BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mendaki gunung merupakan salah satu olahraga ekstrim yang penuh tantangan dan kegiatan ini membutuhkan keterampilan, kecerdasan, kekuatan serta daya juang yang tinggi [1]. Di era sekarang, mendaki gunung telah menjadi hobi baru bagi masyarakat umum dan sudah menjadi hal yang lumrah karena siapapun dapat melakukan kegiatan tersebut, baik dari orang tua, dewasa, remaja, maupun anak-anak.

Hal tersebut menjadikan pendakian gunung menjadi trend baru di era sekarang, apalagi dengan pesatnya perkembangan media sosial, pendakian gunung tidak hanya sekedar mendaki sampai ke puncak, tetapi dijadikan ajang pamer pencapaian pribadi melalui foto-foto maupun video yang dibagikan melalui platform media sosial mereka. Fenomena ini seringkali dikenal dengan istilah FoMO (*Fear of Missing Out*), di mana individu terdorong untuk mengikuti *trend* agar tidak merasa tertinggal atau kehilangan momen yang dianggap keren [2]. Hal tersebut menjadikan banyak anak-anak muda khususnya remaja usia 14-24 tahun yang menjadikan mendaki gunung sebuah hobi baru ataupun sekedar mengikuti *trend* baru.

Maka dari itu munculah pendaki-pendaki pemula dan pendaki fomo yang tentunya minim akan informasi, pengetahuan, keterampilan dan pengalaman teknis dalam dunia pendakian. Mereka cenderung lebih fokus pada pencapaian mereka dan dibagikan di media sosial mereka dibandingkan memahami resiko yang mungkin terjadi dan mengancam keselamatan. Dengan munculnya fenomena tersebut dapat menimbulkan beberapa masalah seperti kelestarian alam yang terancam bahkan dapat mengancam keselamatan pendaki tersebut.

Terdapat beberapa faktor yang mungkin terjadi dan dapat mengancam keselamatan saat melakukan pendakian. Beberapa faktor tersebut diantaranya faktor alam dan lingkungan, faktor manusia itu sendiri dan faktor perlengkapan

pendakian. Dari faktor tersebut timbulah beberapa kasus yang mungkin dapat terjadi dan mengancam keselamatan diri seorang pendaki. Kasus tersebut diantaranya adalah tersesat, hilang, cedera, bahkan sampai meninggal dunia, yang sebenarnya dapat di cegah dengan persiapan yang lebih baik. Kasus-kasus tersebut biasanya banyak terjadi di gunung-gunung dengan ketinggian lebih dari 3.000 MDPL, salah satunya adalah gunung Slamet.

Gunung slamet termasuk dalam gunung berapi aktif dengan ketinggian 3.428 MDPL (Meter diatas permukaan laut) dan membuatnya sebagai gunung tertinggi di jawa tengah dan tertinggi kedua di pulau jawa setelah gunung Semeru di Jawa Timur. Gunung Slamet masuk kedalam 5 administratif kabupaten diantaranya adalah Kabupaten Pemalang, Kabupaten Purbalingga, Kabupaten Brebes, Kabupaten Tegal, dan Kabupaten Banyumas. Dengan kepopulerannya akan ketinggiannya yang merupakan gunung tertinggi di Jawa Tengah serta masuk dalam 3 gunung yang saling berdekataan di jawa tengah dan sering disebut dikalangan pendaki sebagai *triple-S* jateng ataupun S3 jateng yaitu gunung Slamet-Sindoro-Sumbing, menjadikan gunung slamet salah satu tujuan favorit pendaki.

Untuk melakukan pendakian gunung Slamet ini dapat melalui 8 jalur pendakian resmi diantaranya rute pendakian *via* bambangan dan rute pendakian *via* Gunung Malang yang terletak di Purbalingga, rute pendakian *via* Dipajaya di Pemalang. Rute pendakian *via* Guci, rute pendakian *via* Permadi, rute pendakian *via* Gupala, rute pendakian *via* Sawangan di Tegal, dan rute pendakian *via* Baturaden di Banyumas.

Di sepanjang jalur pendakian gunung slamet medan yang dilewati adalah hutan dengan vegetasi tertutup dengan pepohonan rapat khas hutan tropis yang rimbun dan tinggi serta jalan tanah setapak sebelum akhirnya menempuh jalan berbatu yang lebih terjal di pos terakhir (batas vegetasi) hingga sampai puncak. Jika dikalkulasikan, pendakian menuju Puncak gunung Slamet dapat ditempuh sekitar 8-12 jam, dihitung dari total perjalanan yang di tempuh dari start pendakian sampai puncak tanpa berhenti atau camp. Sedangkan pendaki pada umumnya melakukan pendakian selama 2 hari 1 malam dengan perhitungan naik dan turun. Dengan lamanya jarak tempuh dan medan jalur yang terjal, banyak kasus yang terjadi dan

mengancam keselamatan para pendaki yang melakukan pendakian ke gunung Slamet. Dari data yang dikumpulkan melalui wawancara dengan petugas perijinan pendakian gunung Slamet dan beberapa portal berita seperti kompas.com, Solopos, Merdeka.com, Liputan 6.com, Detik News dan Sindonews terdapat total 57 tragedi tersesat, hilang, hipotermia bahkan sampai meninggal dunia.

Dari fenomena dan permasalahan tersebut, pendakian Gunung Slamet masih terdapat banyak resiko yang mengancam keselamatan para pendaki, baik pendaki professional maupun pendaki pemula, terutama mereka yang terdorong oleh trend di sosial media dan biasanya dilakukan oleh remaja usia 14-24 tahun di era sekarang. Maka dari itu diperlukan sebuah media edukasi guna meningkatkan pengetahuan pendaki serta mengurangi resiko yang mengancam keselamatan pendaki. Media edukasi tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media buku digital atau *e-book*.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini, munculah jenis *e-book* yang dapat berinteraksi dengan *audiens*, yaitu *e-book* interaktif. *E-book* merupakan buku dalam versi elektronik yang berisi teks dan gambar untuk menyampaikan sebuah pesan yang bisa di buka melalui komputer, tablet maupun *smartphone* [3]. Sedangkan *e-book* interaktif adalah buku digital yang yang digunakan untuk menyampaikan informasi menggunakan berbagai bentuk media penyampaian pesan berupa elemen tulisan dan visual yang dapat berinteraksi dengan *audiens* atau pembacanya.

Memilih media *e-book* sebagai panduan perencanaan pendakian gunung Slamet tentunya memiliki beberapa keunggulan yang relevan bagi pendaki di masa kini. Dari sisi keefektifian *e-book* mampu memberikan informasi yang jelas dan relevan dengan pendukung visual yang menarik dan dengan fitur interaktif menggunakan tombol navigasi akan memudahkan pengguna dalam menentukan informasi yang ingin dicari tanpa harus membuka satu-persatu halaman sehingga akan lebih efisien. *E-book* juga merupakan media informasi yang *aksesable* atau mudah diakses karena memiliki format digital sehingga dapat dibuka menggunakan berbagai perangkat seperti *smartphone*, tablet, laptop ataupun komputer, selain itu juga ketersediaan 24/7 dan sifatnya yang portabel memungkinkan *e-book* yang telah

diunduh ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga menjadi pemilihan media yang efektif bagi pendaki yang sering berada di area terpencil atau jalur tanpa sinyal.

Oleh karena itu dilakukanlah perancangan *E-Book* Interaktif Sebagai Media Informasi Perencanaan Pendakian Gunung Slamet pada remaja usia 14-24 tahun yang informatif, komunikatif, inovatif dan interaktif dengan harapan dapat membantu pihak instansi terkait baik dari petugas perijinan pendakian ataupun dari pendaki itu sendiri guna meningkatkan pengetahuan pendaki gunung dalam mempersiapkan dan melaksanakan pendakian sesuai prosedur dan langkah-langkah pendakian untuk meminimalisir resiko yang terjadi saat melakukan pendakian.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pemaparan dari latar belakang, maka didapatkan fokus penelitian ini yaitu Bagaimana merancang e-book interaktif sebagai media informasi perencanaan pendakian Gunung Slamet yang informatif, komunikatif, inovatif serta interaktif?

1.3. Tujuan Penelitian

Merancang sebuah media informasi perencanaan pendakian gunung Slamet yang informatif, komunikatif, inovatif serta interaktif sebagai upaya meminimalisir resiko yang terjadi dan membahayakan keselamatan pendaki saat melakukan pendakian.

1.4. Batasan Perancangan

1.4.1. *E-Book* Interaktif yang dirancang sebagai media utama akan difokuskan pada pembuatan *e-book* yang mencakup Informasi umum gunung Slamet, daftar tempat pos perijinan (*basecamp*) dan peta jalur resmi pendakian gunung Slamet, persyaratan, larangan dan peraturan pendakian, peralatan pendakian yang sesuai prosedur pendakian serta persiapan fisik sebelum melaksanakan pendakian ke gunung Slamet.

1.4.2. Media pendukung yang akan digunakan adalah Feed Media Sosial Instagram, Linktree, *Roll-up Banner*, Form *Registrasi* Pendakian, *Emergency Card*, *guide map* dan *Merchandise*.

1.5. Manfaat Penelitian

Berisi Dengan perancangan *e-book* interaktif sebagai media informasi perencanaan pendakian gunung Slamet ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara praktis maupun teoritis. Adapun manfaat penelitian antara lain:

(1) Keilmuan DKV

Menyediakan referensi penelitian berikutnya dan menambah wawasan dalam mengolah informasi dan visualisasi dalam bentuk *e-book* Interaktif di lingkungan Pendidikan khususnya dalam bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual.

(2) Universitas

Membantu institusi dalam penerapan praktik budaya Telkom University Purwokerto yaitu HEI (*Harmony-Excellence-Integrity*) yang menjadi budaya institusional. Dalam perancangan ini nilai aspek dari budaya institusional yang diambil adalah *Excellence* karena *e-book* ini memberikan solusi yang efektif sesuai dengan budaya institusional.

(3) Masyarakat

Membantu masyarakat umum, khususnya para pendaki dengan menyediakan informasi perencanaan pendakian gunung slamet guna meningkatkan kesadaran akan pentingnya persiapan dan keselamatan dalam melakukan pendakian melalui *e-book* interaktif.