

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mendaki gunung di Indonesia mulai dikenal masyarakat Indonesia dan mulai populer pada tahun 1964, pada saat pendaki Indonesia dan Jepang yang tergabung dalam ekspedisi Cendrawashi berhasil mencapai puncak Ngga Pulu di pegunungan Jaya Wijaya, Irian[1]. Tahun yang sama mulai berdiri perhimpunan-perhimpunan pendaki gunung Indonesia, di mulai dengan organisasi Wanadri Bandung dan Mapala UI di Jakarta yang kemudian diikuti oleh berdirinya organisasi pencinta alam yang serupa di kota-kota di Indonesia. Kemudian mendaki gunung menjadi semakin populer di kalangan masyarakat. Salah satu pegunungan di Indonesia yang selalu dijadikan tujuan ekspedisi dan pendakian adalah Mt. Slamet.

Gunung Slamet adalah gunung berapi tertinggi yang ada di Jawa Tengah atau tertinggi kedua di Pulau Jawa dan menjadi salah satu dari 7 gunung tertinggi di pulau Jawa. Ketinggian gunung ini mencapai 3.432 MDPL[2]. Semakin meningkatnya minat pendakian masyarakat saat ini, namun masih banyak yang belum mengetahui tata cara yang mendasar maupun informasi seputar gunung tersebut. Gunung Slamet memiliki 6 (enam) alternatif (Purbalingga), Baturaden (Banyumas), Kaliwadas (Brebes), Dipajaya (Pemalang), dan Guci (Tegal)[3].

Jalur pendakian Gunung Slamet via Bambang adalah jalur yang sangat populer untuk di lalui para pendaki. Menurut data yang diperoleh dari *Basecamp* jalur pendakian via Bambang terdapat 61.135 ribu pendaki dalam kurun waktu 4 (empat) tahun dan rata-rata jumlah pendaki perhari terdapat 42 – 60 pendaki, dengan banyaknya pendaki tersebut maka harus juga di sertai prasarana yang menunjang keselamatan dan kenyamanan para pendaki. Tapi ada beberapa masalah, seperti kurangnya informasi tentang palang penunjuk arah karena berada pada titik yang berjauhan, palang pos yang tidak layak, dan peta informasi jalur via Bambang yang terlalu simple karena hany

menyajikan pos pos yang ada di sepanjang perjalanan, Sehingga dapat menyebabkan pendaki kesulitan pada saat pendakian.

Dilaporkan bahwa terdapat 3 (tiga) pendaki Jakarta tersesat di gunung Slamet yang bernama Laso Wurianto, Sultan Sastra Alam, dan Noufal Amirul pada tanggal 27 September 2015 yang beruntungnya tim SAR Desa Kutabawa bertemu dengan tiga pendaki tersebut Tim SAR melaporkan bahwa mereka bertemu tiga pendaki tersebut *survive* di area bebatuan yang jauh dari jalur pendakian (tersesat) [4].

Menurut hasil wawancara kepada pengelola *Basecamp* dilaporkan pada 09 Februari 2022 terdapat kasus kematian yang di alami salah satu pendaki asal Tegal akibat tertinggal dari rombongan teman-temannya saat turun dari gunung Slamet. Pengelola *Basecamp* melaporkan bahwa mereka menemukan jasad pendaki tersebut sudah berada jauh dari jalur pendakian dan meninggal terkena Hipotermia. Karena itulah suatu penunjuk arah dalam pendakian gunung itu sangat penting demi mengurangi resiko tersesat saat melakukan pendakian gunung Slamet.

Idealnya bagi suatu gunung yang sudah ramai dan terkenal oleh para pendaki, seharusnya punya informasi dan fasilitas yang memadai pada jalur pendakiannya. Tapi pada jalur ini sangat jelas terlihat minimnya prasarana papan penunjuk arah dan papan informasi yang menyulitkan para pendaki yang melau jalur pendakian via Bambang. Oleh karena itu harus dilakukan beberapa pembenahan guna memaksimalkan jalur pendakian gunung Slamet, karena banyak pendaki yang berasal dari luar daerah yang belum mengenali secara jelas kondisi *track* dan medan pendakian yang terdapat di jalur pendakian gunung Slamet via Bambang.

Berdasarkan masalah di atas maka perancangan ini sangatlah penting, di lihat dari keinginan masyarakat yang tinggi untuk mendaki Gunung Slamet dan juga menurut survei yang peneliti lakukan kepada 100 orang, mereka mengatakan bahwa suatu papan penunjuk arah dan papan informasi sangatlah penting pada jalur pendakian, guna memberi kemudahan kepada para pendaki. Oleh karena itu di perlukan sebuah perancangan

Environmental Graphic Design (EGD) pada jalur pendakian gunung Slamet untuk menunjang prasarana, meningkatkan pengetahuan serta kenyamanan pendaki. *Environmental Graphic Design (EGD)* adalah pemakaian elemen grafis tipografi, warna, hingga tekstur yang digunakan untuk mengatur dan meningkatkan pengalaman yang dimiliki seseorang saat berada disuatu tempat [5]. Tujuan utama dari EGD adalah untuk memberikan informasi kepada audiens yang tertuang dalam suatu objek visual yang beragam sehingga audiens dapat memilih sendiri media informasi mana yang ingin digunakan. Media yang akan penulis buat adalah *Sign System*, *Wayfinding* dan *information map* guna mempermudah para pendaki dalam memilih jalur agar tidak tersesat saat melakukan pendakian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran diatas, maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1.1.1 Bagaimana merancang *Environmental Graphic Design (EGD)* pendakian gunung Slamet Via Bambangan?

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan penjelasan diatas, maka tujuan masalah dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1.1.2 Merancang *Environmental Graphic Design* jalur pendakian gunung Slamet.

1.4 Batasan Perancangan

Berdasarkan latar belakang diatas maka dibuat bentuk Batasan perancangan agar perancangan ini tetap pada tujuan dan tidak menyimpang dari batas nya:

1.1.3 Perancangan *Environmental Graphic Design* berupa *Sign Sytem*, *wayfinding*, jalur pendakian gunung Slamet.

1.1.4 Perancangan *Information Graphic Design* berupa Peta jalur pendakian yang berisi informasi jalur pendakian , sumber mata air, area camp, dan nomor hp pertolongan darurat.

1.5 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat perancangan ini yaitu sebagai berikut :

1.1.6 Bagi keilmuan DKV, sebagai bahan referensi yang dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian atau perancangan tentang jalur pendakian.

1.1.7 Bagi Institusi sebagai pendukung agar terwujudnya visi misi kampus untuk menjadi perguruan tinggi yang unggul di tingkat internasional dalam pengembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi dengan keunggulan pada bidang HATS (*Healthcare, Agro-industry, Tourism, dan Small Medium Enterprise*) serta mewujudkan ITTP sebagai jembatan teknologi untuk humanisme (*Bridging Technology for Humanity*)

1.1.8 Bagi masyarakat umum, dapat menjadikan media penunjuk arah pada jalur pendakian Gunung Slamet Via Bambang, dan khususnya pada pendaki atau pengunjung sebagai Upaya pencegahan resiko tersesat pada saat melakukan pendakian.