

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kesatuan yang kaya akan sumber daya alamnya salah satunya adalah pegunungan. Di Indonesia tersebar sebanyak 127 gunung berapi aktif atau sekitar 13% dari 1.350 gunung berapi di dunia. Selain gunung berapi aktif, di Indonesia juga terdapat gunung tidak aktif sebanyak 500 gunung (*Kementrian ESDM, 2024*). Dengan banyaknya pegunungan yang tersebar di Indonesia membuat banyak petualang tertarik untuk mendaki gunung. Mendaki gunung adalah salah satu kegiatan *outdoor* yang identik dengan kegiatan yang memacu adrenalin, dengan estimasi waktu pendakian yang cukup lama serta sulitnya medan pendakian yang harus dilalui.

Popularitas kegiatan mendaki gunung di Indonesia meningkat pesat pada saat munculnya film pendakian 5 cm pada tahun 2012 yang masih populer di kalangan pendaki hingga saat ini. Selain itu, data jumlah pendakian pada tahun 2017 di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango tercatat sebanyak 68.242 orang atau kurang lebih 228 orang perhari melakukan pendakian. Pada tahun 2018 tercatat sekitar 170.000 orang mendaki ke empat gunung terkenal di Jawa Tengah yaitu Gunung Andong, Gunung Prau, Gunung Merbabu, dan Gunung Slamet (*Kompasiana, 2022*). Dan pada 2 tahun terakhir yaitu pada tahun 2023 tercatat 538 orang mendaki di Gunung Ciremai pada hari yang sama. Fenomena pendakian gunung yang meningkat juga tidak luput dari sorotan peningkatan jumlah korban akibat kelalaian dan etika pendakian yang diabaikan (*ANTARA News, 2023*).

Keselamatan pendaki gunung ditentukan dengan perlengkapan yang mumpuni salah satunya adalah tas khusus yang dirancang untuk pendakian yaitu *carrier*. Tas pendakian gunung adalah perlengkapan yang paling penting dalam mendaki gunung sebagai wadah untuk menyimpan perlengkapan pendakian (Fuaddy, 2018). *Carrier* digunakan sebagai wadah untuk menyimpan perlengkapan pendakian utama seperti tenda, alat memasak, dan alat tidur yang dikenal sebagai *The Big Three* dalam pendakian. Ketiga perlengkapan tersebut merupakan perlengkapan

dengan bobot paling berat dalam pendakian (Gramedia, 2022). Dalam pendakian terutama di gunung dengan ketinggian lebih dari 2.500 MDPL (Meter Di atas Permukaan Laut) terdapat aktivitas yang dinamakan *summit attack* atau pendakian menuju puncak (Superlive, 2020). Saat melakukan *summit attack* atau pendakian menuju puncak dengan medan yang lebih curam pendaki membutuhkan tas yang memiliki kapasitas kecil atau *daypack* untuk membawa perlengkapan esensial. Tas dengan kapasitas kecil yang digunakan ketika *summit* juga merupakan antisipasi keselamatan pendaki agar meminimalisir risiko kelelahan dan risiko cedera. Penggunaan tas dengan kapasitas kecil juga sangat penting untuk efisiensi energi dan waktu pendakian karena pendakian menuju puncak memerlukan gerakan cepat akibat suhu yang semakin rendah (Kompasiana, 2024). Dalam kondisi tersebut, tidak semua barang bawaan dapat dibawa hingga puncak, sehingga penggunaan tas berkapasitas kecil menjadi penting untuk menyimpan kebutuhan minimum seperti air minum, jas hujan, makanan ringan, dan alat keselamatan pribadi.

Penggunaan dua jenis tas ini merupakan bagian dari strategi umum dalam pendakian. *Carrier* dengan bobot besar umumnya ditinggalkan di tenda atau *camp area* saat *summit*, sedangkan perlengkapan penting dibawa menggunakan *daypack* atau tas yang lebih ringan dan praktis (Superlive, 2020). Namun, membawa dua tas terpisah sering kali menyulitkan pendaki karena harus menyiapkan dua tas sejak awal, memindahkan isi tas saat akan *summit*, serta menambah beban volume saat perjalanan awal. Kebutuhan pendaki dalam membawa dua jenis tas ini menjadi salah satu tantangan yang sering dihadapi.

Dengan banyaknya jenis tas pendakian maka diperlukannya inovasi berupa tas gunung yang dapat menunjang aspek kebutuhan pendaki yang memerlukan dua jenis tas dalam satu aktivitas pendakian yang lebih efektif. Oleh karena itu, jenis produk yang akan dirancang yaitu *convertible carrier*, yaitu penggabungan antara tas pendakian berkapasitas besar dengan tas berkapasitas lebih kecil (*daypack*) dalam satu produk yaitu *carrier* sehingga *carrier* tersebut dapat diubah menjadi *daypack* untuk kegiatan *summit*. Inovasi ini diharapkan dapat menjadi solusi

fungsional bagi pendaki agar lebih mudah beralih dari tas utama untuk membawa perlengkapan berat menuju tas ringan yang digunakan saat *summit*, tanpa harus membawa dua tas secara terpisah. Dengan demikian, produk ini dapat meningkatkan kenyamanan dan keselamatan selama proses pendakian gunung.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana merancang *convertible carrier* yang dapat diubah menjadi *summit pack* untuk menunjang kebutuhan pendaki dalam aktivitas pendakian?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Merancang tas pendakian yaitu *convertible carrier* yang dapat diubah menjadi *summit pack* untuk mempermudah pendaki dalam membawa dua jenis tas saat pendakian.

## 1.4 Manfaat Penelitian

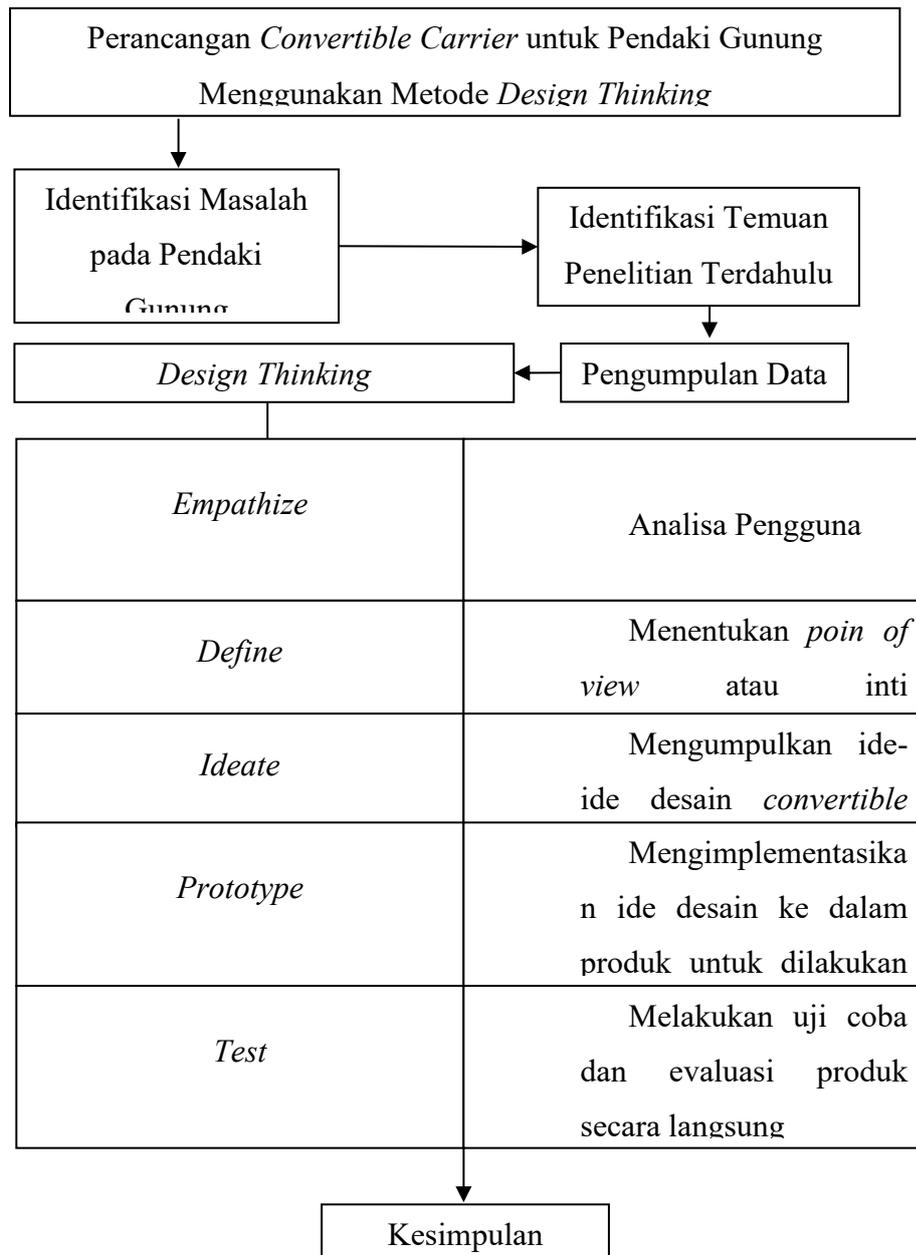
Manfaat dari perancangan *convertible carrier* ini yaitu sebagai berikut:

- a. Manfaat akademis: Menambah pengetahuan dan memberikan kontribusi dalam bidang desain produk, khususnya dalam pengembangan perlengkapan pendakian gunung.
- b. Manfaat praktis: Memberikan solusi bagi pendaki gunung dalam mengatasi kebutuhan membawa dua tas yaitu *carrier* dan *daypack*.
- c. Manfaat untuk penulis: Memberikan pengalaman langsung kepada penulis dalam merancang produk dalam konteks aktivitas pendakian gunung. Penelitian ini juga menjadi sarana pembelajaran dan penerapan ilmu desain produk yang telah diperoleh selama masa studi, serta menjadi bekal bagi

penulis dalam menghadapi tantangan profesional di dunia kerja maupun pengembangan produk di masa depan.

### 1.5 Kerangka Penelitian

Untuk dapat melakukan penelitian dengan baik maka perlu dilakukan tahap-tahap penelitian yang terdapat pada struktur penelitian berikut.



Gambar 1.1 Bagan Struktur Penelitian

## 1.6 Linimasa Perancangan/Kajian

Table 1. 1 Linimasa Perancangan  
Sumber: Dokumen Pribadi

No.	Tahapan Perancangan	Waktu Pelaksanaan					
		10	1	2	3	4	5
1	Pengajuan Proposal Perancangan						
2	Seminar Proposal						
3	Analisa data awal						
4	<i>Empathize</i> (analisa pengguna)						
5	<i>Define</i> (menentukan solusi yang relevan)						
6	<i>Ideate</i> ( <i>brainstorming</i> ide-ide)						
7	<i>Prototype</i> ( <i>mock up</i> dan produksi)						
8	<i>Test</i> (menguji coba rancangan produk)						
9	Selesai						