

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hiking adalah sebuah aktivitas *outdoor* dimana para pelakunya berjalan-jalan di lingkungan alam, biasanya di daerah pegunungan atau daerah-daerah yang memiliki nilai pemandangan dan wisata yang menarik.

Menurut Manali Oak, seorang teknisi yang membuat situs Buzzle, manusia sejak 5000 tahun yang lalu telah melakukan *hiking*, penelitian menunjukkan bahwa pada jaman tersebut ada seorang Eskimo bernama Otzi yang melakukan pendakian ke gunung Alpen. Ada pula jejak bersejarah yang ditinggalkan oleh kekaisaran Roma yang dipimpin oleh Hadrian ketika membuat jalan dari Roma menuju Etna, jalan ini merupakan salah satu *hiking trek* yang cukup populer pada masanya. Kemudian pada abad 14 – 15 bangsa Inca memiliki suatu ritual untuk melanjutkan kelangsungan hidup dengan cara mendaki pegunungan Andes yang mereka percaya sebagai dataran tertinggi agar kegiatan mereka dapat terlihat oleh pada Dewa dan bangsa Inca pun percaya bahwa dengan demikian para Dewa akan mendengar doa-doa yang mereka panjatkan.

Hiking memiliki berbagai macam manfaat, yang merupakan manfaat yang paling menarik sehingga tidak sedikit orang yang melakukan *hiking* adalah untuk mengisi waktu luang bersama dengan teman-teman dan keluarga, ada juga alasan-alasan lain untuk melakukan aktivitas ini seperti menikmati pemandangan alam, menenangkan pikiran, meningkatkan keakraban antar teman, anggota keluarga dan bahkan hanya sekedar Latihan untuk kebugaran semata.

Sekarang ini para pelaku *hiking* tidak sebanyak dahulu, karena banyak anak-anak muda terutama remaja lebih memilih aktifitas dalam ruangan daripada melakukan aktifitas berkelompok yang dapat mereka lakukan di luar, hal ini terjadi karena bila

melihat dari sudut pandang teknologi, alat-alat hiburan yang dapat mereka nikmati lebih banyak, misalnya saja konsol, *PC*, *handheld*, *mobile*, yang menyebabkan aktivitas fisik anak muda zaman sekarang berkurang dan sebagai dampak secara tidak langsungnya adalah kurangnya interaksi langsung terhadap seorang dengan yang lainnya sehingga anak muda jaman sekarang terlihat lebih individualistis, fenomena ini tidak terjadi begitu saja, tapi secara berkala kegiatan-kegiatan fisik yang biasa mereka lakukan tergantikan oleh alat-alat tersebut.

Kegiatan yang mengandung banyak aktivitas fisik dan interaksi salah satunya adalah hiking, oleh karena itu penulis akan merancang sebuah permainan yang dipadukan dengan kegiatan hiking agar anak-anak muda lebih tertarik untuk melakukan aktivitas fisik dan lebih banyak berinteraksi, karena hal tersebut adalah menyenangkan, selain itu dapat mengakrabkan hubungan kekerabatan antara teman, keluarga, maupun hanya sekedar kenalan.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Permasalahan

- Bagaimana merancang sebuah permainan yang dapat membuat *hiking* menjadi lebih menarik?
- Bagaimana membuat aktivitas ini dapat memancing kegiatan fisik dan interaksi antar peserta dan lingkungannya?

1.2.2 Ruang Lingkup

Penulis memakai perancangan desain komunikasi visual dengan media board game tentang hiking dan aktivitasnya beserta strategi pemasaran dan kemasannya untuk target audiens utama anak remaja Sekolah Menengah Pertama di Indonesia terutama di Jawa Barat dengan batasan usia 13-18 tahun yang memiliki tingkat kehidupan menengah ke atas serta para orang tua yang berusia 25 tahun ke atas

yang tergolong dalam kelas ekonomi menengah ke atas sebagai batasan atau ruang lingkup untuk penulisan tugas akhir ini.

1.3 TUJUAN

- Membuat sebuah permainan yang membuat *hiking* menjadi lebih menarik
- membuat para pesertanya memiliki lebih banyak aktivitas fisik dan interaksi dengan cara menyuguhkan fitur-fitur yang menyertakan banyak orang agar dapat memancing adanya interaksi, serta member tantangan yang dapat mengolah fisik secara tak langsung.

1.4 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data untuk laporan ini mempergunakan teknik-teknik sebagai berikut:

- Studi Literatur: mempelajari teori-teori yang berhubungan dengan *hiking*, permainan, dan informasi sejenis yang dapat melengkapi isi dari laporan ini.
- Wawancara: Penulis akan melakukan wawancara terhadap beberapa narasumber dari beberapa institusi yang terkait untuk melengkapi laporan ini, yaitu Stephan Nugroho yang merupakan ketua dari organisasi MANUSA yang mana bergerak dalam bidang *hiking & climbing*.
- Observasi: penulis akan melakukan observasi dengan cara meneliti secara langsung dan melakukan survey lapangan terhadap lokasi-lokasi hiking serta mengamati para pelaku hiking dalam beraktivitas.
- Kuisisioner: penulis akan mengumpulkan data-data yang diperoleh dari masyarakat secara langsung melalui kuisisioner tentang kegiatan hiking.

1.5 Skema Perancangan

