BAB II
PEMBAHASAN DAN PENYELESAIAN MASALAH

2.1. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari teks, seni, suara, animasi dan video yang dikirim kepada anda oleh komputer atau sarana elektronik atau digital dimanipulasi lainnya. (Tay Vaugan, 2008, h.1). Menurut pernyataan diatas bahwa sebuah sistem multimedia terdiri dari beberapa elemen seperti teks, suara, animasi dan video yang saling mendukung untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi. Multimedia terbagi menjadi tiga jenis yaitu:

1. *Multimedia Interaktif*

   Dimana pengguna dapat mengontrol apa dan kapan sebuah informasi yang terdapat didalamnya untuk ditampilkan atau disampaikan ke penggunanya.

2. *Multimedia Hiperaktif*

   Multimedia jenis ini memiliki struktur dari masing – masing elemen yang saling terkait dengan pengguna sehingga dapat mengarahkannya. Selain itu mempunyai banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

3. *Multimedia Linier*

   Pada multimedia linier pengguna hanya dapat menonton dan menikmati produk multimedia tersebut dan disajikan dari awal hingga akhir. Multimedia linier ini bersifat satu arah sehingga tidak dapat memilih sebagian informasi saja.

2.1.1 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif seperti yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu gabungan dari beberapa unsur seperti teks, gambar, animasi dan video yang dapat dikontrol oleh penggunanya. Disini pengguna dapat memilih informasi mana yang akan dipilih.

2.1.2. Multimedia *Offline*

Multimedia *offline* adalah sebuah sistem yang seluruh konten-nya tersedia sehingga tidak membutuhkan koneksi dengan sistem diluar sistem lokal. Komunikasi yang terjadi antara sistem multimedia hanya terjadi dengan sistem itu sendiri atau pengguna (*user*). Pada umumnya offline multimedia tersimpan dalam media CD, dapat berupa CD ROM atau DVD ROM. Keuntungan dari multimedia offline adalah komputer yang digunakan untuk menayangkan multimedia offline tidak perlu terhubung dengan perangkat lain.

2.1.3. Multimedia *Online*

Multimedia online membutuhkan sistem komunikasi dengan sumber yang berada pada sistem lokal. Saat ini multimedia *online* sangat mudah dikembangkan karena koneksi internet sudah sangat murah. Sekitar tahun 90 – an, multimedia *online* merupakan sesuatu yang mahal karena harus terhubung *point – to – point* dengan *host* – nya.

2.2. Pengertian Icon

Icon adalah objek yang kehadirannya mewakili tema atau aspek seseorang. Pada konteks semiotika yang lebih spesifik, icon adalah suatu jenis tanda (*sign*), dengan "*petanda*" secara fisik mewakili "*penanda*". Contoh, sebuah potret (*petanda*) merupakan reproduksi mekanis dari apa yang dipotret (*penanda*).

2.2.1. *Icon* Logo

***Icon* logo,** Ikon berasal dari bahasa Yunani, *Eikon*, "*image*", adalah sebuah karya seni yang dilukiskan / digambarkan dengan gambar yang biasanya berhubungan dengan karakter suatu produk atau jasa yang lain. **Icon logo**

akan sangat efektif jika logo lebih ditujukan untuk menanamkan brand karena sifatnya yang *memorable* (mudah diingat) dan simple.

2.2.2. *Iconografi*

Elemen visual tunggal dari sebuah shot yang mengusung makna representasi shot tersebut. Sebagai contoh, penggunaan sepeda motor pada suatu film, misalnya *Easy Rider* (Dennis Hopper, 1969), dapat dimaknai sebagai suatu gerakan penentangan terhadap kebudayaan mapan. Film Baz Luhrmann *Romeo and Juliet* (Baz Luhrmann, 1996), yang para tokohnya mengenakan sepatu bot, senjata, mobil, berasosiasi pada kelompok-kelompok muda tertentu di Los Angeles mutakhir.

2.3. Pengertian Olahraga Arung Jeram

Olahraga arung jeram adalah olahraga yang menantang dan memacu adrenalin, tidak dihalangi masalah usia olahraga ini mencakup dari anak berumur 9 tahun sampai orang tua yang berumur 60 tahun. Olahraga ini membutuhkan persiapan yang matang dan pengenalan medan pengarungan dalam melakukan olahraga ini, tidak hanya itu olahraga ini adalah olahraga yang menuntut kerjasama tim dalam melakukan pengarungan yang nantinya akan dipandu oleh pemandu arung jeram atau sering disebut *Skipper*. *Skipper* atau pemandu arung jeram akan memberikan komando atau perintah saat pengarungan baik itu pada saat mendayung ataupun pada saat penyelamatan atau *Self Rescue*.

Dalam persiapannya olahraga arung jeram meliputi peralatan yang harus digunakan, teknik dasar mendayung, penyelamatan diri, dan pengenalan kelas-kelas sungai.

2.4. Peralatan Olahraga Arung Jeram

Peralatan olahraga arung jeram yang harus diketahui, yaitu :

2.4.1. *River Boat* (Perahu)



Gambar 2.4.1. River Boat (Perahu)

Sumber: Data Pribadi.

Bagian – bagian yang terdapat pada perahu:

- *Bow and stern*
- *Chamber atau biasa disebut Tube*
- *Floor*
- *Twhart*
- *Boat line (Tali kapal)*
- *D ring*
- *Handling grip*
- *Bilge hole / Safe bailing*
- *Valve*

2.4.2. *Life Jackets* (Pelampung)



Gambar 2.4.2. Pelampung
Sumber: Data Pribadi.

Pelampung (*Life Jackets*) ini berfungsi apabila terjadi hal – hal yang tidak di inginkan, seperti perahu terbalik atupun jatuh dari perahu kita tetapa bisa mengapung di atas air tanapa takut tenggelam, dan mempermudah kita berenang mencapai tepian sungai.

2.4.3. *Paddle* (Dayung)

Dayung (*Paddle*) ini dipergunakan untuk mengendalikan perahu, seperti mengayuh, berbelok kekanan dan kekiri, dan mengerem atau menghentikan laju perahu.



Gambar 2.4.3. Dayung
Sumber: Data Pribadi.

Ini adalah anatomi dayung yang terdiri dari tiga bagian, yaitu :

- Pegangan, berbentuk huruf “T”, biasa disebut *T Grip*.
- Gagang (*Shaft*), terbuat dari bahan aluminium.
- Bilah (*Blade*), terbuat dari bahan fiber dilapisi serat karbon yang ringan dan kuat. Namun ada pula bahan dari campuran plastik.

2.4.4. *Helm* (Pelindung Kepala)



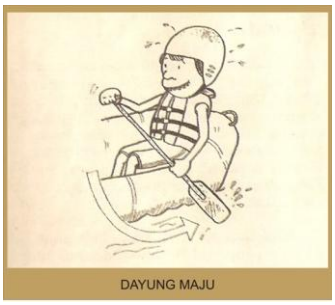
Gambar 2.4.4. Helm
Sumber: Data Pribadi.

Pelindung Kepala (*Helm*) berfungsi untuk melindungi kepala dari benturan ataupun hantaman yang keras, misalnya saat terbentur batu – batu sungai.

2.5. Teknik Dasar mendayung

Teknik dasar mendayung adalah panduan dimana saat mengarungi jeram dapat mengendalikan perahu dengan baik, instruksi ini akan diberikan oleh pemandu arung jeram (*Skipper*). Instruksi tentang teknik dasar mendayung, yaitu :

2.5.1. Maju (*Forward*)

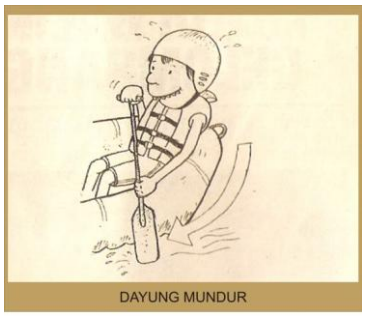


Gambar 2.5.1. Maju

Sumber: http://www.penjelajahalam.wordpers.com/2012/11/dayung-maju.jpg

Instruksi yang diberikan untuk dayungan maju, dengan cara menarik *bade* atau bilah yang berada didalam air kearah belakang searah perahu.

2.5.2. Mundur (*Backward)*



Gambar 2.5.2. Mundur

Sumber: http://www.penjelajahalam.wordpers.com/2012/11/dayung-mundur.jpg

Instruksi yang diberikan untuk dayungan mundur, dengan cara menarik *blade* atau bilah yang berada didalam air kearah depan searah perahu.

2.5.3. Belok Kiri (*Turn Left*)



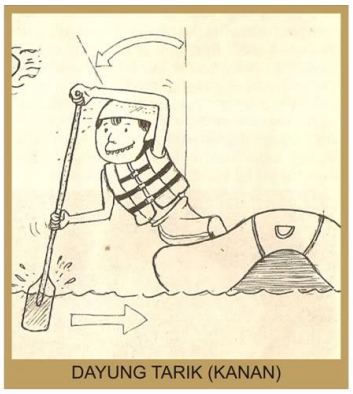
Gambar 2.5.3. Belok kiri

Sumber: http://www.penjelajahalam.wordpers.com/2012/11/dayung-tarik-kiri.jpg

Untuk membelokan perahu kearah kiri, dilakukan dengan dayungan maju oleh peserta dayung yang berada dibagian kanan, sementara peserta yang duduk pada perahu bagian kiri berada pada posisi stop mendayung.

Jika merasa perlu untuk membelokan perahu kekiri dengan cepat, maka posisi peserta melakukan dayungan mundur.

2.5.4. Belok Kanan (*Turn Right*)



Gambar 2.5.4. Belok kanan

Sumber: http://www.penjelajahalam.wordpers.com/2012/11/dayung-tarik-kanan.jpg

Instruksi untuk membelokan perahu kearah kanan kebalikan dari instruksi untuk membelokan kearah kiri.

2.5.5. Berhenti (*Stop*)

Instruksi untuk menghentikan dayungan, dimana semua dayung tidak berada di dalam air, digenggam dengan posisi berada diatas pangkuan.

2.6. Penyelamatan Diri (*Self Rescue*)

Self rescue atau tindakan penyelamatan diri saat melakukan kegiatan arung jeram ini perlu dicermati betul. Prinsip dalam kegiatan penyelamatan dalam arung jeram adalah menyelamatkan diri sendiri sebelum melakukan tindakan penyelamatan terhadap orang lain, dan si penyelamat harus benar – benar dalam kondisi yang aman dalam melakukan tindakan penyelamatan. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari resiko lainnya dan kemungkinan bertambanya korban.

Walaupun akan di pandu oleh *skipper* (Pemandu dalam kegiatan arung jeram) berpengalaman, namun *skipper* tersebut tetap memiliki keterbatasan. Sehingga hal terbaik yang harus dilakukan adalah melakukan tindakan penyelamatan diri sebelum datang *Team Rescue* (Regu Penyelamat) yang datang membantu. Berikut dijelaskan apa saja yang harus anda lakukan dalam *self rescue***.**

Swimmer adalah istilah yang dilakukan oleh kalangan *boater* untuk menyebut orang yang keluar terlempar dari perahu saat berarung jeram. Hal pertama yang anda lakukan jika mengalami swimmer adalah jangan panik. Ini adalah teknik berenang di arus dalam self rescue, yaitu :

2.6.1. *Defensive Swimming Potition*

Berenang mengikuti arus dengan posisi terlentang, dengan kaki dalam keadaan rapat dan selalu berada di atas air untuk menghindari *foot entrapment*. *Defensive swimming* dilakukan di arus yang deras dengan pandangan terarah kehilir.

Gunakan tangan sebagai pengatur keseimbangan atau untuk menuju pinggiran sungai dan menghindari berbagai rintangan lainnya.

2.6.2. *Aggresive Swimming Potition*

Berenang dengan cara melawan arus, dilakukan pada arus yang relatif tenang dengan posisi menghadap kehulu. Tujuannya untuk mendaki perahu penolong, menghindari *strainer*, *sieves*, *undercut*, dan untuk menyebarang ke sisi tepian sungai yang lain dengan cepat. Harus di ingat *aggresive swimming* ini hanya efektif dilakukan pada arus sungai yang relatif tenang. Jika teknik ini dilakukan pada arus yang deras, tenaga akan terbuang percuma dan akan tetap terseret oleh arus yang deras.

2.7. Klasifikasi Tingkat Kesulitan Sungai

Arung jeram telah menjadi suatu kegiatan yang populer dibandingkan dengan kegiatan olahraga dan petualangan lainnya. Dapat dinaikmati beramai – ramai tanpa memandang usia, status sosial, tingkat pendidikan, dan profesi seseorang. Berikut penjelasan tentang tingkat kesulitan sungai :

2.7.1. *Class I*

Tingkat kesulitan sungai yang paling rendah, dengan arus yang berfariasi dari *flat* (datar) dan relatif tenang dan sedikit beriak pada beberapa tempat, rintangan yang adapun sangat sedikit dan dapat terlihat jelas. Resiko berenag di sungai ini sangat rendah dan self rescue sangat mudah dilakukan.

2.7.2. *Class II*

Sungai dengan tingkat kesultan rendah menengah. Cocok untuk pemula, dengan sungai yang lebar dan arus yang cukup deras, lintasan pengarungan jelas sehingga tidak perlu melakukan pengamatan terlebih dahulu.

Sesekali manuver perahu perlu dilakukan, namun bebatuan dan jeram medium dapat dengan mudah dilewati oleh pengarung yang terlatih. Penumpang yang terlempar keluar perahu jarang sekali mengalami cidera.

Pertolongan masih belum perlu, sungai dengan tingkat kesulitan ini sangat cocok untuk latihan dasar arung jeram.

2.7.3. *Class III*

Sungai dengan tingkat kesulitan menengah, memiliki jeram yang mulai tidak beraturan dan cukup sulit serta dapat menenggelamkan perahu. Manuver – manuver pada arus yang deras serta kontrol perahu pada lintasan sempit sering diperlukan. Jeram – jeram besar dan "*Strainers*" mungkin ada namun dapat dengan mudah dihindari. Pusaran arus yang kuat dan deras sering ditemukan, terutama pada sunagi – sungai besar.

Cidera pada saat terlempar keluar perahu dan terhanyut masih sangat jarang, self rescue biasanya masih mudah dilakukan namun pertolongan bantuan sudah mulai diperlukan untuk menghindari resiko yang mungkin terjadi. Sungai dengan tingkat kesulitan ini sangat cocok untuk kegiatan wisata keluarga atau sebagai rekreasi alternatif karena dapat diikuti oleh anak – anak yang berusia 9 tahun sampai10 tahun.

2.7.4. *Class IV*

Sungai dengan tingkat kesulitan menengah – tinggi. Sungai ini memiliki arus yang sangat deras namun dapat diprediksi dengan pengendalian perahu yang tepat. Teknik pengarungan pada sungai ini sangat tergantung pada karakter sunagi itu sendiri, karena sungai dengan tingkat kesulitan ini sangat beragam dan berbeda – beda walau memiliki tingkat kesulitan yang sama.

Jeram – jeram besar, *hole*, dan lintasan sempit yang tidak dapat dihindari memerlukan manuver yang cepat.

Berhenti sejenak pada arus yang sedikit tenang mungkin diperlukan sebelum memulai manuver sekedar untuk mengamati arus atau sekedar istirahat. Karena pada jeram – jeram tertentu bahaya selalu mengancam.

Resiko cidera bagi penumpang yang hanyut cukup besar dan kondisi air menyebabkan *self rescue* sulit untuk dilakukan sehingga perlu

pertolongan bantuan. Pertolongan bantuan tersebut memerlukan latihan khusus agar teknik penyelamatan dapat dilakukan dengan benar.

2.7.5. *Class V*

Sungai dengan tingkat kesulitan tinggi dan hanya cocok untuk pengarung jeram yang sudah menguasai teknik pengarungan dan memiliki pengalaman yang cukup pada sungai.

2.7.6. *Class IV*

Sungai yang tergolong pada sungai class V memiliki jeram yang banyak dan panjang dengan bernagai rintangan yang dapat menyebabkan resiko tambahba bagi pendayung. "*Drops*" atau penurunan tiba – tiba, jeram – jeram sulit, "*hole*" dan tebing terjal yang tidak dapat dihindari sampai denag air terjun sering di jumpai pada sungai ini. Jeram yang dilewati sering kali beruntun pada jarak yang cukup panjang, sehingga membutuhkan ketahanan fisik yang tinggi. Kalaupun ada pusaran air yang tenang (*Eddies*), jumlahnya sangat sedikit sekali dan cukup sulit untuk diraih.

Pada skala tertinggi, sungai dengan tingkat kesulitan ini memiliki kombinasi jeram yang sangat beragam, mulai dari *curler*, *hair*, *hay stakes*, *headwall*, *strainer*, *under cut*, *wave train*, sampai dengan *pin hole* yang sangat berbahaya dan mematikan.

Terlempar keluar dari perahu pada sungai ini sangat berbahaya dan tindakan penyelamatan sering sulit dilakukan bahkan untuk orang yang mahir sekalipun. Peralatan yang tepat, pengalaman yang luas dan latihan keterampilan dalm penyelamatan sangat penting.

2.7.7. *Class VI*

Sungai yang memiliki tingkat kesulitan tertinggi. Pengarungan disungai ini hampir tidak dilakukan karena jeram yang ada tidak dapat diprediksi

dan sanagt berbahaya. Konsekwensi dari suatu kesalahan dalam pengarungan disungai ini sangat berat serta tindakan penyelamatan hampir tidak mungkin. Sungai dengan tingkat kesulitan ini hanya untuk tim khusus yang memiliki keahlian tinggi, bukan untuik diarung perorangan, setelah sering kali melakukan pengarungan pada sungai dengan tingkat kesulitan class V.

Klasifikasi tingkat kesulitan sungai diatas merupakan tongkat kesulitan sungai yang ditetapkan secara Internasional. Namun klasifikasi ini sangat fariatif, dan dapat berubah – ubah walau masih pada sungai yang sama, karena tingkat kesulitan ini sangat tergantung pada debit air dan kemiringan sungai. Sehingga pada waktu tertentu sungai – sungai tersebut memiliki tingkat kesulitan yang mungkin bertambah atau mungkin berkurang.

Karena itu oleh kalangan penggiat arung jeram dibelakan Class sering di tambah dengan tanda + (*Plus*). Misalnya sungai Citarik memiliki tingkat kesulitan III+ artinya pada jeram – jeram tertentu sungai Citarik memiliki tingkat kesulitan yang setara dengan class IV.

2.7.8. Macam-macam Arus Sungai

- Lidah Air (*the tongue*) : berbentuk "V", dan untuk memudahkan bergeraknya perahu maka pilihlah lidah air yang lebih besar.

- *Standing Wave* : membentuk obak, apabila lebih dari 3 meter disebut *haystacks* dan tidak *safety*untuk dilewati.

- Arus Balik (*Reverse Stream*) : arus berputar ke atas karena perubahan bidang. Macam-macam arus balik yaitu :

- *Hole* : batu yang berada di bawah permukaan air dan menghalangi arus air.

- *Hydraulic* : arus air yang turun secara vertikal menyebabkan arus berputar di bawah dan dia putarannya lebih besar.

- *Back Curling* : dasar sungai yang cukup terjal, menyebabkan arus sungai menjadi sangat kuat.

- *Eddy* : tempat dimana aliran sungai berhenti atau mengalir ke atas (hulu) sungai secara horisontal.

- *Flat* : tenang.

- *Stopper* : ornamen sungai yaitu batuan yang terlihat dipermukaan air.

- *Strainer* : sesuatu yang menghalangi arus utama (ranting / pohon).

- *Undercut* : terkikisnya dinding sungai hingga membentuk rongga.

- *Bottleneek* : penyempitan dinding sungai, dapat menyebabkan arus mengalir lebih cepat.

- Jeram : alir deras dan cepat dan bertaburan diantara banyak batu dari berbagai ukuran dan sekaligus membentuk arus balik.

- pendangkalan sungai (*shallow*) : membuat permukaan air menjadi turun.

- *pilou* : batuan yang ditutupi air.

- *bolder* : batuan yang tampak pada permukaan air tapi lebih kecil dari *stopper*.

2.7.9. Bentuk Arus Sungai (Riam)

Riam adalah berbagai macam bentuk dan kecepatan aliran sungai, baik dari permukaan hinga dasar sungai. Biasanya arus tercepat adalah ketika mendekati permukaan. Berikut bentuk-bentuk arus yang ada di sungai.

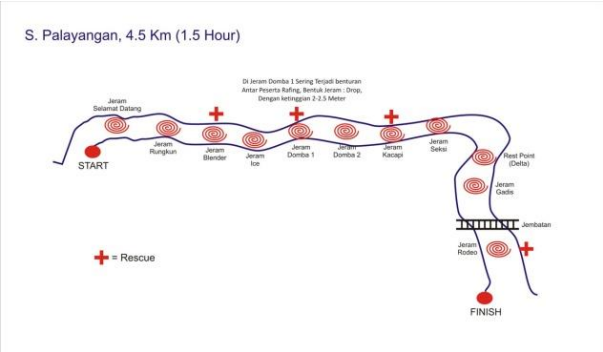
- Aliran Utama (*Main Flow*)

  Arus sungai yang paling cepat adalah aliran utama. Aliran utama marupakan bagian dari lintasan sungai yang paling baik untuk diarungi karena merupakan daerah paling dalam dan paling cepat arusnya , selain itu juga paling aman dan paling menyenangkan.
- Jeram (*Rapid*)

  Merupakan bagian sungai yang mengalami percepatan arus dan turbulensi. Barisan jeram pada umumnya diselingi dengan lubuk sungai, yaitu bagian dari sungai yang dalam dan mengalir tenang.

2.8. Skema Pengarungan Sungai Palayangan

Skema pengarungan yang terdapat di sungai Palayangan ini berbeda dengan pengarungan di sungai-sungai lain, yaitu terdapat tiga belas jeram yang terbagi menjadi dua yaitu dua belas jeram dengan kelas III dan satu jeram dengan kelas V, tidak hanya itu disungai Palayangan banyak terdapat *Drop* (air terjun kecil) dan *Double Drop* (rangkaian dari air terjun kecil) yang sering disebut dengan jeram *Domba*, pada jeram ini sering terjadi kecelakaan sepert terbenturnya para peserta pengarungan dengan terlipatnya perahu kedalam. Inilah skema pengarungan dari sungai Palayangan :



Gambar 2.8. Skema Pengarungan Sungai Palayangan

Sumber: Dokumen Indotraveler

Oleh karena itu disiasati oleh para *Guide travel* arung jeram diubah posisi menjadi 2 didepan dan 2 dibelakang, agar ada ruang untuk perahu melipat kedalam dan tidak terjadi benturan antara peserta arung jeram.

Ini adalah contoh skema pengarungan sungai Palayangan, pemberian tanda plus (+) berwarna merah dalam skema adalah untuk zona penyelamatan. Sungai Palayangan mempunyai panjang kurang lebih 4,5 km dan membutuhkan waktu pengarungan kurang lebih 1,5 jam.

Sebelum mensiasati posisi ini dan mengubah formasi posisi awak dan Skipper sering terjadi kecelakan seperti patah gigi dan pendarahan dihidung. Posisi ini telah diuji beberapa kali oleh para *Guide* arung jeram dan aman untuk digunakan dalam pengarungan.

Sebelum menggunakan posisi dua didepan dan dua dibelakang, jeram domba ini harus dilewati dengan cara membawa perahu kedarat dan melanjutkan pengarungan kembali. Tetapi setelah disiasati atau diubah posisi pada perahu maka jeram domba ini aman untuk dilalui dengan menggunakan posisi dua didepan dan dua dibelakang agar mendapatkan ruang perahu untuk melipat kedalam dan tidak terjadi benturan.

Pada sungai Palayangan ini penyelamatan pada para peserta arung jeram menggunakan penyelamatan darat. Penyelamatan itu sendiri terbagi menjadi dua yaitu darat dan air, dalam penyelamatan darat regu penyelamat (*Team Rescue*) melemparkan tali kepada peserta yang terjatuh dari perahu.

Sedangkan dalam penyelamatan di air tim penyelamat menggunakan kayak dan perahu besar untuk menaikan peserta yang terlempar dari perahu (*Boat*).

2.9. Perizinan

Untuk masalah perizinan tempat wisata harus mendatkan izin dari *FAJI* (Federasi Arung Jeram Indonesia), *IRF* (International Rafting Federation), *PSDA JABAR* (Pengelola Sumber Daya Air Jawa Barat), dan pengelola objek wisata. Dalam hal perizinan *FAJI* meliputi bagian sungai atau kelas sungai yang akan dijadikan wisata arung jeram dan mengontrol pemandu (*Guide*) yang berpengalaman. *IRF* lebih mengacu pada keselamatan para peserta arung jeram pada saat pengarungan, profesionalitan pemandu pada saat memandu wisatawan, dan temapat wisata yang dijaga kelestariannya. *PSDA* menginzinkan berdirinya usaha travel wisata ini, sama halnya dengan pengelola tempat wisata dengan pengelolaan debit air dan pelestarian sungai.

Untuk menjadi pemandu atau *guide* arung jeram, seorang pemandu (*Skipper*) harus mengarungi sungai yang akan akan dijadikan objek wisata arung jeram sebanyak delapan pengarungan sungai yang sama. Agar mengetahui jeram mana yang aman untuk dilalui oleh para wisatawan.

2.10. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran ditujukan pada semua kalangan baik pria maupun wanita yang berada di kota Bandung, yang meliputi :

2.10.1. Demografis

Secara demografis analisa dari permasalah yang dihadapi adalah menganalisa target audiens yang dituju berdasarkan data kependudukan dan status sosialnya, pengelompokan target audiens bersadarkan umur, jenis kelamin, bahasa, dan kelas sosial. Penjabarannya sebagai berikut, yaitu:

- Umur : Dewasa (20 tahun sampai 25 tahun).
- Jenis kelamin : Pria dan wanita.
- Bahasa : Indonesia dan daerah (Sunda).
- Kelas sosial : Menengah keatas.

2.10.2. Geografis

Secara geografis analisa dari permasalahan yang dihadapi adalah menganalisa target audiens yang dituju berdasarkan wilayah, dimana informasi itu ditujukan pada target audiens yang bertempat tinggal di Kota Bandung.

2.10.3. Psikografis

Psikografis adalah identifikasi karakteristik kepribadian dan sikap yang mempengaruhi gaya hidup seseorang. Psikografis mencakup pendapat, sikap, dan keyakinan tentang berbagai aspek yang berkaitan dengan gaya hidup, sikap, dan kepribadian seseorang. Penjabarannya sebagai berikut, yaitu:

- Gaya hidup : Suka berpetualang dan tantangan.
- Sikap : Berfikiran terbuka.
- Kepribadian : Konsumtif, sudah menjadi kebutuhan.