

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Bagian ini menyajikan berbagai karya penelitian terdahulu yang membahas mengenai buku panduan keselamatan dan tanggap darurat pada saat *trekking* yang dapat digunakan sebagai acuan dan referensi untuk pengembangan ide. Dengan merujuk pada karya-karya yang relevan, kualitas karya yang dikembangkan dapat menjadi lebih orisinal dan aplikatif. Karya-karya terdahulu tersebut digunakan karena memiliki kesamaan tema, media yang digunakan, serta metode pembuatan karya yang relevan untuk dijadikan referensi.

Referensi karya terdahulu dengan judul *Mountaineering First Aid Panduan Pertolongan Pertama Saat Pendakian Gunung Hutan* yang ditulis oleh Robertus Ananta Edo Pratama dan diterbitkan oleh Universitas Kristen Petra tahun 2015. Karya ini bertujuan untuk merancang sebuah buku panduan keselamatan yang khusus ditujukan untuk pendaki dalam menghadapi situasi darurat. Persamaan karya terdahulu dengan karya saat ini adalah sama-sama merancang buku panduan keselamatan dan pertolongan pertama pada situasi darurat saat *trekking*. Perbedaan karya terdahulu dengan karya saat ini terletak pada tampilan dan cara penyajian informasi. Karya terdahulu memiliki desain yang cenderung sederhana dan visual yang minim, sedangkan karya saat ini dikemas dengan lebih berwarna dan visual yang menarik untuk memudahkan pemahaman pembaca. Teks dalam karya saat ini disusun secara singkat, jelas, dan padat agar tidak bertele-tele (Edo, 2015).

Referensi karya terdahulu dengan judul *The Ultimate Hiker's Gear Guide, Second Edition: Tools and Techniques to Hit the Trail* yang ditulis oleh Andrew Skurka dan diterbitkan oleh National Geographic Society tahun 2017. Karya ini bertujuan untuk memberikan panduan lengkap mengenai perlengkapan dan persiapan apa saja yang diperlukan saat ingin melakukan *trekking*. Persamaan karya terdahulu dengan karya saat ini terletak pada penggunaan gambar yang sama-sama menggunakan foto asli, bukan animasi. Pada bagian peralatan dan perlengkapan,

visualnya menggunakan latar belakang yang di *remove* sehingga fokus utamanya tertuju pada objek tersebut. Perbedaan karya terdahulu dengan karya saat ini terletak pada cara penyajian informasi. Karya terdahulu didominasi oleh teks dalam bentuk paragraf panjang sehingga terkesan padat, sedangkan karya saat ini disusun dengan bentuk poin-poin agar lebih ringkas, jelas, dan mudah dipahami (Skurka, 2017).

Referensi karya terdahulu dengan judul *Gambaran Tingkat Pengetahuan Masyarakat Generasi Y Mengenai Aktivitas Wisata Trekking* yang ditulis oleh Susianty Natalia Dewi, Ute Lies Siti Khadijah, Enjat Munajat dan diterbitkan oleh Universitas Padjajaran tahun 2021. Karya ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai tingkat pengetahuan masyarakat Generasi Y terkait wisata olahraga *trekking*. Persamaan karya terdahulu dengan karya saat ini adalah sama-sama memberikan informasi untuk meningkatkan pengetahuan dalam aspek *trekking*. Perbedaan karya terdahulu dengan karya saat ini terletak pada karya terdahulu yang tidak membahas secara spesifik mengenai keselamatan dan tanggap darurat saat *trekking* sedangkan karya saat ini membahas mengenai keselamatan dan tanggap darurat (Dewi et al., 2021).

Referensi karya terdahulu dengan judul *Pendampingan Perencanaan Jalur Interpretasi Wisata Trekking di Desa Cisaat, Kecamatan Ciater, Kabupaten Subang, Jawa Barat* oleh Jenal Abidin dan diterbitkan oleh Universitas Negeri Jakarta tahun 2023. Karya ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai perlu adanya produk diversifikasi terkait dengan wisata Desa Cisaat untuk memenuhi permintaan target pasar yang terus meningkat. Persamaan karya terdahulu dengan karya saat ini adalah sama-sama merancang buku panduan untuk menggali potensi desa yang masih kental dengan alam. Perbedaan karya terdahulu dengan karya saat ini adalah karya terdahulu bertujuan untuk menggali potensi alam melalui ekowisata nya namun tidak spesifik seperti karya saat ini yang lebih memfokuskan pada keselamatan dan tanggap darurat sehingga dapat menciptakan potensi ekowisata yang aman (Abidin, 2023).

Referensi karya terdahulu dengan judul *Persepsi Risiko Keselamatan dalam Kegiatan Pendakian Gunung* oleh Mutia Rahmi dan Zulkifli Djunaidi dan diterbitkan oleh Universitas Malahayati tahun 2021. Karya ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menjadi risiko keselamatan saat melakukan *trekking*. Persamaan karya terdahulu dengan karya saat ini adalah sama-sama membahas mengenai risiko keselamatan apa saja yang mungkin terjadi pada saat *trekking*. Perbedaan karya terdahulu dengan karya saat ini terletak pada bahasa. Karya terdahulu menggunakan bahasa yang cenderung formal dan bersifat ilmiah sehingga target audiensnya tidak cocok untuk masyarakat desa, sedangkan karya saat ini menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan gaya penyampaian yang ringan sehingga dapat diterima dengan mudah oleh masyarakat desa (Rahmi & Djunaidi, 2021).

Referensi karya terdahulu dengan judul *Literasi Melalui Pendidikan Olahraga Rekreasi Trekking untuk Meningkatkan Minat Anak dalam Berolahraga di Masa Pandemi Covid* oleh Ani Kurniawati, Ari Nursandi, Mochamad Rizky Baresi, Iqra Chandra, Ikhsan Muhlis, Raihan Fadlan Faturrohman, Wafiq Fakhri Najmudin dan diterbitkan oleh Universitas Garut tahun 2022. Karya ini bertujuan untuk menarik minat anak-anak terhadap olahraga *trekking*. Persamaan karya terdahulu dengan karya saat ini adalah karya terdahulu menyajikan informasi mengenai *trekking* melalui literasi buku. Perbedaan karya terdahulu dengan karya saat ini terletak pada target audiens yang dituju. Karya terdahulu memiliki target audiens yaitu anak-anak sedangkan karya saat ini memiliki target audiens yaitu usia 18 – 55 tahun (Kurniawati et al., 2023).

Dari seluruh referensi karya terdahulu yang diambil, penulis tentunya akan melakukan pembaharuan pada karya saat ini dan mengembangkan buku panduan keselamatan dan tanggap darurat sebagai media edukasi masyarakat setempat terutama di Kampung Sukagalih. Karya saat ini berupa buku panduan yang berfokus pada keselamatan dan pertolongan pertama apabila terjadi situasi darurat pada saat *trekking* di ekowisata Kampung Sukagalih. Buku panduan ini menyasar pada masyarakat setempat di Kampung Sukagalih, Dusun Pandan Arum, Desa

Cipeuteuy, Kecamatan Kabandungan, Kabupaten Sukabumi dengan rentang usia 18 – 55 tahun, terutama yang menjadi pemandu ekowisata Sukagalih dalam Halimun Eco Trek. Buku panduan dengan judul “Jejak Aman di Ekowisata Sukagalih” diharapkan dapat memberikan wawasan dan edukasi kepada masyarakat setempat agar mereka dapat selalu siap siaga terhadap keadaan darurat saat memandu ekowisata serta memberikan standar prosedur keselamatan yang seragam satu sama lain.

2.2 Landasan Konsep

Perancangan buku panduan keselamatan dan tanggap darurat berjudul “Jejak Aman di Ekowisata Sukagalih” memerlukan strategi komunikasi yang terencana dan sistematis untuk memastikan pesan keselamatan dapat diterima, dipahami, dan diaplikasikan oleh target audiens. Dalam konteks ini, konsep *Design Thinking* menjadi landasan strategis yang relevan karena tujuan utama panduan bukan sekadar memberikan informasi, melainkan merancang sebuah media yang sesuai dengan kebutuhan audiens dan mampu menjawab permasalahan sehingga meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai keselamatan dan tanggap darurat serta mampu mengimplementasikan tindakan pertolongan pertama jika terjadi situasi darurat saat *trekking* sesuai dengan pemahaman yang telah didapatkan.

2.2.1 Design Thinking

Design Thinking merupakan strategi komunikasi untuk pemecahan masalah yang berorientasi pada manusia (*human-centered approach*) dan menekankan inovasi yang dilakukan secara partisipatif dan interaktif. *Design Thinking* mengutamakan pemahaman yang komprehensif terhadap kebutuhan, serta mendorong pengembangan gagasan kreatif dalam proses perancangan. Melalui konsep *Design Thinking*, solusi yang dihasilkan mampu menjawab permasalahan secara efektif dan memberikan dampak yang nyata bagi masyarakat. Konsep *Design Thinking* dipilih oleh penulis dalam merancang buku panduan keselamatan dan tanggap darurat “Jejak

Aman di Ekowisata Sukagalih” karena efektif dalam konteks kesehatan dan keselamatan karena menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan audiens dalam proses komunikasi, bukan sekadar sebagai penerima informasi pasif (Unicef, 2024).

Dalam dari buku *The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses, and Ecosystems* (2018), metode *Design Thinking* memiliki 5 tahap utama, yaitu:

1. *Empathize*

Tahap *empathize* berfokus pada memahami masalah yang ada pada masyarakat melalui analisis situasi. Dalam tahap ini, dilakukan pengumpulan data dan informasi mengenai pengalaman, kebutuhan, dan sejauh mana masyarakat paham dan mampu menerapkan prosedur keselamatan saat *trekking*. Dari hasil analisa tersebut, akan digunakan untuk menjadi dasar dalam mengidentifikasi permasalahan masyarakat dan selanjutnya digunakan sebagai landasan untuk merancang solusi.

2. *Define*

Tahap *define* yaitu fokus pada merumuskan masalah dan menentukan solusi dari analisa yang telah dilakukan pada tahap *empathize*. Hasil dari perumusan masalah tersebut selanjutnya digunakan dalam menentukan solusi desain yang akan dirancang.

3. *Ideate*

Tahap *ideate* yaitu berfokus pada pengembangan ide solusi untuk menjawab perumusan masalah yang telah diidentifikasi pada tahap *define*. Pada tahap ini, ditentukan cara penyajian informasi agar dapat memfasilitasi masyarakat agar lebih mudah dalam memahami informasi yang disampaikan, struktur konten, penggunaan ilustrasi untuk menjelaskan maksud dari informasi yang disampaikan, dan bagaimana pendekatan visual yang cocok.

4. *Prototype*

Tahap *prototype* yaitu tahap mewujudkan solusi ke dalam implementasi nyata sebagai versi awal dari produk yang dirancang. Tahap ini memberikan gambaran mengenai solusi yang telah dirancang sehingga dapat diuji nantinya.

5. *Test*

Tahap *test* merupakan tahap untuk mengetahui apakah solusi yang dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan audiens, mudah dipahami, dan dapat digunakan sebagai mana mestinya atau tidak. Di tahap ini juga dilakukan proses evaluasi sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan dapat disempurnakan kedepannya agar buku yang dirancang dapat semakin efektif.

2.2.2 Media Komunikasi Pembelajaran

Media komunikasi pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses edukasi karena berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Prof. Dr. Sutrisno Hadi (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2023), media pembelajaran merupakan alat atau objek fisik yang dipakai dalam proses belajar-mengajar untuk mempermudah penyampaian materi edukasi dan membantu pelajar dalam memahami materi. Media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu pengajar, tetapi juga dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran (Arsyad, 2011). Dengan begitu, media komunikasi pembelajaran berperan sebagai perantara yang menjembatani proses interaksi antara pengajar dengan pelajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kata media berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara atau pengantar, sedangkan komunikasi diartikan sebagai proses penyampaian dari satu pihak ke pihak lain melalui simbol atau lambang tertentu (Sanjaya, 2016). Media komunikasi pembelajaran dapat diartikan sebagai bentuk,

alat, atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga mempermudah pelajar dalam menerima dan memahami materi. Media komunikasi pembelajaran tidak terbatas pada alat teknologi modern, melainkan juga mencakup media pembelajaran cetak, audiovisual, ataupun langsung. Berikut jenis-jenis media komunikasi pembelajaran (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2023):

1. Media Cetak

Media cetak merupakan media komunikasi pembelajaran dalam bentuk tulisan dan gambar melalui bahan cetak seperti buku, modul, jurnal, lembar kerja soal, dan majalah edukasi. Media cetak termasuk media komunikasi pembelajaran yang banyak digunakan karena mudah diproduksi dan dapat digunakan kapan saja. Media cetak juga bersifat ekonomis dan mudah diakses oleh siapa saja.



Gambar 2.1 Contoh Media Cetak
Sumber: Liputan6.com

2. Media Visual

Media visual merupakan media komunikasi pembelajaran yang mengandalkan indra penglihatan dalam penyampaian pesan. Media visual dapat berupa gambar, foto, diagram, grafik, peta, atau ilustrasi. Media visual dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar karena menyajikan materi dengan ringkas dan menarik.



Gambar 2.2 Contoh Media Visual
Sumber: Mateer, M. (2024). Apa itu media visual dan contohnya?

3. Media Audio

Media audio merupakan media komunikasi pembelajaran yang menyalurkan materi dalam bentuk suara sehingga hanya dapat diterima melalui indra pendengaran. Media audio dapat berupa rekaman suara, podcast edukasi, atau audio pembelajaran. Media audio bersifat fleksibel karena dapat digunakan pelajar sambil melakukan aktivitas lain dan mampu melatih keterampilan menyimak pelajar.

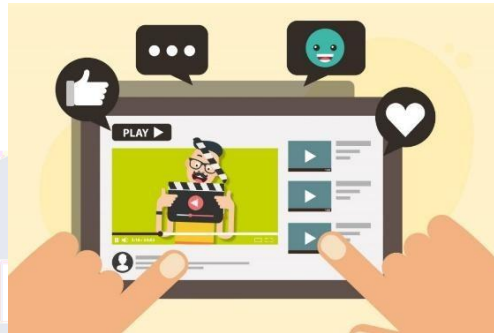


Gambar 2.3 Contoh Media Audio
Sumber: Inmedia. (2025). Pengertian Audio dan Media Audio Secara Lengkap

4. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media komunikasi pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan gambar sehingga dapat memberikan pembelajaran yang lebih lengkap. Media audio-visual dapat berupa animasi, film edukasi, atau video pembelajaran. Media ini efektif untuk menunjukkan prosedur

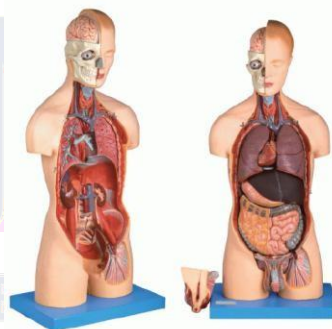
atau demonstrasi karena dapat memberikan gambaran langsung kepada pelajar sehingga mereka dapat lebih mudah memahami pesan yang diajarkan.



Gambar 2.4 Contoh Media Audio-Visual
Sumber: Dharma, B. (2024). 7 Keuntungan Video Pembelajaran Interaktif dalam Proses Pembelajaran.

5. Media Model / Alat Peraga

Media model atau alat peraga merupakan media komunikasi pembelajaran yang menggunakan benda nyata atau replika dalam proses pembelajaran. Media model dapat dicontohkan seperti alat peraga sains, rangka tubuh, globe, atau alat peraga matematika.



Gambar 2.5 Contoh Media Model / Alat Peraga
Sumber: Dti. (2022). *Ini Dia 5 Alat Peraga Biologi SMA yang Biasa Digunakan.*

2.2.3 Tujuan Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media komunikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga memiliki peran strategis dalam memperjelas penyampaian pesan, membangkitkan motivasi belajar, dan

meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton (1985), terdapat 3 tujuan media digunakan dalam pembelajaran:

1. Menyampaikan Informasi (*to Inform*)

Media memiliki peran penting dalam proses komunikasi pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara dari pengajar kepada pelajar untuk menyampaikan materi edukasi. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran kini tidak hanya terbatas pada media cetak, tetapi juga mencakup media visual yang lebih variatif. Penggunaan berbagai jenis media tersebut membantu mempermudah penyajian materi edukasi serta menyesuaikan kebutuhan pelajar.

2. Memotivasi (*to Motivate*)

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Pelajar yang tidak memiliki motivasi cenderung pasif dan tidak melakukan aktivitas belajar, sehingga tujuan pembelajar tidak tercapai. Maka dari itu, pendidik perlu menerapkan strategi yang tepat untuk membangkitkan motivasi belajar pelajar agar dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

3. Menciptakan Aktivitas Belajar (*to Learn*)

Tujuan utama kegiatan pembelajaran adalah memberikan hasil belajar yang bermakna dan bermanfaat bagi pelajar. Hal ini sesuai dengan konsep *meaningful learning experience*, yaitu pengalaman belajar yang tidak hanya sekedar menerima informasi, tetapi juga memberikan pemahaman yang relevan dan dapat diterapkan. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang agar menghadirkan aktivitas yang melibatkan pelajar secara langsung.

2.2.4 Buku Panduan sebagai Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku panduan adalah buku yang berisi petunjuk atau keterangan yang dapat dijadikan pedoman dalam melakukan sesuatu. Buku panduan merupakan buku yang berisikan prinsip, langkah-langkah, penjelasan materi, atau model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sebagai acuan dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya dalam proses pembelajaran (Permendiknas, 2008).

Buku panduan “Jejak Aman di Ekowisata Sukagalih” dirancang oleh penulis sebagai media pembelajaran berbasis edukasi keselamatan dan tanggap darurat yang memberikan informasi mengenai standar yang perlu dipersiapkan pada saat melakukan aktivitas *trekking*, pengertian dan prinsip pertolongan pertama, keadaan darurat yang berpotensi terjadi saat *trekking*, serta tips-tips evakuasi yang benar. Buku panduan ini disusun berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di Kampung Sukagalih sehingga materi yang diberikan relevan dengan kondisi Kampung Sukagalih. Selain menjadi pedoman keselamatan, buku panduan “Jejak Aman di Ekowisata Sukagalih” juga ditujukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Kampung Sukagalih mengenai pentingnya keselamatan dan pertolongan pertama sehingga dapat menciptakan ekowisata yang aman dan bertanggung jawab.

Buku panduan dapat dibedakan berdasarkan tujuan, cakupan, dan fungsi dari buku panduan itu sendiri (Liputan6, 2024).

a. Buku Panduan Operasional

Buku Panduan Operasional merupakan jenis buku panduan yang berisikan tentang standar operasional atau aturan yang harus diikuti oleh seluruh anggota organisasi agar seluruh keputusan dan tindakan efektif dan konsisten (Andini, 2024).

b. Buku Panduan Akademik

Buku Panduan Akademik merupakan jenis buku panduan yang berisikan informasi tentang kebijakan akademik, kurikulum, atau informasi lainnya yang berkaitan dengan kegiatan akademik untuk siswa atau mahasiswa (Liputan6, 2024).

c. Buku Panduan Keselamatan

Buku Panduan Keselamatan merupakan jenis buku panduan yang berisikan informasi mengenai prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (Liputan6, 2024).

d. Buku Panduan Produk

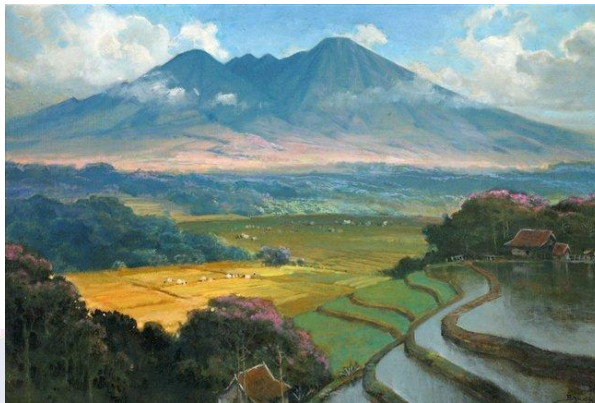
Buku Panduan Produk merupakan jenis buku panduan yang berisikan informasi tentang fitur, spesifikasi, dan cara penggunaan suatu produk (Liputan 6, 2024).

2.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan suatu visualisasi dari konsep, teks, atau proses tertentu yang mengkomunikasikan pesan agar lebih berkesan dan mudah diingat (Faidah & Gamelab, 2021). Terdapat beberapa jenis-jenis ilustrasi adalah sebagai berikut (Faidah & Gamelab, 2021):

a. Ilustrasi Naturalis

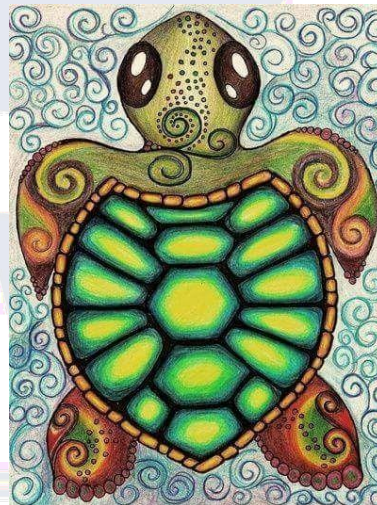
Ilustrasi Naturalis merupakan bentuk ilustrasi dengan gambar dan warna yang sama persis dengan keadaan sebenarnya tanpa penambahan bentuk apapun.



Gambar 2.6 Contoh Ilustrasi Naturalis
Sumber: *Contoh Gambar Ilustrasi Naturalis Yang Ke 3*. (n.d.-b).

b. Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi Dekoratif merupakan bentuk ilustrasi yang lebih disederhanakan atau dlebih-lebihkan dan berfungsi sebagai penghias.



Gambar 2.7 Contoh Ilustrasi Dekoratif
Sumber: Pinterest.com

c. Ilustrasi Bergambar

Ilustrasi Bergambar merupakan bentuk ilustrasi yang digunakan untuk menceritakan atau menjelaskan sesuatu agar lebih menarik dan mudah dipahami.



Gambar 2.8 Contoh Ilustrasi Bergambar
Sumber: Detik.com

d. Ilustrasi Kartun

Ilustrasi Kartun merupakan bentuk ilustrasi yang memiliki bentuk-bentuk lucu dan memiliki ciri khas tertentu. Ilustrasi kartun biasanya terdapat pada majalah anak-anak atau buku cerita bergambar.



Gambar 2.9 Contoh Ilustrasi Kartun
Sumber: Liputan6.com

e. Ilustrasi Karikatur

Ilustrasi Karikatur merupakan bentuk ilustrasi yang berisikan kritikan atau sindiran didalamnya. Ilustrasi karikatur digambar dengan menyimpangkan bentuk proporsi tubuh dari yang sebenarnya. Ilustrasi karikatur biasanya dapat ditemukan di koran atau majalah.



Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi Karikatur
Sumber: Liputan6.com

2.2.6 Material Kertas

Dalam perancangan sebuah buku, pemilihan jenis kertas menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Kualitas dan jenis kertas yang dipilih tidak hanya mempengaruhi daya tahan buku, tetapi juga harus mempertimbangkan kebutuhan dan tujuan dari buku tersebut serta kenyamanan pembaca. Berikut terdapat beberapa jenis-jenis material kertas menurut PT. BPS (2025):

a. Kertas *Art Paper*

Kertas *art paper* merupakan jenis kertas dengan permukaan halus dan lapisan khusus yang ideal dijadikan sebagai bahan kertas untuk mencetak brosur atau katalog.

b. Kertas *Art Carton*

Kertas *art carton* merupakan jenis kertas yang mirip dengan jenis kertas *art paper*, namun lebih tebal. Kertas *art carton* memiliki daya tahan yang cenderung lebih tinggi. Kertas *art carton* biasanya digunakan untuk mencetak *cover* buku atau kartu nama.

c. Kertas HVS

Kertas HVS merupakan jenis kertas tanpa serat kayu yang sering kita temukan di kehidupan sehari-hari. Kertas HVS biasanya digunakan untuk mencetak dokumen, fotokopi, tugas sekolah, dan sebagainya.

d. Kertas *Brief Card* / BW

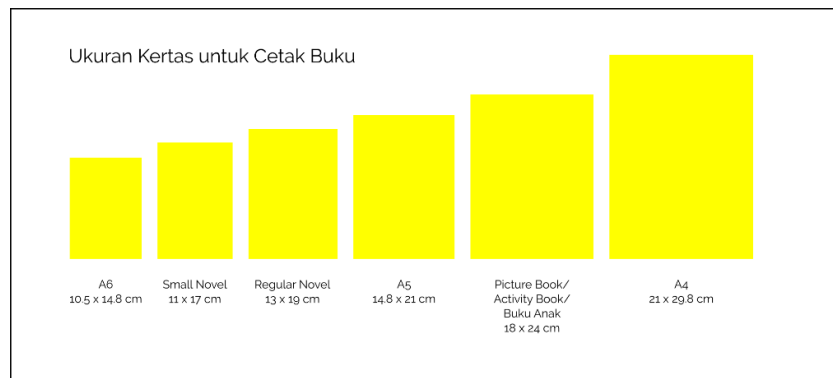
Kertas *brief card* atau biasa lebih dikenal dengan kertas BW merupakan jenis kertas yang memiliki tekstur halus dan ketebalan yang ideal. Tampilan yang dimiliki oleh kertas *brief card* atau BW juga profesional sehingga banyak digunakan untuk mencetak dokumen perusahaan.

e. Kertas Concorde

Kertas concorde merupakan jenis kertas yang memiliki tekstur garis halus dan kesan elegan. Kertas concorde banyak digunakan untuk mencetak sertifikat atau undangan.

2.2.7 Ukuran

Ukuran menjadi salah satu aspek penting dalam merancang sebuah buku panduan karena berpengaruh terhadap kenyamanan membaca, efisiensi, fleksibilitas, serta kemudahan produksi dan distribusi. Pemilihan ukuran buku harus mempertimbangkan fungsi, sasaran pembaca, jenis konten, serta konteks penggunaan buku tersebut (Suryadi, n.d.). Oleh karena itu, ukuran buku tidak hanya ditentukan berdasarkan estetika, tetapi juga harus memperhatikan aspek teknis, fungsional, dan ergonomis.

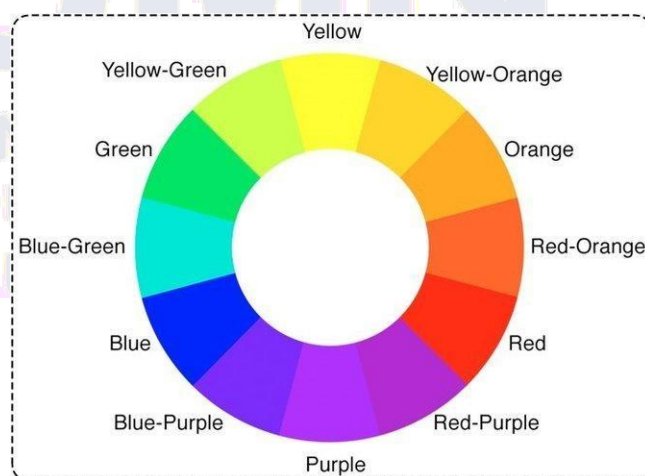


Gambar 2.11 Jenis-Jenis Ukuran Buku

Sumber: 10jelajahsampul.wordpress.com

2.2.8 Warna

Warna merupakan salah satu elemen visual dalam perancangan buku yang tidak hanya berfungsi untuk memperindah tampilan, tetapi juga mendukung komunikasi pesan secara psikologis dan emosional. Contohnya seperti, warna merah melambangkan semangat, warna biru melambangkan kepercayaan (Subari, 2024). Warna memiliki kemampuan untuk mempengaruhi persepsi, menarik perhatian, serta membangun identitas visual dari sebuah media. Maka dari itu, pemilihan warna dalam media pembelajaran seperti buku panduan harus dilakukan secara tepat agar tetap selaras dengan tujuan informasi dari isi buku.



Gambar 2.12 Diagram Warna

Sumber: Cahya, I. (2016). 3 Cara “mix and match” sesuai teori diagram warna

Berikut adalah beberapa psikologi warna menurut Hapsari (2023) dan Cmcbinus (2025):

a. Merah

Warna merah mencerminkan semangat, keberanian, dan energi. Warna merah mampu mendatangkan emosi yang kuat seperti cinta, kehidupan, dan kehangatan.

b. Biru

Warna biru mencerminkan ketenangan, kepercayaan, dan profesional. Warna biru banyak digunakan oleh perusahaan karena dapat mengartikan bahwa perusahaan tersebut stabil dan aman.

c. Kuning

Warna kuning mencerminkan optimis, semangat, ceria, dan bahagia. Warna kuning banyak digunakan untuk menarik perhatian atau menciptakan suasana yang positif.

d. Hijau

Warna hijau mencerminkan kesejahteraan, keseimbangan, dan kedamaian. Selain itu, warna hijau juga identik dengan alam. Warna hijau dapat menyeimbangkan emosi karena efek relaksasi yang timbul.

e. Hitam

Warna hitam mencerminkan kemewahan, elegansi, dan kekuatan. Warna hitam sering digunakan untuk menghasilkan kesan elegan dan profesional.

f. Putih

Warna putih mencerminkan kesederhanaan, kebersihan, dan kebebasan. Warna putih juga dapat memberikan kesan elegan dan profesional.

g. Cokelat

Warna cokelat mencerminkan kecanggihan, modern, dan mahal. Warna cokelat identik dengan unsur bumi dan tanah

yang dapat diartikan sebagai pondasi kekuatan hidup yang berarti kuat dan mampu diandalkan.

2.2.9 Tipografi

Tipografi menjadi elemen penting dalam perancangan buku panduan karena berkaitan dengan pemilihan jenis huruf (*font*), ukuran huruf (*font size*), jarak antar huruf (*letter spacing*), jarak antar baris (*line spacing*), dan tata letak teks secara keseluruhan agar mudah dibaca dan dipahami pembaca. Tipografi merupakan proses seni menggunakan huruf cetak dalam penyusunan bahan publikasi (Adi Kusrianto, 2004).

2.2.10 Tahap Perancangan Buku

Menurut Triharto (2015) dalam jurnal Jhosheline (2023), terdapat beberapa tahapan dalam merancang sebuah buku. Tahapan tersebut yaitu perencanaan, pembuatan konsep, proses design, produksi, dan *finishing*.

1. Perencanaan

Perencanaan menjadi tahap paling awal dalam merancang sebuah buku. Pada tahap ini, dilakukan penentuan untuk tujuan buku, target audiens, segmentasi, dan jenis buku seperti apa yang ingin dibuat.

2. Pembuatan Konsep

Setelah melakukan perencanaan terhadap buku yang ingin dirancang, dilakukan tahap pembuatan konsep. Pada tahapan ini, konsep yang menjadi dasar dalam perancangan buku, model buku, material kertas, dan sebagainya ditentukan.

3. Proses Desain

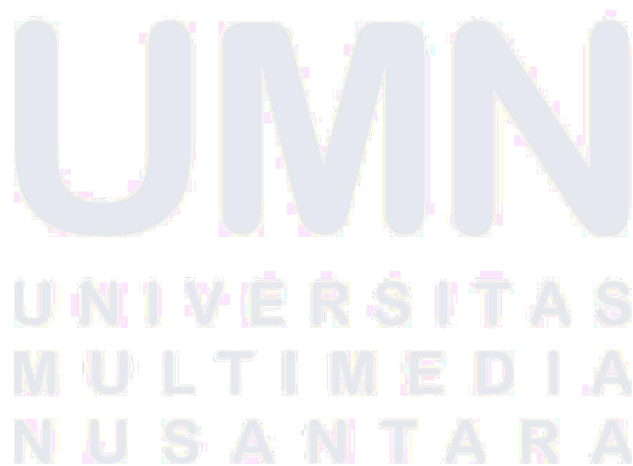
Pada tahap desain, dilakukan visualisasi untuk konsep yang sebelumnya telah ditentukan berupa elemen yang digunakan, bagaimana visualnya, dan *layout* seperti apa yang akan digunakan.

4. Produksi

Jika tahap desain sudah selesai, tahapan selanjutnya adalah tahapan produksi. Tahapan produksi mencakup proses percetakan pada buku yang telah di desain sebelumnya.

5. *Finishing*

Tahap *finishing* merupakan tahap yang bertujuan untuk finalisasi buku agar terlihat lebih menarik untuk dibaca. Tahap *finishing* mencakup



2.1. Tabel Referensi Karya

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel (Karya)	<i>Mountaineering First Aid</i> Panduan Pertolongan Pertama Saat Pendakian Gunung Hutan	<i>The Ultimate Hiker's Gear Guide, Second Edition: Tools and Techniques to Hit the Trail</i>	Gambaran Tingkat Pengetahuan Masyarakat Generasi Y Mengenai Aktivitas Wisata <i>Trekking</i>	Pendampingan Perencanaan Jalur Interpretasi <i>Wisata Trekking</i> Di Desa Cisaat, Kecamatan Ciater, Kabupaten Subang, Jawa Barat	Persepsi Risiko Keselamatan dalam Kegiatan Pendakian Gunung	Literasi Melalui Pendidikan Olahraga Rekreasi <i>Trekking</i> Untuk Meningkatkan Minat Anak Dalam Berolahraga Di Masa Pandemi Covid
2.	Nama Lengkap	Robertus Ananta Edo Pratama,	Andrew Skurka, 2017, National	Susianty Natalia Dewi, Ute Lies	Jenal Abidin, 2023,	Mutia Rahmi dan Zulkfli	Ani Kurniawati, Ari Nursandi,

Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	2015, Universitas Kristen Petra	Geographic Society	Siti Khadijah, Enjat Munajat, 2021, Universitas Padjajaran	Universitas Negeri Jakarta	Djunaidi, 2021, Universitas Malahayati	Mochamad Rizky Baresi, Iqra Chandra, Ikhsan Muhlis, Raihan Fadlan Faturrohman, Wafiq Fakhri Najmudin, 2022, Universitas Garut
3. Fokus Penelitian	Potensi keselamatan yang mungkin terjadi saat melakukan pendakian	Panduan memilih perlengkapan yang baik untuk mendaki	Tingkat pengetahuan masyarakat Generasi Y terkait wisata <i>trekking</i>	Perlu adanya produk diversifikasi terkait dengan wisata desa Cisaat untuk memenuhi permintaan target pasar	Faktor yang menjadi risiko keselamatan saat pendakian	Menarik minat anak pada bidang olahraga <i>trekking</i>

					yang terus meningkat	
4. Teori	Buku panduan sebagai salah satu bentuk luaran komunikasi dan bisa menjadi penyalur informasi dengan kredibilitas tinggi dan fungsional	<i>Risk Assesment</i> dengan penilaian objektif mengenai risiko yang berpotensi terjadi saat melakukan pendakian dan dijelaskan secara <i>storytelling</i>	<i>Trekking</i> sebagai acuan dasar dengan teori generasi karena memiliki target penelitian yaitu generasi Y	<i>Trekking</i> dengan konsep interpretasi alam yang sesuai dengan medan maupun aset yang dipunya oleh Desa Cisaat guna memaksimalkan potensi desa	<i>Risk Perception</i> yang menjelaskan bagaimana individu menilai secara kognitif dan afektif terhadap risiko keselamatan yang terjadi	<i>Trekking</i> yang dipadukan dengan literasi olahraga agar meningkatkan semangat dan minat generasi muda dalam beraktivitas di luar ruangan
5. Metode Penelitian	Kualitatif observasi	Kualitatif observasi dan wawancara	Kualitatif deskriptif	Kualitatif dengan PRA (Participatory Rural Appraisal)	Kualitatif <i>literature review</i>	Kualitatif deskriptif analisis data

					dan RRA (Rapid Rural Appraisal)	
6. Persamaan	Perancangan buku panduan keselamatan dan pertolongan pertama pada saat <i>trekking</i>	Penggunaan visual asli dengan fokus utama tertuju pada objek visual	Perancangan buku untuk meningkatkan pengetahuan mengenai <i>trekking</i>	Perancangan buku panduan untuk menggali potensi desa yang masih kental dengan alam	Membahas mengenai risiko keselamatan apa saja yang mungkin terjadi saat <i>trekking</i>	Membahas mengenai <i>trekking</i> dikolaborasi dengan literasi
7. Perbedaan	Tampilan dan cara penyajian informasi	Teks yang mendominasi isi buku	Tidak membahas secara spesifik terkait keselamatan dan tanggap darurat saat <i>trekking</i>	Tidak berfokus pada aspek keselamatan dan tanggap darurat	Bahasa yang digunakan lebih formal dan ilmiah	Target audiens dalam penelitian tersebut adalah anak-anak sedangkan target audiens penelitian penulis yaitu

						usia 18 – 55 tahun
8. Hasil Penelitian	Pembaca mengetahui tindakan apa yang harus diambil apabila potensi keselamatan tersebut terjadi	Pembaca mendapatkan referensi perlengkapan apa saja yang dibutuhkan saat akan mendaki	Wisatawan Generasi Y kurang paham terkait dengan kegiatan <i>trekking</i>	Masyarakat Desa Cisaat memberikan pengetahuan dengan adanya program bagi masyarakat yang hadir	Pembaca dapat mengantisipasi faktor-faktor yang dapat mengakibatkan situasi darurat	<i>Trekking</i> dapat menumbuhkan semangat dan minat anak-anak dalam kegiatan luar ruangan seperti <i>trekking</i>

