

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pendakian gunung merupakan kegiatan yang sudah lama dilakukan di dunia. Di Indonesia sendiri kegiatan ini sudah dimulai dikenal sejak puluhan tahun yang lalu, hingga kini mulai menjadi tren tersendiri di kalangan anak muda, terhitung sejak ditayangkannya film bertema petualangan, yakni “5cm” pada tahun 2012. Kemudahan akses informasi mengenai perlengkapan, peralatan, hingga teknik dasar pendakian pun berperan besar dalam peningkatan jumlah pendaki di seluruh gunung Indonesia.

Namun kemudahan tersebut ternyata juga memiliki dampak yang kurang baik bagi para pelakunya yang bisa digolongkan ke dalam kategori pendaki “pemula”. Terbukti dalam 5 tahun terakhir ini, lebih dari 40 pendaki meninggal dunia karena kecelakaan dalam kegiatan, seperti tersesat hingga berhari-hari kemudian kelaparan dan kebingungan, jatuh ke jurang, hipotermia, dan lain-lain. Dari kejadian-kejadian itu dapat disimpulkan bahwa terjadi pergeseran makna atas 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.

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. Saran

Perancangan buku ilustrasi ini masih memiliki banyak kekurangan, diantaranya dalam proses menuangkan teori-teori yang sudah ada sebelumnya ke dalam bentuk tulisan baru yang mudah dipahami oleh target audiens, namun tetap singkat, jelas, dan padat maknanya. Oleh karena itu, diharapkan penulis dapat mewujudkannya dalam perancangan-perancangan selanjutnya agar lebih baik dalam penyampaian pesan baik secara verbal maupun visual.



Daftar Pustaka

Berry, Matt. 2000. *Adventure Education: An Introduction*. Canada: Routledge Falmer.

James, Thomas. 1980. *Can the Mountain Speaks for Themselves?.* New York: Routledge Falmer.

Moon, Jennifer A. 2004. *A Handbook of Reflective and Experiential Learning; Theory and Practice*. Canada: Routledge Falmer.

Rustan, Surianto, 2008. *Layout, Dasar & Penerapannya*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Rustan, Surianto, 2010. *Font & Tipografi*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Sanyoto, Sadjiman Ebdi, 2009. *Nirmana—Elemen-elemen seni dan desain*, Yogyakarta: Jalasutra

Silberman, Mel.2007. *The Handbook of Experiential Learning*. London: John Wille and Sons, inc.

Susanto, Mike, 2011. *Diksi Rupa*, Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagat Art House