

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerumunan massa pada kegiatan-kegiatan publik mulai kembali ramai setelah meredanya pandemi Covid-19 mulai tahun 2022. Arena olahraga, festival, dan konser menjadi sasaran masyarakat untuk menikmati kebebasan dan melepaskan tekanan selama pandemi. Euforia massa pasca-pandemi untuk merayakan kebebasan untuk keluar dan berkumpul menikmati hiburan membuat tragedi kerumunan massa terjadi. Kepadatan masyarakat yang berkumpul di suatu tempat dapat mengakibatkan kegaduhan dan *crowd rush* yang mengancam keamanan acara dan penonton (Jaluardi, 2022).

Crowd rush mengacu pada kondisi kepadatan yang berlebihan, kerumunan yang tidak dikelola dan jalur lebar yang tersaring ke jalur sempit. *Crowd rush* juga dapat berarti situasi di mana banyak orang yang bergerak secara cepat dan bertabrakan (Seyfried & Sieben, 2023). *Crowd rush* dapat terjadi karena banyak faktor eksternal. Beberapa faktornya berupa area dan jalur yang mengecil (*bottleneck*) dan kepanikan massa saat terjadi ancaman (Adrian, Seyfried, & Sieben, 2020). Di tengah kepanikan, masyarakat akan berlaku egois untuk menyelamatkan diri, perilaku penyelamatan diri yang salah akan memperburuk keadaan.

Tidak sedikit fenomena kerumunan massa mengkhawatirkan yang terjadi dua tahun belakangan ini. Seperti konser NCT 127 Neo City: Jakarta – The Link yang dilangsungkan pada tanggal 4 November 2022 yang diberhentikan lebih awal. Penggemar memaksa mendorong ke depan panggung mengakibatkan banyak penonton yang jatuh pingsan di tengah berlangsungnya acara (Sundari, 2022). Ada pula kerusuhan di Stadion Kanjuruhan Malang yang terjadi setelah pertandingan antara Arema FC dan Persebaya pada tanggal 1 Oktober 2022 (Wibawana, 2022).

Hasil kuisioner yang disebar pada tanggal 15 Februari 2024, dari 101 responden, 64 di antaranya pernah terjebak di *crowd rush*. 66 responden tidak

mengetahui cara menyelamatkan diri dari *crowd rush*. 45 responden menjawab akan menunduk untuk perlahan mencari jalan keluar saat terjebak dalam kerumunan. Hal ini merupakan hal yang tidak tepat untuk dilakukan untuk menyelamatkan diri dan hanya akan memperburuk pernapasan dan meningkatkan risiko untuk jatuh dan terdesak dalam kerumunan. Informasi mengenai penyelamatan diri yang benar ini masih minim ada di Indonesia karena media informasi yang ada banyak dalam bahasa Inggris.

Crowd rush tidak hanya dapat membuat orang pingsan dan cedera, tetapi di beberapa kasus dapat mengambil nyawa orang. Semakin orang-orang berdesakan, semakin fungsi paru-paru menurun dan berisiko untuk sesak napas akibat tekanan. Gerakan kecil yang terjadi dalam kerumunan bisa menimbulkan banyak orang bertabrakan, akhirnya jatuh tertekan dan tidak bisa mempertahankan diri. Pada acara dengan kerumunan yang padat, lonjakan massa dan kejadian tak terduga dan cedera serta kematian akibat terinjak-injak (Juliana, 2022). Bahaya ini dapat dilihat dari tragedi kerusuhan di Stadion Kanjuruhan, di mana tercatat 135 orang meninggal akibat penumpukan saat upaya keluar dari stadion (Wibawana, 2022).

Buku panduan berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan pesan yang terdiri dari informasi kepada target audiens (Braesel dan Karg, 2019). Masih dibutuhkan informasi mengenai *crowd rush* dan cara penyelamatan diri di Indonesia. Oleh karena itu, penulis merancang buku panduan penyelamatan diri dari *crowd rush* bagi dewasa awal usia 18-24 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang ditemukan adalah:

1. Kurangnya pengetahuan masyarakat akan pentingnya mengenali tanda – tanda dan langkah perlindungan diri dalam menghadapi *crowd rush*.
2. Masalah *crowd rush* yang masih sering dianggap remeh dan minimnya informasi yang beredar mengenai langkah-langkah menyelamatkan diri.
3. Informasi mengenai *crowd rush* masih kebanyakan hanya tersedia dalam bahasa Inggris.

Maka rumusan masalah dalam perancangan Tugas Akhir adalah bagaimana perancangan buku panduan penyelamatan diri dari *crowd rush* bagi dewasa awal usia 18-24 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah tersebut, dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terfokus dan terarah. Batasan masalah dalam perancangan tugas akhir ini antara lain:

1) Demografis

- a. Usia : 18 – 24 tahun

Konser musik merupakan acara yang gemar didatangi oleh Gen Z (Priwiratu, 2023).

Mahasiswa berada dalam masa yang rentan dan mudah terprovokasi, ini menjadi pemicu mahasiswa kerap mengikuti demonstrasi (Ayu, 2019).

- b. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

- c. Pekerjaan : Mahasiswa, pekerja, pengusaha

- d. SES : B – A3

Sesuai data dari Badan Pusat Statistik, pengeluaran SES B – A3 mulai dari Rp 3.000.000,00 hingga Rp 5.000.000,00

- e. Pengguna bahasa : Indonesia dan Inggris

2) Geografis

- a. Negara : Indonesia

- b. Provinsi : DKI Jakarta, Banten, Jawa Barat

- c. Kota : Jabodetabek

Banyak acara publik seperti konser dan demo yang diadakan di Jabodetabek. Untuk konser karena banyak *venue* di Jabodetabek

dan akses transportasi umum yang memadai.

d. Kepadatan : Metropolitan

3) Psikografis

- a. Tidak mengetahui langkah menyelamatkan diri dari *crowd rush*.
- b. Gampang panik saat berada di tengah bahaya.
- c. Tidak peduli akan sekitar dan akan fokus mendahulukan diri sendiri saat berada di kerumunan dan bahaya.
- d. Bersifat *adventurous* dan *sociable* yang ingin mencoba hal baru dan pengalaman baru.
- e. Gemar mengikuti acara perayaan publik atau *entertainment* yang berpotensi ada kerumunan.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan akhir perancangan berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan adalah untuk merancang buku panduan penyelamatan diri dari *crowd rush* bagi dewasa awal usia 18-24 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan perancangan yang diuraikan, berikut adalah manfaat perancangan buku panduan:

1) Bagi Penulis

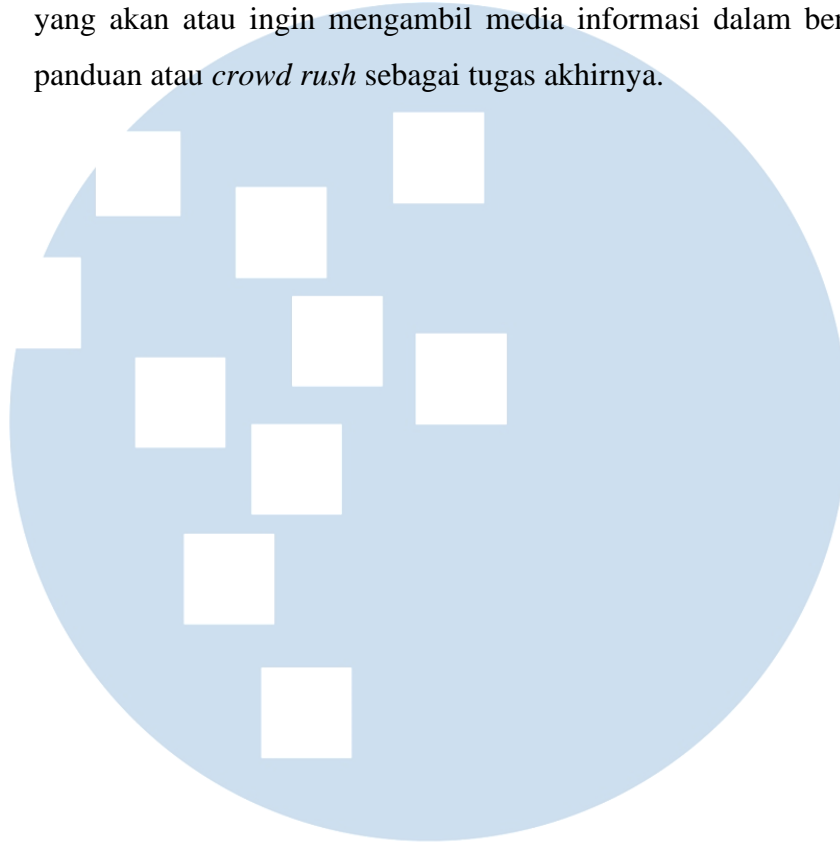
Ilmu desain komunikasi visual diterapkan dalam bentuk tugas akhir. Penulis juga mempelajari mengenai *crowd rush* dan cara menyelamatkan diri yang tepat dari *crowd rush*. Penulis juga mempelajari tata cara penulisan karya ilmiah dan desain grafis. Tugas akhir ini juga menjadi salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana desain.

2) Bagi Masyarakat

Sebagai sarana edukasi mengenai langkah penyelamatan diri dari *crowd rush*. Tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan khalayak sasaran mengenai langkah penyelamatan diri dari *crowd rush*.

3) Bagi Universitas

Menjadi referensi dan bahan pembelajaran bagi mahasiswa ke depannya yang akan atau ingin mengambil media informasi dalam bentuk buku panduan atau *crowd rush* sebagai tugas akhirnya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA