

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan kegiatan perpindahan yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan dari orang yang sedang berpergian, salah satu tujuan tersebut adalah rekreasi atau tamasya yang dilakukan di tempat tersebut. Pariwisata juga merupakan salah satu bentuk identitas sebuah bangsa yang penting untuk dijaga dan dikembangkan. Menurut Intruksi Presiden nomor 9 tahun 1969 pengembangan pariwisata dapat memperkenalkan dan mendayagunakan keindahan alam dan kebudayaan Indonesia.

Salah satu bentuk pariwisata adalah wisata alam memanfaatkan potensi sumber daya alam dan tata lingkungan yang ada. Salah satu potensi wisata alam di Indonesia adalah pendakian gunung, hal ini dikarenakan wilayah Indonesia yang memiliki jumlah gunung aktif sebanyak 129 gunung serta gunung tidak aktif sebanyak 500 gunung (Gosal, Tarore, & Karongkong, 2018).

Pendakian gunung dilakukan guna mencapai puncak gunung untuk dapat mendekat kepada alam atau dengan beragam tujuan lainnya. Menurut Rahman (2017, hal. 150) motif masyarakat melakukan aktivitas pendakian gunung adalah karena ingin melepas penat atau kejenuhan akibat rutinitas keseharian serta ingin mencoba hal baru.

Taman Nasional Gunung Gede Pangrango merupakan satu-satunya gunung yang paling sering didaki di Indonesia, letaknya yang dekat dengan Kota Jakarta dan kota-kota besar seperti Bandung dan bogor menjadi salah satu alasan Taman Nasional ini ramai dikunjungi (Sastha, 2007). Di taman nasional ini juga dapat ditemui berbagai keragaman hayati, aliran-aliran sungai, danau, air terjun dan air panas. Selain itu pendaki juga dapat melihat dinding kawah yang berlapis-lapis, pemandangan dari dua puncak gunung, serta dapat menikmati suasana matahari terbenam di lembah Alun-alun Suryakencana yang ditumbuhi ratusan *Edelweis* (Sastha, 2007).

Menurut Balai Besar Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, Taman Nasional Gunung Gede Pangrango dikunjungi lebih dari 160 ribu wisatawan pertahun dan rata-rata 60 ribu orang diantaranya melakukan pendakian, Taman Nasional Gunung Gede Pangrango juga menerapkan kuota 600 pendaki perharinya (Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, 2018).

Namun, untuk mendaki gunung diperlukan pengetahuan dan persiapan tertentu agar tidak menimbulkan kerugian bagi pendaki, individu-individu atau kelompok-kelompok tertentu serta alam atau lingkungan sekitar dari gunung itu sendiri. Kegiatan mendaki gunung juga bisa dikategorikan sebagai olahraga ekstrim, selain pendaki harus menyadari bahaya internal seperti badan kurang fit, kurang pengetahuan dan pengalaman, pendaki juga harus memahami bahaya eksternal yang dihadapi ketika melakukan aktivitas tersebut seperti iklim, hewan liar dan kondisi jalur pendakian sehingga dapat menyesuaikan diri dengan keadaan yang ada (Erone, 2010).

Jika tidak diperhatikan, bukanlah hal yang aneh jika terjadi kecelakaan atau kelalaian yang dapat mengakibatkan kematian kepada pendaki. Dari tahun 2013 sampai sekarang, menurut Redaksi Jelajah Lagi terdapat 6 korban jiwa para pendaki Gunung Gede Pangrango akibat kecelakaan atau kelalaian pendaki (Redaksi Jelajah Lagi, 2024).

Selain itu hal-hal seperti kebakaran hutan yang terjadi akibat kelalaian pengunjung, tindak perilaku tidak sopan saat mendaki serta kecelakaan akibat kurangnya pengetahuan dan peralatan juga marak terjadi. Menurut Balai Besar Taman Nasional Gunung Gede Pangrango selama lima tahun terakhir yaitu periode 2017– 2021 terdapat tiga peringkat teratas kecelakaan yang terjadi saat pendakian di Gunung Gede Pangrango yaitu keseleo (terkilir), hipotermia, dan kesurupan (Sangsoko, 2021).

Hal merugikan lainnya seperti rusaknya lingkungan taman nasional akibat sampah yang dibuang oleh pendaki yang tidak bertanggung jawab, juga terjadi di Kawasan Gunung Gede Pangrango. Hal ini dapat dilihat ketika Volunteer Gunung Gede Pangrango Operation (GPO) berhasil membawa turun 2,5 ton sampah di area kawasan Gunung Gede pada tanggal (29/10/2023), sampah-sampah yang banyak ditemukan berupa sampah

plastik dari pembungkus makanan hingga botol air minum dalam kemasan sampai pakaian-pakaian bekas yang ditinggalkan pendaki (Selamet, 2023).

Dapat diketahui bahwa peristiwa tersebut terjadi akibat campur tangan manusia yang beraktivitas di Kawasan Gunung Gede. Kurangnya kesadaran pengunjung atau pendaki serta penerapan regulasi yang kurang baik juga menambah kerugian yang ada. Sarana dan prasarana yang ada juga belum banyak diketahui pengunjung ataupun dimanfaatkan secara optimal.

Karenanya dibutuhkan fasilitas dalam menyampaikan informasi yang mudah untuk diakses dan dipahami bagi pendaki mengenai sikap, panduan, peraturan, pengetahuan serta sarana dan prasarana yang ada. Media audio visual merupakan media yang sesuai dengan keperluan tersebut, dikarenakan media audio visual mengandung unsur suara dan gambar seperti rekaman video, film, dan slide suara. Media audio visual merupakan jenis media yang lebih mudah dalam menarik minat pemirsa, dapat mempermudah penyampaian informasi serta memberikan pengalaman yang lebih nyata (Asnawir & Usman, 2002). Jangkauannya yang luas serta akses yang mudah juga menjadi pertimbangan digunakannya media tersebut.

Animasi merupakan salah satu bentuk dari media audio visual yang dapat digunakan sebagai sarana informasi. Animasi memiliki konten yang fleksibel sehingga dapat menggambarkan berbagai situasi atau fenomena yang kompleks menjadi informasi visual yang menarik (Afrilia, 2022). Ditemukan juga bahwa Informasi atau isi yang ada didalam animasi juga mudah untuk dicerna secara mandiri oleh kalangan remaja atau siswa SMA, dikarenakan animasi memiliki fungsi mempermudah penggambaran dalam suatu materi (Suryaningsih, 2017). Animasi 2D mempunyai kelebihan dalam seni gambarnya dan kemampuannya untuk menjadi jembatan dalam menyampaikan ide-ide baik fiktif maupun realita ke dalam bentuk karya (Aziz, 2019). Animasi 2D juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau ide kepada penonton dengan cara yang mudah dimengerti dengan tetap menghibur dan tidak menghilangkan pesan yang akan disampaikan, karenanya dipilih animasi 2D untuk dapat menarik perhatian remaja dan dewasa terhadap suatu cerita untuk meningkatkan rasa kepedulian terhadap

peraturan pendakian dan lingkungan di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.

Dalam sebuah karya animasi, *background* menjadi hal penting agar animasi yang dibuat menjadi utuh (Novelia, Sudaryat, & Afif, 2023). Dibutuhkan penggambaran serta Teknik yang tepat dalam membuat desain *background* agar animasi yang dibuat dapat menarik pemirsa, hal-hal seperti warna, pencahayaan, perspektif serta kedalaman atau volume menjadi hal penting agar pesan atau informasi yang ingin disampaikan sesuai.

Oleh karena itu, penulis akan membuat perancangan *background* terkait dengan pembuatan animasi peraturan dan arahan yang harus dilakukan saat mendaki, maupun ketika berada di kawasan Taman Nasional Gunung Gede Pangrango. Animasi tersebut juga berisikan konsekuensi yang dapat ditimbulkan ketika melanggarnya dengan tujuan menginformasikan pendaki, wisatawan ataupun masyarakat sekitar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terkait dengan perancangan background, yaitu:

1. Terdapat pendaki yang tidak menaati norma dan peraturan di Kawasan Gunung Gede.
2. Kondisi lingkungan di Kawasan Gunung Gede Pangrango yang tercemar akibat pendaki yang tidak menaati peraturan.
3. Media informasi pendakian gunung tidak bervariasi atau hanya mengandalkan media cetak.
4. Belum adanya visualisasi animasi dengan tema peraturan pendakian di Gunung Gede Pangrango.
5. Mengkonsepkan penggambaran *background* agar subjek tetap menjadi sorotan utama.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi yang telah ada, terdapat rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana kondisi dan dampak lingkungan di Kawasan Taman Nasional Gunung Gede Pangrango saat pendaki melakukan pendakian?
2. Bagaimana merancang desain *background* sehingga dapat menyampaikan ciri khas dan karakteristik objek wisata Taman Nasional Gunung Gede Pangrango?

1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa yang ingin dicapai oleh penulis antara lain :

1. Mengetahui aspek kondisi di Kawasan Taman Nasional Gunung Gede Pangrango saat pendaki melakukan pendakian.
2. Merancang aspek yang diperlukan dalam pembuatan *background*, sehingga karakteristik latar dapat mudah dipahami.

1.5 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang penelitian, ruang lingkup yang dimiliki adalah:

1. Apa (*What*)

Informasi peraturan pendakian dalam upaya mencegah kecelakaan dan kerusakan alam saat melakukan pendakian di Taman Nasional Gunung Pangrango.

2. Siapa (*Who*)

Untuk calon pendaki Taman Nasional Gunung Gede Pangrango kalangan remaja dan dewasa dengan rentang umur 18 sampai 30 tahun.

3. Dimana (*Where*)

Penelitian ini akan dilakukan di Kawasan Taman Nasional Gunung Gede Pangrango jalur pendakian Gunung Putri dan Cibodas

4. Kapan (*When*)

Penelitian ini akan dilakukan dari bulan Oktober 2023 sampai Maret 2024.

5. Mengapa (*Why*)

Adapun beberapa urgensi yang diperhatikan sebagai berikut :

- a. Diperlukan sebuah media animasi menarik yang dapat memberikan informasi mengenai peraturan pendakian terhadap pendaki.

- b. Belum adanya media audiovisual mengenai Kawasan ataupun pendakian di Gunung Gede Pangrango.

6. Bagaimana (*How*)

Dengan merancang background animasi informasi peraturan pendakian dalam upaya mencegah kecelakaan dan kerusakan lingkungan saat melakukan pendakian di Taman Nasional Gunung Pangrango.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media informasi untuk kalangan remaja dan dewasa dalam upaya mencegah kecelakaan atau mencegah kerusakan alam saat melakukan pendakian di Taman Nasional Gunung Pangrango.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat Untuk Balai Besar Taman Nasional Gunung Gede Pangrango :

- a. Terdapat media audiovisual berbentuk animasi menarik yang dapat memberikan informasi mengenai peraturan pendakian terhadap pendaki.
- b. Diharapkan dapat mengurangi kasus kecelakaan yang terjadi pada pendaki selama melakukan pendakian dan kerusakan alam di Gunung Gede Pangrango.

2. Manfaat untuk Animator atau Background Artist Indonesia Kedepannya:

- a. Sebagai referensi pembuatan background animasi 2D.
- b. Sebagai referensi background yang mengandung unsur alam atau pegunungan.

- c. Sebagai referensi animasi informatif mengenai peraturan pendakian gunung.

3. Manfaat untuk penulis kedepannya:

- a. Laporan dapat digunakan sebagai referensi panduan perancangan background sejenis
- b. Laporan dapat digunakan sebagai referensi perancangan animasi 2D sejenis

1.7 Metode Perancangan

Metode yang perancang gunakan dalam mencari dan mengumpulkan data, yaitu menggunakan metode *mixed method*. Metode ini digunakan untuk mencari data menyeluruh mengenai fenomena yang diteliti serta pengalaman dan interaksi individu-individu terhadap objek yaitu Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, dilakukan juga pencarian data kualitatif dengan menggunakan observasi, wawancara, studi Pustaka, studi dokumen dan digabungkan dengan data kuantitatif kuesioner. *Metode mixed method* digunakan untuk menjelaskan data kuantitatif dan kualitatif dan menganalisisnya secara kualitatif agar dapat lebih memahami dan memaknai topik yang sedang dibahas.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Kegiatan berupa observasi pada objek yang dijadikan penelitian yaitu berupa observasi terhadap kawasan Gunung Gede Pangrango, khususnya mengenai latar tempat, waktu serta suasana dari aktivitas pendaki atau wisatawan yang berinteraksi terhadap alam sekitar atau objek wisata di Kawasan tersebut. Selain itu perancang juga memperhatikan kondisi tempat, objek, warna, properti, kesan dan tekstur, serta komposisi visual dari objek penelitian sebagai penggambaran *background* untuk referensi dalam merancang animasi untuk peraturan mendaki Taman Nasional Gunung

Gede Pangrango. Perancang memposisikan diri sebagai partisipan dalam lokasi observasi. Seluruh data hasil observasi akan penulis rekap kedalam bentuk tulisan dan dokumentasi visual.

a. Observasi Partisipan

Observasi dilakukan dengan secara langsung berada di tempat penelitian yaitu di Kawasan Taman Nasional Gunung Gede Pangrango. Pada tahap ini peneliti mengambil atau menangkap segala kegiatan antara pendaki dengan objek latar tempat. Observasi menggunakan alat instrumen seperti kamera atau buku catatan dengan tujuan mencari ciri-ciri khas Kawasan Taman Nasional Gunung Pangrango serta interaksi dengan pendaki atau wisatawan lainnya.

b. Observasi Tidak Langsung

Observasi dilakukan dengan mengamati acuan dasar, referensi serta gambaran dari objek penelitian tanpa ikut serta berpartisipasi secara langsung. Peneliti mengumpulkan dan mengamati objek penelitian menggunakan alat instrumen media cetak atau elektronik serta menggunakan internet dalam mengumpulkan data. Data yang dicari berupa data yang berhubungan dengan fenomena pentingnya memahami dan melaksanakan peraturan dalam pendakian gunung serta hal-hal mengenai perancangan *background* dalam animasi.

2. Studi Pustaka

Pengambilan data untuk mengambil acuan dasar dalam perancangan visualisasi *background* animasi. Acuan yang digunakan terdiri dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan informasi mengenai kondisi lingkungan Taman Nasional Gunung Gede Pangrango saat melakukan pendakian, serta dasar-dasar perancangan dan visualisasi *background*.

3. Studi Dokumen

Penulis melakukan analisis data terkait dengan perancangan *background* dengan acuan data berupa gambar, foto, video, hasil karya, maupun dokumen tertulis. Penulis juga melakukan analisis terkait

dengan dokumen-dokumen yang menampilkan perancangan *background*, dan melakukan perbandingan serta pengamatan.

4. Wawancara

Penulis melakukan wawancara yang berisi banyak pertanyaan yang diajukan ke narasumber mengenai hal-hal terkait fenomena serta data-data yang dapat digunakan nantinya dalam perancangan *background*.

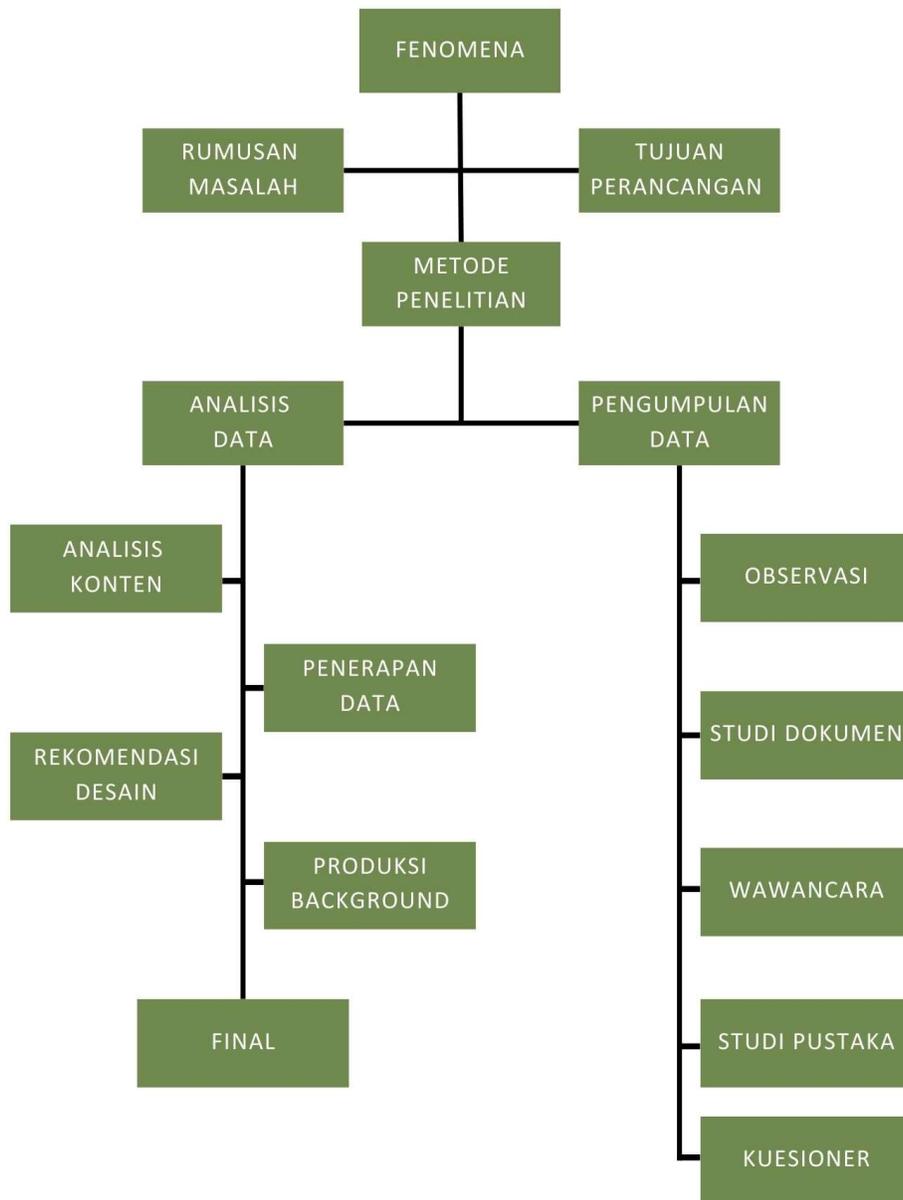
5. Kuesioner

Penulis melakukan wawancara yang berisi banyak pertanyaan yang diajukan ke narasumber mengenai hal-hal terkait fenomena serta data-data yang dapat digunakan nantinya dalam perancangan *background*.

1.7.2 Metode Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data secara observasi, studi pustaka, studi dokumen, wawancara dan kuesioner keseluruhan data kualitatif dan data kuantitatif kuesioner yang telah diperoleh penulis mulai dilakukan analisis dan perbandingan ulang menggunakan strategi analisis konten dan analisis deskriptif. Proses analisis data meliputi proses pengorganisasian data berupa tulisan, perkataan, ataupun elemen visual melalui observasi, studi pustaka, studi dokumen, wawancara dan data kuesioner. Lalu data yang sudah diperoleh tersebut akan penulis analisis dan dicari pola-pola atau karakter-karakter yang paling banyak muncul untuk dijadikan kesimpulan dan kata kunci. Kesimpulan dan kata kunci yang ada akan menjadi dasar bagi penulis dalam memaknai data sehingga menghasilkan data yang bersifat deskriptif. Hasil analisis terkait dengan dokumen akan diamati dan digunakan pada bagian perancangan *background*-nya.

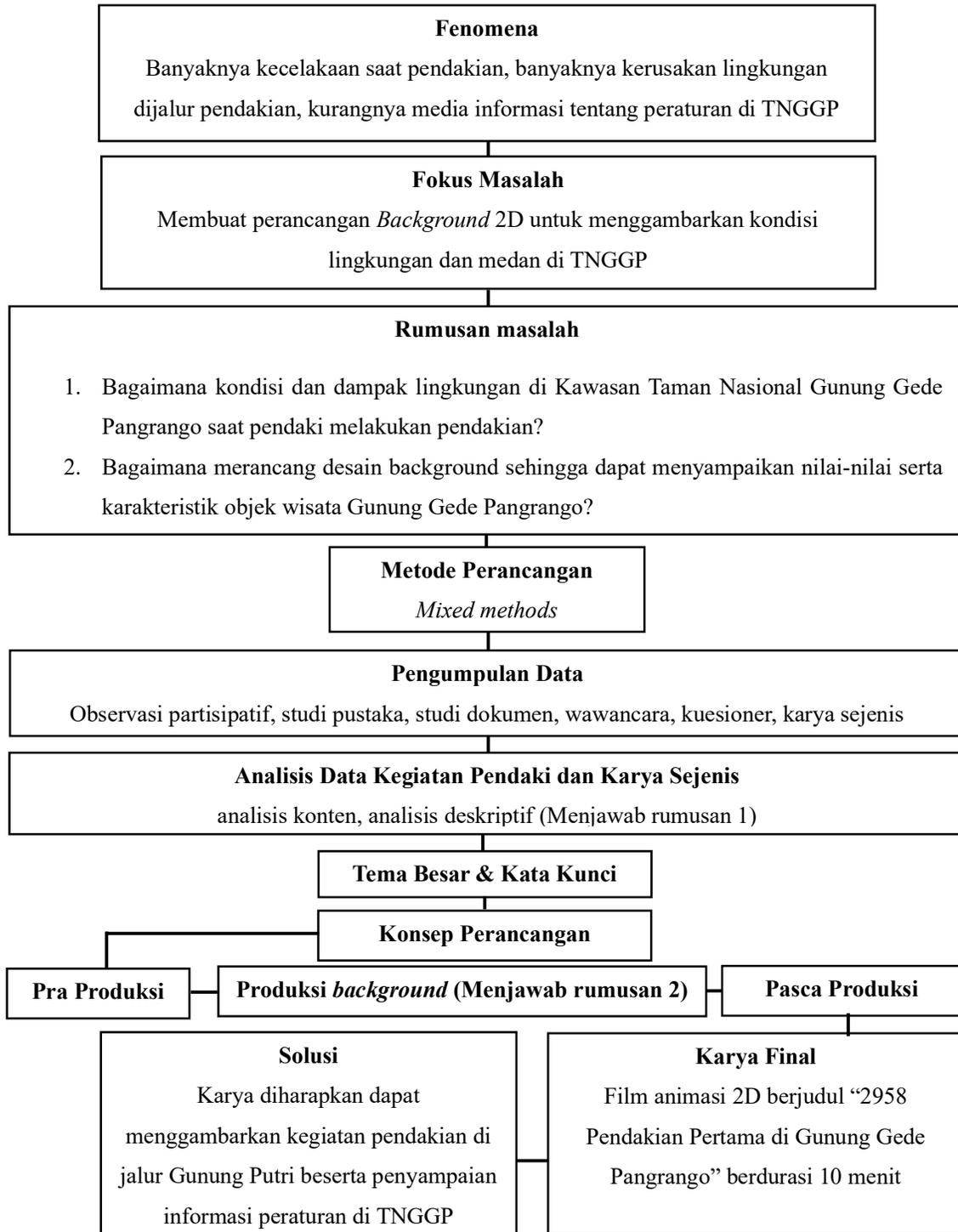
1.8 Sistematika Penelitian



Gambar 1. 1 Sistematika Penulisan

Sumber : Dokumen Pribadi

1.9 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 2 Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumen Pribadi

1.10 Pembabakan

Laporan ini tersusun atas 5 bab, yaitu :

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari penelitian yang di ambil yaitu perancangan *background* terkait informasi hal yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan bagi pendaki, wisatawan yang berada di kawasan Gunung Gede Pangrango, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, cara pengumpulan data & analisis, kerangka penelitian dan pembabakan.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori para ahli, yang berkaitan dengan penelitian dan relevan sebagai pijakan laporan penelitian.

3. BAB III ANALISA DATA DAN MASALAH

Bab ini menjelaskan hasil pengumpulan data yang dilakukan berupa data observasi secara langsung dan tidak langsung, melakukan studi pustaka, studi dokumen, wawancara, dan kuesioner terkait perancangan. Analisis data menggunakan analisis konten dan analisis deskriptif yang menghasilkan konsep perancangan.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari konsep pesan (ide besar), konsep kreatif (pendekatan), konsep media (media-media yang digunakan), konsep visual, hingga hasil perancangan mulai dari sketsa awal sampai penerapannya pada media.

5. BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari keseluruhan bahasan yang di paparkan di dalam laporan ini, Dijabarkan mengenai saran-saran terhadap pihak yang bersangkutan atau terkait langsung dengan permasalahan yang digunakan atau diusung.