

Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi Untuk Pendaki Pemula Usia SMA mengenai Teknis dan Etika Mendaki Gunung

VITA RIANA, SRI RETNONINGSIH

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung

Email: vriana98@gmail.com

ABSTRAK

Kecelakaan pendaki dan kerusakan pada area wisata pendakian meningkat seiring menjadi trennya kegiatan mendaki gunung terutama di kalangan remaja. Seperti yang tercatat oleh BASARNAS kecelakaan di gunung meningkat 4 tahun terakhir terutama di tahun 2018 yang mencapai 23 kejadian, dari luka ringan, hilang, hingga meninggal dunia. Sedangkan mengenai lingkungan masih banyak sampah tertinggal, vandalism, juga perusakan area pendakian. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman pendaki pemula mengenai Teknis dan etika pendakian yang tidak tertulis. Usia SMA adalah usia dimana individu sedang senang mencoba-coba dan menyukai tantangan, contohnya adalah mengikuti kegiatan pendakian, namun remaja juga memiliki sifat yang sembrono dan mudah bosan sehingga remaja tidak mencari tahu teknis pendakian atau etika setempat membuat resiko kecelakaan dan kerusakan alam semakin tinggi. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah media yang berisi tentang teknis sekaligus etika pendakian yang dikemas dalam bentuk menyenangkan disesuaikan dengan usia remaja yang masih senang bermain dengan kearifan lokal Indonesia.

Kata kunci: gunung, pendakian, alam, teknis, etika

ABSTRACT

Accident at mountain and damage to the areas are increasing along with the trend of mountain hiking activities among teenagers. As recorded by BASARNAS, accidents on mountains have increased, in 2018 which recorded 23 incidents, from minor injuries, missing, to death. As for the environment, there is still a lot of trash left behind, vandalism, and destruction of the area. This is due to the lack of understanding of hikers regarding techniques and unwritten mountain hiking ethics. High school age is the age where individuals are love to experiment and like challenges, for example, taking part in hiking activities, but teenagers also reckless and get bored easily so they are not searching about hiking techniques or local ethics, making the risk higher. Therefore, we need a media that contains technical and hiking ethics that are packaged with fun for teenagers who still like to play along with Indonesian local wisdom.

Keyword: mountain, hiking, nature, techniques, ethic

1. PENDAHULUAN

Di Indonesia mendaki gunung tengah menjadi tren terutama bagi generasi muda Tanah Air. Namun, disayangkan semangat tinggi dalam mengikuti kegiatan pendakian gunung ini sering kali tidak dibarengi dengan upaya memahami prosedur keselamatan. (Saputra, 2019)

Sedangkan dengan menjadikannya kegiatan yang memacu adrenalin ini menyebabkan meningkatnya jumlah pendaki pemula di setiap gunung yang ada di Indonesia contohnya seperti yang diungkapkan Rian Indra, Ketua grasindo *basecamp* pendakian Sindoro, pada musim dingin minat pendaki meningkat, jika biasanya hanya puluhan orang, saat itu bisa mencapai 200-300 orang per hari, sebab orang-orang malah penasaran dengan cuaca ekstrem. (Ari, 2019)

Ada dampak yang sering terjadi kepada alam maupun pendaki, diantaranya adalah terhadap alam yaitu vandalisme oleh tangan-tangan jahil orang iseng, rusaknya tumbuhan dan sampah yang tertinggal, sedangkan bagi pendaki ada yang mengalami nasib kurang beruntung seperti terluka, hilang bahkan meninggal dunia saat mendaki.

Tercatat oleh Badan Nasional Pencarian dan Pertolongan (BASARNAS) kecelakaan di gunung meningkat dari 4 tahun terakhir, paling mencolok adalah tahun 2018 mencapai 23 kejadian, diantaranya saat terjadi gempa bumi di Lombok tahun 2018, BASARNAS harus mengevakuasi 548 pendaki di gunung Rinjani dan 2 diantaranya meninggal dunia (Puspita, 2019).

Dikutip dari *Trashbag Community* pada tahun 2015 dari 15 gunung di Indonesia, diantaranya adalah Salak, Ciremai, Kerinci dan yang lainnya. Operasi pembersihan gunung berjudul "Sapu Jagad" berhasil mengumpulkan lebih dari 600 kantong sampah yang mencapai berat 2,4 ton dengan sampah plastik (36%), sampah botol plastik (23%) dan puntung rokok (10%) sisanya merupakan sampah organik dan yang lainnya (Adityo, 2017). Dikutip dari komunitas Aksi Sapu Jagad ini dilakukan 2 tahun sekali oleh *Trashbag Community*, setelah pada tahun 2015 mendapat apresiasi penghargaan kategori lingkungan di Indonesia *Award* dan Kehati *Award* kategori lingkungan, *Trashbag Community* melanjutkan aksinya di tahun 2017 dan 2019 lalu.

Kerusakan alam di wisata pendakian dan kecelakaan pendakinya dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap dasar teknis dan etika pendakian gunung. Namun menurut Sarwono (dalam Theodora, 2018) usia remaja yang merupakan peralihan dari anak-anak menuju dewasa menyebabkan munculnya energi yang berlebih, senang mencoba-coba namun mudah bosan. Penulis mengajukan board game untuk solusi yang diharapkan dapat lebih cocok dengan usia ini yang masih gemar bermain, sehingga dapat menyampaikan pesan dengan baik melalui bermain sebelum pendakian berlangsung.

2. METODOLOGI

2.1 Metodologi Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, penulis melakukan studi literatur dengan berupa cetak mau pun *online* sebagai instrumen dalam mengambil data sekunder, sedangkan untuk data primer, penulis menggunakan instrumen Kuesioner (survei) dan observasi.

2.2 Metodologi Perancangan

Metode perancangan didasarkan pada *design thinking process*. Pada perancangan atas hasil dari penelitian ini digunakan desain thinking sebagai pemecahan masalah untuk mendapatkan

inovasi untuk menghasilkan perancangan yang berbeda dan lebih baik. Berikut adalah fase-fase dalam desain thinking:

2.2.1 Emphatize

Peneliti akan mengumpulkan data terkait audiens pada tahap ini, untuk memahami tentang apa yang dipikirkan (*think*), yang dirasakan (*feel*) dan yang dilakukan (*do*) oleh target audiens terkait masalah. Pengumpulan data ini dilakukan dengan kuantitatif dengan kuesioner pada 57 audiens, serta wawancara secara online.

2.2.2 Define

Di tahap ini peneliti mengumpulkan dan menganalisa mengenai rumusan masalah. Peneliti akan melakukan pengumpulan teori melalui buku dan jurnal *online* untuk menyusun *problem statement* kemudian dapat membuat *problem solution* yang tepat.

2.2.3 Ideate dan Prototype

Pada fase ini peneliti sudah menemukan *problem statement* dan *problem solution*, kemudian mulai mengeksplorasi bagaimana media akan dirancang.

2.2.4 Test dan Implementation

Pada tahap *test* dan *implementation* ini adalah tahap dimana perancangan dari *problem statement* dan *problem solution* mulai dieksekusi dan dibuat sebuah *prototype*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada analisis masalah mengenai fenomena mendaki pada anak usia remaja yang terjadi di Indonesia, maka dapat diuraikan menjadi pokok-pokok masalah sebagai berikut:

3.1.1 Masalah Umum

- a. Banyaknya kecelakaan yang dialami pendaki pemula
- b. Kurangnya pemahaman para pendaki pemula usia remaja mengenai teknis dan etika pendakian
- c. Vandalisme dan perusakan area wisata pendakian oleh pendaki tak bertanggung jawab
- d. Sampah yang tertinggal gunung

3.1.2 Masalah Desain Komunikasi Visual

- a. Kurangnya panduan yang memberikan edukasi teknis sekaligus mengajarkan etika mendaki gunung
- b. Dibutuhkannya penyampaian edukasi secara interaktif mengenai teknis dan etika pendakian untuk pemula

3.2 Tujuan Penelitian

3.2.1 Tujuan jangka pendek

1. Mengedukasi target audiens dalam teknik dan etika mendaki gunung
2. Mengurangi resiko kecelakaan akibat pendaki sembrono
3. Meningkatkan kesadaran Pendaki pemula untuk menjaga lingkungan pendakian

3.2.2 Tujuan Jangka Panjang

1. Mengubah perilaku merusak lingkungan wisata pendakian menjadi perilaku menjaga

2. Melestarikan lingkungan wisata pendakian
3. Mempererat kebersamaan antar pendaki

3.3 Problem Statement

Problem statement muncul karena adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi saat ini, yaitu Pendaki pemula yang saat ini berusia remaja merupakan generasi penerus yang akan menjadi contoh baik untuk geerasi berikutnya, namun usia remaja yang cenderung sembrono dan mudah bosan masih seenaknya sendiri saat di atas gunung tanpa memperhatikan teknis mau pun etika yang ada.

3.4 Problem Solution

Untuk menyikapi Pendaki pemula usia remaja yang sembrono dan mudah bosan, perlu adanya solusi memberikan pemahaman teknis dan etika mendaki gunung dengan lebih menyenangkan serta megambil unsur lokal seperti gunung yang ada di Indonesia agar lebih familiar.

3.5 Segmentasi Target Audiens

Segmentasi target yang diambil adalah remaja usia SMA antara 16-18 tahun yang tinggal di Jawa Barat terutama Bandung dan sekitarnya karena minat pendakian anak remaja di sini akan gunung Semeru cukup banyak, sehingga perlunya simulasi kecil sebelum mendaki gunung semeru atau bahkan gunung yang lebih pendek di Jawa Barat.

3.6 What to Say

Dengan menggabungkan consumer insight, problem statement, serta latar belakang maka didapatkan what to say sebagai berikut:

"Mendaki aman, Alam pun nyaman"

Pendaki aman, jika para pendaki memahami teknis dan etika pendakian, resiko kecelakaan akan berkurang.

Alam pun nyaman, Begitu pun dengan alam, jika manusianya mengerti teknis dan etika pendakian, alam tidak akan dirusak.

3.7 How to Say

Memberikan media edukasi baru yang dapat menarik pendaki remaja untuk mau memahami teknis dan etika pendakian dengan melibatkan edukasi sekaligus dimulasi dan interaksi antar pemain yang dilengkapi dengan lingkungan dan adat lokal yang familiar.

3.8 Konsep Kreatif (Creative Approach)

Pendekatan kreatif yang digunakan adalah simulasi, guna memberikan pengalaman dalam bentuk minimalis apa saja yang bisa terjadi saat pendakian dan bagaimana cara mencegah/mengatasinya.

3.9 Konsep Visual

3.9.1 Tone and manner

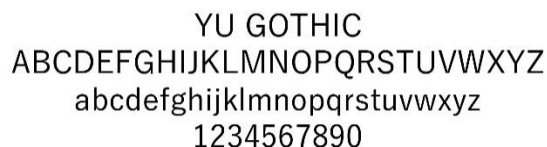
Natural dan Seru. Natural untuk menggambarkan alam, didominasi dengan warna natural dan hijau. Seru dibuat menyenangkan agar pemain dapat bersenang-senang dengan interaksi saat bermain, ditambah warna campuran antara warna lembut dan warna terang untuk kesan yang ingin ditimbulkan yaitu seru.



Gambar 1. Warna-warna yang Digunakan

3.9.2 Typeface

Typeface yang dipilih adalah jenis huruf yang menunjukkan petualangan, Indonesia dan sans serif agar memudahkan keterbacaan untuk bodytext.



Gambar 2. Typeface yang Digunakan

3.9.3 Referensi Visual

Referensi visual diambil dari beberapa gaya ilustrasi vektor dan *flat art* dari *platform pinterest*, *flat* tanpa *line* untuk memberikan kesan modern dan lebih ringan untuk dilihat. Berikut adalah beberapa referensi visual yang dijadikan acuan perancangan *board game*, karakter dan icon untuk kartu.



Gambar 3. Referensi Visual (Sumber: Pinterest)

3.10 Hasil Karya

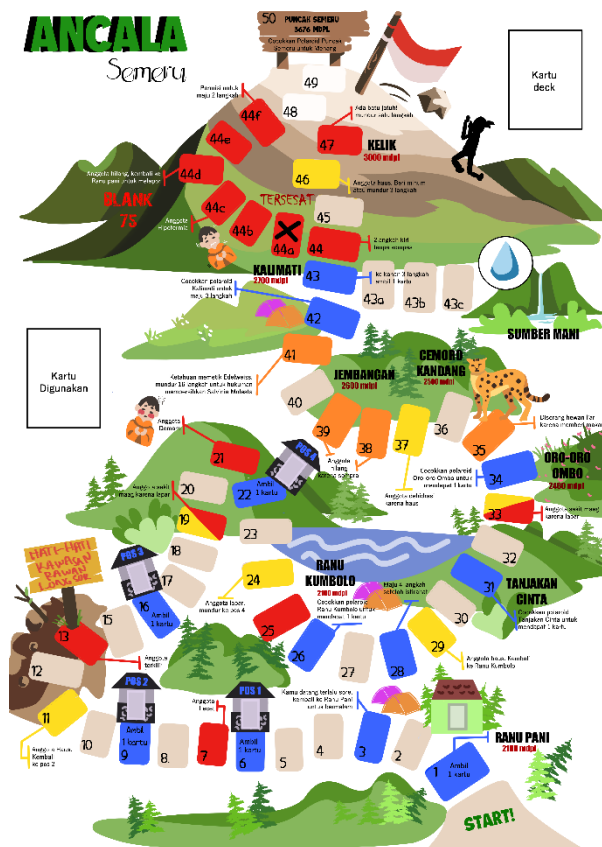
3.10.1 Board Game

Media utama yang digunakan adalah *board game*, cara bermainnya adalah seperti bermain ular tangga, namun diengkapi kartu aksi. Judul Ancala diambil dari sinonim kata Gunung, ditambah Semeru diambil dari nama gunung yang dipakai treknya dalam permainan.

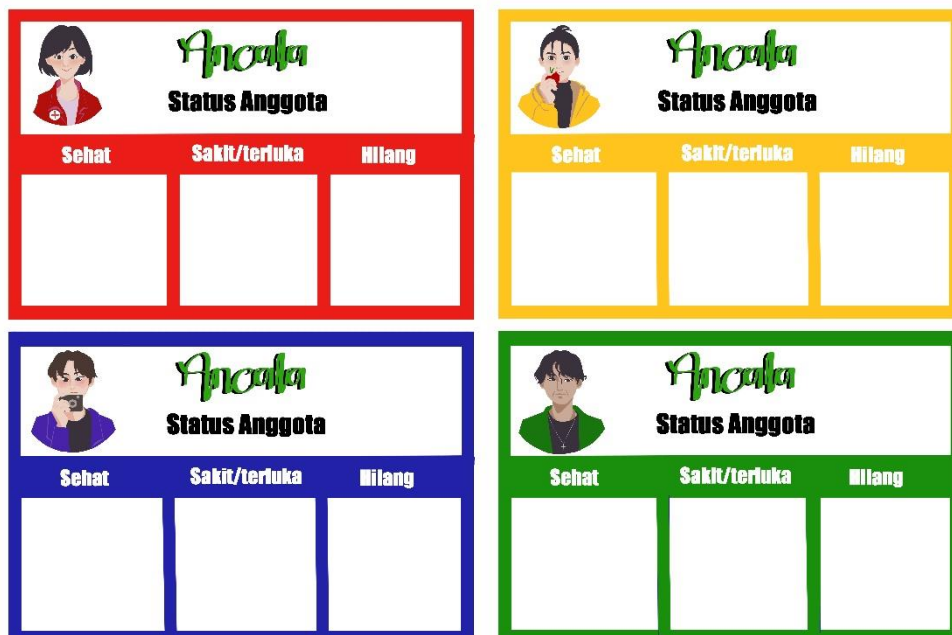


Gambar 4. Prototype Board Game Ancala

Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Untuk Pendaki Pemula Usia Remaja Mengenai Teknis dan Etika Mendaki Gunung



Gambar 5. Desain Rute Permainan Ancala



Gambar 6. Desain Komponen Permainan (Status Anggota)

3.10.2 Desain Karakter

Desain karakter dibuat untuk bidak dalam permainan papan, dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Serta digunakan untuk karakter promosi pada sosial media. Karakter tersebut adalah Diana, Joan, Yoga dan Sadam.



Gambar 7. Desain Karakter Bidak Ancala

3.10.3 Desain Kartu

Kartu merupakan komponen dari permainan papan, digunakan untuk mengatasi resiko dan kemungkinan buruk dalam simulasi permainan.



Gambar 8. Desain Kartu Ancala (Depan-Belakang)

Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Untuk Pendaki Pemula Usia Remaja Mengenai Teknis dan Etika Mendaki Gunung

<p>SELIMUT</p> 	<p>MINUM</p> 	<p>MAKAN</p> 	<p>GAK DULU</p> 
<p>Kartu Selimut berfungsi menghangatkan anggota yang mengalami hipotermia</p>	<p>Kartu minum berfungsi untuk menghilangkan dahaga pendaki</p>	<p>Kartu makan berfungsi untuk menghilangkan rasa lapar pendaki</p>	<p>Kartu "Gak Dulu" berfungsi untuk menahan diri untuk tidak merusak alam</p>
<p>DOA/PERMISI</p> 	<p>SALAM LESTARI</p> 	<p>KEBERUNTUNGAN</p> 	<p>KOMPAS</p> 
<p>Kartu "Doa/permisi" berfungsi untuk menjaga diri dan menghormati makhluk lain</p>	<p>Kartu "Salam Lestari" berfungsi untuk menyapa pemain lain saat berpapasan</p>	<p>Kartu keberuntungan adalah kartu multi berfungsi untuk semua keadaan</p>	<p>Kartu Kompas berfungsi untuk pendaki di jalur pendakian resmi</p>

Gambar 9. Desain Kartu Ancala Jenis Aksi

<p>POLAROID</p>  <p>Ranu Kumbolo, Pendaki dapat membangun tenda di sekitar. Suhu dapat mencapai 0-2 °C saat musim kemarau.</p>	<p>POLAROID</p>  <p>Puncak Mahameru, disebut sebagai puncak para Dewa, ketinggian mencapai 3.767 MDPL</p>	<p>POLAROID</p>  <p>Kalimati, Pendaki dapat membangun tenda di sekitar. Pihak TNBTS hanya menjamin asuransi sampai sini.</p>	<p>POLAROID</p>  <p>Oro-Oro Ombo, merupakan padang luas yang ditumbuhi tanaman parasit berbunga ungu, Verberna Brasiliensis.</p>
<p>POLAROID</p>  <p>Tanjakan Cinta, Konon katanya jika tidak menoleh saat di sini, Cintanya akan terkabul atau langgeng.</p>			

Gambar 10. Desain Kartu Ancala Jenis Polaroid

3.10.4 Guide Book

Guide book termasuk ke dalam isi kemas Board game, berisi cara bermain dan info-info dasar pendakian.



Gambar 11. Guide Book Ancala

3.10.5 Poster Digital

Poster digital adalah media pendukung, dilakukan pada media sosial seperti Instagram, Facebook dan twitter. Berisi Informasi pendakian beserta info *Board game* Ancala.



Gambar 12. Desain Poster Digital

4. KESIMPULAN

Dari "Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi untuk Pendaki Pemula Usia SMA Mengenai Teknis dan Etika Mendaki Gunung" dapat disimpulkan bahwa media Board Game ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai teknis dan etika pendakian untuk pendaki

pemula usia SMA yang masih cenderung sembrono dan cepat bosan, didasari dengan banyaknya kejadian kecelakaan, hilang atau meninggalnya pendaki pemula saat mendaki, serta perusakan alam seperti vandalism dan juga sampah yang tertinggal karena kurangnya pemahaman akan teknis dan etika pendakian. Melalui media ini, pendaki pemula melakukan simulasi pendakian melalui permainan papan ANCALA agar mengetahui resiko yang dapat terjadi dan cara untuk menanggulangnya ketika pendakian. Waktu permainan 20-30 menit, keberhasilan dalam menyampaikan edukasi melalui board game ini dapat mencapai 70% informasi dalam sekali putaran permainan, diantaranya adalah resiko yang dapat terjadi saat di gunung terhadap pendaki beserta cara menanggulangnya, etika terhadap sesama pendaki dan juga terhadap alam, serta rute pendakian Gunung Semeru dan fakta-fakta dari beberapa lokasi di dalam rute. Penyerapan informasi akan menjadi 100% setelah membaca guide book yang ada, diantaranya adalah prinsip yang harus diterapkan saat tersesat, cara *packing* ransel, *trivia* seru dalam perjalanan, dan info tambahan dari Taman Nasional Bromo Tengger Semeru. Dapat pula dijelaskan oleh pelatih/relawan disela permainan. Pemain merasakan keseruan saat bermain dan berinteraksi dengan pemain lain, kemudian terpacu untuk memenangkan permainan. Setelah memainkan ANCALA, pemain dapat menyebutkan apa yang harus dilakukan dalam keadaan tertentu, serta apa saja yang tidak boleh dilakukan saat melakukan pendakian.

DAFTAR RUJUKAN

- Adityo, Wahyu Prodjo. 2017. "Imbas Tren Pendakian Gunung, Volume Sampah di Gunung Meningkat", <<https://travel.kompas.com/read/2017/08/18/093600627/imbasm-tren-pendakian-gunung-volume-sampah-di-gunung-meningkat?page=all>> diakses pada 03 November 2019.
- Ari. "Cuaca Dingin, Jumlah Pendaki Gunung Sindoro Meningkat Hingga 300 Orang", <<https://kumparan.com/tugujogja/cuaca-dingin-jumlah-pendaki-gunung-sindoro-meningkat-hingga-300-orang-1rMiWeM8307>> diakses pada 20 Desember 2019
- Puspita, Sherly. 2019. "Kecelakaan Pendakian Gunung di Indonesia Meningkat 4 Tahun Terakhir", <<https://travel.kompas.com/read/2019/03/06/170000227/kecelakaan-pendakian-gunung-di-indonesia-meningkat-4-tahun-terakhir>> diakses pada 03 November 2019
- Saputra, Galih A. "Mendaki Gunung, Jangan Jadikan Sekedar Tren", <<https://mediaindonesia.com/read/detail/228789-mendaki-gunung-jangan-jadikan-sekadar-tren>> diakses pada Desember 2019
- Sarwono, Sarlito W. (2018). Psikologi Remaja; Edisi Revisi. Depok: Rajawali Pers.