

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kegiatan mendaki gunung di Indonesia sudah berkembang dengan pesat saat ini. Mendaki gunung merupakan suatu kegiatan gabungan dari olah raga dan rekreasi. Para pelakunya dituntut untuk mengatasi dan menghadapi tantangan serta bahaya untuk mendapatkan pemandangan yang indah. Selain itu kegiatan ini dilakukan untuk mengasah kemampuan diri dari bahaya dan tantangan yang diberikan oleh alam. Bukan hanya digemari oleh kelompok perkumpulan pendaki gunung maupun kelompok pecinta alam saja, tetapi sekarang kegiatan ini juga digemari oleh kalangan masyarakat umum.

Sayangnya, banyak di antara kalangan di luar kelompok perkumpulan pendaki gunung maupun kelompok pecinta alam ini yang masih belum memahami teknik-teknik serta keahlian dasar yang diperlukan oleh seorang pendaki gunung. Kelompok pendaki gunung dan pecinta alam selalu mempersiapkan anggota barunya dengan bekal ilmu dan teknik dasar yang dibutuhkan oleh seorang pendaki gunung, yaitu dengan melakukan pendidikan dasar, dan hingga saat ini ilmu yang diajarkan tersebut masih bersifat seperti rahasia masing-masing, sehingga sangat sulit bagi kalangan yang bukan anggota kelompok pendaki gunung dan pecinta alam untuk mendapatkan bahan tertulis atau diklat mengenai teknik dan pengetahuan dasar pendakian gunung tersebut, sehingga tidak sedikit kejadian yang tidak mengenakan menimpa para pendaki yang baru menggeluti dunia pendakian ini.

Beberapa kasus bahkan berakhir dengan meninggalnya pendaki. Sangat disayangkan mengingat usia mereka yang masih tergolong remaja. Sebagian kasus tersebut disebabkan oleh banyaknya pendaki yang tidak mempersiapkan semua aspek pendakian dengan baik, seperti pengetahuan tentang keselamatan, mencakup pengetahuan tentang medan, cuaca, teknik, dan peralatan dalam mendaki gunung, serta persiapan fisik maupun mental. Seperti Seorang pendaki asal Pekalongan, Jawa Tengah, Ziman Arofik (24) meninggal dunia di Pos pendakian Semeru Kali Mati, Selasa (13/09/2016) malam. Korban meninggal

dunia diduga akibat kecapekan saat mendaki kawasan Gunung tertinggi di Pulau Jawa (www.beritajatim.com, *Lumajang, Kedinginan, Pendaki Meninggal di Semeru*, 25-10-16, 13:30 WIB). Tidak sedikit pula para pendaki tersebut mengabaikan keselamatan hanya demi eksistensi dan *update* di media sosial. Seperti dikutip dari laman sebuah berita *online*, dikatakan seorang mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Eri Yunanto (21) terjatuh ke dalam kawah Gunung Merapi. Pria ini terjatuh setelah melakukan foto selfie di bekas puncak Garuda (www.merdeka.com, *Ini Kronologi Jatuhnya Eri Yunanto Usai Selfie di Puncak Merapi*, 21-09-2016, 14:00 WIB). Berita tersebut menggambarkan bahwa kesadaran tentang hal-hal mendasar dalam pendakian masih kurang dan cenderung diabaikan, padahal hal itu yang bisa menjauhkan para pendaki dari bahaya pada saat pendakian.

Kejadian di atas dapat diminimalisir apabila para pendaki tersebut mempersiapkan diri dengan baik serta bersikap bijak dan arif dalam melakukan pendakian. Menaati setiap aturan yang dianjurkan dan menjalin hubungan yang baik dengan orang lokal. Para pendaki juga harus membekali diri dengan pengetahuan-pengetahuan dasar dalam mendaki, khususnya yang berkaitan dengan keselamatan. Para pendaki harus mau mencari informasi tentang hal tersebut karena informasi tersebut bisa didapat dari berbagai sumber, seperti dari buku, *sharing* dengan pendaki lain, internet, ataupun hal yang lainnya.

Hal-hal seperti inilah yang akhirnya mendorong penulis untuk merancang sebuah media informasi alternatif yang berkaitan dengan teknis dan pengetahuan dasar mengenai yang dibutuhkan oleh seorang pemula dalam kegiatan pendakian gunung khususnya mengenai keselamatan dengan bahan-bahan dari berbagai literatur serta hasil pengalaman pribadi penulis.

Untuk menyampaikan pengetahuan tentang hal dasar tersebut kepada kalangan remaja bukanlah sesuatu yang mudah dilakukan, dibutuhkan suatu media informasi alternatif selain media-media konvensional. Media yang bersifat kebaruan bisa dirancang untuk membantu upaya penyampaian informasi kepada kalangan remaja sekarang yang berkembang bersama canggihnya teknologi dan dunia yang serba digital, karena informasi yang menggunakan gambar, animasi,

dan video lebih mudah dicerna dibandingkan dengan informasi dalam bentuk teks (Munir, 2013: 17).

Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mempermudah pendaki dalam mendapatkan pengetahuan pendakian. Salah satunya dengan *Motion Graphic*. Menurut Bahrudin (2013 dalam Prasetyo, 2014:12) *Motion Graphic* merupakan gabungan dari potongan elemen-elemen desain/animasi yang berbasis pada media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, dengan memasukan elemen yang berbeda-beda seperti 2D atau 3D. media yang dimasukkan berupa still images atau gambar diam, dengan format gambar *bitmap* maupun vektor, dan data video maupun audio. Hal tersebut akan membuat informasi yang disampaikan kepada para pendaki lebih mudah dicerna seperti yang dikatakan di atas.

Melihat kecenderungan remaja saat ini yang terbiasa mendapatkan informasi secara digital dan terbiasa dengan akses internet, maka diharapkan perancangan *motion graphic* tentang pengetahuan dasar keselamatan dalam mendaki gunung ini dapat menjadi alternatif solusi dan dapat menjadi panduan bagi para pendaki dalam mempersiapkan perjalanannya sebelum menjelajahi gunung yang dituju dengan menempatkan aspek keselamatan di atas segalanya.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Mendaki gunung menjadi kegiatan yang semakin diminati.
2. Minat yang meningkat tidak diimbangi dengan persiapan yang matang.
3. Sulit bagi kalangan yang bukan anggota kelompok pendaki gunung dan pecinta alam untuk mendapatkan bahan mengenai teknik dan pengetahuan dasar pendakian gunung.
4. Diperlukan suatu media alternatif agar para pendaki khususnya kalangan remaja tertarik untuk menggali informasi mengenai teknik dan pengetahuan dasar pendakian gunung.
5. *Motion graphic* bisa dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media informasi disamping dari media yang konvensional.

1.3. Batasan Masalah

Perancangan *motion graphic* ini difokuskan pada semua kebutuhan visualnya dengan konten mengenai pengetahuan dasar tentang keselamatan dalam mendaki gunung, mulai dari persiapan hingga bagaimana mengatasi kondisi-kondisi yang mengancam keselamatan. Remaja dalam target audiens perancangan ini adalah golongan remaja akhir dalam batas usia 18-24 tahun, dengan pertimbangan usia 24 sebagai batas akhir usia remaja menurut Sarwono (2010).

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengkomunikasikan pengetahuan dasar dalam mendaki gunung kepada kalangan remaja?
2. Bagaimana merancang *motion graphic* tentang keselamatan dalam mendaki gunung?

1.5. Ruang Lingkup

1. Apa

Perancangan *motion graphic* tentang pengetahuan dasar keselamatan dalam mendaki gunung untuk kalangan remaja.

2. Bagian Mana

Perancangan *motion graphic* ini difokuskan pada semua kebutuhan visualnya.

3. Siapa

Remaja dalam target audiens perancangan ini adalah remaja akhir dalam batasan usia 18-24 tahun.

4. Dimana

Remaja dalam target perancangan ini adalah remaja di Jawa Barat.

5. Kapan

Pencarian dan pengumpulan data untuk mendukung perancangan animasi ini dimulai pada bulan Agustus 2016.

1.6. Tujuan

1. Untuk mengkomunikasikan pengetahuan dasar tentang keselamatan mendaki gunung kepada kalangan remaja.

2. Untuk merancang *motion graphic* tentang keselamatan dalam mendaki gunung.

1.7. Manfaat

1.7.1. Bagi Penulis

Menambah wawasan perancangan *motion graphic* serta pendekatan visual yang sesuai bagi kalangan remaja.

1.7.2. Bagi Masyarakat

Mengetahui bagaimana mempersiapkan sebuah perjalanan mendaki gunung terutama aspek keselamatan dan meminimalisir terjadinya kecelakaan ketika melakukan pendakian gunung.

1.8. Metode Perancangan

Metode yang digunakan adalah metode penelitian campuran paralel konvergen, di mana data kualitatif dan kuantitatif dibandingkan atau dihubungkan hingga mendapatkan suatu interpretasi. Penelitian metode campuran merupakan pendekatan penelitian yang melibatkan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Asumsi inti dari penelitian bentuk ini adalah kombinasi pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang memberikan pemahaman lebih lengkap (Creswell, 2016:5). Pendekatan dalam perancangan ini adalah pendekatan psikologi kognitif yaitu proses-proses mental yang mendasari perilaku manusia seperti atensi, persepsi, dan memori.

1.8.1. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi: Dilakukan dengan mengamati remaja sebagai khalayak sasaran.
2. Wawancara: Wawancara dilakukan kepada para pelaku dalam kegiatan mendaki gunung.
3. Studi Pustaka: Data dan informasi didapatkan melalui buku, jurnal, atau dokumen yang berkaitan dengan topik permasalahan yang melatarbelakangi perancangan ini seperti buku tentang pendakian gunung, remaja, dan *motion graphic*.

1.8.2. Analisis Data

Metode analisis yang digunakan pada perancangan *motion graphic* ini adalah perbandingan matriks. Sebuah matriks memuat kolom dan baris, yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, dapat berupa konsep, atau seperangkat informasi (Rohidi, 2012:248, dalam Fauziah 2014:6).

1.9. Sistematika Perancangan

Menurut Luther (1994) dalam Munir (2013), pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap yaitu:

1. Konsep

Pada tahap ini ditentukan jenis media dan tujuan umum perancangan. Biasanya bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan pengembangan multimedia.

2. Desain

Desain atau perancangan adalah tahap membuat spesifikasi mengenai gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk multimedia.

3. Pengumpulan Material

Tahap ini adalah tahapan di mana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap pembuatan. Menyangkut pengumpulan bahan seperti gambar, foto, suara dan yang lainnya.

4. Pembuatan

Pada tahap ini seluruh material multimedia dikembangkan bersama-sama.

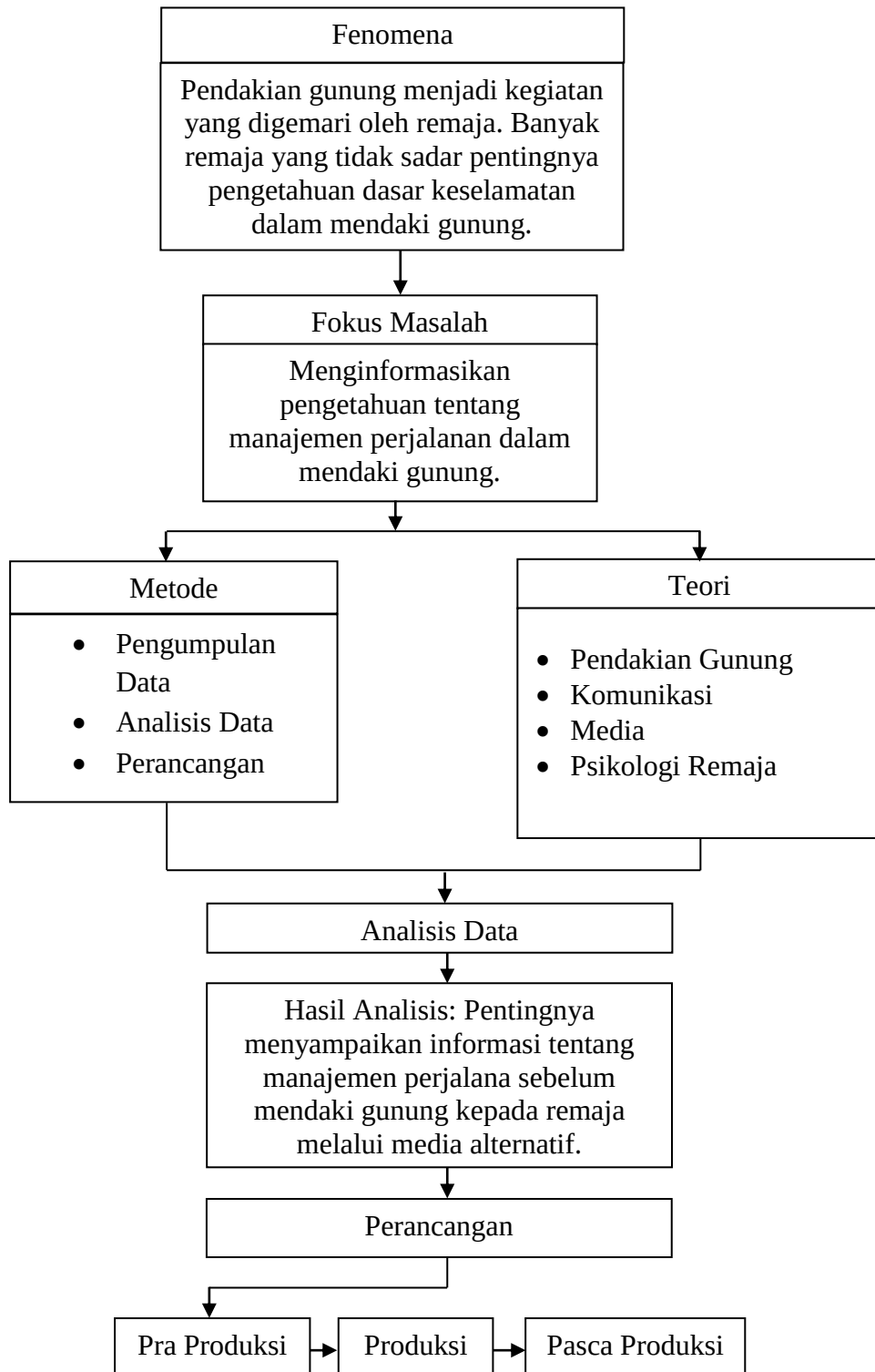
5. Testing

Testing dilakukan setelah semua material dimasukan dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak.

6. Distribusi

Distribusi adalah tahapan di mana produk multimedia di simpan dalam suatu media. Tahap distribusi juga merupakan tahap evaluasi terhadap suatu produk multimedia agar dapat dikembangkan menjadi lebih baik.

1.10. Kerangka Perancangan



Bagan 1.1. Kerangka Perancangan
(Sumber: Penulis, 2017)

1.11. Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan latar belakang, masalah, tujuan, dan manfaat perancangan. Bab ini juga berisi tentang metode penelitian yang akan digunakan, kerangka perancangan, serta sistematika penulisan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Berisi tentang dasar pemikiran dan teori-teori yang dirasa paling relevan untuk dijadikan pondasi dari perancangan ini sehingga hasil akhir perancangan sesuai dengan yang diharapkan.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Berisi berbagai data yang didapatkan dan menganalisisnya dengan analisis yang ditentukan untuk selanjutnya menentukan proses perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan tentang konsep dan hasil perancangan yang dibuat berdasarkan data-data yang telah didapatkan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang berupa jawaban terhadap permasalahan dan saran dari penulis.