

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendakian gunung atau sering disebut hiking merupakan olahraga ekstrim yang mendekatkan diri kepada alam, dan sering dikatakan sebagai wisata menantang maut. Dikatakan menantang maut karena pendaki akan dihadapkan dengan ketidaktahuan dan ketidakpastian dalam menghadapi rintangan alam. Akan tetapi, kegiatan ini juga banyak diminati berbagai kalangan, khususnya kaum remaja. Ada pula organisasi, komunitas, klub-klub remaja yang memfokuskan kegiatan pendakian gunung ini sebagai penyaluran hobi, juga bagi remaja yang menyukai hal yang baru dan menantang (Sunardi, 2013).

Pendakian gunung ini memerlukan kesiapan khusus seperti kekuatan fisik, kesiapan mental, keterampilan, dsb. Tidak semua pendaki memahami aturan pada saat mendaki, terutama para pendaki pemula, yang notabennya belum memiliki pengalaman. Aturan-aturan ini seperti, dalam segi pengetahuan, cara dasar mendaki, sampai mengatasi berbagai situasi yang akan dihadapi nantinya. Menurut artikel Suara.com tahun 2020, akibat kurangnya pengetahuan ini menjadi salah satu yang dapat memicu terjadinya kecelakaan, hal tersebut yang dapat membuat pendaki salah langkah dalam melakukan sesuatu (Fundrika, 2020). Namun pada dasarnya pembelajaran khusus mengenai pendakian ini biasanya hanya didapatkan jika tergabung dalam sebuah komunitas atau organisasi saja. Diluar dari itu pengetahuan yang didapatkan pendaki terkadang hanya info dari mulut ke mulut, atau simpang siur. Contoh-contoh kecelakaan yang terjadi,

seperti: mengalami cedera, kehilangan konsentrasi dalam melewati jalanan yang curam sehingga terjatuh, badan tidak siap menerima perubahan suhu dan angin yang ekstrem, hingga kematian, dan dalam artikel Kompas.com tahun 2019, yang sempat ramai dibicarakan adalah kasus Thoriq yang hilang di gunung piramid dan ditemukan meninggal dunia terjatuh ke jurang (Prasetya, 2019).

Oleh karenanya, penulis bertujuan untuk merancang sebuah buku panduan interaktif yang berisikan tentang penjelasan dasar-dasar mendaki gunung, baik panduan dalam segi persiapan dan panduan pada saat mendaki. pemilihan media buku ini disesuaikan dengan medan rintangan yang terdapat pada gunung, seperti tidak memerlukan jaringan internet yang notabennya sangat sulit didapatkan ketika berada di gunung. Buku ini diharapkan dapat membantu pemula dalam menyiapkan bekal dasar pengetahuan mendaki gunung, yang akan diterima dengan mudah dan dengan tampilan yang menarik. Terdapat juga penambahan media interaktif, karena media interaktif merupakan salah satu metode yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, meningkatkan daya tarik terhadap pembelajaran tersebut, dan menumbuhkan kadar belajar seseorang (Lie, 2013).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang dibahas, maka perancangan media buku interaktif ini sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang buku panduan yang interaktif dan partisipatif untuk meningkatkan pengetahuan tentang mendaki gunung bagi pemula ?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi penelitian, ditujukan kepada remaja yang berminat mendaki gunung, dan tidak tergabung dalam sebuah komunitas atau organisasi. Sebagai objek yang dinilai masih awam dalam hal mendaki dan belum memiliki dasar pengetahuannya.

1. Demografis

- a. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia : 17-25 tahun
- c. Profesi : Pelajar, Mahasiswa, Pekerja

2. Geologis : Indonesia

3. Geografis : JABODETABEK

4. Psikografis : Berani, menyukai sesuatu yang praktis dan menantang.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penelitian tugas akhir ini yaitu untuk merancang buku paduan yang interaktif dan partisipatif untuk meningkatkan pengetahuan tentang mendaki gunung bagi pemula.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat pelaksanaan tugas akhir ini adalah:

1. Bagi Penulis

Penelitian ini dilakukan untuk memenuhi persyaratan, menambah kemampuan dalam berkomunikasi, serta menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai pendakian.

2. Bagi Orang Lain

Bagi para pendaki yang khususnya pemula, diharapkan memiliki bekal dan pegangan yang dapat menjaga dirinya pada saat pendakian.

3. Bagi Universitas

Perancangan proposal ini diharapkan dapat menambah keberagaman karya dari Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.