

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berkemah atau *Camping* merupakan aktivitas yang bukan sekadar aktivitas populer, tetapi menjadi suatu fenomena yang semakin meraih perhatian masyarakat luas, terutama bagi individu yang menginginkan pengalaman di luar rumah atau *outdoor* yang lebih mendalam. *Camping* merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan di alam terbuka, pegunungan atau rimba sebagai rumah sementara. (Dewitinalah, 2021). Indonesia menawarkan keberagaman ekosistem dan keindahan alam yang melimpah, hal ini menjadi pemicat bagi pecinta alam dan penggemar kegiatan *outdoor* untuk mengeksplorasi, membangun koneksi dengan alam, dan merasakan kegembiraan petualangan di alam bebas. Berdasarkan data yang diperoleh, sebagai salah satu negara terindah di dunia, Indonesia menarik perhatian wisatawan dengan kekayaan panorama alamnya, termasuk hutan hujan tropis, keanekaragaman hayati, gunung berapi, dan pulau-pulau eksotis. (Kemlu, 2022). Tidak terkecuali bagi mahasiswa, yang juga dapat menikmati manfaat dari kegiatan berkemah ini sebagai alternatif rekreasi yang menyegarkan pikiran dan menyediakan kesempatan untuk bersantai dan menjauhkan diri dari kesibukan akademis.

Penting untuk di ingat bahwa keselamatan dan keamanan saat berkemah adalah prioritas utama, terutama bagi mahasiswa yang sering mencari kesempatan untuk berpetualang dan menggali pengalaman baru di alam terbuka. Menghindari bahaya seperti api unggun tak terkendali, *tracking* di medan sulit, atau cuaca buruk adalah langkah penting untuk memastikan pengalaman berkemah yang aman dan menyenangkan. Mahasiswa perlu memahami teknik-teknik keselamatan dasar sebelum berangkat, sehingga mereka dapat menghindari risiko yang tidak diinginkan dan menikmati petualangan dengan aman. Insiden-insiden berkemah

seringkali memiliki konsekuensi serius, termasuk tersambar petir, kehilangan arah di hutan, hingga kasus-kasus tragis yang berujung pada kematian. (Kompas, 2020).

Untuk mengurangi risiko, penting bagi para pekemah, terutama mahasiswa, untuk memiliki informasi yang cukup sebelum berkemah. Dengan pemahaman tentang teknik keselamatan dan cara menghadapi situasi darurat, mereka dapat mengurangi kemungkinan insiden. Hal-hal krusial seperti pemasangan tenda, penentuan lokasi, kesiapan menghadapi cuaca buruk, dan pemeriksaan peralatan harus diperhatikan, karena kurangnya pemahaman dapat membawa risiko fatal. Data menunjukkan bahwa banyak orang belum memperhatikan persiapan yang diperlukan untuk berkemah aman (HelloSehat, 2021). Hal ini disebabkan oleh minimnya informasi tentang persiapan berkemah dari media yang tersedia saat ini, sehingga masyarakat awam maupun para pekemah lainnya seringkali mengalami kesulitan dan kebingungan dalam mempersiapkan diri untuk menjalani kegiatan berkemah dengan aman.

Dalam konteks pentingnya persiapan berkemah, memiliki pengetahuan dan pemahaman yang memadai tentang teknik dan etika berkemah sangatlah krusial. Hal ini tidak hanya memungkinkan seseorang menangani situasi darurat dengan lebih efektif, tetapi juga membantu menciptakan pengalaman berkemah yang lebih aman dan menyenangkan. Penggunaan aplikasi *mobile* dipilih karena kepraktisannya; dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memberikan informasi *real-time*, dan menyediakan fitur interaktif untuk memahami teknik dan etika berkemah. Aplikasi ini juga mengintegrasikan peta, panduan cuaca, daftar peralatan, dan tips keselamatan yang penting, sehingga para pekemah lebih percaya diri dan siap menghadapi berbagai situasi di alam bebas. Oleh karena itu, penulis melakukan riset dan merancang Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan UI/UX Aplikasi Untuk Persiapan Berkemah Di Lokasi Wisata Alam", bertujuan memberikan akses informasi yang mudah dan informatif bagi para pekemah terutama mahasiswa agar mereka dapat mempersiapkan diri dengan lebih baik dalam menjalani kegiatan berkemah yang aman dan menyenangkan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan dalam latar belakang, penulis telah merumuskan masalah yang diteliti secara mendalam sebagai tujuan utama dalam merancang media informasi ini. Rumusan masalah tersebut yaitu:

- a) Banyak individu masih belum sepenuhnya memperhatikan persiapan yang diperlukan dalam merencanakan strategi berkemah yang aman.
- b) Informasi mengenai pembekalan berkemah masih minim untuk ditemukan dalam satu media tertentu.

Berdasarkan poin permasalahan tersebut, maka rumusan masalah pada perancangan ini adalah: bagaimana perancangan sebuah media informasi untuk memberikan pembekalan tentang persiapan berkemah yang aman kepada pekemah?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dilakukan menggunakan beberapa pembatasan untuk menargetkan tujuan serta hasil akhir yang diinginkan oleh penulis agar *output* yang akan dihasilkan dapat dirancang secara maksimal. Diantaranya adalah sebagai berikut:

### a. Demografis

- 1) Kelamin : Laki-laki dan Perempuan.
- 2) Jangkauan Umur : 18-24 Tahun
- 3) Pekerjaan : Mahasiswa, Pekerja
- 4) Tingkat Ekonomi : SES (Social Economic Status) A – B

### a. Geografis

Cakupan geografis media informasi ini mencakup kota-kota di wilayah Jabodetabek, yang meliputi Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi.

### b. Psikografis

Untuk mereka yang ingin mencoba hal baru atau menyenangkan, menemukan kedamaian dalam relaksasi bersama dengan alam, dan mereka yang sering mencari informasi lewat internet sebagai perantaranya. Media informasi ini

akan menjadi panduan yang baik untuk mereka gunakan dalam mengeksplorasi informasi tentang berkemah.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang media informasi yang fokus pada peningkatan keselamatan saat berkemah. Media ini diharapkan mampu memberikan pengalaman berkemah yang aman dan menyenangkan bagi para pekemah dengan memastikan mereka memiliki persiapan yang matang.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Tugas akhir yang berjudul “Perancangan *UI/UX* Aplikasi Untuk Persiapan Berkemah Di Lokasi Wisata Alam” ini memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah:

##### **1. Manfaat bagi Penulis**

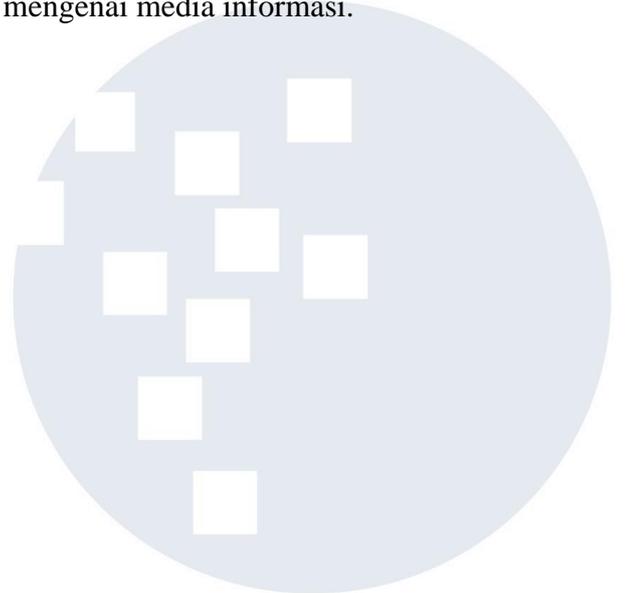
Penulis berharap penelitian tugas akhir ini dapat mengasah kemampuan dalam menerapkan ilmu desain komunikasi visual untuk mengatasi masalah sosial di masyarakat, dengan tujuan menghasilkan solusi yang efektif untuk objek yang diteliti. Selain itu, penulis berharap wawasan yang diperoleh dari penelitian ini menjadi sumber pembelajaran yang berharga. Penelitian ini juga dilakukan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Desain di Fakultas Seni dan Desain, khususnya di Jurusan Desain Komunikasi Visual.

##### **2. Manfaat bagi Orang Lain**

Penulis berharap dengan penelitian tugas akhir ini dapat membantu menyediakan sumber informasi kepada para pekemah untuk memperoleh pengetahuan yang lebih baik tentang berkemah khususnya pada persiapannya. Dengan demikian melalui media informasi tersebut diharapkan dapat menurunkan presentase terjadinya insiden saat berkemah bagi para pekemah. Serta meningkatkan ilmu pengetahuan dan pemahaman akan berkemah yang aman dan menyenangkan kepada para pekemah.

### 3. Manfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara

Dapat menjadi salah satu referensi media pembelajaran bagi mahasiswa yang ingin mengangkat topik perkemahan. Serta melalui media *output* yang dihasilkan dari Tugas Akhir sebagai media informasi, penulis berharap dapat menginspirasi mahasiswa dalam mengambil topik Tugas Akhir mengenai media informasi.



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA