

INTISARI

Informasi dari saksi mata merupakan hal penting bagi tim investigasi dalam mengungkap suatu kronologis kejadian seperti kecelakaan. Banyak kasus kecelakaan lalu lintas dan hanya sedikit yang terungkap karena ketidakjelasan informasi dari saksi mata. Ketidaksesuaian informasi merupakan akibat dari *situational awareness* yang terkait dengan kepekaan dan pemahaman saksi mata terhadap kondisi lingkungannya. Kondisi lingkungan yang terpapar *noise* dapat mendistraksi memori ingatan saksi mata. Banyaknya jumlah saksi mata yang dimintai keterangan juga akan mempengaruhi kualitas informasi yang didapat.

Penelitian bertujuan untuk melihat pengaruh *noise* dan jumlah responden terhadap performansi *situational awareness* saksi mata dengan menonton video simulasi kecelakaan. Responden adalah mahasiswi tipe *extrovert*. Desain eksperimen terdiri dari 2 (tanpa *noise* dan *continuous brown noise 75 db*) x 4 (individu, grup 2 orang, grup 3 orang, dan grup 4 orang).

Hasil menunjukkan terjadi penurunan performansi saat adanya kenaikan intensitas di semua level jumlah responden. Performansi terus meningkat dari level individu sampai level grup 3 orang, kemudian terjadi penurunan performansi pada level grup 4 orang. Sehingga jumlah saksi mata yang menghasilkan performansi optimal adalah 3 orang.

ABSTRACT

Witness' information is essential for the investigation team to solve accident cases. In fact, only few cases were solved because dissention of witnesses. Invalid witness' information may be caused by the situational awareness related to a person's sensitivity and understanding of the environment. Noise exposure can be distracting to witness' memory. Difference of number of witness can also affect the information's quality.

This study aims to investigate the effect of noise and numbers of witness on situational awareness using simulation video. The participants is conducted on extrovert female university student. The experimental design consisted of 2 (control and 75 dB continuous brown noise) x 4 (individual, group of 2, group of 3, and group of 4).

The results showed that increasing intensity was found significant in reducing all level participant's performance. Group of three have the highest performance value.