



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Survei Yayasan Plan International Indonesia bekerjasama dengan U-report melakukan survei mengenai tidak amannya fasilitas dan ruang publik bagi perempuan khususnya remaja dan dewasa muda, yang berumur antara 16 – 25 tahun. Survei yang dilakukan pada bulan September 2018 dengan 1.396 responden, menunjukkan bahwa 64 persen tindakan kriminal seperti pelecehan seksual adalah pemicu utama dari perasaan ketidakamanan mereka seperti di trotoar jalan tertentu, transportasi publik, termasuk di stasiun dan halte. (Bhaskara, 2018).

Pelecehan seksual terbagi menjadi dua yaitu verbal dan nonverbal, contoh pelecehan verbal itu seperti *cat calling* atau ledekan, siulan atau merendahkan sedangkan non-verbal seperti, pemerkosaan atau memegang-megang bagian tubuh. (Agregasi, 2019).

Dampak dari pelecehan nonverbal atau fisik, dari masalah fisik adalah masalah psiko-somatik, penyakit kronis dan resiko lebih besar tertular HIV. Lalu masalah psikiatrik seperti tekanan psikologis, perilaku menyakiti diri, pikiran untuk bunuh diri dan terakhir dampak sosial menjadi sulit untuk percaya pada orang lain melakukan isolasi sendiri dan ketakutan membina hubungan atau menjalin relasi secara dekat. (Pranita, 2020).

Beladiri salah satu cara untuk melindungi diri dari kriminalitas fisik, bela diri dapat meningkatkan kepercayaan diri seseorang, proses untuk meraihnya membutuhkan waktu dan ketekunan. Manfaat mempelajari bela diri adalah untuk melindungi diri saat dalam situasi bahaya, merasa aman dan akan terlatih untuk selalu waspada akan segala hal, bisa membuat fokus pada berbagai hal penting lainnya. (Suryansyah, 2019).

Sebagai contohnya, Mohammad Irfan Bahri dapat menghentikan begal dengan menggunakan teknik beladiri di jembatan Summarecon, Bekasi, Jawa Barat. Bahri melawan dan dapat merebut celuritnya lalu menyerang balik. Tindakan ini mendapatkan penghargaan dari Polres Metro Bekasi Kota atas keberanian mereka melawan begal. (Ramadhan, 2018).

Namun hasil data questioner yang diberikan secara online, 44% akan membantu jika mereka melihat tindakan kriminal, 26.7% melapor, 21.3% lari/menghindar, 4% menonton dan 4% lagi diam atau pura-pura tidak tahu. Data lainnya adalah bahwa 65% responden tidak memiliki/menekuni ilmu beladiri dan hanya 37% responden menekuni/memiliki ilmu memla diri. Penulis dapat menyimpulkan bahwa masih banyak orang yang tidak memiliki ilmu ketrampilan membela diri. Karena dengan berlatih ilmu beladiri kita dapat membeladiri sendiri ataupun membantu orang lain.

Dari riset yang penulis lakukan, media informasi mengenai ilmu membela diri masih sangat kurang, misalnya media informasi dari buku, rata-rata buku tentang ilmu beladiri terbit di tahun 1990-an dan yang paling baru di tahun 2014.

Mempertimbangkan masalah tersebut di atas, saat ini diperlukan media informasi mengenai teknik beladiri yang praktis dan mudah diakses. Di era digital saat ini, hal tersebut dapat dilakukan melalui aplikasi yang berbasis Android, di mana penggunaanya dapat mempelajari teknik beladiri secara bertahap dan dapat diakses di manapun.

Penulis memilih menggunakan aplikasi karena menurut Novalius (2018) berdasarkan laporan E-Marketer, pengguna aktif *smartphone* di Indonesia tumbuh sangat pesat yaitu dari 55 juta orang di tahun 2015 menjadi 100 juta orang di tahun 2018, jumlah tersebut membuat Indonesia menjadi negara pengguna aktif *smarthphone* terbesar keempat di dunia setelah China, India dan Amerika.

Permana (2020) mengatakan bahwa menurut Dimitri Mahayana (Dosen Teknik Elektro dan Informatika ITB), pasar *smartphone* di Indonesia dikuasai Android, yang menguasai lebih dari 90 persen pasar *smartphone* di Indonesia dan 75 persen di dunia dan 40 persen aplikasi yang berjalan di atas *smartphone* berbasis Android.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:  
Bagaimana merancang *user interface* untuk aplikasi belajar teknik beladiri yang

dapat dipahami dengan lebih mudah oleh pengguna untuk mengantisipasi tindakan kriminal fisik.

### **1.3. Batasan Masalah**

Tugas akhir ini merancang sebuah aplikasi dan beberapa media pendukung yang membahas tentang belajar ilmu beladiri untuk membeladiri dari tindakan kriminal fisik, melalui aplikasi yang berbasis Android, dengan batasan sebagai berikut:

#### 1. Demografis

- a. Usia : 16 – 25 tahun
- b. Gender : Primer : Wanita  
Sekunder : Pria
- c. Pendidikan: SMA, Kuliah dan Kerja
- d. Kelas Ekonomi : Menengah

#### 2. Psikografis :

- a. Membutuhkan perlindungan diri
- b. Masyarakat yang merasa tidak aman di ruang publik
- c. Perempuan atau laki-laki yang independen

#### 3. Geografis : Jabodetabek

#### 4. Batasan Media :

- a. Media Utama : Aplikasi untuk Android
- b. Media Pendukung : Media Sosial

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk menciptakan aplikasi untuk belajar membeladiri agar wanita merasa nyaman di ruang publik dari tindakan kriminal fisik.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Penulis berharap dengan merancang *user interface* untuk aplikasi teknik bela diri ini dapat memberi manfaat kepada:

1. Penulis :

Penulis dapat mempraktekkan ilmu dan pengetahuan yang didapatkan selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara, serta menambah wawasan tentang media informasi dan ilmu beladiri.

2. Manfaat bagi orang lain :

Tugas akhir ini dapat membantu para pengguna aplikasi mendapatkan ilmu beladiri untuk membeladiri dari tindakan kriminal fisik atau membantu mereka yang mengalami tindakan kriminal fisik, serta dapat menjadi referensi bagi pembacanya.

3. Manfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara :

Dapat dimanfaatkan sebagai tambahan referensi bacaan di perpustakaan dalam bidang media informasi dan untuk referensi untuk mahasiswa angkatan-angkatan berikutnya.