

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kasus kriminalitas di Indonesia tetap menjadi permasalahan yang mengkhawatirkan, memengaruhi kenyamanan masyarakat dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pemberitaan dan situasi yang dapat ditemukan di sekitar kita, kejahatan seperti perampokan, pembegalan di jalan, pelecehan seksual, hingga pemerkosaan semakin sering terjadi. Fenomena ini menunjukkan bahwa Indonesia belum mampu mewujudkan kondisi yang aman dan ideal bagi warganya.



Gambar 1. 1 Logo Lambang emas Rastra Sewakottama

Berdasarkan data yang diperoleh dari berbagai sumber, termasuk website Pusiknas Polri, terdapat sejumlah kasus kriminalitas yang signifikan pada tahun 2024, antara lain 21.225 kasus pencurian, 20.607 kasus penganiayaan, dan 34.682 kasus pelecehan seksual terhadap perempuan. Angka-angka ini sangat mencemaskan dan menjadi mimpi buruk bagi masyarakat yang tidak bersalah, mengingat banyak korban yang tidak memiliki akses atau sarana perlindungan yang memadai.

Selain itu, proses pelaporan kasus kriminal ke pihak berwajib, seperti kepolisian, juga sering kali menemui hambatan, seperti banyaknya dokumen yang harus disiapkan dan lamanya waktu yang dibutuhkan untuk menindaklanjuti

laporan tersebut. Hal ini menambah kesulitan bagi masyarakat yang menjadi korban kejahatan dalam mencari keadilan.

Berdasarkan informasi yang tersebar melalui berbagai media, kita dapat melihat banyaknya korban kriminalitas yang tidak memiliki kesempatan untuk menuntut para pelaku kejahatan, disebabkan oleh sejumlah faktor, seperti kurangnya dukungan dari koneksi keluarga, terbatasnya bukti yang relevan dengan waktu kejadian, serta kondisi ekonomi yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk memperoleh keadilan. Situasi yang memprihatinkan ini mendorong penulis untuk berinisiatif mengembangkan metode atau solusi yang dapat mencegah, menangani, dan menyelesaikan berbagai kasus kriminal yang dihadapi oleh masyarakat di negara ini.

Kasus kriminal tidak membedakan status sosial, usia, atau penampilan korban. Selama ada barang berharga yang menarik perhatian, pelaku kejahatan akan berusaha untuk mengambilnya, tanpa mempedulikan pakaian atau fisik korban. Kejahatan dapat terjadi di mana saja dan kapan saja, selagi ada kesempatan, tanpa memperhatikan waktu dan lokasi.

Tingginya angka kasus kriminalitas yang terjadi di Indonesia belum diimbangi dengan solusi yang efektif untuk menanggulangnya, maupun dengan pengembangan metode pertahanan diri yang dapat membantu masyarakat untuk menghindari atau mencegah menjadi korban kejahatan. Melihat permasalahan ini, penulis merasa terdorong sebagai seorang mahasiswa untuk menyusun laporan lanjutan mengenai konsep inovasi yang dapat saya tawarkan untuk mengatasi isu tersebut.

1.2 Rumusan & Identifikasi Masalah

Penulis berhasil merumuskan beberapa permasalahan selama melakukan riset untuk Tugas Akhir, yaitu:

- Dalam rumusan masalah dapat ditemukan bahwa masyarakat tidak memiliki sebuah alat perlindungan diri.
- Kurang tegasnya hukum yang ada di Indonesia,

- Dibutuhkannya sebuah media perlindungan diri dari maraknya kasus kriminalitas yang ada di Indonesia.

Penulis juga mengidentifikasi beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu:

1. Peningkatan Kasus Kriminalitas

Kasus kriminalitas di Indonesia terus meningkat, dipengaruhi oleh faktor pendidikan dan ekonomi. Polri menangani lebih dari 400 kasus perampokan dan begal setiap bulan. Pada Maret 2024, tercatat 549 kasus. Kekerasan seksual menjadi yang tertinggi, dengan 15.621 kasus, diikuti kekerasan psikis (12.878 kasus) dan fisik (11.099 kasus). Total perempuan yang menjadi korban kekerasan sepanjang 2024 mencapai 34.682.

2. Lamanya Waktu Penanganan Kasus

Proses penanganan kasus kriminal di Indonesia sering kali memakan waktu lama, terutama karena belum adanya alat yang efektif untuk mengumpulkan bukti yang relevan saat kejahatan terjadi. Hal ini juga bisa disebabkan oleh aparat kepolisian yang kurang aktif dalam menangani sebuah permasalahan kriminalitas di lingkungan masyarakat sekitar.

3. Keterbatasan Alat Perlindungan Diri

Masyarakat Indonesia belum memiliki alat atau media perlindungan diri yang baik dan memadai saat beraktivitas di luar ruangan, baik pada siang maupun malam hari.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu:

- a. Meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya kewaspadaan dalam menjalani aktivitas sehari-hari guna meminimalisasi risiko menjadi korban tindakan kriminal.

- b. Memberikan solusi dan gagasan mengenai perancangan sebuah alat atau media yang dapat membantu seluruh masyarakat dalam mencegah atau bahkan melawan kasus kriminalitas yang terjadi di negeri ini.
- c. Dengan adanya kerja sama dengan polres terdekat, salah satu tujuan penelitian saya adalah untuk membuat seluruh aparat polisi yang sedang bertugas dapat bekerja lebih efisien dan ekstra dalam menjaga keamanan serta ketertiban masyarakat.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

1.4.1 Bagi Universitas Pembangunan Jaya

- a) Memberikan sebuah edukasi dan juga solusi modern dalam mengatasi kasus kriminalitas yang bisa saja terjadi kapan saja dan dimana saja. Bagi Peneliti
- b) Peneliti dapat memahami tentang pentingnya visual kemasan pada produk sehingga berpengaruh pada penjualan dan target pasar dari beberapa sumber yang ada, mengetahui asal atau identitas dari produk yang diteliti lebih mendalam.
- c) Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menjadi sarana perlindungan diri bagi mahasiswa yang mungkin beraktivitas hingga larut malam untuk kepentingan Pendidikan.
- d)

1.4.2 Bagi Penulis

Penulis memiliki sarana untuk mengekspresikan ide serta berinovasi dalam merumuskan solusi atas permasalahan yang diangkat dalam penelitian tugas akhir ini. Melalui proses pengerjaan, penulis tidak hanya berperan sebagai perancang aplikasi, tetapi juga sebagai (*problem solver*) pemecah masalah yang berupaya menghadirkan pendekatan baru terhadap isu kriminalitas yang terjadi di masyarakat. Selama proses penulisan berlangsung, penulis terus memperdalam pemahaman dalam bidang teknologi, khususnya dalam perancangan dan pengembangan antarmuka pengguna UI/UX pada aplikasi. Hal ini memberikan pengalaman berharga sekaligus memperkaya keterampilan penulis dalam menciptakan solusi digital yang efektif, relevan, dan mudah diakses oleh masyarakat luas untuk mencegah dan mengatasi kejahatan kriminalitas.

1.4.3 Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat Memberikan sebuah edukasi untuk tetap menjaga diri di saat melakukan aktivitas diluar rumah, dan juga memberikan sebuah solusi yang dapat sangat membantu untuk menjalankan aktivitas diluar rumah dan menjadi sebuah metode ampuh dalam memberikan kenyamanan saat melakukan aktivitas diluar ruangan. Menjadi solusi dan inovasi untuk mengatasi kasus kejahatan.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan proposal mencakup:

1. BAB I PENDAHULUAN

Di bab pertama ini penulis memberikan rangkuman permasalahan kriminalitas dilingkungan masyarakat yang dimana belum ditemukan bagaimana cara penanganannya, dari seluruh inti penelitian dapat disimpulkan jadi sebuah tujuan untuk menyelesaikan atau memberikan sebuah solusi ide gagasan yang akan diangkat menjadi topik untuk laporan tugas akhir ini. Seluruh permasalahan diangkat dari kasus pengalaman yang terjadi di lingkungan masyarakat. Dengan menggunakan data relevan sesuai fakta yang terjadi, di bab pertama ini dapat memberikan gambaran krisisnya sebuah situasi yang dialami seluruh masyarakat sekitar.

2. BAB II TINJAUAN UMUM

Bab kedua berisi sebuah materi untuk menguraikan tinjauan dan ringkasan dari berbagai jurnal dari penelitian sebelumnya yang membahas kasus kriminalitas langsung yang tidak memiliki sebuah alat pencegahan dan juga solusi bagi masyarakat yang sedang beraktivitas. Bab ini membahas konsep dasar dan juga teori-teori yang mendukung terkait tema yang diangkat, sebuah aplikasi anti kriminal yang terinspirasi dari sebuah alat alarm untuk anak-anak TK di jepang yang bernama Bouhan Buzzer. Dengan memanfaatkan elemen visual desain, sebuah aplikasi diciptakan dengan memanfaatkan ilmu komponen desain yang dapat membantu para user dalam menjalankan sistem aplikasi.

3. BAB III METODOLOGI DESAIN

Bab ketiga memberikan alur kerja dan rincian penelitian yang terkait dengan perumusan masalah dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Hal ini mencakup dari awal perancangan masalah, penelitian judul, data wawancara, observasi konflik, hingga menjadi hasil akhir sebuah ide gagasan dalam menyelesaikan sebuah masalah yang terjadi di masyarakat.

4. BAB IV STRATEGI KREATIF

Bab keempat mendeskripsikan hasil penelitian berupa perancangan dan pengembangan UI/UX, untuk aplikasi pencegahan kriminalitas. Serta analisis dari segi pengguna dalam kemudahan fitur yang akan digunakan dalam situasi yang mendesak, untuk mempermudah para User dalam menjalankan aplikasi.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab kelima ini disajikan ringkasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, disertai dengan rekomendasi untuk upaya penanggulangan serta masukan lebih lanjut yang dapat digunakan dalam pengembangan fitur-fitur aplikasi In Danger sesuai dengan kebutuhan di masa mendatang.