

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga ekstrim adalah jenis olahraga yang menantang, berbahaya, dan membutuhkan keberanian yang tinggi. Olahraga ini umumnya diminati oleh kalangan anak muda yang memiliki semangat petualangan dan menyukai tantangan. Melalui olahraga ekstrim, mereka dapat mengekspresikan diri, gaya hidup, serta mengejar kebebasan dan kreativitas yang memberikan kepuasan tersendiri. Beberapa contoh olahraga ekstrim meliputi *skateboarding*, sepeda BMX, paralayang, selam bebas, *cliff diving*, dan *wall climbing* atau *rock climbing*. Olahraga ini melibatkan gerakan dengan tingkat bahaya yang tinggi, sehingga perlindungan khusus diperlukan pada bagian-bagian tubuh yang rentan terhadap benturan seperti kepala, siku, pergelangan tangan dan lutut. Dalam perencanaan bangunan olahraga, spesifikasi khusus diterapkan termasuk untuk fasilitas *wall climbing*. (Irma Rahayu et al., 2016)

Olahraga modern *wall climbing* mulai berkembang pada awal abad ke-20. Pada tahun 1920-an, *wall climbing* menjadi populer di Eropa sebagai bentuk latihan fisik dan pelatihan bagi petualang gunung dan pendaki. Pada tahun 1930-an, *wall climbing* mulai diadakan kompetisi dan dianggap sebagai olahraga yang mandiri. (Handren, 2010). Selama dekade-dekade berikutnya, *wall climbing* semakin populer di seluruh dunia. Organisasi dan federasi internasional, seperti *International Federation of Sport Climbing* (IFSC), didirikan untuk mengatur dan mempromosikan olahraga ini. *Wall climbing* juga menjadi cabang olahraga *Exhibitionists* dalam Olimpiade Pemuda pada tahun 2010. Pada tahun ini juga terbentuklah Federasi Panjat Tebing Indonesia (FPTI) sebagai organisasi yang bertugas mengatur dan memajukan olahraga *wall climbing* di Indonesia (Meyers et al., 2021). Dan juga pada 1989 terbentuknya organisasi Teknologi Pertanian Pecinta Alam (GITAPALA) Universitas Gadjah Mada yang memiliki SOP atau prosedur pemanjatan terkait kegiatan *wall climbing* seperti pengetahuan pengamanan alam (*natural anchor*), pengetahuan peralatan *wall climbing*, pengetahuan bahaya dalam

melakukan kegiatan *wall climbing*, pengetahuan tentang pencegahan terkait bahaya *wall climbing*.

Cabang olahraga ini dulunya berasal dari *wall climbing*. Dalam perkembangannya, olahraga *wall climbing* dimodifikasi menjadi *wall climbing* yang membedakan *wall climbing* dengan *rock climbing* adalah medianya (Hardiyono, 2018). Olahraga *wall climbing* melibatkan pendakian di permukaan dinding buatan yang dirancang secara khusus. Aktivitas ini membutuhkan kekuatan fisik, ketahanan, keterampilan teknis dan strategi yang baik. *Wall climbing* dapat dilakukan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan, dengan menggunakan berbagai jenis pegangan dan permukaan dinding yang berbeda.

Wall climbing juga merupakan salah satu olahraga tantangan dan mempunyai resiko yang sangat besar. Aktivitas *wall climbing* melibatkan faktor-faktor risiko seperti ketinggian, kemungkinan jatuh, beban berat dan perlunya kekuatan fisik yang memadai. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan K3 yang tepat dalam olahraga ekstrim ini untuk meminimalkan risiko cedera dan memastikan keselamatan atlet. Potensi bahaya terdapat hampir disetiap lingkungan dimana dilakukan suatu aktivitas, baik di rumah, di jalan, maupun di tempat kerja. Apabila bahaya tersebut tidak dikendalikan dengan tepat akan dapat menyebabkan kelelahan, sakit, cedera dan bahkan kecelakaan yang serius. Mengingat bahaya terdapat hampir diseluruh tempat kerja, maka upaya untuk mencegah dan mengurangi risiko yang mungkin timbul akibat proses pekerjaan perlu segera dilakukan. Hal pertama yang dilakukan untuk mengendalikan bahaya tersebut adalah menemukan sumber-sumber bahaya di tempat kerja, kemudian diadakan identifikasi bahaya. (Amalia et al., 2021)

Dalam konteks olahraga ekstrim seperti *wall climbing*, pentingnya penerapan K3 adalah untuk melindungi para atlet dari risiko cedera serius dan meminimalkan kemungkinan terjadinya kecelakaan. Dengan penerapan K3 yang tepat, seperti penggunaan alat pelindung diri (APD) yang sesuai, pelatihan yang memadai dan pengawasan yang ketat, atlet dapat menjalankan olahraga ekstrim dengan aman dan memaksimalkan manfaat yang diperoleh tanpa mengorbankan keselamatan mereka. Selain itu, olahraga ekstrim seperti *wall climbing* juga semakin populer di kalangan mahasiswa dan UKM. Olahraga ini memberikan tantangan fisik dan mental yang

tinggi, namun juga membawa risiko cedera serius jika tidak dilakukan dengan penerapan K3 yang baik. (Los, 2018)

Menurut teori (Henrich.H.W.) kecelakaan terjadi melalui hubungan mata rantai sebab akibat dari beberapa faktor penyebab kecelakaan kerja yang saling berhubungan sehingga menimbulkan kecelakaan kerja (cedera ataupun penyakit akibat kerja / PAK) serta beberapa kerugian lainnya. Terdapat faktor-faktor penyebab kecelakaan kerja antara lain: penyebab langsung kecelakaan kerja, penyebab tidak langsung kecelakaan kerja dan penyebab dasar kecelakaan kerja.

Salah satu program pengendalian bahaya adalah dengan melakukan penerapan manajemen risiko. Tahapan manajemen risiko adalah menetapkan konteks, identifikasi risiko, analisis risiko, evaluasi risiko dan perlakuan risiko.

Kasus yang pernah terjadi pada kegiatan *wall climbing* di global yaitu warga australia berusia 28 tahun menderita luka fatal setelah jatuh sekitar 13 meter di gym panjat dalam ruangan Sydney. Pendaki tersebut sedang menaiki dinding panjat sendirian menggunakan perangkat *auto-belay* yang mengalami kegagalan fungsi (Allie, 2021). Kasus di indonesia yaitu di SMK Tulungagung yang terjatuh saat latihan *wall climbing* (REPUBLIKA, 2021) dan seorang atlet *wall climbing* di Kota Bukittinggi Sumatera Barat, tewas seketika setelah terjatuh dari *wall climbing* saat latihan memanjat di Lapangan Kodim yang disebabkan oleh alat. (Sikumbang, 2014)

Berdasarkan penelitian dilakukan oleh Arif Ari Cahyono, yang berjudul Identifikasi Jenis Cedera Pada Kegiatan Panjat Tebing Di UKM Pecinta Alam Di Daerah Istimewa Yogyakarta bahwasanya: identifikasi jenis cedera dalam kegiatan *wall climbing* di UKM Pecinta Alam di Daerah Istimewa Yogyakarta, memiliki faktor cedera ringan sebesar 78,77% masuk dalam kategori sering, faktor cedera sedang sebesar 60,18% masuk dalam kategori kadang-kadang, dan faktor cedera ringan dengan sebesar 48,42% masuk dalam kategori pernah.

Menurut (ANNET & Naranjo, 2019) penyebab cedera dapat diklasifikasikan menjadi dua, sedangkan penyebab cedera yaitu faktor dari dalam (*intern*) seperti kelelahan, kurangnya pemanasan dan peregangan saat akan melakukan olahraga atau latihan, kelalaian, kurangnya pengalaman. Kemudian faktor dari luar (*ekstrem*) seperti fasilitas yang kurang baik, peralatan panjat tidak memenuhi standar, medan

pemanjatan yang rapuh, cuaca yang buruk, kerjasama tim yang kurang baik. Faktor bahaya olahraga *wall climbing* seperti pegangan lepas, batu jatuh, kegagalan pengamanan, jatuh, kerusakan pada alat, tekanan mental, cuaca buruk dan hewan.

HIMPALA (Himpunan Mahasiswa Pencinta Alam) Esa Unggul pertama kali didirikan oleh Mahasiswa ARM (Akademi Rekam Medis). Mereka menyadari pentingnya wadah yang dapat menampung minat para mahasiswa yang suka beraktivitas di alam bebas. Pada tanggal 14 Mei 1991, dibentuklah IMPALA di Blora, Jakarta Pusat. Kemudian pada tanggal 9 Juli 1993, berdasarkan keputusan Bapak Anis Latief sebagai PUREK III, IMPALA resmi menjadi salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa di Universitas Esa Unggul dan berganti nama menjadi HIMPALA (Himpunan Mahasiswa Pencinta Alam). Kegiatan HIMPALA terdiri dari tiga divisi, yaitu Gunung Hutan, Panjat Tebing dan Susur Goa. Divisi gunung hutan fokus pada eksplorasi gunung dan hutan. Divisi panjat tebing melibatkan kegiatan pemanjatan tebing buatan (*wall climbing*) dan tebing sungguhan (*rock climbing*). Sedangkan Divisi susur goa berfokus pada penelitian ekologi goa dan penelusuran goa. Selain kegiatan di atas, dalam organisasi HIMPALA Esa Unggul terdapat proses pengabdian melalui tahapan seperti PRADIKLATSAR (Proses awal pendidikan dan latihan dasar), DIKLATSAR (Pendidikan dan latihan dasar), *Mountain Leader* (Perjalanan dalam kepemimpinan yang mandiri), Sarasehan (Proses akhir pelantikan anggota muda menjadi anggota penuh) dan MUBESPALA (Musyawarah Besar Pecinta Alam Esa Unggul). (HIMPALA Esa Unggul, 2022)

Kejadian kecelakaan yang menimpa seorang atlit di UKM HIMPALA Esa Unggul tahun 2010, yaitu luka pada tanganya yang di sebabkan oleh kelalaian atlit dan kegagalan fungsi alat. Berdasrkan hasil wawancara dengan senior di UKM HIMPALA Esa Unggul kejadian tersebut berawal saat sang atlit latihan dan ingin melakukan *descanding* (turun dari *wall climbing*), kondisi atlit yang merasa lelah serta kegagalan fungsi body harness menyebabkan sang atlit terjatuh. Menurut hasil observasi peneliti, tidak ditemukan SOP aktifitas *wall climbing* di UKM HIMPALA Esa Unggul.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait identifikasi bahaya aktifitas *wall climbing* di UKM HIMPALA Esa Unggul. Penelitian ini dilakukan sebagai tahap awal proses manajemen risiko

yang berkaitan dengan pembuatan SOP *wall climbing* di UKM HIMPALA Esa Unggul.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal pada UKM HIMPALA Esa Unggul pernah mengalami kasus pada tahun 2010 yang menyebabkan seorang atlet UKM HIMPALA Esa Unggul mengalami luka pada tanganya yang di sebabkan oleh faktor manusia dan peralatan yaitu kelainan dan kegagalan fungsi alat. Kejadian tersebut terjadi saat sang atlet sedang latihan dan *descanding* (ingin turun) dari *wall climbing* setelah melakukan teknik pemanjatan. Karena kelelahan, atlet pun tidak sanggup untuk melanjutkan pemanjatan nya, yang dimana seharusnya pengaman dari *body harness* menahan badan dari atlet yang di bantu oleh seorang *bellayer* untuk tidak langsung terjatuh ke bawah. Tetapi karena kegagalan dan kelalaian atlet maka fungsi alat tidak maksimal dan akhirnya atlet terjatuh. Kejadian kecelakaan yang menimpa seorang atlet di UKM HIMPALA Esa Unggul tahun 2010, yaitu luka pada tanganya yang di sebabkan oleh kelalaian atlet dan kegagalan fungsi alat. Berdasarakan hasil wawancara dengan senior di UKM HIMPALA Esa Unggul kejadian tersebut berawal saat sang atlet latihan dan ingin melakukan *descanding* (turun dari *wall climbing*). Kondisi atlet yang merasa lelah serta kegagalan fungsi *body harness* menyebabkan sang atlet terjatuh. Maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah melakuakn indentifikasi bahaya pada aktifitas *wall climbing* di UKM HIMPALA Esa Unggul.

1.3 Pertanyaan penelitian

Bagaimana gambaran indentifikasi *wall climbing* di UKM HIMPALA Esa Unggul?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah mengetahui gambaran indentifikasi bahaya aktifitas *wall climbing* di UKM HIMPALA Esa Unggul.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Mempraktekan keilmuan indentifikasi bahaya dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan ilmiah.

2. Bagi UKM HIMPALA Esa Unggul

Mendapatkan gambaran awal indentifikasi bahaya sebagai landasan dasar pembuatan SOP aktifitas *wall climbing*.

3. Bagi Fakultas dan Universitas

Penelitian ini bisa menjadi referensi dalam pelaksanaan identifikasi bahaya di UKM HIMPALA Esa Unggul.

1.6 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini ialah melakukan identifikasi bahaya pada aktifitas *wall climbing* di UKM HIMPALA Esa Unggul. Penelitian ini dilakukan selama kurun waktu Mei-Agustus 2023. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan motode dekfripif kualitatif, dengan informan utama yaitu atlit, informan kunci yaitu pengurus UKM HIMPALA Esa Unggul dan informan pendukung yaitu ketua umum UKM HIMPALA Esa Unggul. Penelitian ini di lakukan sebagai gambaran awal untuk pembuatan SOP di UKM HIMPALA Esa Unggul.