

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam keseharian sering terjadi kecelakaan di lingkungan sekitar kita salah satunya adalah kecelakaan lalu lintas. Kecelakaan lalu lintas yang terjadi oleh kendaraan roda 2 dan roda 4 atau lebih. Kecelakaan yang sering terjadi dapat menyebabkan korban luka bahkan hingga korban jiwa. Kecelakaan lalu lintas merupakan hal berbahaya yang masih sering terjadi. Kecelakaan lalu lintas yang terjadi di masyarakat dapat disebabkan oleh berbagai faktor seperti fungsi kendaraan yang tidak bekerja dengan sempurna atau kondisi lingkungan yang terkadang tidak dapat dihindari, namun tidak semuanya kecelakaan yang terjadi bukan karena kesalahan manusia. Setelah diteliti kembali kecelakaan lalu lintas yang terjadi 30% nya terjadi karena penggunaan gawai yang mengganggu konsentrasi saat mengemudi. Kecelakaan akibat penggunaan gadget sudah sering terjadi di awal tahun 2010.

Peraturan pemerintah No 22 tahun 2009 pasal 283 ( dalam Armansyah, 2011 ) mengatur tentang peraturan lalulintas yang berbunyi setiap orang yang mengemudikan kendaraan secara tidak wajar dan melakukan kegiatan lain yang berpengaruh pada konsentrasi pengemudi terkait pasal 106 ayat 1 akan dikenakan hukuman pidana maksimal 3 bulan atau membayar denda sebesar 750.000 rupiah. Dalam hal ini penggunaan gawai termasuk dalam hal yang mengganggu konsentrasi saat mengemudi dan dapat dikenakan hukuman, namun sayangnya peraturan ini tidak dipahami dengan baik sehingga masih banyak yang melakukannya. Situs web AntaraNews.com mengataakan kecelakaan lalu lintas akibat penggunaan ponsel saat berkendara meningkat hingga akhir tahun 2019. Operasi zebra selama 14 hari tepatnya pada tanggal 19 November 2019 telah menangkap pengemudi yang kedapatan menggunakan ponsel saat mengemudi sebanyak 415 orang. Dalam kejadian ini membuktikan bahwa peraturan ini belum sepenuhnya dimengerti atau dipahami oleh masyarakat.

Kepolisian mengungkap kecelakaan lalu lintas akibat penggunaan gawai banyak dilakukan oleh generasi milenial. Pada era sekarang ini segala sesuatu sangat erat dengan teknologi sehingga

memicu mereka untuk bersosialisasi dengan gawai tanpa mengetahui Batasan waktu dan tempat seperti saat mengemudi. Banyak hal yang memicu mereka menggunakan gawai saat mengemudi dimana di era milenial tidak sekedar bertelepon atau berkirim pesan namun juga eksistensi di media sosial seperti Instagram story. Situs kompasiana mengungkap bahwa generasi milenial tidak bisa lepas dari media sosial yang bahkan media sosial sendiri sudah menjadi bagian dari diri mereka yang merupakan salah satu dampak negatif dimana mereka lebih mementingkan postingan mereka di sosial media dibanding lainnya.

Kesadaran terhadap bahaya mengakses gawai saat mengemudi oleh remaja milenial tergolong rendah. Kegiatan ini dilakukan diberbagai macam tempat seperti contohnya di kota semarang dimana Penggunaan gawai saat mengemudi berbahaya dan dapat berpotensi kecelakaan dibanding yang tidak mengakses. Jurnal terkait oleh oleh Mahawati Eni, dan Prasetya Jaka. 2013 berjudul “ Analisis Penggunaan *Handphone* Saat Berkendara terhadap Potensial Kecelakaan Lalu Lintas pada Remaja di Semarang “meneliti tentang kecelakaan lalulintas yang disebabkan oleh gawai banyak dilakukan oleh remaja. Kecelakaan akibat mengakses gawai juga dibuktikan oleh penelitian yang berjudul “ Analisa performansi dan perilaku mengemudi dengan menggunakan gadget secara hand-held dan hads-free “ di Semarang dimana memaparkan perbedaan performansi konsentrasi mengemudi yang disebabkan oleh akses gawai yang mengurangi konsentrasi pengemudinya oleh Susanto, Suliantoro, dan Tindaon di tahun 2017.

Beberapa data yang diperoleh memaparkan bahayanya penggunaan gawai saat mengemudi yang beresiko kecelakaan yang dilakukan oleh remaja milenial. Peraturan yang sudah ada tidak dipahami dengan jelas dimana konsentrasi yang terganggu yang dituliskan dalam peraturan termasuk kegiatan mengakses gawai saat mengemudi yang diyakini tidak tepat. Himbuan yang disuarakan oleh pemerintah adalah jangan mengakses gawai karena menyebabkan kecelakaan serta penyampaian opini lewat iklan yang bermacam macam. Namun iklan yang sudah ada kurang relevan dengan kejadian sehari-hari yang sebenarnya memiliki resiko kecelakaan karena kelalaian mengakses gawai sehingga diperlukan penyampaian pesan yang tepat terlebih bagi para remaja milenial dimana mereka akan mempertimbangkan segala kemungkinan yang terjadi bila itu dinilai logis. Contoh penyampaian gawai yang sering dilakukan untuk menyampaikan bahaya mengakses gawai adalah orang mengemudi dengan kecepatan tinggi lalu mengakses gawainya hingga benar-benar tidak melihat kondisi jalan dan akhirnya terjadi kecelakaan dan meninggal. Hal ini

dinilai kurang efektif dimana realitanya tidak selalu terjadi demikian atau bahkan tidak sampai seperti itu. Maka dengan penyampaian opini serta memberi contoh yang lebih dekat dengan kenyataan yang dinilai dapat menimbulkan kecelakaan lalulintas agar mereka mengerti dimana kemungkinan lain dapat terjadi, bahkan kemungkinan itu menimpa orang lain dan mereka harus bertanggung jawab akan kesalahan mereka. Serta menjelaskan bahwa mengakses gawai saat mengemudi tidak hanya berbahaya namun melanggar peraturan dan dapat dikenakan hukuman agar mereka pun memiliki kesadaran akan tanggung jawab dalam berlalulintas tidak hanya sebatas memiliki Surat Ijin Mengemudi. Remaja harus tahu dimana waktu dan tempat yang tepat untuk mereka dapat mengakses gawai agar tidak membahayakan diri sendiri dan pengguna jalan lain.

#### 1.2 Rumusan masalah :

Bagaimana meningkatkan awareness tentang bahaya mengakses gawai saat mengemudi pada generasi milenial di sekitar kota Semarang ?

#### 1.3 Tujuan :

Untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya mengakses gawai saat mengemudi agar dapat mengurangi tingkat kecelakaan lalu lintas yang disebabkan oleh remaja milenial serta meningkatkan awareness terhadap tanggung jawab berlalulintas serta peraturan yang ada.

#### 1.4 Manfaat :

Bagi masyarakat:

- Sadar dan mengerti bahaya penggunaan gadget saat mengemudi dapat membahayakan diri sendiri dan orang lain.
- Sadar dan menaati peraturan yang berlaku saat mengemudi di jalan raya dengan perancangan visual yang lebih efektif.

Bagi institusi

- Membantu penyampaian awareness terhadap peraturan lalulintas kepada masyarakat khususnya pada kaum remaja milenial yang perlu ditaati untuk mengurangi tingkat kecelakaan lalulintas.

Bagi penulis:

- Mengerti permasalahan yang ada di masyarakat dan mampu menganalisa serta memberi penyelesaian bagi masalah lainnya.
- Mendapat informasi yang mendalam terhadap suatu kejadian atau masalah khususnya bahaya penggunaan gawai saat mengemudi beserta peraturan yang ada.

## 1.5 Metodologi perancangan

### User research :

Dalam kesempatan kali ini digunakan metode kualitatif berupa wawancara kepada berbagai narasumber seperti pada pelaku dan pihak lain yang terlibat dengan kecelakaan lalulintas. Metode observasi sebagai penambah data mengenai target sasaran. Serta dibutuhkan metode kuantitatif berupa kuesioner online untuk mengambil suara dengan prosentase banyak mengenai target dimana bagaimana mereka keseharian, hingga cara mereka mendapat informasi. metode observasi sebagai penambah data mengenai target sasaran.

### Wawancara:

Metode wawancara dilakukan untuk mendapat data secara mendalam mengenai mengemudi sambil mengakses gawai. Wawancara dilakukan pada remaja yang bepergian dengan kendaraan pribadi. Dalam wawancara ini mencari tahu kebiasaan serta pengetahuan mereka tentang topik ini yaitu kesadaran mereka akan bahayanya penggunaan gawai saat mengemudi serta penerapannya dalam keseharian. Mencari tahu mereka mendapat informasi, media yang diakses, hingga menaritahu perancangan yang sesuai untuk meningkatkan awareness bahaya mengakses gawai saat mengemudi.

### Observasi :

Dalam memperoleh data digunakan metode obserbvasi untuk mengamati perilaku target yang mengemudi sambil mengakses gawai. Mencari tahu mengapa penyampaian informasi yang sudah ada tidak berhasil. Menaritahu media yang sering diakses serta perilaku mengemudi target yang mengakses gawai.

### Kuesioner Online

Dalam metode ini mencari tahu kepada target sasaran yaitu pelaku dimana mereka mengakses gawai saat mengemudi dan mengetahui prosentase secara menyeluruh untuk mengetahui apakah

target menyadari bahaya penggunaan gawai saat mengemudi serta peraturan yang terkait. Mencari tahu apakah mereka memikirkan dampak yang terjadi pada pengguna jalan lain akibat kesalahan mereka. Dengan kuesioner online ini dapat mengetahui informasi apa yang harus diberikan dalam desain perancangan ini.

### 1.6 Skema Perancangan



## 1.7 Tinjauan Pustaka

Dalam mendapatkan data untuk perancangan kali ini , maka dibantu dengan beberapa kajian yang terkait. Kajian ini untuk membantu dalam menyusun laporan secara sistematis terkait permasalahan. Berikut adalah tinjauan yang digunakan;

Pertama, oleh Tindaon. 2017 berjudul “ Analisa performansi dan perilaku mengemudi dengan menggunakan gadget secara hand-held dan hads-free “. Dalam jurnal ini membahas pengaruh penggunaan gawai saat mengemudi yang dapat mempengaruhi konsentrasi serta memiliki resiko kecelakaan pada pelaku serta orang disekitarnya.

Kedua, jurnal oleh Mahawati Eni, dan Prasetya Jaka. 2013 berjudul “ Analisis Penggunaan *Handphone* Saat Berkendara terhadap Potensial Kecelakaan Lalu Lintas pada Remaja di Semarang “. Dalam jurnal ini membahas mengemudi dengan menggunakan gawai lebih berpotensi terhadap kecelakaan lalu lintas.

Ketiga, Jurnal oleh Armansyah. 2011 peraturan pemerintah pemerintah No 22 tahun 2009 pasal 283 mengatur tentang hukuman bagi pengemudi yang mengemudikan kendaraan secara tidak wajar akibat mengakses sesuatu yang dapat mengganggu konsentrasi mengemudi dikenakan hukuman pidana 3 bulan atau denda sebesar 750.000 Rupiah.