



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

Berdasarkan UU no 22 tahun 2009 mengenai lalu lintas dan angkutan jalan, menyatakan bahwa etika lalu lintas merupakan sebuah sikap yang mengajarkan mengenai apa yang sesuai dengan kaidah maupun yang tidak serta hak dan kewajiban secara berkesinambungan yang berlaku dalam lalu lintas. Etika ini mengatur segala kewajiban dan hak yang dimiliki oleh pengguna jalan demi mencapai kehidupan lalu lintas yang aman.

Berdasarkan penuturan atas wawancara dengan bapak Kompol Pedut Bayu, kurangnya kepedulian pada etika lalu lintas, khususnya pada usia produktif masih ditemukan pada lapangan dan berdampak buruk pada kehidupan lalu lintas sehari-hari di Indonesia. Hal ini tentunya melanggar UU no 22 Tahun 2009 pada pasal 105 yang menyatakan bahwa semua pengguna jalan wajib berperilaku tertib dan/atau mencegah tindakan yang membahayakan keamanan dan keselamatan lalu lintas.

Dibuktikan dengan data IRSMS (Integrated Road Safety Management System) tahun 2018 dari KORLANTAS, jumlah korban meninggal dari kecelakaan lalu lintas diperkirakan sebanyak 25 orang per hari dengan usia produktif (dengan umur 15-19 tahun dengan nilai proyeksi tertinggi) atas kendaraan bermotor dengan statistik tertinggi jatuh kepada kendaraan bermotor roda dua di seluruh Indonesia akibat faktor ketidakpedulian akan etika dan

keselamatan berlalu lintas. Ketidakpedulian akan keselamatan berlalu lintas juga membawa dampak sosial politik yang besar, pada contohnya tingkat kemiskinan yang dapat meningkat akibat kepala keluarga atau pencari nafkah yang meninggal akibat tidak menerapkan etika lalu lintas.

Berdasarkan data dari penuturan Kompol Pedut Bayu, edukasi mengenai etika dan keselamatan berlalu lintas pun dibutuhkan secara preventif maupun represif untuk mengurangi permasalahan tersebut. Terlebih lagi, proses dan demonstrasi untuk prosedur etika dibutuhkan agar dapat diimplementasikan secara riil. Pihak NTMC sendiri sudah mulai gencar melakukan pembinaan mengenai etika dan keselamatan dalam berkendara di kehidupan sehari-hari dengan media lainnya melalui sinetron, radio, film pendek hingga kunjungan kepada instansi-instansi terkait seperti pada umumnya kampus dan sekolah sebagai peningkatan pembinaan secara preventif kepada masyarakat, khususnya terhadap usia produktif.

Tetapi, hal ini dinilai masih kurang keefektifannya dibuktikan dengan masih tingginya tingkat pelanggaran lalu lintas akibat kelalaian dan kurangnya kesadaran masyarakat, khususnya pada usia produktif (15-20 tahun). Salah satu media alternatif yang mulai bisa digunakan secara aktif untuk pembelajaran untuk umur usia produktif salah satunya adalah dengan menggunakan media *game* atau permainan.

Board game merupakan media game pembelajaran kolaboratif yang bisa membantu internalisasi konsep etika lalu lintas sebagai tindakan preventif untuk

mengatasi pelanggaran akan lalu lintas pada usia 15-20 tahun. Pembelajaran kolaboratif digunakan karena saat menggunakan fasilitas lalu lintas, kita berdampingan dengan orang lain dan membutuhkan kerja sama antar individu untuk menciptakan suasana lalu lintas yang kondusif dengan memahami etika lalu lintas tersebut. Hunsucker (2016) menyatakan bahwa metode *board game* ini juga mendukung interaksi dua arah yang secara terus menerus dilakukan, yang menyerupai proses simulasi mengenai suatu topik). Fang, Chen dan Huang (2016) juga menambahkan bahwasan *board game* pada dasarnya juga mendorong pemain untuk menjadi imersif pada topik permainan yang diangkat sampai para pemain dapat merasakan konsekuensi akan pilihan yang dimainkan sama seperti situasi yang dapat mereka temukan saat menghadapi tantangan serupa yang mirip di kehidupan sehari-hari

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang boardgame untuk meningkatkan *awareness* mengenai etika lalu lintas untuk usia 15-20 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk memfokuskan isi perancangan boardgame.

Batasan perancangan ini sebagai berikut:

1) User

a. Demografis

Pria dan wanita usia 15 - 20 sebagai target primer. Pendidikan tingkat SMA hingga perguruan tinggi.

b. Ekonomi

Masyarakat dengan ekonomi tingkat rendah hingga menengah.

c. Psikografis

Masyarakat yang gemar bermain boardgame, masyarakat yang hidup di kota besar, dan masyarakat yang memiliki SIM maupun yang tidak memiliki SIM

d. Geografis

Area Jakarta sebagai target primer dan kota-kota besar di Indonesia sebagai target sekunder.

2) Media

Media *board game* untuk meningkatkan *awareness* mengenai etika lalu lintas

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang *board game* untuk meningkatkan *awareness* mengenai etika lalu lintas untuk usia 15-20 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Penulis mengharapkan manfaat sebagai berikut:

1) Bagi Penulis

Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir sebagai syarat untuk mendapatkan gelar S.Ds.

2) Bagi Orang Lain

Dapat meningkatkan kesadaran dan pengetahuan mengenai etika lalu lintas dan dapat menerapkannya di kehidupan nyata

3) Bagi Universitas

Penulis mengharapkan karya dapat menjadi sebuah contoh dalam mempelajari topik mengenai etika lalu lintas atau serupa