**ABSTRAK**

Ridho Zikriawan, 2021, **Perancangan Buku ”Panduan Pendakian Gunung Untuk Pemula”**, Tugas Akhir, Prodi Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), STIKI MALANG, Pembimbing Jozua Ferjanus Palandi, S.Kom., M.Kom, Co. Pembimbing Ahmad Zakiy Ramadhan, S.Sn., M. Sn.

Kata Kunci: Buku Panduan, Pendakian.

 Pendakian merupakan kegiatan olahraga yang dilakukan alam dengan peminat berbagai kalangan, pendakian tidak lepas dari unsur keamanan dan keselamatan pendaki. Permasalahan tidak semua pendaki tahu cara mendaki dengan baik dan benar. Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan membuat sebuah perancangan buku panduan. Perancangan nin bertujuan sebagai edukasi pendakian gunung untuk pemula.

 Perancangan ini menggunakan metode dari *Platter Design Thinking* (2012) sebagai acuan perancangan ini yang terdiri a) *empathize,* b) *define,* c) *ideate,* d) *prototype,* dan e) *test.* Metode tersebut disesuikan dengan kebutuhan dari perancangan buku “panduan pendakian gunung untuk pemula”.

 Hasil dari perancangan ini berupa buku panduan yang ditunjukan kepada target *audience* berumur 14-25 tahun. Buku panduan ini bertujuan untuk mengedukasi yang belum pernah mendaki. Konten dari buku panduan pendakian gunung untuk pemula ini memuat teknik mendaki, perlengkapan mendaki, *survival*, P3K, dan mengenal saver.

***ABSTRACT***

Ridho Zikriawan, 2021, ***Book Design ” Guidelines mountaineerng for beginners”.*** *Final project, Visual Communication Design (DKV) Study program,* STIKI-MALANG, *Advisor*: Jozua Ferjanus Palandi, S.Kom., M.Kom, *Co. Advisor* Ahmad Zakiy Ramadhan, S.Sn., M. Sn.

*Keywords*: *Guide book, climbing.*

*Climbing is a sport activity carried out by nature with enthusiasts from varios circles, climbing cannot be separted from the element of security and safety of climbers. The problem is that not all climbers know how to climb properly and correctly. As an effort to overcome these problems is to make a design guide book. This design aims as montain climbing education for beginners.*

*This design uses the method from Platter Design Thinking (2012) as a design reference consisting of a) empathize, b) define, c) ideate, d) prototype, and e) test.* *The method was adapted to the needs of the design of the book "mountain climbing guide for beginners".*

*The result of this design is in the form of a guide book that is shown to the target audience aged 14-25 years. This guidebook aims to educate those who have never hiked. The content of this mountaineering guide for beginners includes climbing techniques, climbing equipment, survival, first aid kits, and getting to know savers.*