

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab III ini peneliti akan menjelaskan metode penelitian yang akan di pakai, objek dan subjek penelitian, jenis data dan sumber data, hingga kerangka penelitian.

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara yang dipakai dalam pengumpulan data yang sesuai dengan kebenaran serta bisa dijadikan pedoman dalam penelitian ini.

##### **3.1.1 Jenis Pendekatan**

Dalam penelitian ini Peneliti memakai metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah pendekatan yang bertujuan untuk memahami sebuah kondisi secara mendalam pada sebuah fenomena dengan melakukan studi langsung dilapangan[19]. metode deskriptif antarlain digunakan untuk menggambarkan dan menceritakan fenomena terkait dengan objek penelitian. Alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif adalah unntuk menjelaskan tentang penelitian yang sedang dilakukan yaitu perancangan *Environmental Graphic Design* sebagai media informasi kepada pendaki yang melakukan pendakian di gunung Slamet Via Bambang.

##### **3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian**

Objek menurut buku yang ditulis oleh Sukorim “Riset Komunikasi Strategi Praktis Bagi Peneliti Pemula”[20]. Objek adalah apa yang akan diselidiki dalam kegiatan penelitian. Objek dalam penelitian yang di tulis oleh penulis adalah tempat jalur pendakian Gunung Slamet via Bambang. Objek tersebut yang akan di gunakan oleh penulis sebagai acuan dalam merancang sebuah *Environmental Graphic Design* pada jalur pendakian tersebut.

Subjek penelitian dalam buku yang di tulis oleh Saat Sulaiman dan Mania Sitti “Pengantar Metodologi Penelitian: Panduan bagi Peneliti Pemula”[21]. Subjek adalah segala sesuatu yang dapat berupa orang, barang, atau lembaga (organisasi) yang memiliki sifat keadaannya terkait dengan topik penelitian. Dari pengertian tersebut, subjek penelitian dalam perancangan yang ditulis oleh penulis adalah Bapak Saiful Amir selaku Kepala Pengurus Basecamp Pos Bambang Gunung Slamet.

### **3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data**

Pada perancangan ini penulis menggunakan pengumpulan data primer dan sekunder untuk melengkapi kebutuhan data yang diperlukan

- a. Data primer adalah data yang langsung diberikan ke peneliti secara langsung dilapangan atau tanpa melalui pihak ketiga. Dengan kata lain, data primer adalah sumber informasi pertama dalam penelitian. Biasanya sumber data primer diperoleh dari obsrvasi langsung, wawancara, jurnal dan dokumentasi. Pada penelitian ini penulis memperoleh data primer dari, wawancara dengan pengurus basecamp jalur pendakian Via Bambang yaitu bapak Saipul Amir, serta observasi dan dokumentasi langsung di lapangan.
- b. Data sekunder adalah data yang tidak dikumpulkan peneliti secara langsung, data sekunder berisi informasi yang sudah dikumpulkan dan disusun oleh peneliti sebelumnya. Seperti data yang diperoleh berupa karya ilmiah, dokumen perusahaan, atau dokumen pemerintah instansi terkait seperti Administrator / Kepala Pemangkuan Hutan (KKPH).

### **3.1.4 Informan Penelitian**

Orang yang memiliki pengetahuan atau keterampilan yang relevan dan dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan subjek penelitian disebut informan[6]. Dalam penelitian ini, ada empat informan. Pertama, Bapak wugon, seorang pegawai negeri KKPH yang memberikan data terkait aktifitas yang ada di gunung. Kedua, Bapak Saiful Amir, Kepala Pengurus Basecamp Pos Bambang Gunung Slamet, yang dipilih karena

kemampuannya memberikan informasi lengkap tentang jumlah wisatawan, pendaki dan peristiwa yang terjadi di Gunung Slamet.

### **3.1.5 Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Metode Wawancara**

Metode wawancara adalah metode yang sering dipakai dalam penelitian untuk menghimpun data secara langsung dari responden, yang memungkinkan untuk dapatkan informasi yang lebih detail dan mendalam. Penulis menggunakan teknik wawancara terstruktur, yang melibatkan penyusunan soal-soal yang akan ditanyakan kepada responden penelitian. Teknik ini digunakan oleh penulis untuk memastikan bahwa wawancara berjalan dengan rapi, terarah, dan mendapatkan informasi yang relevan. Penulis melakukan wawancara dengan Administrator KPPH Perhutani Banyumas Timur, pengelola Basecamp Pos Bambang Gunung Slamet.

#### **b. Metode Observasi**

Metode observasi adalah suatu metode yang melibatkan pengamatan dan pencatatan perilaku individu atau kelompok serta lingkungan mereka secara langsung [19]. Melalui pengumpulan data dengan cara ini, penulis dapat secara langsung mengamati lokasi di lapangan untuk memahami suasana dan mengetahui jenis media informasi apa saja yang perlukan pendaki saat melakukan pendakian Gunung Slamet via Bambang yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

#### **c. Metode Studi Literatur**

Metode studi literatur adalah metode yang digunakan untuk menghimpun data dan sumber yang sesuai dengan subjek penelitian [19]. Metode ini melibatkan penggunaan buku, jurnal, dan sumber lainnya sebagai referensi. Dalam

perancangan ini, penulis menerapkan metode studi literatur untuk mencari informasi atau data yang berhubungan dengan topik penelitian.

#### **d. Metode Dokumentasi**

Metode dokumentasi adalah suatu teknik yang sering digunakan dalam penelitian guna mengumpulkan data dengan memanfaatkan dokumentasi yang relevan dengan topik penelitian. Dengan menerapkan metode ini, penulis mampu menghimpun foto-foto yang ada disepanjang jalur pendakian Gunung Slamet via Bambang, yang kemudian digunakan untuk melengkapi dan memperkaya informasi dalam penelitian.

#### **e. Metode Kuesioner**

Metode kuesioner atau survei adalah teknik penelitian yang sering dipakai dalam mengumpulkan data dengan mendistribusikan serangkaian soal ke responden yang terkait pada penelitian. Pada konteks penelitian ini, penulis memakai metode survei untuk mengetahui kebutuhan apa yang di perlukan para pendaki guna mempermudah mereka dalam melakukan pendakian dan menentukan jenis media yang paling efektif untuk menyampaikan informasi di jalur pendakian Gunung Slamet via Bambang.

#### **f. Metode Analisis Data**

Menggunakan metode analisis data 5W1H yang merujuk kepada *Who* (siapa), *What*(apa), *Where* (dimana), *When* (kapan), *Why* (mengapa), dan *How* (bagaimana). 5W1H merupakan metode yang digunakan untuk memahami secara mendalam suatu permasalahan atau situasi. Dengan menggunakan metode 5W1H, kita dapat mengidentifikasi siapa saja yang terlibat, apa saja yang terjadi, diman itu terjadi, kenapa bisa terjadi, mengapa itu terjadi, dan bagaimana prosesnya. Metode 5W1H dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan pemahaman atau membuat keputusan yang tepat.

## 3.2 Identifikasi Data

### 3.2.1 Profil Perum Perhutani Kesatuan Pemangkuan Hutan (KPH) Banyumas Timur

#### 3.2.1.1 Profil

Nama instansi : Perum Perhutani Kesatuan Pemangkuan Hutan (KPH) Banyumas Timur

Alamat : Perum Perhutani KPH Banyumas Timur Divisi Regional Jawa Tengah, JL. Gatot Subroto, Purwokerto

Telepon : 0822-2670-2400 ( Bapak Wanto )



Gambar 3.1 : Logo KPH Banyumas Timur

sumber gambar : <https://www.perhutani.co.id>

Perum Perhutani Kesatuan Pemangkuan Hutan (KPH) Banyumas Timur merupakan satuan unit kerja bagi area Perum Perhutani Divisi Regional Jawa Tengah[22]. KPH Banyumas Timur memiliki peran penting dalam menjaga kelestarian hutan, memastikan penggunaan sumber daya alam yang berkelanjutan, dan mendukung kesejahteraan masyarakat sekitar hutan. KPH juga berperan sebagai fasilitator dan penanggung jawab dari setiap *Basecamp* di Gunung Slamet.

### **3.2.1.2 Tugas dan Fungsi**

Perum perhutani kesatuan pemangkuan hutan (KPH) Banyumas Timur memiliki beberapa fungsi dan tugas, antara lain sebagai berikut :

1. Tata hutan dan penyusunan rencana Pengelolaan Hutan.
2. Pemanfaatan hutan, meliputi pemanfaatan kawasan, pemanfaatan jasa lingkungan, pemanfaatan hasil hutan kayu dan bukan kayu, pemungutan hasil hutan kayu dan bukan kayu.
3. Rehabilitasi dan reklamasi.
4. Perlindungan hutan dan konservasi alam.
5. Pengolahan hasil hutan menjadi bahan baku atau bahan jadi.
6. Pendidikan dan pelatihan di bidang Kehutanan.
7. Pengembangan *agroforestry*.
8. Membangun dan mengembangkan Hutan Rakyat dan/atau Hutan Tanaman Rakyat.
9. Perdagangan hasil hutan dan hasil produksi sendiri maupun produksi pihak lain.

### **3.2.1.3 Peran KPH Terhadap Wisata Pendakian Gunung Slamet**

Kesatuan Pemangku Hutan (KPH) Perhutani memegang peran yang sangat penting dalam pengelolaan dan pelestarian Gunung Slamet. Sebagai pemangku kepentingan utama, KPH bertanggung jawab untuk menjaga kelestarian hutan dan mendukung kesejahteraan masyarakat sekitar hutan.

Dalam konteks pendakian, KPH Perhutani bekerja sama dengan berbagai basecamp yang berada di lingkaran Gunung Slamet, seperti Basecamp Bambang. Kerjasama ini bertujuan untuk memastikan keamanan dan kenyamanan para pendaki. KPH dan basecamp memiliki hak dan kewajiban untuk memastikan bahwa jalur pendakian selalu dalam kondisi aman. mereka juga mengatur proses pemberian izin

pendakian untuk memastikan semua aktivitas pendakian berjalan dengan tertib dan aman. Mereka juga bertanggung jawab memberikan informasi terkini perihal medan, cuaca, dan jalur pendakian kepada para pendaki.

Adapun Media informasi mengenai Gunung slamet yang dilakukan KPH Perhutani dan Basecamp dilakukan dalam bentuk digital seperti akun istagram, adapun dalam bentuk fisik seperti Banner dan leaflet. Namun, dari semua media informasi yang ada. Belum ada media penunjuk arah seperti *sign system*, *wayfinding*, dan desain grafis informasi.

### **3.2.2 Data Literatur EGD Pada Jurnal “Perancangan *Environmental Graphic Design* Sebagai Media Informasi dan Identitas Visual Pada UPTD Konserfasi Penyu Kota Parimanan”**

Pada jurnal ini membahas tentang perancangan *Environmental Graphic Design* (EGD) untuk media informasi dan identitas visual pada UPTD konservasi penyu kota pariaman, yang merupakan salah satu kawasan konservasi penyu di Indonesia. Penulis mengusulkan untuk mendesain media navigasi informatif bagi kawasan konservasi penyu, yang bertujuan untuk membuat kunjungan jadi lebih efektif dan efisien. Desain ini juga bermaksud untuk menciptakan identitas baru untuk kawasan konservasi penyu sebagai destinasi ekowisata yang berpotensi lebih dikenal oleh masyarakat internasional dan bersaing di tingkat dunia.

Berdasarkan hasil pembahasan jurnal ini menyimpulkan bahwa pentingnya suatu *Environmental Graphic Design* bagi suatu wawasan konservasi yang bertujuan untuk membuat proses kunjungan lebih efektif dan efisien.

### **3.2.3 Hasil Observasi dan Wawancara**

Hasil dari wawancara ini adalah data primer yang akan dipakai sebagai bahan analisis pada perancangan *Environmental Graphic Design* jalur pendakian Gunung Slamet via Bambang.

### 3.2.3.1 Wawancara dengan pengurus Basecamp Bambangan

Wawancara ini dilakukan pada tanggal 28 Desember 2023 di Basecamp Pos Bambangan Gunung Slamet bersama dengan Bapak Saiful Amir selaku Kepala Basecamp Pos Bambangan Gunung Slamet. Pada wawancara ini penulis menyiapkan beberapa pertanyaan agar wawancara yang dilakukan dapat berjalan sesuai dengan data yang diperlukan penulis.

Hasil dari wawancara ini peneliti mendapatkan informasi bahwa jumlah pendaki yang melewati Basecamp Pos Bambangan sebanyak terdapat 61.155 orang yang menggunakan jalur ini untuk mendaki ke puncak gunung Slamet dari tahun 2020 tahun 2022 dan terdapat beberapa insiden yang terjadi di Gunung Slamet, salah satunya yaitu kasus tersesat yang terjadi di jalur pendakian gunung Slamet via Bambangan.

Pada tahun 2022, terdapat satu kasus kematian dikarenakan pendaki tertinggal rombongan dan tersesat pada saat turun dari gunung Slamet. Pendaki tersebut tersesat karena ia tidak mengetahui jalur karena minimnya *sign system* / tanda penunjuk arah di sepanjang jalur yang kemudian pendaki ini memilih jalur yang salah dan tersesat. Menurut informasi yang saya peroleh dari narasumber, pendaki ini ditemukan dalam keadaan tak bernyawa dan kedinginan di lokasi bebatuan yang jauh dari jalur utama pendakian.



Gambar 3.2 Wawancara dengan kepala *Basecamp* pos Bambangan

Sumber gambar : dokumentasi pribadi



### 3.2.4 Data Visual



Gambar 3.3 *Basecamp* utama milik Perhutani

Sumber gambar : dokumentasi pribadi



Gambar 3.4 Pintu masuk *Basecamp* Bambangan

Sumber gambar : dokumentasi pribadi



Gambar 3.5 banner jalur pendakian Gunung Slamet

Sumber gambar : dokumentasi pribadi



Gambar 3.6 banner prosedur pendakian Gunung Slamet

Sumber gambar : dokumentasi pribadi



Gambar 3.7 Ruang registrasi pendakian Gunung Slamet

Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Tgl	jumlah	No Ser
01/07/2023	100	072-54355-2302-01000-0000
02/07/2023	62	
03/07/2023	51	
04/07/2023	54	
05/07/2023	68	
06/07/2023	51	
07/07/2023	56	
08/07/2023	172	
09/07/2023	71	
10/07/2023	45	
11/07/2023	42	
12/07/2023	18	
13/07/2023	41	
14/07/2023	42	
15/07/2023	213	
16/07/2023	69	
17/07/2023	28	
18/07/2023	30	
19/07/2023	51	
20/07/2023	16	
21/07/2023	45	
22/07/2023	110	
23/07/2023	28	
24/07/2023	8	
25/07/2023	27	
26/07/2023	27	
27/07/2023	28	
28/07/2023	60	
29/07/2023	354	
30/07/2023	34	
31/07/2023	49	

Tgl	jumlah	Nama
01/07/2023	82	Diana
02/07/2023	64	ACD
03/07/2023	59	AYO
04/07/2023	48	Agung
05/07/2023	50	Satrio
06/07/2023	43	Muti & Yuma
07/07/2023	223	Muti
08/07/2023	58	AYO
09/07/2023	40	Yuma
10/07/2023	10	Amir
11/07/2023	19	Toni
12/07/2023	32	
13/07/2023	120	Agung
14/07/2023	20	Agung
15/07/2023	26	Zamal
16/07/2023	14	Amir
17/07/2023	7	Yuma
18/07/2023	59	Dip
19/07/2023	79	Yuma
20/07/2023	107	Purnama & Ag
21/07/2023	17	Purnama
22/07/2023	24	Yuma
23/07/2023	6	
24/07/2023	4	
25/07/2023	24	Toni
26/07/2023	18	
27/07/2023	40	Amir
28/07/2023	20	Muti
29/07/2023	20	TARUNA
30/07/2023	20	Oni
31/07/2023	22	Diana

Gambar 3.8 Data registrasi harian jalur pendakian Gunung Slamet

Sumber gambar : dokumentasi pribadi

### **3.2.6 Analisis Data**

#### **3.2.6.1 5W1H**

##### **a. What (apa)**

Perancangan ini bertujuan sebagai media informasi bagi para pendaki yang melalui jalur Bambang, agar para pendaki tidak tersesat saat melakukan pendakian di gunung Slamet. Hal ini menjadi penting, apabila pendaki salah mengambil jalur maka pendaki tersebut bisa tersesat dan resiko terburuknya hilang dan meninggal karena kedinginan.

##### **b. Who (siapa)**

Target audience perancangan ini adalah Masyarakat umum, Pengunjung, Komunitas, dan Pendaki yang memilih jalur Bambang. Mereka memerlukan media informasi dalam melakukan pendakian gunung Slamet agar memudahkan dalam pendakian dan mengurangi resiko tersesat, hilang dan meninggal karena kedinginan.

##### **c. When (kapan)**

Informasi ini bersifat permanen, melihat mobilitas para pendaki sangat besar setiap tahunnya. Karena mobilitas yang sangat besar maka sebuah penunjuk arah sangat di perlukan.

##### **d. Where (Dimana)**

Perancangan ini akan di sebarakan sepanjang jalur pendakian gunung Slamet via Bambang terutama pada persimpangan jalur yang membingungkan pendaki. Dengan media cetak yang ditempatkan langsung di sepanjang jalur pendakian agar memastikan bahwa media informasi ini mencapai audiens dengan baik.

**e. Why (mengapa)**

Perancangan ini penting untuk di sampaikan kepada para pendaki karena dengan pemasangan tanda penunjuk arah di sepanjang jalur pendakian dapat memudahkan mobilitas para pendaki yang berkunjung. Dengan memahami tanda penunjuk arah yang terpasang di sepanjang jalur pendakian harapannya tidak ada lagi kasus pendaki yang tersesat di jalur pendakian gunung Slamet via Bambang.

**f. How (bagaimana)**

Media informasi ini akan di aplikasikan melauai *sign system*, *wayfinding*, dan *information graphic design* yang menggunakan gambar dan teks yang jelas dan menarik, serta data dan fakta yang akurat. Media-media tersebut adalah media yang efektif guna mempermudah mobilitas para pendaki agar tidak tersesat saat melakukan pendakian.

**3.2.6.2 USP (Unique Selling Point)**

USP atau *Unique Selling Point* adalah kelebihan atau keistimewaan yang di miliki suatu produk atau jasa yang membuat berbeda dari produk atau jasa serupa[23]. USP perancangan ini adalah *sign system*, *wayfinding*, dan *information graphic design* berupa peta informasi pendakian yang tidak hanya memberikan informasi mengenai jalur pendakian, tetapi sebagai informasi yang terpasang di sepanjang jalur pendakian guna mempermudah pendaki.

**3.2.6.3 Positioning**

*Positioning* adalah mekanisme penempatan suatu produk atau jasa kedalam pikiran pelanggan menggunakan cara yang unik dan menarik sehingga dapat di ingat oleh konsumen[24]. Maka dalam perancangan *Environmental Graphic Design* penulis membuat media informasi berupa tanda penunjuk arah dan juga informasi mengenai jalur pendakian, menggunakan desain yang menarik dan saling terhubung antara satu tanda

petunjuk arah dengan petunjuk arah yang lainnya, sehingga para pendaki dapat merasa aman dan nyaman saat melakukan pendakian, dengan harapan dapat mengurangi resiko tersesat bagi para pendaki di Gunung Slamet.

#### **3.2.6.4 Target Audience**

##### **1. Demografis**

- 1) Usia : Remaja-Dewasa, 17 - 35 Tahun
- 2) Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- 3) Pekerjaan : Pendaki, Komunitas Pencinta Alam, dan Masyarakat umum

##### **2. Geografis**

- 1) Domilisi : Seluruh pendaki Indonesia, khususnya pendaki yang berasal dari Jawa Tengah
- 2) Lingkungan : Kota, pinggiran kota, kota kecil, pedesaan.

##### **3. Psikografis**

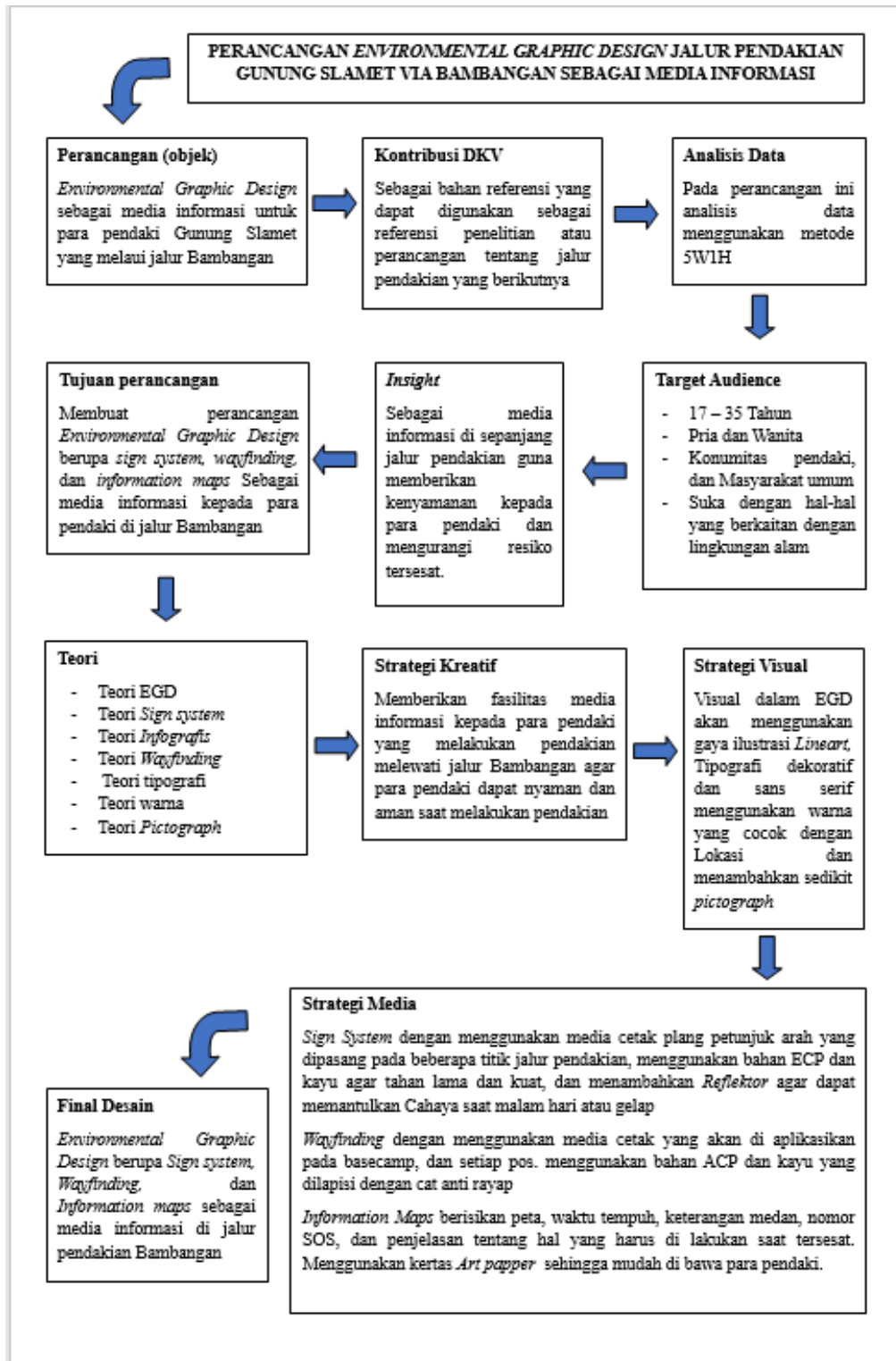
- 1) Hobi : Mendaki, berkemah, jalan-jalan, *survival*, puisi, menulis, eksplorasi alam.
- 2) Perilaku : Eksploratif, kreatif, peduli lingkungan.
- 3) Aktifitas : Partisipan dalam segala hal yang berkaitan dengan alam.
- 4) Gaya hidup : Suka dengan hal hal yang berkaitan dengan lingkungan alam.

#### **3.2.6.4 Insight**

Insight pada perancangan ini adalah membuat audience menjadi tertarik dan percaya untuk melakukan pendakian Gunung Slamet melalui jalur Bambang tanpa takut tersesat, walupun baru pertama kali mendaki gunung. Melalui perancangan *Environmental Graphic Design* (EGD) berupa *Sign System*, dan *Wayfinding*, yang di pasang sepanjang jalur pendakian diharapkan dapat membantu para pendaki saat melakukan pendakian gunung. Penggunaan elemen-elemen visual pada *Information maps*

yang mudah di pahami, serta kelengkapan informasi yang disampaikan dapat cepat di pahami oleh para pendaki. Dengan begitu jalur pendakian via Bambangan menjadi jalur yang aman saat melakukan pendakian Gunung Slamet.

### 3.3 Kerangka Penelitian





### 3.4 Jadwal Penelitian

Jadwal Kegiatan

Kegiatan	2023				2024							
	sep	okt	nov	des	jan	feb	mar	apr	mei	jun	jul	agu
Pencarian data		■	■	■								
Pengelolaan data			■	■								
Analisis			■	■								
Pembuatan laporan		■	■	■								
Bimbingan		■	■	■								
Seminar proposal					■							
Revisi					■	■						
Perancangan karya dan penempatan								■	■			
Penyusunan laporan									■	■		
Ujian tugas akhir										■		