

# PERANCANGAN APLIKASI MOBILE SEBAGAI INFORMASI PERTOLONGAN PERTAMA PADA KORBAN KECELAKAAN LALU LINTAS MOBILE APPLICATION DESIGN AS INFORMATION MEDIA FOR FIRST AID IN A TRAFFIC ACCIDENT

Irfan Lazuardi<sup>1</sup>, Dimas Krisna Aditya, S.IP., M.Sn<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>fanlzd@student.telkomuniversity.ac.id, <sup>2</sup> deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id

---

## Abstrak

Korban kecelakaan merupakan masalah serius yang harus segera ditangani dengan benar. Sebagian masyarakat, pada saat terjadi kecelakaan justru cenderung menonton ataupun merekam kejadian. Ada beberapa alasan mengapa masyarakat tidak langsung melakukan pertolongan pertama pada korban, seperti tidak mau berurusan dengan hukum atau keterbatasan pengetahuan akan pertolongan pertama. Akan tetapi, bukan berarti masyarakat mempunyai respon yang sama pada saat kecelakaan terjadi, ada juga yang mendapat respon cepat dari masyarakat sekitar. Masalah inilah yang dihadapi masyarakat dalam menyikapi jika terjadinya kecelakaan. Dalam perancangan media informasi ini penulis menggunakan metode kualitatif, yaitu pencarian data menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Adapun teori yang digunakan yaitu teori Desain Komunikasi Visual, teori aplikasi (*UI/UX*), dan teori pertolongan pertama. Dari fenomena yang ada bersamaan dengan ditemukan masalah yang terjadi, penulis menemukan solusi berupa media informasi yaitu aplikasi. Pada aplikasi tersebut penulis memasukkan informasi berupa infografis yang dapat memudahkan masyarakat mengetahui pengetahuan tentang pertolongan pertama yang diharapkan nantinya akan berguna disaat terjadinya kecelakaan.

**Kata kunci:** aplikasi, pertolongan pertama, kecelakaan.

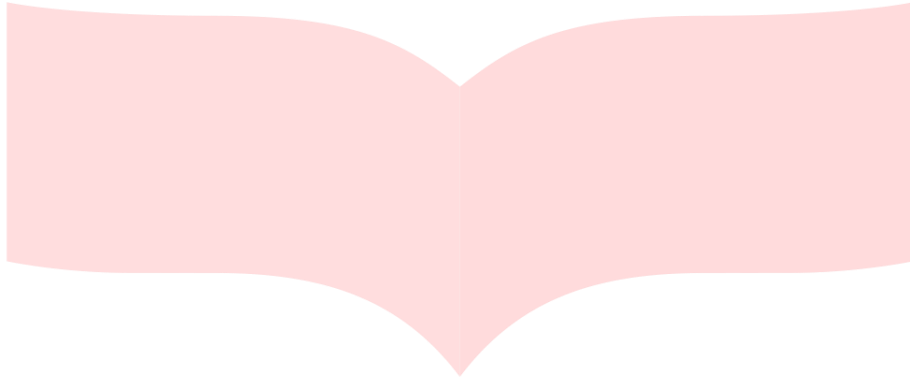
---

## Abstract

Accident victims are a serious problem that must be handled properly. Some people, when an accident happens, tend to watch or record what happened. There are several reasons why people do not directly provide first aid to victims, such as unwilling to deal with the law or limited knowledge of first aid. However, it does not mean that the community has the same response when an accident occurs, there are also those who get a quick response from the surrounding community. This problem is faced by the community in responding if an accident occurs. In designing this information media, the writer uses the qualitative method, namely the search for data using the method of observation, interviews, questionnaires and literature study. The theories used are Visual Communication Design theory, application theory (*UI / UX*), and first aid theory. From the phenomena that exist together with found problems that occur, the authors find solutions in the form of information media that is application. In the application the authors enter information in the form of infographics that can facilitate the public to know knowledge about first aid that is expected to be useful when an accident occurs.

**Keywords:** application, first aid, accident.

---



## 1. Pendahuluan

Pertolongan pertama adalah pemberian pertolongan sesegera mungkin kepada korban cedera, sakit ataupun kecelakaan sebelum mendapatkan pertolongan tenaga medis. Biasanya pengetahuan tentang pertolongan pertama hanya diketahui oleh tenaga medis yang sudah berpendidikan seperti Palang Merah Indonesia. Tetapi tenaga medis tidak selalu ada di lapangan pada saat terjadinya kecelakaan.

Kecelakaan bisa saja terjadi dimana saja dan kapanpun, salah satu kecelakaan yang paling sering terjadi adalah kecelakaan lalu lintas. Kepolisian Negara Republik Indonesia mencatat jumlah kecelakaan lalu lintas pada 2019 meningkat sebanyak 3 persen, namun jumlah korban meninggal dunia menurun 6 persen dibandingkan tahun 2018. Kecelakaan merupakan kasus serius yang harus segera di tangani khususnya korban yang mengalami insiden tersebut guna mencegah hal terburuk, yaitu kematian. Salah satu penyebab kematian pada kecelakaan adalah terlambatnya korban mendapatkan pertolongan pertama. Pertolongan pertama dibutuhkan oleh korban sebelum ditangani pihak medis.

Masyarakat Indonesia terbilang masih awam mengenai pertolongan pertama, seperti apa yang harus dilakukan pada saat kecelakaan terjadi. Biasanya sebagian masyarakat pada saat insiden terjadi cenderung untuk menonton, merekam

kejadian. Namun, bukan berarti semua kejadian kecelakaan mempunyai respons yang sama, ada juga yang mendapatkan respons yang cepat dari masyarakat sekitar. Minimnya edukasi dan kurang efektifnya media dalam penyampaian informasi mengenai pertolongan pertama menjadi salah satu hambatan masyarakat dalam hal penanganan pada korban kecelakaan.

Zaman sekarang dimana teknologi sudah sangat maju salah satunya adanya aplikasi *mobile* yang sudah digunakan banyak orang karena mempunyai keunggulan diantaranya mudah digunakan, *User Interface* dan *User Experience (UI/UX)* yang menarik, beberapa aplikasi yang digunakan tanpa harus terkoneksi ke internet dan terakhir pengguna nya bisa mengakses aplikasi tersebut dimana saja. Aplikasi yang dulunya hanya di komputer sekarang bisa di gunakan di telepon selular.

Maka dari itu, masalah yang dihadapi adalah keterbatasan pengetahuan dalam penanganan korban pada saat kecelakaan terjadi. Penulis memilih aplikasi *mobile* sebagai media dalam penyampaian informasi yang efektif, informatif, dan bisa diakses dengan mudah oleh siapapun, dengan target utama yaitu umur 18-25 tahun yang bertujuan agar masyarakat Indonesia lebih waspada lagi dalam menyikapi apabila terjadinya kecelakaan.

## 2. Dasar Pemikiran

### 2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif dengan menggunakan berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual yang didalamnya terdapat elemen-elemen grafis berupa tatanan huruf, gambar, komposisi warna dan layout. Dengan demikian, pesan dan gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan. (Kusrianto, 2007:2)

### 2.2 Perancangan (Desain)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia perancangan adalah proses, atau cara, pembuatan merancang. Sedangkan merancang merupakan mengatur segala sesuatu sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu atau merencanakan sesuatu. (KBBI, 2008).

### 2.3 Layout

Layout adalah suatu elemen desain yang digunakan pada komposisi sebuah bidang, biasa ditemukan pada media cetak, media digital bahkan penataan alat-alat rumah tangga pada suatu ruangan. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen desain seperti teks maupun gambar agar menjadi informasi yang mudah dipahami dan diterima dengan baik oleh pembaca. (Kirana Nathalia, 2018:74)

### 2.4 Tipografi

Tipografi merupakan ilmu yang mempelajari bentuk huruf, seperti huruf, angka, tanda baca tidak hanya dilihat sebagai simbol suara, tetapi dilihat sebagai bentuk desain. Dalam Desain Komunikasi Visual tipografi bisa dikatakan sebagai bahasa visual yang berarti dapat dilihat. Peran tipografi itu sendiri adalah mengkomunikasikan ide atau informasi kepada pembaca. Kurangnya pengetahuan tipografi dapat mempengaruhi kesan indah dan tidak

komunikatif pada suatu desain. (Wibowo, 2013: 115)

## 2.5 Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan visual. Dalam perkembangannya ilustrasi tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita, tetapi bisa juga menjadi penghias ruang kosong. Ilustrasi ditujukan untuk menonjolkan pesan sekaligus membantu dalam memikat ketertarikan pembaca. (Kusrianto, 2007:140)

## 2.6 Logo

Menurut Suriyanto Ruslan (2009) kata logo berasal dari bahasa Yunani yaitu "logos" yang berarti istilah, gagasan, pandangan dan anggapan dari sebuah personalitas melalui visual. Logo adalah presentasi, penampilan visual sebagai bentuk identitas produk atau perusahaan. Pada awalnya logo dikenal dengan sebutan logo type, seiring perkembangan desain logo, penambahan elemen lain seperti gambar bahkan ilustrasi sehingga disebutlah kini logogram.

## 2.7 Aplikasi

Menurut Juansyah (2015:2) aplikasi adalah suatu program yang siap digunakan untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh sasaran yang akan dituju.

## 2.8 Aplikasi Mobile

Menurut Turban (2012:277) aplikasi *mobile* adalah sebuah aplikasi yang berjalan pada *smartphone* atau perangkat *mobile*. Aplikasi *mobile* berguna untuk membantu penggunanya melakukan aktivitas tertentu. Kelebihan dari aplikasi *mobile*, tidak selalu hanya digunakan pada saat *online* tetapi bisa juga digunakan pada saat *offline*.

## 2.9 Wireframe

Wireframe adalah kerangka atau sketsa kasar untuk penataan item-item pada sebuah website atau aplikasi *mobile* sebelum proses desain dimulai. Biasanya tugas ini diberikan kepada seorang *UI Designer*. Untuk merancang sebuah *wireframe UI Designer* bisa menggunakan coretan kasar pada kertas ataupun alat desain khusus untuk *wireframing*. Secara visual *wireframe* hanya berupa garis dan kotak yang mengatur tata letak elemen-elemen pada website atau sebuah aplikasi *mobile*. (Muhammad Budhiluhoer, codepolitan.com)

## 2.10 User Interface

*User interface* adalah sebuah bentuk tampilan visual yang berhubungan langsung sebagai sarana interaksi dengan pengguna. Fungsi *user interface*

yaitu untuk menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi sehingga aplikasi *mobile* atau komputer dapat dioperasikan. (Mauladi dan Suranto, 2016:64)

## 2.11 Media

Media adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks atau gambar. (Pujiriyanto, 2005:15)

## 2.12 Pertolongan Pertama

Pertolongan pertama pada kecelakaan atau P3K merupakan pertolongan atau perawatan sementara secara tepat dan cepat dalam kondisi darurat ditempat kejadian yang diberikan kepada seseorang mengalami cedera/sakit/kecelakaan sebelum mendapat pertolongan yang lebih sempurna dari dokter atau paramedis. (Sintha Setyaningrum, 2020:2)

## 3. Konsep dan Hasil Perancangan

### 3.1 Konsep Pesan

Berdasarkan data penelitian yang sudah penulis lakukan melalui wawancara, kuesioner dan studi pustaka mengenai pertolongan pertama pada kecelakaan lalu lintas. Penulis akan merancang media informasi menggunakan aplikasi *mobile*, diharapkan agar masyarakat mudah mendapat informasi lebih cepat dan mudah dimengerti dalam memahami informasi dengan bahasa yang digunakan pada umumnya.

Adapun pesan yang ingin disampaikan kepada target audiensi mengenai isi konten media yang dirancang ada 3, yaitu ketahui, pelajari, dan aplikasikan. Kata ketahui disini berarti mengajak masyarakat agar lebih tahu tentang pentingnya pengetahuan umum tentang keselamatan korban kecelakaan baik itu sejak dini maupun remaja. Lalu kata pelajari, yaitu banyak ilmu yang bermanfaat dari mempelajari pengetahuan mengenai pertolongan pertama, seperti halnya mengobati diri sendiri ataupun orang lain yang membutuhkan. Dan terakhir kata aplikasikan, yaitu praktik di lapangan sebagai hasil dari mempelajari pengetahuan pertolongan pertama, bagaimana cara kita menyikapi korban kecelakaan serta hal-hal apa saja yang boleh atau tidak dilakukan pada korban kecelakaan guna meminimalkan angka korban jiwa ataupun dampak kecelakaan terhadap tubuh korban.

### 3.2 Konsep Kreatif

Perancangan media informasi ini menggunakan pendekatan AISAS yaitu *attention, interest, search, action* dan *share*. Pertama dalam tahap *attention*, digunakan pada sebuah poster online yang

dibagikan di media sosial, menggunakan sebuah ilustrasi yang menunjukkan bahwa timbulnya korban jiwa pada sebuah kecelakaan terjadi pada saat kesalahan melakukan pertolongan pertama. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian orang atau masyarakat lebih mengenali lagi pentingnya pengetahuan pertolongan pertama pada kecelakaan. Tahap *interest*, pada tahap ini penyebaran informasi seperti *campaign-campaign* tentang perlunya pengetahuan umum tentang pertolongan pertama pada korban kecelakaan perlu dipelajari di media sosial guna memancing ketertarikan orang-orang agar lebih waspada bila melihat disekitarnya terjadi kecelakaan. *Search*, media yang digunakan untuk mengiklan atau menyebarkan informasi mengenai pertolongan pertama pada aplikasi *mobile* yaitu media sosial, karena zaman sekarang era digital sudah lebih maju membantu orang-orang melakukan pencarian informasi dengan mudah. *Action*, pada tahap ini masyarakat bisa mengakses informasi mengenai pengetahuan pertolongan pertama dengan mudah menggunakan *smartphone* masing-masing hanya dengan mengunduh aplikasi *mobile* tersebut melalui *google play store* untuk pengguna *android* dan *app store* untuk pengguna *ios*, dapat diakses dimana saja dan kapanpun. *Share*, Selain media sosial, penyampaian informasi mengenai pertolongan pertama ini dapat melalui penyuluhan ke sekolah-sekolah, poster, dan bekerja sama dengan Palang Merah Indonesia.

### 3.3 Konsep Media

Media yang digunakan adalah aplikasi *mobile*, dimana aplikasi ini bisa diakses dengan mudah dan cepat serta tidak membutuhkan biaya. Seperti yang kita tahu bahwa masyarakat sebagian besar sudah memiliki *smartphone* masing-masing dan itu tinggal diunduh melalui *google play store* untuk pengguna *android* dan *app store* untuk pengguna *ios*. Karena sekarang ini di era digital yang semakin berkembang manusia membutuhkan atau menggunakan *smartphone* untuk menambah wawasan seperti belajar mandiri yaitu melalui internet, semua ada. *Smartphone* juga membantu kita dalam mengatasi kejenuhan atau stress karena didalamnya kita bisa bermain game. Selain itu bisa dengan mudah mempromosikan aplikasi tersebut melalui media sosial seperti Instagram ataupun Twitter. Itulah beberapa alasan mengapa penulis memilih media utama aplikasi *mobile* sebagai sarana penyebaran informasi mengenai ilmu pengetahuan pertolongan pertama.

### 3.4 Konsep Visual

Terdapat dua konsep visual yang akan diterapkan pada perancangan aplikasi *mobile* mengenai informasi pengetahuan tentang pertolongan pertama yaitu warna dan tipografi. Pada pilihan warna, Warna yang digunakan pada perancangan aplikasi *mobile* ini adalah warna hijau tua dan putih. Hijau yang menggambarkan harmoni, kesegaran, dan kedamaian, serta warna putih yang kemampuannya adalah membantu mengurangi rasa nyeri karena warna putih memberi kesan kebebasan dan keterbukaan. Penggunaan warna tersebut juga dipercaya mampu menurunkan stress serta melambangkan penyembuhan, hingga mendorong rasa empati. Dan pada pilihan tipografi, Penggunaan tipografi pada perancangan ini menggunakan jenis huruf sans-Serif, karena lebih nyaman dan terlihat simpel tetapi masih terbilang bagus. Font yang digunakan adalah font Montserrat.

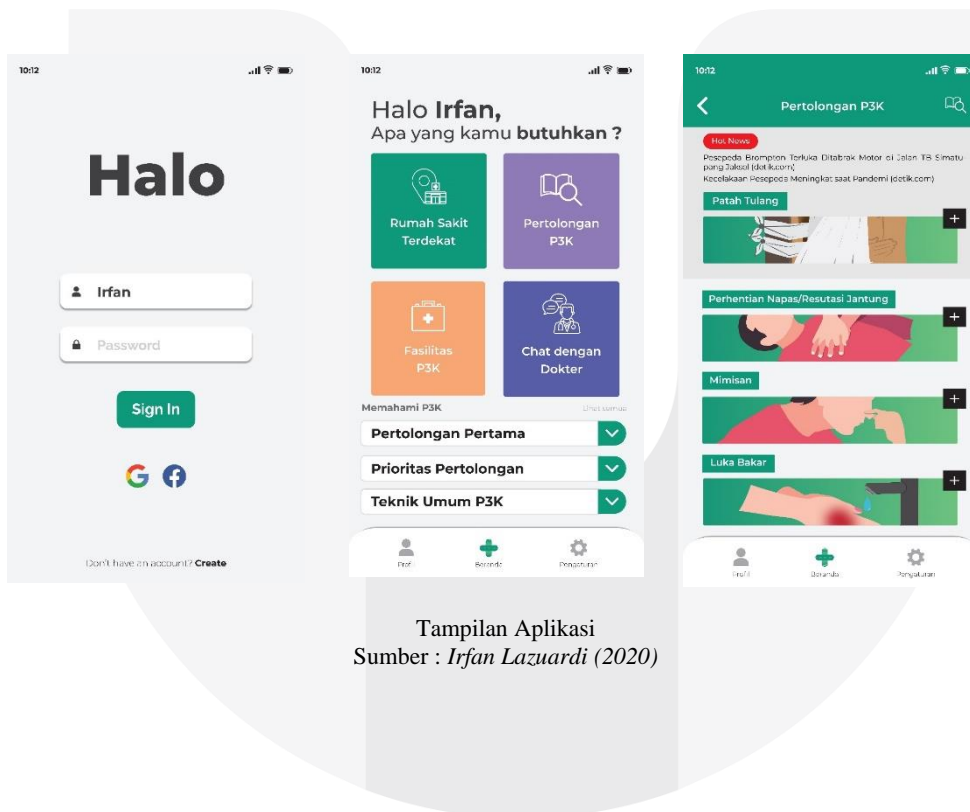
### 3.5 Hasil Media Utama

#### a. Logo



Logo dan Warna untuk aplikasi  
 Sumber : *Irfan Lazuardi (2020)*

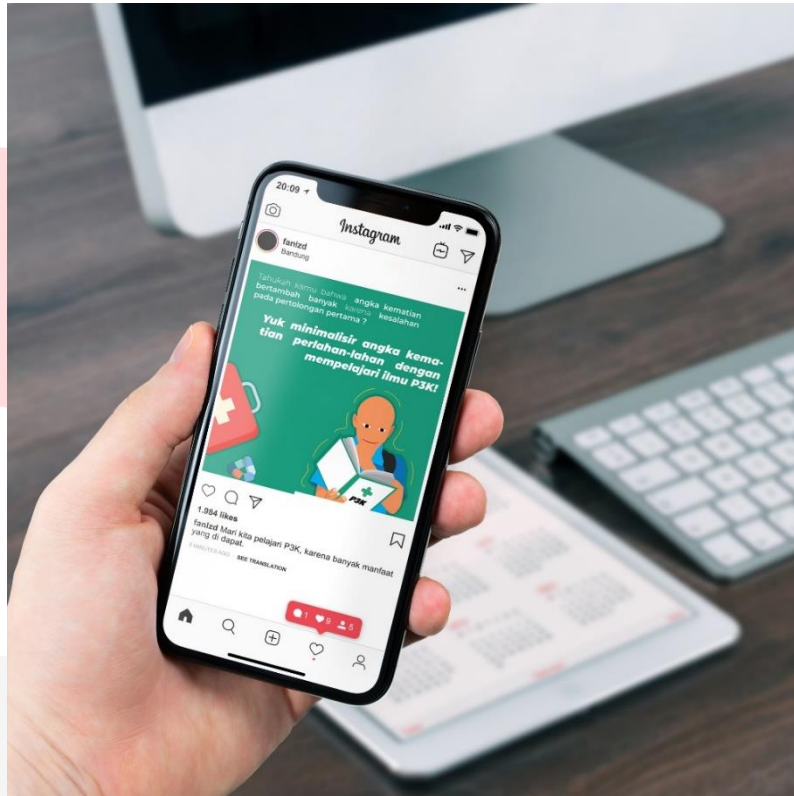
#### b. Tampilan Aplikasi



Tampilan Aplikasi  
 Sumber : *Irfan Lazuardi (2020)*

### 3.6 Hasil Media Pendukung

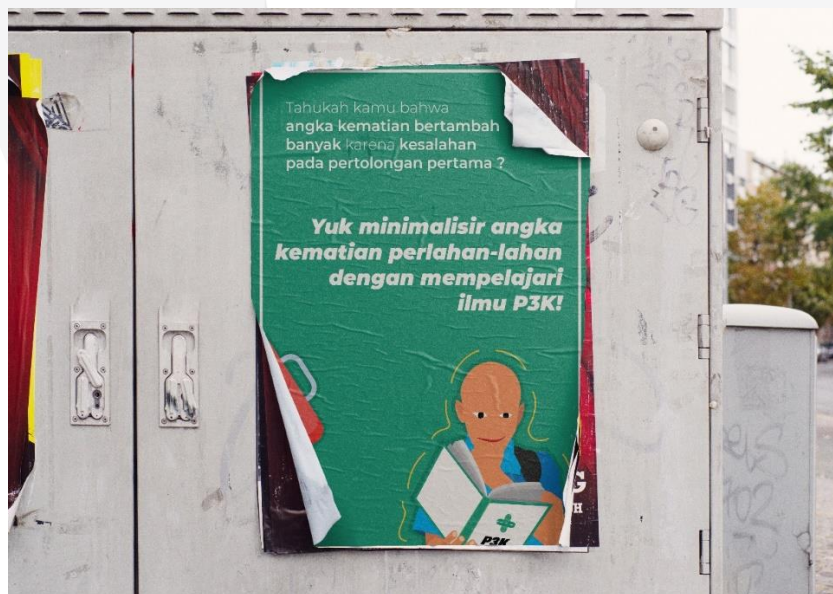
#### a. Sosial Media



Sosial Media

Sumber : *Irfan Lazuardi (2020)*

#### b. Stiker



Poster cetak

Sumber : *Irfan Lazuardi (2020)*

c. *Baju*



Baju

Sumber : *Irfan Lazuardi (2020)*

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Pengetahuan akan ilmu pertolongan pertama yang masih jarang untuk dilihat atau dibaca menjadikan orang susah untuk berkembang. Ilmu yang didapat dalam mempelajari pertolongan pertama sangat bermanfaat untuk masa depan. Kecelakaan yang terjadi dijalanan bisa terjadi kapan saja dan dimana saja. Dengan dibekali pengetahuan yang cukup dalam hal penanganan pertolongan pertama mampu meminimalisir angka korban jiwa pada korban kecelakaan.

Melalui penelitian terhadap masalah, observasi, pengumpulan data dan analisis masalah yang telah dilakukan secara bertahap, maka diperlukan media informasi bagi masyarakat agar mudah menerima informasi tentang ilmu pengetahuan pertolongan pertama. Hal tersebut, ditujukan untuk masyarakat lebih waspada dalam hal penanganan korban kecelakaan agar tidak menimbulkan korban jiwa

atau bisa saja menyelamatkan nya. Maka dari itu, perancangan aplikasi *mobile* sebagai media informasi pertolongan pertama dilakukan berdasarkan pada masalah tersebut.

Hasil perancangan ini diharapkan mampu menjadi sebuah informasi yang dapat menambah wawasan pada masyarakat khususnya terhadap pertolongan pertama yang masih menjadi tabu. Dengan media informasi ini juga masyarakat mampu memahami penanganan atau hal-hal apa saja yang harus dilakukan agar korban kecelakaan merasa aman dan selamat pada saat dilakukannya pertolongan. penulis berharap masyarakat menjadi lebih mengetahui dan sadar akan kesehatan bagi tubuh mereka masing-masing, terutama bagian tubuh pada jantung. Sehingga ke depannya dapat memberikan perubahan walaupun tidak terlalu signifikan, yaitu berupa pengurangan jumlah presentase kematian pada penyakit jantung koroner.



**REFERENSI :****Buku**

- Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia (2018). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa.
- Hidayat, Syarifudin; dan Sedarmayanti (2002). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Mandar Maju.
- Kusrianto, Adi (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kartika, Dharsono Sony (2017). *Seni Rupa Modern Edisi Revisi*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Pujiriyanto (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: ANDI
- Rustan, Suriyanto (2009). *Mendesain Logo..* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Setyaningrum, Sintha (2020). *Buku Pintar P3K Tanggap Darurat Setiap Saat*. Bandung: C-Klik Media
- Sobur, Alex (2006). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, *Analisis Teks Media Suatu Pengantar untuk Analisa Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex (2014). *Ensiklopedia Komunikasi P-Z*. Bandung: Simbiosis Rektama Media
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunika.
- Turban, Efraim (2012). *Electronic Commerce 2012: Managerial and Social Networks Perspective (Edisi ke-7 Global)*. London: Pearson
- Wibowo, Ibnu Teguh (2013). *Belajar Desain Grafis Untuk Pemula*. Yogyakarta: Buku Pintar.

**Jurnal**

- Juansyah, Andi (2015). *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android*. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika, Vol 1(1) 1-8.
- Noviana, R. R., & Hidayat, S. (2017). *Perancangan Aplikasi Ragam Pangan Untuk Program Percepatan Penganekaragaman Konsumsi Pangan Di Kota Bandung*. eProceedings of Art & Design, 4(3).

**Internet**

- Aditya, 2017. Bagaimana Seharusnya Menyikapi Korban Kecelakaan?. Diakses pada <https://tirto.id/> (5 Februari 2020, 00:28)
- Akbar, 2017. Niat Tolong Korban Kecelakaan, Malah Bisa Bikin Meninggal, Masuk Penjara Pula, Kok Bisa?. Diakses pada <https://www.gridoto.com/> (16 Februari 2020, 22:29)
- Ardhito, 2019. Polri Sebut Jumlah Kecelakaan Lalu Lintas Meningkat pada 2019. Diakses pada <https://nasional.kompas.com/> (4 Februari 2020, 23:15)
- Budhiluhoer, 2018. Konsep Wireframe Pada Website. Diakses pada <https://www.codepolitan.com/> (5 April 2020, 22:13)
- PMI DKI JAKARTA. 2018, Pertolongan Pertama. Diakses pada <https://pmidkijakarta.or.id/layanan/pp> (4 Februari 2020, 22:13)
- Redaksi, 2019. Panduan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Lalu Lintas. Diakses pada <https://mojok.co/> (4 Februari 2020, 22:49)