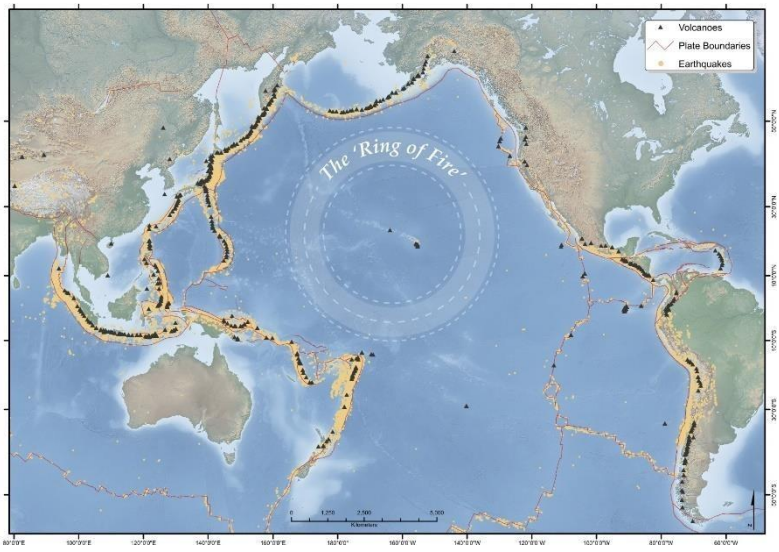
BAB II

TEKNIK MENDAKI GUNUNG (PENDAKIAN MALAM)

II.1. Karakterisik Gunung-Gunung Api di Indonesia

Indonesia dikenal sebagai negara yang mempunyai gunung api aktif terbanyak di dunia atau negeri cincin api, yaitu lebih dari 30% dari gunung aktif dunia ada di Indonesia. Kawasan gunung api umumnya berpenduduk padat, karena kesuburan dan keindahan panoramanya. Hingga saat ini gunung api aktif di Indonesia dikelompokan hanya berdasarkan sejarah letusannya, yaitu tipe A (79 buah), adalah gunung api yang pernah meletus sejak tahun 1600, tipe B (29 buah) adalah yang diketahui pernah meletus sebelum tahun 1600, dan tipe C (21 buah) adalah lapangan solfatara dan fumarola (Bemmelen, 1949; van Padang, 1951; Kusumadinata 1979).

(*Indyo Pratomo. "Jurnal Geologi Indonesia, Vol. 1 No. 4" Desember 2006*)



Gambar. II.1. Peta Daerah Cincin Api Sumber: earthobservatory.sg

II.2. Sejarah Letusan Gunung-Gunung di Indonesia

II.2.1 Erupsi Gunung Papandayan 1772 dan 2002 di Jawa Barat

Rekaman jejak letusan Gunung Papandayan mencatat setidaknya telah terjadi empat kali erupsi sejak tahun 1600, yaitu pada tahun 1772, 1923-1923, 1942, dan pada tahun 2002. Dampak letusan ini merusak kawasan dalam radius lebih kurang

1 km dari pusat letusan, tetapi tersebar hanya di dalam kawasan kawah. Runtuhan bagian dinding kawah di Gunung Papandayan pada tahun 1772 adalah yang terbesar menurut catatan sejarah gunung api di Indonesia. (Pratomo, 2004; Purbawinata drr., 20014).

Keruntuhan dinding kawah Gunung Papandayan pada tahun 1772 diperkirakan terjadi karena dipicu oleh tekanan kegiatan kubah lava. Aktifitas magmatik dicirikan oleh kehadiran unsur isotop Belerang disertai proses alterasi hidrotermal yang itensif dan berkelanjutan. Hal ini dicerminkan oleh kegiatan solfatara disekitar kubah kawah emas (*Pratomo, 2004; Mazot & Bernard, 2004*).



Gambar II.2. Erupsi Gunung Papandayan 2002 Sumber: hoteldigarut.net

II.2.2 Letusan Tambora (1815) di Pulau Sumbawa

Letusan Gunung Tambora yang terjadi pada tanggal 9 April 1815 melontarkan kurang lebih 50 km kubik material magmatik ke udara, dan endapan jatuhan

piroklastiknya menyebar hingga ke Pulau Kalimantan dan Jawa, atau lebih dari 1300 km dari pusat erupsi.

Erupsi Gunung Tambora menyisakan kaldera berdiameter 6 sampai 7 km dengan kedalaman 1100 – 1300 , dari bibir kaldera. Sebelum letusan 1815, tinggi Gunung Tambora diperkirakan mencapai 4000 mdpl (*Stothers, 1984; Sigurdsson & Carey, 1989*).

Dampak letusan Gunung Tambora (1815) sangat merusak, baik sekitar tubuh gunung api tersebut (awan panas letusan), di daerah dan pulau-pulau sekitarnya (jatuhan piroklastika), maupun dampak global yang mempengaruhi iklim dunia (abu-halus yang menembus stratosfer), yang menurunkan temperatur di belahan bumi bagian utara. Diyakini bahwa erupsi Gunung Tambora (1815) mengakibatkan terjadinya bencana kelaparan di benua eropa, akibat gagal panen yang dipicu tidak terjadinya musim panas pada tahun 1815 (*Stother, 1984;*

Sutawidjaja drr., 2005).



Gambar II.3. Kaldera Tambora
Sumber: regional.kompasiana.com

II.2.3 Letusan Gunung Krakatau (1883) di Selat Sunda

Letusan Gunung Krakatau yang terjadi pada tahun 1883 melontarkan lebih 10 km kubik material piroklastika, baik dalam bentuk aliran awan panas letusan maupun abu letisan. Letusan ini menyebabkan jatuhnya korban jiwa lebih dari 36.000 orang meninggal dunia, disebebkan oleh hempasan gelombang pasang (tsunami) yang terjadi akibat hempasan runtuhan dinding kawah Gunung Krakatau dan aliran awan panas letusan ke dalam laut (*Simkin & Fiske, 1983; Camus et al., 1984; Valentine & Fisher, 2000*).

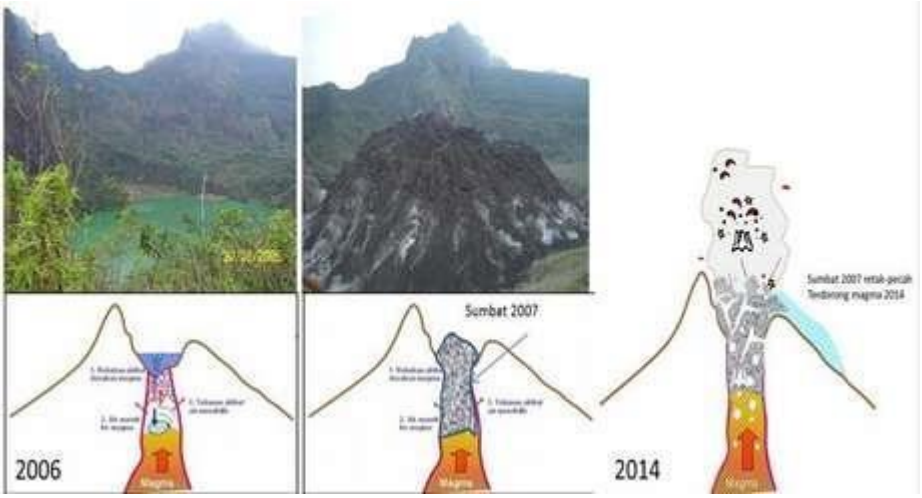


Gambar II.4. Letusan Gunung Krakatau Sumber: amoego.blogspot.com

II.2.4 Letusan Gunung Kelud di Jawa Timur

Dalam abad ke-20 tercatat telah lima kali letusan magmatik Gunung Kelud (1731 mdpl), yaitu pada tahun 1901, 1919, 1951, 1966, dan 1990. Gunung Kelud dikenal di dunia karena bencana lahar letusan yang terjadi pada tahun 1919, dan menelan jiwa korban lebih dari 5.000 orang.

Lebih dari 30 letusan Gunung Kelud tercatat sejak tahun 1901. Sepanjang abad ke20 telah terjadi lima kali letusan dengan masa istirahat rata-rata 15-20 tahun.



Gambar. II.5. Infografis perubahan puncak G.Kelud 2006-2014

Sumber: news.detik.com

II.2.5 Letusan Gunung Agung di Pulau Bali

Gunung Agung (3014 mdpl) terletak di Pulau Bali adalah sebuah gunung api strato komposit yang tebentuk kerucut dengan kawah terbuka dan dengan ukuran 625m x 425m. Tercatat sejak tahun 1843 dan mengalami peningkatan kegiatan solfatara terekam pada 1908, 1915, dan 1917 (*Kemmerling, 1919; van Padang, 1015; Jennings, 1969; Zen, 1964; Kusumadinata, 1964; 1979*).

Erupsi Gunung Agung pada tahun 1963 dicirikan oleh 2 kali letusan besar, yaitu yang terjadi pada tanggal 17 Maret dan 16 Mei 1963, yang memuntahkan material berupa piroklastika dan aliran lava (*Zen, 1964; Zen & Hadikusumo, 1964; Kusmadinata, 1963; 1979*).



Gambar. II.6. Puncak Gunung Agung Sumber: panoramio.com

II.2.6 Letusan Gunung Merapi di Jawa Tengah

Kegiatan Gunung Merapi terekam dengan baik sejak tahun 1768, atau lebih awal sejak tahun 1006, dikaitkan dengan sejarah Candi Borobudur. Kegiatan erupsi Gunung Merapi menyisakan bentuk bentang alam tapal kuda, yang meliputi puncak-puncak Selokopo, Batulawang, Pusung London, Kendit, dan Plawangan.

Dalam setiap letusan Gunung Merapi memiliki tingkatan yang berbeda-beda, tercatat 2 letusan yang bedampak besar yaitu pada tahun 1872 dan 2010. Pada tahun 1872, letusan mengeluarkan luncuran awan panas yang mencapai 20 km.

Sedangkan pada tahun 2010 luncuran awan panas mencapai 15 km.

Gunung Merapi dikenal sebagai gunung api teraktif di dunia. Karakteristik erupsinya bersifat aktif permanen, yakni guguran kubah lava atau lava pijar, membentuk aliran piroklastika (awan panas). Kajadian ini dapat terjadi setiap saat, baik yang dipicu oleh tekanan dari dalam pipa kepundannya ataupun akibat gaya gravitasi yang bekerja pada

kubah lava yang berada dalam posisi tidak stabil (pada dasar kawah lama yang miring) (*Kemmerling, 1931; Escher 1933; van Padang, 1951; Abdurachman drr., 2000*).



Gambar. II.7. Letusan Gunung Merapi 2010
Sumber: republika.co.id

II.2.7 Letusan Gunung Semeru di Jawa Timur

Letusan Gunung Mahameru atau Semeru berdasarkan data PVMBG (Pusat Vulkanologi Mitigasi Bencana Geologi) Bandung, sejarah letusan Gunung Semeru dimulai tanggal 8 Nopember 1818. Sejak tahun 1967 hingga 2014 kegiatan Gunung Semeru tidak pernah berhenti, pusat kegiatannya di kawah Jonggring Saloka yang terletak di sebelah Tenggara Puncak Mahameru ke wilayah Lumajang Jawa Timur. Gunung Semeru adalah gunung berapi tertinggi di Pulau Jawa, dengan puncaknya Mahameru, 3.676 mdpl. Pada tahun 1913 dan 1946 Kawah Jonggring Saloka memiliki kubah dengan ketinggian 3.744 M hingga akhir Nopember 1973. Di sebelah selatan, kubah memecahkan tepi kawah yang menyebabkan aliran lava ke bagian selatan daerah pasisiran, Cadiputro dan Lumajang.

Terjadi letusan awan panas setiap 15-30 menit pada puncak Gunung Semeru yang masih aktif. Pada bulan Nopember 1997, Gunung Semeru meletus sebanyak 2990 kali. Letusan berupa asap putih, lebau sampai hitam dengan tinggi letusan 3008— meter. Materi yang keluar pada setiap letusan berupa abu, pasir, kerikil, bahkan batu-batuvpanas menyala yang sangat berbahaya apabila pendaki terlalu depat. Pada awal 1994 lahar panas mengaliri lereng selatan Gunung Semeru dan meminta beberapa korban jiwa. (*Indyo Pratomo. "Jurnal Geologi Indonesia, Vol. 1 No. 4" Desember 2006*)



Gambar. II.8. Erupsi Gunung Semeru
Sumber: pedomannusantara.com

II.3. Pengertian Mendaki Gunung

Mendaki Gunung adalah kombinasi olah raga dan kegiatan rekreasi untuk mengatasi tantangan dan bahaya pada lereng dan jurang untuk mendapatkan pemandangan yang indah dari puncaknya walaupun harus melewati kesulitan atau memanjat tebing menjulang puncaknya. Mendaki gunung dalam pengertian mountaineering terdiri dari tiga tahap kegiatan, yakni berjalan (*hill walking*), memanjat tebing (*rock climbing*)

dan mendaki gunung es (*snow and ice climbing*). (*Edwin, Norman (1987). Mendaki Gunung Sebuah Tantangan Petualangan. Jakarta: PT. Aya Media Pustaka*.)

II.4. Teknik Pendakian Gunung di Indonesia

Di Indonesia, bahaya objek bagi pendaki gunung secara umum tidak terlalu besar. Gunung-gunung di Indonesia hanya dipengaruhi oleh dua musim, kering dan hujan. Suhu udara rata-rata hanya berkisar 11 derajat sampai 7 derajat celcius, kecuali gunung-gunung di Pegunungan Jayawijaya (Irian Jaya) yang dapat mencapai suhu sampai minus 4 derajat celcius.

Kecelakaan yang terjadi di gunung-gunung Indonesia umumnya disebabkan oleh faktor intern, karena persiapan yang kurang. Persiapan tersebut berupa persiapan fisik, penglengkapan, pengetahuan, keterampilan, dan mental. Persiapan fisik bagi pendaki gunung terutama menyangkut tenaga aerobiknya. Kesegaran jasmani pendaki gunung akan mempengaruhi transpor oksigen melalui peredaran darah kepada otot-otot badan, dan hal tersebut penting karena semakin tinggi suatu daerah semakin tipis kadar oksigen yang tersedia.

Persiapan perlengkapan merupakan awal pendakian gunung itu sendiri. Perlengkapan mendaki gunung terbilang mahal, namun perlengakapan itu sendiri adalah pelindung keselamatan seorang pendaki gunung itu sendiri. Gunung merupakan lingkungan yang awam bagi organ tubuh manusia yang telah terbiasa hidup di daerah yang lebih rendah. Karena itu diperlukan perlengkapan yang memadai agar seorang pendaki gunung mampu hidup di lingkungan yang baru di ketinggian tersebut.

Seorang pendaki gunung harus dilengkapi dengan pengetahuan dan keterampilan mendaki gunung. Penting mengetahui karakteristik gunung yang akan didaki, karena hal tersebut merupakan salah satu usaha untuk mengurangi bahaya obyek yang

mungkin timbul. Pengalaman pendaki-pendaki yang lebih senior merupakan pengetahuan yang sangat bermanfaat.

Untuk menguasai medan dan memperhitungkan bahaya obyek, seorang pendaki gunung harus pengetahuan medan gunung yang akan didaki, yaitu membaca peta dan menggunakan kompas serta altimeter. Pokok penting dalam pengetahuan tersebut adalah membayangkan bentukan itu melalui garis-garis kontur yang ada pada peta. Sebuah lintasan yang aman kemudian direncanakan dengan memperhatikan garis-garis kontur tersebut.

Memperkirakan waktu pendakian gunung perlu dilakukan. Ini terutama berguna untuk mempersiapkan makanan. Di jalan datar, jarak lima atau empat kilometer dapat ditempuh dalam tempo satu jam. Di gunung, perhitungan tersebut tidak berlaku. Perbedaan ketinggian merupakan satu cara yang paling baik untuk memperhitungkan waktu tempuh pendakian, kendati masih tergantung pada tingkat kecuraman gunung tersebut. Sebagai patokan, perbedaan tinggi 100 sampai 500 meter rata-rata dapat ditempuh selama satu jam.

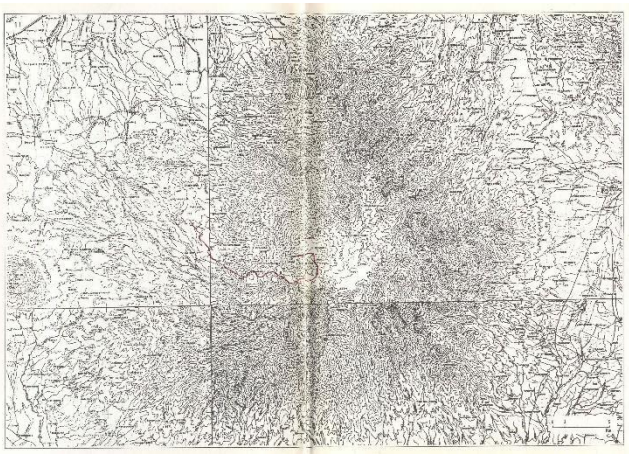
Semua persiapan yang telah disinggu adalah usaha untuk mencegah kemungkinan terjadinya kecelakaan. Usaha lain untuk menghindarkan hal-hal yang tidak diinginkan adalah memberitahukan segala rencana pendakian secara rinci kepada orang lain. Sebelum melakukan pendakian diusahakan tidak sampai tidak melaporkan diri kepada masyarakat setempat. Hal tersebut tidak saja menyangkut sopan santun, namun juga usaha kita untuk menyampaikan informasi terakhir mengenai rencana pendakian. (*Edwin, Norman (1987). Mendaki Gunung Sebuah*

Tantangan Petualangan. Jakarta: PT. Aya Media Pustaka.)

II.4.1. Peta

Peta adalah suatu representasi di atas bidang datar tentang seluruh atau sebagian permukaan bumi yang dilihat dari atas dan diperkecil dengan perbandingan ukuran tertentu. Peta memiliki beberapa jenis, namun untuk kepentingan suatu perjalanan atau pendakian gunung yaitu peta topografi.(*Edwin, Norman (1987).*

Mendaki Gunung Sebuah Tantangan Petualangan. Jakarta: PT. Aya Media Pustaka.)



Gambar. II.9. Peta Topografi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

II.4.2. Skala

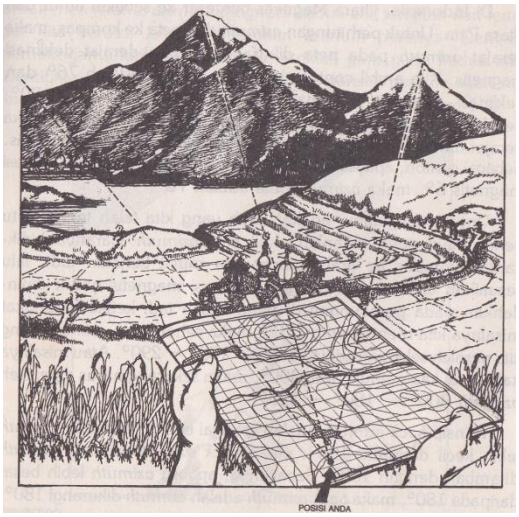
Skala adalah unsur pertama yang selayaknya diperhatikan dalam membaca peta. Skala memiliki arti perbandingan jarak antaradua titik tertentu dalam peta dengan jarak peta pada medan sebenarnya. Dalam peta dikenal dua macam skala yang sering kali dicantumkan berdampingan, yaitu skala angka dan skala garis. Skala angka 1:100.000 artinya suatu sentimeter di atas peta sama dengan 100.000 sentimeter di atas medan sesungguhnya.

Skala garis atau skala jarak dicantumkan dengan cara menggambarkan garis dengan jarak-jarak tertentu pada peta. Penggunaan skala garis cukup menguntungkan, terutama jika peta bersangkutan diperkecil atau diperbesar dengan dicetak atau difoto. (*Edwin, Norman (1987). Mendaki Gunung Sebuah Tantangan Petualangan.*

Jakarta: PT. Aya Media Pustaka.)

II.4.3. Menentukan Arah Perjalanan dan Posisi dalam Peta

Pertama letakan lembaran peta pada bidang datar dengan arah yang sama dengan keadaan sebenarnya, caranya yaitu dengan mengarahkan bagian atas peta tepat ke utara. Pelajari peta dengan mencocokan gambaran didalamnya dengan alam sekitar. Pada daerah yang telah dikenal, tidak sukar menentukan posisi atau menandai suatu tempat. Tetapi dalam keadaan cuaca buruk atau daerah yang tidak dikenal, maka kompas dapat membantu mengenali daerah tersebut.



Gambar. II.10. Mencocokan peta dengan medan sesungguhnya Sumber: Norman Edwin, Mendaki Gunung, 1987

Sebelum menentukan arah perjalanan atau mencari posisi, terlebih dahulu periksa dan perhitungkan deklinasi magnetis (variasi peta magnetis). Tentukan arah yang akan ditempuh pada peta (dengan memperhatikan kontur) dan hitung azimuth peta. Setelah disesuaikan dengan perhitungan deklinasi magnetis, yaitu dengan mengubah azimuth peta dengan azimuth magnetis, maka derajat azimuth di kompas menjadi patokan arah perjalanan kita.

Azimuth adalah sudut antara satu titik denganarah utara dari seorang pengamat. Ada dua macam azimuth, yaitu azimuth peta dan azimuth magnetis. Azimuth peta adalah sudut antara utara peta dengan suatu titik dalam peta. Azimuth magnetis adalah sudut antara utara magnetis dengan satu titik di alam sebenarnya.

Di Indonesia, Utara Magnetis bergeser kesebelah timur dari utara peta. Untuk perhitungan azimuthdari peta ke kompas, maka derajat azimuth pada peta dikurangi dengan derajat deklinasi magnetis. Dapat diambil contoh, bila azimuth peta adalah $76^{o,}$ dan deklinasi nagnetis $6^{o,}$ maka azimuth magnetis adalah $70^{o.}$ Sebaliknya, untuk perhitungan azimuth dari kompas ke peta, maka derajat azimuth peta harus ditambah dengan deklinasi magnetis. Sebagai contoh, apabila azimuth magnetis adalah 70^{o} dan deklinasi magnetis 6^{0}, maka azimuth peta adalah 76^{0}.

Untuk mengetahui apakah arah yang ditempuh telah benar, maka pergunakanlah teknik back azimuth. Caranya, bidik-kanlah kompas ke arah tempat mulai berjalan, lalu sesuaikan azimuth-nya dengan deklinasi megnetis untuk dipindahkan pada perhitungan di peta. Jika ketika berangkat misalnya menuju arah 110^{o}, maka seharusnya azimuth yang diperoleh sekarang adalah $110^{o} + 180^{o} = 290^{o}$.

Prinsip back azimuth adalah sebagai berikut. Apabila azimuth lebih kecil daripada 180^{o}, maka back azimuth adalah azimuth ditambah 180^{o}. Sebaliknya, apabila azimuth lebih besar daripada 180^{o}, maka back azimuth adalah azimuth dikurangi 180^{o}.

Dalam situasi tertentu, sering tidak diketahui posisi pada peta, atau acapkali menentukan suatu tempat yang tidak diketahui letaknya pada peta. Dengan menggunakan kompas, baik posisi maupun tempat yang tidak dapat diidentifikasikan itu dapat dicari pada peta. Caranya ialah dengan menggunakan teknik resection.

Pertama cari dua titik di medan sesungguhnya yang dapat diidentifikasikan pada gambar di peta, mesailnya sebuah puncak gunung, bukit, tanjung, dan sebagainya. Pergunakanlah kompas untuk mengetahui azimuth magnetis kedua titik tersebut dari tempat berdiri, lalu perhitungkan azimuth petanya. Dengan perhitungan teknik back azimuth, tariklah garis pada kedua titik identifikasi tersebut di dalam peta. Garis-garis di peta itu akan saling berpotongan pada satu titik. Itulah posisi kita pada peta.

Adakalanya telah diketahui posisi kita dalam peta, tetapi ada satu tempat dihadapan kita yang tidak dapat diketahui letaknya pada peta. Untuk mengetahuinya, maka kita memakai teknik intersection yang pada prinsipnya tidak berbeda dengan resection.

Pertama-tama, ketahui terlebih dahulu dua titik di medan sesungguhnya yang dapat diidentifikasikan dalam peta. Lalu dari kedua titik tersebut bidiklah kompas kearah tempat yang ingin diketahui posisinya dalam peta tersebut. Setelah diketahui *azimuth* magnetisnya, lalu perhitungkan ke azimuth peta. Berdasarkan itu, tarik garis dari kedua titik identifikasi pada peta sehingga berpotongan pada satu titik.

Titik itulah tempat yang ingin kita ketahui dalam peta.



Gambar. II.11. *Resection*

Sumber: Norman Edwin, Mendaki Gunung, 1987

Ada tiga teknik jika hanya ada satu titik yang bisa diidentifikasikan dalam peta. Pertama, jika berada di jalan setapak atau di tepi sungai yang teretera pada gambar peta, maka perpotongan antara garis yang ditarik dari titik identifikasi dengan jalan setapak atau sungai adalah kedudukan kita. Cara kedua, dipergunakan apabila membawa altimeter (alat pengukur ketinggian). Perpotongan antara garis yang ditarik dari titik identifikasi dengan garis kontur pada titik ketinggian sesuai dengan angka pada altimeter adalah kedudukan kita. Cara terakhir adalah dengan cara memprediksi. Apabila sedang mendaki suatu gunung, kemudia titik identifikasi yang berhasil diperoleh adalah puncaknya, maka kedudukan kita pada gunung itu dapat ditentukan secara memprediksi. Caranya, tarik garis dari titik identifikasi tersebut, lalu diperkirakan beberapa bagian dari gunung tersebut yang telah didaki. Jika gunung tersebut telah didaki sepertiganya, maka kedudukan kita kira-kira seperti gambar tersebut. (*Edwin, Norman (1987). Mendaki Gunung Sebuah*

Tantangan Petualangan. Jakarta: PT. Aya Media Pustaka.)

II.4.4. Penggunaan Kompas

Banyak jenis kompas yang dapat dipakai dalam suatu perjalanan atau pendakian. Untuk membaca peta, kompas tipe silva yang tembus pandang sangat baik, karena tidak lagi menggunakan busur derajat dan penggaris.



Gambar. II.12. Kompas *Silva*
Sumber: www.indonetwork.co.id

Di Indonesia pada umumnya yang digunakan adalah kompas tipe prisma dan kompas tipe lensa. Diantara kedua kompas tersebut, tipe prisma lebih menguntungkan dalam pemakaiannya, karena mudah dipakai untuk membidik dan cepat menunjuk ke arah yang dikehendaki.

Pengertian dasar kompas sebagai alat merupakan langkah pertama. Secara prinsip tidak ada perbedaan pada setiap tipe kompas, kendati masing-masing memiliki ciriciri tersendiri yang mesti dipelajari terlebih dahulu. Bagaimanapun, delapan titik dalam kompas yang merupakan pokok penting untuk mengetahui arah, perlu diketahui terlebih dahulu.

Jarum kompas yang mengarah ke utara selalu ditandai dengan ciri yang mencolok, sehingga mempunyai warna terang atau dioles dengan fosfor agar selalu tampak meskipun dalam keadaan gelap atau dalam perjalanan dimalam hari.

Sebelum menggunakan kompas, periksa dahulu apakah didekatnya terdapat benda yang terbuat dari logam atau besi, seperti pisau, golok, tiang tenda, karabiner, dan sebagainya. Hindarkan benda tersebut dari dekat kompas, karena akan mengganggu arah jarum kompas tersebut. (*Edwin, Norman (1987). Mendaki Gunung Sebuah*

Tantangan Petualangan. Jakarta: PT. Aya Media Pustaka.)

II.4.5. Peka dalam Perjalanan

Dengan mempelajari peta, dapat membayangkan kira-kira medan yang akan dilalui atau di jelajahi. Penggunaa kompas dan peta memang ideal, tetapi seiring dalam praktek sangat sukar menerapkannya di gunung-gunung di Indonesia. Hutan yang telalu lebat atau kabut yang terlalu tebal acapkali menyulitkan orientasi, sehingga

sukar menggunakan kompas dan peta. Penanggulangan dari kemungkinan tersebut sebetulnya harus sudah dimulai pada awal perjalanan, dan cara yang sangat mudah dan aman yaitu dengan mengetahui dan mengenali secara tepat tempat pertama yang menjadi awal sebuah perjalanan.

Gerak yang teliti dan cermat sangat dibutuhkan dalam situasi seperti dimuka. Ada baiknya tanda-tanda alam sepanjang jalan yang dilalui diperhatikan dan dihafalkan, mungkin akan sangat bermanfaat jika kehilangan arah dan terpaksa kembali ketempat semula. Dari pengalaman terutama di hutan dan gunung tropis, kepekaan terhadap lingkungan alam yang dilalui lebih menentukan daripada terlalu mengandalkan alat-alat seperti kompas. Hanya dengan sering berlatih dan banyak melakukan perjalanan, kepekaan itu dapat diperoleh.

Pada medan yang bergunung tinggi, kompas seringkali tidak banyak digunakan. Altimeter disini akan lebih bermanfaat. Dengan menyusuri punggung-punggung gunung yang mudah ditandai dalam peta, altimeter lebih banyak berperan untuk menentukan arah perjalanan. (*Edwin, Norman (1987). Mendaki Gunung Sebuah*

Tantangan Petualangan. Jakarta: PT. Aya Media Pustaka.)

II.4.6. Persiapan Fisik

Di gunung, oksigen yang semakin tipis akan mempengaruhi kapasitas kerja seseorang. Pendaki gunung yang kesegaran jasmaninya baik akan lebih tahan terhadap pengaruh tersebut, karena pengiriman oksigen di dalam tubuhnya berjalan dengan baik kendati kadar oksigen di gunung berkurang. Hal ini disebabkan karena jumlah dan ukuran pembuluh-pembuluh darah kecil yang masuk kedalam jaringan bertambah sebagai akibat kesegaran jasmaninya yang baik. Bagi pendaki gunung, tanaga aerobik

merupakan dasar penting untuk memperoleh kesegaran jasmani dan kapasitas kerja fisik yang maksimal pada ketinggian.

Untuk memperoleh tenaga aerobik yang baik, seorang pendaki gunung harus melakukan olahraga secara teratur. Olahraga yang baik untuk itu adalah berlari atau bersepeda.

Setelah tenaga aerobik, maka pembinaan fisik bagi pendaki gunung menyangkut pula kekuatan otot, daya tahan otot, dan kelenturan. Pengembangan kekuatan dan daya tahan otot dilakukan dengan program latihan beban lebih (overload training). Dengan cara mengangkat beban yang dinaikan beratnya secara bertahap, hal tersebut dapat di selingi dengan latihan lari.

Pengembangan kekuatan sebaiknya juga melibatkan latihan yang menghasilkan pola gerakan yang dilakukan ketika mendaki gunung. Latihan yang melibatkan pola gerakan yang sama dengan pola gerakan aktivitas mendaki gunung akan menimbulkan kekuatan yang besar dan sesuai. Latihan fisik yang baik bagi pendaki gunung adalah mendaki gunung itu sendiri. Karena terbatasnya medan latihan sepert hal tersebut, menyebabkan harusnya mengembangkan cara lain yang mendekati pola gerak yang akan dilakukan ketika mendaki gunung.

Sebagai contoh, tangga di gedung-gedung bertingkat dapat dimanfaatkan untuk berjalan sambil memanggul ransel dengan berat yang dinaikan secara bertahap. Hal tersebut adalah kombinasi latihan aerobik dengan kekuatan dan daya tahan otot.

(*Ikhsan Budiana Syaban. 2014. "Program Latihan Fisik". Bandung*)

II.5. Teknik Pendakian Mendekati Puncak Gunung (*Summit Attack*)



Gambar. II.13. Kegiatan Pendakian *Summit Attack* Puncak Mahameru
Sumber:franzkurniaputra.wordpress.com

Untuk mencapai puncak gunung terkadang kita membutuhkan waktu berjamberjam atau mungkin berhari-hari dari titik awal pendakian agar kita dapat mencapai puncak gunung. Ada yang melakukan pendakian dari titik awal atau desa terakhir sampai berakhir mendirikan tenda di puncak dan ada juga yang melakukan pendakian sampai beberapa jam sebelum puncak dan mendirikan tenda sebelum puncak. Para pendaki yang mendirikan tenda sebelum puncak biasanya akan melanjutkan pendakian kembali menuju puncak pada esok harinya, serta biasa dilakukan pada malam atau subuh. Pendakian menuju puncak pada waktu malam atau subuh hari ini menuju puncak disebut dengan *summit attack*.

Summit attack merupakan kata serapan dari bahasa inggris yang apabila diartikan dalam bahasa indonesia berarti perjalanan terakhir menuju puncak. *Summit attack* sendiri biasanya dilakukan pada malam hari atau subuh hari, tergantung kepada jarak tempuh, waktu tempuh dan medan seperti apa yang akan dilalui. Pada umumnya semua gunung dapat kita lakukan *summit attack*, tetapi biasanya istilah ini hanya digunakan untuk gunung-gunung yang puncaknya tidak direkomendasikan sebagai

tempat bermalam atau mendirikan tenda. Jadi kita diharuskan untuk mendirikan tenda sebelum menuju puncak.

Ada beberapa hal yang membuat pendaki memutuskan untuk melakukan *summit attack*. Diantaranya adalah:

1. Gunung memiliki puncak yang sangat tandus atau terbuka.
2. Merupakan salah satu gunung api yang masih aktif.
3. Medan yang sulit untuk dicapai menuju puncak dengan membawa beban yang berat.
4. Mencapai puncak pada saat matahari terbit.

Dari penjelasan di atas maka perlu kita memperhitungkan dan merencanakan *summit attack*, agar kita dapat menuju puncak dengan tepat waktu dan kembali dengan selamat.Karena apabila kita tidak melakukan perhitungan dan perencanaan bisa-bisa kita tidak dapat mencapai puncak sesuai dengan yang kita inginkan dan juga dapat membahayakan diri kita sendiri. Adapun beberapa perencanaan yang harus kita perhatikan sebelum melakukan *summit attack*.

1. Mengetahui jarak tempuh menuju puncak

   Mengetahui jarak tempuh bertujuan agar kita mengetahui seberapa jauh kita akan berjalan dan dapat memperhitungkan waktu tempuh perjalanan atau untuk mendukung perencanaan perjalanan yang akan kita buat.

2. Mengetahui waktu tempuh menuju puncak

   Fungsi kenapa kita harus mengetahui waktu tempuh perjalanan adalah memperkirakan lama perjalanan serta barang-barang apa saja yang harus kita bawa (baik peralatan maupun perbekalan) dan persiapan fisik seperti apa yang harus kita persiapkan. mengetahui waktu tempuh juga berfungsi untuk menyesuaikan dengan perencaan yang akan kita buat.

3. Mengetahui medan seperti apa yang akan dilalui menuju puncak Mengetahui medan berarti kita akan mengetahui apa saja perlengkapan yang akan kita butuhkan untuk mendukung perjalanan di medan tersebut.

4. Mengetahui kekuatan diri sendiri setelah mengetahui 3 hal di atas

   Setelah semua informasi di atas kita dapatkan, maka kita mulai menyesuaikan informasi tersebut dengan kekuatan diri dan disesuaikan dengan kebutuhan perjalanan yang akan kita buat. 3 informasi di atas dijadikan referensi agar kita dapat membuat perencanaan yang lebih matang, baik pada saat persiapan dan pada saat pelaksanaannya.

5. Mempersiapkan perlengkapan pribadi sesuai dengan kondisi medan dan cuaca pada saat itu.

   Dari informasi awal yang telah kita dapat akan mempermudah kita dalam memperhitungkan perlengkapan apa saja yang akan kita bawa disesuaikan dengan medan serta kemungkinan cuaca yang akan terjadi, demi menunjang kelancaran serta keselamatan perjalanan yang akan kita lakukan. Pada intinya kita dapat memperhitungkan kebutuhan yang lebih efektif dan efisien menurut kita masing-masing.

6. Membawa perlengkapan medis minimum

   Perlengkapan medis minimum adalah salah satu syarat yang harus kita bawa dalam berkegiatan di alam terbuka. Perlengkapan medis minimum tidak jauh berbeda dengan perlengkapan P3K yang ada di rumah atau kendaraan kita. Yang membedakannya adalah perlengkapan medis ini bisa ditambahkan

dengan obat pribadi yang harus kita konsumsi (bagi yang memiliki gangguan medis khusus) serta kemungkinan apa yang akan terjadi di perjalanan berdasarkan informasi medan yang akan kita lalui, vegetasi, kemungkinan binatang atau serangga apa yang akan kita temui serta kondisi cuaca di lapangan.

7. Mempersiapkan makanan dan minuman sesuai dengan kebutuhan Fungsinya mempersiapkan makanan dan minuman ini agar kita dapat merencanakan apa saja yang harus kita bawa serta berapa jumlah makanan dan minuman yang harus kita bawa untuk mecukupi kebutuhan kalori tubuh serta cairan yang dibutuhkan oleh tubuh, disesuaikan dengan tingkat aktivitas yang kita lakukan, medan yang dilalui dan cuaca yang akan dihadapi agar tubuh kita tidak mengalami kekurangan kalori ataupun cairan nantinya selama di perjalanan. Perencaan ini dapat meminimalisir kita dari bahaya kekurangan makanan dan minuman yang berakibat kepada keselamatan diri yang akan terjadi di lapangan atau kelebihan beban yang dapat mengganggu bahkan juga membahayakan diri dalam perjalanan yang kita lakukan. (*Arif Munandar. 2014. "Summit Attack". Bandung*)

II.6. Pendaki Pemula Non Organisasi

Menurut hasil wawancara bersama Arif Munandar selaku bagian dari organisasi Mahasiswa Pecinta Alam Unikom (MAPALIGI), arif mengatakan bahwa pada dasarnya pendaki pemula non organisasi statusnya tidak terikat dengan organisasi, maka para pendaki pemula non organisasi bebas untuk melakukan sebuah pendakian ataupun mencari ilmu pendakian dimana pun dan tidak adanya orang atau pendaki profesional yang membimbingnya.

Berbeda halnya dengan pendaki pemula organisasi, mereka mendapat status pendaki pemula atau anggota muda setelah berhasil menjalani sebuah pendidikan dasar dari organisasi tersebut. Pada saat mendapat status pendaki pemula atau anggota muda, mereka akan mendapat atau terus dibimbing oleh anggota senior yang berpengalaman dalam menjalani semua program bimbingan seperti masa bimbingan kegiatan gunung hutan, panjat tebing, susur pantai, susur gua, hingga susur sungai. (*Arif Munandar. 2014. "Pendaki Pemula Non Organisasi". Bandung*)

II.7. Pengertian Media Komunikasi

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan kata lain *media* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima (*Sadiman, 1991 : 6*).

Sedangkan *komunikasi* berasal dari kata Latin *cum* yaitu kata depan yang berarti dengan dan bersama dengan, dan *anus* yaitu kata bilangan yang berarti satu. Dari kedua kata tersebut terbentuk kata benda *communio* yang dalam bahasa Inggris *comminion* yang berarti kebersamaan, persatuan, persekutuan, gabungan, pergaulan, dan hubungan (*Naim, 2011 : 17*).

II.7.1. Klasifikasi Media Komunikasi

a) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam:
   - Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, tape recorder, kaset, piringan hitam dan rekaman suara.
   - Media visual, yaitu media yang dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Beberapa hal yang masuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparasi, lukisan, gambar dan beberapa bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

- Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dilihat lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

b) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi dalam: ○ Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak sperti radio dan televisi. Melalui media ini lah dapat mempelajari hal-hal atau kejadiankejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.

- Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film, video dan lain sebagainya.

c) Dilihat dari cara atau dari teknik pemakaiannya, media dapat dibagi kedalam:

- Media yang diproyeksikan seperti film slide, film stripe, transparasi, komputer dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film proyektor untuk memproyeksikan film slide,overhead projetor (OHP) untuk memproyeksikan transparasi, LCD untuk memproyeksikan komputer, tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini akan kurang berfungsi.
- Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar foto, lukisan, radio, dan berbagai bentuk media grafis lainnya.

d) Dilihat berdasarkan bentuk dan cara penyajiannya:

- Kelompok satu: Media grafis, bahan cetak dan gambar diam
    1. Media grafis adalah media yang menyampaikan fakta, ide, gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka, simbol, yang termasuk

media grafis adalah grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel, dan bulletin board.

2. Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan, printing atau offset. Beberapa hal yang termasuk media bahan cetak adalah buku tes, modul, bahan pengajaran terprogram.

3. Gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi, yang termasuk dalam media ini adalah foto

- Kelompok kedua: Kelompok media proyeksi diam, yakni media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Jenis media ini diantaranya: OHP/OHT, opaque projector, slide dan filmstripe.

1. OHP/OHT adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (overhead projector) dan OHT biasanya terbuat dari plastik transparan.
2. Opaque projector adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan benda-benda tak tembus pandang, seperti buku, foto. Opaque projector ini tidak memerlukan penggelapan ruangan.

3. Media slide atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang dinamakan projector slide. Film bingkai ini terbuat dari film positif yang kemudian diberi bingkai yang terbuat dari karton atau plastik.

4. Media film stripe atau film rangkai atau film gelang adalah media visual proyeksi diam yang pada dasarnya hampir sama dengan media slide.

- Kelompok ketiga: Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya melalui pendengaran. Jenis pesan yang disampaikan berupa katakata,

sound effect. Beberapa hal yang termasuk media ini adalah radio, media alat perekam pita magnetik/kaset tape recorder.

- Kelompok keempat : Media audio visual diam adalah media yang penyampaian pesannya diterima oleh pendengaran dan penglihatan namun gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau memiliki sedikit gerakan. Diantaranya adalah media sound slide dan film stripe bersuara. o Kelompok kelima: Film (motion picture), yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga memberi kesan hidup dan bergerak. Ada beberapa jenis film, ada film bisu, film bersuara dan film gelang yang ujungnya saling bersambungan dan tidak memerlukan penggelapan ruangan.
- Kelompok keenam: Media televisi adalah media yang menyampaikan pesan audiovisual dan gerak. Diantaranya adalah media televisi, televisi terbatas, dan video cassete recorder.
- Kelompok ketujuh adalah multimedia, merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Misalnya modul yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio dan bahan audiovisual. (*Sanjaya, 2012 : 118-121*).

II.8. Film

Istilah film awalnya dimaksudkan untuk menyebut media penyimpan gambar atau biasa disebut Celluloid, yaitu lembaran plastik yang dilapisi oleh lapisan kimiawi peka cahaya. Ada banyak sekali literature yang menjelaskan film, berdasarkan banyak pengertian yang akhirnya mengerucut pada suatu pengertian yang universal. Menurut buku yang berjudul ”5 Hari Mahir Membuat Film” (Javandalasta, 2011: 1), dijelaskan bahwa film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga bisa disebut Movie atau Video. Ada banyak sekali keistimewaan media film, beberapa diantaranya adalah:

1. Film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat.

2. Film dapat mengilustrasikan kontras visual secara langsung.
3. Film dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas manjangkau.
4. Film dapat memotivasi penonton untuk membuat perubahan.

II.9. Jenis-Jenis Film

Dalam membuat film, memiliki sebuah idelisme dalam menentukan tema untuk "membungkus" cerita agar dapat diterima oleh penontonnnya, agar penonton dapat memahami jenis film apa yang mereka lihat. Dalam buku 5 Hari Mahir Membuat Film oleh Panca Javandalasta (2011), adapun beberapa jenis film yang biasa diproduksi untuk berbagai keperluan, antara lain:

1. Film Dokumenter

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (travelogues) yang dibuat sekitar tahun 1890an. Tiga puluh enam tahun kemudian, kata "dokumenter" kembali digunakan untuk membuat film dan kritikus film asal Inggris Jhon Grierson untuk film Moana (1926) karya Robert Flaherty. Gierson berpendapat, dokumenter merupakan cara kreatif mempresentasikan realitas (Susan Hayward, 1996: 72) dalam buku Key Concept in Cinema Studies.

2. Film Pendek

Menurut Panca Javandalasta (2011: 2) yaitu sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di berbagai negara, film pendek dijadikan labolatorium eksperimen dan batu loncatan bagi para film maker untuk memproduksi film panjang.

3. Film Panjang

Menurut Panca Javandalasta (2011: 3), film panjang adalah film cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60 menit. Umumnya berkisar antara 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok film panjang. Beberapa film, misalnya Dance With Wolvves, bahkan berdurasi lebih dari 120 menit. Filmfilm produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

II.10. Klasifikasi Film Berdasarkan Fungsinya

Pada dasarnya, fungsin film berkaitan erat dengan manfaat, apa gunanya seseorang membuat film? Ada beberapa alasan yang sangat mendasar, diantaranya:

- Film sebagai media seni. Dalam hal ini, suatu film dianggap memiliki nilai seni karena di dalamnya mengandung unsur-unsur artistik seperti sinematografi, seni pera, seni suara, dan berbagai hasil citra, rasa para pembuatnya.
- Film sebagai media hiburan. Dalam hal ini, film memiliki fungsi sebagai tontonan yang bersifat dengar-pandang (audio visual).
- Film sebagai media informasi. Dalamhal ini film berfungsi untuk menyampaikan pesan yang ada di dalamnya kepada penonton.

II.10.1. Klasifikasi Film Berdasarkan Maksud Pembuatan

Pada awal penemuannya film memang dimaksudkan untuk dijadikan komoditif jasa kreatif. Artinya barang/jasa dagangan yang bernilai seni. Pada perkembangan berikutnya film memiliki ciri atau rumpun dan kategori yang berbeda sesuai dengan tujuan pembuatannya. Berikut ini adalah tabel yang membedakan film berdasarkan maksud pembuatannya:

No	Rumpun	Kategori	Anggaran Produksi Berasal Dari	Tujuan Utama Film

1	Komersial	Hiburan mainstream	Modal usaha (profit oriented)	Keuntungan bagi pemodal
2	Dikumentasi	Arsip	Belanja rutin	Data terhimpun dengan rapih
3	Informasi	Penyuluhan	Belanja Proyek	Pesan mencapai sasaran
4	Publikasi	Promosi	Biaya Perusahaan (Pemasaran)	Menarik perhatian publik/membentuk opini
5	Artistik	Seni sidestream	Sponsor/lembaga keuangan non profit	Apresiasi seni/penghargaan

Tabel.II.1. Film Berdasarkan Maksud Pembuatannya
Sumber: 100 Tahun Bioskop di Indonesia, Djohan Tjasmadi (2008, P.45)

II.11. Film Pendek

Film dengan durasi pendek antara 1-30 menit, jika menurut standar festival internasional terdapat beberapa jenis-jenis film pendek, diantaranya adalah:

1. Film Pendek Eksperimental

   Film pendekyang digunakan sebagai bahan eksperimen atau uji coba, di Indonesia jenis film ini sering dikategorikan sebagai film indie.

2. Film pendek Komersial

   Film pendek yang diproduksi untuk tujuan komersil atau memperoleh keuntungan. Contoh: iklan, profil perusahaan (company profile)

3. Film Pendek Layanan Masyarakat (puclic service)

Film pendek yang bertujuan untuk layanan masyarakat, biasanya ditayangkan di media massa (televisi)

4. Film Pendek Entertaiment (hiburan)

   Film pendek yang bertujuan komersil untuk hiburan. Film ini banyak dijumapi di televisi dengan baerbagai ragam konsep.

II.12. Film Dokumenter Drama

Dokumenter drama atau dokudrama adalah film dokumenter yang disertai oleh naskah. Peran yang dimainkan disesuaikan oleh skenario yang ada tetapi masih seperti dokumenter tanpa skenario. Seperti film dokumenter rekontruksi sejarah seni, tentang perang dan sebagainya. Kebanyakan menggunakan skenario tetapi lebih terlihat nyata dibandingkan dengan film drama lainnya yang juga menggunakan skenario.

Film jenis ini merupakan penafsiran ulang terhadap kejadian nyata, bahkan selain peristiwanya hampir seluruh aspek filmnya (tokoh, ruang, dan waktu) cenderung direkontruksi. Ruang (tempat) akan dicari yang mirip dengan tempat aslinya bahkan bila memungkinkan dibangun lagi hanya untuk keperluan film tersebut. Contoh dari film dokumenter drama adalah *JFK (Oliver Stone), G30SPKI (Arifin C. Noer), All The President's Men (Alan J. Pakula)*, dan lain-lain.

II.13. Genre Film

Genre film menurut Panca Javandalasta (2011: 3) yaitu, dalam film kita akan mengenal istilah genre atau untuk mudahnya kita bisa menyebutkannya jenis atau bentuk sebuah film berdasarkan keseluruhan cerita. Ini digunakan untuk mempemudah penonton untuk menentukan film apa yang akan mereka tonton.

Genre film ada beberapa macam, diantara lain:

1. Genre Film Aksi Laga

   Genre ini bercerita mengenai perjuangan seorang tokoh untuk bertahan hidup atau adegan pertarungan.

2. Genre Film Komedi

   Genre film ini adalah film-film yang mengandalkan kelucuan-kelucuan baik dari segi cerita maupun dari segi penokohan.

3. Genre Film Horor

   Genre film ini adalah misteri, biasanya mengetengahkan cerita yang terkadang diluar akal umat manusia.

4. Genre Film Thriller

   Genre film ini selalu mengedepankan ketegangan yang dibuat tak jauh dari unsur logika ataupun seperti pembunuhan.

5. Genre Film Ilmiah

   Genre film ini biasa disebut dengan sci-fi. Ilmuan akan selalu ada dalam genre film ini karena apa yang sesuatu merea hasilkan akan menjadi konflik utama dalam aur cerita.

6. Genre Film Drama

   Genre film yang biasanya banyak disukai penonton karena dianggap sebagai gambaran nyata sebuah kehidupan dan penonton dapat ikut merasakan adegan dalam film.

II.14. Data Lapangan

Untuk mengetahui seberapa besar informasi tentang fenomena mendaki gunung di Indonesia khususnya dalam pendakian malam, maka perlunya suatu data dari sebagian masyarakat yang kekecimpung atau paham dalam teknis pendakian gunung maupun keadaan gunung di Indonesia.

Bedasarkan data yang diterima penulis dari beberapa pihak pendaki gunung di Kota Bandung, penulis dapat menguraikan beberapa data atau fenomena yang terjadi dilapagan, diantaranya:

II.14.1. Munculnya Media Film Yang Menjadi Representasi Gunung di Indonesia



Gambar. II.14. Film 5cm
Sumber: hiburankompasiana.com

Pada akhir tahun 2012 aktifitas pendakian gunung di Indonesia berada di momen sangat diminati masyarakat Indonesia, fenomena tersebut tidak bisa dilepaskan dari film 5cm yang tayang diseluruh bioskop Indonesia. Film yang banyak mengekspos keindahan gunung Semeru ini menimbulkan banyak pendaki melakukan pendakian tanpa sebuah persiapan yang memadai dan mangakibatkan banyak pendaki pemula yang tersesat bahkan meninggal saat melakukan pendakian. Tidak semua orang paham bahwa mendaki gunung seperti gunung Semeru itu relatif sulit dan tidak semudah

wisata alam seperti gunung Bromo yang hanya perlu menggunakan mobil *jeep* dan tangga untuk sampak ke puncaknya.

Menurut Kepala Balai Besar Taman Nasional Bromo Tengger Semeru (TNBTS), Ayu Dewi Utari, Rabu, 2 Januari 2013 mengungkapkan bahwa, *"Pendakian melonjak 100 persen dibanding tahun sebelumnya".* Sejak akhir tahun seusai pemutaran film 5cm, para pendaki mulai ramai berdatangan ke Semeru. Tercatat akhir tahun 2012, jumlah pendaki Gunung Semeru meningkat sampai angka 3.000 jiwa. Sebagian besar pendaki merupakan pendaki pemula yang terpengaruh setelah membaca novel maupun menonton film berjudul 5cm yang menembus angka penonton satu juta lebih. Peristiwa tersebut menjadi ironis dan berbahaya karena banyak pendaki pemula yang tiba-tiba mendaki Gunung Semeru.



Gambar. II.15. Area *Camp* Ranukumbolo (Gunung Semeru) Sumber: www.kompasiana.com

Berikut adalah beberapa hal dasar sebuah film 5cm tidak memberikan edukasi dalam teknik pendakian gunung yang baik, diantaranya:

II.14.1.1. Menggunakan Celana *Jeans*

Mendaki gunung-gunung di Indonesia yang *notabene* adalah hutan hujan tropis, tentu akan selalu bertemu dengan cuaca lembab dan hujan. Pakaian yang basah dan tidak lekas kering dapat mempersulit pergerakan, menyebabkan kedinginan hingga *hipotermia*, dan akan menambah berat beban yang dibawa seorang pendaki.



Gambar. II.16. Film 5cm II Sumber: www.viki.com

Seperti dikutip pernyataan (Wira Nurmansyah, *Indonesia Travel Photography Blog*, 2013), jika dibandingkan dengan film-film *adventure* seperti film *Vertival Limit* atau *127 Hours*, film tersebut tetap menggunakan peralatan lengkap dan memenuhi prosedur.

II.14.1.2. Tidak Membawa Perbekalan Air yang Cukup

Dalam adegan tiba di Kalimati, para pendaki di film 5cm meminta air satu setangah liter untuk berenam, dan langsung melanjutkan perjalanan menuju *post Arcopodo*. Padahal menurut (Wira Nurmansyah, *Indonesia Travel Photography Blog*, 2013) sumber mata air terakhir berada di Kalimati.

II.14.1.3. Informasi yang Kurang Tepat

"Kalo hujan abu begini apa kita boleh ke puncak pak?" tanya Riani ke salah satu pendaki di Kalimati. "Oh, boleh-boleh saja. Ini normal, tapi jam 9 harus kembali turun yah," ujar pendaki tersebut. (Potongan dialog dalam film 5cm)

Kebanyakan pendaki dan media internet menyebutkan bahwa setelah siang datang, awan beracun *Wedhus Gembel*akan mengarah ke area puncak Mahameru mengiuti arah angin. Menurut Bapak Sinambela (Petugas Taman Nasional Semeru) angin dapat berubah kapan saja tanpa mengenal waktu. Pengalaman tersebut pernah dialami Wira Nurmasyah salah satu pendaki yang menceritakan pengalamannya dan menuliskan artikel pada blogya (Wira Nurmasnyah Indonesia Travel Photography Blog, 2013) yakni bahwa Wira pernah mengalaminya di tengah perjalanan ketika melakukan pendakian ke puncak Mahameru jam 3 pagi. Bau belerang tercium keras dan awan dari kawah terlihat hampir di atas para pendaki, detelah menunggu satu jam, arah angin baru berubah kembali.



Gambar. II.17. *Jonggring Saloka* Semeru

Sumber: kurangajar.wordpress.com

II.14.2. Fenomena Pendaki Pemula

Berdasarkan data yang diterima penulis dari pihak pendaki pemula dan pendaki berpengalaman tentang persiapan fisik, pemahaman medan gunung, keterampilan serta mental dalam pendakian malam saat jarak tempuh semakin dekat dengan puncak gunung api aktif dirasa masih menjadi hal yang harus lebih diperhatikan bagi para pendaki. Dari hasil wawancara bersama salah satu pendaki pemula, hal utama yang memang seharusnya disiapkan dalam segi alat navigasi seperti membawa kompas dan peta topografi masih jarang sekali di bawa saat pendakian, karena memang jalur-jalur puncak gunung berapi aktif yang sering menjadi tujuan pendakian para pendaki pemula seperti Gunung Gede, Gunung Merapi, Gunung Semeru, Gunung Rinjani telah memiliki jalur setapak yang menuntun para pendaki pemula untuk mencapai puncak. (Sumber: wawancara pribadi)



Gambar. II.18. Jalur Pendakian Gunung Rinjani

Sumber:bollenkrimba.blogspot.com

Selain jarangnya mempersiapkan alat navigasi, pemahaman akan bahaya eksternal dalam berkegiatan dimalam hari dinilai jarang pendaki pemula mengetahuinya. Hasil wawancara bersama salah satu pendaki pemula dilanjutkan pada tahap pemahaman bahaya eksternal pada malam hari di gunung. Pendaki pemula mengetahui dengan rinci bahaya eksternal yang terjadi pada malam hari di gunung seperti angin malam, binatang buas, medan pendakian yang kurang terlihat, namun mereka tidak mengetahui bagaimana cara menghindari dan memprediksi bahaya eksternal tersebut. (*Sumber: wawancara pribadi*)

Pendakian malam saat jarak tempuh semakin dekat dengan puncak gunung api aktif di malam hari berbeda dengan pendakian biasa, medan yang sangat terjal dan berbatu, tidak adanya vegetasi atau tandus, dan jarak pandang yang terbatas, membuat para pendaki harus lebih memperhatikan keselamatan dalam mendaki. Seperti prosedur peralatan untuk mencapai puncak masih jarang dipenuhi oleh para pendaki pemula. Fenomena yang terjadi adalah masih banyak para pendaki pemula hanya memakai sandal untuk mencapai puncak gunung api aktif, padahal prosedur yang diwajibkan adalah para pendaki pemula harus memakai sepatu berjenis berbagai medan dengan tinggi melebihi mata kaki untuk menghindari para pendaki tidak mudah terkilir dalam mendaki medan yang terjal dan berbatu.



Gambar. II.19. Pendaki di Puncak Mahameru

Sumber: iwansunter.blogspot.com



Gambar. II.20. Pendaki di Puncak Gunung Merapi

Sumber: iwansunter.blogspot.com

II.15. Target Audies

Masa dewasa dimulai sekitar usia 18 sampai 22 tahun dn berakir pada usia 35 tahun sampai 40 tahun (Lemme, 1995). Lebih lanjut Lemme (1995), menjelaskan bahwa masa dewasa adalah masa yang ditandai dengan ketidakketergantungan secara finansial dan orang tua serta adanya rasa tanggung jawab terhadap tindakantindakan yang dilakukan. Sejalan yang dikatakan Lemme, Hurlock (dalam Lemmer, 1995) menegaskan kembali mengenai tanggung jawab tersebut, bahwa individu dewasa adalah individu yang telah menyelesaikan pertumbuhannya dan siap menerima kadudukan dalam masyarakat bersama dengan orang dewasa lainnya. Hurlock (dalam Lemme, 1995) mengatakan bahwa masa dewasa muda merupakan periode penyesuaian terhadap pola-pola kehidupa baru dan harapan-harapan sosial baru. Individu diharapkan dapat menjalankan peran-peran barunya sebagai suami/istri pencari nafkah, orangtua, yang disisi lain dapat mengembangkan sikap keinginan dan nilai sesuai dengan tujuan baru.

Dapat diambil kesimpulan bahwa dewasa muda adalah masa dimana individu memiliki tanggung jawab dan tindakan, sikap, keinginan yang dia miliki dan tidak bergantung pada orang lain. Pada tahapan perkembangan ini, dewasa muda memiliki tugas utama yang harus diselesaikan seperti meninggalkan rumah, memilih dan mempersiapkan karir, membangun hubungan dekat seperti persahabatan dan pernikahan dan memulai untuk membentuk keluarga sediri (Atwater & Duffy, 2005).

Segmentasi dari target masyarakat yang dituju dalam perancangan media informasi film pendek ini meliputi beberapa faktor diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Demografis
   - Usia : 17 – 30 tahun
   - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
   - Status Sosial : Menengah ke atas

b. Psikografis

   Disini target audiens berdasarkan psikografis diambil dari kalangan dewasa muda karena usia tersebut masih selalu ingin mengekspresikan dirinya melalui hal-hal yang menantang, seperti halnya mendaki gunung dan membuat karya visual di alam bebas.

c. Geografis

   Dari segi geografis target audiens yang dituju dalam film pendek ini meluputi seluruh masyarakat yang memiliki kesukaan berkegiatan petualangan dan membuat karya visual seperti video maupun foto di alam bebas yang berdomisili di kota-kota besar Indonesia.

II.16. Analisa Permasalahan

Faktor-faktor yang menyebabkan para pendakimasih selalu terancam oleh bahaya eksternal maupun bahaya internal meskipun telah menggunakan peralatan dan rencana perjalanan yang sesuai prosedur. Berikut hasil analisa beberapa faktor yang mengancam para pendaki dalam sebuah pendakian yang mengharuskan melakukan pendakian malam, diantaranya:

II.16.1. Pemahaman Medan Pendakian

Menurut Norman Edwin dibukunya yang bejudul Mendaki Gunung Sebuah Tantangan Petualangan, pemahaman medan pendakian merupakan upaya pertama para pendaki saat merencanakan sebuah perjalanan yang menunjang berhasil atau tidaknya sebuah pendakian hingga turun kembali.

Dari hasil data lapangan yang diterima penulis, para pendaki gunung non-organisasi sangat jarang melakukan persiapan dengan memahami dulu medan pendakian yang akan dilakukan. Mereka lebih cenderung memprioritaskan masalah tentang akses jalan, trasportasi menuju lokasi pendakian, dan pemandangan yang akan di jumpai dalam pendakian ketimbang menentukan tanggal pendakian yang baik dalam pendakian dengan pertimbangan cuaca bulanan, mempelajari data laporan dari pihak pendaki lain yang telah mendaki sebelumnya, memahami medan pendakian dengan membaca peta topografi. Sehingga para pendaki dapat memprediksi bahaya internal, bahaya eksternal, dan dapat mempersiapkan untuk menanggulanginya.

II.16.2. Obsesi Menuju Puncak Gunung

Obsesi sendiri adalah dorongan yang tidak tertahankan atau memaksa dan tidak masuk akal untuk melakukan sesuatu (Frankl, 1968: 470). Pada dasarnya obsesi adalah keinginan, namun berbeda dengan keinginan yang implusif. Dengan kata lain obsesi keinginan yang beangkat dari persoalan dan bergerak disuatu tujuan. Agar persoalan

terpecahkan dan tujuannya tercapai maka suatu obsesi menuntut sebuah devosi (daya gerak dari dalam) tenpa bermaksud menunjukan suatu arogansi (Budiawan, 2006: 9).

Dalam mendaki gunung, para pendaki selalu mempunyai obsesi untuk dapat menginjakan kakinya di puncaknya. Namun tidak semua kesempatan para pendaki dapat mendaki puncak gunung yang didaki, itu semua tergantung pada bagaimana kita memahami medan pendakian dan cuaca yang memang selalu berubah sewaktuwaktu. Bersikap bijak dalam suatu pendakian memang harus dimiliki setiap pendaki, namun takala para pendaki memaksakan diri untuk mencapai puncak.

Menurut Eda Ervina selaku reporter *merdeka.com* yang memposting tulisannya tentang pendaki yang tersesat di Gunung Semeru pada tanggal 9 Juni 2014 mengatakan bahwa Aziz Aminudin asal Tegal bersama kelima rekannya melakukan pendakian di gunung tertinggi di Pulau Jawa sejak tanggal 2 Juni 2014. Sesampainya dikawasan Cemara Tunggal, ketua rombongan bernama Hermansyah memutuskan kembali turun karena melihat beberapa rekannya kelelahan. Namun Aziz tetap melanjutkan pendakian hingga puncak dan meminta teman-temannya untuk menunggu di Pos Kalimati. Saat itulah Aziz dilaporkan hilang.

II.16.3. Pemahaman Teknik Pendakian Malam

Dalam melakukan pendakian malam banyak yang harus para pendaki perhitungkan, khususnya dalam pendakian malam menuju puncak atau *Summit Attack.* Dari hasil wawancara bersama salah satu pendaki non organisasi bernama Faisal Jamaluddin yang pada tanggal 13 Oktober 2014 bersama 12 pendaki non-organisasi lainnya mengaku pada saat melakukan pendakian malam atau *summit attack* menuju puncak gunung Rinjani padaketinggian 3.726 Mdpl menjadi pengalaman paling terburuk dalam pengalaman pendakiannya.



Gambar. II.21. Tim Pendaki Gunung Rinjani
Sumber: Dokumentasi Pribadi Faisal Jamaluddin

Pada saat akan melakukan pendakian malam, Faisal Jamaluddin mengaku tidak ada koordinasi yang baik bersama timnya, malah dapat dikatakan sangat buruk. Mereka mengaku sangat terburu-buru pada saat melakukan pendakian malam menuju puncak gunung Rinjani. Tanpa perbekalan, persiapan, perencanaan, mereka melakukan pendakian masing-masing. Faisal mengaku rekan-rekannya terlalu terobsesi ingin melihat pemandangan matahari terbit sehingga melupakan prosedur pendakian dan rekan-rekannya yang memang tidak tau prosedur dalam pendakian malam. Dari 13 pendaki, hanya 6 pendaki yang berhasil mencapai puncak, itupun tanpa membawa perbekalan. 7 pendaki lainnya terpencar dalam pendakian menuju puncak tersebut.



Gambar. II.22. Dua pendaki Gunung Rinjani
Sumber: Dokumentasi Pribadi Faisal Jamaluddin

Alhasil 2 dari 13 pendaki hanya bisa duduk menahan dinginnya cuaca menunggu rekan-rekannya turun dari puncak gunung Rinjani. *(Sumber: Wawancara Pribadi)*

II.17. Kesimpulan dan Solusi

Berdasarkan penulisan ini, dapat diambil kesimpulan bahwa pemahaman tentang persiapan fisik, pemahaman medan gunung, keterampilan serta mental dalam pendakian malam saat jarak tempuh semakin dekat dengan puncak gunung api aktif tidak lebih diperhatikan oleh para pendaki pemula dibandingkan dengan tujuan merasakan pemandangan yang indah di puncak-puncak gunung api aktif. Masih ditemukan beberapa prosedur pendakian malam yang diabaikan oleh para pendaki seperti peta topografi, pemahaman memprediksi bahaya eksternal ataupun internal pada saat pendakian malam, dan alat-alat perjalanan yang masih tidak diperhatikan seperti jaket dan sepatu.

Maka dari itu, untuk memberikan edukasi yang tepat bagi para pendaki pemula dalam hal pemahaman prosedur pendakian malam, penulis menyimpulkan bahwa pendaki pemula harus diberikan konsep edukasi yang berbeda dari sebelumnya atau memberikan media alternatif yang sesuai dengan kondisi pendaki saat ini. Tidak hanya secara lisan ataupun tulisan, konsep yang diberikan kepada para pendaki pemula adalah sebuah media yang dapat menjelaskan secara rinci perjalanan dari titik akhir transportasi hingga titik puncak gunung api aktif yang tandus (tidak memiliki vegetasi). Media seperti ini akan menjelaskan secara rinci perihal pemahaman medan gunung seperti waktu perjalanan, bahaya eksternal yang diprediksi akan dihadapi para pendaki pemula, titik-titik koordinat dimana para pendaki pemula harus mendirikan tenda, sehingga para pendaki dapat membayangkan sebarapa lama mereka menghabiskan waktu perjalanan, seberapa terjal medan yang akan mereka lewati, dan seberapa bahayanya mereka akan menghadapi bahaya-bahaya eksternal diperjalanan tersebut. Dengan demikian, para pendaki pemula akan lebih memperhitungkan

persiapan fisik, pemahaman teknik dalam pendakian malam saat jarak tempuh semakin dekat dengan puncak gunung api aktif.

Maka ditetapkanlah media film dokudrama pendek sebagai solusi media alternatif prosedur pendakian gunung berapi aktif, karena memiliki beberapa keunggulan penting diantaranya, media film terbukti dapat membius para penontonnya untuk dapat menginspirasi pesan yang disajikan, seperti halnya film *5cm*, hanya saja di film tersebut tidak menyisipkan edukasi dalam teknik pendakian.

Dengan konsep memperlihatkan konflik *inner story* dalam pendakian gunung, penonton atau target audiens yang dituju dapat mengetahui dengan ojektif hal-hal apa saja yang dirasakan pada saat melakukan pendakian di gunung berapi aktif khususnya dalam pendakian malam, sehingga penonton atau target audiens dapat mempersiapkan lebih baik pada saat melakukan perencanaan atau persiapan mendaki gunung khususnya dalam segi pemahaman medan, persiapan fisik, dan mental pada saat melakukan pendakian malam.