

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, angka kecelakaan lalu lintas terus meningkat setiap tahunnya. Menurut Badan Pusat Statistika Nasional, pada tahun 2010 jumlah kecelakaan yang terjadi di lalu lintas mencapai angka 66.488, dimana 19.873 diantaranya meninggal dunia. Angka ini terus bertambah hingga pada tahun 2014 mencapai 100.106 kecelakaan dan 26.416 diantaranya meninggal dunia. Guna menjunjung semangat persatuan dan peduli terhadap sesama, mengetahui teknik evakuasi korban kecelakaan dan penanganannya penting untuk diketahui masyarakat umum. Pengetahuan tentang teknik evakuasi dan cara penanganan korban kecelakaan dapat disampaikan melalui sebuah *boardgame*.

Boardgame kembali ramai digemari masyarakat Indonesia. Pada tahun 2015, surat kabar Kompas mengadakan kompetisi *boardgame* di 5 kota di Indonesia yaitu, Jogjakarta, Semarang, Surabaya, Bandung dan Jakarta. Kompetisi tersebut berlangsung singkat, hanya dalam kurun waktu kurang dari satu bulan yaitu pada tanggal 6 Maret sampai 19 April 2015. Dalam waktu yang singkat tersebut ternyata dapat dihasilkan sebanyak 55 prototipe *boardgame* karya anak bangsa. Hal tersebut menyadarkan khalayak bahwa *boardgame* dapat dikemas dengan menambahkan informasi yang sederhana dan menarik. Mulai sejak saat itu *boardgame* kembali berkembang di Indonesia.

Selain menyenangkan, *boardgame* juga dapat dimasukkan muatan edukasi sehingga dapat memberi pengetahuan bagi yang memainkannya. Banyak judul *boardgame* yang sudah rilis dengan muatan edukasi seperti Aquatico, memperkenalkan tentang ekosistem alam yang ada di Indonesia, lalu ada juga Math Cat, sebuah permainan tentang matematika, hingga permainan bertema sejarah kerajaan mataram yaitu Candrageni. Memberikan sebuah informasi yang padat tidak harus selalu dengan cara yang formal atau kaku, tapi juga bisa dikemas dengan cara yang menyenangkan melalui *boardgame*.

Selain dapat dimasukkan muatan edukasi dalam sebuah permainan, *boardgame* secara tidak langsung juga dapat mengasah kepribadian anak.

Dapat dilihat dari aspek sosial, satu permainan sedikitnya melibatkan 2-4 orang. Saat bermain, anak-anak akan melakukan komunikasi secara langsung dengan pemain lainnya, berbeda dengan permainan digital yang dapat diakses melalui *gadget* atau *smartphone* yang juga dapat berkomunikasi antar pemain namun tidak secara langsung. Dalam *boardgame* juga ada peran *guide* atau narrator permainan yang memimpin jalannya permainan juga menjelaskan aturan – aturan serta tujuan yang harus dicapai setiap pemain. Hal ini sangat mirip dengan proses belajar mengajar, ada guru sebagai *guide* dan murid sebagai pemainnya.

Melalui perancangan ini, diharapkan kelak ketika dewasa nanti anak-anak dapat mampu memahami dan mengerti bagaimana harus bertindak ketika dihadapkan pada situasi kecelakaan baik secara langsung maupun tidak langsung. Bagi korban kecelakaan, diharapkan dapat terselamatkan dengan baik tanpa menambah luka yang diakibatkan oleh evakuasi yang salah oleh masyarakat sekitar sebelum petugas medis tiba.

1.2 Permasalahan

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi menjadi beberapa masalah yaitu:

1. Tanpa pengalaman dan pengetahuan tentang medis dasar, seringkali terjadi dalam proses evakuasi yang dilakukan oleh masyarakat sekitar TKP yang mengakibatkan bertambahnya luka pada korban dan membuat kondisi korban semakin bertambah parah.
2. Kurangnya pengetahuan tentang teknik evakuasi, mengakibatkan kesalahan dalam proses evakuasi dan memperburuk kondisi korban.
3. Belum adanya *boardgame* dengan muatan edukasi tentang penanganan korban.
4. Kurangnya media edukasi yang menarik untuk anak-anak agar dapat menarik minat anak-anak untuk mempelajari medis dasar.

b. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipilih, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang *boardgame* yang dapat mengedukasi anak-anak untuk memahami tentang teknik evakuasi pada korban kecelakaan lalu lintas?

1.3 Ruang Lingkup

a. Apa

Rancangan yang akan dibuat adalah *boardgame* tentang edukasi penanganan korban kecelakaan lalu lintas dan teknik evakuasi yang baik agar tidak menyebabkan cedera lebih lanjut. Melalui permainan ini, para pemain diharapkan mampu memahami tentang medis dasar dan juga ketika dihadapkan oleh situasi kecelakaan lalu lintas, baik secara langsung maupun tidak langsung akan berempati untuk menolong.

b. Bagian Mana

Fokus perancangan ini adalah mengajarkan anak-anak tentang medis dasar dan juga apa yang harus dilakukan ketika melihat atau mengalaminya langsung. Anak-anak yang dimaksud adalah murid-murid sekolah dasar khususnya kelas 3 sampai 6.

c. Siapa

Perancangan ini dikhususkan pada anak-anak sekolah dasar. Anak – anak pada pada jenjang pendidikan itu diharapkan dapat mampu menyerap informasi dan menerapkannya dikehidupan nyata (*primary prospect*). Selanjutnya, orang tua dan guru yang ingin mengajarkan anak atau muridnya (*secondary prospect*).

d. Kapan

Proses pengumpulan data dan perancangan dilakukan pada bulan Februari-Juli 2018. Setelah itu, *boardgame* akan didistribusikan mulai bulan Agustus 2018.

e. Dimana

Hasil dari perancangan *boardgame* ini akan didistribusikan untuk pertama kali di sekolah-sekolah dasar yang ada di Kota Bandung. Kemudian

jika berhasil, akan dicoba didistribusikan ke sekolah-sekolah dasar di seluruh Indonesia.

1.4 Tujuan Perancangan

Merancang *boardgame* yang dapat mengedukasi anak-anak untuk memahami tentang teknik evakuasi pada korban kecelakaan lalu lintas.

1.5 Cara Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh perancangan ini adalah sebagai berikut:

a. Sumber Data Primer

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan mengamati secara langsung perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2012). Observasi akan dilakukan dengan mengamati situasi yang ada di lalu lintas kota Bandung dengan mencatat hal-hal yang dianggap penting.

Wawancara, merupakan metode pengumpulan data lainnya melalui komunikasi secara langsung antara pengumpul data (pewawancara) dengan sumber data (responden) (Wirartha, 2006). Kegiatan ini akan dilakukan dengan narasumber yang sudah ahli dibidangnya seperti PMI untuk mengumpulkan data tentang medis dasar dan Manikmaya untuk mengumpulkan data tentang *boardgame*.

Kuesioner adalah metode pengumpulan data dalam kurun waktu yang singkat guna memperoleh data dari banyak responden sekaligus (Soewardikoen, 2013:25). Kuesioner akan disebar ke sekolah-sekolah dasar di kota Bandung, guna mendapatkan data tentang pengetahuan anak-anak sekolah dasar tentang medis dasar, *boardgame*, dan gaya visual yang disukai oleh mereka.

b. Sumber Data Sekunder

Studi pustaka adalah serangkaian kegiatan pengumpulan data yang berasal dari buku, dokumen, jurnal, dan sumber pustaka lainnya. Hasil pengumpulan data tersebut menjadi data sekunder yaitu data yang berasal dari orang lain (Wirartha, 2006). Dalam kegiatan ini, pencarian sumber-sumber pustaka berupa teori dan artikel yang berguna untuk

mendukung dasar pemikiran dalam perancangan ini. Teori-teori yang akan digali adalah tentang *boardgame*,

1.6 Cara Analisis Data

a. Analisis Visual

Analisis visual merupakan tahapan analisis data dengan cara menguraikan dan menginterpretasi gambar. Sebuah karya visual dapat dianalisis melalui beberapa tahapan sebagai berikut (Edmund Feldman dalam Aland & Darby 1992, dalam Soewardikoen, 2013:39)

Deskripsi, yaitu mengidentifikasi suatu karya dimana informasi yang didapatkan akan menjadi petunjuk tentang arti dan maksud sebuah karya. Penilaian sebuah karya dilakukan secara objektif tanpa ada dorongan berupa opini yang bersifat pribadi.

Analisis, tahapan ini ditunjang oleh landasan teori yang berkaitan dengan pembahasan suatu masalah. Tahapan ini dilakukan dengan memperhatikan hubungan antara unsur visual yang ditampilkan, serta menguraikan hasil antar hubungan unsur.

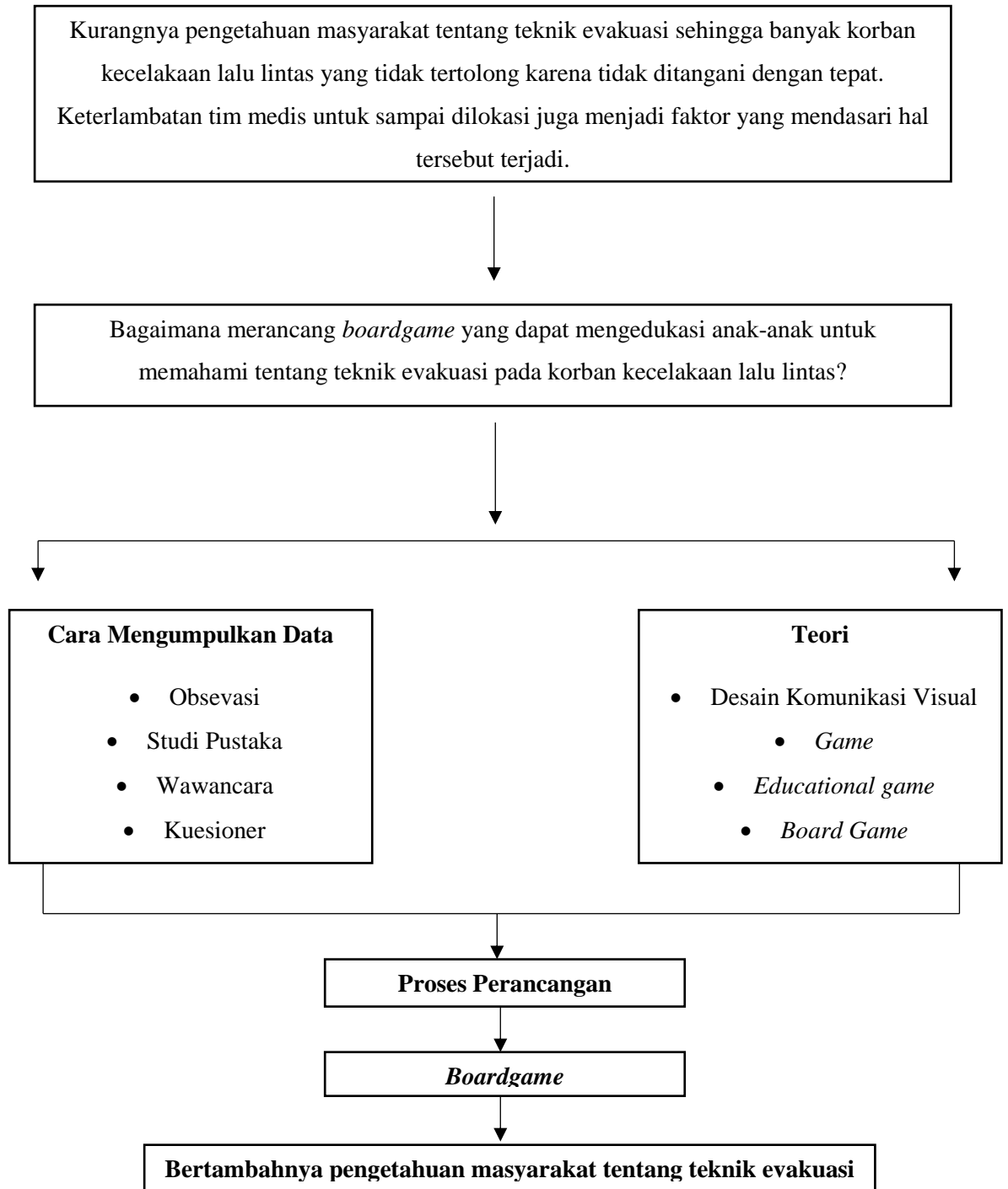
Interpretasi, merupakan tahapan yang paling imajinatif dan kreatif juga bermanfaat bagi tahapan lainnya. Interpretasi dilakukan dengan cara menerangkan pemikiran tentang apa yang dimaksud dalam sebuah karya visual.

Penilaian, mengemukakan pendapat atau penetapan nilai-nilai tentang apa yang telah terlihat dan apa yang telah dideskripsikan, dianalisis serta diinterpretasikan, penilaian merupakan sintesa dari analisis antar kasus yang terjadi dalam karya visual yang dianalisis.

b. Analisis Matriks

Analisis matrik adalah metode analisis data dengan cara membandingkan satu karya visual dengan karya lainnya. Objek visual yang dibandingkan melalui sebuah tolok ukur yang sama maka akan terlihat perbedaannya (Soewardikoen, 2013:50)

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan
(Sumber : Data Pribadi, 2018)

1.8 Pembabakan

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, cara analisis data, kerangka perancangan, dan pembabakan.

b. Bab II Dasar Pemikiran

Bab ini berisi teori-teori yang digunakan sebagai dasar pemikiran dalam proses perancangan.

c. Bab III Data dan Analisis

Bab ini berisi data-data dan hasil analisis masalah yang dihadapi semasa perancangan seperti data institusi pemberi proyek, data obyek garapan, data studi pustaka, data hasil observasi, data hasil wawancara, data analisis visual, data analisis matriks, data hasil kuesioner, data khalayak sasaran, dan data hasil proyek sejenis.

d. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini, menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media, dan konsep visual. Serta menampilkan hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visualisasi pada media.

e. Bab IV Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan serta masukan dan saran yang direkomendasikan.