

BAB II

**TINJAUAN TEORI DAN DATA PADA PERANCANGAN INTERIOR
KOMUNITAS PENDAKI GUNUNG INDONESIA DENGAN
PENDEKATAN SALAM LESTARI DI MALANG**

2.1 Kajian Pustaka

- A. Menurut Leonardy V. Wuaten, Frits O. P. Siregar, Esli D. Takumansang (2014) kegiatan yang berkaitan dengan alam khususnya aktivitas mendaki gunung sepertinya tidak lagi menjadi suatu kegiatan yang langka, kegiatan mendaki tidak lagi dilakukan hanya oleh orang yang beranggotakan pecinta alam dan organisasi lainnya. Tetapi telah dilakukan oleh masyarakat umum. Sangat banyak komunitas pecinta alam yang mencakup kegiatan mendaki gunung dianggap membutuhkan fasilitas yang dapat mewadahi pemahaman materi seputar kegiatan di alam bebas dan penyediaan perlengkapan pendakian.
- B. Menurut Saripudin (2018) Fasilitas pelatihan kegiatan mendaki gunung adalah suatu fasilitas yang mewadahi dan mendukung kegiatan di alam bebas yang dilaksanakan oleh individu dan organisasi pecinta alam. Hal ini bertujuan untuk memberikan fasilitas yang menumbuhkan minat dan bakat sebagai sarana yang menyalurkan informasi dan komunikasi seluruh komunitas pecinta alam.
- C. Menurut Kusumohartono (1985), berkegiatan di alam bebas merupakan suatu wadah yang menyalurkan suatu hobi bisa menjadi fungsi sebagai sarana mengembangkan pribadi, sosial, dan rasa sadar terhadap lingkungan, tetapi kegiatan ini bisa saja munculnya permasalahan. Permasalahan yang terjadi berhubungan dengan kegiatan berorganisasi. Karena kegiatan pecinta alam merupakan suatu kegiatan yang mempunyai resiko tinggi yang mempertaruhkan nyawa dan kegiatan ini membutuhkan waktu yang cukup lama.
- D. Menurut Sri Narwani (2011) kepedulian terhadap alam adalah sikap yang berusaha menghindari hal yang merusak terhadap alam, usaha-usaha

menjaga kelestarian alam sudah terjadi, usaha-usaha tersebut harusnya sudah dilakukan oleh diri sendiri dimulai dari hal kecil seperti tidak membuang sampah semarangan, penanaman pohon, penghematan penggunaan listrik, dan bahan bakar, bila kegiatan tersebut telah dilaksanakan oleh semua orang maka terciptalah lingkungan yang lestari, bersih, sehat dan menghemat pada sumber daya alam hingga dapat tetap menjaga kelestariannya.

- E. Menurut Angga S. Munawar, Wildan Wiguna, Tika Adilah M pada jurnal infotech (2021) Komunitas Pendaki Gunung Bandung adalah sebuah komunitas berkegiatan mendaki gunung dan berpetualang yang mempunyai peran menjadi media komunikasi dan informasi setiap pecinta alam. Komunitas ini berharap menjadi sebuah wadah untuk terjalinnya silaturahmi untuk memperkokoh rasa kekeluargaan setiap pendaki di kota Bandung.
- F. Menurut Wijaya (2017) persiapan yang kurang pada saat melakukan kegiatan di alam bebas dapat mempersulit seseorang saat bertualang. Pada kegiatan ini juga memerlukan pelatihan fisik dan mental untuk meminimalisir resiko kecelakaan di alam bebas. Mental yang kuat sangat dibutuhkan untuk melewati suatu rintangan.
- G. Menurut Danardono(1997) interaksi aktif terhadap komunitas pecinta alam mampu mengembangkan kemampuan individu di antara mereka dan mampu melatih mahasiswa untuk lebih peka keadaan lingkungan, tidak sulit menyesuaikan diri dan gampang menerima orang lain. Begitupula halnya dengan berpetualang yang dimana pada interaksinya bersifat hangat, terbuka, dan tidak saling menyalahkan akan menumbuhkan sikap toleransi dan rasa profesional.
- H. Menurut Mar'at (1983) memanfaatkan hasil yang diperoleh terhadap kegiatan pecinta alam yaitu memberanikan diri untuk menyampaikan pendapat, mampu bertanya dan memberikan ide, belajar membagi waktu, mempercepat pendewasaan diri, mengembangkan keterampilan mengikuti organisasi, mengembangkan jiwa pemimpin, komunikasi yang baik, mengelola permasalahan, asertif dan menghargai sesama.

- I. Tercantumkan pada undang-undang lingkungan hidup no. 19 tahun 1986 yaitu suatu wadah lembaga swadaya masyarakat yang berkegiatan berdasarkan hobi adalah kelompok pecinta alam. kelompok pecinta alam ada yang formal dan ada juga yang non formal.

2.2 Studi Literatur

2.2.1 Komunitas

Rosdiana (2019) menyebutkan bahwa komunitas adalah pola masyarakat yang ditandai dengan hubungan diantara anggota-anggotanya yang bersifat pribadi, sehingga menimbulkan ikatan yang sangat mendalam. Komunitas merupakan sebuah kelompok dari keanggotaan yang mempunyai keinginan dan harapan yang sama.

Menurut Sekar Yunita Ratu pada *Journal of Adult and Community Education*, dalam jurnal tersebut dibutuhkannya tempat mengembangkan diri (komunitas) anggotanya dari segi hubungan dengan orang lain, pemerolehan pengetahuan baru, dan pengembangan skill.

2.2.2 Pendaki

Pendaki gunung merupakan julukan atau sebutan bagi orang yang sedang mendaki gunung. Pendaki yang baik adalah pendaki yang sadar dengan adanya bahaya yang kemungkinan akan menghadang dalam aktivitas pendakian. Sehingga setiap pendaki gunung sangat memerlukan sebuah pemahaman tentang ilmu pendakian. Sementara pada pendaki pemula, motivasi berasal dari resiko yang diambil dan tantangan. Yitno, dalam Sadewa, (2013) menyebutkan bahwa seorang pendaki selalu memiliki motivasi, mencintai pesona alam, rasa ingin bertualang, dan lainnya. Pendaki juga termasuk dalam kategori yang bermacam-macam yaitu pendaki pemula dan professional. Orang yang baru menyukai kegiatan mendaki merupakan seorang pendaki pemula yang minim pengalaman terhadap pendakian, baik itu pengalaman terhadap mempersiapkan dirinya sendiri dengan pemahaman dasar pendakian atau pengalaman terhadap kegiatan langsung di alam bebas. Pendaki yang

sudah professional merupakan pendaki yang sangat memahami hal-hal pendakian, seseorang yang sudah memiliki rasa disiplin terhadap ilmu yang menunjang pendakian, dan memahami resiko yang ada. Pendaki professional juga dapat disebut sebagai seseorang yang melakukan aktivitas pendakian yang beralasan hobi serta menjadikan pendakian sebuah profesi.

Menurut Erone (2011) pada pendaki profesional akan memahami ilmu pada pendakian gunung yang diantaranya sebagai berikut.

1. Mengetahui aturan pendakian
2. Perlengkapan yang memadai
3. Persiapan Matang
4. Langkah pendakian
5. Dapat melakukan survival
6. Mengetahui P3K (Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan)

Seorang yang memiliki hobi mendaki adalah orang yang mempunyai minat terhadap aktivitas alam, atau aktivitas mendaki. Menurut Erone dalam dokumen Pengetahuan Dasar Pencinta Alam Pasundan (2010) menyebutkan pengetahuan dasar pendaki dibagi menjadi tiga bagian yang harus diketahui dan diterapkan pada seorang pendaki. Tiga bagian tersebut, yaitu sebagai berikut.

1. Orientasi Medan

Orientasi Medan adalah menyamakan kedudukan dan bentuk pada peta dan kompas di kondisi aslinya.

2. Membaca Keadaan Alam

Membaca keadaan alam di bagi menjadi dua dengan cara membaca awan dan membaca sandi yang menggunakan bahan alam.

3. Tingkat Pendakian gunung

Gunung mempunyai tingkatan pendakian sesuai dengan lintasan yang ditempuh.

Kegiatan pendakian gunung adalah kegiatan penuh tantangan, tetapi kadang juga sebagai kegiatan yang bersifat sangat ekstrem untuk individu.

Nurlitasari dan Rohmatun (2017) mengatakan bahwa seseorang akan mendapatkan rasa kepuasan sendiri bila mampu mencapai puncak gunung serta dapat menyaksikan indahnya kawah gunung dari jarak yang sangat dekat.

Hidayat dan Masykur (2017) menyebutkan bahwa komunitas pendaki gunung adalah suatu kelompok yang terdiri dari anggota-anggota memiliki 1 cita-cita, hobi yang sama dalam dunia pendakian maupun kegiatan dialam bebas. Berbagai organisasi atau komunitas pecinta alam di Indonesia tumbuh diperkenalkan oleh mahasiswa Universitas Indonesia pada tahun 1964. Ide pembentukan organisasi pelopor pecinta alam dicetuskan oleh Soe Hok Gie. Komunitas pecinta alam UI berdiri sejak 12 Desember 1964, yang sebelumnya di Bandung juga sudah terbentuk komunitas pecinta alam yaitu Wanadri yang berdiri bulan Mei.

Mendaki gunung adalah suatu olahraga keras penuh petualangan dan kegiatan ini membutuhkan keterampilan, kecerdasan, kekuatan dan daya juang yang tinggi. Bahaya dan tantangan seakan hendak mengungguli merupakan daya tarik kegiatan ini. Pada hakekatnya bahaya dan tantangan tersebut adalah untuk menguji kemampuan diri dan untuk bisa menyatu dengan alam. Keberhasilan suatu pendakian yang sukar berarti keunggulan terhadap rasa takut dan kemenangan terhadap perjuangan melawan diri sendiri.

2.2.3 Komunitas Pendaki di Malang

Kegiatan mendaki gunung menjadi hobi bagi orang-orang yang menyukai petualangan dan memiliki ketertarikan lebih pada alam. Ditambah lagi dengan alasan karena gunung memiliki pesona dan daya tarik tersendiri. Dari sekian banyak gunung di Indonesia, masing-masing memiliki keindahan yang menjadikan para pendaki ketagihan untuk melakukan pendakian lagi. Banyaknya peminat terhadap pendakian gunung menjadikan para pendaki membentuk sebuah komunitas.

Adventurers and Mountain Climbers (AMC) merupakan salah satu komunitas pendaki yang ada di Malang, Jawa Timur. Komunitas ini berawal dari anak-anak muda yang tinggal di sekitar Jl. Pekalongan, Jl. Jakarta, Jl. Ijen, dan Jl. Garut menyukai hobi camping di salah satu halaman rumah diantara mereka. Kemudian, pada tahun 1968 mereka mulai melakukan pendakian gunung. Hingga pada tanggal 26 Desember 1969 komunitas pendaki tersebut diresmikan di gunung Arjuno.

Pendirian komunitas AMC merupakan kesepakatan oleh 11 pendirinya saat melakukan pendakian ke gunung Arjuno. Saat itu, sebelum sampai ke puncak, mereka istirahat terlebih dahulu dan berunding dan memutuskan untuk menjadikan komunitas para pendaki dan petualang. Semenjak saat itu, komunitas tersebut semakin besar dan dikenal banyak orang.

2.2.4 Kode Etik Pendaki Gunung

Ada tiga kode etik pendakian, diantaranya:

1. Take Nothing but Picture, jangan mengambil apapun kecuali gambar

Alam memiliki macam-macam satwa dan flora yang mampu menarik perhatian untuk menjadikannya sebuah oleh-oleh. Tetapi hal tersebut contohnya mengambil bunga edelweiss dan memburu binatang meupakan hal yang dapat merusak alam. Bila ingin membawa sesuatu rasanya cukup hanya dengan melukisnya atau mengambil gambar sebuah foto pemandangan.

2. Leave Nothing but Footprint, jangan meninggalkan apapun kecuali jejak

Saat bertualang, sampah yang diperoleh dari kegiatan jangan sampai ditinggalkan, ambil dan bawa pulang kembali. Karena sampah-sampah tersebut khususnya sampah plastic bisa memberikan dampak yang tidak baik bagi kelestarian alam. Dan tidak boleh melakukan vandalism seperti membuat sebuah coretan dan sejenisnya terhadap pohon ataupun bebatuan.

3. *Kill nothing but time* (jangan membunuh apapun kecuali waktu)

Cukuplah waktu saja yang terbunuh selama petualangan itu berlangsung. Lainnya, baik hewan, tumbuhan, bahkan termasuk diri sendiri jangan.

Jika saat melakukan petualangan, seorang pendaki melaksanakan tiga point dalam kode etik tersebut niscaya alam termasuk lingkungan hidupnya akan tetap terjaga kelestariannya.

2.2.5 Jenis Pendakian

Menurut Himalaya Adventure (2015) olahraga mendaki gunung memiliki tingkat serta kualifikasinya kepada sebuah bentuk dan bermacam-macam medan yang dilewati hingga dapat dibagi menjadi beberapa hal sebagai berikut.

1. Hill walking / Feel walking

Ketika melakukan mendaki gunung perjalanan melewati bukit yang lumayan landau, tidak usah menghabiskan waktu melewati satu hari, hal tersebut merupakan pendakian yang mudah seperti mendaki gunung Andong dan bukit Sikunir.

2. Scrambling

Mendaki gunung dapat dilaksanakan dengan bertahap sesuai medan yang cukup terjal dan berbahaya yang seringkali menggunakan tangan untuk menopang keseimbangan.

3. Climbing

Mendaki gunung serta suatu perjalanan yang seringkali membutuhkan waktu melewati satu hari dan memiliki jalur yang tidak mudah yang memerlukan keahlian. Kegiatan jenis ini sangat memerlukan pemahaman teknik mendaki dan pemahaman penggunaan peralatan yang memenuhi standar penggunaan.

2.2.6 Waktu Mendaki

Pecinta Alam Pasundan (2011) menyebutkan, berdasarkan lama waktu yang ditempuh oleh pendaki gunung akibat sukar tidaknya medan dalam pendakian (grade) dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu sebagai berikut.

1. Jalur yang dapat dilewati hanya dengan beberapa jam saja.
2. Jalur yang dapat dilakukan dengan waktu hingga setengah hari.
3. Jalur yang dapat dilakukan dengan waktu hingga sehabian.
4. Jalur yang dapat dilakukan dengan waktu sehabian dan membutuhkan batu-batuan sempit untuk bisa memanjat.
5. Jalur yang dapat dilakukan dengan estimasi waktu satu setengah hari hingga dua hari.
6. Jalur yang dapat dilewati dengan membutuhkan waktu dua hari dengan berbagai kesulitan yang dihadapi.

2.2.7 Persiapan Pendakian

Berkegiatan sebelum mendaki gunung seorang pendaki harus melaksanakan berbagai kegiatan yaitu.

a. Pengenalan Jalur Pendakian

Untuk memahami jalur pendakian harus bisa memperkirakan resiko kecelakaan maka pendaki diharuskan mampu membaca peta, mempergunakan kompas dengan baik, alat pengukur ketinggian, dan memahami perubahan cuaca serta iklim. Mengetahui jalur bisa dengan bertanya kepada seseorang yang memiliki pengalaman mendaki ke gunung yang akan kita tuju, hal yang lebih efektif yaitu dengan melakukan pendakian bersama seseorang yang pernah mendaki ke gunung yang akan dituju.

b. Persiapan Fisik

Pentingnya mempersiapkan fisik karena mampu mengurangi resiko kecelakaan. Fisik yang pertama yaitu kelenturan otot dan tenaga gerakan yang melatih energy dan system tubuh, kebugaran fisik dapat berpengaruh kepada alur oksigen kepada otot tubuh melalui peredaran darah, hal ini dianggap penting karena semakin tinggi suatu wilayah akan semakin rendah pula oksigen yang didapat.

c. Persiapan Tim

Memastikan jumlah anggota dan membagikan tugas dan membuat rencana akan semua yang berhubungan dengan pendakian.

d. Perbekalan dan Peralatan

Mempersiapkan bekal dilaksanakan ketika sebelum memulai mendaki gunung. Menurut Erone dalam Materi Pengetahuan Pecinta Alam Pasundan (2010) menyatakan bahwa seorang pendaki diwajibkan mempergunakan peralatan dengan standar penggunaan karena diperlukan peralatan yang standar keamanan dan kekuatan agar pendaki mampu menyesuaikan keadaan tubuh di ketinggian.

Perlengkapan dasar pendakian diantaranya sebagai berikut.

a. Sepatu



Gambar 2.1 Sepatu tracking

Sumber: areioutdoorgears.com

Sepatu hiking adalah peralatan penting dalam pendakian, karena dalam pendakian aktifitas utamanya adalah berjalan.

b. Carrier atau ransel besar



Gambar 2.2 Carrier

Sumber: eiger adventure

Ransel/carrier merupakan tas yang digunakan untuk membawa peralatan dan barang-barang dalam melakukan perjalanan pendakian dengan kapasitas yang besar. Carrier mampu menampung kapasitas dari 35-120 liter.

c. Sleeping Bag



Gambar 2.3 Sleeping bag

Sumber: areioutdoorgear.com

Sleeping bag merupakan kantung selimut yang berbentuk kantung yang dilengkapi resleting di bagian sisinya hingga bisa dibuka-tutup. Sleeping bag yang baik harus mempunyai bahan material yang pasti tentang kemampuannya menahan dingin dan mengisolasi panas tubuh.

d. Matras



Gambar 2.4 Matras

Sumber: areioutdoorgear.com

Matras digunakan sebagai alas tidur dan melindungi perlengkapan lain dari kotoran ketika dalam carrier. Matras terbuat dari spon dengan ketebalan ideal 3 cm, kedua permukaan berbeda, satu sisi

halus dengan pori besar dan sisi lain halus tanpa pori dengan ukuran standar sebanding dengan ukuran badan.

e. Kompas



Gambar 2.5 Kompas

Sumber: antaranews.com

Kompas merupakan satu alat perlengkapan yang sangat penting, meskipun jalur pendakian biasanya telah tersedia. Namun, kompas berperan untuk mempermudah melihat arah mata angin.

f. Kompor Portable



Gambar 2.6 Kompor portable

Sumber: antaranews.com

Kompor portable berperan penting pada logistik, perlengkapan untuk memasak perbekalan selama pendakian. Namun, kompor ini mempunyai dimensi yang kecil sehingga mudah untuk dibawa.

g. Nesting



Gambar 2.7 Nesting

Sumber: antaranews.com

Erone dalam Materi Pengetahuan Dasar Pecinta Alam Pasundan (2010) menyebutkan bahwa ketika sedang dalam keadaan menghemat waktu dan logistik, peergunakan alat-alat masak dengan menggunakan alat masak yang bermaterialkan alumunium yang cepat menghantarkan panas dan ringkas.

Biasanya berupa satu set berbahan aluminium dengan diameter kurang lebih 20 cm dan terdiri dari tiga panik dengan ukuran berbeda serta bisa saling dimasukkan dan dilengkapi pegangan.

h. P3K dan obat-obatan pribadi



Gambar 2.8 Alat P3K

Sumber: napaktilas.net

Erone dalam Materi Pengetahuan Dasar Pecinta Alam Pasundan (2010) juga menyebutkan bahwa obat-obatan yang dibawa seperti obat-obat umum P3K lainnya, atau obat-obatan pribadi untuk pendaki yang memiliki riwayat penyakit.

i. Tenda



Gambar 2.9 Tenda

Sumber: antaranews.com

Susilo (2012), tenda merupakan perlindungan dari sinar matahari, hujan, angin ataupun tempat untuk istirahat. Fly merupakan 201t anti

training polyester fabric, PU waterproof coating 4000mm dan sealing. Bahan tersebut yang membuat tenda menjadikan terasa lebih hangat, tidak mudah robek jika terkena badai.

j. Jaket

Ada beberapa pilihan jaket yang dapat digunakan dalam melakukan pendakian yaitu sebagai berikut.

- 1) Jaket bulu angsa, terdiri dari dua lapis parasut dengan isi bulu angsa di tengahnya. Digunakan didaerah yang bersalju dan tidak cocok digunakan didaerah tropis.
- 2) Jaket parasut, sulit menyerap keringat, lengket oleh keringat, mudah kering
- 3) Jaket woll, menyerap keringat, hangat saat cuaca dingin, harga relatif mahal.

k. Pakaian

Susilo (2012) pakaian saat mendaki gunung pada dasarnya memilih bahan yang menyerap keringat, cepat kering, ringan saat di pakai, serta memiliki bahan yang kuat namun tetap lembut saat dipakai dan diusahakan menggunakan pakaian yang panjang.

l. Alat Navigasi

Erone dalam Materi Pengetahuan Dasar Pecinta Alam Pasundan (2010) membawa alat navigasi berupa peta lokasi pendakian, altimeter (alat mengukur ketinggian suatu tempat dari permukaan laut), kompas, alat tulis, dan penggaris busur derajat.

2.2.8 Manajemen Pendakian

Untuk melakukan sebuah pendakian harus ada persiapan dan penyusunan secara matang untuk menghindari hal- hal yang tidak mengenakan dan meninggalkan jejak yang buruk. Ada rumusan yang dikemukakan dalam Materi Pengetahuan Dasar Pecinta Alam Pasundan (2010) yang umum digunakan untuk melakukan manajemen pendakian yaitu dengan 4W & 1H, yang kepanjangannya adalah : *Where, Who, Why,*

When, How. 19 Dari rumusan tersebut terdapat sebuah penjabaran yaitu sebagai berikut.

1. Where (Dimana)

Untuk melakukan suatu kegiatan alam, harus mengetahui lokasi dimana kegiatan akan diselenggarakan.

2. Who (Siapa)

Menentukan akan melakukan perjalanan pendakian secara sendiri atau berkelompok.

3. Why (Mengapa)

Suatu pertanyaan untuk menentukan tujuan apa melakukan pendakian.

4. When (Kapan)

Menentukan berapa lama waktu pelaksanaan pendakian tersebut.

5. How (Bagaimana)

Suatu pembahasan yang lebih komprehensif dari jawaban pertanyaan dari rumus 4W.

2.2.9 Langkah-langkah dan Prosedur Pendakian

Menurut Erone dalam dokumen Pengetahuan Dasar Pencinta Alam Pasundan (2010), untuk melakukan langkah dan prosedur pendakian ini mempunyai tiga langkah, yaitu sebagai berikut.

a. Persiapan

Persiapan mendaki gunung terbagi menjadi dua, yaitu: menentukan pengurus perjalanan, pekerjaannya yaitu yang mengurus perijinan, perhitungan anggaran, penentuan jadwal, persiapan perlengkapan, transportasi, dan lain sebagainya. Persiapan fisik dan mental, persiapan fisik seperti olahraga harus dilakukan rutin untuk menghasilkan kondisi fisik yang optimal serta memaksimalkan

ketahanan nafas. Persiapan mental yang dilakukan adalah mencari dan mempelajari informasi serta cara dan pencegahannya dan mempersiapkan dari kemungkinan kemungkinan yang tak terduga dari pendakian.

b. Pelaksanaan

Untuk gunung yang belum pernah didaki, pendaki dianjurkan untuk membawa guide (seseorang yang dijadikan untuk menunjukan jalan) atau seseorang yang pernah mendaki di gunung tersebut. Jika tidak adanya guide ataupun pendaki yang belum pernah mendaki gunung tersebut, maka pendaki harus mempunyai pengetahuan membaca jalur pendakian. Untuk memudahkan koordinasi kelompok maka peserta pendakian dibagi menjadi tiga tim yaitu tim pelopor, tim inti, tim penyapu. Masing-masing tim ditunjuk penanggung jawabnya oleh komandan lapangan (penanggung jawab koordinasi). Seluruh anggota pendakian harus mendaftarkan diri ke *basecamp* pendakian. Yang bertujuan untuk mendata jumlah pendaki, mempermudah pencarian ataupun penanganan jika terjadi sesuatu hal. Base camp pendakian yang terdiri dari SAR, relawan dan juru kunci maka jika ada yang melakukan pendaftaran ia memberikan rambu rambu atau arahan saat mendaki dan juga memberitahu tata tertib di gunung tersebut. Demikian juga sebaliknya saat turun dari gunung.

c. Evaluasi

Erone dalam Materi Pengetahuan Dasar Pecinta Alam Pasundan (2010), melakukan evaluasi dalam setiap kegiatan, maka dengan diadakan evaluasi tersebut dengan kegiatan itu pendaki bisa tau kelemahan dan kekurangan saat pendakian. Kegiatan ini bertujuan untuk perbaikan dan kebaikan.

2.2.10 Bahaya Mendaki Gunung

Menurut Erone dalam Materi Pengetahuan Dasar Pecinta Alam Pasundan (2010), dalam cabang olahraga mendaki gunung mempunyai

dua faktor yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya suatu pendakian, yaitu sebagai berikut.

- a. Faktor Internal Faktor yang datang dari pendaki itu sendiri. Faktor ini datang karena persiapan yang kurang baik seperti persiapan fisik, perlengkapan, pengetahuan, ketrampilan maupun mental.
- b. Faktor Eksternal Faktor yang datangnya dari alam. Faktor ini secara teknik disebut bahaya objek. Bahaya ini berupa badai, hujan, kabut, longsor, dan lain sebagainya. Erone dalam Materi Pengetahuan Dasar Pecinta Alam Pasundan (2010), kecelakaan yang terjadi di gunung gunung indonesia umumnya disebabkan oleh faktor internal seperti rasa ingin tahu dan rasa suka yang berlebihan, sehingga mendorong hati memegang peran, penyakit ingin di hormati yang melebihi batas kemampuan pada diri sendiri.

2.2.11 Survival

Survival merupakan suatu ilmu untuk mempertahankan diri dari berbagai ancaman di alam bebas menggunakan perlengkapan seadanya dengan tujuan untuk menjaga kelangsungan hidup. Semakin lengkap perlengkapan dan penguasaan terhadap alat-alat bantu survival, maka semakin tinggi pula angka harapan hidupnya.

Ada lima teknik dasar yang wajib dikuasai supaya bisa survive di segala medan, diurutkan dari yang paling penting diantaranya sebagai berikut.

- Pertolongan pertama, bukan hanya dalam kategori medis tetapi juga kategori psikologis dimana seorang survivor dituntun untuk tetap tenang dan tidak panik, karena panik dapat memperburuk kondisi sang survivor.
- Makanan dan air, merupakan elemen penting dalam kegiatan survival karena tidak mungkin seorang yang ber-survival dapat bertahan hidup tanpa makanan dan air.

- Shelter atau tenda, merupakan tempat tinggal sementara yang digunakan untuk berlindung survivor pada saat melakukan survival. Shelter bisa berupa tenda dan bisa dibuat dari mantel seperti bivac. Survivor juga bisa memanfaatkan alam sekitar seperti berlindung dalam goa, rongga pohon yang aman atau celah bebatuan yang sekiranya mampu untuk melindungi survivor.
- Api merupakan salah satu elemen yang berperan penting dalam aktivitas bertahan hidup karena berfungsi sebagai penghangat, penerangan, penghalau binatang buas, kebutuhan masak-memasak dan memberikan sinyal dimana keberadaan survivor berada.
- Sinyal atau tanda, merupakan bagian yang tidak kalah penting. Dengan adanya sinyal dapat memberikan potensi survivor dapat ditemukan oleh tim penolong karena sinyal dapat memberikan petunjuk dimana survivor berada.

2.2.12 Konsep Rustic



Gamba 2.10 Konsep rustic

Sumber: arsitag.com

Konsep Rustic dapat diartikan sebagai pengayaan yang memiliki tekstur yang kasar dan dominan menggunakan material yang non-finishing, yang dimaksud adalah penataan desain rumah dan interior yang lebih menitik-beratkan pada kesan alamiah (Tanara et al., 2019). Konsep Rustic memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dari konsep lainnya yaitu karakternya yang solid, sederhana, minim dekorasi dan

menggunakan material alam serta tidak dilakukan finishing sebagai penerapannya pada massa bangunan yang akan dibangun (Hedy C. Indrani, 2004).

Karakteristik dari Konsep Rustic yaitu terkesan tua dan hangat dan biasanya menggunakan material yang memiliki kesan teksturnya kuat misalnya adalah lapisan dinding dengan batuan, kayu atau hanya bata ekspos (Akmal, 2009). Konsep Rustic adalah sebuah konsep yang memanfaatkan sumber daya alam seperti batu dan kayu daur ulang atau deklamasi, dirancang untuk berbaur dengan lingkungan terdekat (Anwar & Budi Wiyanto, 2018). Gaya Rustic bisa diartikan sebagai gaya dalam desain arsitektur dan interior yang menitikberatkan kesan alami, dari material yang tidak dihaluskan seperti kayu, batu, logam dan sebagainya (Jayanti & Honggo Widjaja, 2014).

Penggunaan material kayu pada gaya arsitektur rustic dapat menampilkan kesan hangat dan alami dalam penggunaan materialnya dikarenakan material kayu berkesan alami (Stowe, 2009). Penerapan konsep rustic perlu diperhatikan dalam penggunaan materialnya yaitu salah satunya menggunakan material alam seperti kayu, logam dan batuan alam namun material tersebut harus memiliki texture agar konsep arsitektur rustic dapat tercipta, material yang tidak memiliki texture tidak bisa dikatakan menerapkan konsep arsitektur rustic, contohnya seperti parket yang menyerupai kayu (Ewald & Hall, 2017)

2.2.13 Galeri Seven Summit Indonesia



Gambar 2.11 Galeri Gunung Indonesia

Sumber: Tribun Jogja

Galeri merupakan ruangan atau tempat memamerkan benda atau karya seni (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Ukuran *mini gallery* tergantung kebutuhan dan tidak harus besar, seperti di sudut sebuah bandara atau mall, garasi mobil dan lain sebagainya. (eliling, 2019)

Seven Summit Indonesia tujuh puncak tertinggi di Indonesia, yang berada di tujuh pulau berbeda. Berdiri di puncak gunung tertinggi di Indonesia menjadi sesuatu yang diidam-idamkan sebagian besar pendaki. Untuk menaklukkannya, pendaki perlu mempersiapkan fisik mental dan perlengkapan yang memadai.

Gunung tertinggi di Indonesia menjadi tujuan sebagian besar pendaki lokal dan mancanegara. Ada tujuh gunung tertinggi di Indonesia atau yang juga disebut Seven summit Indonesia. Kehadirannya seolah memanggil para pendaki untuk ditaklukan. Puncak tertinggi di Indonesia membawa nama tanah air sebagai sasaran destinasi sport tourism bagi wisatawan penyuka tantangan. Tujuh puncak tertinggi di Indonesia dengan wilayahnya yaitu sebagai berikut.

1. Carstensz Pyramid (Puncak Jaya) Carstensz Pyramid atau yang juga dikenal dengan nama Puncak Jaya merupakan puncak tertinggi Indonesia yang terletak di Papua.
2. Gunung Kerinci Dengan ketinggian 3.805 mdpl, Gunung Kerinci menjadi atap Pulau Sumatera. Gunung yang terletak di perbatasan antara Sumatera Barat dan Jambi ini terletak di Taman Nasional Kerinci Seblat yang juga menjadi taman nasional terbesar di Indonesia.
3. Gunung Rinjani Gunung yang merupakan gunung tertinggi di gugusan kepulauan Sunda Kecil ini memiliki ketinggian 3.726 mdpl. Gunung yang terletak di Pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat ini menjadi gunung berapi aktif kedua tertinggi di Indonesia. Di puncaknya, kelelahan para pendaki akan terbayarkan dengan keindahan danau kaldera yang membentang luas.

4. Gunung Semeru Gunung aktif yang rutin mengeluarkan abu vulkanik ini memiliki ketinggian 3.676 mdpl. Terletak di perbatasan Kabupaten Malang dan Lumajang, Gunung Semeru berada di bawah pengawasan administrasi Taman Nasional Bromo Tengger Semeru.
5. Gunung Bukit Raya Gunung yang terletak di perbatasan Kalimantan Barat dan Kalimantan Tengah ini menjulang setinggi 2.278 mdpl. Gunung Bukit Raya berada di bawah pengawasan Taman Nasional Bukit Baka-Bukit Raya.
6. Gunung Latimojong Gunung dengan ketinggian 3.430 mdpl ini terletak di Pulau Sulawesi. Puncak tertinggi Gunung Latimojong berada di puncak Rantemario.
7. Gunung Binaiya Gunung Binaiya merupakan puncak tertinggi yang terletak di Kepulauan Maluku. Dengan ketinggian 3.027 mdpl, gunung ini berada di Pulau Seram, Maluku.

2.2.14 Wall Climbing



Gamba 2.12 Ruang pelatihan wall climbing

Sumber: Bogor Today

Menurut Azarine (2015) wall climbing merupakan suatu kegiatan yang diminati banyak orang. Wall Climbing juga merupakan salah satu kegiatan rutin Pecinta Alam (PA) di Indonesia, karena selain untuk sarana latihan sebelum menghadapi gunung terjal yang sebenarnya yakin dengan kemampuan diri sendiri adalah modal buat olahraga ekstrem ini. Mengerti menggunakan alat, mengetahui medan yang ditempuh serta tingkat kesulitannya.

1. Jenis-jenis wall climbing

Perlombaan wall climbing dibagi menjadi 2 jenis teknis, yaitu sebagai berikut.

- Speed: Dalam lomba ini kita diwajibkan meraih top (puncak wall climbing) dalam waktu secepat-cepatnya, semakin banyak waktu yang dihabiskan maka semakin banyak juga nilai yang diloloskan, jadi semakin cepat mencapai top semakin besar kemungkinan menjadi juara.
- Lead : Dalam Wall Climbing teknis light merupakan menitikberatkan pada rintangan yang dilalui, penilaian untuk teknis ini yaitu menggunakan poin, semakin sedikit poin yang diraih untuk mencapai top, nilai akan semakin besar, jadi jumlah poin yang digunakan dan penilaian berbanding terbalik.

2. Postur Lintasan

- a. Speed : Lintasan untuk speed biasanya lurus, poin besar-besar dan jarak tempuh panjang (Tinggi) > 15m.

Dinding

- Bahan : Panel Fiberglass
- Tebal : $\pm 6 - 7$ mm
- Ukuran Panel : Min. 1m^2
- Lintasan dinding : $3\text{m} \times 18\text{m}$
- Perlengkapan Panel : Point, Hanger

Konstruksi Rangka Utama

- Rangka utama : Baja siku $\pm 75 \times 75 \times 7\text{mm}$
- Horisontal : Baja siku $\pm 60 \times 60 \times 5\text{mm}$
- Diagonal : Baja siku $\pm 50 \times 50 \times 4\text{mm}$
- Pengecatan : Warna sesuai permintaan

Konstruksi Connecting

- Rel : Baja siku $\pm 60 \times 60 \times 5\text{mm}$
- Horisontal : Baja siku $\pm 50 \times 50 \times 4\text{mm}$
- Diagonal : Baja siku $\pm 50 \times 50 \times 4\text{mm}$
- Konstruksi tower : P. 3m x L. 3m x T. 18m
- Sistem Konstruksi : Full knock down

b. Lead : Lintasan untuk light biasanya berkelok-kelok banyak hang, dan memiliki poin yang kecil, cocok sekali untuk penikmat tantangan.

Lead climbing merupakan teknik panjat jalur pemanjatan yang mana pemanjat pertama memasang alat pengaman dan diamankan seorang pengaman dari bawah. Berikut ini adalah spesifikasi yang dihadirkan oleh panjat dinding fiberglass tipe lead.

- Ukuran panjat dinding tipe lead 3 m x 18 m
- Bahan dinding adalah panel fiberglass dengan ketebalan kurang lebih 6 mm sampai 7 mm
- Ukuran panel minimal 1 m²
- Untuk lintasan dinding berukuran 3 m x 18 m
- Perlengkapan panel antara lain hanger dan point
- Konstruksi rangka utama menggunakan baja siku ±75 x 75 x 7mm
- Diagonal menggunakan baja siku ±50 x 50 x 4mm
- Horizontalnya menggunakan baja siku ±60 x 60 x 5mm
- Menggunakan sistem konstruksi full knockdown atau bongkar pasang.

3. Kategori Dalam Wall Climbing

- Free Climbing

Teknik memanjat tebing dengan menggunakan alat-alat hanya untuk pengaman saja, tidak langsung mempengaruhi gerakan pemanjat / menambah ketinggian. Sebaiknya dilakukan oleh dua orang. Pemanjat naik secara bergiliran, leader (membuat jalur) dan belayer (pengaman).

- Free Soloing

Merupakan bagian dari free climbing, tetapi pendaki menghadapi segala resiko seorang diri yang dalam pergerakannya tidak memerlukan bantuan peralatan pengaman.

Untuk melakukan hal ini seorang pendaki harus benar-benar mengetahui segala bentuk rintangan atau bentuk pergerakan yang akan dilakukan pada rute yang akan dilaluinya. Bahkan kadang harus dihafalkan dahulu segala gerakan baik tumpuan atau pegangan, sehingga hal ini biasanya dilakukan pada rute yang pernah dilalui.

2.2.15 Navigasi Darat



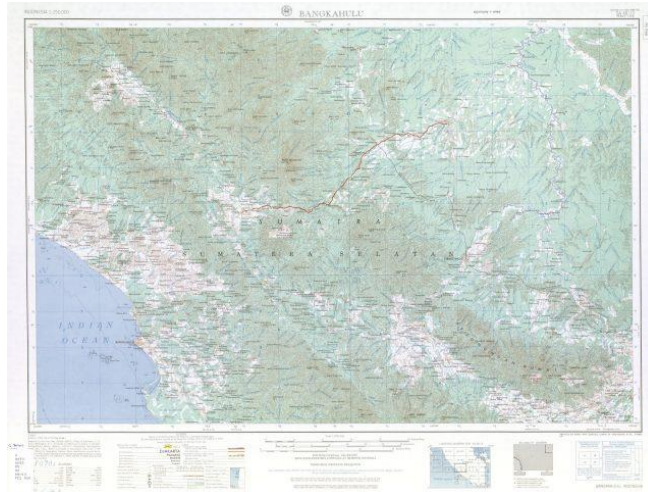
Gambar 2.13 Pelatihan navigasi darat

Sumber: Pagguci

Menurut Soen Basuki (2007) dalam dokumen pendidikan dan pelatihan keinstrukturan tingkat penegak se-Jawa tahun 2007, navigasi darat yaitu 29 cara seseorang untuk menentukan posisi dan arah perjalanan baik di medan sebenarnya atau di peta. Peralatan yang digunakan untuk navigasi darat yaitu peta, kompas, alat tulis, busur. Oleh karena itu, diperlukannya ruang teori untuk memberikan edukasi kepada pendaki gunung.

Dengan keseluruhan, sebuah peta merupakan alat mempresentasikan dua dimensi pada bidang datar, dari sebagian atau seluruh permukaan bumi yang bisa dilihat dari tampak atas dan diperkecil serta diperbesar dengan perbandingan skala tertentu. Peta juga dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dari penggunaannya. Untuk membantu kegiatan navigasi darat pada umumnya menggunakan peta topografi.

- Peta Topografi



Gambar 2.14 Peta topografi

Sumber: limasite85.us

Peta Topografi mempresentasikan wilayah-wilayah di permukaan bumi yang mempunyai ketinggian sama dari permukaan wilayah laut dengan bentuk garis kontur, garis kontur mempresentasikan suatu ketinggian. Walaupun peta topografi memetakan setiap interval ketinggian tertentu, tetapi menyertakan juga berbagai keterangan yang cukup membantu untuk memahami secara detail mengenai wilayah permukaan bumi yang terpetakan tersebut. Isi peta di dalamnya juga terdapat garis, warna, symbol dan label untuk mewakili fitur yang ditemukan di medan sebenarnya.

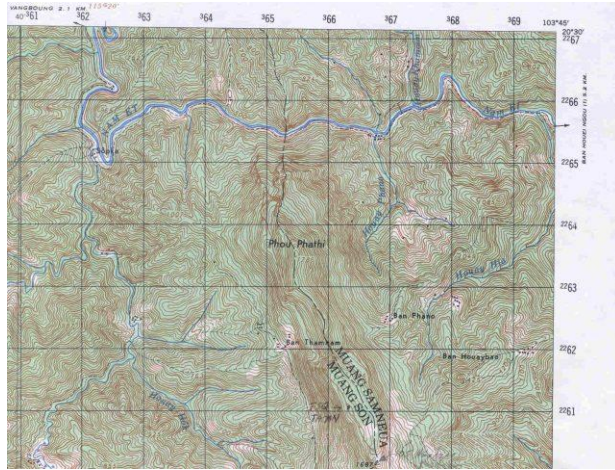
Skala peta merupakan perbandingan dari jarak peta dengan jarak horizontal di lapangan. Penulisan skala peta terbagi 2 macam, yaitu diantaranya.

1. Skala angka

- 1:25.000 yaitu 1 cm jarak di peta merupakan 25.000 cm (250 M) jarak horizontal di lapangan.
- 1:50.000 yaitu 1 cm jarak di peta merupakan 50.000 cm (500 m) jarak horizontal di lapangan.

2. Skala garis

- 1:50.000 yaitu setiap bagian sepanjang blok garis memiliki 1 km pada jarak horizontal di medan sesungguhnya.



Gambar 2.15 Inti Peta

Sumber: limasite85.us

Kontur merupakan sebuah garis yang menghubungkan titik berketinggian sama dari permukaan laut. Ada beberapa sifat garis kontur yaitu diantaranya.

- Sebuah kontur yang memiliki garis ketinggian lebih rendah akan mengelilingi garis kontur yang lebih tinggi, kecuali ketika disebutkan khusus bagi hal tertentu seperti kawah.
 - Garis kontur akan selalumenyambung tidak ada garis yang berpotongan.
 - Wilayah yang landau akan digambarkan dengan garis kontur yang berjarak sedangkan wilayah yang curam garis konturnya akan sedikit rapat.
 - Wilayah punggung pegunungan akan digambarkan dengan garis kontur yang membentuk hurup U atau menjauhi puncak.
 - Wilayah lembahan akan digambarkan dengan garis kontur berbentuk hurup V yang berdekatan dengan puncak.
- Kompas dan cara penggunaannya



Gambar 2.16 Penggunaan kompas

Sumber: miratech.co.id

Kompas merupakan sebuah alat yang memberi petunjuk untuk menentukan arah, karena sifat magnetnya pada jarum kompas akan selalu menunjukkan arah utara dan selatan akan tetapi harus diingat ketika arah yang ditunjukkan oleh jarum kompas merupakan arah utara magnetis bumi, jadi bukan arah utara yang sesungguhnya. Kompas dipergunakan dengan posisi horizontal menyesuaikan dengan arah garis medan magnet bumi. Pada saat memakai kompas harus dijauhkan dengan pengaruh benda-benda yang bersifat logam seperti carabiner, golok dan lainnya.

Berikut bagian-bagian yang ada pada fisik kompas.

1. Badan merupakan wadah komponen kompas.
 2. Jarum merupakan petunjuk yang mengarahkan ke utara dan selatan.
 3. Skala menunjukkan sebuah pembagian derajat system mata angin.
- Teknik peta kompas
 1. Sebuah orientasi pada peta merupakan penyesuaian pada peta dengan wilayah di lapangan. Singkatnya yaitu menyesuaikan arah utara pada peta dan utara yang sebenarnya. Langkah-langkah orientasi pada peta sebagai berikut.
 - Usahakan menggunakan peta pada tempat terbuka supaya dapat melihat tanda-tanda medan.

- Simpan peta pada bidang kontur.
 - Seesuaikan arah utara di medan sesungguhnya dengan arah utara pada kompas. dengan ini letak peta akan menyesuaikan terhadap bentang alam yang sesungguhnya.
 - Cari wilayah medan yang paling mencolok dan temukan sebuah ciri-ciri wilayah tersebut di dalam peta. Lalu lakukan di beberapa tanda.
 - Ingat selalu tanda-tanda medan yang sudah didapat.
2. Azimuth back azimuth merupakan sebuah sudut diantara satu titik dengan arah utara dari seorang pengguna peta kompas. azimuth merupakan sebutan sebagai sudut kompas. ketika kita berjalan dari satu titik ke titik lainnya dengan sudut kompas tetap maka perlu diusahakan menggunakan teknik back azimuth. Keterangan : $<180 + 180$ dan $>180-180$.
 3. Resection merupakan penentuan posisi di peta dengan menggunakan dua tanda medan atau lebih. Teknik resection memerlukan alam yang terbuka dengan membidik tanda medan. Bila kita berada di tepi sungai, di perjalanan atau di pegunungan. Maka hanya membutuhkan satu tanda medan lainnya yang di bidik. Berikut langkah-langkah resection.
 1. Melakukan orientasi pada peta
 2. Mencari sebuah tanda wilayah yang mudah dilihat dan dikenali di medan dan di peta minimal 2 wilayah.
 3. Buatlah tanda pada medan yang memiliki tanda-tanda dengan penggaris.
 4. Lalu bidik wilayah dari posisi dan peroleh sudut azimuth
 5. Tandai sudut back azimuth dari titik 2 dan titik 3.
 6. Diantara garis yang ditarik dari sudut lurus adalah posisi pengguna di dalam peta.
 4. Intersection merupakan sebuah langkah yang menentukan posisi dari sebuah objek di peta yang menggunakan beberapa tanda wilayah yang dikenali di medan sesungguhnya.

Menggunakan intersection yaitu untuk mengetahui posisi suatu medan yang terlihat di lapangan, tetapi tidak mudah didapatkan. Langkah-langkah intersection adalah sebagai berikut.

- Pastikan posisi kit dengan orientasi yang dilakukan.
- Amati objek yang dibidik.
- Sesuaikan sudut yang di dapat dari posisi pengguna ke dalam peta.
- Berjalan mengarah ke posisi yang lain dan pastikan berada di medan yang ada di peta.
- Diantara garis perpotongan dan 2 sudut wilayah yang didapat merupakan posisi pengguna di peta.

5. Menganalisa perjalanan harus dilakukan supaya dapat mengambil kesimpulan medan yang akan dilalui. Mempelajari peta yang akan digunakan perlu menganalisisnya terlebih dahulu dari jarak waktu dan tanda lainnya.

2.2.16 Fasilitas Ruang Teori dan Simulasi

Fasilitas yang mempunyai fungsi ruang untuk memberikan teori sekaligus simulasi mengenai seputar aktivitas pendakian dan kegiatan di alam bebas, fasilitas ini cukup penting dan dijadikan sebagai kebutuhan fasilitas utama. Teori dan simulasi diberikan kepada pendaki-pendaki yang hendak atau belum pernah sama sekali melakukan pendakian dengan tujuan untuk meminimalisir kecelakaan saat melakukan pendakian.

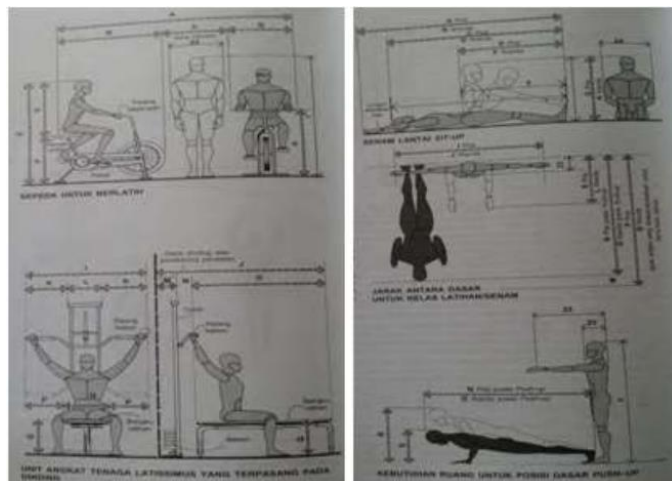
2.2.17 Fasilitas Olahraga Indoor

Ruang Olahraga digunakan oleh para pendaki untuk melatih fisik sebelum melakukan aktivitas pendakian yang membutuhkan kesehatan jasmani dan rohani supaya meminimalisir resiko kecelakaan baik itu ada medan maupun pada tubuh manusia. Menurut Ibeng (2019) Olahraga Indoor adalah olahraga yang dilakukan di dalam suatu bangunan atau suatu ruangan tertentu yang dikhususkan untuk

melakukan olahraga. Adapun beberapa kelebihan olahraga indoor adalah sebagai berikut :

- Memiliki fasilitas yang lengkap serta didampingi instruktur terlatih,
- Tidak mudah berkeringat, karena terdapat system pengatur penghawaan di dalam area olahraga,
- Tidak terkena panas ataupun hujan,
- Memiliki hasil yang lebih efektif terhadap perkembangan tubuh pelakunya.

Ruang gym merupakan bagian dari fasilitas olahraga indoor. Menurut Chelsya (2017) ruang gym adalah ruang yang digunakan untuk aktivitas olahraga dengan menggunakan beberapa peralatan khusus. Ruangan harus memiliki penghawaan yang baik, karena manusia membutuhkan udara segar kurang lebih 30 m³ dalam setiap jamnya. Sehingga, ketinggian plafon yang dibutuhkan minimal 2,4 m. Selain itu, ruang gym merupakan tempat yang menyimpan peralatan berat, maka dari itu konstruksi lantai pun harus diperhatikan, yaitu mampu menahan beban kurang lebih 150 lb.



Gambar 2.17 Antropometri Tubuh Manusia di Ruang Gym

Sumber: Panero dan Zelnik (2003)

2.2.18 Fasilitas Retail Perlengkapan Outdoor

Perlengkapan outdoor menjadi peran penting bagi kegiatan outdoor seperti pendakian, panjat tebing dan lainnya. Karena dengan perlengkapan yang memiliki kualitas sangat baik tentu berperan penting dalam pengurangan resiko kecelakaan pada kegiatan outdoor.

Perkembangan retail yang sangat cepat mengakibatkan bertambahnya toko-toko. Diantara toko lain yang semakin banyak, membuahkan sebuah desain pada interior yang nyaman, unik tetapi fungsional. Tidak hanya itu, desain desain yang diterapkan harus mengekspresikan karakter retail dan citra terhadap pengunjung.

Desain terhadap suasana di toko harus telah dibuktikan pada sebuah pemahaman Donovan dan Rossiter (1982) keadaan yang dipengaruhi emosi pengunjung yaitu keadaan emosional yang mempengaruhi dua perasaan seperti perasaan senang dan menumbuhkan rasa ingin berbelanja. Keadaan ruang bisa berpengaruh terhadap emosi pengunjung yang berpengaruh terhadap meningkat dan menurunnya pembelian. Pada penelitian serupa terbukti positif mampu meningkatkan keadaan emosional yang akan mempengaruhi terhadap belanja pengunjung.

Kurangnya memperhatikan elemen interior kini bisa menciptakan suasana yang berbeda. Desain akan lebih terintegrasi pada kemajuan teknologi dan alat mekanis lainnya.

- Untuk menciptakan sebuah desain yang tepat, menurut Levy dan Weitz (2004) desain interior retail yang bagus akan memiliki tujuan sebagai berikut.
 - Desain yang konsisten akan memperlihatkan image dan strategi desainer perlu menciptakan sebuah desain yang mampu memperlihatkan image citra dan strategi target market, market segment dan positioning retail. Menurut Baker E. (1992) didalam riset yang dipahami terdapat persepsi konsumen atas desain interior retail berkorelasi positif dengan persepsi harga, kualitas pelayanan yang interpersonal dan kualitas produk.

- Daya Tarik yang dihasilkan dari desain akan mempengaruhi pengunjung maka secara optimal desainer perlu secara kreatif menciptakan desain yang menimbulkan perbedaan dan cukup unik dibandingkan dengan retail lainnya. Keindahan desain akan mempengaruhi peningkatan visibility toko.
- Mempertimbangkan desain yang fungsional dan efisiensi. Desain yang bagus tidak hanya terlihat secara visual saja tetapi keberhasilan desain juga perlu memperhitungkan dengan baik antara biaya yang dibutuhkan dengan ruang yang dihasilkan dan profitabilitas yang didapat, serta fungsional desain.
- Desain memerlukan fleksibilitas dan adaptif dengan perubahan, untuk kebutuhan ekspansi dan untuk produk yang dikaitkan dengan trend dan memiliki product life cycle yang singkat, seperti fashion dan interior. Selain itu menyediakan event promo khusus yang memerlukan desain khusus.
- Desain yang mempertimbangkan dengan keamanan yaitu desain yang baik untuk penyandang cacat, anak-anak dan orang tua akan menjadi penambah nilai. Pemahaman khusus terhadap hal ini seringkali menjadi hal yang tidak di prioritaskan kedalam desain toko.
- Layout toko

Layout sebuah toko yang akan direncanakan sesuai dengan program ruang biasanya akan menyusun dengan observasi mengenai kebutuhan ruang. Setiap retail memiliki luas lantai yang berbeda, tetapi yang lebih penting yaitu seperti apa melakukan pembagian elemen interior yang memiliki fungsi berbeda.

- Selling space yaitu ruang display produk dengan adanya interaksi antara penjual dan customer demonstrasi dan lain nya. Untuk sebuah retail dengan system self service seperti memerlukan lebih banyak tempat untuk display barang.
- Merchandes space adalah ruang penyimpanan stok produk.

- Personal space yaitu ruang khusus untuk karyawan, biasanya mempunyai fungsi ruang untuk berganti pakaian, makan dan istirahat. Biasanya pemilik retail selalu memberikan alokasi.
- Customer space yaitu ruang untuk konsumen, pada area ini harus mampu meningkatkan rasa ingin berbelanja. Termasuk pada tempat duduk, lounge, café, dressing room dan aisles.

2.2.19 Fasilitas Ruang Simulasi di Dalam Hutan

Ruang Simulasi di dalam hutan dirancang dengan memaksimalkan penyesuaian dengan keadaan hutan dengan tujuan mempresentasikan keadaan sebenar-benarnya ketika melakukan kegiatan pendakian.

Ruangan ini mempunyai suhu ruangan yang rendah mempresentasikan dinginnya berada di atas gunung yang dihasilkan dari AC.



Gambar 2.18 Alat sistem penghawaan buatan

Sumber: Pinterest

Desain ruang ini mempresentasikan keadaan hutan dengan mengaplikasikannya pada elemen interior seperti lantai yang didesain menyerupai kontur tanah dan bebatuan, dinding yang dilengkapi batang pepohonan dan wallpaper bergambar hutan dan ceiling yang dilengkapi dengan wallpaper pepohonan tampak bawah.

Untuk membatasi suhu AC yang dihasilkan dari ruangan ini dengan ruang lainnya yaitu menggunakan Air Curtain Blower, hal ini supaya memisahkan suhu antar ruang.



Gambar 2.19 Air Curtain Blower

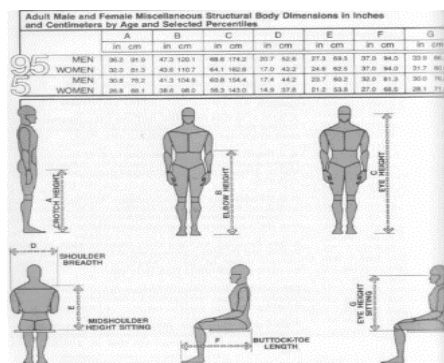
Sumber: ArchiExpo

2.3 Studi Antropometri

2.3.1 Antropometri

Data antropometri sangatlah penting untuk proses perancangan suatu produk, ketidaksesuaian data antropometri ketika operasi perancangan akan menimbulkan rasa tidak nyaman bagi konsumen rancangan tersebut. Pulat (1992) menyebutkan bahwa pengaruh lain adalah terjadi gangguan muskuloskeletal bahkan bisa sampai cedera atau kecelakaan kerja.

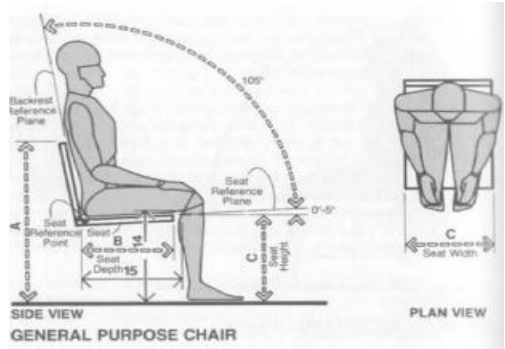
2.3.1.1 Antropometri Tubuh Manusia



Gambar 2.20 Antropometri Tubuh Manusia

Sumber: Julius Panero, 1979

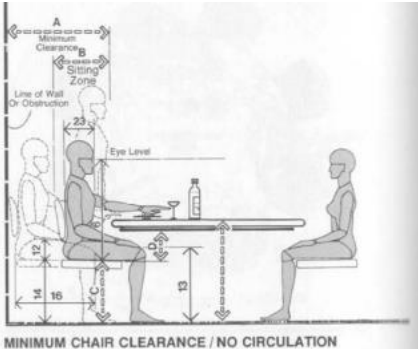
2.3.1.2 Antropometri Posisi Duduk



Gambar 2.21 Antropometri Posisi Duduk

Sumber: Julius Panero, 1979

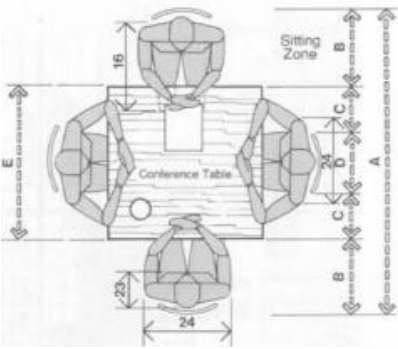
2.3.1.3 Antropometri Sirkulasi Duduk



Gambar 2.22 Antropometri Sirkulasi Duduk

Sumber: Julius Panero, 1979

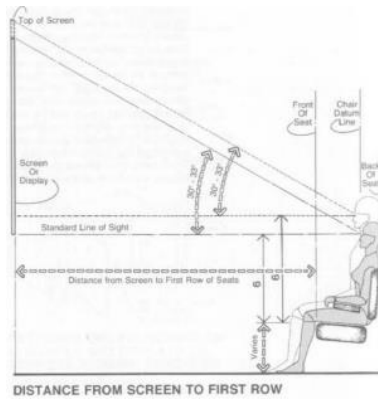
2.3.1.4 Antropometri Meja Konferensi



Gambar 2.23 Antropometri Meja Konferensi

Sumber: Julius Panero, 1979

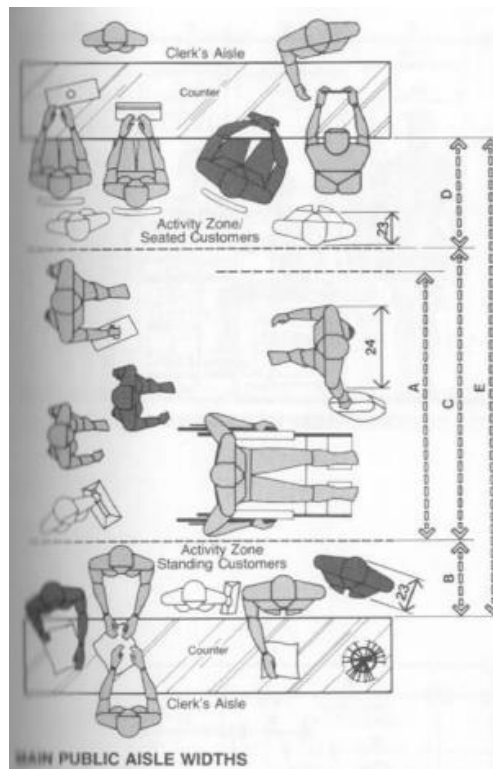
2.3.1.5 Antropometri Display



Gambar 2.24 Antropometri Display

Sumber: Julius Panero, 1979

2.3.1.6 Antropometri Sirkulasi Area Umum



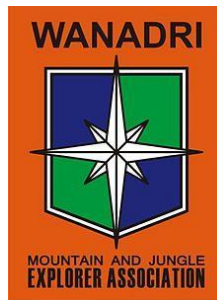
Gambar 2.25 Antropometri Sirkulasi Area Umum

Sumber: Julius Panero, 1979

2.4 Observasi Studi Banding Fasilitas Sejenis

Diperlukan studi banding dengan fasilitas sejenis untuk mencari dan menganalisis data pendukung sebagai kebutuhan fasilitas pada perancangan interior komunitas pendaki gunung Indonesia. Dunia pecinta alam saat ini merupakan olahraga dan hobi yang banyak digemari anak-anak muda. Organisasi pecinta alam adalah sekumpulan orang atau suatu organisasi yang memiliki tujuan atau hobi yang sama pada kegiatan outdoor activity. Di Indonesia sendiri ada 2 organisasi pecinta alam yang sudah lahir sejak tahun 1964, yaitu Wanadri dan MAPALA UI.

2.4.1 Wanadri



Gambar 2.26 Logo Wanadri

Sumber: Wikipedia

Fasilitas sejenis yang menjadi acuan observasi adalah komunitas pecinta alam Wanadri. Perhimpunan Penempuh Rimba dan Pendaki gunung Wanadri merupakan sebuah organisasi kegiatan alam bebas yang berada di Bandung, Indonesia. Wanadri berdiri pada tahun 1964, dengan tujuan untuk membangun Tanah Air, bangsa, dan Negara Republik Indonesia melalui pendidikan dengan menggunakan media alam bebas sebagai sarana pendidikannya.

Pada dasarnya, Wanadri merupakan sekumpulan orang yang mencintai kehidupan di alam bebas. Organisasi Wanadri yang dapat dilihat sebagai “masyarakat wanadri” merupakan organisasi yang mempunyai aturan dan norma yang khas, baik tertulis maupun tidak tertulis yang berlaku dan dihormati oleh anggotanya.

Secara umum visi dari wanadri adalah menjadikan sebuah organisasi untuk mendidik anggotanya supaya memiliki nilai-nilai yang terkandung dalam janji dan hakikat wanadri. Tujuannya untuk membentuk kepribadian yang mandiri, ulet, tabah, pancasilais sejati, dan percaya pada kekuatan diri sendiri.

terdapat empat kegiatan pokok yang merupakan penjelajahan, pendidikan, integrasi dengan masyarakat dan perlindungan alam.

Sebagai organisasi pendidikan, wanadri selalu menyelenggarakan pendidikan alam terbuka baik untuk anggota maupun masyarakat sekitar seperti.

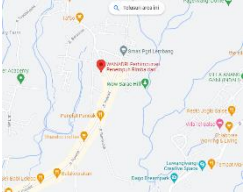

- Pendidikan dasar wanadri
- Sekolah pendaki gunung wanadri
- Sekolah search and rescue wanadri
- Sekolah pelatih wanadri
- Sekolah jurnalistik wanadri
- Sekolah ORAD wanadri
- Sekolah tebih terjal wanadri
- Pengajaran dan pelatihan wanadri


Berikut paparan tentang data studi banding di WANADRI yang berlokasi di Jl. Pagermanuh No.31, Pagerwangi, Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat.

2.4.2 Observasi Lapangan




Tabel Observasi Lapangan Fasilitas Sejenis

No	ASPEK	DATA DAN DESKRIPSI STUDI BANDING	POTENSI	KENDALA
----	-------	---	---------	---------

		FASILITAS SEJENIS		
1.	<p>Lokasi</p>  <p><i>Sumber: google maps</i></p>	<p>Jl. Pagermaneuh No.31, Pagerwangi, Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat 40391</p>	<p>Lokasi yang cukup strategis dan tidak terlalu jauh dari pusat kota, namun merupakan lokasi yang cocok untuk menjadi sekretariat organisasi pecinta alam dengan suasana alam yang masih asri dan lestari.</p>	
2.	<p>Fungsi bangunan</p>  <p><i>Sumber: google maps</i></p>	<p>Sekretariat perhimpunan penempuh rimba dan pendaki gunung WANADRI</p>	<p>Sekretariat yang merupakan wadah dan berkegiatan, mendukung, mempelajari materi dan beraktifitas bagi organisasi pecinta alam. Pada bentuk dan gaya bangunan ini cukup menampilkan identitas karakter organisasi.</p>	<p>Lahan bangunan tidak terlalu luas sehingga fasilitas-fasilitas penunjang cukup sedikit dan menyatukan fungsi ruang yang berbeda pada satu ruang mengurangi nilai estetika ruang.</p>

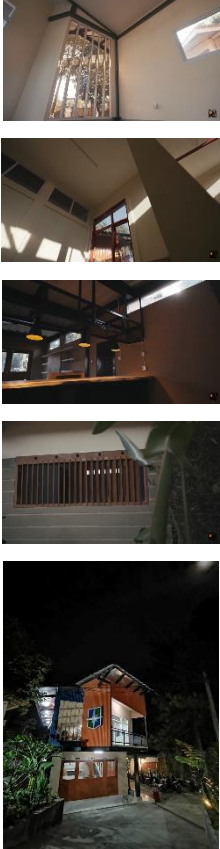
3.	<p>Kondisi Geografis</p>  <p><i>Sumber: google maps</i></p>	<p>Berlokasi di daerah dataran tinggi kota Bandung, dekat dengan pemukiman.</p>	<p>Dengan letak geografis yang berada di daerah dataran tinggi, suhu pada area bangunan ini cukup sejuk dan nyaman. Sangat cocok dengan aktifitas kegiatan WANADRI yang dominan melakukan aktivitas dalam bebas.</p>	
4.	<p>Arah mata angin</p>  <p><i>Sumber: google maps</i></p>	<p>Timur : pemukiman, sekolah, dan rumah makan. Barat : pemukiman Selatan : area pertanian/ bercocok tanam Utara : akses jalan raya, pemukiman dan pertokoan.</p>		
5.	<p>Akses masuk bangunan</p>	<p>Akses gerbang yang cukup luas.</p>	<p>Akses pintu masuk yang baik dan mudah</p>	<p>Letak pintu masuk yang berada hampir</p>

	 <p><i>Sumber: google maps</i></p>	<p>Terdapat area parkir diluar gerbang. Akses masuk bangunan yang mudah karena lahan bangunan berada di tepi jalan.</p>	<p>dijangkau, dengan mengimplementasikan karakter identitas organisasi sehingga mudah dikenal oleh pendatang.</p>	<p>setelah belokan menjadikan posisi gerbang ini sedikit susah ditemukan.</p>
6.	<p>Vegetasi</p>  <p><i>Sumber: Yt. Wanadri Media</i></p>	<p>Vegetasi pada lokasi bangunan ini dikelilingi dengan tumbuhan, pepohonan tinggi dan jenis pohon pinus.</p>	<p>Menghasilkan suasana udara yang sejuk, asri dan nyaman yang dihasilkan dari vegetasi yang baik dari tumbuhan dan pepohonan yang mengelilingi area bangunan.</p>	
7.	<p>Fasilitas luar bangunan</p>  <p><i>Sumber: Yt. Wanadri Media</i></p>	<p>Terdapat balkon dan area duduk untuk pada halaman bangunan yang digunakan untuk berdiskusi diluar bangunan.</p>	<p>Dilengkapi dengan balkon yang mengarah ke selatan pusat kota Bandung, pada luar bangunan juga dilengkapi area duduk yang bisa digunakan oleh anggota untuk berdiskusi dan api unggun.</p>	

8.	<p>Fasilitas penyimpanan peralatan</p>  <p><i>Sumber: Yt. Wanadri Media</i></p>	<p>Fasilitas penyimpanan untuk peralatan kegiatan</p>	<p>Ruang penyimpanan terletak disamping gerbang masuk sehingga memudahkan dan mempercepat pengambilan alat disaat berkegiatan sedang membutuhkan peralatan.</p>	<p>Dikarenakan ruang penyimpanan tidak menyatu dengan bangunan utama, maka pada keamanan cukup kurang terawasi.</p>
9.	<p>Ruang Tamu, rapat dan evaluasi.</p>  <p><i>Sumber: Yt. Wanadri Media</i></p>	<p>Area ruang yang digunakan untuk rapat, evaluasi, berdiskusi, dan membahas rencana kegiatan yang akan dilaksanakan.</p>	<p>Pada ruang ini cukup memperlihatkan karakter organisasi dengan penerapannya pada treatment dinding dan penggunaan furniture.</p>	<p>Namun tidak terlalu luas pada area ruangnya bila digunakan untuk rapat dan evaluasi kegiatan, sehingga mengurangi nilai estetika bila fungsi ruang disatukan kedalam satu ruang.</p>
10	<p>Ruang Simulasi</p> 	<p>Dilengkapi dengan ruang simulasi, untuk mempraktekan</p>	<p>Ruang teori penting bagi pembelajaran dan disertai simulasi yang memberikan</p>	

	 <p><i>Sumber: Yt. Wanadri Media</i></p>	, menjelaskan dan mensimulasikan teori dan alat perlengkapan.	edukasi dan materi-materi pada anggota organisasi. Pada ruang ini menampilkan identitas organisasi pada dinding dan menghasilkan nilai estetika ruang yang baik.	
11	<p>Pantry</p>  <p><i>Sumber: Yt. Wanadri Media</i></p>	Di sebelah ruang tamu terdapat area pantry yang digunakan untuk membuat hidangan.	Ruang pantry yang memiliki konsep pengayaan yang baik sehingga terlihat bersih dan nyaman, pemilihan material dan furniture juga	Area pantry yang menyatu dengan ruang rapat dan evaluasi akan mengurangi nilai kenyamanan bagi pengguna, karena anggota tidak akan leluasa menggunakan area pantry ketika rapat dan evaluasi sedang berlangsung.
12	Mushola	Fasilitas penunjang yang baik dengan	Dengan konsep penghawaan yang baik, menjadikan penggunaan	Namun, luas lahan mushola masih terlalu kecil bila dilihat

	 <p><i>Sumber: Yt. Wanadri Media</i></p>	<p>memperluas h anggota organisasi tetap bisa beribadah pada waktunya disaat beraktivitas dalam berorganisasi.</p>	<p>mushola ketika beribadah lebih nyaman.</p>	<p>dari anggota Wanadri yang terhitung cukup banyak.</p>
13	<p>Area pelatihan wall climbing</p>  <p><i>Sumber: Yt. Wanadri Media</i></p>	<p>Fasilitas penunjang untuk pelaksanaan pelatihan wall climbing dan panjat tebing yang digunakan oleh anggota WANADRI</p>	<p>Fasilitas pendukung yang baik karena dipergunakan untuk mengasah fisik, menambah skill dan kemampuan pada kegiatan panjat tebing.</p>	<p>Luas area pelatihan panjat tebing yang terbatas dan tinggi ruang yang masih normal sehingga kurang maksimal untuk pelatihan otot tubuh dan tidak cukup leluasa pada saat pelatihan sedang berlangsung, karena pada dasarnya aktivitas climbing dilakukan pada tebing-tebing tinggi.</p>

14	<p>Sistem pencahayaan dan penghawaan</p>  <p><i>Sumber: Yt. Wanadri Media</i></p>	<p>Dengan banyaknya bukaan dan kaca, bangunan ini menggunakan sistem pencahayaan dan penghawaan alami, pada pencahayaan buatan hanya menggunakan sphere light dan spot light.</p>	<p>Pencahayaan dan penghawaan alami memberikan pengaruh baik bagi tubuh pengguna, pada dasarnya pecinta alam merupakan organisasi yang memiliki nilai karakter alami dan memiliki nilai pelestarian yang tinggi.</p>	
----	---	---	--	--

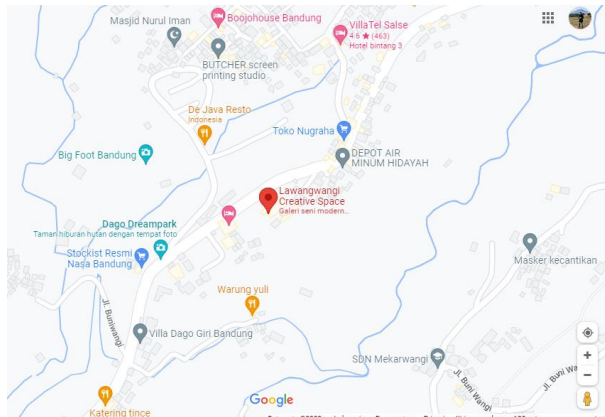
Tabel 2.1 Observasi Lapangan Fasilitas Sejenis

Sumber: Pribadi

2.5 Tinjauan Tapak Denah Usulan

2.5.1 Lokasi dan Site Plan

Perancangan fasilitas Komunitas Pendaki Gunung Indonesia ini menggunakan bangunan yang berada di pusat kota Bandung, yaitu bangunan Lawangwangi Creative Space di Jl. Dago Giri No.99, Mekarwangi, Kec. Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat 40391.





Gambar 2.27 Lokasi Site Plan Usulan


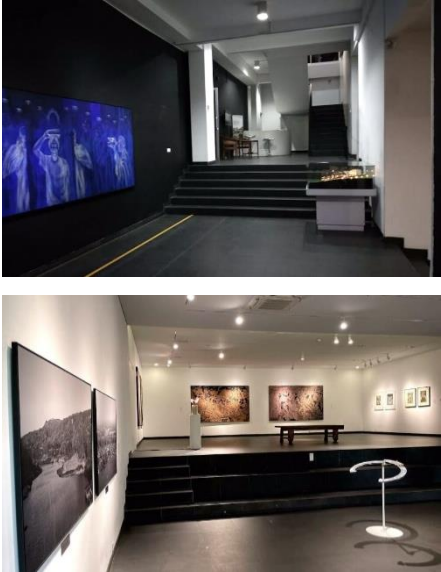
Sumber: google maps

- a. Luas lahan : ± 6.000 m²
- b. Luas bangunan : ± 2.000 m²
- c. Tingkat bangunan : 2 Lantai
- d. Fungsi bangunan : Fasilitas Komunitas Pendaki Gunung
- e. Status : Fiktif

Tabel Tinjauan Tapak Denah Usulan

No	KONDISI BANGUNAN	DESKRIPSI PEMILIHAN DENAH
1.	<p>Fungsi Bangunan</p>  <p>Sumber: google maps</p>	<p>Lawangwangi Creative Space merupakan bangunan galeri seni sekaligus kafe, yang berada di wilayah pusat kota namun memiliki bentuk landscape yang cocok untuk fasilitas komunitas pendaki.</p>
2.	<p>Bentuk Bangunan</p> 	<p>Bangunan ini memiliki 2 lantai namun dengan letak bentuk dan letaknya berada di kontur dataran tinggi, sehingga mempermudah eksplorasi</p>

	<i>Sumber: google maps</i>	perancangan fasilitas dan fungsi ruang yang akan dilakukan
4.	<p>Vegetasi</p>  <p><i>Sumber: google maps</i></p>	Walaupun berada di wilayah pusat kota, namun vegetasi yang dimiliki oleh bangunan ini cukup baik, karena banyak dikelilingi pohon dan tumbuhan di halaman bangunan yang cukup luas sebelum memasuki pintu masuk bangunan.
5.	<p>Fasilitas luar bangunan</p>   <p><i>Sumber: google maps</i></p>	Terdapat balkon yang dapat melihat luasnya kota dan senja, area baca, area makan dan lahan halaman bangunan yang luas dan memiliki vegetasi yang baik dengan dilengkapi tumbuhan dan tanaman yang menghasilkan suasana yang asri dan lestari.
6.	ketinggian bangunan	Memiliki ketinggian atap yang cukup tinggi, sehingga mempermudah eksplorasi treatment dinding, mempermudah pengaplikasian area pelatihan wall climbing. konsep

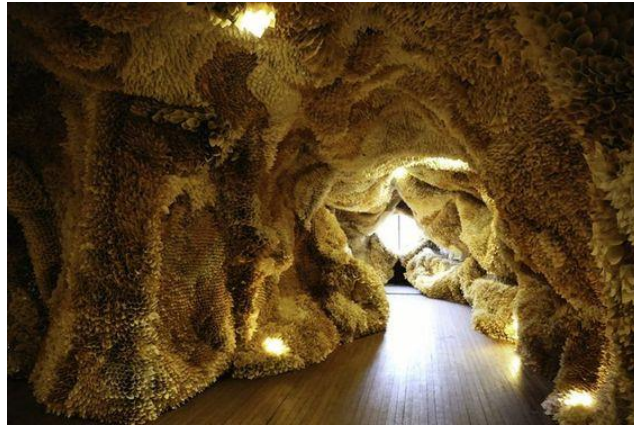
	 <p style="text-align: center;"><i>Sumber: google maps</i></p>	<p>ceiling dan juga memenuhi kecukupan ruang yang dibutuhkan pada perencanaan perancangan</p>
<p>7.</p>	<p>Ketinggian lantai</p>  <p style="text-align: center;"><i>Sumber: google maps</i></p>	<p>Dilengkapi dengan ketinggian lantai yang berbeda-beda, hal ini mampu mempresentasikan ketinggian kontur tanah pegunungan pada ketinggian lantai dalam perancangan.</p>
<p>8.</p>	<p>Konsep taman indoor</p>	<p>Mengaplikasikan taman indoor, bangunn ini memiliki konsep pencahayaan dan penghawaan yang dominan alami, sehingga memenuhi kebutuhan sirkulasi udara yang baik untuk pengaplikasian taman indoor.</p>

	 <p style="text-align: center;"><i>Sumber: google maps</i></p>	
9.	<p>Akses masuk</p>  <p style="text-align: center;"><i>Sumber: google maps</i></p>	<p>Memiliki akses masuk yang mudah, dengan letak bangunan yang berada di pinggir jalan raya dan memiliki jalan akses masuk yang besar dan area parker yang luas.</p>
9..	<p>Sistem keamanan</p>  <p style="text-align: center;"><i>Sumber: bromindo.com</i></p>	<p>Dilengkapi dengan sistem keamanan cctv yang mempermudah mengawasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan di dalam ruangan, dan dilengkapi dengan sensor asap dan alarm yang bisa memberikan peringatan bahaya kebakaran kepada pendatang yang beraktifitas di dalam bangunan.</p>

Tabel 2.2 Tinjauan Tapak Denah Usulan

Sumber: Pribadi

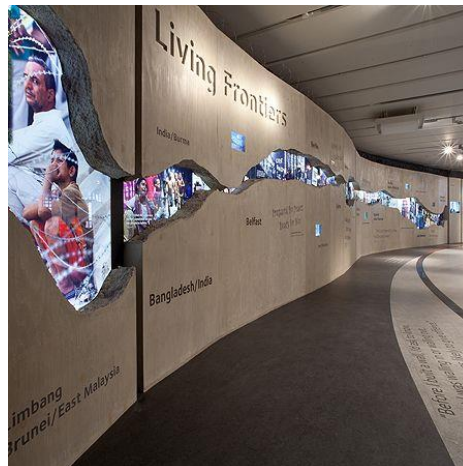
2.6 Studi Preseden



Gambar 2.28 Preseden 1

Sumber: Pinterest

Menampilkan sebuah treatment dinding yang didesain menyerupai kontur tanah atau sebuah treatment yang menyerupai sebuah goa alam.



Gambar 2.29 Preseden 2

Sumber: Pinterest



Gambar 2.30 Preseden 3

Sumber: Pinterest

Pada ini, memperlihatkan bangunan sebuah rumah tinggal yang menggunakan ode konsep pengayaan rustic, sangat terlihat dari penggunaan materialnya yang bersifat alami.

