

PERANCANGAN BUKU PANDUAN MENDAKI GUNUNG UNTUK PEMULA

DESIGNING MOUNTAINEERING GUIDE BOOK FOR BEGINNER

Reza Adhi Pramudya¹, Syarip Hidayat, S.Sn., M.Sn.,²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual , Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
¹ezhapramudia69@gmail.com, ²syarip@tcis.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Banyaknya pendaki gunung khususnya pendaki pemula adalah bukti bahwa banyaknya minat pada aktivitas mendaki gunung terjadi saat ini, namun banyaknya peminat tidak diikuti dengan pengetahuan yang memadai masih banyak pendaki yang tidak mengetahui pengetahuan teknis dan informasi tentang cara berkegiatan mendaki gunung, beberapa alasan diantaranya adalah kurangnya informasi dalam tata cara mendaki gunung, menimbulkan berbagai masalah yang terjadi pada pendaki pemula seperti kelestarian alam yang terancam maupun keselamatan pendaki yang beresiko mengalami masalah bahkan musibah. Tujuan dari tugas akhir ini adalah perancangan buku untuk pendaki pemula dalam berkegiatan mendaki gunung, dari hasil analisa media yang tepat untuk memberikan pengetahuan dan informasi bagi pendaki pemula adalah berupa media buku, buku yang digunakan adalah buku yang berjenis buku panduan, buku panduan ini memiliki beberapa tujuan yaitu memberikan informasi dan pengetahuan bagi pemula serta menjadikan panduan dasar yang menuntun pendaki pemula dalam melakukan kegiatan mendaki gunung. sehingga akhirnya akan meningkatkan pengetahuan dalam berkegiatan mendaki gunung bagi pendaki pemula.

Kata Kunci : Perancangan, Buku Panduan, Mendaki Gunung, Pendaki Pemula

Abstract

The mountain climbing is a sports and recreation to explore natural beauty. The journey passes through mountainous terrain to reach the Summit of the mountain by foot is enjoyable and proven by the increasing of the mountaneers. Unfortunately, their enthusiastic are not accompanied by sufficient knowledge. Less technical knowledge about climbing very is risky to generate trouble or accidents. Actually a source of information media preexisting but still a bit and not effective enough. Thus, in this research, writer trying to make a media information about mountain climbing technique effectively and interesting for the novice. A methods used in this guidebook is qualitative data collection and SWOT analysis. Media information through guidebook (guidebook) chosen as a solution. In order to provide information and knowledge needed for starters in the mountain climbing activities. . Which is expected to increase knowledge and reduce a trouble and accident for the novice.

Keywords : Mountaineering, Media Information, Guide Book

1. Pendahuluan

Anak merupakan aset bangsa dan menjadi bagian penting dari keberlangsungan suatu bangsa. Karena ditangan anak-anak inilah terletak kemajuan dan kesejahteraan bangsa. Untuk mempersiapkan generasi bangsa yang layak. Tentu saja diperlukan upaya untuk mendidik dan melatih anak-anak agar tumbuh kembang dengan layak. Oleh karena itu dibutuhkan tanggung jawab pemerintah, lembaga pendidikan dan orang tua dimana anak-anak tersebut menuntut ilmu. Anak-anak biasanya rentan terkena penyakit dan orang tua haruslah dapat memperhatikan kesehatan anak tersebut. selain kesehatan fisik, kesehatan mental seorang anak pun perlu mendapatkan perhatian. Disleksia merupakan gangguan yang memiliki kesulitan untuk mengeja kata, membaca, menulis, bahkan berbicara, serta mendengarkan suara orang lain dan menerjemahkannya kedalam sebuah kata-kata, menganalisis kata-kata, dan juga mencampurkan bunyi/suara kedalam sebuah kata-kata. Atau secara singkat “disleksia berarti kesulitan seseorang dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan huruf, terutama kegiatan membaca dan menulis” (Hermijanto, valentine, 2016 : 35). Terdapat dua kategori yang menyebabkan seseorang menderita disleksia, yaitu: disleksia bawaan, disleksia bukan bawaan. Sedangkan menurut artikel pada kompas.com (Selasa:24/08/10:2010) “berkisar 70-75 persen disleksia adalah genetik”. Diperlukannya strategi media belajar yang interaktif untuk memudahkan anak disleksia dan orang tua/pengajar dalam proses mengenal dan menghafal huruf, salah satu strategi untuk membantu adalah dengan membuat sebuah media belajar khusus anak disleksia, dimana media belajar tersebut dapat memudahkan orang tua untuk melatih anaknya diluar sekolah. Hal ini juga dilakukan agar anak penderita disleksia dapat berlatih menghafal huruf dengan menyenangkan bersama orang tua ataupun guru sehingga, dapat mempercepat proses belajar dan mengajar anak disleksia. Media belajar yang akan dirancang berupa sebuah kartu permainan yang dapat dimainkan sambil belajar oleh orang tua/pengajar dan anak disleksia itu sendiri, agar anak disleksia juga dapat merasakan bermain sebuah card game namun secara tidak langsung mereka juga sedang menghafal dan mengenal huruf dan kata.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Pendaki Gunung

Arti pendakian gunung atau mendaki gunung yang disadur dari KBBI *online* sebagai berikut

Mendaki atau Pendakian : Perbuatan berpindah ke tempat yang tinggi dengan cara memanjat, merangkak. Menaiki gunung atau bukit, pemanjatan..

Mendaki Gunung : Olah raga dengan cara mendaki gunung, mendaki gunung berarti bergerak ke tempat yang tinggi dengan cara berjalan kaki untuk mencapai tujuannya yang sudah direncanakan pada sebelumnya . Dalam arti yang lebih luas mendaki gunung adalah suatu perjalanan yang melewati medan pegunungan yang memiliki tujuan seperti kegiatan ekspedisi, penelitian ilmiah, wisata atau eksplorasi ke puncak- puncak yang sangat tinggi dan berbahaya, dalam bahasa Inggris kegiatan mendaki gunung sering disebut Mountaineering atau Alpinist.

2.2 Buku

Menurut Alex Sobur (2014:103), buku merupakan alat komunikasi berupa kertas yang berisi tulisan tangan atau cetakan mengenai sesuatu yang kemudian dijilid. Buku memiliki jumlah halaman paling sedikit 49 halaman, bila kurang dari itu digolongkan sebagai pamflet. Sebagai media komunikasi, buku

berperan penting karena dapat diproduksi dalam jumlah banyak serta mudah untuk dicatat oleh perpustakaan. Wiji Suwarno juga dalam bukunya yang berjudul PERPUSTAKAAN & BUKU: Wacana Penulisan & Penerbitan menyebutkan bahwa aspek yang terkandung dalam buku adalah sebagai berikut :

2.3 Perancangan

Perancangan adalah sebuah keterampilan yang diterapkan pada banyak konteks yang berbeda dan memiliki inti untuk memperlihatkan ide, perencanaan, konsep, gambar dan model, lalu mengubahnya menjadi hal yang nyata dan diinginkan (Alex Sobur, 2014:624). Perancangan merupakan kegiatan mendesain secara teknis berdasarkan pada evaluasi yang sudah dilakukan pada tahap analisis, wujud visual yang dihasilkan dari pola pikir kreatif yang telah direncanakan sebelumnya, berawal dari ide-ide atau gagasan yang tidak teratur kemudian melalui proses penggarapan juga pengelolaan menghasilkan hal yang teratur dan memenuhi fungsi secara baik Menurut Surianto Rustan dalam buku Layout Dasar dan Penerapannya (2010:10), Melalui dua pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan proses penggunaan berbagai ide dan proses kreatif secara struktural untuk tujuan-tujuan pendefinisian ide atau gagasan hingga tingkat detail tertentu yang memungkinkan realisasi bentuk fisik nyata agar dapat menarik pembaca. Tujuan dari perancangan adalah untuk menafsirkan dan menjawab kebutuhan manusia melalui penciptaan fasilitas pelayanan dan bentuk-bentuk perancangan yang sesuai dengan tuntutan fungsi serta nilai-nilai budaya yang ada

2.4 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual pada intinya yaitu hal yang berkaitan dengan eksplorasi visual, menurut Didit Widiatmoko Soewardikoen (2013 : 1) Visual dalam arti luas adalah apapun yang dilihat, mulai dari pemandangan alam asli hingga lukisan pemandangan alam. Visual dalam pengertian yang lebih khusus adalah setiap hal yang terlihat dan dibuat oleh manusia mulai dari lukisan, poster, iklan, hingga patung dan bangunan, karena benda-benda ini dianggap diciptakan oleh manusia dan membawa pesan yang dapat diinterpretasikan. Menurut Bernard (1998 : 15) Desain dalam hal ini adalah visual yang mempunyai maksud fungsional atau komunikatif. Namun menurut Yongky Safanayong (2006 : 2), desain komunikasi visual merupakan disiplin ilmu yang tidak hanya mencakup pula dengan aspek-aspek seperti kultural – sosial, filosofis, teknis, dan bisnis. Aktivitas dalam DKV merupakan proses pemecahan masalah, metoda kreatif dan evaluasi bentuk interdisiplin dengan bidang – bidang lain. Beberapa fungsi DKV diantaranya, yaitu memberi inspirasi, informasi dan menggerakkan kita untuk beraksi, gagasan dapat diterima oleh orang yang menjadi sasaran penerimaan pesan

2.5 Fotografi

Fotografi berasal dari bahasa Yunani, terdiri dari dua kata : Photo berarti Cahaya dan Graphos berarti melukis, menggambar. Secara harfiah *Photography* mengandung arti melukis atau menggambar dengan menggunakan cahaya. Seni / proses menghasilkan gambar dengan menggunakan cahaya pada film dan atau permukaan yang akan dipeka. (Andang Iskandar 2017:106).

3. Konsep dan Hasil Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Berdasarkan penelitian baik observasi, wawancara dengan berbagai narasumber serta studi pustaka yang terkait dengan permasalahan kurang pengetahuan tentang prosedur mendaki gunung pada pendaki pemula. Penulis ingin merancang sebuah media informasi yang akan membantu dalam berkegiatan mendaki gunung. Pesan utama yang ingin disampaikan penulis kepada pendaki pemula mendaki gunung dengan aman dan nyaman melalui buku panduan, isi buku tersebut adalah prosedur pendakian gunung dan hal - hal penting yang perlu mendapatkan perhatian sebelum dan saat sedang melakukan kegiatan mendaki gunung. media informasi ini diharapkan dapat mempengaruhi pendaki pemula dalam berpikir dan bersikap. Berpikir dalam artian sadar akan pentingnya prosedur yang harus dilakukan sebelum mendaki dan saat mendaki serta memperhatikan kesehatan dalam pendakian dalam kaitannya dengan melakukan persiapan fisik mental serta pengetahuan tentang kemungkinan ancaman yang akan terjadi dalam mendaki gunung, karena pentingnya mengetahui pengetahuan tersebut hal ini dapat membuat perjalanan pendakian menjadi aman dan nyaman.

3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang digunakan dalam menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran adalah dengan menggunakan media berupa buku panduan yang mudah untuk dipahami dan menarik untuk dibaca, selain karena buku dapat lebih mudah dimengerti informasinya dengan menggunakan buku fisik pun informasi atau pesan yang terkandung dalam buku tidak akan mudah hilang, dapat dibaca dimana saja dan kapan saja, melalui buku pula dapat menjadi bahan ajar untuk generasi selanjutnya yang tentu belum mengerti. Dalam buku ini ditampilkan foto dari visualisasi dari materi yang disampaikan, selain menarik perhatian visual juga dapat mempermudah proses penyampaian pesan secara efisien, diharapkan dapat mendorong khalayak sasaran untuk melakukan hal yang sesuai dari hasil membaca dan memahami buku panduan tersebut.

3.3. Konsep Media

Media utama dari perancangan ini adalah berupa buku panduan dasar mendaki gunung. Media ini dipilih berdasarkan karakteristik sebuah buku yang dapat menyimpan informasi dan pesan yang tidak mudah hilang, dapat dibaca kapan saja dan dimana saja, tidak seperti saat menggunakan perangkat elektronik yang membutuhkan jaringan signal dan daya baterai dalam menggunakannya. karena tidak semua gunung terjangkau oleh jaringan dan tidak ada sumber listrik, buku ini memberikan tuntunan-tuntunan dasar dan informasi mengenai kegiatan luar ruangan khususnya mendaki gunung kepada masyarakat yang masih kurang pengalaman dan kurang pengetahuan dalam hal mendaki gunung atau bisa disebut pendaki pemula yang akan melakukan pendakian gunung. Buku ini memiliki ukuran 21 cm x 21 cm yang dapat dibawa dengan mudah dan praktis, sehingga tidak memakan tempat. Pada buku ini terdapat konten-konten yang akan dibutuhkan bagi pendaki pemula sebelum melakukan dan saat melakukan pendakian gunung

3.4 Konsep Visual

Konsep visual yang terdiri dari layout, tipografi, warna dan fotografi. Dalam merancang media ini penulis membuat beberapa *keyword* dari kata pendaki gunung untuk dijadikan konsep visual pada perancangan tugas akhir ini diantaranya key word keselamatan (*safe*) , mendaki gunung juga erat berkaitan dengan kata *adventure* atau petualangan alam bebas, alam liar. Dari *keyword* tersebut dikembangkan menjadi sebuah acuan acuan dalam melakukan perancangan buku, khalayak sasaran yang dituju berusia pada *range* 18 tahun hingga 30 tahun.

3.5 Konsep Bisnis

Konsep Bisnis yang penulis gunakan dalam perancangan buku panduan ini bekerja sama dengan penerbit – penerbit yang berada khususnya daerah kota Bandung, dan juga bekerja sama dengan toko buku-toko buku di daerah Bandung. Kerja sama yang dilakukan tersebut dalam bentuk pengumpulan data, sedangkan penulis bekerja sama dengan toko buku-toko buku dalam bentuk memberikan wadah dalam penjualan buku.

3.6 Hasil Media Utama

Perancangan media utama berbentuk buku panduan mendaki gunung untuk pemula dimana pemula akan belajar dan menambah pengetahuan tentang dunia pendaki gunung . Bentuk buku sebagai berikut :

a. Cover



Gambar 1.Cover Buku

Sumber : Data Pribadi

b. Bagian Conten Buku



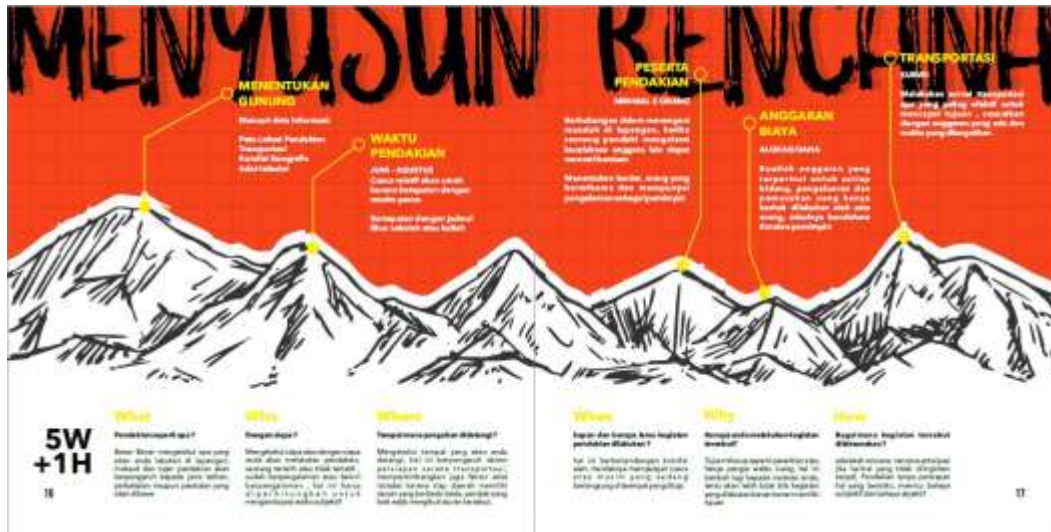
Gambar 2. Content
Sumber : Data Pribadi

c. Bab Discover & Bab Explore



Gambar 3. Bab Discover & Bab Explore
Sumber : Data Pribadi

d. Bab Menyusun Rencana



Gambar 4. Bab Menyusun Rencana
Sumber : Data Pribadi

e. Bab Perlengkapan Perjalanan



Gambar 5. Bab Perlengkapan Perjalanan

Sumber : Data Pribadi

3.6 Media Pendukung

a. Official Merchandise

Terdiri dari pin, pembatar buku, brosur, iklan instagram



Gambar 6. Official Merchandise

Sumber : Data Pribadi

b. Poster



Gambar 7. Poster
Sumber : Data Pribadi

c. X-Banner



Gambar 8. X-Banner
Sumber : Data Pribadi

4. Kesimpulan

Perancangan buku panduan pendaki gunung ini terdiri dari 4 bagian, pada bagian pertama berisi tentang perencanaan yang didalamnya membahas penyusunan rencana, waktu pendakian, persiapan fisik dan anggaran yang harus disiapkan, bagian ini bertujuan dalam menginformasikan langkah awal yang harus dilakukan pemula sebelum melakukan pendakian gunung. Bagian kedua berisi tentang perlengkapan, pemula diharapkan mengetahui peralatan apa saja yang akan digunakan saat berkegiatan mendaki gunung, diantaranya perlengkapan perjalanan, perlengkapan masak, perlengkapan navigasi dan perlengkapan tidur. Bagian 3 berisi tentang pengetahuan medis yang harus pemula pahami, seperti gangguan kesehatan umum, pertolongan pertama pada kecelakaan serta tingkat gawat darurat. Bagian 4 berisi tentang *Survival*, informasi dalam bab ini membahas tentang cara mempertahankan hidup dalam kondisi survival, diharapkan agar pemula siap dalam menghadapi kondisi survival. Analisis yang dilakukan untuk menentukan solusi dalam mengatasi pendaki pemula yang masih kurang pengetahuan dan informasi tentang mendaki gunung. Buku panduan ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi untuk pemula sehingga dapat mengurangi masalah-masalah yang ada.

Daftar Pustaka :

- [1] Sobur, Alex. (2009) *Semiotika Komunikasi*. Bandung : Rosda
- [2] Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta : Gramedia
- [3] Windahl Svene, Signitzer Bennos (1992). *Using Communication Theory An introduction to Planned Communication*. London : Sage Publication.
- [4] Sobur, Alex. (2014). *Ensiklopedia Komunikasi A-I*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media
- [5] Suwarno, Wiji. (2011) *Perpustakaan dan buku*. Jogjakarta : AR-RUZZ Media
- [6] Poerwadarminta. W.J.S. (2003) *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- [7] Iskandar, Andang. (2007). *GLOSSARY Photography*. Bandung: HUMANIKA Publishing
- [8] Barrett, Terry. 1995. *Criticizing Art*. Toronto: Mayfield Publishing Company
- [9] Mascelli, V. Joseph (1997). *The Five C's of Cinematography Camera Angles*. California:Cine Publications Hollywood
- [10] Sukarya, Deniek G. (2009). *Kiat Sukses Deniek G. Sukarya*. Jakarta : Kompas Gramedia
- [11] Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Visual, Dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung : Dinamika Komunika.
- [12] Safanayong, Yongki. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta Barat : ARTE INTERMEDIA.
- [13] Sarwono , Lubis(2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi
- [14] Edo Kurniawan. (2012).Mirrorless & Phoneography .is it a Fad? , Diakses pada <http://www.motoyuk.com/mirrorless-phoneography-is-it-a-fad>
(17 juni 2017)
- [15] Gumlar, Argi & Shinta Nadia Putri. 2011. Dokumentasi. Diakses pada <http://fotografi.upi.edu/home/6-keahlian-khusus/2-dokumentasi#TOC-Pengertian-Foto-Dokumenter> (6 April 2017)

- [16] Hilmo. 2008, Jenis-jenis Buku. Diakses pada <https://hilmo22.wordpress.com/2008/09/09/my-destiny/> (28 Februari 2017)
- [17] Suherli. 2008, Mengenal Buku NonTeks Pelajaran (Bagian 1). Diakses pada <http://suherlicentre.blogspot.co.id/2008/08/mengenal-buku-nonteks-pelajaran-bagian.html> (22 Maret 2017)

