

Program Peluncuran Aplikasi Panic Button sebagai Media Antisipasi Tindak Kriminalitas

Program Launch Application Panic Button for Media Anticipation Follow Crime

¹Muchamad Aryo Saputro Wicaksono, ²M.E Fuady

^{1,2}*Prodi Ilmu Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung,
Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116
email: ¹aryo.cakson@gmail.com*

Abstract. Use of the application of this technology can not be separated from the daily activities of society today. Advances in technology and information into impacts that should be utilized to facilitate the work of human beings in terms of security especially. One of these applications present the latest technologies in the middle of the development of technological innovation that is the emergency button (Panic Button). Applications Panic Button is an act of anticipation as the media in asking for help to relatives and authorities. This application allows users to feel the communication is done through an application. Based on this phenomenon, the problem in this research is formulated as follows: (1) How is the application's ability Panic Button in giving first aid response to the user? (2) ease of use application bagaimana Panic Button? (3) How symbols verbal and nonverbal used in applications Panic Button? (4) How is the clarity of purpose of use of the application Panic Button? Researcher using descriptive analysis technique using a quantitative approach. Selected population in this study is the Bandung State Polytechnic students totaling 5268 students. With a sampling technique that is Simple Random Sampling and using the formula obtained Slovin number of samples are 100 students. Data collection techniques used in this study was a questionnaire and literature study. Data analysis technique used in this research is descriptive data analysis techniques. The results of this study are: (1) To determine the applicability of Panic Button in giving first aid response to the user. (2) To determine the ease of use of applications Panic Button. (3) To know the symbols of verbal and nonverbal is in the Panic Button application. (4) To determine the clarity of purpose of use of the application Panic Button.

Keywords: Emergency Button, Panic Button, Anticipation Crime.

Abstrak. Penggunaan aplikasi teknologi ini tidak dapat dilepaskan dari kegiatan sehari-hari masyarakat dewasa ini. Kemajuan teknologi dan informasi menjadi dampak yang harus dimanfaatkan untuk memudahkan pekerjaan manusia dalam segi keamanan terutama. Salah satunya aplikasi teknologi terbaru yang hadir di tengah-tengah perkembangan inovasi teknologi yaitu tombol darurat (Panic Button). Aplikasi Panic Button ini merupakan sebagai media tindak antisipasi dalam meminta bantuan kepada kerabat dan juga pihak berwenang. Aplikasi ini memungkinkan pengguna merasakan adanya komunikasi yang dilakukan melalui sebuah aplikasi. Berdasarkan fenomena tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana kemampuan aplikasi Panic Button dalam memberikan respon pertolongan pertama kepada pengguna? (2) Bagaimana kemudahan dalam penggunaan aplikasi Panic Button? (3) Bagaimana simbol-simbol verbal dan nonverbal yang digunakan dalam aplikasi Panic Button? (4) Bagaimana kejelasan tujuan dari penggunaan aplikasi Panic Button? Peneliti menggunakan metode teknik analisis deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah mahasiswa Politeknik Negeri Bandung yang berjumlah 5268 mahasiswa. Dengan teknik pengambilan sampel yaitu Random Sampling Sederhana dan menggunakan rumus Slovin diperoleh jumlah sampel penelitian sebanyak 100 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner dan studi pustaka. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah : (1) Untuk mengetahui kemampuan aplikasi Panic Button dalam memberikan respon pertolongan pertama kepada pengguna. (2) Untuk mengetahui kemudahan dalam penggunaan aplikasi Panic Button. (3) Untuk mengetahui simbol-simbol verbal dan nonverbal yang ada di dalam aplikasi Panic Button. (4) Untuk mengetahui kejelasan tujuan dari penggunaan aplikasi Panic Button.

Kata Kunci: Tombol Darurat, Panic Button, Antisipasi Kejahatan.

A. Pendahuluan

Panic Button merupakan produk dari pemerintah Kota Bandung sebagai sebuah inovasi baru dalam bidang keamanan untuk Warga Bandung. Aplikasi sudah diperkenalkan ke Warga Bandung pada 10 Juli 2015 lalu, dengan menggandeng sejumlah ahli di bidang IT termasuk salah satunya adalah PT.Telkom. Peluncuran aplikasi *Panic Button* sebagai bentuk tindak lanjut pemerintah Kota Bandung karena semakin maraknya aksi kejahatan yang terjadi. Sudah banyak kasus yang terjadi seperti begal dan penjabretan. Selain warga Bandung, kalangan pelajar mahasiswa/i juga banyak yang menjadi korban atas aksi kejahatan yang berhubungan langsung dengan Warga Bandung ini.

Maka dari itu berbagai upaya dilakukan untuk menekan angka kejahatan dan juga untuk mempercepat korban segera mendapat bantuan dari pihak yang berwenang. Selain itu pula, sebagai bentuk perwujudan Kota Bandung sebagai Kota *Smart City* yang menjadi tujuan Walikota Bandung. Diharapkan dengan adanya aplikasi *Panic Button* ini warga Bandung dapat memanfaatkan teknologi aplikasi sebagai sebuah tindakan preventif yang bisa dilakukan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan aplikasi *Panic Button* dalam memberikan respon pertolongan pertama kepada pengguna.
2. Untuk mengetahui kemudahan dalam penggunaan aplikasi *Panic Button*.
3. Untuk mengetahui simbol-simbol verbal dan nonverbal yang ada di dalam aplikasi *Panic Button*.
4. Untuk mengetahui kejelasan tujuan dari penggunaan aplikasi *Panic Button*.

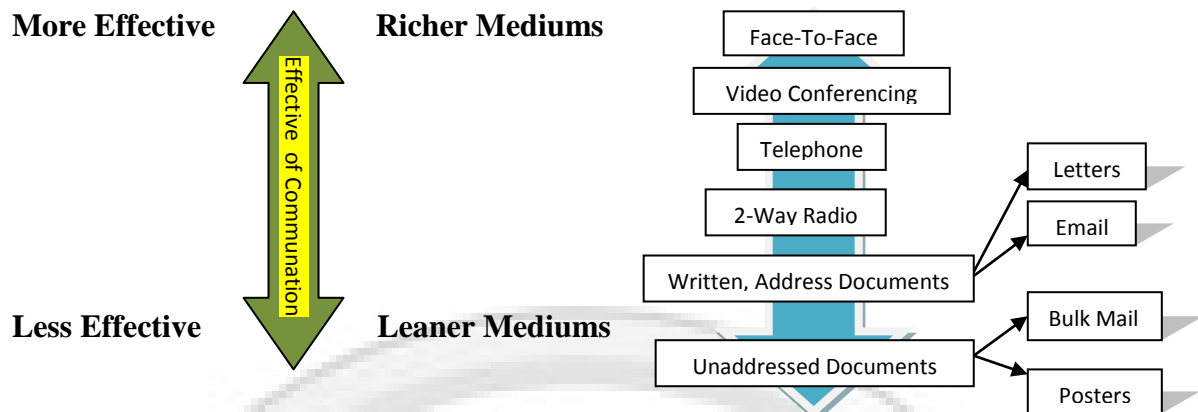
B. Landasan Teori

“*Media Richness Theory*” (Teori Kekayaan Media), kadang-kadang disebut sebagai teori kekayaan informasi, merupakan kerangka yang dapat digunakan untuk menjelaskan sebuah media komunikasi yang menjelaskan kemampuannya dalam menghasilkan informasi yang dikirimnya. Teori ini dikembangkan oleh Richard L. Daft dan Robert H. Lengel (1986).

Kekayaan informasi didefinisikan oleh Daft dan Lengel sebagai “kemampuan informasi untuk memahami informasi dalam jangka waktu tertentu.” Menurut Daft dan Lengel, teori kekayaan media merupakan fungsi dari:

1. Kemampuan media untuk melakukan *Feedback* yang langsung atau segera,
2. Ketersediaan jumlah petunjuk (cues) dan saluran,
3. Variasi bahasa, dan
4. Memiliki tujuan yang difokuskan pada penerima.

Merupakan kerangka yang dapat digunakan untuk menjelaskan sebuah media komunikasi yang menjelaskan kemampuannya dalam menghasilkan informasi. Dapat diasumsikan semisal pada panggilan telepon yang tidak akan bisa menghasilkan petunjuk visual seperti gerak-gerik, dan cara ini dianggap kurang kaya (sebagai media komunikasi) dibanding *video conferencing* yang mampu mengkomunikasikan gerak-gerik. Secara khusus, teori kekayaan media menyatakan bahwa semakin banyak ambiguitas dan ketidakpastian dalam komunikasi, maka media tersebut “kurang kaya”. Hal ini didasarkan pada teori kemungkinan dan teori pemrosesan informasi yaitu pada dasarnya makna kaya adalah komunikasi yang lebih pribadi (tatap muka) dan biasanya lebih efektif.



Gambar 1. Hierarchy of Media Richness

Dengan demikian, Fokus *Media Richness Theory* ini adalah pada kemampuan media untuk memberikan *feedback* (timbang balik), isyarat nonverbal, menjaga keutuhan pesan, dan menyajikan ekspresi emosi. Berdasarkan kriteria tersebut, MRT menempatkan face to face communication sebagai media terkaya, diikuti oleh *media conferencing*, *synchronous audio* (telepon), *text-based chat*, *asynchronous audio* atau *email*, dan *threaded discussion*.

Dalam hal ini aplikasi *Panic Button* dianggap sebagai media berkomunikasi yang sesuai dengan kriteria fungsi dari teori kekayaan media. Aplikasi ini dapat mengirimkan sebuah pesan yaitu berupa sinyal alarm bahaya dengan cara ditekan sebanyak tiga kali pada aplikasi, telah disepakati bunyi alarm itu merupakan arti atau pesan sebuah keadaan darurat. Sinyal itu akan memberitahu letak keadaan darurat tersebut terjadi dan segera ditindak lanjuti untuk diberikan pertolongan. Dari hal-hal tersebut, peneliti mendapatkan sebuah gambaran Program aplikasi *Panic Button* sebagai media tindak antisipasi kriminalitas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Program Peluncuran Aplikasi Panic Button Sebagai Media Tindak Antisipasi Kriminalitas

Berikut merupakan tabel data berdasarkan hasil kuisisioner yang telah disebar di Politeknik Negeri Bandung.

Tabel 1. Kumulatif Kemampuan Aplikasi Panic Button

No	Jawaban Responden	Bobot Nilai (f)	Jumlah Jawaban Responden (n)	Jumlah (fxn)
1	Sangat Setuju	5	97	485
2	Setuju	4	310	1240
3	Ragu-Ragu	3	13	39
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah				1764

Berdasarkan analisis kumulatif diatas, skor tanggapan responden terhadap kemampuan aplikasi panic button memperoleh skor 1764. Hal tersebut menyatakan bahwa kemampuan aplikasi dianggap tinggi karena hampir mencapai nilai indeks tertinggi.

Sebuah aplikasi yang dirancang harus memiliki kemampuan yang mumpuni, maka dari itu sebuah aplikasi dapat dikatakan berjalan dengan baik disaat tidak terjadi gangguan pada saat sedang dioperasikan. Selain itu kemampuan aplikasi pada saat tutorial disajikan untuk memberi pengetahuan akan penggunaan cara aplikasi dapat dikatakan sudah baik.

Tabel 2. Kumulatif Petunjuk Penggunaan dan Ketersediaan Saluran

No	Jawaban Responden	Bobot Nilai (f)	Jumlah Jawaban Responden (n)	Jumlah (fxn)
1	Sangat Setuju	5	48	240
2	Setuju	4	190	760
3	Ragu-Ragu	3	44	132
4	Tidak Setuju	2	18	36
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah				1168

Komponen kedua yang tidak kalah pentingnya yaitu petunjuk penggunaan dan ketersediaan saluran. Berdasarkan analisis kumulatif diatas, skor tanggapan responden terhadap petunjuk penggunaan dan ketersediaan saluran memperoleh skor sebesar 1168.

Sebuah aplikasi sudah tentu memiliki fungsi utama yang menjadi keunggulan yang ditonjolkan. Faktor pendukung lainnya yang tak kalah penting yaitu bagaimana tampilan layar sebuah aplikasi yang bersahabat dengan pengguna. Tampilan layar ini di desain secara apik baik dari pemilihan warna-warna yang digunakan pada simbol dan juga backgroundnya. Kemudahan mengoperasikan aplikasi dalam memberikan perintah juga sudah dirasa sudah baik.

Tabel 3. Kumulatif Variasi Bahasa dan Simbol-Simbol

No	Jawaban Responden	Bobot Nilai (f)	Jumlah Jawaban Responden (n)	Jumlah (fxn)
1	Sangat Setuju	5	82	410
2	Setuju	4	184	736
3	Ragu-Ragu	3	34	102
4	Tidak Setuju	2	0	0

5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah				1248

Berdasarkan analisis kumulatif diatas, skor tanggapan responden terhadap Variasi bahasa dan simbol-simbol yang digunakan memperoleh skor sebesar 1248. Hal tersebut dianggap tinggi bahwa upaya memberikan kemudahan dalam memahami arti dan juga makna pada sebuah simbol yang digunakan pada aplikasi agar lebih mudah dipahami oleh pengguna.

Tabel 4. Kumulatif Kejelasan Tujuan Pesan

No	Jawaban Responden	Bobot Nilai (f)	Jumlah Jawaban Responden (n)	Jumlah (fxn)
1	Sangat Setuju	5	77	385
2	Setuju	4	108	432
3	Ragu-Ragu	3	9	27
4	Tidak Setuju	2	6	12
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah				856

Indikator selanjutnya mengenai kejelasan tujuan pesan adalah bagaimana aplikasi mengirimkan pesan dan isi pesan yang dikirimkan memberikan informasi yang jelas mengenai titik koordinat. Berdasarkan analisis kumulatif diatas, skor tanggapan responden terhadap kejelasan tujuan pesan memperoleh skor sebesar 856.

Kejelasan tujuan pesan ini merupakan ujung tombak dari serangkaian proses dimulai dari awal aplikasi berjalan dan digunakan hingga akhirnya dapat mengirimkan informasi berupa pesan singkat. Penggunaan media aplikasi panic button sangat lah bergantung pada sinyal internet dan juga ketersediaan pulsa di dalam handphone pengguna aplikasi. Untuk itu juga ada beberapa responden yang menyangkan hal tersebut, karena ini bisa jadi merupakan sebuah kendala yang bisa terjadi baik itu dari sinyal internet yang kurang stabil ataupun juga tidak tersedianya pulsa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis angket, dan studi pustaka, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Kemampuan aplikasi panic button sebagai media tindak antisipasi kriminalitas Kota Bandung mendapat penilaian positif dari mahasiswa/i Politeknik Negeri Bandung. Terlihat dalam tabel kumulatif tentang kemampuan aplikasi yang disajikan pada saat tutorial pertama kali. Dalam tutorial awal yang menjelaskan semua fungsi dari masing-masing simbol yang ada. Responden banyak yang menilai positif bahwa di dalam tutorial yang ada, semuanya menjelaskan kegunaan dan juga fungsi dan aplikasi berjalan lancar sebagaimana mestinya. Aplikasi panic button juga dapat dikatakan sebagai dapat dikatakan sebagai tindakan preventif untuk mencegah hal-hal kurang diinginkan.

2. Peluncuran aplikasi PB ini sudah diperhitungkan dengan matang dan sesuai dengan keadaan sosial Kota Bandung saat ini. Mudah-mudahan mengoperasikan aplikasi juga membuat mahasiswa/i tidak merasa kesulitan untuk memanfaatkan aplikasi PB sebagai media tindak antisipasi kriminalitas. Adapun beberapa faktor pendukung yang lainnya adalah tampilan layar yang sangat bersahabat juga menjadi penilaian positif apabila dilihat dari tabel kumulatif yang ada. Selain itu fitur menu yang tersedia pun beragam tidak hanya mengenai tombol darurat, namun juga disisipkan beberapa informasi mengenai tempat-tempat penting lainnya. Hanya dengan mengklik tiga kali tombol SOS sama saja berarti kita sudah menggunakan aplikasi tersebut untuk memberitahu kita sedang dalam keadaan darurat. Kemudahan penggunaan aplikasi ini juga mendapat penilaian positif dari responden.
3. Kegunaan masing-masing simbol dalam aplikasi PB ini sangat mudah dipahami karena pada saat mendaftarkan diri terdapat sebuah tutorial yang menjelaskan semua fungsi dari masing-masing simbol yang ada. Selain itu juga manfaat yang banyak seperti mengetahui beberapa tempat penting yang berada di sekitar kita juga tersedia dengan simbol-simbol yang mudah dimengerti. Penempatan tata letak simbol dalam aplikasi pun mudah di akses oleh pengguna sehingga tidak mengalami kebingungan.
4. Kejelasan tujuan pesan, baik isi pesan dan juga ketepatan waktu dalam mengirimkan pesan yang dilakukan aplikasi sudah sangat baik. Namun ada beberapa faktor yang menjadi kendala diantaranya, aplikasi sangat bergantung terhadap sinyal internet dan juga biaya pulsa untuk dapat mengirim pesan kepada orang terdekat.

E. Saran

Saran Teoritis

1. Peneliti berharap penelitian ini dapat membantu penelitian selanjutnya terkait dengan teori kekayaan media.
2. Peneliti berharap aplikasi panic button bisa diterapkan dengan baik oleh warga Bandung agar tujuan akan rasa aman dapat tercapai.

Saran Praktis

1. Sebuah aplikasi tombol darurat memang sudah semestinya memiliki kemampuan dan performa yang stabil. Karena aplikasi ini dirasa cukup penting keamanan Warga Bandung itu sendiri. Semoga kedepannya aplikasi ini terus semakin dikembangkan dan banyak pembaharuan sehingga semakin dipercaya oleh Warga Bandung.
2. Melakukan perubahan dalam desain pun tidak menjadi masalah walaupun sudah dirasa cukup alangkah baiknya ada perubahan desain di dalam tampilan layar aplikasi agar tidak monoton dan yang pastinya semakin bersahabat dengan pengguna. Mungkin ditambah lagi layanan-layanan mengenai info tempat penting sehingga menu yang tersedia semakin banyak dan beragam.

Daftar Pustaka

- Maryani, Anne, Ahmadi, Dadi. 2010. *Komunikasi Virtual: Teori dan Praktek*. Bandung: Ihsan Press.
- Rakhmat, Djalaludin, 2001. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

- Ardianto, Elvinaro. 2010. Metodologi Penelitian untuk Public Relations. Cetakan Ketiga. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Darmawan, Deni. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Effendi, Onong Uchjana. 2011. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Kartono, Kartini, 2003. Patologi Sosial Jilid I, Cet. VIII, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- .Khazawi, Adami, 2001. Kejahatan Terhadap Tubuh dan Nyawa, Cet. I, Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Kusumah, Mulyana W. 1998. Kejahatan dan Penyimpangan, Cet. I, Jakarta: Yayasan LBH, h. 1.
- Widiyanti, Ninik dan Yulius Waskita, 1987. Kejahatan Dalam Masyarakat dan Pencegahannya, Cet. I, Jakarta: PT Bina Aksara.