

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pertolongan pertama adalah pemberian pertolongan sesegera mungkin kepada korban cedera, sakit ataupun kecelakaan sebelum mendapatkan pertolongan tenaga medis. Biasanya pengetahuan tentang pertolongan pertama hanya diketahui oleh tenaga medis yang sudah berpendidikan seperti Palang Merah Indonesia. Tetapi tenaga medis tidak selalu ada di lapangan pada saat terjadinya kecelakaan.

Kecelakaan bisa saja terjadi dimana saja dan kapanpun, salah satu kecelakaan yang paling sering terjadi adalah kecelakaan lalu lintas. Kepolisian Negara Republik Indonesia mencatat jumlah kecelakaan lalu lintas pada 2019 meningkat sebanyak 3 persen, namun jumlah korban meninggal dunia menurun 6 persen dibandingkan tahun 2018. Kecelakaan merupakan kasus serius yang harus segera di tangani khususnya korban yang mengalami insiden tersebut guna mencegah hal terburuk, yaitu kematian. Salah satu penyebab kematian pada kecelakaan adalah terlambatnya korban mendapatkan pertolongan pertama. Pertolongan pertama dibutuhkan oleh korban sebelum ditangani pihak medis.

Masyarakat Indonesia terbilang masih awam mengenai pertolongan pertama, seperti apa yang harus dilakukan pada saat kecelakaan terjadi. Biasanya sebagian masyarakat pada saat insiden terjadi cenderung untuk menonton, merekam kejadian. Namun, bukan berarti semua kejadian kecelakaan mempunyai respons yang sama, ada juga yang mendapatkan respons yang cepat dari masyarakat sekitar. Minimnya edukasi dan kurang efektifnya media dalam penyampaian informasi mengenai pertolongan pertama menjadi salah satu hambatan masyarakat dalam hal penanganan pada korban kecelakaan.

Zaman sekarang dimana teknologi sudah sangat maju salah satunya adanya aplikasi *mobile* yang sudah digunakan banyak orang karena mempunyai keunggulan diantaranya mudah digunakan, *User Interface* dan *User Experience (UI/UX)* yang menarik, beberapa aplikasi yang digunakan tanpa harus terkoneksi

ke internet dan terakhir pengguna nya bisa mengakses aplikasi tersebut dimana saja. Aplikasi yang dulunya hanya di komputer sekarang bisa di gunakan di telepon selular.

Maka dari itu, masalah yang dihadapi adalah keterbatasan pengetahuan dalam penanganan korban pada saat kecelakaan terjadi. Penulis memilih aplikasi *mobile* sebagai media dalam penyampaian informasi yang efektif, informatif, dan bisa diakses dengan mudah oleh siapapun, dengan tujuan agar masyarakat Indonesia lebih waspada lagi dalam menyikapi apabila terjadinya kecelakaan.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, masalah dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut :

1. Penanganan yang terlambat pada korban kecelakaan.
2. Masyarakat di Indonesia masih terbilang awam dalam penanganan pertolongan pertama pada korban kecelakaan.
3. Kurang efektif nya media yang ada dalam penyampaian informasi penanganan pertolongan pertama pada kecelakaan.

### **1.2.2 Perumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka dirumuskan masalah yang terjadi adalah :

Bagaimana merancang media informasi yang efektif, informatif dan mudah dimengerti dalam menyampaikan pengetahuan pertolongan pertama pada saat menyelamatkan korban kecelakaan ?

## **1.3 Batasan Masalah**

### **1.3.1 Ruang Lingkup**

#### **A. Apa**

Perancangan difokuskan kepada perancangan aplikasi *mobile* agar menarik minat masyarakat Indonesia dalam pemahaman pentingnya pertolongan pertama pada kecelakaan.

#### **B. Mengapa**

Terjadinya penanganan yang terlambat pada korban kecelakaan, orang Indonesia masih terbelang awam dengan pemahaman pentingnya pertolongan pertama dan minimnya edukasi serta kurang efektifnya media dalam penyampaian informasi tentang pertolongan pertama pada korban kecelakaan.

#### **C. Siapa**

Target perancangan usia 18-25 tahun.

#### **D. Kapan**

Selama proses perancangan tugas akhir berlangsung dari Bulan Februari sampai dengan Bulan Juli.

#### **E. Di mana**

Perancangan akan dilakukan di daerah Bandung.

#### **F. Bagaimana**

Perancangan media ini disusun dengan melakukan pencarian informasi, mengolah data dan menyusunnya menjadi sebuah media yang informatif.

## **1.4 Tujuan Perancangan**

1. Untuk menambah wawasan pengetahuan tentang pertolongan pertama pada korban kecelakaan.
2. Meminimalisir terjadinya penanganan yang terlambat pada korban kecelakaan.
3. Untuk memberikan pengetahuan akan pertolongan pertama pada saat kecelakaan dengan menggunakan teknologi informasi.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yakni metode ini bersifat riset dan analisa.

### **1.5.1 Cara Pengumpulan Data dan Analisis**

Dalam perancangan tugas ini, guna memperoleh data yang dibutuhkan penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

#### **A. Data**

##### **a) Metode Observasi**

Metode observasi yaitu pengumpulan data aspek Imaji atau karya visual yang merupakan berbagai karya desain komunikasi visual yang kemudian diteliti dan memberikan sensasi kepada otak untuk dikemas menjadi persepsi kemudian disatukan menjadi informasi dan komponen-komponen yang dapat dikategorikan dan diinterpretasikan (Soewardikoen, 2013: 19). Penulis akan melakukan observasi terhadap korban kecelakaan lalu lintas, seperti keluhan apa yang sering terjadi pada saat kecelakaan.

##### **b) Wawancara**

Wawancara adalah instrument penelitian. Kekuatan wawancara adalah menggali pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancara. Mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian lisan dari narasumber dengan bercakap-cakap dan bertatap muka (Koentjaraningrat, 1980: 165 dalam buku Soewardikoen, 2013: 20). Penulis akan mewawancarai ahli dalam bidang yang bersangkutan dalam pertolongan pertama.

##### **c) Kuesioner**

Untuk penentuan jumlah responden pada kuesioner penelitian karena ukuran populasi yang ada tidak dapat diketahui dengan pasti, sehingga menggunakan metode Bernoulli. (Sedarmayanti, 2002: 149). Penulis memberikan pertanyaan seputar pengetahuan tentang pemahaman pertolongan pertama, bagaimana masyarakat menyikapi jika terjadinya kecelakaan disekitar mereka.

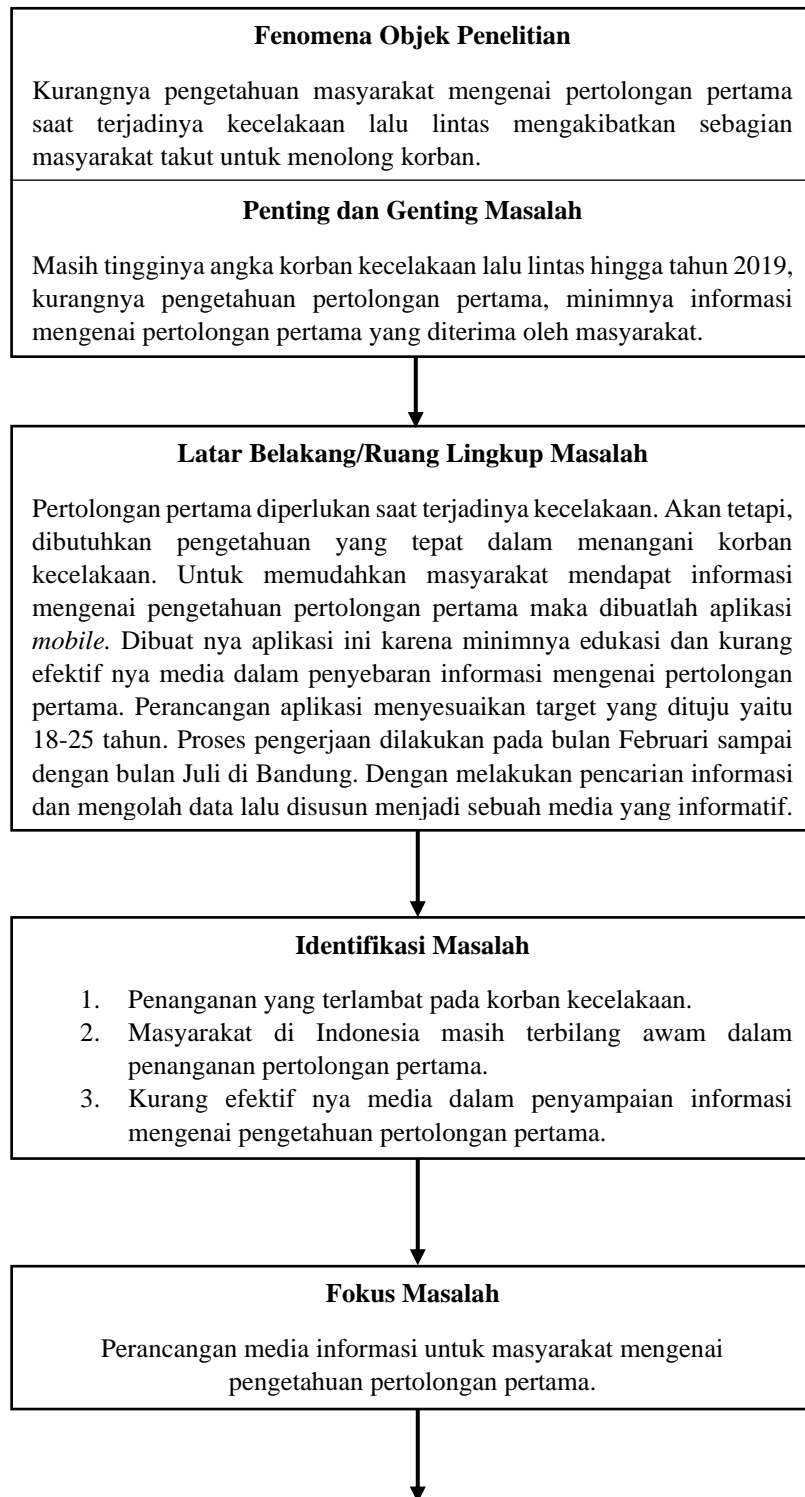
d) Studi pustaka

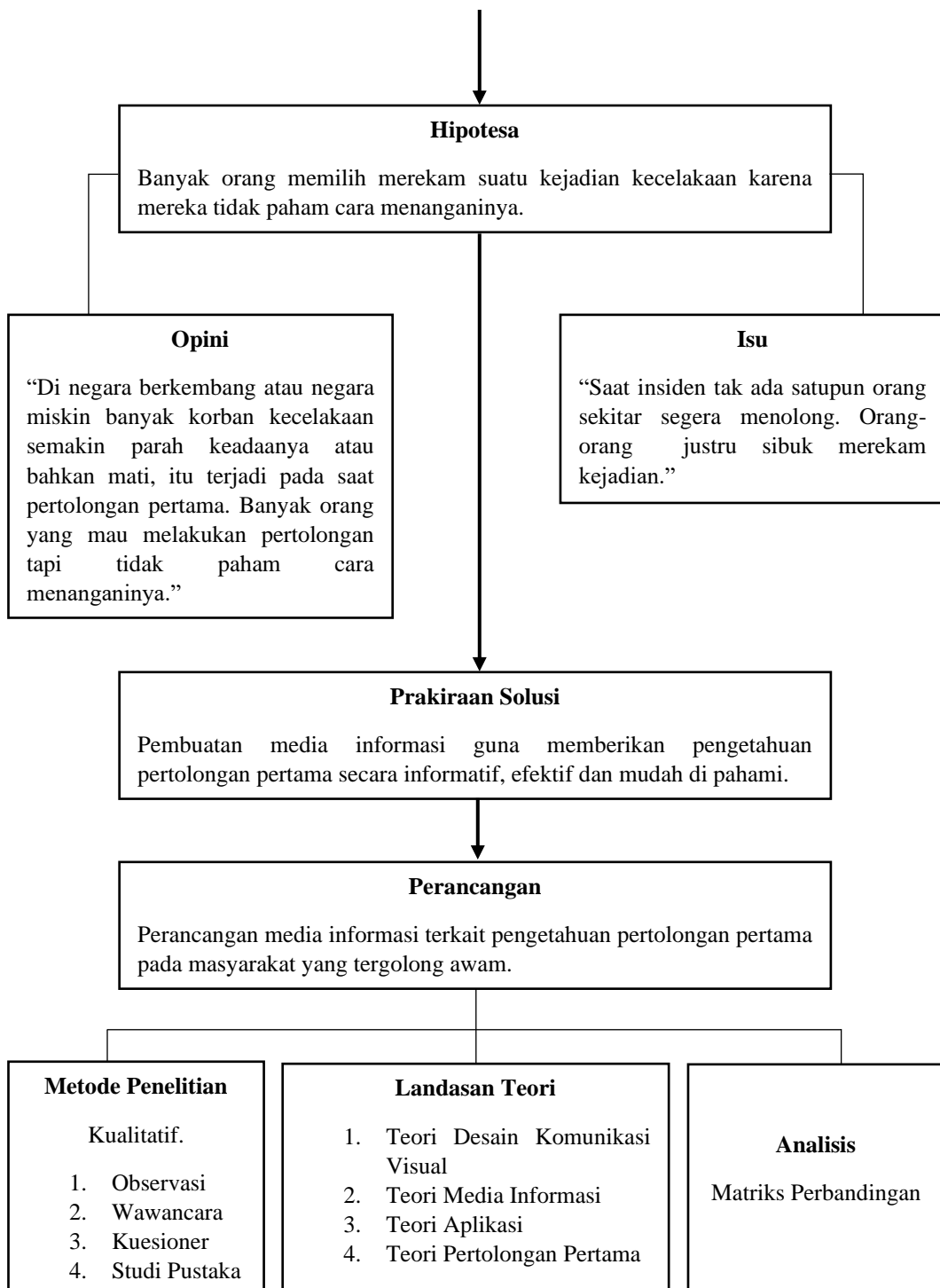
Studi Pustaka adalah proses membaca referensi untuk mengisi *frame of mind*-nya untuk memperkuat perspektif sehingga dapat ditempatkan pada konteks (Soewardikoen, 2013:6). Studi ini dilakukan penulis untuk menjadi referensi teori dalam penulisan laporan.

B. Analisis matriks dan Perbandingan

Sebuah matriks dari kolom, dan baris yang yang keduanya bisa berupa konsep atau kumpulan informasi. Prinsipnya adalah membandingkan dengan cara sejajar (Soewardikoen, 2013:50). Penulis akan melakukan analisis perbandingan terhadap beberapa produk sejenis yaitu aplikasi Kamus Penyakit Gratis *Offline* dan aplikasi *MedEx – Clinical Examination*.

## 1.6 Kerangka Penelitian





## **1.7 Pembabakan**

### **1. BAB I: PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, kerangka penelitian serta pembabakan dari laporan penelitian ini.

### **2. BAB II: DASAR PEMIKIRAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian studi pustaka, dan menjelaskan dasar pemikiran dari teori – teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan.

### **3. BAB III: DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Pada bab ini akan diuraikan hasil pencarian data secara terstruktur dan siap diuraikan, seperti data aspek imaji, data wawancara, data kuesioner dan analisis visual, analisis kuesioner, serta penarikan kesimpulan.

### **4. BAB IV: KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan konsep-konsep yang digunakan dalam perancangan, mulai dari konsep pesan, konsep kreatif, dan konsep visual seperti apa yang digunakan. Serta hasil perancangan awal dari sketsa awal hingga memasuki digital, dan berakhir pada media aplikasi tersebut.

### **5. BAB V: PENUTUP**

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dan saran dari penelitian yang penulis lakukan.