

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan alat transportasi di Indonesia khususnya kendaraan pribadi menurut data statistik dari *OICA (Organisation Internationale des Constructeurs d'Automobiles)* menunjukkan terjadi peningkatan di setiap tahunnya [3]. Contohnya di Indonesia peningkatan jumlah motor yang signifikan sejumlah 7,184,925 unit dari tahun 2014 sampai 2015 [4], peningkatan alat transportasi tersebut memicu kepadatan di jalan raya yang menyebabkan resiko kecelakaan, berdasarkan data WHO kecelakaan kendaraan merupakan peringkat ketiga setelah penyakit jantung dan tuberculosis [1]. Di mana kecelakaan bermotor disebutkan menjadi pembunuh nomor ke tiga bagi anak-anak usia 0-14 tahun[1], sehingga menjadi perhatian utama.

Di Indonesia menjamurnya komunitas motor yang sebagian besar anggotanya adalah anak muda, dimana pada usia mereka kondisi emosi dan psikologi masih labil. Salah satu contohnya yaitu geng motor, dimana mereka mencoba menemukan jati dirinya dengan mengambil resiko. Sehingga mereka yang tergabung dalam komunitas tersebut memiliki kecenderungan untuk melanggar peraturan berlalu lintas dan menyebabkan kecelakaan dari ringan sampai parah[5].

UU nomor 22 tahun 2009 tentang lalu lintas dan angkutan jalan mengatur kewajiban pengendara untuk mematuhi rambu lalu lintas pada pasal 106 ayat 4 yang berbunyi “Setiap orang yang mengemudikan Kendaraan Bermotor di jalan wajib mematuhi ketentuan: Rambu perintah atau rambu larangan, Marka Jalan, Alat Pemberi Isyarat Lalu Lintas, Gerakan lalu lintas, Berhenti dan Parkir, Peringatan

dengan bunyi dan sinar, Kecepatan Maksimal atau minimal, Tata cara pengandengan dan penempelan dengan kendaraan lain”[6].

Tidak patuhnya anak muda pada peraturan Lalu Lintas dan rambu yang berlaku mengakibatkan angka kecelakaan pada anak atau remaja di bawah 20 tahun sangat lah tinggi menurut AII yang dipublikasikan pada majalah *TheTimes* bahwa remaja yang baru lulus ujian mengemudi atau 30 minggu setelah lulus sangat beresiko untuk mengalami kecelakaan[5]. Maksudnya adalah ketika seorang remaja baru lulus ujian mengemudi, secara psikologis akan lepas dari ketakutan serta merasa bangga. Sehingga mereka cenderung mengemudi secara ugal-ugalan yang berujung pada pelanggaran peraturan lalu lintas maupun kecelakaan seperti komunitas motor yang sebelumnya disebutkan di atas[5].

Pada tahun 2015 pelanggaran lalu lintas tercatat naik sebesar 34% menjadi sebesar 69.786 pelanggaran [7]. Selain para pengendara dewasa, para pengendara di bawah umur memberi andil besar dalam angka tersebut. Selain melanggar peraturan lalu lintas para pengendara di bawah umur ini juga dapat menyebabkan penyimpangan sekunder seperti penjambretan, balapan liar, perampokan atau pembegalan [8]. Hal ini menjadi perhatian, karena dapat merusak generasi bangsa yang akan makin terpuruk nilai moral dan nilai kesantunannya serta membahayakan bagi pengguna jalan lain.

Sesuai dengan UU nomor 22 tahun 2009 tentang lalu lintas dan angkutan umum mengatur ketentuan pelanggaran terhadap rambu lalu lintas adalah pasal 287 ayat 1 yang berbunyi “Setiap orang yang mengemudikan Kendaraan Bermotor di Jalan yang melanggar aturan perintah atau larangan yang dinyatakan dengan Rambu Lalu Lintas sebagaimana dimaksud dalam Pasal 106 ayat (4) huruf a atau

Marka Jalan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 106 ayat (4) huruf b dipidana dengan pidana kurungan paling lama 2 (dua) bulan atau denda paling banyak Rp500.000,00 (lima ratus ribu rupiah)”[6].

Keprihatinan terhadap tingginya angka kematian anak muda karena kecelakaan di jalan raya tersebut, telah membawa peneliti untuk membuat media edukasi yang bertujuan mencegah peningkatan angka kecelakaan dengan mengenalkan rambu-rambu lalu lintas dan kelengkapan berkendara sejak usia dini. Media yang digunakan untuk mengedukasi anak dan remaja adalah melalui *game Virtual Reality*, untuk memberikan edukasi berlalu lintas dengan pengalaman tiruan, dunia virtual, dan kenyataan buatan [9]. *Game* memiliki dampak baik secara psikologis maupun jasmani, terlebih bagi remaja yang masih dalam masa perkembangan jasmani dan psikologisnya sering terjadi ketidakstabilan dalam emosinya menyebabkan beberapa remaja menjadi bermasalah[10].

Hal ini dapat merujuk kepada *Aggressive Riding* dimana para remaja menjadi tidak sabaran dan membahayakan orang di sekitarnya[10]. Selain itu rambu-rambu yang membatasi serta kemacetan yang terjadi membuat pengguna jalan menjadi *aggressive*[10]. *Aggressive Riding* sangat merugikan bukan hanya dari materi tapi juga dari dampak yang di timbulkan jika terjadi kecelakaan seperti kehilangan nyawa, organ tubuh, dll [10]. Remaja yang suka hal menegangkan dan beresiko menjadi hal yang mempengaruhi banyak nya remaja yang melakukan *aggressive riding*[10], sehingga banyak dari mereka menjadi korban kecelakaan.

Sebuah penelitian yang terdiri dari 86 laki-laki dari usia 9-35 tahun memainkan sebuah *game* dimana subjek penelitian harus mengambil keputusan yang tepat membuktikan bahwa subjek pada puncak usia remaja sangat senang

mengambil keputusan berdasar keberuntungan sehingga lebih menyukai resiko[10]. Tingkat kesenangan remaja terhadap *game* sangatlah besar karena mereka menemukan dunia yang mereka impikan dan idam-idamkan sampai terkadang mereka tidak dapat mengontrolnya[10]. Di sisi lain *game* menjadi sebuah sarana untuk melepaskan ketegangan yang muncul serta membuat sebuah karya atau ide secara kreatif yang dapat menimbulkan kesenangan secara psikologis[10].

Menurut sebuah penelitian para peneliti menemukan bahwa ada hubungan kuat antara subjek yang bermain *game* balapan secara teratur dapat meningkatkan kemampuan dalam mengatur kecepatan serta melihat celah dalam berkendara[10]. Namun di sisi lain hal ini sangat tidak baik untuk di terapkan pada pengendara di bawah umur karena dapat memicu para remaja di bawah umur untuk berlaku secara ugal ugalan di jalan[10]. Sehingga perlu pendampingan dan upaya dalam mengarahkannya kepada hal positif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian bagaimana mencegah efek dan perilaku negatif pada pengendara motor di bawah umur:

1. Apa materi peraturan berlalu lintas yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak dari usia 7 sampai 11 tahun?
2. Bagaimana desain dan spesifikasi dari perangkat *game* yang sesuai dengan rancangan edukasi berlalu lintas untuk anak dari usia 7 sampai 11 tahun?
3. Bagaimana dampak dari *game* yang berbasis Virtual Reality ini terhadap pengetahuan anak-anak pada peraturan berlalu lintas?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memformulasi materi peraturan berlalu lintas yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak dari usia 7 sampai 11 tahun.
2. Mengasilkan desain dan spesifikasi dari perangkat *game* yang sesuai dengan rancangan edukasi berlalu lintas untuk anak dari usia 7 sampai 11 tahun.
3. Mengetahui dampak dari *game* yang berbasis Virtual Reality ini terhadap pengetahuan anak-anak pada peraturan berlalu lintas.

