

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kecelakaan adalah suatu kejadian yang tidak terduga tanpa disengaja yang dapat mengakibatkan kerugian ringan maupun berat dan dapat memakan korban. Kecelakaan terjadi karena berbagai macam faktor, faktor tersebut dapat disebabkan oleh kelalaian manusia saat sedang lengah ataupun lingkungan yang tidak mendukung. Kecelakaan adalah unsur dari ketidak sengajaan sehingga tidak dapat dikaitkan dengan tindakan kriminal dan tidak dapat disalahkan, terkecuali manusia yang tidak mengikuti aturan yang sudah di tetapkan di lokasi tertentu.

Kecelakaan dapat terjadi kapan saja dan dimana saja, contohnya seperti kecelakaan dalam berolahraga. Olahraga adalah aktivitas fisik yang memerlukan tenaga, stamina, kerja otot, dan lain-lain. Masyarakat terkadang kerap membuat kesalahan dalam berolahraga yang dapat mengakibatkan kecelakaan dan cedera. Cedera yang dialami akibat kecelakaan bisa seperti memar, luka, patah tulang, dan lain-lain. Selain kecelakaan, ada pula beberapa masyarakat yang memang sudah memiliki penyakit bawaan yang mengganggu dalam melakukan aktivitas berat seperti berolahraga.

Sarana olahraga adalah salah satu lokasi dimana kecelakaan dalam berolahraga terjadi, karena sarana olahraga adalah sebuah lokasi yang di pakai masyarakat untuk melakukan kegiatan olahraga. Sarana olahraga memiliki beberapa fasilitas yang dapat digunakan masyarakat. Fasilitas ini disediakan secara gratis untuk meningkatkan kemampuan serta mempermudah masyarakat dalam melatih tubuhnya. Fasilitas-fasilitas yang sering digunakan masyarakat adalah *jogging track*, lapangan basket, dan lapangan badminton. Fasilitas-fasilitas yang tersedia tidak hanya sekedar fasilitas untuk berolahraga, adapun fasilitas lain di sarana olahraga, yaitu seperti tribun, toilet umum, dan masih banyak lagi.

Dalam penelitian ini, lokasi yang akan di jadikan sebagai studi kasus adalah GOR Saparua, dengan pembanding yaitu Gasibu dan GOR Padjajaran. Untuk meningkatkan keamanan serta keselamatan pengunjung sehingga dapat

mengantisipasi kecelakaan yang berakibat fatal diperlukan sebuah fasilitas kesehatan atau fasilitas medis. Fasilitas tersebut adalah kotak P3K. Ketidaktersediaan kotak P3K di area-area yang mudah di jangkau ataupun mudah di lihat oleh pengunjung di sekitar sarana olahraga patut di perhatikan.

P3K atau Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan adalah sebuah wadah yang berisikan obat-obatan dan peralatan medis untuk membantu korban kecelakaan. Selain itu, P3K juga dapat mengantisipasi luka yang lebih serius karena korban dapat segera diberikan tindakan khusus atau pertolongan setelah terjadi kecelakaan. Tindakan ini berguna untuk meringankan luka sebelum korban dilarikan ke rumah sakit.

Kotak P3K ini akan di letakkan pada area-area sarana olahraga Bandung yang memiliki tingkat kecelakaan yang tinggi. Kotak P3K harus memiliki warna identitas medis, sehingga pengunjung dapat memahami dan mengetahui keberadaan kotak P3K serta untuk memudahkan pengunjung dalam melakukan kegiatan tolong menolong secara efektif dan efisien.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah di tulis, terdapat permasalahan dari fasilitas khusus pertolongan pertama saat terjadi kecelakaan pengunjung di sarana olahraga Bandung, yaitu:

- 1) Cidera saat menjalankan aktifitas berolahraga.
- 2) Peralatan medis tidak lengkap karena kotak P3K memiliki bentuk dan ruang yang kecil.
- 3) Kurangnya keinginan pengunjung untuk membawa kotak P3K karena tidak efektif saat berpergian.
- 4) Kurangnya perhatian pengunjung dalam mengantisipasi terjadinya kecelakaan.
- 5) Kurangnya fasilitas kesehatan di sarana olahraga yang mudah di jangkau.

1.3 Rumusan Masalah

Menurut latar belakang yang telah di tulis, dapat disimpulkan rumusan masalah untuk penelitian ini, yaitu:

- 1) Bagaimana merancang P3K yang baik sebagai fasilitas umum?
- 2) Bagaimana menentukan desain P3K yang baik secara aspek visual pada fasilitas umum di Sarana Olahraga Bandung?

1.4 Batasan Masalah

- 1) Pemilihan sarana olahraga Bandung yang akan dijadikan sebagai lokasi studi kasus adalah GOR Saparua serta pembanding yaitu Gasibu dan GOR Padjajaran.
- 2) Fasilitas P3K di rancang berdasarkan aspek visual yang sesuai dengan masalah yang telah di jelaskan.

1.5 Tujuan Perancangan

Dari penjelasan diatas, maka dapat di ketahui tujuan dari perancangan dan penelitian mengenai kotak P3K, yaitu:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari kotak P3K dengan masyarakat yang membutuhkan pertolongan pertama adalah:

- 1) Melengkapi fasilitas kesehatan di sekitar sarana olahraga
- 2) Mencegah cedera bertambah parah
- 3) Menyediakan pertolongan cepat sebelum di tindak lanjuti
- 4) Menunjang upaya penyembuhan
- 5) Mempertahankan daya tahan korban yang mengalami kecelakaan atau cedera

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan yang dapat di simpulkan mengenai perancangan kotak P3K berdasarkan aspek visual adalah:

- 1) Menyediakan fasilitas pertolongan kecelakaan sekala kecil dengan bentuk yang dapat menampung peralatan medis dan obat-obatan
- 2) Mendesain kotak P3K yang dengan warna yang menarik oleh pengelihatn pengunjung

- 3) Menyediakan buku panduan penggunaan peralatan P3K yang mudah di mengerti

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Keilmuan

Produk kotak P3K dilengkapi dengan buku panduan yang didalamnya terdapat pengetahuan tentang medis dan penanganan kecelakaan, yang dirancang untuk berbagi edukasi dan wawasan kepada masyarakat.

Ilmu dan teori visual memberikan referensi tentang desain sehingga dapat menambah nilai estetika terhadap produk yang dirancang. Tidak hanya menambah nilai estetika, ilmu visual juga membantu mengembangkan kemampuan berimprovisasi sehingga dapat mengembangkan inovasi-inovasi terdahulu menjadi lebih modern dan terciptanya produk yang baru.

1.6.2 Masyarakat Umum

Kotak P3K yang di rancang berdasarkan aspek visual di desain agar bermanfaat bagi masyarakat umum, khususnya bagi pengunjung sarana olahraga Bandung dalam bidang edukasi sehingga masyarakat bisa mengetahui tindakan atau penanganan saat terjadi kecelakaan dan juga fungsi utama dari P3K. Selain sebagai bahan edukasi masyarakat, desain kotak P3K yang dibuat juga sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan dapat menarik perhatian masyarakat sehingga masyarakat bisa dengan mudah mengerti apa saja yang harus dilakukan saat terjadi kecelakaan.

1.6.3 Pihak Terkait

Manfaat kotak P3K ini untuk sarana olahraga di Bandung adalah untuk meningkatkan keselamatan pengunjung yang sedang berada di area tersebut dengan fasilitas medis yang lengkap dan untuk mengetahui seberapa penting kotak P3K untuk menjaga kesehatan dan keselamatan pengunjung.

1.7 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang di pakai adalah metode penilitan kualitatif. Metode penelitian kualitatif meliputi:

- a. Berkembang dinamis
- b. Pertanyaan-pertanyaan terbuka
- c. Data wawancara, data observasi, data dokumentasi, audio visual.
- d. Analisis tekstual dan gambar.
- e. Interpretasi tema-tema dan pola-pola

(Creswell, 2009: 24)

1.7.1 Teknik Pendekatan

Teknik pendekatan yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, karena metode tersebut menggunakan teknik pengumpulan data berdasarkan pengamatan di lokasi kejadian sehingga dapat terbentuk sebuah gagasan atau ide untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang diangkat.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data-data dalam melakukan perancangan P3K sehingga mendapatkan hasil yang relevan dengan masalah yang terjadi di lokasi, adalah:

1) Observasi

Observasi kualitatif atau pengamatan adalah aktivitas yang di lakukan dengan cara melihat keadaan sekitar da memahaminya dari kejadian yang berlangsung di lokasi tertentu untuk mendapatkan informasi-informasi yang di butuhkan untuk melakukan penelitian. Selain itu, observasi menjadi salah satu bukti untuk mengetahui apa yang terjadi sehingga dapat melengkapi proses penelitian yang dilakukan. Observasi dilakukan untuk dapat terjun langsung ke lapangan agar dapat meneliti kejadian, kebiasaan, aktivitas, dan fasilitas yang ada di lingkungan lokasi yang sudah di tentukan.

2) Wawancara

Menurut Setyadin (Gunawan, 2013: 160) wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan dimana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik. Wawancara proses pembekalan verbal, di mana dua orang atau lebih untuk menangani secara fisik, orang dapat melihat mukanya orang lain dan mendengarkan suara telinganya sendiri, ternyata informasi langsung alatpempumpulan pada beberapa jenis data sosial, baik yang tersembunyi (laten) atau manifest. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari pengunjung dan pihak yang terkait.

3) Dokumentasi

Dokumen merupakan rekaman kejadian masa lalu yang tertulis atau dicetak. Mereka dapat berupa catatan anekdot, foto, surat, buku harian, dan dokumen-dokumen (Suharsaputra, 2014: 215). Sehingga dalam penelitian ini, dokumentasi berperan penting sebagai bukti gambar atau rekaman dari kejadian yang telah berlangsung.

4) Studi Literatur

Studi literatur adalah kegiatan untuk mengumpulkan data-data atau informasi yang relevan dengan permasalahan yang diangkat sebagai objek penelitian, data atau informasi tersebut dapat di peroleh dari berbagai macam buku, tesis, ensiklopedia, internet, atau sumber tertulis lainnya. Studi literatur juga membantu dalam menyediakan pemikiran para ilmiah untuk mengembangkan proses penelitian.

Pengumpulan data dan informasi melalui studi literatur sangat penting sehingga dapat di simpulkan sebab akibat, saran, kesimpulan, dan hasil dari penelitian-penelitian tentang masalah tersebut dari sumber yang pasti kebenarannya. Studi literatur digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan informasi dari sumber yang terpercaya.

1.7.3 Teknik Analisa

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis komparatif. Teknik tersebut dilakukan dengan cara membandingkan

beberapa objek dengan melihat kekurangan dan kelebihan objek tersebut, serta menganalisa sifat-sifatnya atau karakteristiknya menurut aspek yang di bahas. Selain itu, teknik analisa yang di pakai merupakan hasil dari teknik pengumpulan data yang kemudian di analisa untuk mencari solusi dan memecahkan permasalahan yang terjadi mengenai produk yang di rancang sehingga di dapatkan ide-ide baru dan pengembangan inovasi dari produk tersebut.

1.7.4 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah *evidence-based design*. Menurut Bella Martin dan Bruce Hanington dalam bukunya *Universal Methods of Design:100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions* (2012), *evidence-based design* adalah pendekatan yang mengambil keputusan untuk desain yang efektif pada implikasi penelitian yang kredibel dan hasil yang dinilai, daripada hanya mengandalkan pada intuisi dan informasi anekdotal.

Evidence-based design berasal dari penelitian berbasis bukti yang mempromosikan hubungan kuat antara bukti dan aplikasi atau penggunaan teori yang dikenal yang divalidasi oleh penelitian. *Evidence-based design* paling menonjol dalam perawatan kesehatan sebagai integratif untuk menginspirasi keunggulan dalam pengalaman pasien dan hal-hal medis termasuk keselamatan kesejahteraan dan pengurangan kesalahan medis melalui peningkatan desain lingkungan dan fasilitas.

Metode perancangan ini di gunakan agar peneliti dapat merancang kotak P3K yang baik dengan berpacu pada metode *evidence-based design* agar perancangan yang dilakukan memberikan hasil yang optimal dengan data-data yang sudah di dapatkan sebelumnya.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian dan perancangan desain kotak P3K, sistematika penulisan yang di gunakan adalah:

1) BAB I Pendahuluan

Pada BAB I Pendahuluan berisikan tentang gambaran secara umum mengenai kotak P3K dengan menjabarkan latar belakang masalah yang diangkat, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta metode logi penelitian dan sistematika penulisan.

2) BAB 2 Tujuan Umum

Pada BAB II Tujuan Umum, berisi tentang data-data yang bisa di jadikan acuan pada penelitian dan perancangan kotak P3K. Data-data yang telah diperoleh kemudian di bagi lagi menjadi dua bagian, yaitu data empirik dan data teoritik. Data empirik merupakan penjelasan mengenai Sarana olahraga di Bandung, fasilitas yang ada, kondisi, jumlah pengunjung, dan hasil wawancara. Data teoritik merupakan penjelasan mengenai apa itu P3K dan teori visual.

3) BAB 3 Analisis Aspek Desain

Pada BAB III, berisi tentang analisis komparasi, tabel komparasi sebagai perbandingan antara kelebihan dan kekurangan masing-masing kotak P3K yang sudah ada sebelumnya, kesimpulan keputusan desain, dan *Terms of References* tau TOR.

4) BAB IV Analisis Implementasi

Pada BAB IV, berisi tentang pembahasan dan penjelasan mengenai hasil penelitian serta gagasan dari perancangan produk yang di lakukan dan di jelaskan dari awal hingga akhir dari konsep perancangan. Hal tersebut akan dijelaskan lebih dalam pada konsep perancangan dan juga visualisasi karya yang meliputi konsep fasilitas kotak P3K yang akan di letakkan di lokasi, mind mapping, produk kompetitor, sketsa alternatif dan sketsa terpilih, gambar teknik, studi model, dan proses pembuatan prototype.

5) BAB V Kesimpulan

Pada BAB V atau bab penutup yang merupakan kesimpulan dari proses penelitian dan proses perancangan yang akan di jelaskan sebagai kesimpulan dan juga saran tentang hasil yang di peroleh selama masa penelitian. Pada bagian kesimpulan akan di jabarkan mengenai kekurangan dan kelebihan yang dialami, sehingga membentuk rangkuman singkat. Pada bagian saran

akan mengarah kepada masukan untuk mengantisipasi kesalahan atau kekurangan dalam pembuatan perancangan kotak P3K.