

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pada dasarnya kegiatan panjat tebing merupakan kegiatan aman, apalagi didukung semakin modernnya peralatan. Selain penguasaan alat, sikap mental seorang penggiat selalu dituntut berperan aktif dalam kegiatan, perlu diingat bahwa bahaya subjektif atau bahaya yang berasal dari diri sendiri adalah musuh paling utama bagi seseorang. Faktor alam sebagai bahaya objektif masih mungkin dapat diatasi dengan pengetahuan, ketrampilan, serta sikap mental di lapangan namun pembentukan kualitas diri seperti itu hanya dapat diperoleh dengan disiplin berlatih tinggi bagi seorang pemanjat tebing.

Belajar dan berlatih merupakan sesuatu yang wajib bagi seseorang jika ingin menguasai bidang kegiatannya. Cukup banyak komunitas panjat tebing di Indonesia yang mewadahi para penggiatnya. Selain sebagai ruang interaksi antar sesama penggiat, komunitas merupakan sarana paling efektif dalam program belajar seseorang untuk meningkatkan kemampuannya. Dalam sebuah komunitas biasanya memiliki kurikulum tersendiri bagi pelatihan para anggotanya, belajar dari mentor/senior ataupun materi cetak seperti hand out ataupun buku panduan.

Peran media instruksional seperti buku instruksional cukup efektif sebagai panduan mengingat media cetak seperti ini dapat dilihat untuk dipelajari kapan saja/tidak terpaud ruang dan waktu seperti mentoring lapangan dimana pengaruh kondisi lingkungan cukup mempengaruhi pelaksanaannya, namun tetap keduanya tidak boleh terpisahkan (buku sebagai pembelajaran teoritis dan mentoring sebagai pembelajaran praktis yang harus berjalan seiringan). Sepertihalnya standard akademik persekolahan siswa/mahasiswa terlebih dahulu akan dibekali dengan teori sebelum melakukan praktek langsung, begitu pula dengan sistem pembelajaran panjat tebing.

Sebuah tugas yang berat bagi sebuah perancangan media instruksional berkaitan dengan karakteristik audiens yang berbeda, meninjau cakupan penggiat

olah raga panjat tebing dari beragam kalangan sosial/akademik. Ditinjau dari faktor latar belakang akademik, keberadaan beberapa simbol visual mungkin akan menimbulkan berbagai persepsi dari audiens, bagi kalangan berlatar belakang akademik lebih tinggi penangkapan makna suatu bentuk visual akan lebih mudah jika dibandingkan dengan kalangan berlatar belakang akademik rendah. Kesalahan persepsi oleh audiens terhadap sebuah instruksi menandakan kegagalan suatu proses komunikasi. Sungguh sangat disayangkan apabila hadirnya media instruksional yang pada dasarnya memberikan petunjuk ataupun tuntunan untuk melakukan sesuatu sesuai prosedur justru menjerumuskan audiens karena kesalahan persepsi. Sebuah petunjuk seharusnya mampu menarik perhatian audiens ketika pertama kali melihatnya, sebelum audiens tersebut mendalami, mempelajari, kemudian melaksanakan apa yang telah dituturkan oleh sebuah media tersebut. Tampilan visual yang sesuai dengan target audiens akan menumbuhkan apresiasi tersendiri terhadap media tersebut.

Mempertimbangkan hal di atas maka dalam perancangan buku instruksional panjat tebing 'VERTICALIVE' penyusun tetap berpedoman pada bentuk-bentuk yang umum digunakan pada materi panjat tebing. Pengolahan unsur grafis tetap berpegang pada dua aspek yaitu: Aspek Komunikasi dan Aspek Visual Aritstik. Pengenalan bentuk-bentuk baru dihadirkan sebagai tawaran bentuk visual kepada audiens, namun tetap mengedepankan aspek komunikasi. Penggunaan warna-warna sederhana berdasarkan sistim pertandaan internasional (*Sign System*), dalam susunan tata letak yang berbeda dari materi-materi lain merupakan pengenalan atau pembelajaran tersendiri bagi audiens mengenai tanda visual disamping pokok materi panduan (instruksi), diharapkan dengan pengenalan tersebut audiens akan terbiasa apabila menjumpai panduan serupa yang berasal dari materi asing (luar negeri) dimana bentuk visual materi luar banyak berpegang pada kaidah simbolisasi internasional.

Bentuk fisik media dirancang berbeda dari buku-buku sejenisnya, dimana pada umumnya buku panduan memiliki format fisik yang sangat konvensional. Buku instruksional panjat tebing 'VERTICALIVE' menawarkan variasi bentuk fisik, hal ini dapat dijumpai pada beberapa lembar halaman yang dibuat sebagai respon terhadap ilustrasi serta pertimbangan mengenai aspek keterbacaan bahasa visual/verbal pada media yang terbatas. Ukurannya tidak berbeda jauh dari buku sejenisnya karena pertimbangan efisiensi terhadap daya tampung serta beban

audiens. Selain ukuran bahan dasar buku turut serta menjadi pertimbangan, bahan yang sesuai dengan aktifitas audiens juga diupayakan demi menjaga keawetan kondisi fisik buku.

Melalui media buku instruksional panjat tebing 'VERTICALIVE' ini diharapkan dapat membantu para penggiat panjat tebing untuk melatih kemampuan diri, akan tetapi tidak cukup hanya dengan teori dari buku, praktek di lapangan secara langsung tidak kalah penting karena begitu banyak hal teknis yang mungkin tidak mampu dijabarkan dalam buku ini dan hanya bisa diperoleh dari kegiatan praktek.

Akhir kata semoga perancangan buku instruksional VERTICALIVE ini sanggup memberikan sumbangsih dalam dunia panjat tebing Indonesia.

B. Saran

Desain perancangan buku instruksional ini dirancang khusus bagi penggiat olah raga panjat tebing tahap pemula hingga menengah. Demikian pula telah meliputi berbagai media, selain buku sebagai media utama hingga media lain sebagai pendukung, media tersebut antara lain: Pembatas Buku, Safety Card, Distribution Card, Flyer, Poster, Bandana, Gantungan Kunci, Kaos, dan Maket. Bertolak pada latar belakang perancangan yaitu memberikan media panduan yang komunikatif dan menarik bagi audiens, berdasar materi-materi utama yang sudah ada maka sangat diharapkan muncul kemudian berbagai re-desain baru yang menarik sebagai upaya memberi kontribusi bagi dunia panjat tebing Indonesia.

Disamping tujuan utama perancangan media instruksional bagi penggiat panjat tebing, perancangan ini diharapkan mampu memberi inspirasi bagi para perancang lain untuk menjadikan perancangan instruksional sebagai objek yang menarik untuk digali dan dikaji. Pembuatan salah satu media pendukung berupa Maket turut serta menjadi sarana komunikasi visual tiga dimensi, karena daya visualisasi keruangannya cukup tinggi diharapkan mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi audiens.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

B., Dorothy, Fritz, *The Use of Symbolism in Christian Education*, Philadelphia: Westminster Press, 1961.

Budiman, Kris, *Semiotika Visual*, Yogyakarta: Buku Baik, 2003.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, cetakan ke-9, Jakarta: Balai Pustaka, 1997.

Mijksenaar, Paul & Piet Westendorp, *Open Here: the Art of Instructional Design*, Druckerei Uhl, UK: Thames & Hudson, 1999.

Mortlock, C., *The Adventure Alternative*, Cumbira, UK: Cicerone Pres, 1984.

Sihombing, Danton, *Tipografi Dalam Desain Grafis*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2001.

Sudiana, Dendi, *Komunikasi Periklanan Cetak*, Bandung: Remadja Karya CV, 1986.

Sudjono, Dondy B., *Perencanaan Perjalanan: Safety*, dalam Diklat Pendidikan Dasar Wanadri, Bandung: Badan Diklat Wanadri, 2008.

Sukandar Dadang, *Teknik Dasar Pendakian/Rock Climbing*, MAPATEK, 2008

Sunarjo, Jojo, *Dasar-dasar Pendakian Tebing Batu: Sejarah Pendakian Gunung*, dalam Diklat Pendidikan Dasar Wanadri, Bandung: Badan Diklat Wanadri, 2008.

Wallschlaeger, Charles & Cynthia Basic-Snyder, *Basic Visual Concepts and Principles: for Artist, Architects, and Designer*, USA: Wm. C. Brown Publisher, 1992.

Internet:

<http://sunardipw.blogspot.com/2005/07/definisi-prinsip-dan-istilah-desain.html>

