

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *ADVENTURE EDUCATION*  
DALAM PENDAKIAN GUNUNG**



**PERANCANGAN**

**Fiera Chandisa Rachman**

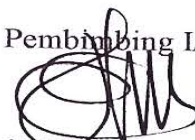
**1112095024**

**Tugas Akhir ini ditujukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/perancangan berjudul:  
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ADVENTURE EDUCATION DALAM  
PENDAKIAN GUNUNG** diajukan oleh Fiera Chandisa Rachman, NIM. 1112095024,  
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut  
Seni Indonesia Yogyakarta.

Pembimbing I/Anggota



**Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.**  
NIP: 19720909 200812 1 001

Pembimbing II/Anggota

**Gogor Bangsa, S.Sn, M.Sn.**  
NIP: 1970006 200801 1 017

Cognate/Anggota

**Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.**  
NIP: 19821113 201404 1 001

Ketua Program Studi Desain  
Komunikasi Visual/Anggota

**Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.**  
NIP: 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain

**Martino Dwi Nugroho, S.Sn. MA.**  
NIP: 197703152002121 005

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Suastika M. Des**  
NIP: 19590802 198803 2 002

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fiera Chandisa Rachman  
NIM : 111 2095 024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini menyatakan bahwa dalam tugas akhir ini yang berjudul:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *ADVENTURE EDUCATION* DALAM PENDAKIAN GUNUNG** tidak terdapat karya lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di Perguruan Tinggi, dan tidak ada karya atau penulisan yang ditulis oleh orang lain kecuali secara tertulis diakui dan dicantumkan dalam tugas akhir ini, dan disebutkan dalam halaman daftar pustaka. Apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia bertanggung jawab secara penuh, termasuk dicabutnya gelar saya sebagai Sarjana Seni dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 9 Agustus 2018

Fiera Chandisa Rachman

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmannirrahim*

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi *Adventure Education* dalam Pendakian Gunung ini dapat diselesaikan dengan baik.

Perancangan tugas akhir ini adalah salah satu syarat memperoleh gelar sarjana seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir ini menjadi mata kuliah terakhir untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang sudah dipelajari selama perkuliahan. Tentunya masih banyak kekurangan dalam karya Tugas Akhir ini. Keterbatasan wawasan, ketidaklengkapan isi, dan kekurangan santun dalam bertutur mungkin ditemukan dalam karya ini. Menyadari kekurangan ini saya sebagai penyusun dengan senang hati menerima segala kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 9 Agustus 2018

Fiera Chandisa Rachman

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas Akhir ini juga tidak dapat terwujud tanpa peran serta dari berbagai pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penyusun ucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran pengerjaan Tugas Akhir ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi seluruh akademika ISI Yogyakarta maupun masyarakat luas. Penulis secara khusus mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberi nikmat hidup dan kesehatan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.
4. Bapak Indiria Maharsi., S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual serta selaku Dosen Pembimbing I, atas segala bantuan, bimbingan, semangat, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II, atas segala bantuan, bimbingan, semangat, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T., selaku Dosen Wali Kelas Desain Komunikasi Visual Reguler Angkatan 2011.
7. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual dan staff, atas semua ajaran ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama kuliah.
8. Orang Tuaku; Almarhum Bapak Rahmanto dan Ibu Fidellia Dayatoen, atas dorongan semangat, motivasi, arahan, kesabaran, doa, tenaga, serta cinta dan kasih sayangnya yang telah diberikan.
9. Adikku; Faradiza Belia Rachman yang selalu memberikan semangat.

10. Nugroho Vian, atas dukungan dan bimbingannya dalam mengumpulkan data serta membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Mario Nirang yang berkontribusi besar sebagai narasumber utama mengenai *Adventure Education*.
12. “Sis Squad”; Dimas, Ises, Sony, Gita, Rama, Sakti, Pakde Irwan, Simbah Sis atas dukungan dan semangatnya selama ini.
13. “Kastalopa Jogja” atas bantuan, dukungan dan semangatnya dalam proses riset mengenai pendakian gunung selama ini.
14. Teman-teman Kelompok “Anak Ayam”; Fiera, Eno, Yosefine.
15. Seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.



Yogyakarta, 09 Agustus 2018

**Fiera Chandisa Rachman**

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fiera Chandisa Rachman  
NIM : 111 2095 024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa

Dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan, penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengolah dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin maupun memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis, karya tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ADVENTURE EDUCATION DALAM PENDAKIAN GUNUNG.**

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 9 Agustus 2018-08-09

Fiera Chandisa Rachman

## DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Pernyataan Keaslian	iii
Kata Pengantar	iv
Ucapan Terima Kasih	v
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar .....	x
Abstrak	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Lingkup Perancangan.	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Metode Perancangan	5
G. Metode Analisis Data	7
<b>BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS</b>	<b>8</b>
A. Identifikasi Data	
1. Tinjauan Tentang Buku	8
a. Definisi Buku	8
b. Ilustrasi	8
c. Buku Ilustrasi	10
d. Jenis-jenis Buku Ilustrasi	12
e. Tipografi	12
f. Warna	14
2. Tinjauan Tentang <i>Adventure Education</i>	15
a. Pengertian <i>Adventure Education</i>	15
b. Manfaat <i>Adventure Education</i>	17



B. Analisis Data	19
C. Kesimpulan Analisis	21
<b>BAB III. KONSEP PERANCANGAN</b>	<b>23</b>
A. Konsep Media	23
1. Tujuan Media	23
2. Strategi Media	23
a. Media Utama	23
b. Media Pendukung	27
3. Target Audiens	28
B. Konsep Kreatif	29
1. Tujuan Kreatif	29
2. Strategi Kreatif	30
a. Isi Pesan	30
b. Bentuk Pesan	31
3. Program Kreatif	32
a. Tinjauan tentang Buku Ilustrasi	32
b. Peluncuran Buku	32
c. Isi Halaman Buku	32
4. Biaya Kreatif	47
<b>BAB IV. VISUALISASI</b>	<b>49</b>
A. Data Visual	49
1. Data Visual Kegiatan Pendakian Gunung	49
B. Studi Visual	50
1. Studi Visual Perlengkapan Pendakian Gunung	50
2. Studi Visual Kegiatan Pendakian Gunung	56
3. Studi Visual <i>Layout</i>	59
C. Final Desain	60
1. <i>Cover</i>	60

2. <i>Sub cover</i>	61
3. Isi	61
BAB V. PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN .....	75



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lingkaran warna .....	14
Gambar 4.1 Kegiatan Pendakian Gunung .....	49
Gambar 4.2 Jaket dan Studi Visualnya .....	50
Gambar 4.3 Celana Gunung dan Studi Visualnya.....	50
Gambar 4.4 Kaos Kaki dan Studi Visualnya .....	51
Gambar 4.5 Sepatu Gunung dan Studi Visualnya .....	51
Gambar 4.6 Tas Gunung dan Studi Visualnya .....	51
Gambar 4.7 Tenda dan Studi Visualnya .....	52
Gambar 4.8 <i>Sleeping Bag</i> dan Studi Visualnya .....	52
Gambar 4.9 Matras dan Studi Visualnya .....	53
Gambar 4.10 Tempat Minum dan Studi Visualnya .....	53
Gambar 4.11 <i>Trekking Pole</i> dan Studi Visualnya .....	53
Gambar 4.12 Senter Tangan dan Studi Visualnya .....	54
Gambar 4.13 <i>Headlamp</i> dan Studi Visualnya .....	54
Gambar 4.14 Kotak P3K dan Studi Visualnya .....	54
Gambar 4.15 Alat Masak dan Studi Visualnya .....	55
Gambar 4.16 Kompor dan Studi Visualnya .....	55
Gambar 4.17 Mendaki Gunung dan Studi Visualnya .....	56
Gambar 4.18 Pengarahan Pendakian dan Studi Visualnya .....	56
Gambar 4.19 Pendakian Gunung dan Studi Visualnya .....	57
Gambar 4.20 Memasang Tenda dan Studi Visualnya .....	57
Gambar 4.21 Memasak dan Studi Visualnya .....	57
Gambar 4.22 Evaluasi Pendakian dan Studi Visualnya .....	58
Gambar 4.23 Sketsa <i>Layout Cover</i> .....	59
Gambar 4.23 Sketsa <i>Layout</i> Halaman Isi .....	59
Gambar 4.24 <i>Final Design Cover</i> .....	60

## ABSTRAK

Pendakian gunung merupakan kegiatan yang digemari banyak orang, bahkan menjadi tren tersendiri saat ini di kalangan anak muda. Namun, kurangnya kesadaran akan pentingnya keselamatan saat melakukan kegiatan tersebut membuat banyak terjadi kecelakaan yang diakibatkan oleh kelalaian pegiat itu sendiri.

*Adventure Education* merupakan media belajar melalui petualangan yang berpusat pada pengalaman. Teori ini meliputi kegiatan luar ruang dengan variasi yang luas dengan tujuan utama untuk membangun hubungan yang lebih kuat dari dalam dan luar diri seseorang, melatih jiwa kepemimpinan, kesehatan diri, dan pemahaman atas lingkungan. Salah satu nilai utama yang ditanamkannya ialah mengenai keselamatan dalam melakukan pendakian gunung.

Atas dasar itu, perancangan buku ilustrasi *Adventure Education* dalam Pendakian Gunung dibuat untuk memperkenalkan teori tersebut dalam kaitannya dengan pendakian gunung di Indonesia agar anak-anak muda Indonesia memiliki pandangan lain tentang manfaat pendakian gunung yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : Pendakian Gunung, *Adventure Education*, Buku Ilustrasi

## **ABSTRACT**

*Mountain climbing is a popular activity of many people, even a current trend among young people. However, the lack of awareness of the importance of safety while performing these activities caused many accidents caused by negligent activists themselves.*

*Adventure Education is a learning medium through experience-centered adventures. This theory includes outdoor activities with wide variations with the primary goal of building stronger relationships from within and outside of oneself, training in leadership, personal health, and understanding of the environment. One of the main values he instilled was about safety in mountaineering.*

*Based on those those things, the design of the Adventure Education illustration book in Mountain Climbing was made to introduce the theory in relation to mountaineering in Indonesia so that young Indonesians have other views on the benefits of mountain climbing that can be applied in everyday life.*

*Keywords : Mountain Climbing, Adventure Education, Illustration Book*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendakian gunung merupakan kegiatan yang sudah lama dilakukan di dunia. Di Indonesia sendiri, tercatat 145.151 orang yang mendaki gunung Gede Pangrango, Jawa Barat pada tahun 1996-2000. Dijelaskan pula dalam Diktat Sekolah Manajemen Ekspedisi Wanadri 2000 bahwa hampir semua perguruan tinggi atau SLTA mempunyai kelompok-kelompok penggiat alam terbuka.

Secara perorangan maupun berkelompok mereka mengembangkan segi petualangan, segi ilmu pengetahuan, segi olahraga, segi rekreasi dan segi wisata. Perkembangan ini dilakukan secara luas baik hanya mencakup satu segi saja ataupun secara berkaitan (misalnya mendaki gunung untuk melakukan petualangan saja, olahraga saja, atau untuk olahraga, rekreasi dan wisata) yang mengembangkan segi ilmu pengetahuan dan segi petualangan.

Seiring berkembangnya minat akan pendakian gunung di Indonesia antara lain sejak ditayangkannya film bertema petualangan, yakni "5cm" pada tahun 2012, kegiatan ini mulai menjadi tren tersendiri di kalangan anak muda. Kemudahan akses informasi mengenai perlengkapan, peralatan, hingga teknik dasar pendakian pun berperan besar dalam peningkatan jumlah pendaki di seluruh gunung Indonesia. Sebagai contoh, sebelum adanya akses informasi melalui internet, seseorang yang ingin melakukan pendakian gunung harus mengikuti organisasi pecinta alam untuk mengetahui persiapan apa saja yang diperlukan, rentang waktu yang dibutuhkan untuk suatu gunung, berlatih cara menggunakan kompas dan membaca peta gunung tersebut dari seniornya sehingga membutuhkan proses yang cukup panjang sebelum melakukannya. Namun saat ini seorang calon pendaki cukup mengakses melalui mesin pencari di internet mengenai segala informasi yang dibutuhkannya tersebut.

Di samping itu, kemudahan-kemudahan di atas ternyata juga memiliki dampak yang kurang baik bagi para pelakunya yang bisa digolongkan ke dalam kategori "pemula". Dalam 5 tahun terakhir ini, lebih dari 40 pendaki meninggal

dunia karena kecelakaan dalam kegiatan, seperti tersesat hingga sehari-hari kemudian kelaparan dan kedinginan, jatuh ke jurang, hipotermia, dan lain-lain.

Menanggapi kejadian-kejadian tersebut, perlu dilakukan identifikasi dan analisa dari setiap kronologi yang ada. Dari kejadian-kejadian di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi pergeseran makna kegiatan pendakian itu sendiri, dari semula untuk kebutuhan akan olahraga, kebutuhan belajar lebih dekat dengan alam, kebutuhan spiritual dan kebutuhan untuk pembangunan karakter diri menjadi sekedar wisata untuk rekreasi, untuk pemenuhan kebutuhan akan eksistensi di dalam tren yang sedang terjadi.

Selain membutuhkan kemampuan secara teknik, sebenarnya sudah ditemukan teori-teori mengenai pendidikan di alam bebas atau luar ruang yang berkaitan dengan pembangunan karakter diri, yaitu sejak tahun 1592 yang dikenal sebagai *Adventure Education*. Namun konsep ini bisa dibilang baru benar-benar dikenal sejak didirikannya *Outward Bound* pada tahun 1941 oleh Kurt Hahn di Skotlandia. Sejak saat itu, bermunculan sekolah-sekolah dan perusahaan-perusahaan lainnya di seluruh dunia yang khusus memberikan pengetahuan mengenai ilmu *Adventure Education*, atau lebih spesifik lagi disebut sebagai *Experiential Learning*.

*Adventure Education* yang dalam bahasa Indonesia berarti “Pendidikan Petualangan” merupakan media belajar melalui petualangan yang berpusat pada pengalaman. *Adventure Education* meliputi kegiatan luar ruang dengan variasi yang luas dengan tujuan utama untuk membangun hubungan yang lebih kuat dari dalam dan luar diri seseorang, melatih jiwa kepemimpinan, kesehatan diri, dan pemahaman atas lingkungan.

Saat ini *Adventure Education* sudah banyak digunakan untuk pelatihan *softskill* seperti *management training* bagi perusahaan-perusahaan yang sedang merekrut pegawai baru. Pegawai dengan tingkat jabatan manajer ke atas (hingga CEO) biasanya mengikuti pelatihan dengan kegiatan pendakian gunung. Dalam hal ini peserta pendakian tidak diharuskan memiliki pengalaman pendakian sebelumnya, karena dalam program *Adventure Education* akan diberikan pengetahuan mengenai keseluruhan baik teknis

maupun kesiapan mental secara langsung pada waktu pelaksanaan, dan tentunya dengan perencanaan yang terukur dalam pengawasan pelatih atau yang disebut juga fasilitator.

Konsep atau teori *Adventure Education* terbukti sangat efektif dalam program perubahan sikap dan perilaku pesertanya ke arah yang lebih baik karena prosesnya berdasarkan pengalaman. Pengalaman tersebut kemudian direfleksikan, dipelajari, dan diterapkan nilai-nilainya ke dalam kehidupan sehari-hari. Khususnya pada kegiatan pendakian gunung, konsep *Adventure Education* akan sangat berpengaruh bagi diri peserta karena kegiatan ini memiliki nilai-nilai pembelajaran yang paling lengkap dari kegiatan luar ruang lainnya karena pesertanya terlibat dalam waktu yang cukup lama, intensif, dan melakukannya secara sadar.

Melalui perancangan ini, akan dikenalkan konsep *Adventure Education* yang bukan hanya bermanfaat dalam pendakian gunung, tetapi juga cara untuk merefleksikan dan menerapkan manfaat tersebut pada kehidupan sehari-hari baik sebagai pelajar maupun pekerja. Selain itu, agar kegiatan yang sedang menjadi tren ini bisa juga digunakan sebagai media belajar untuk pengembangan diri bagi siapapun yang melakukannya, sehingga hakikat pendakian gunung yang sesungguhnya bisa kembali tercapai dan generasi muda di Indonesia tumbuh dengan konsep diri yang kuat ke depannya.

#### B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi mengenai *Adventure Education* dalam pendakian gunung yang menarik dan komunikatif bagi pendaki gunung di Indonesia?

#### C. Tujuan Perancangan

Merancang buku ilustrasi *Adventure Education* dalam pendakian gunung untuk memperkenalkan konsep *Adventure Education* yang bisa diterima, dipelajari, dan dipahami dengan mudah oleh para pendaki gunung di Indonesia.



#### D. Lingkup Perancangan

##### 1. Luas Wilayah dan Lingkup Implementasi

Sebagai bahan perancangan, penelitian dan wawancara akan dilakukan di Yogyakarta.

##### 2. Target Penelitian

Target penelitian primer ialah beberapa narasumber yang merupakan ahli di bidang *Adventure Education* baik yang masih aktif melaksanakan kegiatan dengan konsep tersebut, maupun yang hanya aktif memberikan materi-materinya saja. Selain itu, target sekunder yaitu beberapa pendaki yang memiliki kriteria; masih aktif dalam kegiatan pendakian hingga saat ini, berprofesi sebagai pelajar/mahasiswa/pekerja, sedang atau pernah tergabung dalam sebuah komunitas/organisasi pendaki gunung, dan tinggal di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam perancangan ini, target sekunder dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan pendakian yang sudah mereka lakukan selama ini berdampak pada kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini juga bisa menjadi tolak ukur yang efektif dalam perkembangan kegiatan pendakian di Indonesia selain dari opini yang sudah terbentuk secara luas di publik.

##### 3. Target Audience

Target utama dari hasil perancangan ini ialah pendaki-pendaki gunung di Indonesia yang berusia 15-30 tahun baik perempuan maupun laki-laki. Sementara itu, target pendukungnya ialah masyarakat umum yang tertarik akan kegiatan pendakian, baik yang aktif maupun yang baru akan mencoba untuk melakukannya.

#### E. Manfaat Perancangan

##### 1. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini bisa menjadi referensi pengetahuan dan informasi mengenai bagaimana membuat sebuah buku yang tidak hanya menarik untuk dibaca, tetapi juga efektif dalam penyampaian kontennya terutama untuk bidang *Adventure Education* yang masih cukup asing di kalangan generasi muda.

##### 2. Bagi Target Audience

Memberikan pengetahuan baru yang bermanfaat untuk kehidupan mereka sehari-hari terutama dalam hal berinteraksi dengan lingkungan tentunya melalui media yang menarik dan mudah dipahami isinya.

### 3. Bagi Institusi

Perancangan ini merupakan kontribusi atau sumbangsih penulis dalam dunia pendidikan non formal yang bisa digunakan atau diaplikasikan oleh masyarakat Indonesia secara luas, termasuk masyarakat di lingkungan institusi itu sendiri.

## F. Metode Perancangan

### 1. Data yang dibutuhkan

#### a. Data Verbal

Data berupa teori-teori ilmiah, artikel, dan opini yang didapatkan dari sumber-sumber terpercaya dan bisa dipertanggung jawabkan seperti buku cetak, buku elektronik, blog, web, dan literatur lainnya sebagai bahan acuan utama dalam perancangan sebelum melangkah ke proses visualisasi.

#### b. Data Visual

Data berupa gambar yang merupakan dokumentasi dari segala hal yang berkaitan dengan proses perancangan seperti foto, video, serta ilustrasi sebagai referensi untuk memperkuat data verbal dan referensi dalam proses visualisasi.

### 2. Metode Pengumpulan Data

#### a. Data Primer

##### 1) Wawancara Narasumber Terkait

Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya-jawab kepada narasumber terkait mengenai topik-topik yang berhubungan dengan perancangan. Narasumber yang dipilih ialah ahli-ahli dalam bidang *Adventure Education* atau *Experiential Learning* yang sudah berpengalaman dalam menjalankan konsep belajar tersebut selama bertahun-tahun, yaitu saudara Dian Wibowo selaku CEO Wit Gedhang Consulturement, serta Stefanus Mario

Nirang selaku ekspertis dalam Adventure Education yang sudah sering membina kegiatan dengan konsep belajar tersebut.

## 2) Kuesioner untuk Target Audience

Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan tertulis, kemudian juga dijawab secara tertulis oleh narasumber sebagai sampel dalam mencari data akurat untuk tolak ukur mengenai makna pendakian gunung dan dampaknya bagi kehidupan sosial mereka sejauh ini sebelum mengenal *Adventure Education*.

### b. Data Sekunder

Merupakan data berupa informasi pustaka yang diperoleh dari berbagai literatur seperti artikel elektronik, majalah, dan media massa yang memiliki kaitan dengan perancangan ini beserta landasan teori yang digunakan.

### c. Studi Dokumentasi

Merupakan data berupa dokumentasi dalam berbagai bentuk gambar seperti foto dan video yang berkaitan dengan perancangan buku ini.

## 3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

- a. Kamera untuk mendokumentasikan apapun yang terkait dengan obyek penelitian untuk perancangan.
- b. Telepon genggam sebagai alat perekam untuk merekam proses wawancara dengan berbagai narasumber baik primer maupun sekunder.
- c. Alat tulis untuk mencatat berbagai temuan dalam proses penelitian untuk perancangan.
- d. Checklist data untuk memastikan kelengkapan data yang akan atau sedang dikumpulkan untuk proses analisis berikutnya.

- e. Pedoman wawancara sebagai acuan dalam menggali informasi dari narasumber agar sesuai dengan kebutuhan data yang diperlukan.

## G. Metode Analisis Data

### 1. Metode Penelitian

Metodologi yang dipakai dalam penulisan ini ialah metodologi penelitian lapangan untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang kondisi saat ini dan interaksi lingkungan suatu unit sosial baik individu, kelompok, lembaga, atau masyarakat. Selain itu, metodologi penelitian tindakan juga dapat digunakan sebagai acuan penelitian. Metodologi ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru bagi sebuah pengetahuan yang baru pula untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di lapangan secara nyata.

### 2. Analisis Data

Metode yang digunakan dalam perancangan buku ini ialah 5W + 1H (*What, Who, When, Why, Where + How*). Kemudian dianalisis untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dan mengevaluasi untuk memecahkan masalah yang ada dari seluruh data yang telah didapatkan.

Analisis tersebut diuraikan sebagai berikut:

- a. *What* ? (Seperti apa perancangannya?)
- b. *Who* ? (Siapa target perancangannya?)
- c. *When* ? (Kapan perancangan ini bisa direalisasikan?)
- d. *Why* ? (Mengapa perancangan ini perlu disosialisasikan?)
- e. *Where* ? (Dimana perancangan ini bisa disosialisasikan?)
- f. *How* ? (Bagaimana bentuk perancangannya yang sesuai?)