

PERANCANGAN *GUIDEBOOK* “PENDAKI GUNUNG” SEBAGAI MEDIA PANDUAN AKTIVITAS DAN KESELAMATAN PENDAKIAN DI INDONESIA

*(DESIGNING A *GUIDEBOOK* " GUNUNG PENDAKI" AS A MEDIA
TO GUIDE CLIMBING ACTIVITIES AND SAFETY IN INDONESIA*

Muhammad Iqbal Rizki Ahdiyat¹ dan Sayid Mataram²

ikbalriski723@student.uns.ac.id¹ sayidmataram@staff.uns.ac.id²

Universitas Sebelas Maret Surakarta^{1,2}

Abstrak

Perkembangan fesyen di kalangan masyarakat dunia maupun dalam negeri terus berlangsung seiring dengan waktu. Masyarakat Indonesia kini lebih memilih atau lebih tertarik pada gaya berpakaian ala kebudayaan asing. Meskipun demikian, penggabungan fesyen tradisional dengan fesyen modern belakangan juga disebut menjadi tren. Salah satu pakaian tradisional yang umum ditemui di Indonesia adalah batik. Salah satu perpaduan fesyen yang seringkali dilakukan oleh Gen Z adalah tentang bagaimana memadukan unsur tradisional dengan pakaian modern. Namun, tidak semua generasi Z memiliki pengetahuan mengenai batik, seperti jenis-jenis batik, arti, filosofi, dan fungsi batik. Berdasarkan fenomena tersebut muncul keresahan mengenai bagaimana upaya meningkatkan pengetahuan mengenai dasar penggunaan batik, khususnya kepada generasi Z, sebagai bagian dari trend fesyen sehingga mampu meningkatkan minat terhadap kekayaan budaya Indonesia. Guna memfasilitasi upaya tersebut maka perlu dirancang suatu media yang dapat menyampaikan, untuk itu dipilih media berupa *coffee table book*. Metode dalam penelitian ini merupakan jenis *Design and Development Research* yang fokus pada perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisa awal sampai akhir berupa *planning, production, and/or evaluation* (PPE). *Coffee table book* yang memuat materi edukasi sekaligus hiburan tersebut akan menghasilkan sesuatu dalam benak pembaca, yaitu kepedulian terhadap material fesyen nusantara yang dimulai dari penggunaan batik sebagai salah satu elemennya.

Kata Kunci: *batik, coffee table book, fesyen tradisional*

Abstract

The development of fashion among the world and domestic society continues to take place over time. Indonesians now prefer or are more interested in the style of dressing ala foreign cultures. However, the merging of traditional fashion with modern fashion has recently become a trend. One of the traditional clothing that is commonly found in Indonesia is batik. One of the fashion mixes that Gen Z often do is about how to combine traditional elements with modern clothing. However, not all Gen Zers have knowledge about batik, such as the types of batik, its meaning, philosophy, and function. Based on this phenomenon, there is a concern about how to increase knowledge about the basis

of using batik, especially to generation Z, as part of fashion trends so as to increase interest in Indonesia's cultural wealth. In order to facilitate these efforts, it is necessary to design a medium that can convey, for which media in the form of a coffee table book is chosen. The method in this research is a type of Design and Development Research that focuses on design and development research in the form of planning, production, and/or evaluation (PPE). Coffee table books that contain educational and entertainment material will produce something in the minds of readers, namely awareness of the archipelago's fashion materials starting from the use of batik.

Keywords : batik, coffe table book, traditional fashion.

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki lebih dari 400 gunung berapi dan 129 di antaranya termasuk gunung berapi aktif. Secara geografis, Indonesia memiliki banyak gunung berapi karena terletak di dua jalur pegunungan dunia yaitu *Circum Pasific* dari Pegunungan Andes sampai New Zealand, dan *Circum Mediterania* dari Pegunungan Atlas sampai Pulau Banda (Rif'an, Januarsa, & Meiralasari, 2018).

Tidak jarang gunung di Indonesia memiliki pemandangan alam yang menakjubkan karena dikelilingi oleh beberapa tumbuhan yang sangat indah. Selain itu, Gunung juga menjadi tempat berkembangbiakan bagi hunian satwa alam seperti burung, babi hutan, ular, dan lain-lainnya yang memiliki habitat alami di kawasan sekitar gunung.

Para pendaki tidak akan melihat dengan mudah keindahan pemandangan gunung karena harus mendaki gunung melalui medan yang sangat berbahaya. Mereka merasa tingkat waspada untuk perjalanan ke puncak cukup berat agar keselamatan dan kehati-hatian yang cukup terkait medan yang dilalui dikarenakan banyak rintangan dalam melintasi jalur puncak yang tidak rata.

Mendaki pada saat musim tertentu akan sangat beresiko dikarenakan para pendaki harus menginap pada tenda selama sehari-

hari di puncak gunung dengan kondisi cuaca yang tidak menentu. Terutama pada musim hujan, sebagian besar jalur akan sangat curam dan berlumpur yang menyebabkan perjalanan mendaki gunung menjadi tidak mudah dan tidak aman. Kegiatan mendaki gunung ini bersifat menuntut, menantang, menempatkan individu pada kondisi ekstrem, mengancam dan menjadikan kondisi pertahanan individu menjadi ke titik terendah (Castanier, Scanf F & Woodman, 2011). Untuk mendaki gunung membutuhkan fisik dan mental yang kuat (Ryan Abu Bakar 2017: 20)

Seiring berjalannya waktu, peminat terhadap aktivitas pendakian gunung semakin meningkat. Hal ini dapat diketahui dengan adanya kedatangan beberapa komunitas pendaki dalam jumlah besar di titik kumpul sebelum mendaki gunung pada setiap akhir pekannya. Kesalahan manusia atau *Human error* adalah keputusan atau tindakan manusia yang tidak tepat sehingga mengurangi atau berpotensi mengurangi efektivitas, keamanan, atau kinerja suatu sistem (Sanders & McCormick, 1993). *Human error* tidak hanya berdampak pada diri sendiri, namun juga dapat berdampak dan membahayakan nyawa pendaki lain.

Hal yang penting bagi para pendaki di puncak gunung untuk dapat mengevakuasikan lingkungan dengan menyelamatkan diri agar tidak menimbulkan ancaman nyawa bagi

pendaki lain maupun diri sendiri. Hal ini dikarenakan gunung berapi hingga gunung tidak aktif pun masih memiliki titik ancaman atas bahaya tersebut. Tim SAR (*Search and Rescue*) atau disapa Badan SAR Nasional akan sigap menyelamatkan pendaki yang berada di titik puncak dan membawakan korban yang tidak bernyawa atau korban luka di sekitar gunung.

Berdasarkan banyak catatan kejadian tersebut, ternyata banyak pendaki yang masih kurang paham tentang prosedur keselamatan (*safety*) dalam mendaki gunung. Selain dari *safety*, banyak dari pendaki yang kurang memahami karakteristik gunung (tidak dapat membedakan bahaya gunung aktif dan tidak aktif) yang dapat menimbulkan ancaman nyawa bagi pendaki itu sendiri. Pendaki juga kerap kali nekat mendekati pinggiran kawah gunung api yang mengeluarkan gas beracun, kepulan asap, serta ledakan pijar kecil. Banyak pendaki kurang memperhatikan rawan-rawan bahaya pada jalur tertentu dan risikonya dapat menyebabkan ancaman nyawa.

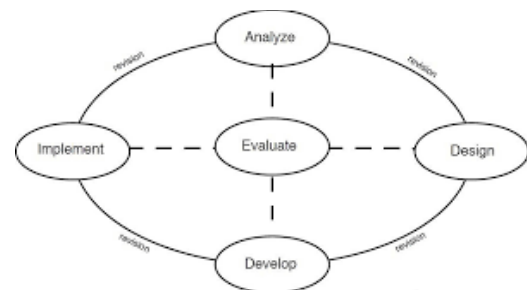
Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu upaya solutif guna mengurangi tingkat kecelakaan pendakian gunung serta memberikan edukasi mengenai bagaimana seharusnya yang perlu dilakukan dan dipersiapkan untuk melakukan pendakian gunung, khususnya di Indonesia. Perancangan media *guidebook* merupakan suatu pilihan gagasan solusi permasalahan tersebut. *Guidebook* merupakan pedoman manual yang efektif ketika saat pendakian mengalami permasalahan terkait sinyal komunikasi atau semacamnya. Penelitian mengenai perancangan media edukasi pendakian saat ini sudah banyak dilakukan, namun untuk media manual seperti *guidebook* masih sedikit

dilakukan. Maka penelitian perancangan media ini dilakukan sebagai upaya berkontribusi dalam ilmu pengetahuan, khususnya edukasi tentang pendakian dan pertahanan diri di alam.

METODE

Model ADDIE

Metode dalam penelitian ini merupakan jenis *Research and Development* menggunakan model skema ADDIE dengan rincian sebagai berikut:



Gambar 1: Skema model ADDIE. (Sumber: Branch, 2009)

Analyze

Analyze atau analisis merupakan dasar dari seluruh tahapan lain dalam desain pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi tujuan, isi, kesesuaian target, dan model belajar mengajar yang dapat dicapai (McKenney & Reeves, 2012). Pada tahap ini, penulis melakukan analisis dokumen dan mengumpulkan informasi dari komunitas pecinta alam dan masyarakat yang melakukan pendaki gunung.

Selain itu juga dilakukan analisis pada beberapa titik masalah, tujuan, sasaran, serta lingkungan yang dialami dari pendakian hadapan gunung tersebut. Disebut dengan tahap awal karena proses ini dilakukan dengan mengidentifikasi dasar pada pendaki dan gunung. Terdapat juga

proses melakukan pembelajaran dan target audiens. Sebuah penelitian telah diambil pada penilaian dan pendapat lingkungan dan manusia yang melakukan kegiatan tersebut. Para pendaki dapat dianalisis yang ditujukan kepada komunitas pendaki gunung dan pendaki gunung personal.

Tahap ini juga dilakukan upaya pencarian data visual serta pembuatan sketsa guna menentukan konten, gaya visual, dan penataan layout serta montase *guidebook* (Gambar 2).



Gambar 2: Moodboard *guidebook*.

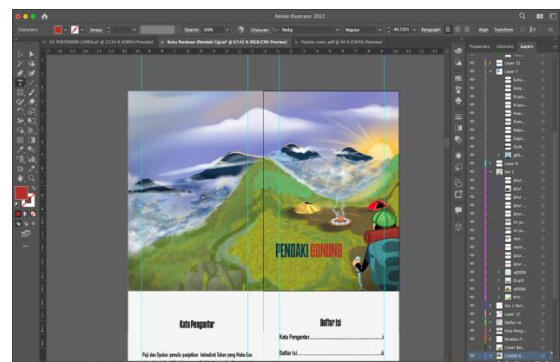
Design

Design (Desain) merupakan sebuah gambar yang berasal dari ide kreatif dalam konsep perancangan yang akan membuat penyampaian lebih menarik dengan suatu yang digambar. Dengan pertunjukan langkah rancangan yang dapat pandang sesuatu menyampaikan dari desain. Sebuah garis pandang yang mengacu pada pendekatan praktik untuk memelihara kesejajaran kebutuhan, tujuan, maksud, objektif, strategi dan penilaian melalui proses ADDIE. (Branch, 2009)

Berdasarkan konsep tersebut, penulis mengkaryakan desain yang dibuat pada percetakan media, terutama *guidebook*. Konsep *guidebook* secara garis besar merupakan sebuah tahapan panduan yang disertai gambar-gambar hasil dokumentasi dan ilustrasi. Semua yang

dimasukkan ke dalam *guidebook* ini memiliki makna, seperti *layout* yang terkait dengan rancangan sebagai panduan tentang Pendaki Gunung. Desain akan sangat memiliki peran yang penting dalam menyampaikan makna dan tujuan dari media utama dan media pendukung.

Tahapan menciptakan desain rancangan *guidebook* dengan menunjukkan sebuah konsep yang dimulai dari merancang secara digital menggunakan *software* Procreate dan Adobe Illustrator (Gambar 3). Kedua *software* tersebut digunakan untuk menciptakan konten dan mengerjakan layout.



Gambar 3: Desain menggunakan *software* Procreate.

Development

Development merupakan tahap perkembangan yang mendorong kemampuan (skill) dalam struktur yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diprediksikan sebagai hasil dari proses pematangan. Mengembangkan dan mengatur lingkungan belajar merupakan tugas kompleks yang memerlukan pertimbangan banyak komponen dan hubungannya secara bersamaan. Hal ini dapat dijelaskan dengan menggunakan Deklarasi Larnaca tentang Desain Pembelajaran (Seel, Lehman, Blumschein, & Podolskiy, 2017).

Untuk menyatukan pola-pola rancangan dari penelitian dapat diuji cobakan dengan menggunakan *prototype*. Prototipe merupakan rancangan yang diperjelas secara sederhana serta memberi suatu ide sebagai bentuk upaya mengurangi ancaman bahaya demi menyelamatkan aktivitas mendaki yang bisa yang lebih aman dari lingkungan yang berbahaya.

Tahapan ketiga yaitu tahap pengembangan dengan membuat sampel dari *guidebook* "Pendaki Gunung" sebagai media panduan aktivitas dan keselamatan pendakian di Indonesia dengan menggunakan produk *prototype* sesuai dengan konsep yang telah dibuat oleh penulis. Pada tahap ini, penulis bekerjasama dengan pihak penerbit dan distribusi kepada target audiens juga disalurkan melalui penerbit.

Implementation

Implementation (Penerapan) adalah tahap yang bertujuan untuk mengendalikan atau menekan sesuatu yang dapat diperjalankan dengan baik dan menentukan nilai – nilai hasil yang telah dibuat. Menurut (Karen A. Blase dan Dean L. Fixsen, 2013), implementasi dapat membuahkan inovasi dalam ilmu pengetahuan yang berkaitan.

Implementation Research: A Synthesis of the Literature, memberikan wawasan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi implementasi program pengetahuan. Disebut juga sebagai program pengetahuan untuk menyampaikan kepada para pengguna agar sesuai dengan rencana telah disusun. Tujuannya adalah untuk menguji hasil pengetahuan dan mengedukasikan ilmu keselamatan agar masyarakat khususnya para pendaki dapat mengatasi kesulitan dalam

keselamatan dan aktivitas pendakian.

Berdasarkan ini, pengujian pada *guidebook* juga termasuk memberikan tahapan atau instruksi yang menjabarkan cukup detail pada para pendaki yang dicakup dari hasil karya desain dalam buku tersebut. Dalam buku ini disusun pula cara penerapan baik untuk para pendaki. Tahapan uji dalam buku panduan menggunakan istilah-istilah instruksi untuk beraktivitas dan keselamatan pendakian Indonesia. Pada tahap implementasi, ini memberi penerapan dan memberi pengujian karya "Pendaki Gunung" kepada narasumber dan ahli buku serta target *audiens* berupa pecinta alam serta pemula yang ingin melakukan kegiatan pendakian.

Evaluation

Evaluation (Evaluasi) tersebut melibatkan ahli media dan juga ahli materi. Tahap Ini bertujuan untuk mencapai sebuah hasil dari memecahkan masalah pada identifikasi masalah serta menyempurnakan dan mengumpulkan hasil diuji buku panduan kepada personal dan per-kelompok yang memiliki komunitas pendaki.

Tahap ini dilakukan setelah tahapan implementasi, dengan memberikan saran atau kritik mengenai karya yang berdasarkan beta test. Akan melakukan kuisioner tahapan evaluasi yang telah diuji tentang *guidebook* "Pendaki Gunung" oleh penulis.

Pemilihan media ini diambil oleh penulis karena media ini berisikan hal-hal detail yang dibutuhkan untuk menjaga diri dalam aktivitas pendakian dan dapat mengurangi tingkat risiko karena meningkatnya kesadaran terhadap ancaman bahaya yang ada di lingkungan serta mencegah adanya kelalaian pendakian. *Guidebook* ini dibuat berdasarkan tata keselamatan

dan aktivitas di Indonesia.

Kerangka Pikir

Masalah yang berasal dari sekitar lingkungan di awal menjadi pendataan, lalu dilanjutkan dengan riset penulis dengan para pecinta alam dan masyarakat menggunakan gadget via social media, dan yang terakhir melangsungkan penelitian langsung ke tempat lokasi untuk mendapatkan sampel data analisis. Hasil dari pengumpulan data penelitian yang diolah dapat menjadi penentu ide dan solusi dari tanggapan yang didapat dengan penelitian Perancangan Guidebook “Pendaki Gunung” Sebagai Media Panduan untuk Aktivitas dan keselamatan Pendakian di Indonesia.

Proses perancangan buku *guidebook* atau panduan berjudul “Pendaki Gunung” untuk beraktivitas dan keselamatan pendaki Indonesia memiliki tujuan pembukuan panduan untuk mengedukasikan dan membantu mengarahkan yang tepat untuk target audiens yang meminati bidang pendakian. Tetapi pembahasannya akan disesuaikan dan penyampaiannya dibawa dengan simple atau sederhana sehingga tidak perlu cocok dengan pembaca pemula ataupun yang memiliki minat pendakian.

Harapannya buku ini dapat meningkatkan kesadaran dan memberi keringanan terhadap pemula maupun profesional yang menekuni bidang pecinta alam pada lingkungan yang dapat dinikmati.

KAJIAN TEORI

Guidebook

Guidebook atau buku panduan adalah buku yang memberikan petunjuk atau memberi informasi yang

diperlukan untuk menyampaikan moral dan pengetahuan pada pembaca. Tujuan buku panduan adalah untuk menyediakan alat, teknik, pedoman, dan contoh yang memadai untuk memungkinkan pembaca memperoleh pemahaman dan keterampilan yang diperlukan agar mampu melakukan representasi proses. Buku yang dibuat berbentuk buku panduan dasar yang dimaksud topik-topik yang dapat membantu dalam proses pengembangan seperti, pengenalan karir, untuk menginformasikan serta mengedukasi untuk membangun kesadaran akan hal-hal yang perlu disiapkan sebelum terjun ke dalam dunia desain grafis (Christian & Anggrianto, 2023)

Keselamatan

Setiap kawasan puncak memiliki banyak rintangan sepanjang jalur pendakian, maka dari itu sangat diperlukan kemampuan memahami visual agar dapat mengurangi risiko tinggi maupun rendah pada lingkungan pegunungan. Para pendaki yang melakukan aspek – aspek yang berkondisi demikian (membahayakan) berarti belum menggarap persiapan secara optimal. Maka perlu adanya kegiatan yang mawadahi aspek sikap, sehingga terwujud keseimbangan dalam penguasaan ranah kognitif, psikomotor, dan afektif (Lestari, 2021).

Berikut adalah hal-hal tentang jalur pendaki yang harus dipahami:

1. Jalur Pintas

Jalur pintas merupakan jalan yang lebih cepat dan mudah tercapai ke puncak. Dikenal cukup berbahaya untuk pendaki karena biasanya memiliki medan yang lebih curam dan berisiko tinggi mencederai tubuh.

2. Jalur Tikus

Jalur ini merupakan jalan yang lebih resiko tinggi dikarenakan jalannya dapat menyesatkan pendaki karena

hilang arah dan banyaknya efek medan magnet yang cukup tinggi untuk sampai ke puncak.

3. Jalur Blank

Jalur ini merupakan jalan yang sangat terbatas dan memiliki medan yang sangat terjal dan curam. Jalan ini sering dikenal sebagai jalan terlarang karena banyak yang menganggap jalan ini sangat berbahaya hingga dapat menyebabkan terenggutnya nyawa. Beberapa gunung yang memiliki jalur ini adalah Semeru dan Rinjani, namun juga biasanya ada di gunung api aktif.

4. Jalur buntu

Jalur ini merupakan jalan yang tidak bisa dilewati area atau menyebabkan perjalanan terhenti. Hal tersebut dapat disebabkan banyak factor, salah satunya adalah runtutan pohon yang tumbang hingga menutupi jalan.

Bahaya pendaki merupakan hal yang terjadi selama mendaki, pendaki yang mengabaikan kondisi kesehatannya sangat mudah terkena penyakit fisik maupun hal berbahaya lainnya. Menurut (Soekmadi, Harini, Rachmawati, Hikmah, & Rahayuningsih, 2023), penyebab kecelakaan antara lain: mengabaikan kondisi kesehatan fisik, perlengkapan pendakian yang kurang lengkap dan tidak sesuai, serta tidak mengikuti jalur yang sudah disediakan secara resmi.

Secara umum kecelakaan bagi pendaki disebabkan oleh faktor ketinggian, cuaca, stamina pendaki, dan suhu yang berlebihan (suhu terlalu dingin atau panas (Wijaya & Wijaya, 2011). beberapa penyakit yang dialami pendaki antara lain hipotermia, kram, dehidrasi, dan sakit kepala ketinggian tinggi terisolasi disebut (HAH) disingkat dari *High-Attitude-Headache* atau berbagai hubungan dengan penyakit gunung akut disebut (AMS) disingkat dari *Acute-Mountain-Sickness*.

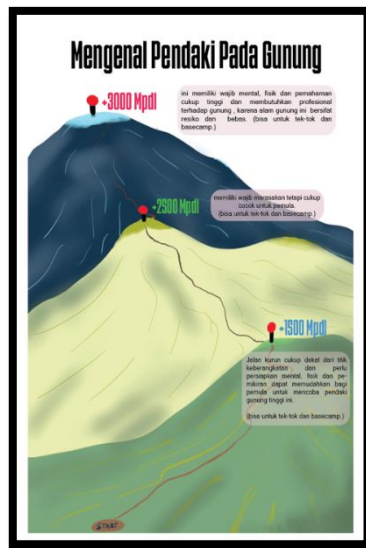
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Produk *Guidebook*

Media utama yang dipilih peneliti adalah *guidebook* dengan target *audiens* yang merupakan para pendaki dengan ukuran A5 (14,8 x 21 cm). Media utama akan menjadi panduan arahan bagi pendaki dalam melakukan aktivitas di pegunungan.

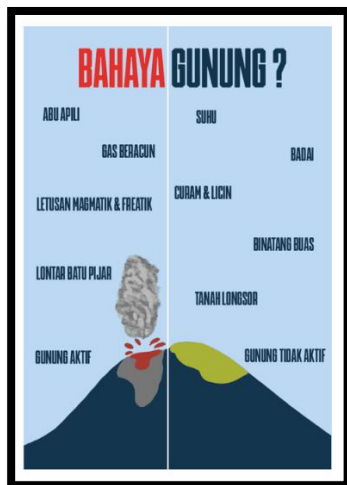
Konten *guidebook* ini terdiri dari pengenalan manajemen perjalanan dan pendakian yang memuat langkah-langkah persiapan serta pelaksanaan pendakian, ragam barang yang dibawa selama pendakian, dan pencarian rute yang aman (Gambar 5). Konten selanjutnya memuat mengenai identitas gunung-gunung di Indonesia, termasuk ciri-ciri gunung berapi aktif maupun mati (Gambar 6).



Gambar 4: Produk *guidebook*.



Gambar 5: Sampel konten manajemen perjalanan dan pendakian.



Gambar 6: Sampel konten yang memuat mengenai identitas dan ciri-ciri gunung.

Edukasi keselamatan pendakian

Guidebook ini dirancang sebagai panduan manual bagi para pendaki, khususnya pada gunung-gunung di Indonesia. Indonesia merupakan salah satu negara yang dilintasi jalur gunung berapi atau *ring of fire*, dimana tidak semuanya saat ini masih aktif. Namun sudah banyak juga yang saat ini masih tergolong tidur.

Hal ini tentunya memerlukan

suatu pengalaman untuk melakukan aktifitas pendakian gunung berdasarkan aktif tidaknya magma yang ada didalamnya. Tidak semua pendaki mempunyai pengalaman terhadap semua gunung, apalagi masyarakat awam yang mencoba aktifitas pendakian.

Edukasi sebelum pendakian sangatlah penting apabila ditinjau dari tingginya resiko dalam pendakian. Buku *guidebook* pendakian ini akan menjadi sarana edukasi bagi Masyarakat yang masih awam dalam pendakian gunung. Segala informasi yang menyangkut tentang keselamatan pendakian harus diketahui oleh calon pendaki sebelum melakukan aktifitas tersebut, mulai dari persiapan pendakian, saat pendakian, hingga paska pendakian. Seluruh informasi tersebut merupakan salah satu faktor penunjang keselamatan para calon pendaki.

PENUTUP

Kesimpulan

Pendaki Gunung merupakan salah satu kategori olahraga yang cukup tinggi dan pentingnya untuk melakukan kegiatan mendaki. Namun kedatangan cukup banyak pada akhir pekan, tidak banyak para pendaki yang memiliki kewajiban mempersiapkan diri pada sesuatu penting untuk memfokuskan kondisi situasi pada gunung. Maka pendaki sangat perlu diperhatikan dan mengingat barang yang penting dibawa hingga tidak merasa membebani saat perjalanan ke puncak gunung. Tersebut ini dapat menghasilkan upaya solusi berupa rancangan *guidebook* "Pendaki Gunung" dengan bertujuan aktivitas dan keselamatan pendakian dengan bermanfaat untuk membaca.

Guidebook Pendaki gunung yang memuat materi edukasi sekaligus ilmu yang penting juga beberapa visual karya yang menarik tersebut akan menghasilkan suatu yang mudah pemahaman yaitu teori yang menggunakan arahan dan teknik yang benar dan menunjukkan jalur yang dipermudah keselamatan bagi pendaki.

Saran

Guidebook "Pendaki Gunung" memiliki manfaat untuk memberi Langkah yang benar bagi kalangan umum maupun khusus. Namun masih peluang kegiatan untuk meningkat hal-halnya penting diselamat bagi pendaki berbagai media yang mudah memahami dan menyampaikan bagi ilmu pendakian di Indonesia.

Harapan yang perlu banyak diberi saran ini sangat terbantu dari pecinta alam maupun kalangan umum untuk menyadari keselamatan aktivitas mendaki gunung setelah mendapatkan buku panduan dengan sesuai arahan yang jelas dalam aktivitas pendakian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Bakar, R. (2017). *Manajemen Pendakian Gunung Indonesia*. Bandung: CV. Afabeta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston: Springer.
- Castanier, C., Le Scanff, C., & Woodman, T. (2010). 75-89). Mountaineering As Affect Regulation: The Moderating Role Of Self-regulation Strategies. *Taylor & Francis*.
- Christian, L. C., & Anggrianto, S. C. (2023). Perancangan Desain Buku "Am I Doing It Right" Daari Hola Grafika Sebagai Media Pencarian Identitas Desainer Muda Di Indonesia. *VICIDI, Vol.13*(No.1).
- Fixsen, D., Naoom, S., Blase, K., Friedman, R., & Wallace, F. (2005). *Implementation Research: A Synthesis of the Literature. NIRN: National Implementation Research Network*.
- Lestari, A. P. (2021). Kegiatan Mendaki Gunung Sebagai Media Pendidikan Karakter. *Jurnal Geografi: Geografi Dan Pengajarannya, Vol.19*(No.1).
- McKenney, S., & Reeves, T. (2012). *Conducting Educational Design Research. Scientific Research*.
- Rif'an, M., Januarsa, A., & Meiralasari, D. (2018). Perancangan Dokudrama Pendakian Gunung Sebagai Pembentukan Karakter Pendaki. *Jurnal Rekamakna*, 402.
- Seel, N. M. (2017). *Instructional Design for learning*. Germany: Sense Publisher.
- Soekmadi, R., Harini, E., Rachmawati, E., Hikmah, Z., & Rahayuningsih, T. (2023). Tata Kelola Bahaya Ekowisata di Kawasan Rawan Bencana di Taman Nasional Gunung Rinjani. *Policy Brief Agro-Maritim, Vol. 5*(No.3).
- Wijaya, H., & Wijaya, C. (2011). *Rekam Jejak Pendakian Ke 44 Gunung Di Nusantara*. Yogyakarta: ANDI.