

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Keselamatan lalu lintas dan angkutan jalan adalah suatu keadaan terhindarnya setiap orang dari risiko kecelakaan selama berlalu lintas yang disebabkan oleh manusia, kendaraan, jalan, dan/atau lingkungan (UU No. 22 Tahun 2009). Keselamatan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan yang selanjutnya disingkat KLLAJ adalah suatu keadaan terhindarnya setiap orang dari risiko kecelakaan selama berlalu lintas yang disebabkan oleh manusia, kendaraan, jalan, dan/atau lingkungan (Pemerintah Indonesia, 2017).

Pemerintah Republik Indonesia, 2022 menjelaskan bahwa di kawasan Asia Tenggara, Indonesia menempati posisi keempat sebagai negara dengan jumlah korban kecelakaan LLAJ tertinggi. Di Indonesia, pada periode tahun 2010 - 2020 jumlah korban kecelakaan LLAJ masih tergolong tinggi. Hal ini disebabkan masih tingginya paparan risiko dan laju pertambahan dari jumlah penduduk, jumlah kendaraan dan jumlah perjalanan yang menggunakan kendaraan pribadi terutama sepeda motor. Selain itu, usaha-usaha yang dilakukan guna mengurangi jumlah kejadian kecelakaan juga belum dilakukan secara optimal dan masih menggunakan pendekatan konvensional.

Untuk saat ini, buku panduan keselamatan jalan telah digunakan untuk menyebarkan informasi, tetapi cakupan pembacanya terbatas. Oleh karena itu, dianggap perlu untuk membuat sumber lain untuk membantu mensosialisasikan keselamatan berlalu lintas dengan cakupan lebih luas. Dengan perkembangan teknologi, Android dapat menjadi media untuk mensosialisasikan keselamatan lalu lintas secara lebih luas (Karimatus Sa'adah, R Kartono, 2017).

Angka kecelakaan lalu lintas masih sangat tinggi, hampir 1,3 juta orang meninggal dan jutaan lainnya luka-luka setiap tahunnya. Hingga 30% korban kecelakaan lalu lintas adalah anak-anak dan remaja, yang merupakan generasi penerus bangsa. Kegiatan sosialisasi bertujuan untuk meningkatkan

pengetahuan generasi muda tentang keselamatan berkendara sehingga dapat diterapkan dalam perilaku sehari-hari (Sukmandari and Subekti, 2020).

Remaja SMP dan SMA merupakan fase yang masih sangat rentan terhadap semua hal, terutama pada hal mencari jati diri. Hal ini berhubungan dengan perilaku tertib berkendara di jalan, dikarenakan keadaan emosional yang belum stabil. (Nurfaizi and Miranti, 2020).

Pemerintah bertanggung jawab atas terjaminnya KLLAJ melalui RUNK LLAJ 2021 – 2040 yang memuat visi, misi, sasaran, kebijakan, strategi dan program nasional KLLAJ. Dalam penyusunan RUNK LLAJ 2021 – 2040 dikoordinasikan oleh kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang perencanaan pembangunan nasional. Pilar 4 (empat) yaitu pengguna jalan yang berkeselamatan adalah merupakan usaha untuk mengurangi jumlah kejadian kecelakaan (*Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2022 Tentang Rencana Umum Nasional Keselamatan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, 2022*).

Salah satu strategi menjalankan kebijakan kebijakan RUNK adalah melalui Pendidikan keselamatan yang terarah. Menjamin terselenggaranya pendidikan KLLAJ yang menekankan pada penanaman kesadaran terhadap nilai-nilai KLLAJ untuk menciptakan budaya yang berkeselamatan di jalan. Pilar 4 Pengguna jalan yang berkeselamatan meliputi kegiatan peningkatan perilaku pengguna jalan dengan mengembangkan program-program yang komprehensif termasuk di dalamnya peningkatan pendidikan KLLAJ (*Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2022 Tentang Rencana Umum Nasional Keselamatan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, 2022*).

Program dan kegiatan pada Pilar ke 4 adalah pengembangan Pendidikan berlalu lintas. Program 4.2.3 pengembangan infrastruktur dan instrumen pendidikan berlalu lintas (misal: taman lalu lintas, pembuatan aplikasi permainan online yang dapat diunduh) dengan indikator tersedianya infrastruktur dan instrumen Pendidikan (*Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2022 Tentang Rencana Umum Nasional Keselamatan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, 2022*). Dalam rangka tersedianya kurikulum dan instrument Pendidikan

maka perlu dikembangkan media pembelajaran tentang materi keselamatan berlalu lintas yang salah satunya adalah ZoSS (Zona selamat sekolah).

Pendidikan merupakan salah satu bagian penting yang seharusnya ada dalam peningkatan keselamatan lalu lintas jalan. Peningkatan pendidikan keselamatan lalu lintas jalan dapat meningkatkan pengetahuan dan juga kemampuan diri dalam berlalu lintas. Saleh, 2018 Menjelaskan pembelajaran dan sosialisasi materi keselamatan berlalu lintas bagi anak-anak diselenggarakan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Hal ini dilakukan untuk memudahkan pemahaman dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Zona sekolah atau lebih dikenal di Indonesia sebagai Zona selamat sekolah (ZoSS) adalah suatu kawasan disekitar sekolah yang perlu dikendalikan lalu lintas kendaraan menyangkut kecepatan, parkir, menyalib, pejalan kaki yang menyebrang jalan. Pengendalian perlu dilakukan mengingat banyak anak-anak sekolah yang berjalan kaki menuju sekolah. Zona selamat sekolah (ZoSS) merupakan program inovatif dalam bentuk zona kecepatan berbasis waktu yang dapat digunakan untuk mengatur kecepatan kendaraan di area sekolah (Putri, 2021).

Direktur Jenderal Perhubungan Darat, 2018 Penyediaan ZoSS bertujuan untuk mengurangi potensi kecelakaan pada ruas jalan yang terdapat sekolah, meningkatkan keselamatan lalu lintas dan angkutan jalan melalui perbaikan kinerja ruas jalan yang terdapat sekolah.

Berdasarkan hasil dari Kelas et al, 2020 perilaku siswa menyebrang jalan tergolong belum selamat, dari perhitungan juga perilaku pengantar belum selamat dan masih berkendara lebih dari kecepatan yang ditentukan. Pemahaman anak-anak mengenai pemahaman ZoSS meningkat setelah memainkan *game* edukasi ZoSS (Hidayati, 2018)

Kamal et al., 2019 mengatakan kenyataannya sekarang dikota-kota besar banyak hak-hak pejalan kaki yang diabaikan, baik di trotoar ataupun dibadan jalan. Bahkan pada saat masyarakat menyebrang melewati *zebracross* tetap tidak diberikan jalan oleh pengendara. ZoSS (Zona selamat sekolah) merupakan

bentuk rekayasa lalu lintas untuk mengatur keamanan pelajar dan pihak lain. Tetapi pelajar bahkan tenaga pengajar pun kurang memahami apa itu ZoSS (Zona selamat sekolah) khususnya di Kota Tegal dan Kota Cirebon.

Menurut penelitian dari Septian Surya Utama, 2016 presentase perilaku menyebrang jalan respondenya mengalami perubahan ke arah positif yang cukup signifikan.

Bermain *game* ataupun memainkan sebuah permainan merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak anak, jadi kegiatan tersebut dapat menstimulus anak untuk mengingat kegiatan tersebut. Karenanya melalui aktifitas tersebut dapat disisipkan pesa moral dan karakter didalam permainan tersebut. Tetapi dalam bermain *game* tidak semua *game* memberikan manfaat yang baik kepada pemainnya. *Game* yang baik adalah *game* yang dapat membantu merangsang cara berpikir anak dalam menyelesaikan masalah dalam *game* tersebut (Mariana, 2018).

I.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat desain *Game* Android ZoSS sebagai media sosialisasi zona selamat sekolah untuk anak anak pra remaja dan remaja ?
2. Sejauh mana efektifitas *Game* android ZoSS sebagai media sosialisasi Zona selamat sekolah untuk Anak Anak Pra remaja dan remaja ?

I.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Sasaran sosialisasi adalah anak-anak pra remaja dan remaja dari dua sekolah SMP.
2. Efektifitas yang dimaksud adalah peningkatan pemahaman, perubahan sikap dan keterampilan menggunakan ZoSS.
3. *Game* yang dijalankan dengan perangkat *Android*.
4. Materi yang dicantumkan pada aplikasi berupa pengetahuan mengenai keselamatan lalu lintas yaitu pengenalan apa itu ZoSS sesuai dengan Peraturan Dirjen Hubdat Tahun 2018.

I.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini antara lain adalah:

1. Mendesain Android ZoSS *Game* sebagai media sosialisasi Zona selamat sekolah untuk anak anak pra remaja dan remaja.
2. Menganalisa efektivitas *Game* Android ZoSS sebagai media sosialisasi Zona selamat sekolah untuk anak anak pra remaja dan remaja.

I.5 Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Menyusun Desain *Game* Pengenalan ZoSS sebagai media yang menarik dan modern dalam peningkatan pemahaman keselamatan lalu lintas.anak anak dan remaja.
2. Mengubah pandangan orang orang bahwa *game* yang tepat juga dapat mengedukasi anak anak dan remaja.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengubah pandangan anak anak dan remaja mengenai keselamatan lalu lintas bahwasanya keselamatan lalu lintas merupakan sesuatu yang sangat penting.
4. Diharapkan dengan adanya sosialisasi dan pengembangan *game* ini dapat memberikan dampak yang positif kepada anak anak dan remaja khususnya.
5. Sebagai pandangan kedepan untuk PKTJ mengenai cara sosialisasi dan peningkatan pengetahuan anak anak dan remaja dalam keselamatan lalu lintas jalan yang lebih menarik dan modern.
6. Memberikan inovasi kepada para *developer game* agar dapat membuat atau mengembangkan *game* yang juga dapat mengedukasi.

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi atau tugas akhir menurut Buku Pedoman Penulisan Tugas Akhir Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan (PKTJ) Tahun 2020, terdapat 5 bab didalamnya yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini di uraikan tentang latar belakang penulisan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menguraikan mengenai teori-teori dan ketentuanketentuan umum yang digunakan dalam menganalisis secara teknis maupun aspek legalitas.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan tentang metode pelaksanaan penelitian mulai dari lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisa data, populasi dan sampel serta jadwal pelaksanaan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan penjelasan mengenai proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahapan ini juga ditampilkan data yang dikumpulkan oleh peneliti dan hasil dari analisis data tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini ditampilkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Hasil yang ditampilkan merupakan hasil yang menjawab rumusan masalah penelitian ini.