

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang penelitian

Manusia merupakan makhluk hidup yang memiliki berbagai macam kegiatan, aktivitas, dan kesibukan yang tinggi seperti sekolah, kuliah, dan bekerja. Hal tersebut tentu berdampak buruk bagi kesehatan tubuh seseorang, seperti mengalami tingkat stress yang tinggi, sulit berkonsentrasi, mengalami gangguan emosional, terganggunya interaksi sosial, dan lain-lain. Rutinitas keseharian yang tinggi harus ditunjang dengan kondisi fisik dan psikologis yang seimbang agar mampu meminimalisir hal-hal buruk yang dialami sehingga dapat menjaga kondisi fisik dan psikologis tetap sehat. Keseimbangan kondisi fisik dan psikologis dapat dicapai melalui usaha yang dilakukan oleh manusia itu sendiri, seperti melakukan aktivitas olahraga dan rekreasi.

Olahraga menjadi sebuah kebutuhan bagi manusia untuk memelihara dan membina kesehatan yang tidak dapat ditinggalkan karena sangat dibutuhkan oleh tubuh agar lebih sehat dan bugar, sedangkan rekreasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menyegarkan kembali jasmani dan rohani yang disebabkan oleh tekanan rutinitas dari pekerjaan sehari-hari yang dapat mengakibatkan kejenuhan, kebosanan ataupun kepenatan.

Suryadi Damanik (2014:11) menjelaskan bahwa olahraga rekreasi adalah sebuah kegiatan yang di dalamnya terkandung unsur-unsur atau nilai-nilai aktifitas

olahraga yang dilakukan pada tempat tertentu dengan tujuan mendapat suatu kepuasan tersendiri tanpa ada rasa beban. (Melfa Br Nababan, Rahma Dewi, 2018).

Olahraga rekreasi dapat dilakukan oleh setiap individu pada waktu luang atau waktu senggang dengan kegemaran, kemampuan, kondisi serta nilai budaya yang tumbuh dan berkembang di masyarakat setempat untuk mendapat kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan. Setiap individu bebas dalam memilih jenis kegiatan yang dilakukan untuk memanfaatkan waktu luang yang dimilikinya, seperti kegiatan panjat tebing, selam (*diving*), arung jeram, *mountain bike*, paralayang ataupun mendaki gunung (*hiking*). Salah satu jenis kegiatan yang saat ini banyak dilakukan oleh masyarakat yaitu kegiatan mendaki gunung (*hiking*).

Pada era modern saat ini, kegiatan *hiking* menjadi suatu hal yang lumrah dan telah menjadi gaya hidup baru bagi masyarakat karena siapapun dapat melakukan kegiatan *hiking*, mulai dari orang tua, remaja, bahkan anak-anak juga bisa melakukan kegiatan tersebut dengan catatan harus didampingi oleh orang yang *professional* atau sudah berpengalaman. Pendaki gunung dapat di kategorikan sebagai pendaki pemula dan pendaki *professional*. *Hiking* atau mendaki gunung merupakan salah satu olahraga di alam terbuka yang aktivitasnya lebih berorientasi di alam dengan jalur atau lintasan yang bervariasi, dapat dilakukan oleh semua kalangan dengan situasi dan kondisi tertentu, dilaksanakan pada waktu luang yang bertujuan untuk mencapai kebugaran, kesenangan, kepuasan dan pengalaman baru. (Nugraha & Wahyudi, 2015).

Banyaknya individu yang melakukan kegiatan *hiking* atau mendaki gunung menjadi bukti bahwa meningkatnya minat masyarakat dalam melakukan kegiatan

tersebut. Setiap individu yang berminat untuk melakukan kegiatan *hiking* tentu harus diikuti dengan pengetahuan dan keterampilan pendakian yang memadai agar terhindar dari hal yang tidak diinginkan. Meskipun demikian, masih banyak individu atau pendaki gunung yang minim informasi, pengetahuan dan keterampilan mengenai teknis dalam berkegiatan *hiking* atau mendaki gunung, sehingga hal tersebut dapat menimbulkan berbagai macam masalah, seperti kelestarian alam yang terancam maupun keselamatan jiwa pendaki itu sendiri.

Faktor yang dapat menyebabkan seorang pendaki mengalami kecelakaan ketika mendaki gunung diantaranya yaitu; faktor manusia, faktor alam, dan faktor perlengkapan. Kasus-kasus yang dapat terjadi dan menimpa seorang pendaki saat melakukan kegiatan *hiking* diantaranya; tersesat, hilang, cedera, dan bahkan ada yang sampai meninggal dunia. Banyak kasus kecelakaan maupun kematian yang terjadi dan telah dilaporkan dalam sebuah berita (Surat Kabar atau Media Online).

Salah satu media online Kompas.com memberitakan bahwa:

“Terjadi sebuah insiden yang menyebabkan pendaki gunung hilang dan meninggal dunia. Zaki Putra Andika (23) mahasiswa asal Lamongan hilang dan ditemukan meninggal dunia di Gunung Raung Provinsi Jawa Timur. Pada hari Kamis (1/02/2018), Zaki tersesat dan hilang karena terpisah dengan rekan satu pendakiannya saat berusaha mencapai Puncak Tusuk Gigi, kemudian ditemukan meninggal dunia pada Minggu (4/02/2018) di bawah Puncak Tusuk Gigi. Penyebab meninggalnya Zaki yaitu karena mendaki tanpa perlengkapan yang memadai dan tanpa pemandu (orang yang berpengalaman) serta dihantam cuaca buruk berupa kabut tebal yang disertai hujan dan angin”. (Cahyaningrum, 2018).

Kasus kecelakaan di atas menunjukkan bahwa kegiatan *hiking* pada dasarnya bukan hanya kegiatan untuk bersenang-senang saja, tetapi juga kegiatan yang memiliki tingkat resiko yang sangat tinggi. Oleh karena itu, setiap individu yang ingin melakukan pendakian gunung harus benar-benar merencanakan dan mempersiapkan segala kebutuhan dengan optimal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu aktif dalam mencari informasi, yang bertujuan untuk meningkatkan wawasan pengetahuan, meningkatkan keterampilan pendakian, mempersiapkan fisik dan mental, serta mempersiapkan perlengkapan dan perbekalan yang dibutuhkan.

Media merupakan sebuah sarana atau perantara yang digunakan dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi yang dapat ditangkap oleh indera manusia. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan yaitu media desain infografis. Infografis merupakan salah satu media berbentuk gambar atau *visualisasi* data yang menyampaikan suatu informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Infografis dapat menjelaskan cerita yang terlalu membosankan jika dijelaskan melalui kata-kata dan tidak lengkap jika dijelaskan melalui foto saja. (Saptodewo, 2014).

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Sebastian et al., 2015) dengan judul Perancangan Media Komunikasi Visual Panduan Awal Mendaki Bagi Pendaki Pemula menunjukkan bahwa ternyata media-media yang ada saat ini memang banyak menyediakan info mengenai pendakian, namun kurangnya visual yang mendukung dan info yang jelas dimana para pendaki pemula dapat memperoleh info tersebut seringkali membuat para pendaki pemula malas untuk memperhatikan

prosedur-prosedur persiapan pendakian. Pada penelitian lain yang dilakukan oleh (Pratama, 2015) Perancangan Visual Panduan Pertolongan Pertama Pada Kejadian Darurat Saat Pendakian menunjukkan bahwa kegiatan mendaki gunung akhir-akhir ini menjadi populer, namun sayangnya kebanyakan pendaki hanya mau menikmati alamnya saja tanpa mengetahui risiko yang dapat terjadi. Padahal risiko ketika mendaki gunung sangat tinggi karena berkaitan dengan keselamatan jiwa pendaki. Sebelum melakukan pendakian untuk mengurangi risiko tersebut pendaki harus mempersiapkan beberapa hal salah satunya dengan membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan tentang pertolongan pertama.

Berdasarkan masalah-masalah dan beberapa penelitian terdahulu yang telah dijelaskan di atas peneliti berencana membuat sebuah “model panduan *hiking* berbasis desain infografis untuk pendaki gunung pemula” dengan harapan dapat membantu pendaki gunung pemula dalam meningkatkan pengetahuan sehingga lebih siap ketika melakukan kegiatan *hiking* dan mampu meminimalisir risiko-risiko yang dapat membahayakan keselamatan jiwa.

B. Fokus penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti menetapkan fokus penelitian ini yaitu, Model Panduan *Hiking* Berbasis Desain Infografis Untuk Pendaki Gunung Pemula.

C. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah model panduan *hiking* berbasis desain infografis untuk pendaki gunung pemula?

2. Apakah model panduan *hiking* berbasis desain infografis efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman pendaki gunung pemula?

D. Kegunaan hasil penelitian

Penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan beberapa manfaat maupun kegunaan, sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - a. Menjadi satu syarat untuk menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar sarjana olahraga.
 - b. Hasil Penelitian model panduan *hiking* berbasis desain infografis ini diharapkan dapat memberi manfaat berupa pengetahuan dan pengalaman baru yang dapat dijadikan sebagai bekal ketika memasuki dunia kerja.

2. Bagi Program Studi Olahraga Rekreasi

Hasil penelitian skripsi model panduan *hiking* berbasis desain infografis ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam memberikan pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien kepada mahasiswa atau mahasiswi.

3. Bagi Pendaki Gunung Pemula

- a. Hasil penelitian model panduan *hiking* berbasis desain infografis ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, menarik dan mudah dipahami dalam menambah pengetahuan tentang kegiatan *hiking*.
- b. Membantu pendaki gunung pemula/para pembaca dalam mempersiapkan dan melaksanakan pendakian sesuai prosedur atau langkah-langkah pendakian agar dapat meminimalisir risiko-risiko yang mungkin terjadi saat melakukan pendakian gunung.