

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode pengambilan data yang digunakan adalah metode campuran, yakni secara kualitatif dan kuantitatif. Model metode kualitatif yang akan digunakan adalah wawancara, FGD, observasi, studi eksisting, dan referensi. Sementara model metode kuantitatif yang akan digunakan berupa kuesioner *online*. Pendokumentasian wawancara tergantung pada media preferensi narasumber, contohnya apabila wawancara melalui *call* maka suara narasumber akan direkam, sementara untuk wawancara yang melalui *chat* maka transkripsi akan disimpan beserta dengan bukti *screenshot chat* tersebut.

3.1.1 Metode Kualitatif

Pengumpulan data melalui wawancara dan FGD dilakukan agar mendapatkan pengetahuan yang lebih dalam terkait fenomena yang terjadi melalui perspektif ahli dan juga target audiens. Metode observasi digunakan agar penulis dapat melihat fenomena dan permasalahan secara nyata. Sementara, metode studi eksisting dan referensi digunakan agar penulis dapat merancang media informasi yang lebih baik dan dapat memenuhi keperluan target audiens.

3.1.1.1 Wawancara

Menurut Gulo (2002), wawancara adalah komunikasi secara langsung antara penanya dan narasumber melalui suatu sesi tanya jawab. Wawancara dilakukan terhadap Muhammad Fardian Nurdin, pemandu pendakian di Gunung Papandayan untuk mendapatkan data mengenai Gunung Papandayan dan perilaku pengunjung. Wawancara terhadap Muhammad dilakukan melalui *voice call* pada aplikasi pengiriman pesan WhatsApp pada tanggal 19 Februari 2023. Wawancara juga dilakukan terhadap Fernandes, pelaku hobi

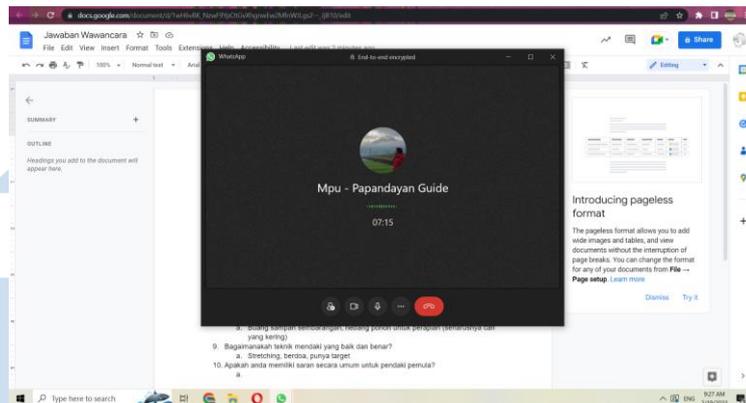
pendakian gunung untuk mendapatkan informasi terkait mendaki dan pendakian Gunung Papandayan melalui perspektif pelaku hobi yang berpengalaman. Wawancara terhadap Fernandes dilakukan melalui pesan melalui aplikasi pengiriman pesan WhatsApp pada tanggal 20 Februari 2023.

Guna mendapatkan *insight* mengenai media yang dirancang, penulis melakukan wawancara terhadap Tommy Satiya, yang bekerja sebagai *lead game designer* di Agate. Wawancara tersebut dilaksanakan pada tanggal 27 April 2023 melalui Zoom. Wawancara yang dilakukan membahas berbagai aspek desain mekanik dan level untuk game.

Wawancara juga dilakukan terhadap beberapa target audiens untuk mendapatkan *insight* yang lebih dalam akan persepsi pendaki pemula terhadap kegiatan pendakian. Wawancara terhadap Bintang Cahya Faisal dilakukan melalui aplikasi pengiriman pesan WhatsApp pada tanggal 1 Maret 2023 pukul 18.00 WIB. Wawancara juga dilakukan terhadap Rimba Tiani pada tanggal 5 Maret 2023 melalui aplikasi pengiriman pesan WhatsApp dikarenakan beliau tidak dapat mengikuti sesi FGD.

1) Wawancara terhadap Muhammad Fardian Nurdin

Bapak Muhammad Fardian Nurdin adalah seorang pemandu pendaki di Gunung Papandayan yang sudah aktif sejak tahun 1999 dan memiliki sertifikasi pemandu gunung dari Dinas Pariwisata. Beliau adalah salah satu pemandu resmi di TWA Papandayan. Menurut wawancara dengan beliau, TWA Papandayan saat ini dikelola oleh PT Asri Indah Lestari yang bekerja sama secara langsung dengan pemerintah.



Gambar 3.1 *Screenshot call* WhatsApp dengan Bapak Muhammad Fardian Nurdin

Melalui hasil wawancara dengan Bapak Muhammad, Gunung Papandayan cocok bagi pemula dikarenakan sedikitnya waktu yang diperlukan dan mudahnya untuk sampai pada berbagai destinasi kekhasannya, seperti berbagai kawah dan Tegal Alun. Beberapa hal yang paling menarik di TWA Papandayan menurut beliau adalah panoramanya, berbagai jenis kawah yang dapat dikunjungi, sungai air panas, track hiking Hoeberhotd, Hutan Mati, dan Pondok Saladah.

Saat ditanyakan mengenai kasus yang pernah terjadi di Papandayan, Bapak Muhammad mengingat suatu kasus pendaki tersesat pada tahun 2009. Pendaki tersebut tersesat saat ia berusaha berjalan dari Pondok Saladah ke Tegal Panjang karena ia tidak mengetahui jalannya. Kasus serupa tidak terjadi lagi pada beberapa tahun ini dikarenakan jalur yang ada saat ini sudah lebih terarah, tidak seperti dulu yang hanya berupa jalan setapak.

Beberapa kesalahan yang kerap dilakukan oleh pendaki pemula menurut Bapak Muhammad mencakup membuang sampah sembarangan, menebang pohon hidup untuk digunakan sebagai perapian, dan kurangnya kesiapan mental saat mendaki. Beliau menjelaskan bahwa kurangnya kesiapan mental tersebut kerap menjadi halangan di saat pendaki menemukan tanjakan yang panjang, terutama bagi yang belum pernah mendaki.

Mengenai persiapan sebelum mendaki, beliau menyebutkan tenda, *sleeping bag*, perbekalan secukupnya, dan logistik yang disesuaikan dengan kebutuhan pribadi. Salah satu contohnya adalah apabila kita ingin mendaki satu hari saja, maka cukup membawa logistik untuk sehari yang dlebihkan sedikit. Beliau juga menyatakan pentingnya *stretching* dan berdoa sebelum mendaki, dan membuat rencana serta target waktu pendakian.

Saran yang beliau miliki untuk pendaki pemula adalah untuk mempelajari mengenai *hiking safety*, penggunaan pakaian yang tepat (sepatu, baju panjang, celana panjang), dan membawa perlengkapan P3K yang lengkap. Selain dari perlengkapan, beliau menyarankan untuk mempersiapkan mental dan fisik, serta untuk kompak saat mendaki. Beliau juga menekankan para pendaki untuk tidak membuang sampah sembarangan.

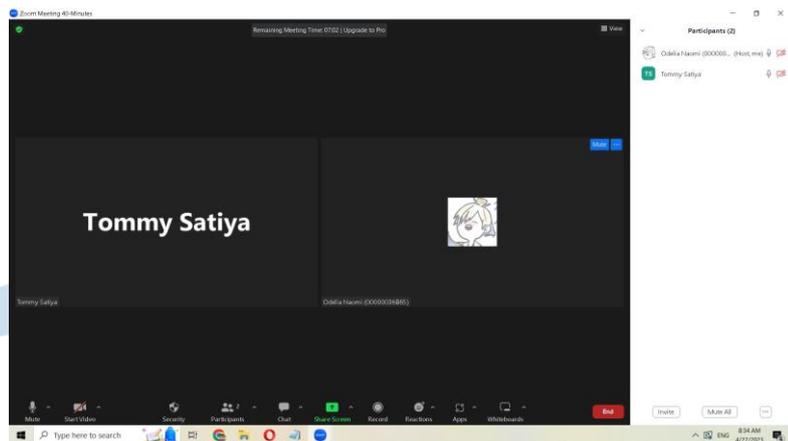
Penulis mendapat kesempatan untuk mendaki Gunung Papandayan pada tanggal 18 Maret 2023, sehingga dapat mendaki dengan panduan Bapak Muhammad Fardian Nurdin. Pada kesempatan ini, penulis menanyakan berbagai informasi terkait pos dan jalur di Gunung Papandayan. Bapak Muhammad juga menjelaskan sejarah berbagai lokasi di Papandayan. Beberapa saran yang diberikan oleh beliau pada saat pendakian antara lain untuk melonggarkan ikatan tali sepatu saat berjalan biasa, dan untuk menyampingkan kaki saat sedang berjalan turun.



Gambar 3.2 Dokumentasi dengan Bapak Muhammad Fardian Nurdin

2) Wawancara terhadap Tommy Satiya

Bapak Tommy Satiya adalah seorang *lead game designer* di Agate dengan pengalaman bekerja selama 7 tahun. Penulis mewawancarai Pak Tommy mengenai berbagai aspek *game design*, seperti tahapan yang dilakukan, level design, UI, dan aspek visual. Beberapa pertanyaan juga mencakup perancangan secara khusus dalam aplikasi Unity.



Gambar 3.3 Screenshot Zoom dengan Bapak Tommy

Menurut beliau, menentukan apa saja mekanik dan fitur yang ingin dimasukkan ke dalam game sangat penting dalam tahap perancangan. Hal ini guna mencegah timbulnya bug dari hasil

penambahan fitur yang tidak direncanakan. Selain itu, penting juga untuk mengetahui perilaku dan keinginan target audiens dalam merancang genre dan visual game. Contohnya adalah bahwa bagi pemain usia 15-24 tahun di Indonesia, visual yang bergaya anime atau stylized lebih populer dibandingkan dengan gaya realis.

Beliau menyampaikan bahwa mendesain level dimulai dari melakukan blocking. *Blocking* adalah proses merancang desain suatu level dengan menggunakan objek primitif seperti kubus sebagai *placeholder*. Setelah desain level dibuat, desain tersebut kemudian diplaytest untuk memastikan bahwa *gameplay* level tersebut sesuai dengan ekspektasi. Apabila *gameplay* sudah sesuai keinginan, maka kubus-kubus yang digunakan untuk *blocking* dapat diubah menjadi aset yang sesungguhnya. Setelah penggantian aset ini pun, level tersebut harus diplaytest lagi untuk memastikan bahwa visual lingkungan sesuai dengan keinginan.

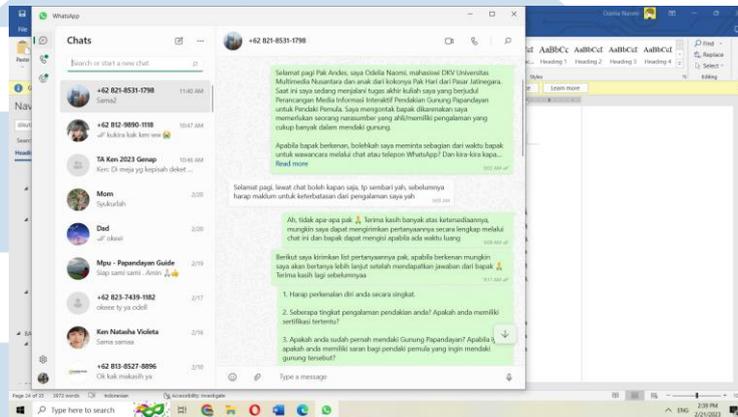
Beliau menyatakan bahwa cara paling efektif untuk menyisipkan edukasi dalam game, terutama bagi pemain usia 15-24 tahun adalah dengan menyampaikan edukasi tersebut melalui cerita/skenario dan dunia game. Hal ini dikarenakan visualisasi dan *storytelling* merupakan kelebihan dari media game, dibandingkan dengan media tradisional seperti buku dimana informasi bersifat sangat teoritis.

Beliau menyatakan bahwa game simulasi yang menyenangkan adalah game yang dapat membuat pemain merasakan bagaimana sesungguhnya menjadi karakter yang dimainkan, baik melalui cerita atau *gameplay*. Sementara untuk visual game, beliau menjawab bahwa game simulasi tidak harus memiliki gaya visual yang realistis. Beliau kembali menekankan bahwa kesukaan target audiens menjadi pertimbangan utama dalam segala aspek perancangan game.

3) Wawancara terhadap Fernandes

Bapak Fernandes adalah pelaku hobi yang sudah mendaki sejak tahun 2001, ia sudah menikah dan memiliki seorang anak. Ia tidak

memiliki sertifikasi, namun sudah mendaki hingga ke *basecamp* kaki gunung Everest. Kebiasaan Bapak Fernandes dalam menjalankan hobi mendaki adalah 2 hingga 3 kali setahun.



Gambar 3.4 Screenshot chat WhatsApp dengan Bapak Fernandes

Beliau sudah pernah mendaki Gunung Papandayan sekali dan setuju bahwa Gunung Papandayan cocok bagi pemula karena jarak tempuhnya yang singkat, jalur yang sudah jelas, dan *management* kawasan wisata yang cukup baik. Saran beliau adalah untuk mendaki hingga Hutan Mati dan Pondok Saladah saja kecuali memiliki rencana untuk menjalankan kegiatan konservasi.

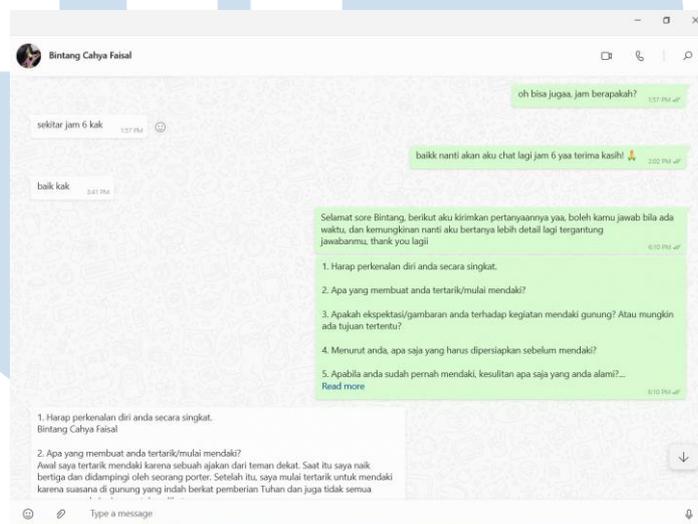
Menurut beliau, hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum mendaki adalah latihan fisik, menggali informasi terkait gunung yang akan didaki, mengetahui peralatan yang harus dibawa, dan mempersiapkan mental dengan fokus utama pulang dengan selamat. Beliau sendiri kerap mempersiapkan diri secara fisik untuk pendakian dengan cara jalan, berlari, dan bersepeda. Saran yang ia miliki untuk pendaki pemula adalah untuk mendaki bersama teman yang sudah berpengalaman agar dapat belajar. Jika tidak ada, maka dapat menggali info dari media sosial.

Beliau merasa bahwa kesalahan yang kerap dilakukan oleh pemula adalah kurangnya kemampuan untuk membedakan barang yang harus dan tidak perlu dibawa. Barang yang penting untuk dibawa menurut beliau adalah logistik, jas hujan, pakaian ganti, dan senter.

Sementara perlengkapan tambahan yang harus dibawa apabila berkemah adalah tas, *sleeping bag*, dan tenda (yang ia sebut dengan “*big three*”). Sementara untuk teknik mendaki yang benar adalah berjalan pelan secara konstan dan beristirahat bila lelah.

4) Wawancara terhadap Bintang Cahya Faisal

Bintang adalah seorang mahasiswa UMN yang mengikuti UKM Mapala. Ia sudah pernah mendaki sebanyak 4 kali tanpa pemandu dan direncanakan secara pribadi.



Gambar 3.5 Screenshot chat WhatsApp dengan Bintang Cahya Faisal

Bintang memulai hobi mendakinya dari ajakan dari temannya yang kemudian membuatnya tertarik mendaki dikarenakan suasana gunung yang indah. Tujuannya mendaki gunung adalah untuk menjauhkan dirinya dari kota dan dunia maya.

Menurutnya, persiapan yang harus dilakukan sebelum mendaki adalah persiapan fisik, pengetahuan, logistik (dengan pertimbangan adanya kemungkinan harus berada di gunung untuk waktu yang lebih lama dari yang direncanakan), alat dan pakaian yang memadai, serta kondisi cuaca. Sementara kesulitan yang ia pernah alami adalah trek dan cuaca yang ekstrem. Ia menyatakan bahwa trek yang ekstrem sangat memerlukan kekuatan mental dan fisik.

Ia belum pernah mendaki Gunung Papandayan, namun sudah pernah mendengar mengenai gunung tersebut. Ia tertarik mendaki gunung tersebut karena ia ingin mendaki semua gunung yang ada di kawasan Jawa Barat.

Media informasi yang kerap ia gunakan sebagai sumber informasi adalah suatu akun Instagram bernama montapedia, karena ia menganggap bahwa akun tersebut memberikan informasi yang terkini seputar gunung. Informasi yang ia cari sebelum mendaki sebuah gunung adalah mengetahui lokasi Polsek dan Puskesmas terdekat serta metode transportasi yang dapat digunakan untuk mencapai lokasi gunung. Ia tidak merasa kesulitan mencari informasi terkait lokasi Polsek dan Puskesmas karena dapat menggunakan Google, namun ia merasa kesulitan mencari informasi berhubungan dengan akses transportasi yang disertakan estimasi ongkos.

5) Wawancara terhadap Rimba Tiani

Rimba adalah seorang mahasiswi semester 8 FT UI yang berdomisili di Bogor. Ia sudah mendaki kira-kira 10 kali melalui perencanaan pribadi dan kegiatan organisasi.



Gambar 3.6 Screenshot chat WhatsApp dengan Rimba Tiani

Rimba mulai mendaki karena ayahnya yang senang mendaki, sehingga ia juga mencoba mendaki gunung. Tujuannya mendaki adalah sebagai pelarian dari rutinitas dan untuk mencari ketenangan. Ia juga kerap mendaki sebagai rangkaian dari acara Mapala UI. Ia belum pernah mendaki Gunung Papandayan, namun merasa tertarik karena pemandangannya yang menurutnya tidak kalah indah.

Menurutnya, banyak aspek yang harus dipersiapkan, namun yang paling utama adalah fisik, *skill*, dan logistik. Ia selalu merencanakan sedetail mungkin, termasuk dalam segi peralatan, menu makanan, jadwal latihan fisik, akomodasi, dan prakiraan cuaca. Ia tidak pernah merasakan banyak kesulitan di lapangan, namun kerap merasa sulit menemukan data saat melakukan riset terhadap destinasi yang tentunya akan berpengaruh ke rencananya.

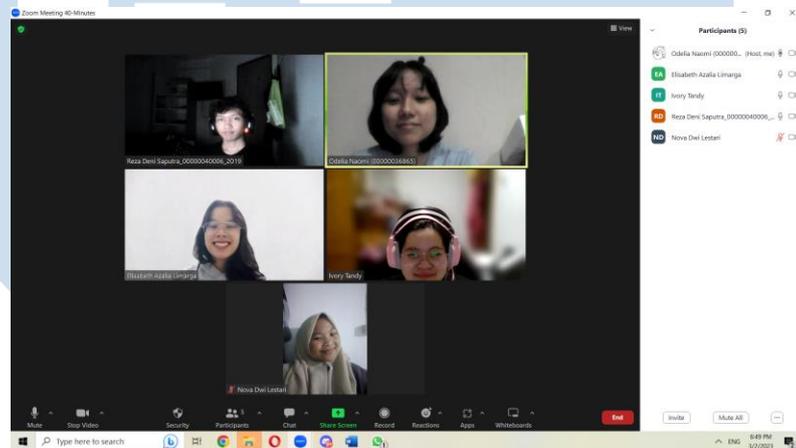
Rimba kerap mencari informasi terkait pendakian melalui Google karena banyaknya data yang tersedia, seperti peta daerah, website yang berisi catatan perjalanan pendaki yang sudah pernah mendaki di tempat tersebut, dan website resmi taman nasional yang dituju. Untuk informasi yang kerap ia cari sebelum mendaki, ia menggunakan prinsip 5W + 1H beserta dengan mencari peta gunung, rute, pos, akomodasi, dan fasilitas kesehatan terdekat. Sementara mengenai pendakian secara umum, ia ingin mengetahui harga simaksi, tata cara reservasi, dan akomodasi menuju tempat pendakian.

3.1.1.2 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) adalah metode riset kualitatif yang melibatkan sekelompok partisipan yang mendiskusikan topik tertentu (Hennink, 2014). FGD dilakukan terhadap target audiens untuk mendapatkan data mengenai persepsi pendaki pemula terhadap kegiatan pendakian beserta dengan metode pencarian informasi yang disukai. FGD yang dilakukan dibagi menjadi dua sesi, yakni terhadap pendaki yang belum pernah mendaki Gunung Papandayan, dan pendaki yang sudah pernah mendaki Gunung Papandayan.

1) FGD terhadap Ivory, Reza, Elizabeth, dan Nova

FGD dilakukan terhadap Ivory, Reza, Elisabeth, dan Nova yang belum pernah mendaki Gunung Papandayan. FGD dilakukan melalui media Zoom pada Kamis, 2 Maret 2023 pukul 18.20 WIB. Rimba juga berencana untuk berpartisipasi pada FGD ini, namun tidak dapat hadir dikarenakan acara kampus yang berlangsung lebih lama dari yang diperkirakan. Maka, penulis memilih untuk mewawancarai Rimba secara terpisah.



Gambar 3.7 Dokumentasi FGD pendaki pemula yang dilaksanakan melalui Zoom

Pemicu hobi pendakian pada responden adalah kegiatan dari sekolah dan kegiatan dari komunitas. Sementara salah satu tujuan pendakian yang paling kuat dari partisipan adalah mencari pemandangan baru yang berbeda dengan kota. Selain dari mencari pemandangan, pendakian kerap digunakan sebagai sarana *healing* dan juga dilihat sebagai suatu tantangan yang memacu adrenalin.

Partisipan dapat menyebutkan sebagian besar hal yang harus dipersiapkan sebelum mendaki, terutama Nova yang sudah lebih berpengalaman dalam mendaki. Elisabeth juga dapat melengkapi pentingnya persiapan fisik dan mental sebelum pendakian karena pengalaman pendakian pertamanya dimana ia banyak meminta istirahat. Ivory juga menekankan pentingnya pakaian mendaki,

terutama sepatu dikarenakan pengalamannya mendaki menggunakan sepatu kets, yang menyebabkan pendakiannya menjadi tidak nyaman.

Hampir semua partisipan menjawab bahwa mereka mendapatkan informasi dari internet, namun mereka juga kerap melihat pendapat dan pengalaman pendaki lain melalui *review* secara daring atau dari pendapat rekan mereka yang sudah pernah mendaki gunung tersebut. Sementara untuk informasi yang ingin mereka ketahui di antara lain adalah lokasi yang menarik, rute, pos, tempat berkemah, dan waktu yang dibutuhkan untuk mendaki. Tiga dari empat partisipan menyukai bermain *game*, dengan sebagian besar menyukai *platform PC*.

Semua partisipan pernah mengalami kesulitan dalam mencari informasi terkait gunung yang akan didaki. Kesulitan yang mereka alami kerap disebabkan oleh informasi yang kurang memadai terkait keamanan/tingkat kesulitan gunung, rute, dan hal-hal teknis mengenai pendakian gunung tersebut dari situs resmi pengelola kawasan gunung. Mereka juga merasa bahwa terkadang informasi yang berasal dari pendaki lain kurang dapat dipercayai. Nova menyatakan bahwa ia memiliki pengalaman dimana ia memilih rute yang dikatakan sebagai “cukup curam” oleh pendaki lain, namun ternyata rute tersebut jauh lebih sulit dari yang dideskripsikan.

Dari antara partisipan, belum ada yang pernah mendaki Gunung Papandayan, namun semua partisipan kecuali Nova menyatakan bahwa mereka tertarik untuk mendaki gunung tersebut. Nova menyatakan bahwa alasan ia kurang tertarik dengan Gunung Papandayan adalah karena ketinggian gunung yang kurang tinggi dan waktu tempuh yang terlalu pendek, sehingga ia merasa bahwa persiapan dan waktu yang diperlukan untuk mencapai lokasi Papandayan tidak setimpal dengan pengalaman yang akan didapatkan saat mendaki gunung tersebut. Sementara alasan partisipan lain

tertarik akan Gunung Papandayan adalah karena pemandangannya dan kemudahannya bagi pemula.

Saat ditanyakan mengenai informasi terkait ilmu pendakian yang ingin mereka ketahui, para partisipan awalnya tampak kesulitan untuk memikirkan jawaban. Namun pada akhirnya jawaban mereka adalah tata cara mendaki yang benar, hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan (etika), hal-hal yang harus dipahami/dipelajari sebelum mendaki, perlengkapan, dan contoh latihan fisik yang dapat dilakukan.

Para partisipan mementingkan keamanan diri mereka saat mendaki, hal ini terlihat terutama pada partisipan yang belum terlalu berpengalaman dalam mendaki. Nova, partisipan yang memiliki pengalaman mendaki paling banyak dari semua partisipan menyatakan bahwa ia selalu membawa setidaknya satu teman saat mendaki agar apabila mereka tersesat, mereka masih dapat memikirkan solusi bersama.

Walau demikian, hampir semua pendaki setuju bahwa mereka lebih memilih untuk mendaki tanpa pemandu karena akan terasa lebih bebas untuk menjelajahi kawasan gunung. Namun Elisabeth menyatakan bahwa apabila ia masih kurang terbiasa dengan kawasannya, maka ia akan memilih untuk mendaki menggunakan pemandu.

2) FGD terhadap Rama, Hanif, dan Imam

FGD dilakukan terhadap Rama, Hanif, dan Imam melalui media Zoom pada tanggal 16 Maret 2023 pukul 15:30 WIB. Ketiganya sudah pernah mendaki Gunung Papandayan bersama-sama pada tahun 2018 namun tidak mendaki sampai puncak dikarenakan mereka mendengar bahwa terdapat harimau puncak Papandayan. Ketiganya memilih untuk mendaki gunung dikarenakan rasa penasaran serta ajakan dari teman yang sudah berpengalaman. Teman tersebut menyarankan Papandayan karena kemudahannya bagi

pemula. Pendakian Gunung Papandayan merupakan pendakian pertama mereka dan mereka memilih untuk tidak menggunakan pemandu dikarenakan adanya teman yang sudah berpengalaman beserta dengan alasan biaya.



Gambar 3.8 Dokumentasi FGD pendaki Papandayan yang dilaksanakan melalui Zoom

Sebelum mendaki, mereka melakukan riset melalui Google dan Youtube untuk melihat vlog pendaki yang sudah pernah berkunjung. Mereka tidak mencari informasi yang terlalu mendalam, sehingga tidak merasa kesulitan dalam mencari informasi. Imam hanya mencari informasi mengenai pendakian secara umum dan Hanif hanya mencari post blog pengalaman pendaki lain beserta dengan riset transportasi. Ketiganya menyukai bermain *game*, dengan preferensi *platform* terbagi rata antara PC dan *handphone*.

Ketiganya tidak merasa kesulitan mendaki Gunung Papandayan, namun Rama menyatakan bahwa ia kerap berhenti untuk istirahat dikarenakan tidak melakukan persiapan fisik. Walau tidak merasa kesulitan, mereka salah memilih lokasi pendirian tenda, sehingga mereka sempat mendirikan tenda mereka dekat tempat tinggal babi hutan. Setelah bertemu dengan babi hutan secara langsung, mereka memindahkan kemah. Kesalahan lain yang dilakukan adalah membawa beras tanpa mengetahui cara memasaknya di atas gunung dan lupa membawa senter. Walau mereka sudah mempersiapkan peralatan lengkap dengan menggunakan daftar,

senter tersebut tertinggal di rumah sehingga mereka harus menggunakan cahaya dari telepon genggam.

3.1.1.3 Observasi

Menurut Gulo (2002), observasi adalah metode penelitian dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap topik penelitian dan mencatat apa yang telah diamati. Penulis mengunjungi Gunung Papandayan pada tiga kesempatan, yakni pada bulan Mei dan Juni 2019 serta 18 Maret 2023. Pada pendakian pertama, penulis melakukan *dayhike* hingga Kawah Papandayan. Pada pendakian kedua, penulis melakukan *dayhike* hingga Kawah Papandayan, Hutan Mati, Tegal Alun, dan Pondok Saladah yang dimulai dari sekitar pukul 04.30 WIB. Pada pendakian ketiga, pendaki mendaki dari pukul 08:00 WIB hingga sampai Pondok Saladah. Pada ketiga kesempatan, pendakian dilakukan dengan bantuan seorang pemandu gunung.

Pendakian yang dilakukan pada tanggal 18 Maret 2023 dimulai dengan cuaca gerimis dan berkabut, namun cuaca tersebut membaik setelah sampai pos 6, sekitar pukul 08:47 WIB. Cuaca pada sisa hari tersebut sangat cerah, berbeda dari ramalan cuaca yang menyatakan bahwa akan hujan. Penulis tidak merasa janggal saat mendaki, namun setelah aktivitas tersebut selesai penulis menyadari bahwa lengan dan muka penulis terbakar matahari dikarenakan kurang menggunakan *sunscreen* dan memakai kaos lengan pendek.



Gambar 3.9 Peta jalur Gunung Papandayan di Pusat Informasi

Apabila seseorang ingin mendaki atau berkemah di Gunung Papandayan, wajib untuk melaporkan diri ke Pusat Informasi yang terletak di kaki Gunung Papandayan. Dalam Pusat Informasi, terdapat peta serta brosur Gunung Papandayan yang memiliki peta jalur. Pendaki harus melaporkan jumlah orang yang akan berkemah/mendaki, destinasi yang akan dituju, serta jangka waktu berkemah. Pendaki juga harus kembali melaporkan diri pada pos lokasi kemah. Di Gunung Papandayan, terdapat dua lokasi pos kemah, yakni pos 9 dan pos 10.



Gambar 3.10 Pemandangan dari menara pandang di kaki Gunung Papandayan

Infrastruktur jalan rute menuju Kawah Papandayan cukup memadai, dengan mayoritas dari jalanan sudah diaspal. Walau demikian, pendakian yang harus dilakukan tetap memakan tenaga yang cukup banyak menurut perspektif penulis sebagai pendaki pemula yang tidak melakukan banyak persiapan. Namun, pendaki juga dapat mencapai pos 3 dengan menyewa jasa ojek. Terdapat pos tiap 300-500 meter pada jalur resmi.

Pada pos 6 atau pos 7, pendaki dapat berjalan menuju Danau Tiga Warna dan Kawah Baru. Jalur menuju Kawah Baru sangat berbatu, banyak aliran sungai air panas, dan tidak diaspal. Jalur tersebut bukan merupakan jalur utama, sehingga tidak diperbolehkan

berjalan menuju lokasi tersebut tanpa adanya pemandu untuk alasan keamanan. Menuju kawasan kawah terdapat banyak aliran air dengan berbagai jenis warna, di antaranya merah, putih, dan hitam yang disebabkan oleh kandungan mineral yang ada dalam aliran air tersebut.



Gambar 3.11 Aliran air belerang

Kawah Baru adalah salah satu kawah aktif di Papandayan yang mengeluarkan asap belerang. Di bawah kawah tersebut terdapat Danau Tiga Warna, yakni danau yang dapat berubah warnanya tergantung pada cuaca dan kondisi di gunung. Walau air danau tersebut tidak panas, pendaki tetap harus berhati-hati saat berfoto di danau ini agar mereka tidak terjatuh ke dalam air.



Gambar 3.12 Kawah Baru dan Danau Tiga Warna

Salah satu pos yang cukup besar adalah pos 7. Pendaki yang ingin berkemah harus melaporkan diri pada pos ini sebelum menuju pos kemah yang dituju. Pada pos ini terdapat papan peta gunung, toilet, serta beberapa warung. Jalur pada pos 7 terbelah menjadi dua, yakni menuju Ghober Hoet dan Hutan Mati. Bapak Muhammad memberikan tanggapan bahwa sebelum pos 7 dibuat, pendaki yang berjalan kembali dari Pondok Saladah kerap mengambil jalan yang salah saat cuaca berkabut.



Gambar 3.13 Pos 7

Tujuan selanjutnya setelah lokasi ini adalah Hutan Mati, yang membutuhkan waktu cukup lama dibandingkan waktu yang diperlukan untuk sampai ke kawah dikarenakan jalurnya yang cukup curam walaupun jaraknya tidak berbeda jauh dengan pos-pos sebelumnya. Namun, jalur Hutan Mati sudah jelas, berupa tangga batu. Pada pendakian pertama, penulis tidak sampai pada destinasi ini dikarenakan keterbatasan waktu.



Gambar 3.14 Hutan Mati

Hutan Mati merupakan lokasi yang kerap menjadi sorotan pada berbagai artikel yang membahas Gunung Papandayan. Tempat ini juga sering digunakan untuk sesi foto, dan pengunjung bahkan bisa mengambil foto *prewedding* mereka disini. Dataran pada Hutan Mati berupa pasir dan bebatuan dikarenakan letusan Gunung Papandayan pada tahun 2002. Letusan tersebut juga lah yang menyebabkan pohon-pohon di Gunung Papandayan menjadi seperti pada di foto, yakni mati dan terbakar hitam. Hutan Mati dapat dikatakan sebagai titik tertinggi yang dapat dicapai oleh pengunjung biasa dikarenakan puncak Gunung Papandayan hanya terbuka untuk keperluan observasi dan konservasi.



Gambar 3.15 Tegal Alun

Penulis kemudian mendaki lebih lanjut lagi menuju Tegal Alun. Jalan menuju Tegal Alun sangat landai dibandingkan dengan jalan menuju Hutan Mati. Tegal Alun merupakan dataran yang cukup luas yang dipenuhi oleh eidelweiss. Terdapat banyak kumpulan semak eidelweiss yang membuat lokasi ini menjadi lokasi yang cocok untuk mengambil foto. Kawasan ini juga merupakan lokasi konservasi tanaman eidelweiss, yang dikategorikan sebagai tanaman yang beresiko punah.



Gambar 3.16 Pondok Saladah

Destinasi yang dapat dicapai setelah Tegal Alun adalah Pondok Saladah, yakni lokasi kemah bagi para pendaki Gunung Papandayan. Lokasi ini merupakan dataran rumput yang cukup luas yang cocok untuk mendirikan tenda dan dilengkapi tempat untuk menyalakan api unggun. Di dekat area kemah ini juga terdapat beberapa warung kecil yang menjual berbagai makanan serta perlengkapan berkemah.



Gambar 3.17 Jalur arah pulang

Setelah berkunjung ke Pondok Saladah, pada pendakian kedua, penulis memilih untuk kembali melalui jalur Ghober Hoet. Saat penulis sampai kembali ke tempat penginapan, hari belum sore, sehingga dapat dibilang bahwa waktu yang diperlukan untuk mendaki

cukup pendek, yakni sekitar 4-6 jam tergantung pada jalur dan destinasi yang ingin dikunjungi.

Pada tanggal 18 Maret 2023, penulis juga mengamati perilaku pengunjung. Jumlah pengunjung relatif banyak walau cuaca di awal hari berkabut dan gerimis. Saat menuju Hutan Mati, penulis berpapasan dengan sekelompok remaja yang diperkirakan sebagai pelajar yang membawa bendera. Di Pondok Saladah, terdapat berbagai jenis regu pendaki. Penulis sempat berbincang dengan dua pendaki berumur tua yang berasal dari Jakarta di Pondok Saladah. Salah satunya merupakan bagian dari regu *open trip*, sementara satunya mendaki berdasarkan perencanaan pribadi. Seiring berjalannya waktu, datang juga satu regu yang cukup besar dan membawa anak kecil.

Saat jalan pulang, penulis melihat cukup banyak pendaki yang duduk di samping jalur untuk beristirahat, terutama pada jalur menuju Hutan Mati. Terdapat juga satu kelompok pendaki yang menanyakan Pak Muhammad lokasi pos 1, padahal pos 1 terletak di kaki gunung. Mendekati pos 3, yang merupakan pos ojek, penulis melihat cukup banyak orang yang diantar naik atau turun menggunakan ojek. Kebanyakan dari orang yang diantar tampak cukup tua atau membawa anak kecil.

3.1.1.4 Studi Kasus

Data dari Basarnas pada tahun 2019 seperti dikutip dalam artikel KOMPAS (Puspita, 2019) menyatakan bahwa kasus kecelakaan pendakian gunung meningkat selama 4 tahun terakhir. Dalam rentang waktu 2015 hingga awal 2019 terdapat total sekitar 93 kasus kecelakaan pendakian. Jenis kasus yang terjadi beragam, antara lain kelemahan fisik saat mendaki, jatuh/terperosok jurang, fenomena alam (tersambar petir, tertimpa batu, gempa), hipotermia, dan tersesat. Menurut data tersebut, sebagian besar dari kasus terjadi akibat kelemahan fisik pendaki.

Penulis juga melakukan analisis terhadap beberapa kasus kecelakaan pendakian seperti berikut:

1) Mahasiswa UNAS Tewas di Gunung Papandayan

Pada tahun 2011, seorang mahasiswa UNAS bernama Ahmad Hidayat (19) ditemukan meninggal kedinginan di kawasan kemah Pondok Saladah (detikNews, 2011). Faktor penyebab kematian korban diduga dikarenakan riwayat penyakit korban, yakni maag dan tidak tahan dengan cuaca dingin. Mahasiswa tersebut mendaki dengan 15 rekan mahasiswanya melalui jalur hutan, yakni jalur yang tidak resmi sehingga Polsek Cisurupan tidak mengetahui keberadaan mereka. Pada periode tersebut Gunung Papandayan juga sedang dalam status siaga, namun mereka mendaki dan mendirikan kemah tanpa izin.

Dari kasus ini kita dapat melihat bahwa faktor penyebab kecelakaan tersebut adalah kondisi alam, kelemahan fisik pendaki, dan pelanggaran peraturan pendakian. Kelompok pendaki tersebut melalui jalan yang tidak resmi, sehingga pihak setempat tidak mengetahui lokasi mereka yang dapat mempersulit proses evakuasi.

2) Dua Pendaki Tersesat di Gunung Lamongan Lumajang Ditemukan, Alami Dehidrasi

Ixora Fila Rajabi Duta Muhammad (20) dan Elwin Sultan Alif Muhammad Bilhaqqi (24) berhasil dievakuasikan setelah tersesat di Gunung Lamongan (Arifianto, 2023). Kedua pendaki tersebut mulai mendaki Gunung Lamongan pada pukul 20.00 WIB, dan tersesat sekitar pukul 22.00 WIB. Merasa tersesat dan kekurangan logistik, mereka mendirikan tenda dan melaporkan diri ke Pusdalops BPBD Jember yang kemudian diteruskan ke BPBD Lumajang. Walau BPBD Lumajang sudah menanggapi laporan tersebut dengan mengirimkan tujuh personel, kedua pendaki tersebut berhasil menemukan jalan kembali setelah berpapasan dengan rombongan mahasiswa pecinta alam SMAN Klakah.

Penyebab dari kasus ini adalah kurangnya persiapan secara logistik dan perencanaan jalur. Kurangnya persiapan secara logistik dapat bersifat fatal, terutama apabila pendaki tersesat. Waktu pendakian juga dapat menurunkan visibilitas dan dapat menjadi faktor yang mempengaruhi.

3) Lima Pendaki Ditemukan Selamat Usai Tersesat di Gunung Galunggung

Lima orang pendaki muda tersesat di Gunung Galunggung, Tasikmalaya setelah berangkat pada Sabtu, 4 Februari 2023 pukul 14.00 WIB (Rahadian, 2023). Pencarian dilakukan oleh Basarnas, Tagana, BPBD, TNI, dan Polri setelah juru kunci Gunung Galunggung menyadari bahwa kelima pendaki tersebut belum turun dari Gunung Galunggung pada Minggu, 5 Februari 2023. Mereka akhirnya ditemukan selamat pada pukul 23.45 WIB. Para pendaki tersebut menyatakan bahwa mereka berhendak turun dari gunung pada pukul 20.00 WIB pada hari yang sama, namun tersesat saat mencari sinyal. Mereka kemudian memutuskan untuk diam di tempat dan akhirnya ditemukan oleh tim pencari.

Seringkali kita mengandalkan telepon genggam untuk setiap aspek kehidupan sehari-hari, namun kita harus mengingat bahwa sinyal sangat sulit dan terkadang tidak mungkin didapatkan di gunung. Untungnya, kelima pendaki ini sudah menyatakan rencana mereka kepada juru kunci gunung, sehingga mereka mendapatkan bantuan tanpa harus mencari pihak yang dapat dikontak untuk mengevakuasi mereka.

4) Lima Pendaki Tersesat di Gunung Guntur Garut

Seorang pendaki bernama Angga Pratama bersama dengan keempat temannya berangkat dari Tanjung menuju Gunung Guntur pada Jumat, 21 Oktober 2022, namun tersesat di hutan setelah melewati pos 1 jalur pendakian pada pukul 17.00 WIB akibat hujan lebat (Supriadin, 2022). Merasa tersesat, Angga kemudian

melaporkan diri kepada Kapolsek Tarogong yang kemudian bekerjasama dengan Koramil Tarogong, Basarnas, BPBD, SAR, BKSDA Seksi V dan juga beberapa tenaga sukarela Gunung Guntur dan Tagana Garut. Tim pencarian tersebut menuju kaki Gunung Guntur pada pukul 22.00 WIB dan akhirnya menemukan kelima pendaki tersebut dalam kondisi selamat pada Sabtu, 22 Oktober pukul 03.45 WIB.

Penyebab terbesar dari kasus ini adalah kondisi cuaca yang dapat diperburuk dengan menurunnya visibilitas akibat waktu pendakian. Mendaki pada waktu malam adalah hal yang sangat riskan dikarenakan menurunnya visibilitas dan temperatur.

5) Rombongan Tujuh Pendaki Tersesat di Gunung Soputan Membawa Balita

Tujuh pendaki pemula mendaki Gunung Soputan, Minahasa Tenggara melalui Desa Tumaratas pada pukul 09.00 WITA hari Minggu, 25 September 2022 (Mais, 2022). Namun, mereka tersesat karena tidak pernah melalui jalur tersebut. Salah satu dari pendaki tersebut kemudian menghubungi Basarnas Manado bahwa mereka tersesat dan balita yang dibawa sudah terkena hipotermia. Tim Basarnas memulai pencarian mereka dari pukul 23.00 WITA dan pada akhirnya menemukan para pendaki tersebut pada pukul 05.30 WITA. Ayah dari balita tersebut menyatakan bahwa alasannya membawa anaknya adalah untuk mengambil foto, dan mengira bahwa mereka dapat sampai puncak Gunung Soputan sebelum malam tiba. Sementara, Dantim Rescue Basarnas Manado, Steven Lumowa menyatakan bahwa belum pernah ada kasus pendaki yang dapat sampai puncak Gunung Soputan dalam waktu sehari.

Faktor utama dalam kasus ini adalah kurangnya pengetahuan dan persiapan untuk gunung yang dituju. Informasi terkait gunung yang akan didaki sangat penting dalam tahap perencanaan untuk menentukan perlengkapan, jalur, dan setiap aspek dari pendakian.

Selain itu, membawa anak dan terutama balita yang belum kuat secara fisik adalah pilihan yang sangat riskan.

6) Empat Pendaki Kelud Tersesat Karena Cuaca Buruk

Edi (22), Faris (22), Andi (21), dan Eka Candra (21) melaporkan kepada penjaga jalur pendakian Tulungrejo bahwa mereka akan memulai pendakian mereka pada Sabtu, 24 September 2022 pagi dan akan kembali di sore hari (Hasani, 2022). Rencana ini menyebabkan mereka tidak membawa bekal. Namun, cuaca yang berkabut menyebabkan mereka mengambil jalan yang salah, sehingga mereka terpaksa bermalam dengan kondisi temperatur dibawah 20 celsius, hingga terpaksa memakan daun dan umbi-umbian. Di saat sore hari datang dan penjaga jalur tidak melihat keempat orang tersebut turun, ia melaporkan situasi tersebut kepada BPBD yang memulai pencarian pada keesokan harinya. Keempat pendaki tersebut akhirnya ditemukan dengan selamat pada pukul 11.00 WIB.

Kejadian ini disebabkan oleh faktor cuaca dan kurangnya persiapan logistik. Kelompok pendaki tersebut tidak mengantisipasi cuaca yang dapat mengganggu rencana pendakian mereka, sehingga mereka kekurangan logistik. Untungnya dalam kasus ini, para pendaki tersebut melalui jalur yang resmi sehingga penjaga jalur dapat melaporkan kehilangan mereka dan mereka dapat mendapatkan pertolongan dengan cepat.

7) Mahasiswa Unsoed Meninggal Akibat Hipotermia di Gunung Slamet

Seorang mahasiswa Unsoed, Sadewa Natha Radya, mengalami hipotermia saat pendakian wajib Gunung Slamet bersama dengan rekan-rekan dari Unit Pandu Lingkungan pada Minggu, 26 Februari 2023 (Zain, 2023). Kecelakaan tersebut disebabkan oleh cuaca buruk yang tidak diprediksi saat pendakian. Walau mereka sudah mempersiapkan perlengkapan dan peta sebaik mungkin, kecelakaan tersebut tidak berhasil dihindari.

Pada kasus ini, kecelakaan tetap terjadi walau pendaki merasa mereka sudah melakukan persiapan yang cukup. Namun, faktor cuaca terkadang sukar untuk diprediksi dan dapat meningkatkan resiko tersesat, kecelakaan, dan hipotermia.

8) Pendaki Hilang di Gunung Raung dan Ditemukan Meninggal Dunia

Mahasiswa asal Lamongan, Zakia Putra Andika (19) terpisah dari rekan pendakiannya, Mohammad Sholahudin Qoyim (22) pada hari Kamis, 1 Februari 2018 pada pukul 13.15 WIB saat mereka mendaki untuk mencapai Puncak Tusuk Gigi (Prasetya, 2019). Dilaporkan bahwa mereka terkena cuaca berkabut disertai hujan dan angin dan mendaki tanpa perlengkapan memadai maupun pemandu. Zakia ditemukan meninggal dunia di bawah Puncak Tusuk Gigi pada hari Minggu 4 Februari pada pukul 12.49 WIB.

Faktor yang mempengaruhi kejadian ini adalah kurangnya perlengkapan, persiapan, dan juga cuaca yang buruk. Terpisahnya kedua pendaki tersebut juga dapat mempengaruhi kondisi mental pendaki, yakni menyebabkan kebingungan dan kondisi panik.

9) Pendaki Hilang di Gunung Semeru dan Belum Ditemukan

Saidin (20) tersesat dan jatuh dari pohon pada hari Kamis, 4 Oktober 2018 saat melalui jalur yang bukan merupakan jalur resmi pendakian Gunung Semeru bersama dengan rekannya Affan Abdullah (21) (Prasetya, 2019). Saidin diduga meninggal, namun jenazahnya tidak berhasil ditemukan setelah operasi pencarian dilakukan, hingga operasi tersebut ditutup pada hari Kamis, 11 Oktober 2018.

Faktor yang meningkatkan resiko terjadinya kejadian ini adalah pendakian melalui jalur yang tidak resmi. Jalur resmi berbahaya tidak hanya karena jalur tersebut tidak terjamin keamanannya, tetapi juga karena pihak pengelola gunung tidak akan mengetahui lokasi pendaki sehingga akan mempersulit proses evakuasi apabila kecelakaan terjadi.

10) Pendaki Hilang di Gunung Slamet dan Ditemukan Tinggal Kerangka

Ahmad Sulaiman (18) mendaki Gunung Slamet bersama tiga rekannya pada hari Rabu, 21 November 2018 pada pukul 13.00 WIB melalui Pos Pendakian Bambang menuju pos 9 tanpa izin (Anugrah, 2018). Namun, setibanya di pos 9, mereka memutuskan untuk turun ke pos 7 dimana mereka tersesat. Menyadari waktu yang sudah mulai malam, mereka bermalam di lokasi mereka, namun di pagi harinya sekitar pukul 06.30 WIB Ahmad sudah tidak bersama dengan mereka. Ketiga rekannya berusaha mencari namun tidak meminta pertolongan dan tidak melaporkan hilangnya Ahmad hingga sebulan kemudian pada 25 Desember 2018. Saat proses pencarian dilakukan, jenazah Ahmad yang hanya tinggal kerangka ditemukan di anakan Sungai Pelus.

Walau kita tidak mengetahui sepenuhnya penyebab Ahmad hilang, terdapat beberapa faktor yang memperburuk situasi mereka. Faktor tersebut adalah mendaki tanpa izin, malam yang menurunkan visibilitas, dan pelaporan kejadian yang sangat telat.

11) Kesimpulan

Dari penelahaan kasus-kasus tersebut, faktor-faktor yang dapat menyebabkan kecelakaan antara lain kondisi alam, mental dan fisik pendaki, pelanggaran peraturan dan jalur, serta kurangnya persiapan dan pengetahuan terkait gunung. Melihat tingginya angka kecelakaan yang berhubungan dengan kelemahan fisik pendaki, dapat disimpulkan bahwa banyak pendaki yang kurang mengetahui pentingnya latihan fisik sebelum pendakian atau tidak dapat mengukur kemampuan fisik mereka secara tepat. Selain itu, terdapat banyak kasus pendaki yang celaka akibat melalui jalur yang tidak resmi dengan alasan mempercepat pendakian atau kurangnya pengetahuan akan jalur resmi. Persiapan juga menjadi faktor yang besar karena persiapan yang baik dapat menurunkan resiko kecelakaan, terutama

dengan tingginya resiko yang kerap dapat disebabkan oleh cuaca. Walau resiko hipotermia relatif rendah pada orang yang berfisik sehat, preparasi yang buruk dan kondisi lingkungan yang tidak mendukung dapat meningkatkan resiko hipotermia (Procter, Brugger, Brutscher, 2018), sehingga sangat penting bagi pendaki untuk mengantisipasi perubahan cuaca dengan perlengkapan dan persiapan yang memadai. Faktor yang meningkatkan resiko terjadinya kejadian ini adalah pendakian melalui jalur yang tidak resmi. Jalur resmi berbahaya tidak hanya karena jalur tersebut tidak terjamin keamanannya, tetapi juga karena pihak pengelola gunung tidak akan mengetahui lokasi pendaki sehingga akan mempersulit proses evakuasi apabila kecelakaan terjadi.

Kesimpulan lain yang dapat ditarik melalui analisa kasus-kasus tersebut adalah pentingnya melalui jalur resmi dan melaporkan rencana pendakian kepada pihak yang dapat meminta bantuan. Terutama dengan sukarnya mencari sinyal di gunung, melaporkan rencana pendakian kepada pihak penjaga jalur atau kawasan gunung dapat menjadi jaminan keamanan saat mendaki.

3.1.1.5 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting pada beberapa media informasi Gunung Papandayan yang dapat diakses pada saat ini.

1) Media Sosial Resmi TWA Papandayan

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Muhammad, Taman Wisata Alam Papandayan memiliki dua akun media sosial resmi, yakni pada *platform* media sosial Instagram dan Facebook.

Papandayan berkesan kasual dan banyak menggunakan bahasa yang tidak baku.



Gambar 3.20 Akun Facebook resmi TWA Papandayan

Sumber: <https://www.facebook.com/people/Twa-Papandayan/100011852177460>, (2023)

Berikut analisis SWOT media sosial resmi TWA Papandayan.

Tabel 3.1 Tabel SWOT Media Sosial TWA Papandayan

Strength (Kelebihan)	Weakness (Kekurangan)
-Sebagai akun resmi pengelola TWA Papandayan, informasi yang disediakan selalu akurat	-Tulisan yang kurang terbaca karena desain dan cara pengunggahan gambar, terutama di Instagram
Opportunity (Peluang)	Threat (Ancaman)
-Platform media sosial yang digunakan memudahkan penyebaran informasi secara gratis	-Akun media sosial lain yang memiliki nama yang serupa walaupun tidak resmi -Akun media sosial pendakian lain yang memiliki lebih banyak pengikut

2) Website Resmi TWA Papandayan

TWA Papandayan juga memiliki situs resmi yang menjelaskan apa saja hal dan kegiatan menarik yang dapat dilakukan di lokasi tersebut. Beberapa kategori yang dapat diakses pada situs ini adalah tentang TWA Papandayan, apa yang dapat dilakukan di TWA Papandayan, harga tiket, galeri flora dan fauna, dan kontak.



Gambar 3.21 Halaman utama situs TWA Papandayan
 Sumber: <https://twapapandayan.com/>, (2023)

Terdapat penjelasan teknis terkait TWA Papandayan, seperti harga tiket, aksesibilitas transportasi, sejarah letusan Gunung Papandayan, berbagai objek wisata, serta flora dan fauna yang dapat dilihat. Walau demikian, penjelasan terkait objek wisata tidak dilengkapi oleh gambar maupun cara untuk mencapai destinasi tersebut.

Tabel 3.2 Tabel SWOT Website TWA Papandayan

Strength (Kelebihan)	Weakness (Kekurangan)
-Sebagai akun resmi pengelola TWA Papandayan, informasi yang disediakan akurat	-Tulisan yang kurang terbaca karena desain situs -Situs tampak kurang diperbarui, dilihat dari <i>link</i> media sosial yang tidak berfungsi -Tidak adanya informasi detail mengenai rute, pos, dsb.
Opportunity (Peluang)	Threat (Ancaman)
-Situs dapat diperbarui dan memiliki kapabilitas penyajian informasi yang lebih beragam, teratur, dan interaktif dibandingkan media sosial	-Situs ini tidak termasuk pencarian yang paling utama di saat mencari Gunung Papandayan di internet

3) Website Papandayan Trip

Halaman situs Papandayan Trip adalah situs jasa pemandu Gunung Papandayan yang tidak berafisiliasi resmi dengan pihak TWA Papandayan. Walau tujuan utama situs ini adalah untuk mempromosikan dan memberikan informasi terkait jasa pemandu mereka, mereka juga memiliki beberapa artikel yang berisi informasi

terkait harga dan berbagai tips bagi wisatawan yang ingin berkunjung ke Gunung Papandayan.



Gambar 3.22 Halaman utama situs Papandayan Trip
Sumber: <https://papandayantrip.com/>, (2023)

Artikel yang mereka miliki dikategorikan menjadi cerita, kru, informasi, dan tips. Artikel-artikel yang masuk dalam kategori cerita dan kru adalah artikel yang menjelaskan cerita anggota dari kru Papandayan Trip dan juga seputar sejarah Gunung Papandayan.



Gambar 3.23 Halaman kategori artikel informasi Papandayan Trip
Sumber: <https://papandayantrip.com/category/artikel/informasi/>, (2023)

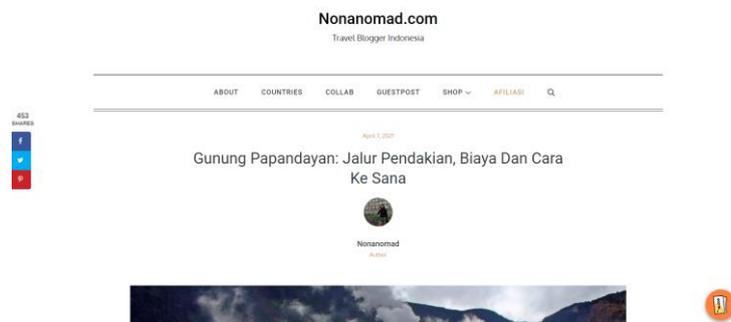
Kategori informasi berisi artikel yang menjelaskan informasi terkait TWA Papandayan yang bersifat teknis, seperti waktu buka/tutup, jalur dan rute, protokol kesehatan, akses kendaraan, dan info harga tiket. Sementara kategori tips berisi artikel tips pendakian secara umum bagi pendaki pemula, seperti perlengkapan, cara memasak, pemilihan destinasi dan sebagainya.

Tabel 3.3 Tabel SWOT Website Papandayan Trip

<i>Strength (Kelebihan)</i>	<i>Weakness (Kekurangan)</i>
-Banyaknya variasi artikel -Tersedianya tips bagi pendaki pemula -Tersedianya informasi teknis TWA Papandayan	-Informasi yang tidak diperbarui -Peran situs yang lebih berfokus pada promosi jasa dibandingkan media informasi -Tidak ada peta rute
<i>Opportunity (Peluang)</i>	<i>Threat (Ancaman)</i>
-Salah satu hasil <i>search</i> pertama yang muncul saat mencari informasi mengenai Gunung Papandayan	-Adanya akun resmi TWA Papandayan -Adanya media informasi lain yang lebih dipercaya

4) Artikel Nonanomad “Pendakian Gunung Papandayan”

Halaman situs Nonanomad adalah situs blog yang ditulis oleh Velysia Zhang, seorang *travel blogger* dari Pekanbaru. Beliau memiliki beberapa afiliasi dengan penyedia produk dan jasa yang berhubungan dengan wisata dan *traveling*. Blog ini berisi berbagai pengalaman dan informasi mengenai lokasi yang pernah ia kunjungi.



Gambar 3.24 Blog post website Nonanomad
Sumber: <https://nonanomad.com/pendakian-gunung-papandayan/>, (2021)

Pada artikel mengenai Papandayan ini, ia menjelaskan informasi teknis terkait TWA Papandayan (harga tiket, waktu buka/tutup), metode transportasi, dan jalur pendakian Gunung Papandayan dilengkapi dengan foto destinasi. Penjelasannya kerap bersifat subjektif, menyatakan hal seperti, “Menurut saya sih, tidak perlu sampai puncak. Dari Tegal Alun masih harus jalan sekitar 1 jam.”



Gambar 3.25 Post Nonanomad mengenai jalur pendakian
 Sumber: <https://nonanomad.com/pendakian-gunung-papandayan/>, (2021)

Artikel ini juga mengarahkan pembaca untuk melihat artikel yang ia tulis mengenai perlengkapan pendakian yang penting untuk dibawa. Artikel ini menyebutkan perlengkapan yang kerap diperlukan untuk pendakian secara umum dengan penjelasan yang lebih detail untuk setiap perlengkapan. Pada penjelasan detail tersebut, beliau juga memberikan contoh kasus yang dapat mempengaruhi perlengkapan yang dibutuhkan.



Gambar 3.26 Post Nonanomad mengenai perlengkapan
 Sumber: <https://nonanomad.com/cara-packing-carrier-yang-benar/>, (2022)

Berikut adalah tabel analisis SWOT artikel blog tersebut.

Tabel 3.4 Tabel SWOT Artikel Nonanomad

Strength (Kelebihan)	Weakness (Kekurangan)
-Sifat informasi yang berupa pengalaman nyata kerap dicari oleh pendaki lain -Penjelasan jalur dengan estimasi waktu yang diperlukan	-Informasi yang tidak diperbarui -Informasi bersifat subjektif dan anekdotal -Tidak ada peta rute

-Tersedianya informasi teknis TWA Papandayan -Tersedianya tips bagi pendaki pemula -Banyaknya variasi artikel	
Opportunity (Peluang)	Threat (Ancaman)
-Salah satu hasil <i>search</i> pertama yang muncul saat mencari informasi mengenai Gunung Papandayan	-Media informasi lain yang lebih diperbarui

5) Artikel Native Indonesia “Wisata Gunung Papandayan Garut, Surganya Taman Wisata Alam”

Halaman situs Native Indonesia adalah situs yang menyediakan informasi terkait berbagai destinasi wisata di Indonesia. Menurut halaman “Tentang Kami & Redaksi”, mereka menulis dua jenis artikel, yakni artikel pengalaman dan artikel informasi. Artikel pengalaman merupakan artikel yang menjelaskan pengalaman pribadi penulis dari redaksi Native Indonesia atau penulis tamu, sementara artikel informasi merupakan artikel yang menjelaskan informasi terkait destinasi wisata yang ditulis dari berbagai sumber di internet yang telah dikurasi oleh tim redaksi Native Indonesia.



Gambar 3.27 Artikel Native Indonesia mengenai Gunung Papandayan
Sumber: <https://www.nativeindonesia.com/wisata-gunung-papandayan-garut/>, (2022)

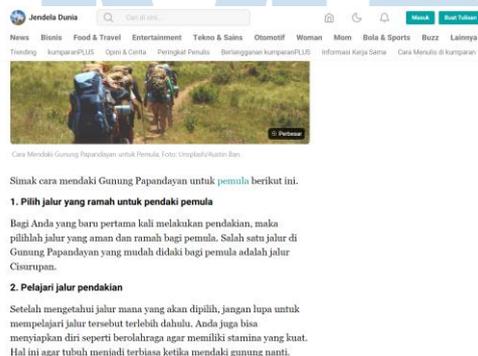
Artikel Native Indonesia terkait Gunung Papandayan lebih bersifat artikel informasi, dengan sedikit anekdot pengalaman dan pendapat dari penulis dalam penjelasan berbagai destinasi yang dapat dikunjungi. Artikel ini juga dilengkapi dengan foto destinasi yang dibahas.

Tabel 3.5 Tabel SWOT Artikel Native Indonesia

<i>Strength (Kelebihan)</i>	<i>Weakness (Kekurangan)</i>
-Memperlihatkan berbagai lokasi dan destinasi menarik di Papandayan -Dilengkapi penjelasan transportasi, fasilitas, dan detail teknis TWA Papandayan	-Informasi yang tidak diperbarui -Tidak adanya peta rute
<i>Opportunity (Peluang)</i>	<i>Threat (Ancaman)</i>
-Salah satu hasil <i>search</i> pertama yang muncul saat mencari informasi mengenai Gunung Papandayan	-Media informasi lain yang lebih diperbarui

6) Artikel Kumparan “6 Cara Mendaki Gunung Papandayan untuk Pemula”

Kumparan adalah situs media kolaboratif dimana pengguna dapat membaca berita dan artikel resmi dari redaksi Kumparan atau mengunggah dan membaca artikel buatan pengguna lainnya. Di *platform* Kumparan, Akun Jendela Dunia menulis artikel tips bagi pendaki pemula yang tertarik mendaki Gunung Papandayan. Artikel tersebut berisi rekomendasi jalur, perlengkapan, persiapan, dan hal yang harus diperhatikan. Tips yang ada berkesan umum dan tidak terlalu detail, namun ada satu tip mengenai Hutan Mati yang cukup penting, yakni untuk berhati-hati pada saat cuaca berkabut. Artikel tersebut ditulis dalam gaya bahasa yang cukup formal.



Gambar 3.28 Artikel Kumparan mengenai Gunung Papandayan untuk pemula
Sumber: <https://kumparan.com/jendela-dunia/6-cara-mendaki-gunung-papandayan-untuk-pemula-1ybKRsxPeIT/2>, (2022)

Berikut adalah tabel analisis artikel Kumparan tersebut.

Tabel 3.6 Tabel SWOT Artikel Kumparan

<i>Strength (Kelebihan)</i>	<i>Weakness (Kekurangan)</i>
-Struktur artikel yang populer di kalangan muda -Tersedianya tips bagi pendaki pemula	-Informasi yang tidak diperbarui -Informasi yang tidak detail
<i>Opportunity (Peluang)</i>	<i>Threat (Ancaman)</i>
-Salah satu hasil <i>search</i> pertama yang muncul saat mencari informasi mengenai Gunung Papandayan	-Media informasi lain yang lebih diperbarui dan detail

7) EBook “Panduan Mendaki Gunung Dalam Infografis”

Buku digital Panduan Mendaki Gunung Dalam Infografis ditulis oleh Ehwan Kurniawan dan diterbitkan tahun 2004. Buku ini menjelaskan berbagai macam hal yang harus diperhatikan sebelum dan saat mendaki gunung.



Gambar 3.29 Buku Panduan Mendaki Gunung Dalam Infografis
Sumber: Ehwan Kurniawan, (2004)

Topik yang dibahas antara lain:

1. Menyusun rencana, aspek-aspek yang harus diperhatikan saat merencanakan pendakian seperti tujuan, anggaran, perizinan, dll.
2. Persiapan fisik, berisi ilustrasi beberapa gerakan pemanasan dan olahraga yang dapat dilakukan dalam persiapan pendakian

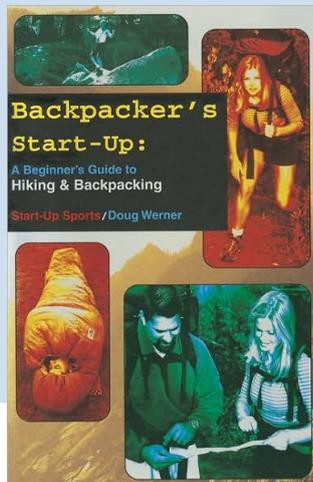
3. Perlengkapan perjalanan, perlengkapan yang penting untuk dibawa beserta dengan saran maksimum berat barang. Terdapat juga saran untuk memilih pakaian yang tepat untuk pendakian
4. Perlengkapan makan, perlengkapan untuk memasak selama pendakian beserta dengan rekomendasi jenis dan menu makanan. Dilengkapi juga dengan instruksi mengemas barang dan perlengkapan
5. Perlengkapan tidur, perlengkapan yang diperlukan untuk berkemah beserta dengan tips memilih tenda dan lokasi mendirikan tenda
6. Navigasi darat, perlengkapan yang diperlukan agar pendaki tidak tersesat di medan pendakian. Dilengkapi juga dengan teknik mendaki yang sesuai untuk jenis dataran yang harus dilalui
7. *Leave no trace*, prinsip dimana pendaki tidak meninggalkan bekas pada lokasi pendakian (sampah, dll.)
8. *Survival*, beberapa tips yang penting untuk bertahan hidup di pegunungan, seperti cara mencari air, tanaman dan buah liar yang aman untuk dimakan, teknik mendapatkan bantuan, dan teknik *survival* lainnya
9. P3K, perlengkapan P3K dan fungsinya. Dilengkapi dengan dasar-dasar pertolongan
10. Peta gunung, peta bagi beberapa gunung terkenal di Indonesia, yakni Gunung Kerinci, Gunung Ciremai, Gunung Slamet, Gunung Agung, Gunung Semeru, dan Gunung Rinjani

Semua topik tersebut dibahas dengan lumayan detail dan dilengkapi dengan ilustrasi vektor bergaya flat yang membuat topik lebih mudah dipahami. Gaya bahasa yang digunakan cenderung formal dan bersifat edukasional.

Tabel 3.7 Tabel SWOT Buku Panduan Mendaki Gunung dalam Infografis

Strength (Kelebihan)	Weakness (Kekurangan)
-Informasi yang detail dan lengkap -Dapat diakses secara <i>offline</i> apabila sudah diunduh -Gambar yang informatif dan sesuai topik	-Tidak ada informasi terkait Gunung Papandayan -Informasi tidak akan bisa diperbarui
Opportunity (Peluang)	Threat (Ancaman)
-Penyajian informasi yang memiliki kesan lebih terpercaya dibandingkan media lain	-Media informasi lain yang lebih mudah dicari -Kemalasan membaca

8) Buku “*Backpacker’s Start Up*”



Gambar 3.30 Buku *Backpacker’s Start-Up*
Sumber: Doug Werner, (1999)

Buku *Backpacker’s Start-Up* ditulis oleh Doug Werner dan diterbitkan pada tahun 1999. Buku ini hanya tersedia dalam bahasa Inggris dan membahas berbagai topik berhubungan dengan persiapan dan teknik yang dibutuhkan saat pendakian, antara lain:

1. Jenis pendakian, cara memilih jenis pendakian yang cocok sesuai dengan kemampuan
2. Pakaian, rekomendasi pakaian yang diperlukan beserta dengan merk rekomendasi dari penulis
3. Perlengkapan, barang-barang yang diperlukan tergantung dengan jenis dan lama pendakian yang akan dilakukan. Dilengkapi

dengan tips detail seperti cara memasang tas dengan benar dan cara memilih tenda yang cocok dengan kebutuhan

4. Teknik mengemas perlengkapan, tips cara mengemas perlengkapan dengan benar
5. Teknik *survival* dan berkemah, teknik-teknik yang penting seperti cara mendapatkan air bersih, cara membuang air kecil/besar, cara membangun kemah dan lain-lain
6. Makanan, rekomendasi menu makanan dan perlengkapan memasak
7. Keamanan, berbagai hal yang harus diperhatikan agar pendakian berjalan dengan aman seperti kondisi di ketinggian tertentu, hewan liar, hipotermia, dan lain-lain
8. Peta, berisi rekomendasi jenis peta, cara membaca peta pendakian, dan fungsi sebuah kompas dalam situasi tertentu

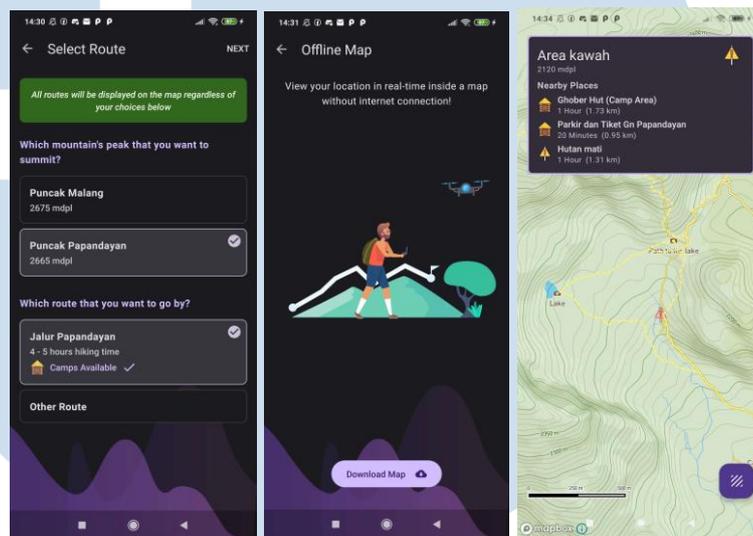
Pada akhir buku juga terdapat perhitungan estimasi total biaya yang diperlukan untuk perlengkapan yang disarankan, namun tentunya angka tersebut berdasarkan pengalaman penulis pada waktu ia menulis buku di domisilinya. Buku ini membahas semua topik tersebut dengan gaya bahasa yang kasual dan anekdot, seperti penulis sedang menceritakan pengalamannya terkait mendaki.

Tabel 3.8 Tabel SWOT Buku *Backpacker's Start-Up*

Strength (Kelebihan)	Weakness (Kekurangan)
-Informasi yang detail dan lengkap -Dapat diakses secara <i>offline</i> apabila sudah diunduh -Gaya bahasa yang lebih kasual	-Hanya tersedia dalam bahasa Inggris -Estimasi harga dan informasi yang lebih sesuai dengan daerah penulis
Opportunity (Peluang)	Threat (Ancaman)
-Penyajian informasi yang memiliki kesan lebih terpercaya dibandingkan media lain	-Buku yang sulit dicari dan berbayar -Kemalasan membaca -Buku lain yang memiliki ilustrasi/foto yang lebih detail dan menarik

9) Aplikasi Mdpl

Aplikasi Mdpl adalah aplikasi navigasi pendakian yang dapat diakses secara luring. Pada saat penulisan laporan ini, aplikasi Mdpl memiliki 72 pilihan destinasi. Pilihan destinasi tersebut diurutkan secara alfabet secara *default*, namun pengaturan sortir dan filter dapat diatur sesuai keinginan. Belum ada fitur pencarian destinasi pada aplikasi ini untuk saat ini.



Gambar 3.31 Tampilan UI dan peta pada aplikasi Mdpl
Sumber: Aplikasi Mdpl, (2023)

Gunung Papandayan tersedia sebagai pilihan destinasi. Peta yang tersedia menunjukkan 1 jalur dan 4 area kemah, 2 destinasi wisata, beserta dengan 2 puncak Gunung Papandayan. Setelah memilih destinasi dan jadwal pendakian, kita kemudian dapat mengunduh peta tersebut untuk diakses secara luring. Terdapat juga informasi terkait destinasi secara teknis, seperti ketinggian. Jenis peta juga dapat diubah agar menjadi bentuk secara topografis.

Tabel 3.9 Tabel SWOT Aplikasi Mdpl

Strength (Kelebihan)	Weakness (Kekurangan)
<ul style="list-style-type: none"> -Informasi jalur secara detail, hingga dapat melihat lokasi pada peta -Dapat memilih jalur yang diinginkan -Dapat diakses secara <i>offline</i> apabila sudah diunduh 	<ul style="list-style-type: none"> -Tergantung pada sistem GPS perangkat -Membutuhkan perangkat untuk diakses -Tidak adanya informasi detail terkait destinasi diluar dari informasi teknis
Opportunity (Peluang)	Threat (Ancaman)

-Sedikitnya aplikasi dengan fitur yang serupa yang dapat diakses secara luring	-Adanya media informasi lain yang lebih diketahui oleh kalangan luas
--------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------

3.1.1.6 Kesimpulan

Walau pendaki pemula sudah memiliki kesadaran terhadap *hiking safety*, sukarnya mencari informasi mengenai gunung yang ingin didaki mempersulit pendaki pemula untuk mempersiapkan diri mereka sebelum mendaki. Kurangnya informasi membuat para pendaki pemula, terutama yang ingin mendaki suatu gunung untuk pertama kalinya sukar membayangkan persiapan apa saja yang harus mereka lakukan maupun usaha yang harus dikerahkan untuk mendaki yang dapat meningkatkan resiko kecelakaan dan kelemahan fisik saat pendakian.

3.1.1.7 Referensi

Penulis memilih beberapa produk yang dapat dijadikan sebagai referensi penyampaian informasi secara visual.

1) *Firewatch*

Firewatch adalah *game* eksplorasi *first-person* bernaratif yang berlatar di hutan Wyoming. Karakter utama *game* ini adalah seorang penjaga hutan yang memiliki tugas untuk melaporkan kebakaran hutan kepada rekannya melalui sebuah *walkie-talkie*. Selain dari menjelajahi dan mengungkap misteri hutan Wyoming, pemain juga akan mengungkap cerita dibalik rekannya melalui berbagai pilihan dialog.





Gambar 3.32 *Gameplay* Firewatch
Sumber: <https://www.firewatchgame.com/>, (2023)

Jenis visual yang digunakan dalam *Firewatch* berupa model 3D *stylized* dengan pewarnaan yang cukup kontras. Model 3D yang digunakan memiliki tekstur dan bentuk yang sederhana, namun masih memiliki kesan nyata. Warna menjadi salah satu aspek visual yang paling ditekankan dalam *game* ini melalui penggunaan *lighting*. Tiap *scene* memiliki pewarnaan yang harmonis dan kerap hanya memiliki satu atau dua warna utama. Kesan yang didapatkan dari tiap *scene* juga berbeda tergantung dengan warna yang ditekankan. Gaya visual, pewarnaan, dan pencahayaan pada *game* ini dapat dijadikan referensi pada perancangan guna menampilkan lingkungan gunung yang akurat namun indah tanpa harus membuat model yang realistis.



Gambar 3.33 Lingkungan dalam *game* Firewatch
Sumber: <https://www.firewatchgame.com/>, (2023)

Dikarenakan *game* ini dimainkan melalui perspektif orang pertama, pemain tidak pernah melihat model karakter diluar dari tangan karakter yang dimainkan. Walau demikian, penggunaan perspektif orang pertama justru membuat pengalaman pemain menjadi lebih imersif. Perspektif ini juga mendorong pemain untuk lebih memperhatikan lingkungan dalam *game* tersebut dibandingkan model karakter pemain yang kerap menjadi fokus dalam *game* yang menggunakan perspektif orang ketiga. Dengan mempertimbangkan hal ini, penulis dapat menggunakan gaya pandang orang pertama pada perancangan untuk memberikan kesan yang lebih imersif.



Gambar 3.34 Tampilan UI game Firewatch

Sumber: <https://timewasters.ca/why-firewatch-is-still-worth-3-hours-of-your-time/>, (2023)

Tampilan UI yang digunakan cukup minim, hanya berupa *pop up* objektif dan *prompt* objek yang dapat diinteraksikan. Elemen UI yang ada diletakkan di pinggir layar, cukup sederhana dengan pewarnaan *flat*, dan menggunakan warna jingga, hitam, dan putih. Minimnya tampilan UI juga membantu membangun pengalaman yang lebih imersif. Penulis dapat menggunakan UI ini sebagai referensi gaya visual UI yang sederhana namun mudah dibaca dan sesuai dengan tema.



Gambar 3.35 Tampilan dialog dan prompt pada game Firewatch
 Sumber: <https://theculturednerd.org/2020/08/review-firewatch-on-playstation-4/>, (2023)

2) Project Hedra

Project Hedra adalah *game* RPG *adventure third-person* dengan *style low-poly*. Dalam *game* ini, pemain dapat membuat karakter, menjelajahi lingkungan, melawan musuh, dan membuat senjata. Fokus dari *game* ini adalah penjelajahan dunia yang dihasilkan menggunakan *procedural generation*, sehingga pemain tidak akan merasa bosan karena terbatasnya daerah yang dapat dijelajahi.



Gambar 3.36 *Gameplay* Project Hedra
 Sumber: https://store.steampowered.com/app/1009960/Project_Hedra/, (2023)

Jenis visual yang digunakan adalah model 3D yang memiliki jumlah poligon yang kecil dengan gaya *stylized*. Jenis model 3D ini memiliki sifat tajam dan berkesan tidak nyata (seperti kartun). Model jenis ini juga lebih ringan pada perangkat pemain. Kesederhanaan model ini dapat digunakan sebagai referensi dalam perancangan guna

menghasilkan media informasi interaktif yang lebih mudah diakses pada berbagai perangkat.

Visual UI yang digunakan cukup sederhana tanpa ada elemen dekoratif. Pada pojok bawah layar, terdapat tampilan *hotbar inventory* pemain yang cukup sederhana. Elemen UI tersebut memperlihatkan barang yang dapat digunakan oleh pemain tanpa harus menampilkan keseluruhan *inventory*. Sementara pada pojok kiri layar terdapat tampilan stat pemain. Desain elemen UI ini dapat dijadikan referensi pada perancangan untuk menampilkan logistik dan perlengkapan yang dapat digunakan pada situasi tertentu serta tenaga yang dimiliki selama mendaki.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif dilakukan dengan teknik *voluntary response sampling* dan *convenience sampling*. Kuesioner disebarakan secara daring kepada pendaki pemula SMA dan kuliah, terutama melalui organisasi Mapala yang ada pada berbagai kampus. Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan Rumus Slovin seperti berikut.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

n= ukuran sampel

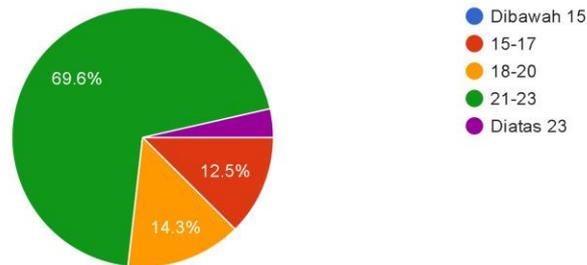
N= ukuran populasi

e= margin error populasi

Berdasarkan data dari BPS, jumlah populasi berumur 15-24 tahun di Jakarta sejumlah 1,689,230 jiwa (2021), di Bogor sejumlah 966,407 jiwa (2021), di Depok sejumlah 414,492 jiwa (2020), dan di Tangerang sejumlah 365,208 jiwa (2018). Sementara jumlah populasi di Bekasi berusia 15-24 tahun berdasarkan data dari Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Bekasi sejumlah 393,864 jiwa (2021). Jumlah total populasi tersebut sejumlah 3,829,201 jiwa. Perhitungan sampel berdasarkan ukuran populasi tersebut adalah $3,829,201/1+3,829,201(0,15)^2$ yang menghasilkan total 44.44392 yang dibulatkan menjadi 45. Angka tersebut belum

memperhitungkan jumlah sampel populasi yang merupakan pendaki pemula. Ukuran sampel yang dicapai penulis per tanggal 11 Juni 2023 adalah 56 responden.

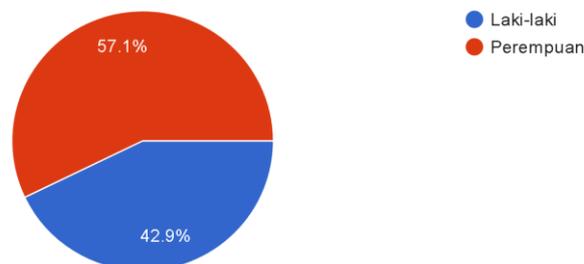
Berapakah usia anda?
56 responses



Gambar 3.37 Pie chart usia responden

Sebagian besar responden (69.6%), masuk ke dalam kategori 21-23 tahun, sementara grup terbesar kedua adalah kelompok umur 15-17 tahun (12.5%) yang kemudian diikuti oleh kelompok umur 18-20 tahun (14.3%). Kelompok umur terbesar, yakni 21-23 tahun dapat diklasifikasikan sebagai mahasiswa tingkat akhir.

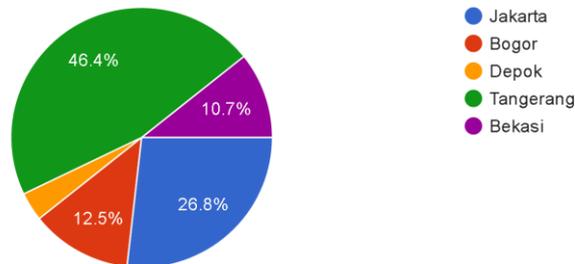
Apakah jenis kelamin anda?
56 responses



Gambar 3.38 Pie chart jenis kelamin responden

Sementara untuk jenis kelamin, perbedaan jumlah responden laki-laki dan perempuan sebesar 14.2%, dimana responden perempuan berjumlah lebih banyak.

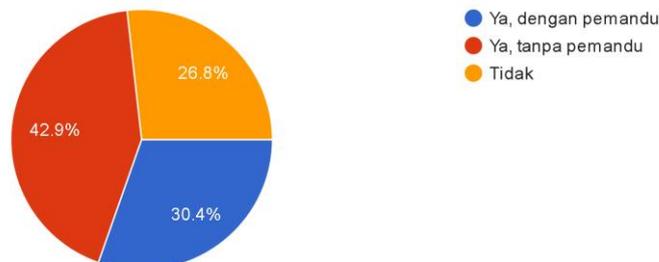
Dimanakah daerah domisili anda saat ini?
56 responses



Gambar 3.39 Pie chart domisili responden

Sebagian besar dari responden berdomisili di Tangerang (46.4%) diikuti dengan Jakarta (26.8%), Bogor (12.5%), Bekasi (10.7%), dan Depok (3.6%).

Apakah anda pernah mendaki gunung sebelumnya?
56 responses

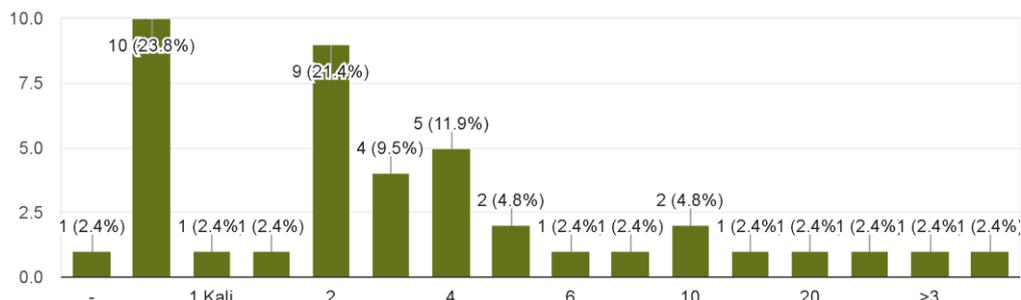


Gambar 3.40 Pie chart pengalaman pendakian gunung pada responden

Mayoritas dari responden sudah pernah mendaki gunung (73.3%), dimana lebih banyak pendaki yang memilih untuk mendaki tanpa menggunakan seorang pemandu. Melihat jawaban secara individu, sebagian besar pendaki yang mendaki dengan pemandu memiliki pengalaman mendaki yang kerap lebih sedikit dibandingkan dengan pendaki yang mendaki tanpa pemandu. Hal ini dapat disebabkan oleh kekhawatiran akan keamanan pada pendaki pemula yang dapat disebabkan oleh minimnya pengalaman mereka.

Apabila anda sudah pernah mendaki gunung, berapa kali kah anda pernah melakukan kegiatan tersebut? (input angka saja)

42 responses

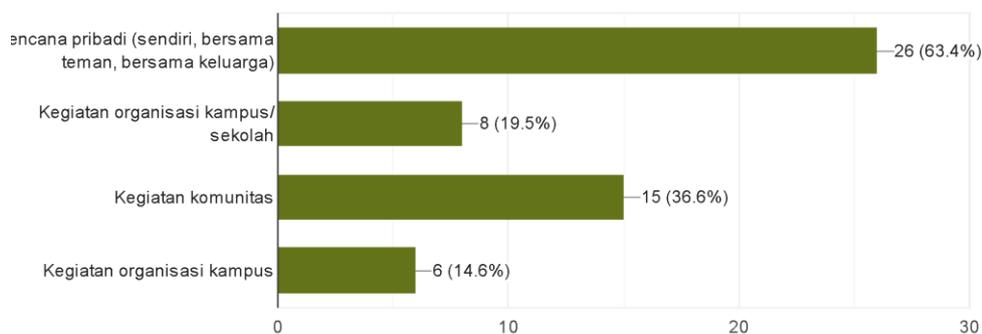


Gambar 3.41 Bar chart frekuensi pendakian gunung pada responden

Sebagian besar responden yang sudah pernah mendaki hanya pernah mendaki sekali (28.6%) atau dua kali (21.4%). Dari data ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pendaki pemula hanya pernah mendaki sekali atau dua kali dan memiliki pengalaman mendaki yang minim.

Apabila anda sudah pernah mendaki, apakah kegiatan tersebut direncanakan oleh organisasi yang anda ikuti atau berdasarkan rencana pribadi?

41 responses

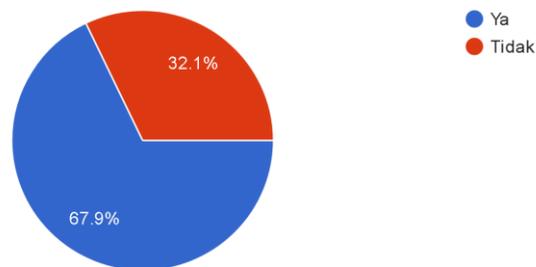


Gambar 3.42 Bar chart perencanaan pendakian gunung pada responden

Responden yang sudah pernah mendaki kerap mendaki dari perencanaan pribadi (63.4%), namun banyak juga yang mendaki dengan perencanaan dari komunitas (36.6%) dan kampus/sekolah (34.1%).

Apakah anda pernah mendengar mengenai Gunung Papandayan?

56 responses

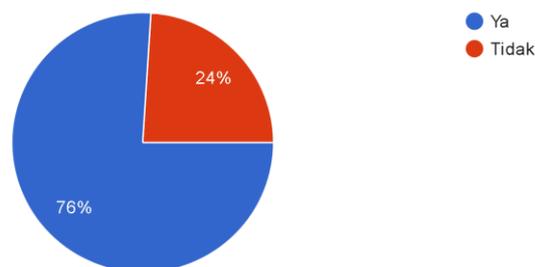


Gambar 3.43 *Pie chart* kesadaran pendaki akan Gunung Papandayan

Sebagian besar responden (67.9%) sudah pernah mendengar mengenai Gunung Papandayan. Hal ini dapat disebabkan oleh popularitas Gunung Papandayan sebagai destinasi yang cocok untuk pemula serta banyaknya artikel yang membahas mengenai Gunung Papandayan sebagai destinasi wisata bagi masyarakat umum (tidak hanya pendaki).

Apabila anda sudah pernah mendengar mengenai Gunung Papandayan, apakah anda tertarik untuk mendakinya?

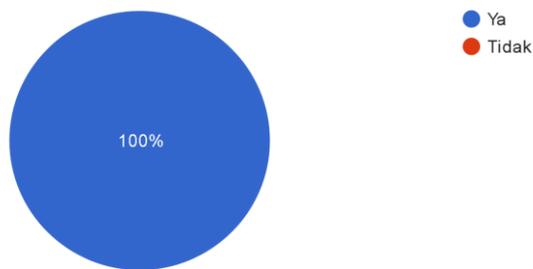
50 responses



Gambar 3.44 *Pie chart* ketertarikan pendaki akan Gunung Papandayan

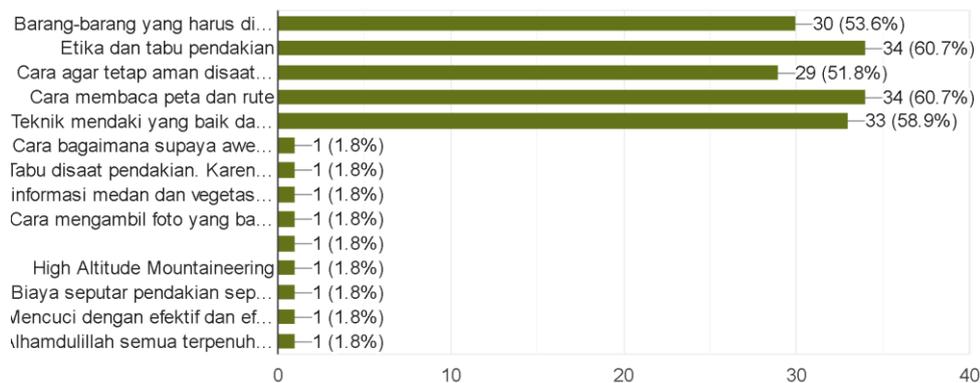
Sementara dari responden yang sudah pernah mendengar mengenai Gunung Papandayan, 76% tertarik untuk mendaki gunung tersebut. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kemudahan serta keamanan mendaki Gunung Papandayan serta pemandangan. Namun, kemudahan pendakian Papandayan dapat dilihat sebagai kekurangan bagi yang lebih menyukai tantangan saat mendaki gunung.

Apakah anda merasa bahwa persiapan sebelum pendakian itu penting?
56 responses



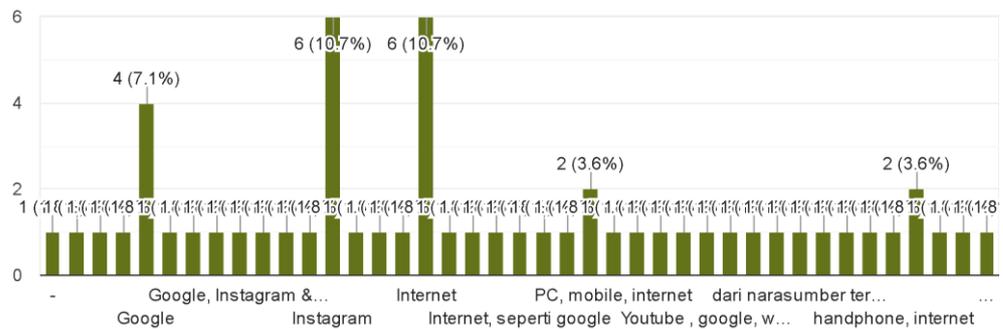
Gambar 3.45 Pie chart kesadaran pendaki akan persiapan sebelum mendaki
Semua responden kuesioner merasa bahwa persiapan sebelum pendakian adalah hal yang penting. Jawaban ini menunjukkan kesadaran pendaki pemula akan *hiking safety*, namun tidak membuktikan bahwa mereka mengetahui langkah-langkah serta perlengkapan yang harus dipersiapkan secara lengkap.

Pengetahuan pendakian apa sajakah yang masih anda kurang ketahui?
56 responses



Gambar 3.46 Bar chart ilmu pendakian yang kurang diketahui responden
Informasi yang kurang diketahui oleh pendaki adalah cara membaca peta dan rute serta etika pendakian, diikuti dengan teknik pendakian, barang yang harus dipersiapkan, kemudian cara agar tetap aman saat mendaki.

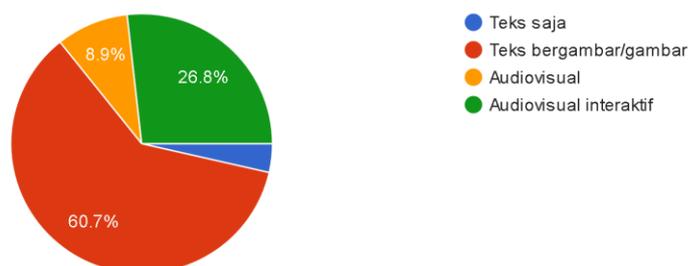
Media apakah yang biasa anda gunakan untuk mendapatkan/mencari informasi seputar mendaki?
56 responses



Gambar 3.47 Bar chart media informasi yang digunakan oleh responden

Media yang kerap digunakan oleh pendaki untuk mencari informasi seputar mendaki adalah internet, media sosial, dan pengalaman dari pendaki lain. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa kebiasaan pendaki pemula di daerah Jabodetabek dalam mencari media informasi adalah melalui media digital.

Dalam mencari informasi terkait pendakian, jenis media apakah yang anda lebih sukai?
56 responses

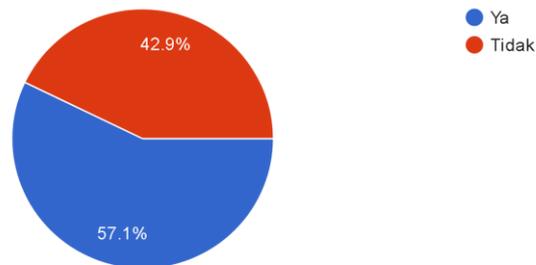


Gambar 3.48 Pie chart jenis media informasi yang disukai oleh responden

Responden lebih menyukai media teks bergambar (60.7%) atau audiovisual interaktif (26.8%) dalam mencari informasi terkait pendakian. Hal ini dapat disebabkan oleh adanya gambaran terkait lokasi dan rute yang dapat memperjelas informasi yang disajikan.

Apakah anda kerap merasa kesulitan mencari informasi terkait destinasi pendakian anda secara detail?

56 responses



Gambar 3.49 Pie chart persepsi responden akan pencarian media informasi pendakian

Sebagian besar responden (57.1%) merasa bahwa mereka kesulitan dalam mencari informasi terkait gunung yang ingin mereka daki secara detail. Studi kasus yang dilakukan oleh penulis juga memperkuat jawaban dari kuesioner ini, dimana seringkali sukar mencari situs resmi pengelola gunung atau informasi yang detail terkait gunung (pos, rute, sarana, dsb.).

Dalam persiapan mendaki gunung tertentu, informasi apa sajakah yang anda ingin ketahui?

56 responses

- Rute, Mdpl, gamabar campground, apa saja yang ada di sana
- Aturan adat dalam mendaki gunung, tempat istirahat, tempat penginapan, rute pendakian, pos pendakian
- Ukur ketinggian gunung, estimasi durasi rata-rata pendakian gunung, barang-barang apa yang perlu dibawa untuk menghindari bawa beban berat yang tidak perlu, ada orang guidenya atau tidak
- barang2, cuaca dan rute yg aman untuk pemula, etika
- semuanya
- persiapan sebelum mendaki, dan situasi yang harus dihadapi apabila hujan turun atau terjadi kejadian yang tidak terduga seperti sakit dsb
- Ketinggian gunung, kesulitan jalur pendakian, jarak jalur pendakian, fasilitas yang terdapat selama pendakian

Gambar 3.50 Informasi yang ingin diketahui oleh responden

NUSANTARA

Informasi yang ingin diketahui pendaki sebelum mendaki gunung tertentu antara lain pos, rute, sarana (penginapan, toilet, toko), persiapan barang, aturan adat/etika, cuaca dan apa yang harus dilakukan dalam cuaca tertentu, destinasi menarik, dan estimasi durasi. Beberapa jawaban lain yang lebih jarang disebutkan adalah sumber air, lokasi kemah, dan perizinan.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari kuesioner ini adalah pendaki pemula Jabodetabek kerap merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi yang dapat menggambarkan secara detail pengalaman yang akan mereka dapatkan dari mendaki gunung tertentu. Walau sudah memiliki kesadaran terhadap *hiking safety*, sulitnya mencari informasi membuat pemula sukar untuk mempelajari hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum pendakian. Pemula yang tertarik mendaki juga tampak antusias untuk mempelajari ilmu-ilmu dasar pendakian, yang dapat disebabkan oleh kekhawatiran terhadap keamanan saat mendaki dikarenakan minimnya pengalaman.

3.2 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *The Field Guide to Human-Centered Design* oleh IDEO (2015) yang digabungkan dengan metode perancangan game dari *Games Design Workshop* (2019). Metode ini terdiri dari tiga tahapan utama, yakni *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*.

1) *Inspiration*

Pada fase ini, penulis akan mengeksplorasi berbagai ide solusi untuk topik yang telah dipilih melalui pengumpulan data dan referensi. Topik yang dipilih akan dilihat dan dianalisis melalui berbagai macam pandangan untuk menciptakan variasi ide yang dapat dikembangkan menjadi solusi yang tepat. Untuk fase ini penulis akan menggunakan 6 tahapan dari IDEO, yakni *Frame Your Design Challenge*, *Secondary Research*, *Interview*, *Expert Interview*, *Define Your Audience* dan *Analogous Inspiration*.

2) *Ideation*

Data yang telah terkumpul pada fase *Inspiration* akan dianalisis untuk menemukan kemungkinan solusi desain. Banyak ide dan konsep akan dibuat dan dipilah hingga muncul satu konsep solusi yang dapat diuji. Untuk fase ini penulis akan menggunakan 3 tahapan dari IDEO, yakni *Brainstorm*, *Create a Concept*, dan *Get Visual*. Penulis juga akan menggunakan tahapan *Digital Prototyping* dari *Games Design Workshop*.

3) *Implementation*

Konsep yang sudah matang dari fase *Ideation* akan dikembangkan menjadi suatu solusi yang nyata, dengan mempertimbangkan kondisi masyarakat, target, serta sumber daya yang dimiliki. Untuk fase ini penulis akan menggunakan 5 tahapan dari IDEO, yakni *Build Partnerships*, *Funding Strategy*, *Live Prototyping*, *Keep Getting Feedback*, dan *Keep Iterating*. Tahapan tersebut digabungkan dengan tahapan *Beta Test* dan *Budgeting*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA