang untuk menggabungkan kemampuan ilustrasi dengan kebutuhan masyarakat akan panduan bagi pemula. Dengan membuat buku panduan dasar panjat tebing yang berfokus pada visualisasi simpul, peralatan, dan prosedur keselamatan, diharapkan dapat mempermudah pemahaman dan memperluas jangkauan olahraga ini secara aman dan menyenangkan.

Ilustrasi dipilih karena memiliki kemampuan untuk menyederhanakan informasi yang kompleks dan teknis menjadi lebih visual dan menarik. Ilustrasi memungkinkan penyampaian informasi secara jelas, terutama untuk teknik-teknik tertentu yang sulit dijelaskan hanya dengan teks. Ilustrasi sering bersinggungan dengan disiplin ilmu yang lain khususnya seni rupa dan desain grafis. Ini mungkin disebabkan adanya tumpang tindih fungsi dan kebutuhan. Dengan seni rupa mungkin perbedaan yang dapat terlihat jelas yaitu; ilustrasi adalah tentang mengomunikasikan pesan kepada pembaca. Ilustrasi didasari oleh kebutuhan objektif. Fungsi yang beragam ini menjadikan ilustrasi sebagai bahasa visual yang berpengaruh (Joneta 2012: 660)

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penting untuk merancang buku panduan panjat tebing yang tidak hanya informatif, tetapi juga efektif dalam menyampaikan materi kepada pembaca, khususnya pemula. Aspek visual dalam buku panduan ini menjadi fokus utama untuk mempermudah pemahaman teknik, alat, dan keselamatan dalam panjat tebing. Oleh karena itu maka timbul rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah konsep perancangan ilustrasi buku panduan dasar *rock climbing*?
2. Bagaimanakah teknik perancangan ilustrasi buku panduan dasar *rock climbing*?
3. Bagaimana penyajian ilustrasi buku panduan dasar *rock climbing*?

B. Tujuan

1. Menjelaskan konsep perancangan buku ilustrasi panduan dasar *rock climbing*
2. Memaparkan teknik perancangan buku ilustrasi panduan dasar *rock climbing*.
3. Menyajikan ilustrasi buku panduan dasar *rock climbing*.

C. Perancangan

1. Estimasi/ Batasan Karya

Ada beberapa fokus batasan karya pada perancangan ilustrasi buku panduan dasar *rock climbing* ini, proses pengkaryaan di bagi menjadi 2, karya utama dan karya pendukung.

a. Karya utama

Karya utama dalam proses pengkaryaan ini adalah gambar ilustrasi dan penerapannya pada media buku panduan dengan tahap awal menganalisa sehingga menghasilkan moodboard seperti konsep, warna, dan tipografi. Sebagai patokan pengkaryaan.

Buku panduan berukuran B5 (29.7 mm x 210 mm) potrait. dengan jumlah halaman 32 halaman, bahan buku terbuat dari Kertas tatami dan Arena dengan di laminasi doff.

Proses pengkaryaan menggunakan beberapa software diantaranya adobe ilustrator, indesign, dan procreate.

b. Karya pendukung

Karya pendukung merupakan elemen yang tujuannya membantu untuk melengkapi yang menunjang karya utam, terdapat beberapa karya pendukung diantaranya:

- a. X banner dengan ukuran 60x160 cm

- b. Sticker grafftek.
- c. Poster dengan ukuran A2 (42 cm x 54,2 cm).

c. Target *Audience*

Karya utama dan karya pendukung kemudian akan disajikan dalam bentuk pameran dengan target audience jangkauan umur 17 – 45 tahun peminat bidang seni rupa, desain, dan penggiat olahraga *rock climbing*.

2. Metode visualisasi karya

- a. Pembuatan konsep buku panduan.
- b. pembuatan moodboard.
- c. Pembuatan sketsa yang mengacu pada konsep yang sudah ada.
- d. pembuatan ilustrasi secara digital.
- e. pembuatan poster.
- f. proses final/cetak.

D. Sumber/Pustaka Acuan

Aidi, L. (2009.) *Diktat Rock Climbing (Panjat Tebing)* Bandung: Badan pendidikan dan pelatihan Astacala. Buku ini menjelaskan dasar dasar pelatihan rock climbing.

Diangelis, S. (2016). *“Rock Climbing Fundamental: A Moja Gear Outdoor*. California: Pacific Edge Climbing Gym. Buku ini menjelaskan dasar dasar olahraga panjat tebing bagi pemula.

Yusa, I, M, M. dkk. (2024)“ *Ilustrasi digital teori dan penerapan*”. Jambi: PT. Sonpedia publishing Indonesia. Buku ini menjelaskan teori dan penerapan ilustrasi digital di era modern

E. Metode Penelusuran Data

1. Metode litelatur

Perancangan ini menggunakan studi litelatur dari berbagai sumber seperti buku dan artikel

2. Metode piktorial

Studi di lakukan untuk mencari referensi dalam proses penciptaan karya dari segi bentuk warna. Gambar – gambar referensi tersebut di ambil dari sumber internet seperti Instagram dan Pinterest



Gambar 1.1 Referensi Ilustrasi

(Sumber: Instagram skygers, 2019)



Gambar 1.2 Referensi Ilustrasi
(Sumber: Instagram Skygers, 2020)



Gambar 1.3 referensi ilustrasi
(Sumber: Instagram Skygers, 2024)

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang, tujuan, perancangan, sumber pustaka acuan, metode penelusuran data, serta sistematika penulisan.

BAB II Proses Penciptaan, berisi Sumber Penciptaan (penjelasan hal yang menjadi sumber penciptaan); Konsep perwujudan (penjelasan tentang pilihan estetika bentuk, gaya visual, tema, dan warna); Proses Penciptaan/Perwujudan Karya (paparan tentang proses visualisasi karya dari perancangan hingga perwujudan).

BAB III Deskripsi Hasil Garap dan Pemaparan Karya, berisi Deskripsi Karya (memaparkan keterangan dari masing-masing karya yang telah dihasilkan baik berupa gambar maupun keterangan tambahan lainnya; Penyajian Karya (menjelaskan hal-hal berkait dengan penyajian karya, seperti bentuk penyajian dan pengemasan).

BAB IV Kesimpulan, (berisi paparan pengalaman proses berkarya sesuai topik atau masalah yang diangkat).

BAB II

PROSES PENCIPTAAN

A. Sumber penciptaan

1. Gambar ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu elemen penting dalam buku panduan, terutama yang berkaitan dengan teknis seperti *rock climbing*. Dalam buku panduan, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap teks, tetapi juga menjadi alat bantu utama dalam menyampaikan informasi secara lebih jelas, ringkas, dan mudah dipahami.

Menurut Yusa, I, M, M. dkk. (2024) bahwa dalam konteks desain komunikasi visual ilustrasi digital memainkan peran kunci dengan berbagai fungsi. Ini tidak hanya digunakan untuk mengkomunikasikan konsep dan ide secara visual, tetapi juga untuk meningkatkan daya tarik visual, menciptakan identitas visual yang kuat, dan mampu memberikan kesan dan pesan yang melekat pada audiens. Ilustrasi digital dapat menyajikan data dan informasi secara jelas melalui grafik atau ilustrasi infografis, serta meningkatkan narasi visual dalam berbagai konteks, misalnya konteks editorial. Dengan kolaborasi yang efektif dengan fotografi dan tipografi, ilustrasi digital membantu menciptakan desain yang seimbang. Fleksibilitas ilustrasi digital dalam beradaptasi dengan berbagai media, dari cetak hingga media digital, membuatnya menjadi alat komunikasi yang sangat efektif dalam mencapai tujuan komunikasi visual.

Ilustrasi dalam buku panduan tidak hanya harus informatif, tetapi juga dirancang dengan estetika yang baik agar mampu menarik perhatian pembaca. Dalam konteks buku panduan *rock climbing*, ilustrasi digunakan untuk berbagai elemen visual yang mendukung

penyampaian informasi. Ilustrasi sampul buku, misalnya, berperan sebagai daya tarik. Desain sampul yang menarik dapat meningkatkan minat pembaca untuk mempelajari lebih lanjut isi di dalamnya. Selain itu, ilustrasi juga diterapkan pada halaman BAB untuk menandai setiap bagian penting dalam buku serta memberikan identitas visual yang konsisten.

Selain ilustrasi pada sampul dan halaman BAB, visualisasi juga sangat diperlukan dalam menjelaskan teknik dasar rock climbing, seperti cara mengikat simpul tali. Mengingat simpul merupakan bagian penting dalam keselamatan panjat tebing, ilustrasi akan membantu pembaca memahami setiap langkah dengan lebih baik dibandingkan hanya melalui deskripsi teks. Dengan penerapan ilustrasi yang efektif pada berbagai elemen ini, buku panduan ini diharapkan tidak hanya lebih menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan informasi dengan lebih jelas dan mudah dipahami, terutama bagi pemula dalam dunia *rock climbing*.

2. Buku panduan dasar *rock climbing*

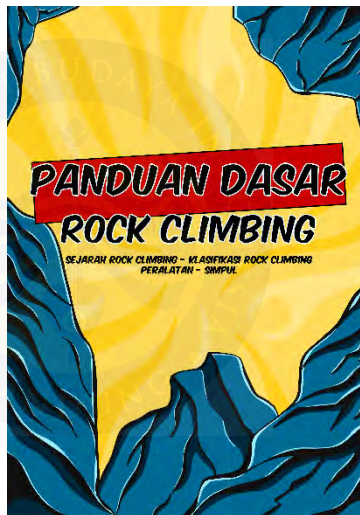
Rock climbing adalah olahraga ekstrem yang membutuhkan keterampilan teknis serta kesadaran akan faktor keselamatan. Sebagai olahraga dengan risiko tinggi, setiap pemanjat, terutama pemula, harus memiliki pemahaman dasar yang baik. Buku panduan berperan sebagai sumber informasi awal yang dapat membantu pemanjat pemula untuk memahami dasar-dasar *rock climbing*. Menurut Aidi, L. (2009.) *Diktat Rock Climbing (Panjat Tebing)* "Panjat tebing bukan sekadar olahraga, tetapi juga seni menaklukkan keterbatasan diri. Dibutuhkan keberanian, ketahanan fisik, serta strategi untuk menyesuaikan diri dengan karakteristik tebing yang terus berubah." Dibutuhkan keberanian, ketahanan fisik, serta strategi untuk menyesuaikan diri dengan karakteristik tebing yang terus berubah." Sejalan dengan pemikiran tersebut, penting bagi pemanjat pemula untuk tidak hanya berfokus pada kekuatan fisik, tetapi juga memahami prinsip-prinsip dasar panjat tebing secara menyeluruh. Hal ini ditegaskan oleh Diangelis, S. (2016). dalam bukunya *Rock Climbing Fundamentals*, yang

menyatakan: “Pemanjat yang efektif tidak hanya mengandalkan kekuatan—mereka membentuk kebiasaan, menyempurnakan teknik, dan secara konsisten mengevaluasi sistem keselamatan mereka. Fondasi dari panjat tebing yang baik terletak pada penguasaan dasar dan rasa hormat terhadap proses belajar.”

B. Konsep Perwujudan

Dalam perancangan ilustrasi buku panduan dasar rock climbing ini terdapat pemilihan elemen *visual* seperti ukuran karya, font, warna, gaya, dan bahan.

1. Gaya *visual*

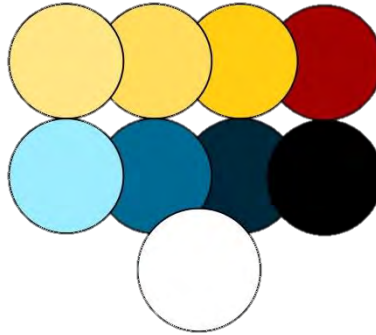


Gambar 2.1 Sampul Buku Panduan

(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2025)

Gaya *visual* yang digunakan dalam desain buku panduan *rock climbing* ini mengadopsi pendekatan pop art dengan sentuhan komik klasik, menciptakan tampilan yang energik, ekspresif, dan penuh semangat.

2. Warna



Gambar 2.2 Moodboard Warna

(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2025)

Warna kuning menciptakan kesan positif dan menyenangkan, membuat buku panduan lebih energik, warna merah merepresentasikan adrenalin, keberanian, dan peringatan, sesuai dengan aspek keselamatan dalam panjat tebing, warna biru ini membantu menciptakan kesan profesional dan informatif, sehingga pembaca merasa lebih percaya diri untuk mulai membaca buku panduan ini, warna hitam melambangkan kekuatan dalam memanjat, dan warna putih memberikan keseimbangan dan ruang visual dalam desain.

3. Ukuran karya

a. Karya utama

Ilustrasi buku panduan dasar *rock climbing* berukuran B5 (29.7 mm x 210 mm) potrait. Ukuran B5 dipilih karena cocok untuk buku panduan, selain itu pemilihan ukuran B5 banyak digunakan pada buku panduan karna terlihat padat ideal untuk pembaca.

b. X Banner

Karya pendukung berupa X Banner di buat dengan ukuran 60 x 160 cm sebagai media promosi karya utama

c. Poster

Poster sebagai karya pendukung, poster dibuat dengan ukuran A2 (420 mm x 52,4 mm) sebagai media poster cetak.

d. Sticker

Sticker sebagai karya pendukung, sticker di buat dengan ukuran 8x4 cm dengan bahan vinyl dengan laminasi doff agar warna cerah terlihat menonjol.

4. Bahan dan perangkat lunak

a. Kertas Tatami 250 Gsm dan Arena 170 Gsm.

Pemilihan kertas Arena Smooth 170 gsm untuk isi buku panduan *rock climbing* didasarkan pada kualitas cetaknya yang tinggi dan pengalaman membaca yang nyaman. Dengan permukaannya yang halus, kertas ini mampu menghasilkan warna yang tajam

Pemilihan kertas Tatami 250 gsm untuk cover buku panduan *rock climbing*, Kertas Tatami memiliki tekstur khas yang memberikan kesan premium dan eksklusif, menjadikannya pilihan yang tepat untuk sampul buku yang ingin terlihat lebih menarik dibandingkan kertas standar. Dengan gramasi 250 gsm, kertas ini cukup tebal untuk memberikan perlindungan yang baik terhadap isi buku, namun tetap fleksibel sehingga nyaman digunakan. Selain itu, daya tahan kertas Tatami lebih tinggi dibandingkan jenis kertas biasa, sehingga lebih tahan terhadap penggunaan jangka panjang, terutama untuk buku yang mungkin sering dibawa ke luar ruangan. Teksturnya juga memberikan kesan elegan dan berkarakter, menjadikan buku tidak hanya berfungsi secara praktis tetapi juga memiliki nilai estetika yang lebih tinggi.

b. Adobe ilustrator

Adobe Illustrator digunakan karena kemampuannya dalam mengubah ilustrasi berbasis bitmap menjadi vektor, sehingga gambar tetap tajam dan fleksibel di berbagai ukuran tanpa kehilangan kualitas. Illustrator juga memastikan bahwa warna-warna cerah dalam buku ini tetap konsisten dan siap untuk dicetak.

c. Procreate

Procreate digunakan dalam tahap awal untuk membuat sketsa dan ilustrasi manual. Procreate memungkinkan eksplorasi visual yang lebih bebas dan alami, sebelum kemudian dikonversi menjadi vektor di Illustrator. Procreate sangat cocok untuk menggambar elemen-elemen ilustratif dalam buku ini, seperti pemandangan tebing, peralatan panjat,

d. Indesign

Adobe InDesign digunakan untuk tahap akhir, yaitu layouting buku agar tampilan keseluruhan tetap terstruktur dan profesional. InDesign memungkinkan pengaturan teks, gambar, dan elemen grafis dalam format grid yang rapi serta mempermudah pengelolaan halaman, seperti nomor halaman otomatis, indeks, dan kolom teks yang seimbang.

C. Proses penciptaan

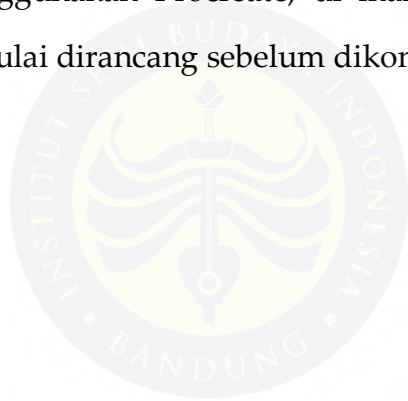
Proses penciptaan karya melalui beberapa tahapan diantaranya:

1. Proses pengumpulan data

Dalam menciptakan buku panduan *rock climbing*, proses kreatif dimulai dengan riset dan pengumpulan referensi. Langkah pertama adalah mencari berbagai sumber, seperti buku panduan lain, desain bertema pop art, serta elemen visual yang berkaitan dengan panjat tebing. Selain itu, analisis terhadap gaya ilustrasi, pemilihan warna, dan tipografi dilakukan untuk memastikan bahwa konsep yang diusung dapat menyampaikan informasi secara jelas dan menarik. Referensi ini tidak hanya berasal dari internet, tetapi juga dari pengalaman langsung serta observasi peralatan.

2. Pembuatan moodboard dan sketsa

Setelah referensi terkumpul, proses berikutnya adalah membuat moodboard sebagai panduan *visual* dalam pengembangan desain. Moodboard berisi kumpulan warna, contoh ilustrasi, serta inspirasi desain yang mendukung konsep dinamis, energik. Dari moodboard ini tercipta konsep utama yang menggabungkan warna-warna cerah seperti kuning, biru, dan merah, ilustrasi bergaya garis tebal dan kontras tinggi, serta tipografi yang kuat untuk mencerminkan semangat *rock climbing*. Setelah konsep matang, proses sketsa awal dilakukan menggunakan Procreate, di mana ilustrasi, dan elemen-elemen buku mulai dirancang sebelum dikonversi menjadi vektor.

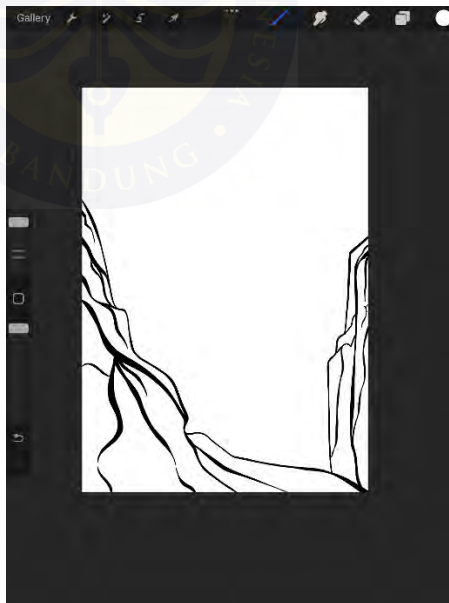


3. Sketsa



Gambar 2.3 sketsa bab sampul

(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2025)



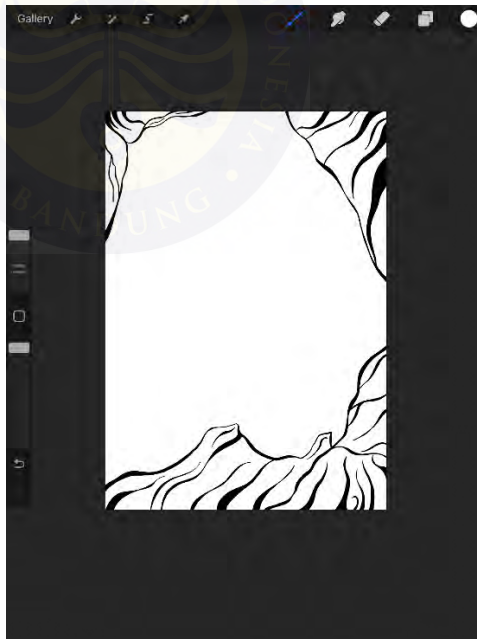
Gambar 2.4 Sketsa BAB 1

(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2025)



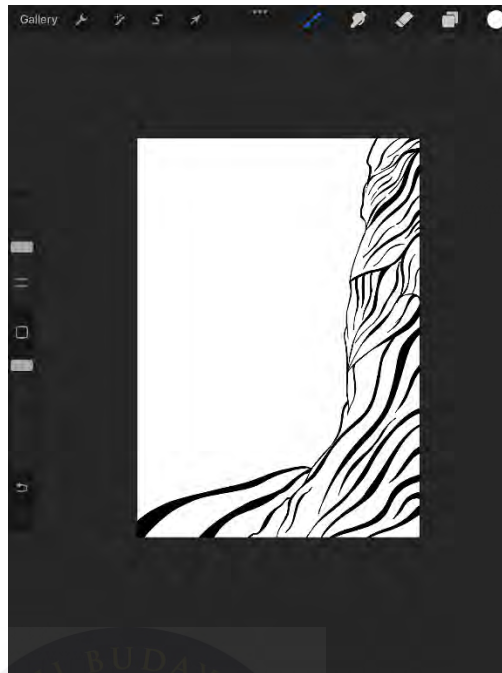
Gambar 2.5 Sketsa BAB 2

(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2025)



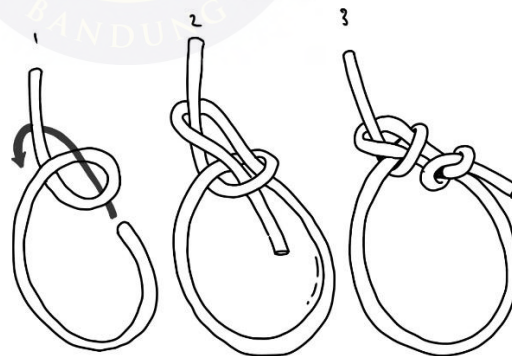
Gambar 2.6 Sketsa BAB 3

(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2025)



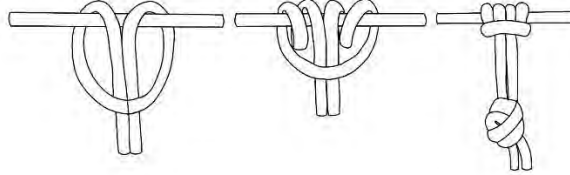
Gambar 2.7 Sketsa BAB 4

(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2025)



Gambar 2.8 Sketsa simpul tali

(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2025)

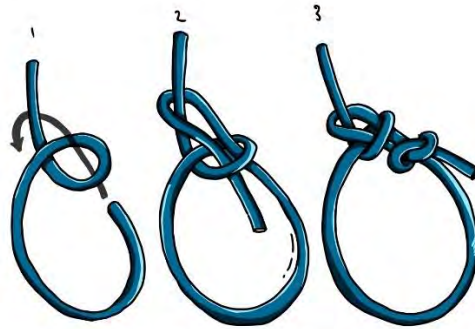


Gambar 2.9 Sketsa simpul tali

(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2025)

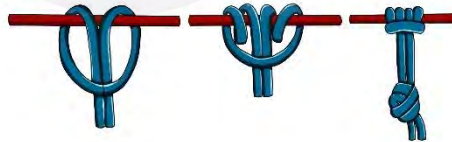
4. Coloring

Tahapan colouring dalam pembuatan buku panduan rock climbing dimulai setelah proses sketsa dan line art selesai. Pada tahap ini, pewarnaan dilakukan dengan mempertimbangkan keseimbangan komposisi, kontras, dan identitas visual yang telah dirancang dalam moodboard.



Gambar 2.10 colouring simpul tali

(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2025)



Gambar 2.11 colouring simpul tali

(Sumber: dokumentas pribadi, Fauzan, 2025)

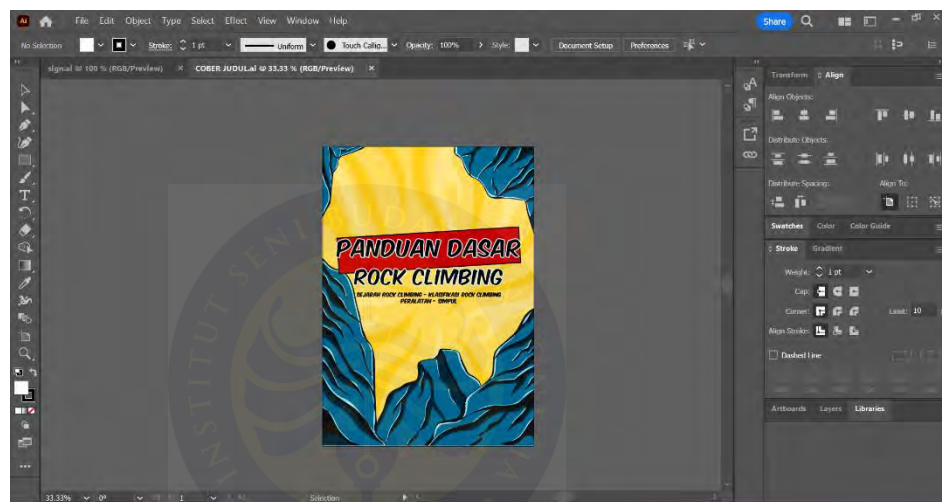


Gambar 2.12 colouring buku panduan dasar

(Sumber: dokumentas pribadi, Fauzan, 2025)

5. konversi

Setelah sketsa dan colouring selesai, tahap selanjutnya adalah pengkonversi ilustrasi di Adobe Illustrator, di mana gambar yang telah dibuat dalam bentuk bitmap dikonversi menjadi vektor agar tetap tajam dalam berbagai ukuran. Ilustrasi diperjelas dengan pewarnaan sesuai dengan moodboard, serta diberikan efek garis tebal untuk memperkuat kesan visualnya.



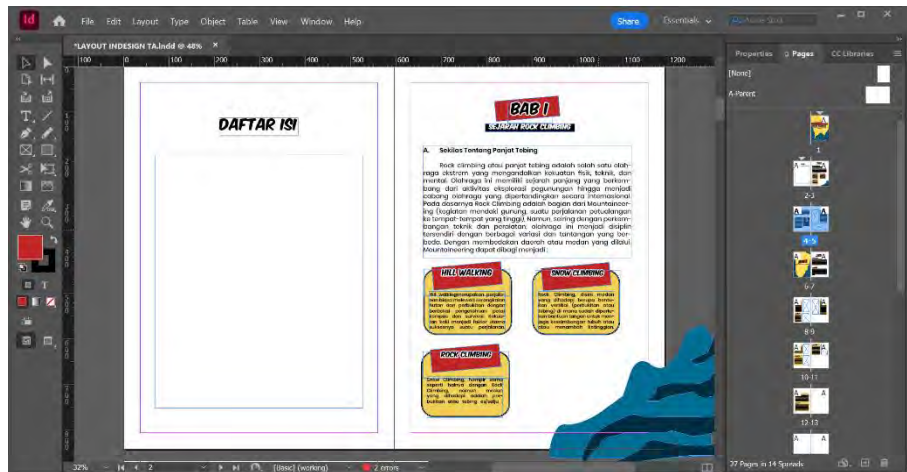
Gambar 2.13 Konversi ilustrasi

(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2025)

6. Layout

Setelah semua elemen ilustrasi selesai, proses layouting di Adobe InDesign dilakukan. Pada tahap ini, teks, gambar, dan elemen grafis disusun dalam format yang rapi, memperhatikan informasi agar mudah dipahami pembaca. Dengan kombinasi dari ketiga perangkat lunak ini, buku panduan rock climbing tidak hanya memiliki tampilan

yang menarik tetapi juga tetap fungsional, informatif, dan mudah dipahami.



Gambar 2.14 Layout buku panduan dasar

(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2024)



Gambar 2.15 Layout buku panduan dasar BAB 2

(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2024)



Gambar 2.16 Layout buku panduan dasar bab 4
(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2024)

7. Fotografi

Dalam buku panduan rock climbing ini, saya tidak hanya menyajikan informasi teknis mengenai peralatan, serta klasifikasi jenis-jenis panjat tebing, tetapi juga menghadirkan elemen visual berupa fotografi rock climbing yang mendukung isi materi. Kehadiran foto-foto ini bertujuan untuk memberikan gambaran nyata mengenai situasi di lapangan, memperkuat pemahaman pembaca terhadap konten yang disampaikan, sekaligus menambah daya tarik visual buku. Dengan memasukkan unsur fotografi ini, buku panduan ini tidak hanya menjadi referensi informatif, tetapi juga menghadirkan pengalaman visual yang lebih hidup dan inspiratif bagi pembaca, terutama bagi mereka yang baru terjun ke dunia panjat tebing.



Gambar 2.17 proses foto pemanjatan

(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2024)



Gambar 2.18 proses foto pemanjatan
(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2024)



Gambar 2.19 proses foto pemanjatan
(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2024)



Gambar 2.20 salah satu hasil foto
(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2024)



Gambar 2.21 salah satu hasil hasil foto
(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2024)

BAB III

DESKRIPSI GARAP DAN PEMAPARAN KARYA

A. Deskripsi Karya

Karya ini merupakan sebuah perancangan buku panduan yang berfokus pada penyampaian informasi mengenai pengetahuan dasar rock climbing melalui ilustrasi yang jelas dan informatif. Buku ini dirancang untuk membantu pemula dalam memahami aspek dasar panjat tebing, mulai dari pengetahuan sejarah, peralatan, hingga simpul. Dengan mengedepankan pendekatan visual, buku ini tidak hanya berfungsi sebagai panduan teknis, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Dalam perancangannya, ilustrasi digunakan sebagai elemen untuk mendukung informasi. Ilustrasi sampul dibuat dengan desain yang dinamis terhadap dunia panjat tebing, memberikan gambaran awal mengenai isi buku sekaligus menarik perhatian pembaca. Selain itu, setiap bab dalam buku ini dilengkapi dengan ilustrasi yang menciptakan identitas visual yang konsisten.

Bagian utama dari buku ini mencakup ilustrasi simpul dasar rock climbing. Ilustrasi juga diterapkan untuk menjelaskan cara membuat simpul tali yang digunakan dalam panjat tebing. Untuk memperjelas informasi.



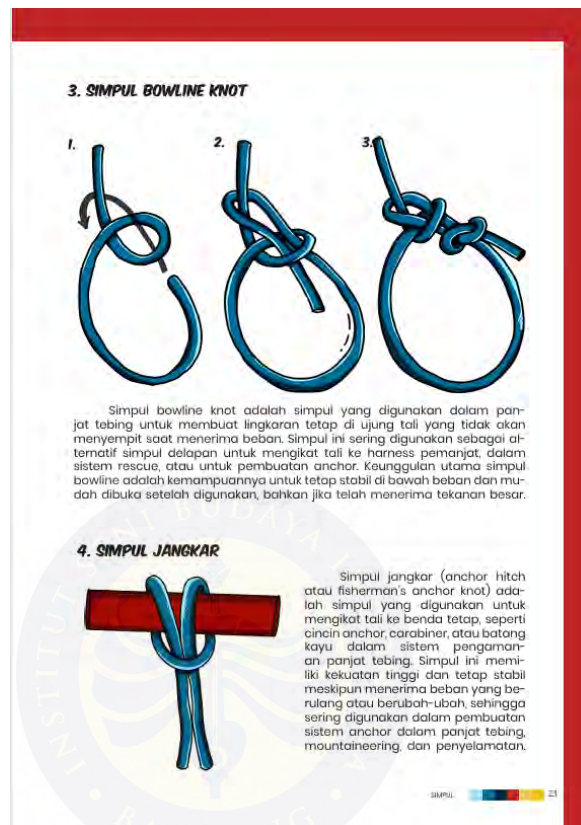
Gambar 3.1 Ilustrasi buku panduan jadi
(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2025)



Gambar 3.2 Ilustrasi simpul tali
(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2025)

Dari segi desain, ilustrasi dalam buku ini dibuat dengan prinsip kejelasan visual, konsistensi gaya, serta kombinasi warna dan tipografi yang menarik. Setiap gambar dirancang agar mudah dipahami dengan bentuk yang sederhana namun tetap informatif. Konsistensi dalam gaya

ilustrasi dan tata letak juga diperhatikan agar pembaca dapat dengan mudah mengikuti alur pembelajaran tanpa mengalami kebingungan.



Gambar 3.3 Ilustrasi pada halaman buku
(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2025)

Melalui perancangan ilustrasi yang efektif, buku panduan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pemula yang ingin belajar panjat tebing secara mandiri maupun bagi komunitas. Dengan pendekatan visual yang menarik dan informatif, karya ini menjadi perpaduan antara desain grafis dan edukasi olahraga yang tidak hanya memperkaya pengalaman belajar.

B. Karya Pendukung

Sebagai pelengkap dari buku panduan dasar rock climbing, karya ini juga didukung oleh beberapa media visual lain yang tetap mempertahankan identitas desain dari buku utama. Karya pendukung ini terdiri dari x banner, stiker, dan poster, yang masing-masing dirancang dengan gaya visual yang selaras dengan ilustrasi dalam buku.

Salah satu karya pendukung yang dibuat adalah X-Banner. X Banner ini merupakan salah satu karya pendukung dalam rangka menunjang presentasi visual dari karya utama. Media ini berfungsi sebagai alat bantu informasi yang menampilkan identitas proyek secara ringkas namun menarik, sehingga dapat menarik perhatian audiens dalam pameran atau presentasi. Selain X Banner, dibuat juga stiker yang mengusung visual yang sama dengan buku panduan. Stiker ini didesain agar dapat digunakan sebagai media promosi sekaligus elemen koleksi bagi komunitas panjat tebing. Dengan warna dan elemen desain yang mencerminkan gaya visual dalam buku,

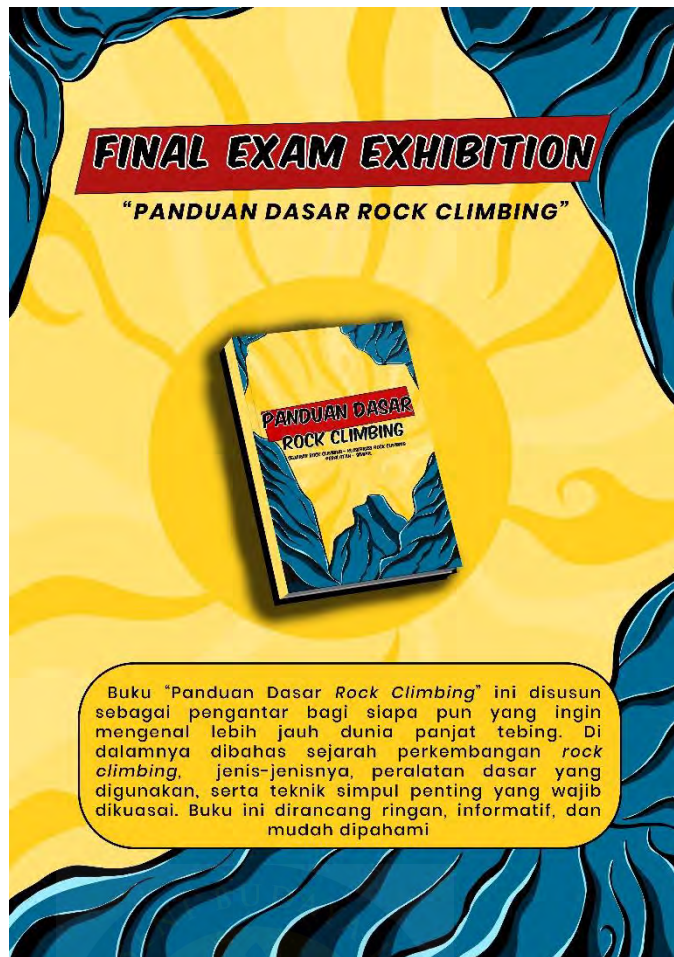
Karya pendukung lainnya adalah poster berukuran A2, yang juga dirancang dengan estetika yang serupa dengan buku panduan. Dengan ukuran A2 di cetak menggunakan kertas art paper dengan gramasi 170.



Gambar 3.4 Ilustrasi karya pendukung x banner
(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2025)



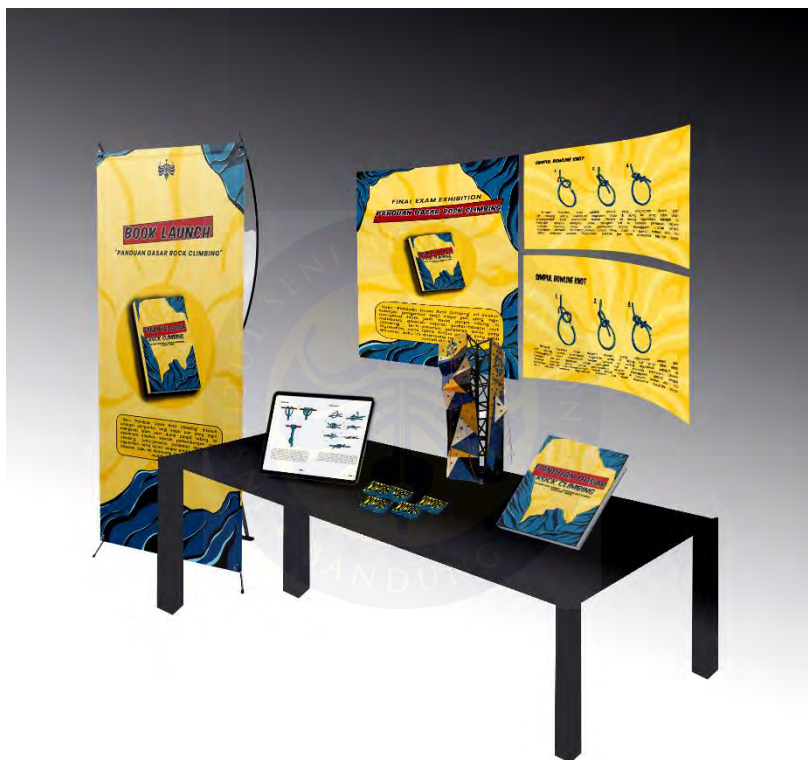
Gambar 3.5 Ilustrasi karya pendukung stiker
(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2025)



Gambar 3.6 Ilustrasi karya pendukung poster
(Sumber: dokumen pribadi Fauzan, 2025)

C. Penyajian Karya

Karya akan di sajikan dalam bentuk pameran tugas akhir, buku panduan dasar rock climbing akan di sajikan bersamaan dengan karya pendukung seperti poster berukuran A2, stiker, dan T-shirt dengan desain menyerupai visual buku panduan.



Gambar 3.7 Sketsa kasar display pameran
(Sumber: dokumentasi pribadi Fauzan, 2025)



Gambar 3.8 Display pameran karya

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Fauzan, 2025)



Gambar 3.9 Display pameran karya

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Fauzan, 2025)

Penyajian karya dilakukan dalam bentuk display booth yang menampilkan buku "*Panduan Dasar Rock Climbing*" sebagai karya utama.

Dan karya pendukung seperti banner, poster deskripsi, QR Code yang mengarahkan ke buku digital.

Display dirancang untuk memberikan pengalaman informatif dan menarik bagi pengunjung. Di bagian tengah terdapat box display, dilengkapi dengan perangkat digital (Ipad) berisi buku digital agar bisa di baca oleh pengunjung. Selain itu, ditampilkan pula perlengkapan panjat sebagai pendukung konteks buku.

Secara keseluruhan, penyajian karya ini berhasil menampilkan konten edukatif dan visual yang selaras dengan tema panjat tebing.



BAB IV

KESIMPULAN

Kesimpulan dari tugas akhir ini menunjukkan bahwa perancangan buku ilustrasi panduan dasar *rock climbing* dilakukan dengan mengembangkan konsep visual yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik dunia panjat tebing, melalui pendekatan desain yang edukatif dan menarik. Teknik perancangan yang diterapkan mencakup tahapan sketsa, digitalisasi, penataan layout, serta pemilihan tipografi yang mendukung pembaca untuk mengetahui alur informasi. *Ilustrasi* disajikan secara jelas dan fungsional, tidak hanya sebagai elemen, tetapi juga sebagai media bantu utama dalam memperkuat pemahaman materi bagi pemanjat pemula.

Tujuan dari penyusunan buku panduan dasar *rock climbing* ini agar penulis dapat merancang dan menyusun materi yang mampu mengkomunikasikan pengetahuan dasar panjat tebing secara informatif dan menarik. Materi yang disusun mencakup sejarah panjat tebing, jenis-jenis pemanjatan, sistem pemanjatan, kerja tim, pengenalan alat, serta simpul dasar yang penting untuk diketahui oleh pemanjat pemula. Penyampaian *visual* dan naratif dalam buku ini diharapkan dapat menjadi bekal awal yang bermanfaat bagi siapa pun yang tertarik untuk mengenal dunia panjat tebing.

Terdapat berbagai tantangan dalam proses penyusunan buku ini, Namun, berkat dukungan dari teman, pembimbing, dan keluarga, seluruh proses dapat dilalui dengan baik. Proses ini menjadi pengalaman yang berharga dan memberikan banyak pembelajaran bagi penulis dalam hal perancangan, serta penyusunan informasi berbasis visual.

Demikianlah laporan proses Tugas Akhir ini disusun. Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna pengembangan karya di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Aidi, L. (2009.) *Diktat Rock Climbing (Panjat Tebing)* Bandung: Badan Pendidikan dan Pelatihan Astacala.

Diangelis, S. (2016). *“Rock Climbing Fundamental: A Moja Gear Outdoor*.California. Pacific Edge Climbing Gym.

Yusa, I, M, M. dkk. (2024) *“Ilustrasi digital teori dan penerapan”*. Jambi: PT.Sonpedia publishing Indonesia



BIODATA PENULIS

PORTFOLIO
PROFILE

Hello, my full name is Fauzan Bintang Ramadhani. I am a visual communication design student at the Indonesian Institute of Arts and Culture. I am skilled in the fields of graphic design, layout, promotional media and branding. I am also often involved in design projects, both individual and team.

SKILLS

- Adobe photoshop
- adobe illustrator
- canva

TABLE OF CONTENT

1. Poster Design
2. Logo Design
3. Instagram Post
4. Merch & Packaging Design

CONTACT

 @Sioldjanin
 62+88222539994
 fauzanb23@gmail.com



