

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dizaman era digital, penggunaan handphone sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat modern. Banyak orang yang semakin bergantung pada alat telepon genggam ini untuk memenuhi berbagai kebutuhan, mulai dari komunikasi hingga akses informasi.

Namun, di balik kemudahannya, terdapat banyak risiko yang cukup besar, terutama ketika menggunakan handphone saat berkendara. Menurut artikel Kompas tahun 2023, penggunaan handphone saat mengemudi dapat mengalihkan perhatian dan mengganggu konsentrasi pengemudi terhadap situasi lalu lintas. Hal ini tidak hanya membahayakan keselamatan pengemudi itu sendiri, tetapi juga penumpang, pengguna jalan dan pejalan kaki yang lain. Selain itu, perilaku seperti menjawab panggilan telepon atau mengirim pesan saat berkendara dapat menurunkan fokus pengemudi dalam memperhatikan keadaan di sekitarnya sehingga perilaku inilah yang dapat menyebabkan angka kasus kecelakaan meningkat. Dampak negatif dari perilaku ini juga tidak hanya dari banyaknya kecelakaan saja, namun juga dampak mental dan psikologis yang dapat dirasakan oleh individu yang terlibat dalam kecelakaan tersebut.

Perilaku menggunakan handphone ketika berkendara tidak hanya membahayakan pengendaranya, namun juga pengendara lain. Perilaku ini juga melanggar Pasal 106 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 yaitu tentang Lalu Lintas & Angkutan Jalan. Undang-undang tersebut berisi tentang larangan menggunakan ponsel ketika berkendara dan apabila dilanggar maka dipidana dengan pidana penjara paling lama tiga bulan atau denda paling banyak Rp. 750.000. Maka dari itu, perlu adanya media yang dapat memperingatkan masyarakat agar berhati-hati dan tidak menggunakan handphone saat berkendara.

Karena sering terjadinya kasus kecelakaan yang disebabkan oleh penggunaan handphone saat berkendara, perlu adanya edukasi yang baik untuk masyarakat agar risiko kecelakaan ini bisa dikurangi. Salah satu media

penyampaian edukasi adalah dengan menggunakan media video animasi. Animasi adalah teknik menciptakan ilusi gerakan dengan menampilkan rangkaian gambar atau objek yang sedikit berbeda secara berurutan dalam waktu yang cepat. Gambar-gambar ini dikenal sebagai frame, digabungkan untuk menciptakan efek visual sehingga tampak seperti benda atau karakter bergerak. Animasi yang sering digunakan adalah animasi 2 dimensi. Jenis animasi ini menggunakan gambar-gambar yang dibuat dalam ruang dua dimensi, yaitu panjang (horizontal) dan tinggi (vertikal). Animasi ini sering digunakan dalam pembuatan film, kartun, video edukasi, aplikasi, dan video game.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa masalah utama dari penggunaan handphone saat berkendara adalah sebagai berikut:

1. Handphone menjadi bagian dari gaya hidup modern yang mempermudah akses informasi dan komunikasi, tetapi juga membawa risiko baru, terutama dalam konteks keselamatan berkendara.
2. Edukasi tentang bahaya penggunaan handphone saat berkendara masih kurang dan perlu diperluas karena masih banyak yang belum menyadari bahaya penggunaan handphone saat berkendara.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang dapat disusun adalah:

1. Bagaimana cara yang efektif untuk mengedukasi masyarakat agar dapat mengurangi perilaku menggunakan handphone saat berkendara?
2. Apakah strategi membuat animasi 2 dimensi dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya penggunaan handphone saat berkendara?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut yaitu:

1. Studi atau pembahasan difokuskan pada pengguna kendaraan pribadi (mobil dan sepeda motor) yang menggunakan handphone saat berkendara.
2. Pembahasan difokuskan pada masyarakat umum yang berusia produktif (18–30 tahun) sebagai target utama edukasi, karena kelompok ini paling banyak menggunakan kendaraan dan handphone.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan batasan yang telah diidentifikasi, tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis Risiko dan Dampak Penggunaan Handphone saat Berkendara.
2. Meningkatkan Kesadaran Masyarakat tentang Bahaya Penggunaan Handphone saat Berkendara.
3. Mengidentifikasi Efektivitas Media Edukasi berupa Video Animasi.
4. Mengurangi Perilaku Berbahaya yang Melibatkan Handphone saat Berkendara.
5. Mendukung Upaya Kepatuhan terhadap Peraturan Lalu Lintas.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keselamatan berkendara di Indonesia melalui edukasi melalui media animasi, sekaligus menjadi langkah preventif dalam mengurangi angka kecelakaan lalu lintas yang diakibatkan oleh penggunaan handphone saat berkendara.

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah wawasan tentang hubungan antara penggunaan handphone saat berkendara dengan peningkatan risiko kecelakaan lalu lintas.

2. Memberikan gambaran tentang efektivitas animasi 2 dimensi sebagai media edukasi, khususnya dalam kampanye keselamatan berkendara.
3. Memberikan bukti ilmiah yang mendukung pentingnya kepatuhan terhadap undang-undang lalu lintas, khususnya yang berkaitan dengan larangan penggunaan handphone saat berkendara.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Meningkatkan kesadaran tentang bahaya penggunaan handphone saat berkendara, sehingga masyarakat dapat lebih berhati-hati di jalan.
2. Membantu masyarakat memahami dampak fisik, psikologis, dan hukum dari perilaku berisiko tersebut.
3. Memberikan masukan kepada pihak berwenang untuk menyusun atau memperkuat kebijakan keselamatan lalu lintas berbasis data dan edukasi yang relevan.
4. Mendukung kampanye keselamatan berkendara melalui penyediaan materi edukasi berbasis video animasi.

1.6.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya

Hasil penelitian dapat menjadi referensi untuk mahasiswa, dosen, atau peneliti lainnya dalam mengembangkan studi di bidang keselamatan lalu lintas, teknologi animasi, atau edukasi berbasis media. Manfaat penelitian ini bagi kampus tidak hanya meningkatkan reputasi akademik, tetapi juga membuka peluang inovasi, kolaborasi, dan kontribusi langsung kampus terhadap masyarakat. Penelitian ini juga mendukung misi kampus dalam pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat.

1.6.4 Bagi Peneliti

1. Meningkatkan kemampuan dalam menyampaikan ide edukasi melalui media visual yang kreatif dan inovatif.
2. Memberikan kesempatan untuk melihat hasil penelitian diterapkan secara nyata dalam kehidupan masyarakat melalui media edukasi.

3. Membantu peneliti lebih memahami dampak sosial dari perilaku berkendara yang berisiko dan pentingnya edukasi dalam membangun kesadaran masyarakat.

1.6.5 Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat, penelitian ini bermanfaat untuk:

1. Memberikan materi edukasi yang menarik, mudah dipahami, dan relevan melalui media video animasi.
2. Membantu masyarakat, terutama generasi muda, mempelajari perilaku berkendara yang aman dengan cara yang menarik.
3. Mengedukasi masyarakat tentang konsekuensi hukum dari pelanggaran lalu lintas, khususnya penggunaan handphone saat berkendara.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada Bab 1, penelitian ini akan membahas tentang pendahuluan, yaitu latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dari dampak penggunaan handphone ketika berkendara.

Pada Bab 2 akan membahas keseluruhan tentang tinjauan pustaka, teori, jurnal dari sumber-sumber yang sudah ada.

Pada Bab 3 akan membahas metodologi desain, sistematika, metode pengumpulan data, paparan data, dan hasil analisis data.

Pada Bab 4 akan membahas strategi kreatif seperti strategi komunikasi, analisis SWOT, STP, konsep visual, konsep verbal, dan final artwork.

Pada Bab 5 akan membahas kesimpulan dan saran sebagai penutup.