

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepanjang periode Januari 2022 hingga 13 September 2022 lalu, dari laporan pihak Korps Lalu Lintas Kepolisian Republik Indonesia (Korlantas Polri), tercatat 94.617 kasus laka lantas di wilayah Republik Indonesia. Jumlah tersebut mengalami peningkatan sekitar 34,6 persen dibandingkan tahun 2021 yaitu sebanyak 70.000 kasus kecelakaan. Dari catatan Korlantas Polri juga dijelaskan penyebab dari musibah laka lantas di Indonesia diakibatkan oleh beberapa hal, yaitu 61% kecelakaan disebabkan faktor manusia atau human error seperti masalah ketidakmampuan/keterampilan mengemudi serta karakter pengemudi misal lalai, malas, ceroboh, dan ugal-ugalan, selanjutnya sebanyak 9% disebabkan faktor kendaraan (terkait dengan pemenuhan persyaratan teknis laik jalan), dan 30% disebabkan oleh faktor prasarana dan lingkungan[1].

Sejumlah ahli transportasi pun menyebut, pelanggaran lalu lintas merupakan awal dari terjadinya kecelakaan lalu lintas. Peneliti Pusat Studi Transportasi dan Logistik (PUSTRAL) UGM, Iwan Puja Riyadi, S.T., dalam pernyataannya yang dilansir dalam laman situs ugm.ac.id menyebut empat faktor yang menjadi penyebab kecelakaan lalu lintas, yaitu yaitu faktor pengemudi, faktor kendaraan, faktor lingkungan jalan, dan faktor cuaca. "Kecelakaan yang terjadi pada umumnya tidak hanya disebabkan oleh satu faktor saja, melainkan hasil interaksi antara faktor," jelasnya. Sementara itu, sebuah jajak pendapat yang dilakukan oleh sebuah media ibu kota, yang dikutip di laman <https://dishub.magelangkota.go.id> mengungkapkan, ada 3 hal utama yang sering menjadi penyebab terjadinya kecelakaan lalu lintas. Yang pertama adalah aksi menerobos lampu merah oleh pengendara, ini yang paling sering terjadi dan mengakibatkan kecelakaan lalu lintas. Yang kedua, mengendarai kendaraan melawan arus (contra flow) serta bersikap gegabah dan seenaknya sendiri di jalanan tanpa mempertimbangkan keselamatan orang/pengendara lain. Ketiga, pengendara yang melanggar rambu-rambu lalu lintas. Kelihatannya sepele, tetapi kecelakaan lalu lintas di jalanan selalu berawal dari pelanggaran rambu-rambu lalu lintas[1].



Gambar 1.1 Kecelakaan Lalu Lintas
Sumber <https://www.tribatanewsbantul.id/>

Rambu Lalu Lintas adalah bagian perlengkapan jalan yang berupa lambang, huruf, angka, kalimat, dan atau perpaduan yang berfungsi sebagai peringatan, larangan, perintah, atau petunjuk bagi pengguna jalan.[2] Regulasi tentang rambu lalu lintas di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan serta Peraturan Menteri Perhubungan Nomor 13 Tahun 2014. Namun, meskipun aturan ini sudah ada, masih banyak masyarakat yang kurang memahami arti dan fungsi dari berbagai jenis rambu, seperti rambu peringatan, rambu larangan, rambu perintah, dan rambu petunjuk. Minimnya pemahaman ini menyebabkan tingginya angka pelanggaran lalu lintas yang berujung pada kecelakaan.



Gambar 1.2 contoh jenis rambu
Sumber <https://jdih.kemenhub.go.id/>

Dalam kebanyakan kasus, pemahaman tentang rambu lalu lintas biasanya diperoleh melalui pembelajaran di sekolah atau saat mengurus Surat Izin Mengemudi (SIM). Namun, metode ini masih kurang efektif, terutama bagi

masyarakat yang tidak memiliki akses pendidikan lalu lintas yang memadai. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam penyampaian informasi terkait rambu lalu lintas agar lebih mudah dipahami oleh masyarakat umum.

Berdasarkan masalah diatas, maka Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi 2D. Animasi dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih visual, interaktif, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman pengguna jalan tentang rambu lalu lintas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan **media pembelajaran berbasis animasi 2D tentang rambu lalu lintas serta berkendara yang aman**, yang diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mengenali dan memahami makna dari setiap rambu lalu lintas dengan lebih efektif. Dengan adanya inovasi ini, diharapkan kesadaran pengguna jalan terhadap rambu lalu lintas meningkat, sehingga dapat mengurangi angka kecelakaan lalu lintas di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti dapat mengemukakan rumusan masalahnya yakni, “Bagaimana merancang media pembelajaran berbasis animasi 2D rambu-rambu lalu lintas serta berkendara yang aman”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang membatasi ruang lingkup permasalahan dalam membuat aplikasi pengenalan rambu - rambu lalu lintas berbasis android ini yaitu:

1. Pembuatan menggunakan Animaker
2. Resolusi 1080p
3. Durasi 6 menit

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis animasi 2D rambu-rambu lalu lintas serta berkendara yang aman.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Masyarakat

Masyarakat dapat memperoleh kemudahan dalam mempelajari dan memahami rambu-rambu lalu lintas dan berkendara yang aman.

2. Peneliti

Penelitian ini bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman dalam mengaplikasikan teori-teori yang telah diperoleh selama masa studi di perguruan tinggi.

3. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan penting bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan animasi yang fokus pada pengenalan rambu-rambu lalu lintas dan berkendara yang aman.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari hal-hal sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang objek penelitian, jenis dan sumber data, prosedur pengumpulan data, serta analisis masalah.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, hasil penelitian, dan analisis atau pembahasan dalam mengembangkan aplikasi, serta testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah diteliti.