



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Transportasi adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan transportasi, kita dapat mencapai tempat-tempat yang jauh dalam waktu yang singkat. Salah satu transportasi yang cukup populer digunakan di Indonesia sehari-hari adalah mobil. Hal ini dapat kita lihat dari jumlah mobil yang selalu meningkat tiap tahunnya, seperti yang tercatat dalam data.go.id (2016, 13 September 2017). Dengan tingginya jumlah mobil di Indonesia, membuktikan bahwa mobil merupakan kendaraan yang banyak dipilih oleh kebanyakan orang, menjadikan mobil transportasi yang penting dalam kehidupan orang Indonesia.

Pada saat tertentu mobil dapat tiba-tiba mogok atau rusak pada waktu yang tidak kita duga. Sudirman menuliskan dalam bukunya yang berjudul P3K Panduan Perbaikan Mobil dalam Keadaan Darurat, kondisi mobil yang tidak dapat berjalan seringkali disebabkan oleh masalah sistem pengapian, bahan bakar, sistem pengisian, sistem pendingin, dan peralatan yang diperlukan untuk perbaikan (2005, hlm. 3). Masalah lain seperti ban yang kempes atau pecah sering terjadi pada pengendara mobil. Penulis melakukan penyebaran angket kepada 51 pengendara laki-laki dan 53 pengendara perempuan melalui *Google Forms* pada tanggal 16-17 September 2017. Berdasarkan jawaban dari responden, penulis menemukan banyak dari pengendara mobil tidak memiliki pengetahuan dasar untuk mengatasi masalah ringan atau bahkan mengidentifikasi masalah pada

mobil mereka khususnya kaum perempuan. Berdasarkan intensitasnya 44 laki-laki yang sering bepergian menggunakan mobil, 25 (56.8%) orang memiliki pengetahuan dasar untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah ringan pada mobil mereka. Sedangkan pada 43 perempuan yang sering menggunakan mobil, hanya 10 (23.25%) orang yang memiliki pengetahuan dasar untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah ringan pada mobil mereka. Ketika kerusakan terjadi mereka cenderung langsung mencari bengkel terdekat atau berusaha meminta bantuan orang-orang terdekat. Hal ini dapat menjadi masalah ketika hanya ada bengkel jalanan yang kurang dapat kita percaya. Keawaman kita dapat mengundang aksi kriminal seperti penipuan. Kita juga tidak selalu berada dalam kondisi dimana orang-orang yang kita hubungi dapat membantu. Hal ini dapat mengganggu aktifitas kita pada hari tersebut.

Pada zaman modern ini, tentunya orang-orang sudah tidak asing dengan teknologi *smartphone*. Hal ini terbukti dari riset yang dilakukan oleh Google dan TNS Australia yang menyatakan bahwa diperkirakan terdapat lebih dari 55 juta pengguna *smartphone* di Indonesia pada akhir tahun 2015 dan 50% dari pengguna *smartphone* di Indonesia menjadikan *smartphone* sebagai alat telekomunikasi utama mereka. Membuat Indonesia berada pada tingkat pertama mengalahkan 7 negara di kawasan Asia Pasifik seperti India, Jepang, Australia, Taiwan, hongkong, Korea, dan Singapura. Riset yang dilakukan oleh Vserv menunjukkan bahwa rata-rata pengguna *smartphone* di Indonesia menghabiskan setidaknya 129 menit dalam 1 hari. Waktu tersebut digunakan untuk menggunakan media sosial, *browsing*, *instant messaging*, menonton video, dan mengunduh aplikasi

(Heriyanto, 2016, hlm. 97). Hasan menuliskan dalam sebuah artikel pada situs arenalte.com bahwa berdasarkan data yang dikumpulkan oleh Vserv, 61 persen pengguna iphone adalah orang-orang yang berusia 30 tahun ke bawah (2015, 17 September 2017). Tentunya pengguna *smartphone* menggunakan aplikasi untuk melakukan *browsing*, *instant messaging*, atau bahkan mengunduh aplikasi-aplikasi tersebut. Dalam buku Cuello dan Vittone yang berjudul *Designing Mobile Apps*, mereka mengumpamakan aplikasi telepon genggam serupa dengan program pada komputer (2013, hlm. 12). Berarti, tanpa adanya aplikasi dalam *smartphone* kita, *smartphone* hanyalah sebuah *hardware* yang tidak dapat melakukan apa-apa.

Berdasarkan masalah yang dibahas, penulis menyimpulkan bahwa perancangan media berupa *mobile apps* pada *smartphone* yang dapat memandu *user* untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah ringan pada mobil mereka menjadi sesuatu yang penting. Khususnya bagi pengendara perempuan yang kebanyakan tidak mengerti masalah pada mobil mereka. Kemampuan *smartphone* untuk menyampaikan dan menerima informasi seperti teks, gambar dan video secara interaktif dapat membuat informasi lebih mudah untuk dimengerti. Selain itu, *smartphone* telah menjadi sebuah perangkat yang selalu dibawa kemanapun dan menjadi sangat dekat dengan kehidupan orang Indonesia. Hal ini membuat media pada *smartphone* dapat membantu pengendara mobil kapanpun dan dimanapun untuk mengambil langkah terbaik dalam mengatasi masalah ringan pada mobil user. Karenanya, penulis mengajak untuk melakukan perancangan media panduan berupa *mobile apps* untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah ringan pada mobil, yang ditujukan bagi perempuan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, penulis merumuskan masalah untuk tugas akhir, yaitu:

1. Bagaimana merancang media panduan mengidentifikasi dan mengatasi masalah ringan pada mobil bagi perempuan?
2. Bagaimana merancang UI (*user interface*) dan UX (*user experience*) yang dapat memudahkan user dalam menggunakan media?

1.3. Batasan Masalah

Agar perancangan tidak keluar dari tujuan perancangan, batasan masalah diperlukan dalam pembuatan media. Jenis mobil dibatasi pada mobil penumpang yang populer digunakan di Indonesia, meliputi Toyota, Honda, Daihatsu, Mitsubishi, dan Suzuki. Kerusakan mobil dibatasi pada kerusakan ringan yang memungkinkan untuk diidentifikasi dan diatasi oleh user seperti:

- a. Ban bocor/pecah
- b. Sistem pengapian
- c. Sistem bahan bakar
- d. Sistem pendingin

Selain itu batasan masalah lain terdiri dari batasan geografis, demografis, dan psikografis.

a. Geografis

- Area Perkotaan

b. Demografis

- Jenis Kelamin : Perempuan
- Ekonomi : Menengah dan menengah ke atas
- Usia : 17-27

c. Psikografis

- Gaya hidup : Sering menggunakan mobil manual untuk bepergian
- Aktivitas : Bekerja, kuliah, jalan-jalan/rekreasi

Target dengan batasan seperti diatas dinilai paling membutuhkan media panduan mengidentifikasi dan mengatasi masalah ringan pada mobil manual karna di area perkotaan, orang cenderung menggunakan mobil untuk melakukan aktifitas mereka.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini berunjuk pada rumusan dan batasan masalah, yaitu:

1. Merancang media panduan untuk membantu mengidentifikasi dan mengatasi masalah ringan pada mobil bagi perempuan.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Berikut adalah manfaat tugas akhir bagi:

a. Penulis

Perancangan tugas akhir ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan penulis tentang aplikasi. Penulis dapat menjadikan hasil dari tugas akhir ini sebagai portofolio penulis. Tugas akhir ini juga ditempuh penulis sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana.

b. *User*

Media ini dapat membantu para pengendara mobil perempuan yang mengalami kesulitan untuk mengidentifikasi masalah pada mobil mereka agar tidak tertipu oleh bengkel atau montir yang suka memanfaatkan keawaman *user*. Media ini juga dapat memandu mengatasi masalah ringan pada mobil *user*. Media ini dapat menghemat waktu *user* karna *user* tidak perlu menunggu derek, menunggu bantuan orang lain, dan juga pengendara dapat menghemat uang untuk masalah mobil yang sederhana.

c. Universitas

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat membantu mahasiswa lain, khususnya mahasiswa desain komunikasi visual (DKV) Universitas Multimedia Nusantara dalam membuat aplikasi smartphone.