

DAFTAR PUSTAKA

- Billah, M., et al. *Skema Perancangan Media Visual Kampanye (Ideologikal) bagi Desain Komunikasi Visual*. (n.d.)
- Fathoni, A., et al. (2024). *Peran Desain Visual dalam Kampanye Kesadaran Lingkungan: Analisis Efektivitas Infografis dalam Menyampaikan Pesan*.
- Firda Aulia Miftahul Zanah. (2022). *Pentingnya Konservasi Lingkungan Gunung Sebagai Destinasi Wisata Alam*.
- Omedetho Jermias, et al. (2024). *Perancangan Poster Augmented Reality Dampak Sampah Plastik bagi Lingkungan*.
- Takahindangen, D., et al. (n.d.). *Pengaruh TPA terhadap Kesehatan Masyarakat Sekitar (Studi Kasus Kelurahan Sumompo, Kota Manado)*.
- Ulasan, A., et al. (2024). *Analisis Masalah Sampah Penyebab Kebakaran di Gunung Andong*.
- Zulfa, A. R., Mulyono, K. D., & Rahayu, R. (2024). Analisis Masalah Sampah Penyebab Kebakaran di Gunung Andong. *Jurnal Ekologi, Masyarakat dan Sains*, 5(1), 114–121.
- Sulistianti, E. W. (2025). *Documentary Film as A Tool For Environmental Advocacy In Indonesia: A Literature Review*. *Profilm Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman dan Pertelevisian*, 4(1).
- Ramadhani, I., dkk. (2022). Sosialisasi Pengaruh Warna Pada Ruangan Interior Terhadap Psikologis. *Jurnal Pengabdian Masyarakat CORAL*, 1(2), 217–232.
- Lestari, N. P. (2021). *Prinsip Layout dalam Desain Komunikasi Visual pada Media Digital*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(2), 45–52.

Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.

Balai Taman Nasional Gunung Merbabu. (2023). *Profil Taman Nasional Gunung Merbabu*.

Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2023). *Balai Taman Nasional Gunung Merbabu*.

Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang. (2024). *Pariwisata Kabupaten Semarang*. <https://disparbud.semarangkab.go.id>

Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah. (2024). *Visit Jawa Tengah*. <https://visitjawatengah.jatengprov.go.id>

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2023). *Wonderful Indonesia*. <https://www.indonesia.travel>

SUMBER LAIN

<https://dspace.uui.ac.id>

<https://waste4change.com/blog/wp-content/uploads//sampah-anorganik-768x384.jpg>

<https://waste4change.com/blog/wp-content/uploads/image-121-1536x1024.png>

<https://bandung.kompas.com>

<https://kumparan.com>

<https://penelitianpariwisata.id>

<https://assets.promediateknologi.id>

<https://mounture.com>

<https://www.instagram.com/p/C71VpnGv7zg/>

<https://www.instagram.com/reel/C0qnvtsrkQ6/>

<https://studioantelope.com/tahap-produksi-film/amp/>

<https://www.google.com/maps/place/Gunung+Andong/>

<https://www.shutterstock.com/id/colors/color-palette-generator>

<https://id.pinterest.com/pin/246009198388519116/>

<https://panduanadobesuite.blogspot.com/2018/05/1001-layout-desain-grafis-wajib-untuk.html>

<https://fontmeme.com/fonts/bebas-neue-font/>

DAFTAR ISTILAH

Anorganik (Sampah Anorganik)

Jenis sampah yang tidak mudah terurai secara alami, seperti plastik, kaleng, botol, dan styrofoam.

Basecamp

Titik awal atau pos utama pendakian yang digunakan pendaki untuk registrasi, istirahat, dan persiapan sebelum memulai perjalanan menuju jalur pendakian.

Big Type Layout

Teknik tata letak desain yang menonjolkan tipografi atau teks berukuran besar sebagai elemen visual utama.

Campaign (Kampanye)

Kegiatan terencana yang dilakukan untuk menyampaikan pesan tertentu kepada audiens dengan tujuan memengaruhi sikap atau perilaku.

Capcut

Aplikasi perangkat lunak (software) yang digunakan untuk proses pengeditan video, motion graphic, serta color grading dalam perancangan ini.

Cinematic (Sinematik)

Gaya visual yang meniru estetika perfilman, ditandai dengan komposisi gambar, pencahayaan, dan warna yang dramatis dan mendalam.

Color Grading

Proses penyempurnaan dan penyesuaian warna pada hasil rekaman video agar menghasilkan tone visual yang konsisten dan sesuai konsep.

Creative Brief

Dokumen panduan singkat yang berisi tujuan, pesan utama, target audiens, dan arahan visual dari sebuah proyek desain atau kampanye.

Define

Tahap kedua dalam metode Design Thinking yang dilakukan untuk merumuskan inti permasalahan berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

Design Thinking

Pendekatan penyelesaian masalah yang berpusat pada pengguna, terdiri atas lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.

Dokumenter

Format video yang menampilkan kondisi atau peristiwa nyata di lapangan sebagai media penyampaian informasi secara faktual.

Ekowisata

Bentuk pariwisata yang berorientasi pada pelestarian lingkungan alam serta pemberdayaan masyarakat sekitar kawasan wisata.

Empathize

Tahap pertama dalam Design Thinking yang dilakukan melalui observasi lapangan dan wawancara untuk memahami kebutuhan target audiens.

Erosi

Proses pengikisan tanah akibat aktivitas alam maupun manusia, salah satu dampak kerusakan lingkungan di jalur pendakian.

ESP (Emotional Selling Point)

Pendekatan emosional dalam sebuah perancangan yang bertujuan membangun kedekatan dan rasa peduli audiens terhadap pesan yang disampaikan.

Font

Jenis atau bentuk huruf yang digunakan dalam suatu desain untuk mendukung keterbacaan dan karakter visual.

Guideline

Panduan visual berupa aturan tata letak, warna, dan elemen desain yang digunakan agar hasil akhir karya konsisten.

Ideate

Tahap ketiga dalam Design Thinking berupa proses menyusun ide dan rancangan visual, seperti storyline dan storyboard, sebelum produksi.

Infografis

Media visual yang menyajikan data atau informasi secara ringkas melalui perpaduan teks, ikon, dan elemen grafis.

Konservasi

Upaya perlindungan dan pelestarian sumber daya alam serta ekosistem agar tetap terjaga kelestariannya.

Layout

Tata letak atau penyusunan elemen visual (gambar, teks, warna) dalam suatu media desain agar informasi tersampaikan secara jelas dan menarik.

Mdpl (Meter di Atas Permukaan Laut)

Satuan ketinggian suatu tempat yang diukur dari permukaan laut, umum digunakan untuk menyatakan ketinggian gunung.

Matrix Visual (Matrik Visual)

Tabel atau kisi yang digunakan untuk menampilkan dan membandingkan berbagai alternatif elemen desain, seperti font, warna, dan layout.

Motion Graphic

Desain grafis yang digerakkan (animasi), biasanya dipadukan dengan audio untuk menyampaikan pesan secara dinamis dan menarik.

Moodboard

Kumpulan referensi visual (gambar, warna, tekstur) yang disusun untuk menentukan arah dan suasana konsep desain.

Naskah (Script)

Rancangan tertulis berisi visual dan narasi/audio yang menjadi acuan dalam proses produksi video.

Organik (Sampah Organik)

Sampah yang berasal dari bahan alami dan dapat terurai oleh mikroorganisme, seperti sisa makanan, daun, dan ranting.

Palette Warna (Pallette Warna)

Kombinasi beberapa warna yang dipilih dan digunakan secara konsisten dalam suatu perancangan visual.

Pendaki

Orang yang melakukan kegiatan mendaki gunung, baik untuk rekreasi, olahraga, maupun eksplorasi.

Picture Window Layout

Teknik layout yang menampilkan gambar atau visual utama dalam ukuran besar sebagai pusat perhatian audiens.

Positioning

Strategi penempatan citra atau pesan suatu produk/kampanye di benak audiens agar mudah dikenali dan diingat.

Prototype

Tahap keempat dalam Design Thinking berupa proses produksi hingga pascaproduksi karya, mulai dari pengambilan gambar hingga rendering.

Resolusi Video

Ukuran ketajaman gambar video yang dinyatakan dalam jumlah piksel, misalnya 1080p (1920 x 1080).

Rule of Thirds

Teknik komposisi visual dengan membagi bidang gambar menjadi sembilan bagian menggunakan dua garis vertikal dan horizontal untuk menghasilkan visual yang seimbang.

Scene

Satu adegan atau bagian visual dalam sebuah video yang menggambarkan momen atau aktivitas tertentu.

Segmentasi

Proses pengelompokan target audiens berdasarkan kategori tertentu, seperti demografi, geografi, dan psikografi.

Sign System

Sistem desain penunjuk arah atau informasi (berupa ikon, tipografi, dan warna) yang digunakan untuk membantu navigasi di suatu kawasan.

Sinopsis

Ringkasan singkat mengenai isi atau alur cerita suatu karya audio visual.

SNI (Standar Nasional Indonesia)

Standar baku nasional yang menjadi acuan dalam suatu penelitian atau pengukuran, misalnya SNI 19-3964-1994 untuk metode pengambilan sampel sampah.

Storyboard

Rangkaian sketsa visual dari setiap scene yang digunakan sebagai panduan pengambilan gambar dalam produksi video.

Storyline

Uraian singkat mengenai alur atau urutan adegan (scene) dalam suatu video sebelum divisualisasikan ke storyboard.

SWOT

Metode analisis yang digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan (Strengths), kelemahan (Weaknesses), peluang (Opportunities), dan ancaman (Threats) suatu perancangan.

Talent

Orang yang berperan atau tampil sebagai subjek/pemeran dalam produksi video.

Target Audiens

Kelompok sasaran yang dituju dalam suatu perancangan media atau kampanye.

Test

Tahap kelima dalam Design Thinking berupa proses evaluasi terhadap hasil perancangan yang telah dibuat.

Timbulan Sampah

Jumlah atau volume sampah yang dihasilkan dalam suatu periode atau aktivitas tertentu.

Tipografi

Ilmu dalam memilih dan menata huruf pada ruang desain untuk menciptakan kesan tertentu dan menarik secara visual.

USP (Unique Selling Point)

Nilai atau keunikan khas yang membedakan suatu karya/produk dari karya lain sejenis.

Vegetasi

Keseluruhan tumbuhan yang hidup di suatu kawasan, salah satu unsur lingkungan yang rentan mengalami kerusakan akibat aktivitas pendakian.

Voice Over

Rekaman suara narator yang digunakan untuk menyampaikan narasi dalam video tanpa menampilkan sosok pengisi suara.

Zero Waste Hiking

Konsep pendakian tanpa menghasilkan sampah atau membawa pulang kembali semua sampah yang dihasilkan selama pendakian