

PERANCANGAN BUKU PANDUAN PENDAKIAN GUNUNG ARJUNOVIA TAMBAKSARI SEBAGAI MEDIA INFORMASI

Sonny Ardiansyah¹, Aditya Rahman Yani^{2*}, Aileena Solicitor C.R.E.C.^{3*}

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, UPN Veteran Jawa Timur

¹sonnysaurusz@gmail.com, ²aditya.dkv@upnjatim.ac.id, ³aileena.dkv@upnjatim.ac.id

*Penulis korespondensi

ABSTRAK

Indonesia merupakan wilayah yang masuk dalam jalur cincin api pasifik, mulai dari Sumatera, Jawa, Bali, Sulawesi, dan Papua. Terdapat kurang lebih 400 gunung, sekitar 130 gunung yang masih aktif. Masing-masing gunung memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dan juga menyimpan potensi wisata alam karena memiliki keindahan dan kekayaan alam. Akan tetapi pada masa pandemi ini, banyak wisata alam yang ditutup. Salah satunya wisata pendakian gunung, salah satunya terjadi di gunung Arjuno. Kemenparekraf sudah berupaya menyiapkan untuk meningkatkan kompetensi pada era *new normal* di wisata alam, salah satunya pelatihan instruktur pemandu wisata gunung. Program pelatihan yang akan dilaksanakan antara lain menyusun program pelatihan, desain media pembelajaran, penyajian materi pelatihan, dan melakukan pelatihan secara tatap muka.

Kata Kunci: Gunung, Wisata, Mendaki.

ABSTRACT

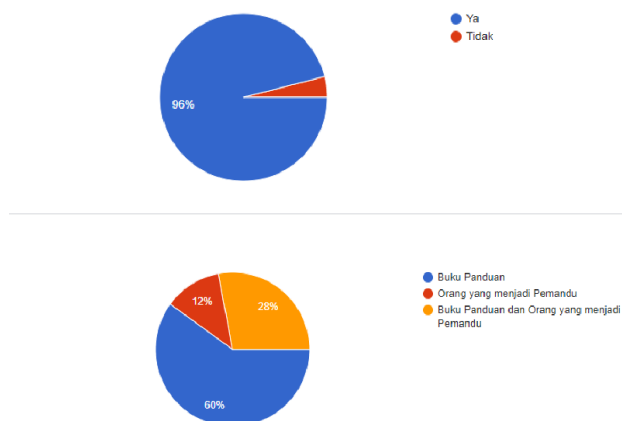
Indonesia is an area that is included in the Pacific Ring of Fire, starting from Sumatra, Java, Bali, Sulawesi, and Papua. There are approximately 400 mountains, about 130 of which are still active. Each mountain has different characteristics and also saves the potential for natural tourism because it has beauty and natural wealth. However, during this pandemic, many natural attractions are closed. One of them is mountain climbing tourism, one of which occurs on Mount Arjuno. The Ministry of Tourism and Creative Economy has made efforts to prepare to increase competence in the new normal era in nature tourism, one of which is the training of mountain tour guide instructors. The training programs that will be implemented include preparing training programs, designing learning media, presenting training materials, and conducting face-to-face training.

Keyword: Mountain, Tourism, Climbing.

PENDAHULUAN

Gunung Arjuno memiliki ketinggian 3.399 mdpl dengan puncaknya yang dikenal puncak Ogal Agil. Terdapat situs-situs peninggalan Kerajaan Majapahit dan Singosari, antara lain petilasan Eyang Antaboga, Eyang Abiyasa, Eyang Sakri, Eyang Semar, Eyang Sri Makutharama dan petilasan Sepilar. Ada beberapa fenomena yang terjadi di Gunung Arjuno, salah satunya hilangnya pendaki bernama Faiqus Syamsi pada tahun 2018. Jasadnya ditemukan telah menjadi tulang belulang setelah 100 hari. Salah satu faktor terjadinya insiden itu dikarenakan kurang adanya penunjuk jalan baik orang maupun media yang bisa dibawa ketika disana (jakarta.tribunnews.com, diakses tanggal 15.09.2021). Kemudian pengalaman mendaki Ferly Safira dan Kevin Haikal di gunung Arjuno hingga tersesat selama 9 jam (jawapos.com, diakses tanggal 15/09/2021).

Berdasarkan fenomena tersebut, maka dibutuhkan suatu media yang baru untuk memberikan informasi kepada para pendaki tentang karakteristik Gunung Arjuno, peta jalur pendakian, dan peraturan apa saja yang harus dipatuhi oleh para pendaki. Oleh sebab itu peneliti akan merancang buku panduan pendakian gunung Arjuno via Tambaksari sebagai sarana media informasi untuk para pendaki gunung Arjuno via Tambaksari. Dengan ini maka para pendaki bisa mendapatkan informasi lebih banyak. Berdasarkan hasil wawancara dengan penjaga pos di pendakian tersebut, saat ini para pendaki yang hendak mendaki gunung Arjuno via Tambaksari hanya diberikan selebaran peta (Talis,2021). Pemilihan buku sebagai media informasinya dikarenakan berdasarkan hasil kuisisioner sebanyak 96% dari total 25 responden setuju dengan adanya media buku panduan dan juga 60% responden memilih buku panduan dibanding orang yang menjadi pemandu dan buku panduan beserta orang yang menjadi pemandu. Buku ini berukuran A5 yang tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil sehingga bisa dibawa melalui *slingbag* ataupun *daypack*. Buku ini berisi tentang panduan untuk pra-pendakian, pendakian, pasca pendakian, dan juga informasi beberapa situs peninggalan pada saat perjalanan pendakian.



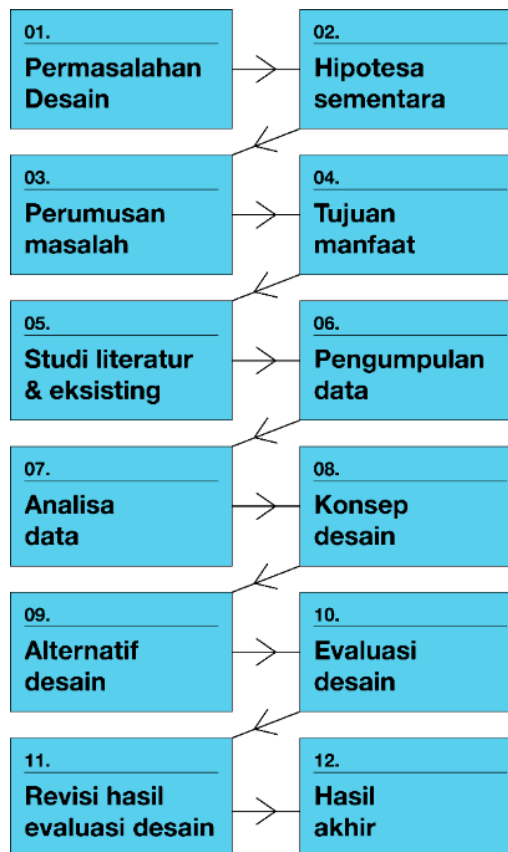
Gambar 1. Hasil Kuesioner
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Sebastian, Nala, dan Cahyadi ditahun 2015 dengan judul perancangan media komunikasi visual panduan awal mendaki bagi pendaki

pemula. Akan tetapi, perancangan yang dibuat terfokus pada pendakian gunung secara umum. Hal ini lumayan berbeda karena karakteristik setiap gunung berbeda-beda, salah satunya adalah medannya. Dengan ini perancangan ini akan fokus pada gunung Arjuno agar para pendaki gunung Arjuno bisa mendapat informasi pendakian gunung tersebut. Beberapa informasi yang bisa didapatkan antara lain peta jalur pendakian, SOP pendakian, larangan-larangan, fakta-fakta situs peninggalan dan juga mitos yang ada.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan ini metode yang digunakan disesuaikan dengan objek yang diteliti, objek yang menjadi fokus pada perancangan ini adalah Pendakian Gunung Arjuno via Tambaksari. Untuk pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan merupakan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk hasil data wawancara dan observasi. Lalu Teknik analisis data deskriptif kuantitatif untuk hasil data kuesioner.



Bagan 1. Alur Berpikir
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

LANDASAN TEORI

Buku Panduan

Buku panduan pendidikan adalah buku yang memuat prinsip, prosedur, deskripsi materi pokok, atau model pembelajaran yang digunakan oleh para pendidik dalam menjalankan tugas pokok dan fungsi sebagai pendidik. Buku panduan lazimnya digunakan sebagai sarana memeriksa atau menguji data untuk membantu pemakai dalam tugasnya. Buku panduan dapat dibagi menjadi buku panduan umum dan buku panduan khusus. Sementara menurut M. Winchell (1997) Buku pegangan adalah kumpulan informasi yang, dalam beberapa bidang, sangat penting sebagai alat bantu referensi, misalnya, di cabang teknik buku tersebut sebagai pegangan, yang walaupun dipersiapkan terutama untuk insinyur praktik, namun sebenarnya juga berguna untuk menjawab pertanyaan di bidang perpustakaan.

Layout

Layout merupakan tata letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis, bidang, gambar, bentuk pada konteks tertentu (Susanto, 2011 : 237). Desain layout yang kita lihat di masa kini sebenarnya adalah hasil perjalanan dari proses eksplorasi kreatif manusia yang tiada henti dimasa lalu (Rustan, 2008:1). Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Proses Tahap Layout

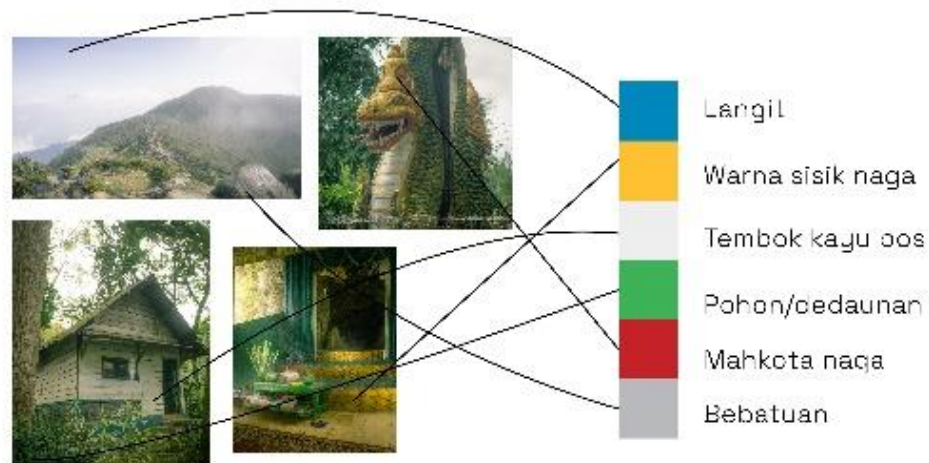
Menurut Rustan (2008) mengatakan bahwa proses dalam layout memiliki beberapa proses tahap yang harus dilakukan antara lain; (1) Konsep desain yaitu sebelum memulai suatu proyek desain, seorang desainer yang bekerja pada sebuah perusahaan biasanya akan diberi creative brief tertulis yang fungsinya sama dengan konsep desain. Banyak atasan yang memberi panduan proyek kepada desainernya hanya secara lisan dan tidak peduli dengan creative brief. Perlu diingat bahwa semakin lengkap dan jelas konsep desain yang diberikan (lisan dan tertulis), akan semakin cepat dan tepat seorang desainer memberikan solusinya; (2) Media dan Spesifikasinya merupakan hal penting yang dilakukan pertama kali setelah mengetahui konsep desain adalah menentukan media dan spesifikasi apa yang akan digunakan; (3) Thumbnails dan dummy berdasarkan spesifikasi media yang dipilih, anda dapat mulai merencanakan pengorganisasian layout dengan membuat thumbnails. Thumbnails adalah sketsa layout dalam bentuk mini. Ada baiknya dalam membuat thumbnails anda tidak langsung menggunakan komputer, tetapi cukup dengan pensil dan kertas dulu. Thumbnails merupakan panduan, *dummy/mockup* berguna untuk *look and feel* dan untuk mengantisipasi kesalahan. Keduanya dibuat sebelum anda melakukan eksekusi desain di komputer; (4) *Desktop publishing* yaitu setelah semua panduan dan material desain sudah lengkap, barulah dapat menggunakan software di komputer untuk memulai eksekusi desain. Saat ini sudah beredar banyak program desktop publishing di pasaran, seperti InDesign, PageMaker, Photoshop, FreeHand, Illustrator, CorelDraw dan lain-lain.

PEMBAHASAN

Setelah melalui proses *brainstorming* dan mendapatkan *keyword* “Pendakian yang Seru”. *Keyword* mempermudah pencarian konsep desain yang akan dirancang. Pada pencarian *keyword*, penulis menggunakan bagan yang berisi identifikasi masalah, rumusan masalah, target perancangan, dan analisa data. *Keyword* yang telah didapat bisa menjadi acuan konsep verbal maupun visual.

Pada kata “Pendakian yang Seru” dalam perancangan ini ingin mengomunikasikan kesan seru yang akan didapatkan pembaca dengan cara menjelaskan situs-situs peninggalan disepanjang jalur pendakian dan cerita-cerita mistis yang ada. Tampilan visual menggunakan elemen gunung dan situs peninggalan.

Konsep verbal dalam perancangan ini mengacu kepada *keyword* yang telah dihasilkan dari alur perumusan *keyword*. Judul yang digunakan pada buku panduan yang akan dirancang mengacu pada *keyword* yang telah ditentukan yaitu “Mendaki Gunung Arjuno via Tambaksari”. Judul ini diharap bisa menjadi salah satu bentuk daya tarik untuk audiens dan mewakili keseluruhan tujuan penelitian ini. Penggunaan gaya bahasa yang akan dipakai yaitu Indonesia tidak baku dengan sedikit campuran bahasa kekinian khas remaja dan bahasa Inggris. Bahasa Indonesia tidak baku digunakan agar mudah dipahami oleh audiens. Bahasa Inggris digunakan untuk menjelaskan beberapa benda seperti *headlamp*, *sun protection*, dll. Sementara pada konsep visual, warna-warna yang akan digunakan diambil dari warna objek yang ada di lokasi pendakian Gunung Arjuno.



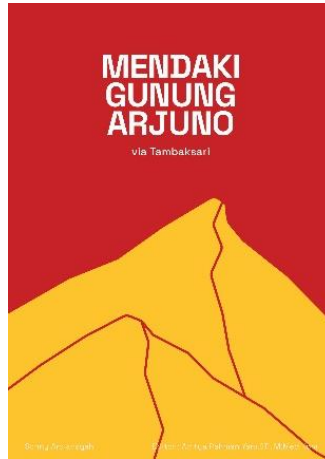
Gambar 2. Acuan Warna
(Sumber; Dokumentasi Pribadi)

Pada bagian *typografi*, jenis font yang akan digunakan yaitu sans serif untuk bagian headline dan isi untuk penulisan informasi. Jenis *typeface* yang digunakan adalah Space Grotesk. Pemilihan font ini mengacu pada *keyword* yang telah dipilih, salah satu acuan untuk keseruannya adalah mendaki dan mempelajari situs sejarah yang ada disana. Salah satunya adalah Candi Sepilar. Font ini memiliki karakter yang kokoh dan agak kaku seperti

bangunan Candi.

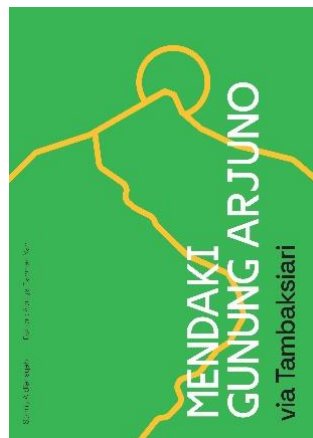
Pada bagian layout, tampilan visual tampak riang dan menyenangkan supaya merepresentasikan kesan seru. Dengan pilihan tampilan siluet dari jalur, situs peninggalan, atau alat-alat *tracking*. Isi dari sampul depan antara lain judul, nama pengarang, dan *background view* gunung Arjuno.

Setelah melalui proses pengumpulan data, kemudian semua data diolah dengan Teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Lalu mulai membuat konsep desain sesuai dengan hasil data yang sudah dianalisis. Berikut beberapa alternatif desain yang telah dibuat.



Gambar 3. Alternatif Cover 1
(Sumber; Dokumentasi Pribadi)

Alternatif cover yang pertama memvisualkan gunung menggunakan gaya desain *flat design* dengan warna *background* merah dan gunung menggunakan warna kuning. Judul menggunakan warna putih yaitu "Mendaki Gunung Arjuno" dan "via Tambaksari".



Gambar 4. Alternatif Cover 2
(Sumber; Dokumentasi Pribadi)

Alternatif cover yang kedua memvisualkan *outline* gunung dan matahari menggunakan warna kuning, ditambahkan tipografi yang bertuliskan "Mendaki Gunung

Arjuno” divisualkan menggunakan warna kuning dan ”via Tambaksari” divisualkan dengan warna hitam, serta warna *background* hijau.



Gambar 5. Alternatif Cover 3
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Cover alternatif ke-3 memvisualkan jejak telapak dari pendaki yang diambil dari segi semiotika (hubungan sebab akibat), yang mana jika ada jejak telapak pendaki maka ada pendaki yang telah melewati jalur tersebut. Tipografi memvisualkan ”Mendaki Gunung Arjuno” dan ”via Tambak Sari”.

Dari beberapa alternatif desain cover yang telah dirancang maka dipilih satu yang paling tepat untuk merepresentasikan keseluruhan isi dari buku pendakian Gunung Arjuno, yang dipilih adalah cover alternatif ke-2, dengan warna bacground hijau.



Gambar 6. Cover buku
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Bagian isi dari buku menggunakan perpaduan warna dasar abu-abu, hijau dan kuning, tipografi menggunakan font jenis sans serif dengan warna hitam, pada bagian isi juga terdapat peta, serta terdapat visual foto-foto jalur pendakian Gunung Arjuno mulai gerbang masuk hingga setiap pos untuk istirahat bagi para pendaki yang melewati jalur tersebut.



Gambar 7. Desain daftar isi dan halaman 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Halaman awal berisi tentang daftar isi, dengan latar belakang warna kuning dengan ilustrasi siluet jejak kaki. Sementara untuk font menggunakan warna hitam dengan gaya font sans serif. Pada halaman ke-2 menjelaskan tentang persiapan pendakian, dengan mengajak target audience untuk latihan fisik untuk menentukan kebugaran tubuh sebelum melakukan pendakian.



Gambar 8. isi halaman 3 dan 4
(Sumber: Desain Penulis)

Pada halaman ketiga (Gambar 8) memvisualkan perlengkapan logistik, seperti bahan-bahan untuk dimasak, untuk makan, minuman dan obat-obatan. Serta alat-alat dan perlengkapan yang akan digunakan seperti tas, sepatu, jaket, senter, baju ganti, matras, *sleeping bag*, jas hujan, kompor, dan yang terpenting adalah tenda.



Gambar 9: isi halaman 5 dan 6 yaitu Peta
(Sumber: Desain Penulis)

Halaman 5 dan 6 (Gambar 9) memvisualkan peta jalur pendakian melalui Tambaksari, divisualkan dengan warna latar belakang hijau. Dalam bagian ini terdapat ikon pos pendakian, ikon pohon, ikon sungai, ikon candi/landmark sebagai tanda. Semua ikon ini divisualkan beserta keterangan dan diletakan pada layout ujung dengan frame biru yang disebut sebagai Legenda. Pada peta juga menunjukkan arah mata angin, dan jalur yang benar harus dilalui adalah jalur yang berwarna kuning.



Gambar 10: isi halaman 7 dan 8
(Sumber: Desain Penulis)

Halaman ke tujuh memvisualkan ikon pos Ontobego, dengan disertai keterangan dan instruksi untuk melanjutkan pendakian ke pos berikutnya. Pada halaman ke delapan

memvisualkan foto pos secara nyata dengan meberikan keterangan arah mana yang harus dilalui.



Gambar 11: isi halaman 9 dan 10
(Sumber: Desain Penulis)

Isi dari halaman ke-9 memvisualkan pos Eyang Sakri, dengan warna latar belakang putih dan ikon berwarna kuning, serta font menggunakan stipe san serif dengan warna hitam. Sementara pada halaman 10 memvisualkan foto lokasi yang sebenarnya, disertai dengan keterangan dan sejarah singkat serta keterangan langkah selanjutnya ke arah mana dalam jalur pendakian.



Gambar 12: isi halaman 11 dan 12
(Sumber: Desain Penulis)

Halaman ke sebelas memvisualkan pos Eyang Mangkutromo, pos ini adalah pos pemberhentian biasanya paling banyak orang istirahat untuk minum dan makan, pada pos ini adalah tempat untuk mendirikan tenda dan istirahat mendirikan sebelum melanjutkan perjalanan ke puncak terakhir. Pada halaman yang ke dua belas memvisualkan foto lingkungan yang sebenarnya disertai keterangan dan sejarah singkat hingga arah mana yang harus ditempuh dalam melanjutkan perjalanan.



Gambar 13: isi halaman 11 dan12
(Sumber: Desain Penulis)

Pada halaman ke-11 menjelaskan mengenai puncak dari gunung Arjuno, disana terdapat puncak Ogal-Agil, pada bagian ini menjelaskan tentang sejarah ogal-agil, mulai dari keterangan ogal-agil hingga himbauan untuk berhati-hati. Ogal-agil adalah batu-besar yang berada di puncak Gunung Arjuna, meskipun diterpa angin dan diinjak, batu tersebut yang tampak seakan jatuh namun kuat berada pada posisinya, Ogal-agil merupakan bahasa Jawa, jika diartikan dalam bahasa Indonesia memiliki makna seperti telur di ujung tanduk, seakan mau jatuh dari ketinggian.

KESIMPULAN

Mendaki gunung sudah menjadi tren anak muda sejak melejitnya film “5 cm” yang mengisahkan pendakian gunung. Dengan semakin ramainya, maka masyarakat membutuhkan sebuah media buku panduan agar bisa memandu mulai dari awal sampai menuju puncak. Mulai dari alat-alat apa saja yang harus dibawa hingga penjelasan pada jalurnya. Buku ini bisa menjadi pegangan untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan pada saat mendaki gunung Arjuno via Tambaksari.

Tidak hanya tentang mendaki, buku ini juga memberikan informasi terkait situ-situ peninggalan di jalur pendakian gunung Arjuno via Tambaksari sehingga pendaki bisa mendapat wawasan lebih luas dalam melakukan pendakian.

KEPUSTAKAAN

Fahmi,A (2021). *Perancangan Buku Saku Pendakian Gunung Penanggungan Sebagai Media Informasi Kepada Pendaki*

Ginanjari, D. (2020). *Mereka yang Mendapat Pengalaman Mistis di Arjuno*. *Jawapos.com*
<https://www.jawapos.com/surabaya/06/12/2020/mereka-yang-mendapat-pengalaman-mistis-saat-mendaki-gunung-arjuno/>

Hasjanah, K. (2019) Fakta Faiqus 100 Hari Menghilang di Gunung Arjuno: Kronologi, Tersisa 2 Tulang Hingga Pesan Terakhir, *Tribun Jakarta*
<https://jakarta.tribunnews.com/2019/04/07/fakta-faiqus-100-hari-menghilang-di-gunung-arjuno-kronologi-tersisa-2-tulang-hingga-pesan-terakhir>

Irianti, P. (1998) *Perbedaan Handbook dan Manual Book Tinjauan Isi*.

Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout: dasar & Penerapannya*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.