

Perancangan Buku *Visual Safety Riding* untuk Remaja Usia 16 – 18 Tahun Sebagai Panduan Keselamatan Oleh Honda

Rifki Hidayat dan Rahmatsyam Lakoro
Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan,
Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111
E-mail: ramok@despro.its.ac.id

Abstrak—Angka kecelakaan pada remaja kian meningkat, dimana pada usia tersebut remaja cenderung melalaikan factor keselamatan dirinya dan orang lain. Remaja juga kerap berpikir bahwa mereka cukup dewasa dan sudah layak mengendarai motor di jalan raya, tetapi dengan pengetahuan berkendara yang dangkal akan dapat menimbulkan kecelakaan yang dapat merugikan dirinya sendiri maupun orang lain. Pengetahuan keselamatan berkendara yang dikenal dengan *Safety Riding* menjadi bekal awal yang harus dimiliki sebelum berkendara di jalan. Tetapi sulitnya untuk menemukan materi tentang *safety riding* yang tepat bagi remaja membuat remaja susah untuk memahami isi dari kandungan materi tentang keselamatan berkendara. Produsen motor juga turut berperan serta dalam mengkampanyekan budaya keselamatan berkendara sebagai bentuk tanggung jawab produsen akan keselamatan konsumen di jalan, dan berbagai cara telah dilakukan untuk mengenalkan budaya keselamatan termasuk memberikan materi tentang keselamatan bagi remaja sebagai bekal untuk berkendara yang baik dan sopan serta mempunyai etika berkendara yang baik dan benar. Dalam memahami semua materi pembahasan kecendrungan remaja lebih suka membaca buku yang di lengkapi fasilitas gambar dibandingkan buku yang memuat banyak text, dikarnakan remaja lebih tertarik dengan pembahasan yang bersifat menghibur daripada materi pembahasan yang bersifat baku seperti buku perundang-undangan. Dengan ketertarikan remaja akan buku visual membuka potensi yang besar untuk menyuguhkan materi tentang *Safety Riding* dengan pendekatan-pendekatan visual yang dapat menarik perhatian mereka.

Kata kunci : *Safe and Fun*

I PENDAHULUAN

Angka kecelakaan di Indonesia menunjukkan trend peningkatan setiap tahunnya. Angka kecelakaan lalu lintas (laka lantas) di ruas jalan seluruh Jatim pun hingga kini masih tergolong tinggi, dalam lima bulan ini telah tercatat 4.393 kasus kecelakaan yang terjadi. Tiga wilayah tertinggi angka kecelakaannya adalah Malang, Kediri dan Surabaya. Dalam kurun waktu dua tahun ini, catatan Polwiltabes Surabaya menunjukkan terdapat 2778 kasus laka lantas, dan hampir setengah diantaranya (1236 kasus) meninggal dunia. Sepeda motor merupakan penyumbang terbesar kecelakaan. Pada tahun 2008 di Surabaya terdapat 1.504 kecelakaan yang melibatkan sepeda motor, sedangkan tahun 2009

terdapat 1.764 kejadian yang merupakan kecelakaan sepeda motor.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya peningkatan jumlah kecelakaan tiap tahunnya. Faktor tersebut antara lain yaitu manusia, kendaraan, dan lingkungannya. Diantara ketiga faktor tersebut, faktor kesalahan manusia (*human error*) merupakan penyebab kecelakaan yang tertinggi yakni, 86,8% dari total kecelakaan yang terjadi [1].

Mengingat banyaknya korban jiwa dan besarnya kerugian ekonomi dan sosial yang ditimbulkan oleh kecelakaan di jalan, maka mendesak perlu dibangun budaya keselamatan berkendara jalan (*road safety culture*) sejak dini di Indonesia. Berbagai program dan upaya sosialisasi telah dilakukan untuk mengurangi tingginya angka kecelakaan. Salah satu langkah sosialisasi itu adalah konsep pengenalan *safety riding*. Konsep *safety riding* ini lebih dikhususkan kepada pengendara sepeda motor, mengingat sepeda motor merupakan penyumbang kecelakaan terbesar di Indonesia [2]. konsep *safety riding* menekankan pada penguasaan kemampuan, ketreampilan pengendalian, mental serta *attitude* saat berkendara.

Peran serta produsen motor akan keselamatan pengguna motor di tunjukan dalam berbagai *Road Show*, hal ini dilakukan di beberapa sekolah dan dilakukan sebagai bentuk tanggung jawab kepada remaja selaku konsumen sepeda motor. Remaja menjadi salah satu kelompok yang menjadi prioritas, mengingat remaja kerap menjadi korban sekaligus pelaku pelanggaran di lalu lintas.

Remaja merupakan salah satu segmen terbesar penyumbang kecelakaan lalu lintas. Usia 13 - 18 tahun adalah usia remaja awal dimana mereka baru merasakan ketertarikan untuk mencoba mengendarai motor. Remaja berpikir bahwa mereka cukup dewasa untuk mengendarai kendaraan di jalan, tetapi dengan pengetahuan tentang berkendara yang dangkal sering menyebabkan terjadinya kecelakaan [3]. Pengetahuan mereka tentang kendaraan masih kurang karena masih merupakan hal baru bagi mereka, rata-rata emosi anak muda masih labil dan belum terkontrol. Mereka tidak memerhatikan marka atau rambu yang ada [4].

Tabel 1
Trend pelaku laka lantas menurut pendidikan,
Sumber : Unit Laka Lantas Polwiltabes Surabaya

PELAKU LAKA LANTAS	PERBANDINGAN		TREND	
	2008	2009	Angka	Prosentase
SD	6	13	7	N. 117 %
SLTP	187	385	198	N. 106%
SMU	1027	962	65	T. 8 %
Perguruan Tinggi	30	24	5	T. 17 %
Putus Sekolah	0	0	0	0
Tabrak Lari	71	143	72	N. 101 %

Pengetahuan *Safety Riding* menjadi bekal awal yang harus dimiliki sebelum mengendarai kendaraan di jalan raya. remaja berhak mendapatkan informasi ini sebelum mereka berkendara di jalan raya. Informasi ini dapat mereka peroleh dari buku, buku merupakan salah satu sumber informasi bagi remaja yang memiliki kontribusi besar dalam pengetahuan dan sampai sekarang masih belum tergantikan oleh media lain, karena buku dapat dibaca kapan dan dimana saja. Dari sinilah muncul ide untuk membuat sebuah buku yang berisi tentang panduan-panduan untuk mengenali, menduga dan mengatasi kondisi lalu lintas. Buku tentang panduan *safety riding*, mulai dari panduan mengemudi untuk remaja sebagai pengendara.

Bahasa visual bukan sekedar menempel atau menambah gambar di dalam sederetan teks. Menurut Milly R. Sonneman, penulis buku Mahir Berbahasa Visual, bahasa ini disebut sebagai “fasilitasi grafis”. Sederetan teks yang disertai gambar yang lucu dan menyentuh bisa jadi akan lebih mudah dicerna dan dipahami. Dengan kata lain, bahasa visual akan memungkinkan sebuah buku dapat didekati dari pintu yang lain. Menurut riset otak, sebuah buku akan membantu menyalakan otak seseorang apabila buku tersebut benar-benar dapat membuatnya senang dan nyaman [5].

Pemilihan materi yang disampaikan dilakukan berdasarkan hal-hal yang disukai oleh target segmen, dalam hal ini target segmen adalah remaja usia 16-18 tahun (remaja lanjut). Remaja menyukai gaya penyampaian isi yang dikemas dalam gaya humor dan santai, sekitar 53% responden menginginkan gaya humor dan 47% menginginkan gaya penyampaian yang santai dalam menyampaikan materi tentang *safety riding* [6].

II. STUDI PUSTAKA

A. Definisi Buku

Menurut definisinya, buku berisi lembaran halaman yang cukup banyak, sehingga lebih tebal dari *booklet* [7]. Buku berfungsi untuk menyampaikan informasi berupa cerita, pengetahuan, laporan, dan lain-lain. Buku dapat menampung informasi yang sangat banyak, tergantung jumlah halaman yang dimilikinya. Ukuran buku juga harus diperhitungkan dengan biaya produksi dan proses cetak agar

efisien. Untuk itu penting untuk memperhitungkan isi buku dan ukuran yang mampu ditunjang secara efisien. Sebagian besar elemen layout digunakan da-lam buku. Karena pada umumnya, elemen terbanyak adalah *bodytext*, maka perlu perhatian khusus dalam pemilihan font dan penataannya nanti. Dengan demikian buku merupakan alat komunikasi berjangka panjang dan mungkin yang paling berpengaruh kepada perkembangan kebudayaan manusia. Di dalam buku, dipusatkan dan dihimpun lebih banyak hasil pemikiran dan pengalaman manusia daripada di dalam sarana komunikasi lainnya [8].

B. Layout

Pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. *Me-layout* adalah salah satu proses/tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* pekerjaannya. Namun definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi dsain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa *me-layout* sama dengan mendesain [9].

C. Aspek Visual

Dalam perancangan buku visual ini, penulis menggunakan gaya gambar kartun ilustrasi, hal ini didukung oleh hasil survey yang dibagikan kepada 100 orang responden yang banyak memilih Ilustrasi kartun sebagai gaya gambar yang cocok untuk buku visual keselamatan berkendara.

Adapun komik sebagai bahan untuk menarik perhatian remaja dan memudahkan penyampaian isi dari materi pembahasan. Panel-panel dalam halaman komik menggunakan satu sampai lima panel agar terkesan tidak monoton.

III. METODE DESAIN

A. Jenis Data

Dalam perancangan buku visual *safety riding* ini, data yang digunakan merupakan hasil survey kepada responden dengan batasan usia antara 16 - 18 tahun yang berdomisili di Surabaya. Mulai dari gaya gambar, font, dan penentuan karakter merupakan hasil dari survey ini, didukung juga oleh wawancara dengan M. Arsyad selaku *Safety Riding Supervisor* PT. Mitra Pinasthika Mustika, serta studi eksisting, komparator, dan semua teori yang berhubungan dengan elemen buku visual dan komik.

B. Observasi

Observasi dilakukan dengan meneliti macam-macam buku visual yang beredar dan digemari oleh target segmen yaitu remaja. kemudian dijadikan studi komparator sebagai acuan dalam merancang.

C. Teknik Sampling

Dalam perancangan ini, penggunaan kuisioner maupun polling mengenai gaya gambar, tone warna, layout yang

sesuai, dan font akan dilakukan berdasarkan target audien yang tepat agar dapat memiliki tampilan visual yang menarik bagi target audien.

D. Populasi

Sampel yang diambil berdasarkan target audiens dalam hal ini remaja. Target segmen ini dipilih dikarenakan batas awal mula untuk membuat SIM adalah usia remaja lanjut, dan menurut perundang-undangan usia tersebutlah yang diperbolehkan untuk mengendarai kendaraan, dan remaja lanjut juga sudah mulai dapat berpikir dan memutuskan sesuatu yang baik dan buruk, serta mandiri dalam bertindak untuk kepentingannya sendiri. Sampel yang akan diambil ditujukan kepada para pelajar SMA, maka penyebaran sampel akan lebih banyak diprioritaskan di lingkungan sekolah untuk mengetahui karakteristik dan minat dari audiens.

E. Teknik Desain

Sebelum proses perancangan berjalan dan menentukan konsep desain, perlu adanya pemahaman terhadap problematik yang akan diselesaikan melalui desain. Setelah menentukan problematika desain, dilakukan identifikasi karakteristik target audiens yang nantinya akan menjadi konsumen dari output perancangan ini. Identifikasi yang dilakukan menggunakan kuesioner AIO dan studi etnografis yang bertujuan untuk mendapatkan karakteristik "unik" dari target audiens, sehingga dapat diketahui pendekatan efektif yang nantinya dapat diaplikasikan dengan perancangan.

Proses perancangan dilakukan secara cermat dengan mengikuti langkah-langkah yang berpedoman pada nilai-nilai ilmiah. Observasi dari sumber data, merumuskan gaya visual gambar, layout isi paragraf dalam buku, tone warna, karakter kemudian dilempar ke pasar dan kepada stakeholder, lalu akan ditinjau ulang dengan teori yang ada dan disempurnakan menjadi kriteria desain. Selain aspek tersebut perancangan ini juga akan melakukan riset lokasi dan riset setting yang tepat sesuai dengan kebutuhan konten buku visual.

IV. KONSEP DESAIN

A. User Need

Target *audiens* membutuhkan materi *safety riding* dalam bentuk visual maupun konten yang menghibur, mudah dicerna, dan benar-benar dapat memvisualisasikan keadaan lingkungan yang dekat dengan target *audiens*

B. Unique Selling Point

- Buku pengetahuan tentang panduan-panduan keselamatan berkendara untuk remaja yang didukung dengan ilustrasi simulasi keadaan di jalan raya.
- Buku Panduan Keselamatan Berkendara untuk remaja, yang dikemas sesuai untuk remaja mulai dari segi komunikasinya serta ilustrasi yang ditampilkan.
- Buku panduan berkendara yang memakai Idola idola remaja dalam menyampaikan isi materi tentang

keselamatan berkendara agar lebih dekat dengan karakteristik remaja.

C. What to Say

Sebagai buku panduan dalam menduga, mengenal, dan mengatasi kondisi dalam berkendara dengan penjabaran konten pentingnya membangun budaya keselamatan pada pengendara remaja kemudian mengenalkan persiapan-persiapan apa saja yang harus dimiliki sebelum berkendara sampai pada studi kasus di jalan yang berupa simulasi kondisi di jalan raya melalui pendekatan ilustrasi dengan tokoh sebagai bahan acuan target *audiens*

D. Konsep

Makna *Safe* yang berarti aman adalah situasi dan kondisi suasana hati seseorang atau sekelompok orang yang merasa aman, terselamatkan, nyaman, damai dan tenteram. Rasa aman sangat dibutuhkan dalam hal berkendara, bukan hanya untuk kita sendiri, melainkan juga untuk orang lain, agar tercipta rasa aman tersebut haruslah dengan mengikuti acuan atau peraturan-peraturan yang ada sehingga kebutuhan akan keselamatan berkendara dapat tercipta. Kata *Safe* dalam buku berupa isi dari materi yang akan diangkat berupa panduan keselamatan berkendara

Makna *Fun* adalah suatu rasa yang akan timbul akibat dorongan yang dianggap menarik perhatian dan menimbulkan rasa senang, kegembiraan juga lekat kaitannya dengan remaja yang suka hal-hal menarik perhatian dan menimbulkan rasa kegembiraan seperti hal-hal yang mereka anggap lucu. Kata *Fun* akan digambarkan pada tone warna dalam buku visual, yaitu warna-warna yang terang, muda, yang bertujuan untuk menunjukkan kesan menyenangkan. Ditambah dengan dialog dengan memakai gaya khas remaja saat ini.

Makna *safe and fun* menganalogikan bahwa keselamatan berkendara tidak sesulit yang yang di bayangkan, keselamatan berkendara dapat dipelajari bersama-sama dengan cara yang menyenangkan dengan tidak mengurangi peraturan perundang-undangan yang ada demi terciptanya rasa aman dan nyaman tidak hanya diri sendiri, tetapi juga pengguna jalan lain.

V. IMPLEMENTASI DESAIN

Setelah mendapat beberapa poin untuk materi buku, penulis melakukan survey kepada target audiens berupa kuisoner materi yang dibutuhkan oleh audiens. Hasil kuisoner ini untuk mengukur seberapa besar materi yang ingin diketahui oleh audiens, dimana hasil ini akan digunakan penulis untuk menentukan porsi halaman pada tiap bab.

Untuk menuju desain final, diperlukan berbagai macam proses desain, yang pertama adalah karakter. Terdapat dua karakter dengan fisik maupun sifat yang berbeda, satu karakter sebagai narrator atau pemberi pesan yang bersifat baik dalam kandungan isi materi yang digambarkan seorang tokoh artis yang sedang digandrungi oleh remaja, dan tokoh

kedua adalah seorang pelajar SMU sebagai tokoh yang membutuhkan isi dari materi tersebut. Jika sudah menemukan pola karakter, langkah selanjutnya adalah membuat sketsa visual tiap karakter utama dalam buku visual tersebut tersebut.

Tabel 2
Tabulasi Kuisoner content buku

Isi (content) yang kamu harapkan dari buku tersebut	prosentase
Safety riding (definisi, Prinsip – prinsip, hal yang dilakukan)	100%
Pengenalan aspek safety riding serta implementasinya dalam kehidupan sehari – hari.	100%
berkendara yang baik di jalan, seperti bagaimana menghadapi Blank spot area. Sikap pengendara motor terhadap jenis kendaraan lain dan pejalan kaki sebagai pengguna jalan.	100%
Penyelewengan atau pelanggaran lalu lintas yang sering terjadi di kalangan remaja. Dan bagaimana cara mengatasinya ketika kita melakukan pelanggaran lalu lintas.	95%
Cerita humor seputar lalulintas.	100%
Rambu – rambu lalu lintas	97%
Marka jalan	98%
Perawatan kendaraan.	94%



Gambar 1. Alternative karakter

Kriteria Visual

Dari keyword “safe and fun” akan diaplikasikan pada bentuk visual, sehingga dibutuhkan kriteria-kriteria desain untuk memperoleh persamaan antara keyword dengan visual pada buku tersebut, antara lain :

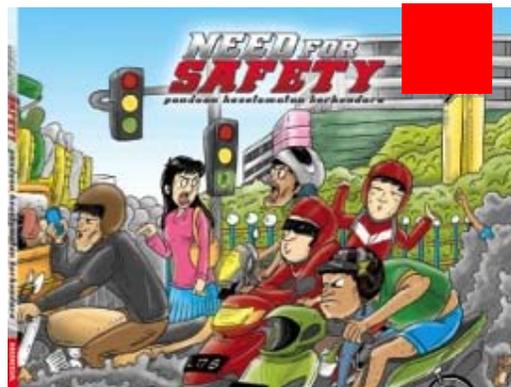


Gambar 2. Karakter final dalam buku visual Safety Riding.

Cover

Beberapa elemen visual yang terkandung dalam cover antara lain: penggunaan typografi untuk judul buku serta gambar untuk cover sendiri.

Penggunaan elemen visual dalam cover ini berdasarkan atas beberapa referensi dari majalah remaja sebagai acuan. Pemilihan elemen visual ini melibatkan remaja sebagai target audiens melalui kuisoner serta para pihak stake holder untuk memberikan pendapat dan masukan. Serta pemilihan aspek lokalitas sebagai simulasi atau bayangan akan tempat dari sebuah kejadian, dan dalam hal ini Kota Surabaya dipilih karena sesuai dengan lingkup penelitian dari target audiens untuk digunakan sebagai ikon untuk menggambarkan suatu tempat



Gambar 3. Cover final buku visual.

Tata Aturan Layout

Dalam buku panduan ini terdapat beberapa penggunaan tata layout, karena disesuaikan dengan kebutuhannya. Sebagai contoh pada Bab I dan Bab II materi lebih banyak disampaikan melalui teks dari pada gambar, jadi dalam halaman ini

menggunakan sistem grid 2 kolom. Berikut pengelompokan untuk aturan penggunaan layout pada setiap Bab.

Sistem grafis layout

Buku ini berisi tentang panduan-panduan berkendara, hal ini sangat berhubungan erat dengan lalu lintas, maka segala hal yang berhubungan dengan lalu lintas menjadi acuan dalam pembentukan sistem grafis ini, seperti yang sesuai dalam penjabaran konsep, mulai dari pemilihan warna sampai pemilihan bentuk.



Gambar 4. Contoh Layout dan Sistem Grafis pada halaman.

Typografi

Terdapat beberapa penggunaan jenis typografi/ font dalam buku ini, semua digunakan sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya masing-masing.

Font untuk penanda pembuka bab menggunakan tipe Demonized dengan ukuran 24pt. font jenis ini juga dipakai untuk penulisan nomor halaman, sedangkan pada Headtext dan penanda bab digunakan font tipe Verdana dengan ukuran 16pt. Font teks menggunakan tipe Anime Ace 0.2 BB dengan ukuran 6-10 pt tergantung dari space yang ada. Dalam buku ini ada materi yang disampaikan oleh karakter dengan dialog, dalam dialog ini menggunakan jenis font Anime Ace 0.2 BB dengan ukuran 9pt, font ini juga digunakan untuk keterangan gambar dan dialog pada Komik.



Gambar 5. Macam-macam Font yang di gunakan dalam buku visual

Grid

Dalam Perancangan Buku Panduan *Safety Riding* ini Sistem Grid yang digunakan adalah satu kolom, dua kolom, dan tiga kolom Grid . Pertimbangan pemilihan jenis kolom grid di atas dikarenakan ukuran media buku 17 cm x 22 cm, sehingga space dalam ruang buku akan leluasa untuk penempatan text serta proporsi space untuk gambar dan keterangan.



Gambar 6. Contoh layout menggunakan tiga kolom grid.

Komik

Komik sebagai bahan untuk menarik perhatian remaja dan memudahkan penyampaian isi dari materi pembahasan. Panel-panel dalam halaman komik menggunakan satu sampai lima panel agar terkesan tidak monoton. Materi yang dipilih adalah materi yang sangat dekat dengan permasalahan lalulintas. Seperti pengendara yang naik trotoar untuk menghindari kemacetan.



Gambar 7. Contoh komik yang berasal dari masalah lalu lintas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah, SWT atas segala kemudahan dan rizki yang berlimpah, kepada orangtua yang selalu memberikan dorongan dan semangat didalam doa-doannya, kepada Bapak Rahmatsyam Lakoro atas bimbingannya selama proses mata kuliah Tugas Akhir berlangsung, kepada dosen penguji yang luar biasa: Pak Denny Indrayana, Ibu Senja Aprela, Pak Andjrah, kepada teman-teman yang terus memotivasi saya untuk menyelesaikan tugas akhir, dan atas segala waktu dan bantuan yang telah diberikan saya ucapkan terima kasih

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Web resmi Departemen Perhubungan RI, <http://www.dephub.go.id> 2006, diakses pada 17 Februari 2010.
- [2] Sutawi, Dosen Universitas Muhammadiyah Malang, 2006, Juara I Lomba Karya Tulis Keselamatan dan Pelayanan Transportasi Harhubnas, "Membangun budaya keselamatan di jalan".
- [3] Lim, Sammara, 2009, Safety Driving Guidance Book, Buku Pedoman Keselamatan Berkendara, Bogor, Abiyah Pratama Press.
- [4] Jawa Pos, Kasat Lantas Polrestabes Surabaya, AKBP Valentino Tatareda, Surya, "Sejak TK Harus Diajari Berlalu Lintas" 15-10-2010
- [5] Hernowo (CEO Mizan Learning Center) "Mengimpikan Buku Pelajaran yang Mampu Menyenangkan dan Menyalakan Otak", Kompas.com 24 Oktober 2009
- [6] Kuisoner pada 100 responden, dalam hal ini siswa SMU sebagai target audiens.
- [7] Surianto Rustan, S.Sn., 2009, Layout; Dasar dan Penerapannya, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, Edisi pertama, hal. 122.
- [8] Hoeve, Van, 1980, Ensiklopedia Indonesia, Jakarta, Ictiar Baru Van Hoeve .
- [9] Rustan, Surianto, Ssn., 2008, Layout - Dasar dan Penerapannya, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama, hal 10.