

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendakian adalah kegiatan rekreasi wisata alam yang bertujuan untuk mencapai tempat tertinggi atau menikmati keindahan alam (Direktorat Jenderal Konservasi Sumber Daya Alam dan Ekosistem, 2015, seperti dikutip dalam Rahman, et. al, 2017). Kegiatan pendakian kerap dinikmati oleh penghuni kota sebagai cara melepas jenuh dari rutinitas dan menjauhkan diri dari kesibukan kota. Salah satu pengenalan pertama kegiatan pendakian adalah dari kegiatan sekolah atau organisasi pelajar, seperti Mapala. Hal ini menyebabkan kegiatan mendaki kerap dilakukan oleh demografi pelajar dan mahasiswa.

Kegiatan pendakian adalah kegiatan yang cukup beresiko. Menurut data dari Basarnas pada tahun 2019 (seperti dikutip dalam Puspita, 2019), kasus kecelakaan pendakian gunung meningkat selama 4 tahun terakhir. Kasus yang terjadi meliputi pendaki yang tersesat, hilang, dan luka fisik. Faktor penyebab kecelakaan pendakian seperti lingkungan dan cuaca tentunya tidak dapat diatur, tetapi faktor seperti pengetahuan dan pemahaman pendaki tentunya dapat dibekali bahkan sebelum pendakian. Beberapa informasi yang penting untuk diketahui seorang pendaki antara lain perlengkapan yang harus dipersiapkan secara umum dan hal-hal spesifik terkait dengan gunung yang dipilih seperti keadaan daerah, kondisi iklim, tata cara pengurusan perizinan, dan lain-lain (Agustin, 2008). Namun, dikarenakan media informasi yang tersedia saat ini kerap bersifat searah dan memiliki kekurangan secara visual, pemula tidak dapat memahami informasi terkait pengetahuan dasar pendakian yang bersifat praktis secara efektif. Selain itu, berdasarkan studi eksisting yang telah dilakukan oleh penulis pada berbagai *platform* (Google, Google Playstore, Steam), belum ada media informasi interaktif, terutama berupa *game* simulasi, yang menjadikan penyajian informasi pendakian bagi pemula sebagai fokus utamanya.

Gunung Papandayan adalah gunung berapi *stratovolcano* di Garut, Jawa Barat yang dikenal akan beberapa kekhasannya seperti Kawah Mas, Kawah Baru, dan Hutan Mati. Aktivitas yang paling populer di Taman Wisata Alam Gunung Papandayan adalah *hiking*, yang merupakan tujuan kunjungan 80% dari pengunjung berdasarkan pernyataan dari pengelola TWA Gunung Papandayan, Dedi Sitepu (Ghani, 2022). Popularitas kegiatan mendaki di Gunung Papandayan disebabkan oleh topografinya yang relatif landai sehingga mudah untuk didaki (Jaya, 2022). Topografi ini juga menyebabkan Papandayan menjadi destinasi yang kerap dipilih oleh pendaki pemula, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Alamanda pada tahun 2020, dimana 50% dari 120 responden berusia 21-30 tahun dan 58% merupakan mahasiswa/pelajar. Hal ini menjadikan Gunung Papandayan sebagai gunung yang tepat untuk memperkenalkan ilmu dasar pendakian kepada pendaki pemula.

Dengan mempertimbangkan masalah desain berupa kekurangan media informasi yang tersedia saat ini, penulis merancang media informasi interaktif pendakian untuk pemula dengan menggunakan medan Gunung Papandayan sebagai studi kasus. Dikarenakan ilmu dasar pendakian bersifat praktis, media informasi interaktif yang dipilih berupa *game* simulasi, yakni *game* yang menyimulasikan dan menyederhanakan suatu situasi di dunia nyata (Google, 2019). Pemilihan media tersebut juga berdasarkan kebiasaan konsumsi target audiens, dimana 58,4% dari pemain *game* di Indonesia berusia 18-29 tahun (Asosiasi Game Indonesia, 2021).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, ditemukan beberapa masalah seperti berikut:

1. Kurangnya pengetahuan pendaki pemula terhadap ilmu dasar pendakian yang menyebabkan terjadinya kecelakaan yang dapat dihindari.
2. Banyaknya kasus pendaki tersesat dikarenakan kurangnya pengetahuan medan, cara bernavigasi, dan persiapan.
3. Media informasi mengenai pendakian yang tersedia saat ini bersifat searah dan memiliki kekurangan secara visual, sehingga tidak dapat

menjelaskan ilmu dasar pendakian yang bersifat praktis secara mendalam.

Merujuk rumusan masalah di atas, penulis mengajukan penelitian desain dengan pertanyaan penelitian: Bagaimana perancangan *game* simulasi 3D mengenai pendakian bagi pemula dengan studi kasus medan Gunung Papandayan?

### **1.3 Batasan Masalah**

Guna memfokuskan topik pembahasan tugas akhir ini, penulis membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut.

1. Demografis
  - a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
  - b. Usia: 15-24 tahun
  - c. SES: B-A
  - d. Pendidikan: SMA keatas
2. Geografis  
Jabodetabek
3. Psikografis
  - a. Pendaki pemula yang ingin mendaki Gunung Papandayan untuk pertama kalinya tanpa pemandu.
  - b. Masyarakat yang masih awam terhadap kegiatan mendaki namun ingin mencoba mendaki Gunung Papandayan.
  - c. Masyarakat yang masih awam terhadap kegiatan mendaki namun ingin mencoba mendaki.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Merancang media informasi interaktif bagi pendaki pemula mengenai pendakian Gunung Papandayan.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis

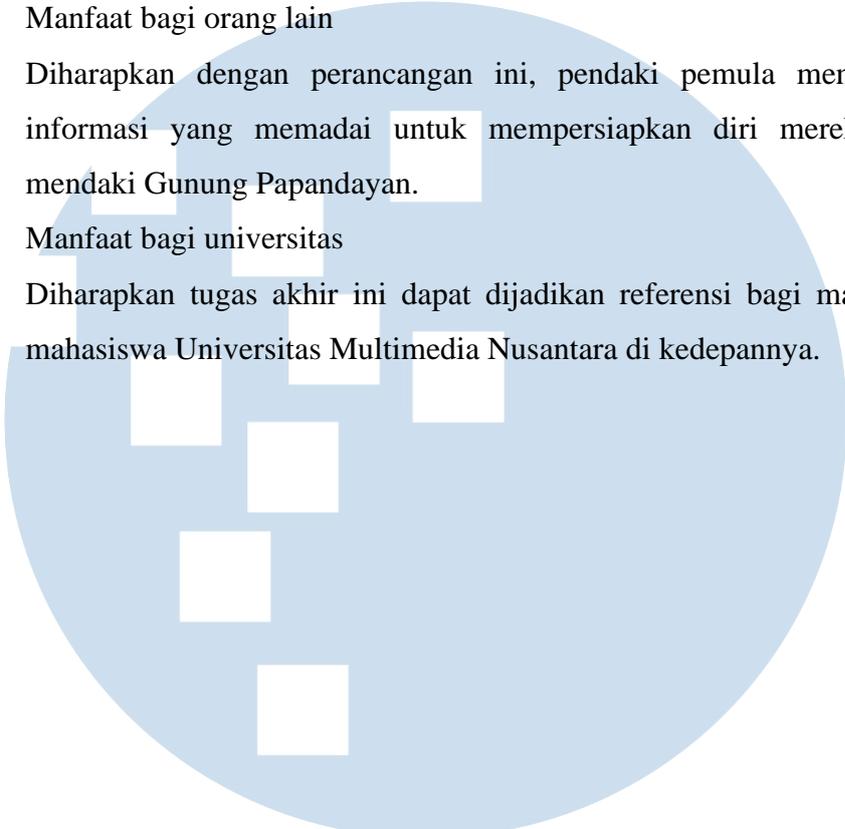
Penulis mendapatkan pengalaman merancang media informasi interaktif.

2. Manfaat bagi orang lain

Diharapkan dengan perancangan ini, pendaki pemula mendapatkan informasi yang memadai untuk mempersiapkan diri mereka untuk mendaki Gunung Papandayan.

3. Manfaat bagi universitas

Diharapkan tugas akhir ini dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa-mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara di kedepannya.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA