

BAB III ANALISIS DATA

3.1. Data dan Analisis Objek Penelitian

3.1.1. Studi literatur

A. Buku

No	Judul Buku	Penulis
1	<i>Survival</i>	N.S Adiyuwono
2	<i>101 Bushcraft</i>	Dave Canterbury
3	Manajemen pendakian gunung Indonesia	Ryan Abu Bakar, S.Si., M.Pd.

*Tabel 3.1 Studi Literatur
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2022)*

B. Jurnal

1. Judul jurnal : Perancangan media edukasi perlengkapan standar pendakian bagi pemula

Penulis : Nurul Azimah, Aswar, Indra Baso Wijaya

Tahun : 2021

Secara garis besar latar belakang jurnal ini ialah meningkatnya minat masyarakat terhadap kegiatan mendaki gunung yang mengakibatkan pendaki-pendaki baru bermunculan, namun di balik itu pengetahuan dan edukasi berbanding terbalik dengan populernya kegiatan mendaki gunung.

Jurnal ini membahas tentang perancangan media edukasi bagi pendaki pemula yang yang kurang teredukasi dengan baik, dengan tujuan

meminimalisir kemungkinan terburuk yang mungkin saja terjadi selama pendaki melakukan pendakian.

Kelebihan dari jurnal ini ialah terletak pada media edukasi yang di gunakan yaitu buku mengenai standar kelengkapan mendaki gunung, buku yang notabeneanya berisikan teks-teks panjang, pada jurnal ini buku dibuat semenarik mungkin dengan gaya visual yang modern di balut *layout* yang rapih namun kesan mendaki gunungnya masih terasa.

2. Judul jurnal : Perancangan buku panduan mendaki gunung untuk pemula

Tahun : 2017

Penulis : Reza Adhi Pramudya¹, Syarip Hidayat, S.Sn., M.Sn.,²

Penelitian dilakukan untuk membuat perancangan media informasi mengenai hal- hal yang perlu di perhatikan terlebih dahulu khususnya bagi pendaki pemula untuk melakukan kegiatan mendaki gunung, mengingat saat ini peminat kegiatan mendaki gunung bertambah setiap tahunnya, namun di balik populernya *trend* mendaki gunung tidak di barengi dengan pengetahuan tentang teknis berkegiatan itu sendiri, sehingga hal tersebut dapat menimbulkan resiko bahkan musibah.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan media informasi mengenai kegiatan mendaki gunung untuk panduan bagi pendaki pemula yang akhirnya akan meningkatkan pengetahuan dalam berkegiatan mendaki gunung khususnya pendaki pemula.

Kelebihan dari penelitian ini terletak pada informasi yang di sajikan tidak hanya terfokus pada teknis mendaki gunung saja, namun di berikan tambahan informasi mengenai *survival* untuk berjaga-jaga apabila ketika pendaki dihadapkan pada situasi darurat. Sementara untuk kekurangannya terletak pada beberapa point pesan yang jika di lihat dari skema warnanya terlihat kurang kontras yang menimbulkan keterbacaan huruf kurang terbaca dengan baik.

3.1.2 Observasi

Observasi dilakukan dengan mendatangi beberapa kawasan yang biasa di jadikan sebagai tempat untuk orang melakukan kegiatan alam bebas.

1. Gunung Manglayang (Bandung Utara)

1. Gunung Manglayang (Bandung Utara)

Nama narasumber : Bapak Entis

Usia : 40 tahun

Status : LMDH (Lembaga Masyarakat Desa Hutan) Gunung Manglayang

Tanggal : 9 April 2022

Setelah melakukan wawancara kepada beliau selaku LMDH yang langsung berhubungan dengan pengunjung Gunung Manglayang di dapati sampai sejauh ini di kawasan wilayah Gunung Manglayang belum pernah ada insiden kecelakaan dengan level yang darurat, hanya saja ia seringkali menemukan beberapa pendaki gunung memakai

perlengkapan yang kurang mumpuni. Misalnya ia seringkali mendapati orang yang hendak mendaki gunung dengan menggunakan sepatu yang tidak *safety*, kostum yang asal asalan. Menurut pandangan Pak Entis karakter orang yang seperti di sebutkan tadi ialah golongan orang-orang yang belum mempunyai pemahaman mengenai situasi kondisi di alam bebas, yang ada di pikirannya yang penting sampai ke tempat tujuan tanpa mempedulikan kemungkinan potensi bahaya yang mungkin saja bisa menimpa pada dirinya. Jika dilihat dari segi umur menurut Pak Entis “ahh eta mah biasana barudak nu keur mareujeuhna” dalam bahasa Sunda yang arti dalam bahasa Indonesia kurang lebih “ah kalau itu sih biasanya golongan remaja yang lagi di fase mencari jati diri”.

Disisi lain, menurut penuturan Bapak Entis selama ini dari pihak pengelola selalu memberikan himbauan terlebih dahulu kepada orang yang hendak mendaki gunung, dengan memberikan informasi dan regulasi yang berlaku di Gunung Manglayang, seperti misalnya dilarang membawa senjata, dilarang merusak lingkungan, dan lain sebagainya.

2. Gunung Puntang (Bandung Selatan)

Nama narasumber : Bapak Rahmat

Umur : 48 tahun

Status : Pengelola wilayah Gunung Puntang

Tanggal : 12 April 2022

Gunung Puntang mempunyai beragam sarana berkegiatan di alam bebas yang bervariasi, mulai dari kemping keluarga, kemping ceria, atau mendaki gunung. Untuk melakukan kegiatan mendaki gunung menurut penuturan Bapak Rahmat di kawasan Gunung Puntang sebelum orang melakukan pendakian selalu di beri himbauan dan regulasi yang harus di penuhi di tempat tersebut dengan cara selalu memeriksa terlebih dahulu perlengkapan yang di bawa oleh calon pendaki, jika hal tersebut tidak dapat terpenuhi maka calon pendaki akan di sarankan untuk menunda pendakian atau jika tetap melakukan pendakian disarankan ia menyewa perlengkapan yang sudah di sediakan di Gunung Puntang. Calon pendaki akan selalu di tanyakan apakah ia sudah mengetahui medan yang di hadapi ketika sedang mendaki, jika ia belum mengetahui maka di sarankan ia melakukan pendakian bersama *tour guide* untuk memandunya, hal tersebut dilakukan untuk meminimalisir hal yang tidak di inginkan seperti insiden kecelakaan ataupun tersesat.

Sejauh ini di kawasan Gunung Puntang sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menghindari kejadian yang tidak di inginkan, namun faktanya masih saja ada beberapa pendaki gunung yang tidak mengindahkan regulasi di tempat tersebut.

Berdasarkan penuturan Bapak Rahmat di atas, mayoritas pelaku ialah dari kalangan remaja 15-20 tahun, dengan karakter yang belum

memahami pengetahuan tentang kegiatan mendaki gunung itu seperti apa, sebab mayoritas dari mereka adalah para pendaki yang muncul secara instant karena ajakan teman.

3. Curug Layung (Bandung Barat)

Nama narasumber : Bapak Tatang Hariyono

Umur : 50 tahun

Status : Pengurus wilayah Curug Layung

Tanggal : 17 April 2022

Upaya-upaya himbauan dan edukasi sudah dilakukan oleh pihak pengurus kawasan Curug Layung sebagai upaya meminimalisir kejadian yang tidak diinginkan, sebab insiden kecelakaan yang terjadi rata-rata disebabkan oleh faktor kelalaian individu yang melakukannya, sedangkan disebabkan oleh alam hampir terbilang minim. Upaya himbauan oleh pengurus kawasan Curug Layung sudah dilakukan dengan membuat papan himbauan mengenai apa saja yang perlu disiapkan ketika berkegiatan di alam bebas, regulasi yang berlaku di tempat tersebut, serta himbauan secara lisan kepada orang yang hendak melakukan kegiatan alam bebas.

Disamping upaya-upaya himbauan dan edukasi yang dilakukan, memang tidak dapat dipungkiri saat ini masih banyak orang yang belum memahami hal mengenai kegiatan di alam bebas dan upaya edukasinya tidak dapat dilakukan sepihak hanya dari pengurus saja namun kesadaran individu juga penting.

Menurut Bapak Tatang resiko kecelakaan tidak hanya terjadi di kawasan yang terhitung ekstrim seperti di gunung, di Curug Layung pun potensi bahaya bisa saja terjadi kepada siapapun yang lalai dalam hal mempersiapkan kebutuhan dasar selama berkegiatan, seperti contoh pernah ada kasus yang dimana pengunjung mempunyai riwayat penyakit asma, pada saat melakukan kemping karena kondisi cuaca yang tidak mendukung dan kondisi fisik yang tidak terlalu prima akhirnya asmanya kambuh, dan ditambah ia tidak membawa perbekalan obatnya sendiri, sehingga mengharuskan ia untuk di evakuasi ke base camp camping ground tersebut untuk dilakukan penanganan pertama.

3.1.3 Wawancara

Wawancara dilakuan kepada narasumber yang suka berkegiatan di alam bebas, dalam hal ini narasumber yang suka mendaki gunung. Selain mewawancarai pendaki gunung, penulis juga mewawancarai narasumber sebagai ahli dalam bidang kegiatan alam bebas.

A. Nama : Abdulrahman Sofiyan

Usia : 23 tahun

Status : Pendaki gunung (pegiat)

Tanggal wawancara : 20 April 2022

1. Masih banyaknya pendaki gunung yang belum teredukasi dengan baik dengan adanya fenomena pendaki gunung yang tidak memperhatikan standar keamanan selama mendaki.
2. Saat ini insiden kejadian buruk masih terus terjadi yang dimana penyebabnya ditimbulkan dari kelalaian dirinya sendiri.
3. Narasumber menuturkan kecintaan terhadap kegiatan alam bebas sudah muncul sedari kecil pada saat ia berstatus masih sekolah dasar, iapun mengikuti berbagai macam organisasi pecinta alam selama ia bersekolah sebagai bentuk kecintaannya terhadap alam.

B. Nama : Tomy Henanda Hayate

Usia : 36

Status : Pegiat alam bebas (ahli)

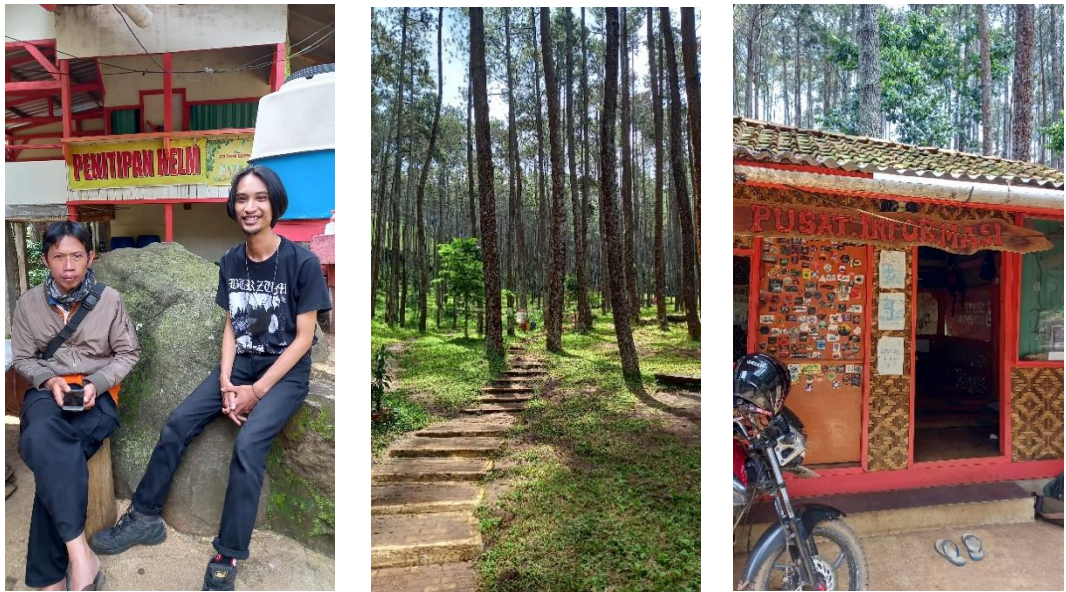
Tanggal wawancara : 21 Maret 2022

1. Berkegiatan di alam bebas saat ini sedang menjadi trend terutama di kalangan remaja, sehingga muncul istilah-istilah baru dalam melakukan kegiatan di alam seperti "*Bushcraft*".
2. Dengan beragamnya kegiatan di alam bebas pada dasarnya standar keamanan merupakan hal yang perlu di perhatikan sebelum seseorang hendak melakukan kegiatan di alam bebas.
3. Sebagai seorang pegiat alam bebas yang sudah cukup lama berkecimpung di dunia alam bebas, Tomy merasa edukasi kepada peminat alam bebas masih tetap harus dilakukan mengingat saat ini

meningkatnya minat masyarakat akan kegiatan di alam bebas, edukasi melalui platform digital merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan sebab era sekarang siapa yang tidak mengenal gadget.

4. Pada dasarnya mendaki gunung merupakan kegiatan yang positif sebab dengan melakukannya orang secara tidak langsung akan belajar berbagai hal seperti manajemen waktu, lebih mengenali diri sendiri, melatih kestabilan mental, namun yang perlu di garis bawahi ialah jangan melihat gunung dari sisi keindahannya saja, sebab gunung mempunyai potensi yang dapat merugikan manusia apabila kurang bijak dalam melakukannya.

3.1.4 Dokumentasi



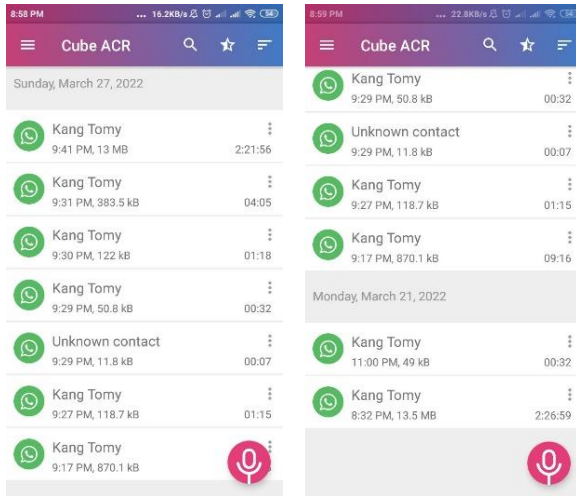
*Gambar 3.1 Observasi Gunung Manglayang
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)*



*Gambar 3.2 Observasi Gunung Puntang
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)*



*Gambar 3.3 Observasi Curug Layung
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)*



Gambar 3.4 Wawancara
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

Gambar 3.5 Wawancara
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 3.6 Consumer Journey
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

3.2. Data dan Analisis Target

3.2.1 Persona

Nama : Sigit jullyansyah

Usia : 18 tahun

Status : Siswa

Sigit jullyansyah 18 tahun siswa dari SMAN Cisarua asal Kabupaten Bandung Barat mempunyai kepribadian yang santai, mudah akrab, tutur bahasa yang sopan terhadap usia di atasnya. Pada hari *weekday* ia menjalani rutinitas sehari-harinya dengan

bersekolah, berangkat dari rumah menggunakan motor kesayangannya, ia mempunyai ketertarikan terhadap kegiatan alam bebas maka dari itu pada hari *weekend* ia kerap kali berlibur ke alam bebas dengan cara mendaki gunung, hiking maupun kemping ceria. Pada waktu senggang ia mengisi waktu dengan cara nongkrong dengan teman – teman sebayanya, atau nonton film. Ia mempunyai ikatan yang kuat terhadap penggunaan gadget dengan mengakses media sosial.

3.2.2 Consumer Journey

No	Jam	Kegiatan	Touch point	Point of contact
1.	05 : 00 – 07 : 00	Bangun tidur, cek hp, beres-beres, cuci muka, mandi,wudhu, sholat, sarapan, manasin motor, berangkat sekolah.	Kamar tidur, kamar mandi, ruang tama, teras rumah.	HandPhone,instagram, whatsapp, facebook, charger, stopkontak, kasur, bantal, selimut, alat mandi, alat makan, alat sholat, alat sekolah, seragam,motor.
2.	07 : 00 – 07 : 15	Berangkat sekolah.	Gang rumah, jalan raya, komplek perumahan.	Motor beat, alat sekolah, alfamart, baligho partai, bill board, papan penunjuk jalan, tambal ban, kendaraan umum, café, pom mini, tukang buah.
3.	07 : 15 – 07 : 30	Sampai di sekolah, ngobrol sama teman, siap siap masuk kelas.	Parkiran motor, ruang kelas, sekolahan.	Motor, kunci motor, poster, lapangan olahraga, madding.
4.	07 : 30 – 12 : 00	Masuk kelas, kegiatan belajar mengajar, mengerjakan tugas, nyontek, gagambaran, ngobrol dengan teman.	Ruang kelas	White board, spidol, meja, kursi, buku, pulpen, tas, hiasan dinding, alat praktek, tip-ex, mistar.
5.	12 : 00 – 13 : 00	Istirahat kelas, ngobrol sama teman, main hp, jail.	Depan kelas,	Mading, jajanan, hp, sosial media, poster, gawang, ring basket.

			kantin, lapang.	
6.	13 : 00 – 15 : 00	Kembali masuk kelas.	Lapang, kantin, lorong sekolah, kantor guru.	Poster, alat bersih bersih, bangku, mading, pot tanaman, banner.
7.	15 : 00 – 17 : 30	Pulang sekolah, nongkrong.	Kelas, parkiran, jalan raya, warung, perkebuna n, kuburan.	Alat sekolah, seragam sekolah, motor, hp, sosial media, kopi, ale-ale, baligho, banner, poster, angkutan umum, tambal ban, pom mini, sweater, jajanan, gorengan.

*Tabel 3.2 Conumer Jouney
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2022)*

1. Pagi hari di *weekdays*, target bersiap siap pergi ke sekolah.
2. Siang hari di *weekdays*, target melaksanakan kegiatan belajar, mengejar tugas dari guru, jajan ke kantin, ngobrol sama dengan teman – temannya di area sekolah.
3. Malam hari di *weekdays*, target berkumpul bersama keluarganya setelah itu mengerjakan tugas yang diberikan di sekolah, siap – siap tidur.
4. Pagi hari di *weekend*, target memilih bersantai, membuka media sosial seperti instagram, facebook, youtube.
5. Siang hari di *weekend*, mencuci pakaian, utak – atik motor.
6. Sore hari di *weekend*, nongkrong dengan teman – temannya, membuka sosial media seperti instagram, youtube.
7. Malam hari di *weekend*, target menonton film, main ke rumah teman.
8. Saat *holiday*, target memilih untuk mendaki gunung, hiking, kemping ceria.

Nama : Wendi
 Usia : 19 tahun
 Status : Pekerja

No	Jam	Kegiatan	Touch point	Point of contact
1.	08 : 00 – 10 : 00	Bangun tidur, cek hp, beres-beres, cuci muka, minum air, ngopi, rokok, mandi, sarapan, bersiap kerja.	Kamar tidur, kamar mandi, ruang tengah, teras rumah.	HandPhone,instagram, whatsapp, facebook, free fire, charger, stopkontak, kasur, bantal, selimut, alat mandi, alat makan, kopi, gelas, asbak, pakaian, rokok
2.	10 : 00 – 12 : 00	Berangkat kerja, jalan kaki, sampai tempat kerja, bersih-bersih, tempat, stand by di tempat registrasi, melayani pengunjung, ngobrol, main hp, merokok.	Rumah, Jalan setapak, perkebunan, base camp	Daun, pohon, paranggong, baju kerja, sepatu, kaos kaki, sapu, lap, rokok, karcis, pulpen, handy talky, alat evakuasi, meja, kursi, instagram, whatsapp, buku riwayat pengunjung, rokok.
3.	12 : 00 – 13 : 00	Istirahat kerja, makan siang, bersantai, scroll media sosial, main game, merokok.	Jalan setapak,rumah, ruang tengah, dapur, kamar mandi.	Air minum, gelas, alat makan, handphome, aplikasi game, free fire, rokok, asbak
4.	13 : 00 – 17 : 00	Kembali bekerja, jalan kaki, jaga tempat registrasi, melayani pengunjung.	Jalan setapak, perkebunan, kandang sapi, base camp.	Sepatu, kaos kaki, handy talky, baju kerja, alat evakuasi, karcis, pulpen, data riwayat pengunjung, identitas pengunjung
5.	17 : 00 – 19 : 00	Pulang ke rumah, istirahat, bersantai, makan, ibadah, mandi, bermain hp, sosial media, game	Base camp, jalan setapak, perkebunan, rumah.	Sepatu, kaos kaki, alat makan, alat mandi, alat sholat, hp, instagram, youtube, facebook.
6.	19 : 00 – 22 : 00	Kembali bekerja, mabar, scroll media sosial, bakar bakar,	Rumah, jalan setapak,	Kayu bakar, singkong, media sosial, instagram, rokok, tempat cuci

		ngobrol, ngopi, ngerokok	perkebunan, kandang sapi, base camp.	tangan, tong sampah, gelas, sendok, korek api, sarung, kupluk, senter.
7.	22 : 00 – 23 : 59	Pulang kerja, bersih-bersih, ganti baju, ngerokok, bersiap tidur.	Rumah, jalan setapak, perkebunan, kandang sapi, kamar mandi, kamar tidur.	Gayung, sabun cuci muka, asbak, rokok, korek api, lemari pakaian, selimut, kasur, bantal, stop kontak, kabel, charger, hp, media sosial, instagram, facebook, youtube, tiktok.

*Tabel 3.3 Conumer Jouney
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2022)*

1. Pagi hari di *weekdays*, target bersiap siap pergi ke tempat kerja.
2. Siang hari di *weekdays*, target melaksanakan pekerjaannya.
3. Malam hari di *weekdays*, target berkumpul bersama keluarganya setelah itu bermain game *Free Fire*, bersantai ngopi.
4. Pagi hari di *weekend*, target memilih beres – beres kamar tidur, berjemur di bawah sinar matahari.
5. Siang hari di *weekend*, berkumpul dengan keluarganya.
6. Sore hari di *weekend*, mengunjungi teman – temannya, ngopi, ngobrol sharing, main bareng game kesayangan.
7. Malam hari di *weekend*, target bersantai, membuka media sosial.
8. Saat *holiday*, target memilih untuk liburan ke alam bebas seperti *camping ground*, gunung.

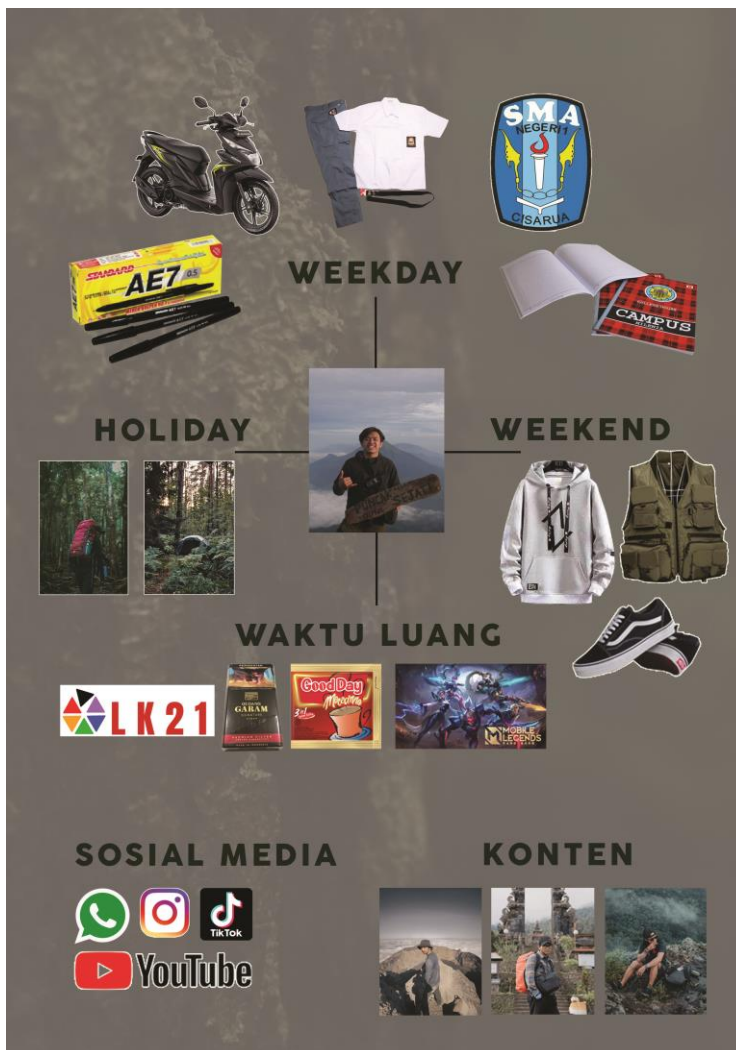
Kesimpulan yang dapat di tarik dari perosnifikasi target ialah, target berasal dari kalangan yang berkecukupan dengan segala fasilitas yang ia punyai, target mempunyai kecenderungan hidup yang berwarna, menyukai tantangan, senang

eksplorasi mengenai hal – hal yang ada dalam kendalinya. Dalam mencari informasi, target lebih suka menggunakan media yang simple dan praktis.

3.2.3 Preferensi Visual dan MoodBoards

1. Consumer Journey Visual

Consumer journey visual penulis dapatkan dari brand yang target gunakan dan aktivitas keseharian target.



Gambar 3.7 Consumer Journey Visual
(Sumber : Pinterest, 2022)

2. Tone and Manner

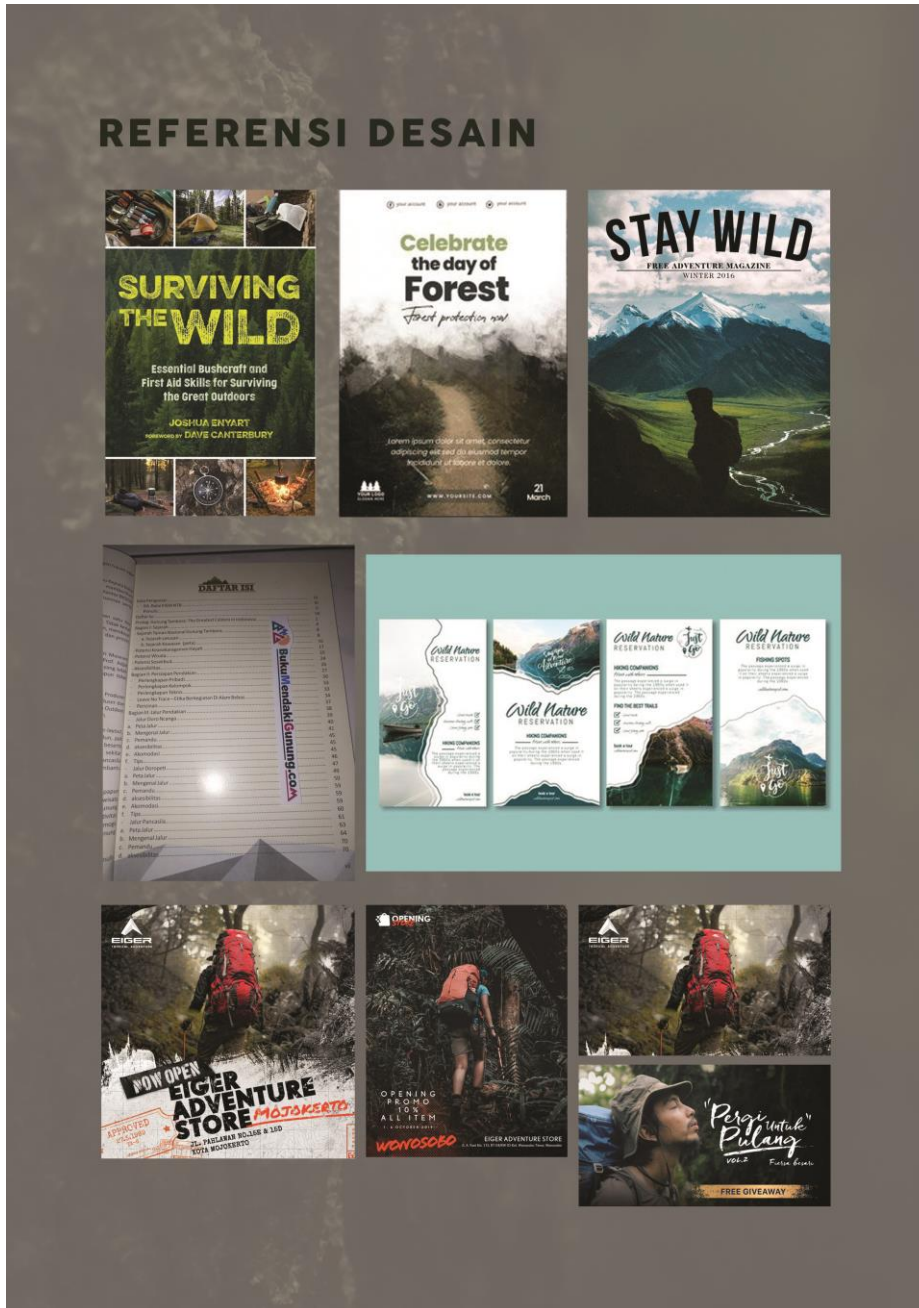
Berdasarkan *consumer journey visual* yang di dapatkan, maka penulis menyimpulkan *tone and manner* dari brand dan aktivitas yang berkaitan erat dengan target sebagai berikut :



Gambar 3.8 Tone and Manner
(Sumber : Pinterest, 2022)

3. Referensi Desain

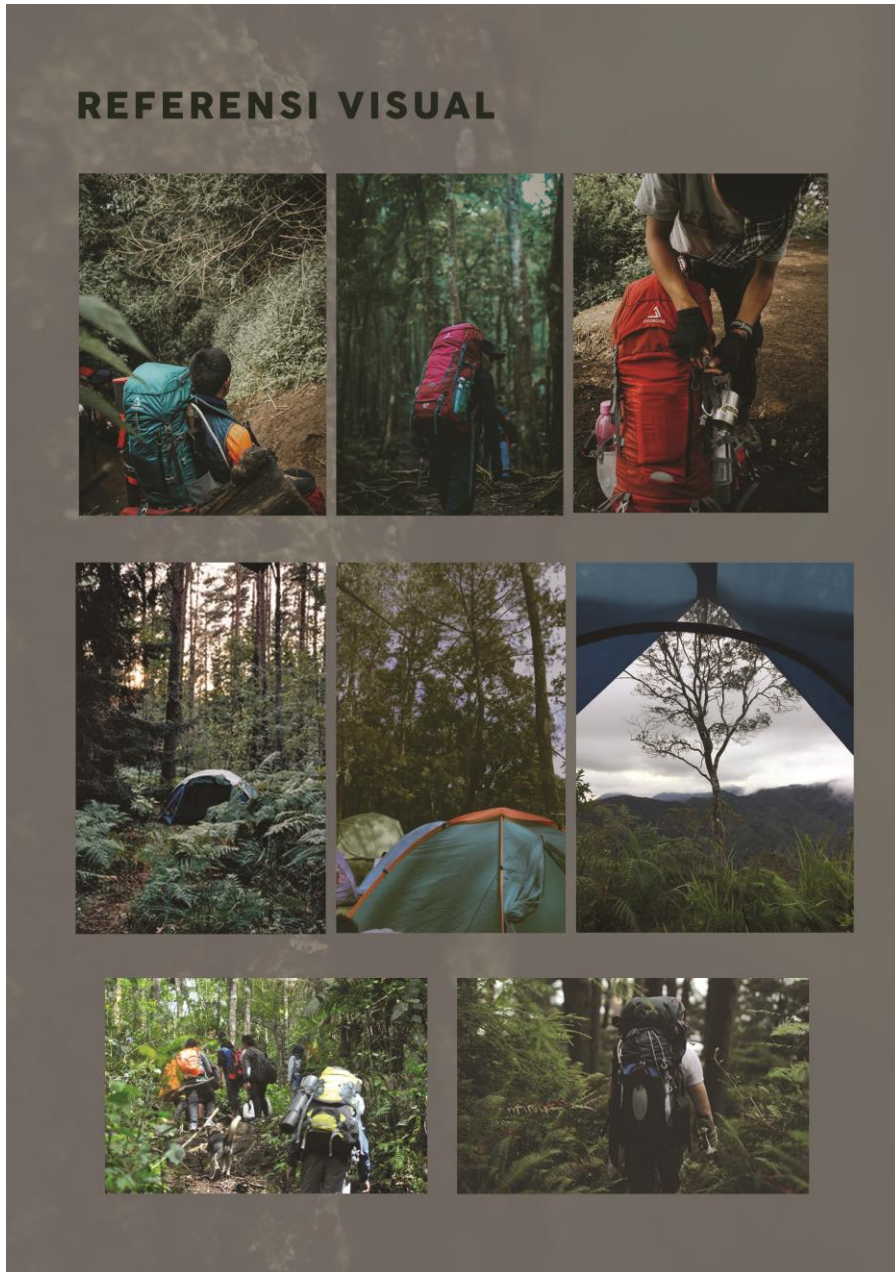
Referensi desain untuk melihat contoh cover e-book, layout, typography dan warna.



Gambar 3.9 Referensi Design
(Sumber : Pinterest, 2022)

4. Referensi Visual

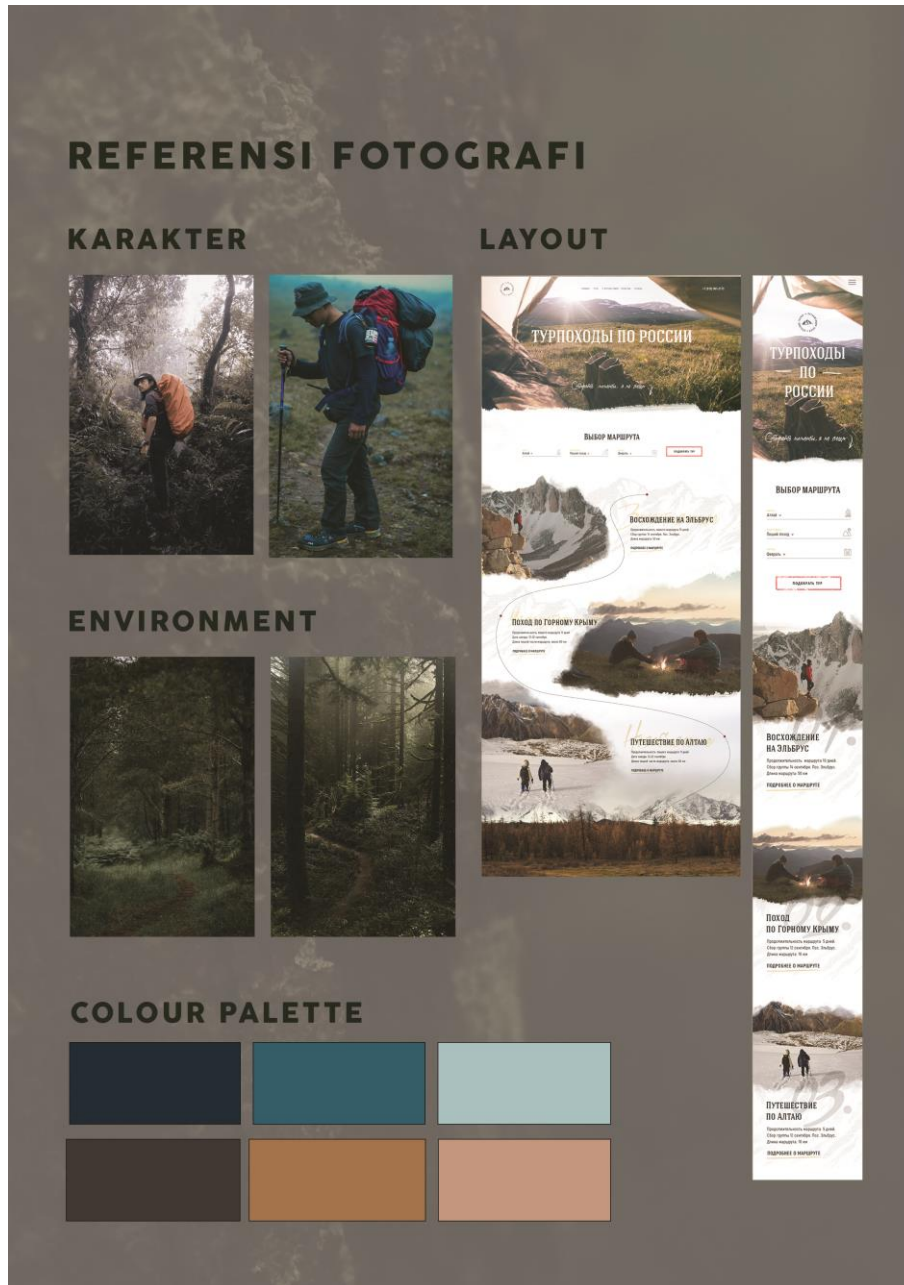
Referensi visual digunakan untuk melihat visual asli mendaki gunung.



*Gambar 3.10 Referensi Visual
(Sumber : Pinterest, 2022)*

5. Referensi Fotografi

Referensi fotografi untuk melihat foto dengan gaya aktivitas di alam bebas.



Gambar 3.11 Referensi Foto
(Sumber : Pinterest, 2022)

4. Mood Boards

Mood board di gunakan sebagai referensi komposisi gambar untuk menentukan ide desain yang akan di buat.



*Gambar 3.12 Moodboards
(Sumber : Pinterest & Adobe colour, 2022)*

3.3 Analisis permasalahan

3.3.1 Analisa dilakukan dengan menggunakan metode 5W+2H

1. **What (Apa)** : Menginformasikan dan mngedukasi target mengenai standar keamanan mendaki gunung, pengetahuan dasar, peralatan, logistik.
2. **Who (Siapa)** : Target dalam penelitian ini adalah remaja akhir. Target mempunyai ketertarikan berkegiatan di alam bebas khususnya mendaki gunung, namun pemahaman mereka mengenai standar keamanan mendaki gunung belum cukup mumpuni, sebab hal yang mendorong mereka melakukan kegiatan mendaki gunung berawal dari ajakan teman dan melihat influencer yang sering memperlihatkan sisi keindahannya saja selama di gunung.
3. **Why (Kenapa)** : Kejadian insiden kecelakaan masih sering terjadi di kawasan gunung di Indonesia, mayoritas terjadi karena kelalaian individu selama melakukan pendakian, maka dari itu memberikan media edukasi yang relevan agar target dapat lebih memahami aspek standar keamanan dapat meminimalisir resiko kecelakaan dan di butuhkan pada saat situasi genting.
4. **When (Kapan)** : Penelitian akan di lakukan dengan melakukan wawancara berdasarkan pengalaman mendaki gunung.
5. **Where (Dimana)** : Wilayah Kota Bandung.
6. **How (Bagaimana)** : Dengan membuat solusi berupa media yang dapat menambah pengetahuan target mengenai standar keamanan mendaki gunung yang di lengkapi dengan informasi tambahan berupa *tips and trick* berdasarkan pengalaman pendaki, visual utama akan menggunakan *fotografi* guna

memudahkan target untuk mencerna isi pesan yang di sampaikan. Isi *e-book* akan di susun secara singkat, padat dan jelas sesuai dengan target yaitu remaja yang lebih praktis.

7. ***How much (Berapa banyak)*** : *E-book*, Instagram, YouTube, *Check list card*, papan himbauan, poster.

3.3.2 Segmentasi target

Demografi

Umur : 16 - 20

Jenis kelamin : Laki – laki dan perempuan

Status : Siswa – Mahasiswa - Pekerja

Status ekonomi : Menengah – menengah atas

Geografi

Kota Bandung (*Sub urban*)

Psikografi

-Suka mengutip quotes dari buku maupun *influencer*

-Suka berpetualang

-Menyukai ketenangan

-Pengguna aktif media sosial

3.3.3 Analisis

Dalam berkegiatan mendaki gunung masih banyak orang yang melakukannya kurang persiapan yang matang dengan melalaikan aspek standar keamanan mengenai kegiatan mendaki gunung, sehingga kerap kali orang yang melakukannya seringkali

mendapatkan masalah bahkan insiden kecelakaan dari yang mulai kecelakaan ringan sampai kecelakaan yang fatal.

3.3.4 S.W.O.T

STRENGTH	WEAKNESS
<ul style="list-style-type: none"> - Olah raga - Hiburan - Kesehatan tubuh - Murah - Adrenaline 	<ul style="list-style-type: none"> - Capek - Sakit - Kedinginan/hypothermia - Dehidrasi - Makan waktu
OPPORTUNITIES	THREAT
<ul style="list-style-type: none"> - Peralatan outdoor yang semakin lengkap - Dapat melihat landscape alam yang indah - Tempat penyewaan alat outdoor semakin menjamur - Mendapatkan pengalaman - Adanya porter/tour guide yang bisa membantu pendaki selama di perjalanan 	<ul style="list-style-type: none"> - Keselamatan fisik <ul style="list-style-type: none"> a. Tergelincir b. Terluka - Keselamatan mental <ul style="list-style-type: none"> a. Frustrasi b. Putus asa - Tidak semudah yang di bayangkan - Tersesat - Kondisi alam <ul style="list-style-type: none"> a. Cuaca b. Vegetasi c. Kontur d. Hewan

*Tabel 3.4 Analisis SWOT
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2022)*

3.3.5 Insight

Berdasarkan consumer insight setelah melakukan survey ke beberapa pendaki, tujuan dari mereka berbeda - beda serta pemahaman mengenai standar kemanan pun bervariasi :

No	Narasumber	Tujuan	Pemahaman standar keamanan	Hal yang mendorong mendaki gunung

1	Arif, 19 tahun, pelajar	Berjelajah	Sangat paham	Ngikut teman
2	Safira, 19 tahun, mahasiswa	Healing	Paham	Konten di media sosial
3	Rizky, 19 tahun, <i>freelancer</i>	Ngonten	Paham dikit-dikit	Konten di media sosial
4	Ahmad, 19 tahun, pelajar	Berjelajah	Sedang belajar	Ngikut teman
5	Galang, 17 tahun, pelajar	Penasaran	Sedang belajar	Konten di media sosial
6	Tajudin, 26 tahun, pekerja	Untuk menikmati alam	Paham dikit - dikit	Ngikut teman
7	Neng mulyani, 20 tahun, mahasiswa	Untuk menghilangkan penat	Paham	Karena suka dengan alam
8	Sulthan risky, 17 tahun, pelajar	Mencari pengalaman, menikmati alam	Sedang belajar	Ngikut teman
9	Wendi, 19 tahun, pelajar	Healing	Sedang belajar	Ngikut teman
10	Tegar nur ardian, 17 tahun, pelajar	Mencari suasana berbeda dari di kota	Paham	Ngikut teman
11	Rendi ahmad, 17 tahun, pelajar	Mencari pengalaman di alam bebas	Sedang belajar	Ngikut teman
12	Tedi, 20 tahun, pekerja	Healing	Paham dikit - dikit	Ngikut teman

13	Umar, 18 tahun, pelajar	Mencari pengalaman	Paham dikit - dikit	Ngikut teman
14	Ridwan, 18 tahun, pelajar	-	Sedang belajar	Konten di media sosial
15	Viko, 17 tahun, pelajar	Menyalurkan kegiatan positif	Sedang belajar	Keinginan sendiri
16	Adi ripaldi, 18 tahun, pelajar	Mencari pengalaman	Sedang belajar	Ngikut teman

*Tabel 3.5 Insight target
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2022)*

3.3.6 What To Say

Garis besar dari tujuan target yang melakukan kegiatan mendaki gunung ialah sebagai sarana menyalurkan kegiatan yang lebih positif bagi dirinya sendiri, sedangkan faktor yang mendorong mereka mendaki gunung mayoritas karena mengikuti teman yang sudah terlebih dahulu melakukan kegiatan mendaki gunung, maka dari itu untuk pemahaman mengenai standar keamanan masih cenderung belum sepenuhnya paham lebih dalam.

3.3.7 Keyword (Kata kunci)

Keyword (Kata kunci) yang di dapat setelah melakukan analisis untuk merancang media edukasi mengenai standar keamanan mendaki gunung, ialah sebagai berikut :

Kata kunci : Pengalaman, Persiapan, Senang, Nikmati.

3.3.8 Kesimpulan What To say

Dari permasalahan yang di alami oleh target, maka penulis menyimpulkan *What To Say* sebagai insight dari perancangan media edukasi mengenai standar keamanan mendaki gunung berupa kata “**Safety hiking**”. Dengan adanya media edukasi yang lebih *relate* dengan permasalahan yang di alami oleh target yaitu pemahaman mengenai standar keamanan mendaki gunung di harapkan agar menjadi solusi yang tepat untuk menjawab kendala yang di alami oleh target. Adapun maksud dari kata “**Safety hiking**” ialah gabungan dari kata “**safe**” dan “**hiking**”, *Safe* yang berarti aman dan “*Hiking*” mayoritas orang Indonesia mengartikannya sebagai mendaki gunung, maka dari itu menggunakan kata *Safety* dan *Hiking* agar target merasa dekat hubungan dengan judul *e-book* yang di buat ini serta menggunakan kalimat singkat dan sederhana agar mudah di ingat dan di ucapkan oleh target *audience*.