

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Mendaki gunung merupakan kegiatan yang saat ini banyak digemari oleh beberapa kalangan baik remaja hingga orang tua, dapat dilihat dari 100 responden 79,2% menyatakan minatnya pada kegiatan mendaki, akan tetapi tidak semua pendaki memiliki bekal pengetahuan untuk menjadi pegangan saat melakukan pendakian, dari 100 responden 69,3% menjawab tidak mengetahui hal-hal mengenai pengetahuan seputar pendakian, dan kurangnya pengetahuan ini merupakan salah satu pemicu yang dapat menyebabkan terjadinya kecelakaan. Ketika pendaki memiliki bekal pengetahuan, memahami pengetahuan tentang dasar pendakian, itu merupakan salah satu upaya menghindari resiko – resiko dan rintangan yang akan dihadapi. Berdasarkan hal tersebut diperlukannya suatu media untuk menambahkan pengetahuan dan media yang dapat menjadi pegangan pendaki.

Maka dari itu penulis merancang media informasi berupa buku panduan interaktif mengenai kegiatan mendaki gunung. Perancangan ini dibatasi kepada remaja usia 17-25 tahun, geografis JABODETABEK, dengan psikografis Berani, menyukai sesuatu yang praktis dan menantang, serta memiliki daya tarik pada kegiatan mendaki, namun tidak tergabung pada sebuah organisasi pendakian apapun. Penulis mendapati bahwa buku panduan dan *Pocketbook* ini dapat membantu pendaki dalam memperoleh informasi seputar pendakian secara lebih mudah, karena penyampaian materinya dibuat simple, ukurannya minimalis dan

juga interaksinya dibuat untuk membantu mempermudah pendaki, hal-hal berkenaan dengan bentuk perancangan buku tersebut disesuaikan dengan target yang menyukai sesuatu yang praktis.

Untuk melakukan proses perancangan tersebut penulis melakukan beberapa tahapan. Metode pengumpulan data yang digunakan penulis yaitu campuran, dengan membagikan kuesioner menggunakan metode snowball sampling, mewawancarai para ahli, melakukan studi referensi dan studi literatur. Sedangkan untuk proses perancangan menggunakan teori Haslam dalam bukunya *Book Design* (2006). Perancangan ini dimulai dari tahapan *documentation* yang terealisasi pada bab 1-3, yaitu mencari data terkait topik dan target pada perancangan. Kedua adalah *analysis*, berdasarkan data yang telah didapatkan penulis melakukan *brainstorming*, dan membentuk mind map untuk mendapatkan kata kunci perancangan, dari kata kunci tersebut kemudian dibentuknya big idea “Eksplorasi tentang pendakian gunung bagi pemula dengan cara *simple* melalui buku panduan interaktif partisipatif” yang menjadi acuan dalam perancangan. Ketiga adalah *expresion* dari big ide tersebut didapatkannya tone of voice yang dapat digunakan sebagai acuan perancangan. Lalu yang keempat adalah *concept*.

Terdapat tahapan user test pada karya yang terdiri dari alpha test dan beta test. Alpha test merupakan tahapan pertama, dalam tahapan ini perancangan mendapatkan banyak masukan-masukan yang dapat digunakan untuk pengembangan karya, sebelum akhirnya memperoleh desain final dan dilakukannya tahapan beta test pada karya.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil perancangan dan hasil uji coba, dapat diajukannya saran yang diperuntukan kepada diri penulis dan peneliti lain dengan pemilihan topik ataupun output yang sama, saran sebagai berikut:

1. Pada pelaksanaan beta test penulis mendapatkan masukan untuk lebih memperdalam dan mengembangkan lagi materi agar mencangkup komponen mendaki secara keseluruhan.
2. Diperlukannya uji coba pada pencetakan agar mendapatkan kesesuaian maksimal yang diinginkan pada karya, seperti kesesuaian pada bahan yang ingin digunakan, ketepatan warna, dan juga pengaplikasian layout dan font akan lebih sesuai.
3. Lebih memperhatikan kesesuaian mengenai penjilidan buku cetak terhadap pengaruh konten buku. Apakah penjilidan yang dipilih dapat menimbulkan permasalahan atau berpengaruh pada konten, contohnya ketidakjelasan gambar yang diletakan pada tengah antar halaman.