

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Letak Indonesia yang di kelilingi oleh rantai gunung atau *ring of fire* membuat Indonesia memiliki banyak gunung yang berstatus aktif. Tidak hanya itu Indonesia juga diapit oleh 2 samudra besar yaitu Samudra hindia dan Samudra pasifik dan terletak pada 3 pertemuan tektonik besar, yaitu lempeng Indo-Australia, Eurasia dan lempeng pasifik. Tidak hanya itu kondisi iklim di Indonesia yang memiliki iklim tropis membuat Indonesia memiliki curah hujan yang cukup tinggi.

Akan tetapi keadaan iklim dan geologi Indonesia tidak hanya membuat Indonesia kaya akan sumber daya alamnya saya tetapi juga kaya akan bencana alamnya. Tercatat dalam beberapa tahun terakhir bencana alam di Indonesia terus meningkat. Korban banjir dan longsor yang berjatuhan mencapai 514 jiwa pertahunnya, apalagi jika terjadi bencana besar seperti tsunami dan gunung meletus yang dapat menelan korban sampai ribuan jiwa.(sumber : <https://www.bnpb.go.id/rata-rata-514-jiwa-tewas-tiap-tahun-akibat-banjir-longsor>)

Bencana alam merupakan suatu peristiwa alam yang mengancam kehidupan dan populasi manusia. Tidak semua bencana alam terjadi secara alami dapun adapun faktor nonalam yang menyebabkan terjadinya bencana alam sehingga mengakibatkan banyak korban yang berjatuhan, kerugian benda, kerusakan lingkungan, dan dampak psikologis.

Anak-anak merupakan kelompok paling rentan terkena bencana alam karena mereka tidak hanya mendapatkan serangan fisik tetapi juga serangan psikis. Pemberdayaan anak usia dini untuk memahami mitigasi bencana merupakan langkah awal membangun masyarakat yang sadar bencana. Agar mereka tidak lagi kebingungan dan panik karena mereka telah memahami bagaimana cara mengurangi resiko bencana.

“Begitu juga dengan bencana lainnya. Namun pengetahuan itu belum menjadi sikap dan perilaku sehari-hari. Risiko bencana seringkali masih diabaikan dan dianggap kurang penting,” (Sutopo Purwo Nugroho, Kepala Pusat Data Informasi dan Humas BNPB)

Pada usia sekolah dasar merupakan masa dimana anak-anak mempunyai sifat yang aktif dan tertarik pada sesuatu yang ia sukai, mereka masih senang untuk bermain. Penulis akan membuat media yang dianggap cocok untuk anak berdasarkan cara desain komunikasi visual yang mengedukasi anak tentang cara-cara penyelamatan diri dari bencana alam yang terjadi di Indonesia. Media visual yang penulis gunakan adalah media yang menyenangkan sekaligus memberikan edukasi.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Dari hasil penelitian di atas, berikut penulis akan membahas pokok-pokok rumusan permasalahan yang akan dijawab dalam penulisan, yaitu :

1. Bagaimana memberikan edukasi tentang penyelamatan diri dari bencana alam dengan cara yang menarik untuk anak-anak.
2. Bagaimana membuat media yang membuat anak-anak tertarik untuk mempelajari bencana alam.

Berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang ada di atas, maka ruang lingkup penelitian dipusatkan kepada anak-anak usia sekolah dasar.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok masalah yang telah dirumuskan, berikut akan disebutkan garis besar yang ingin dicapai dari setiap permasalahan

1. Merancang konsep konten edukasi tentang bencana alam dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak dan menyenangkan.
2. Merancang media edukasi yang menarik untuk anak dengan visual yang cocok untuk anak Sekolah Dasar.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Berikut adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis :

1. Wawancara

Wawancara kepada Caroline Anastasia, S.Psi untuk mendapatkan data mengenai pertumbuhan karakter sejak dini. Wawancara dilakukan pada tanggal 19 Januari 2018 pukul 18.00 wib.

2. Kuesioner

Kuesioner disebarakan pada tanggal 29 Januari 2018. Kepada anak sekolah dasar untuk mencari data tentang kesiapan anak dan pengetahuannya akan bencana alam. Kuesioner disebarakan kepada 100 anak sekolah dasar di 2 sekolah dasar yang berbeda.

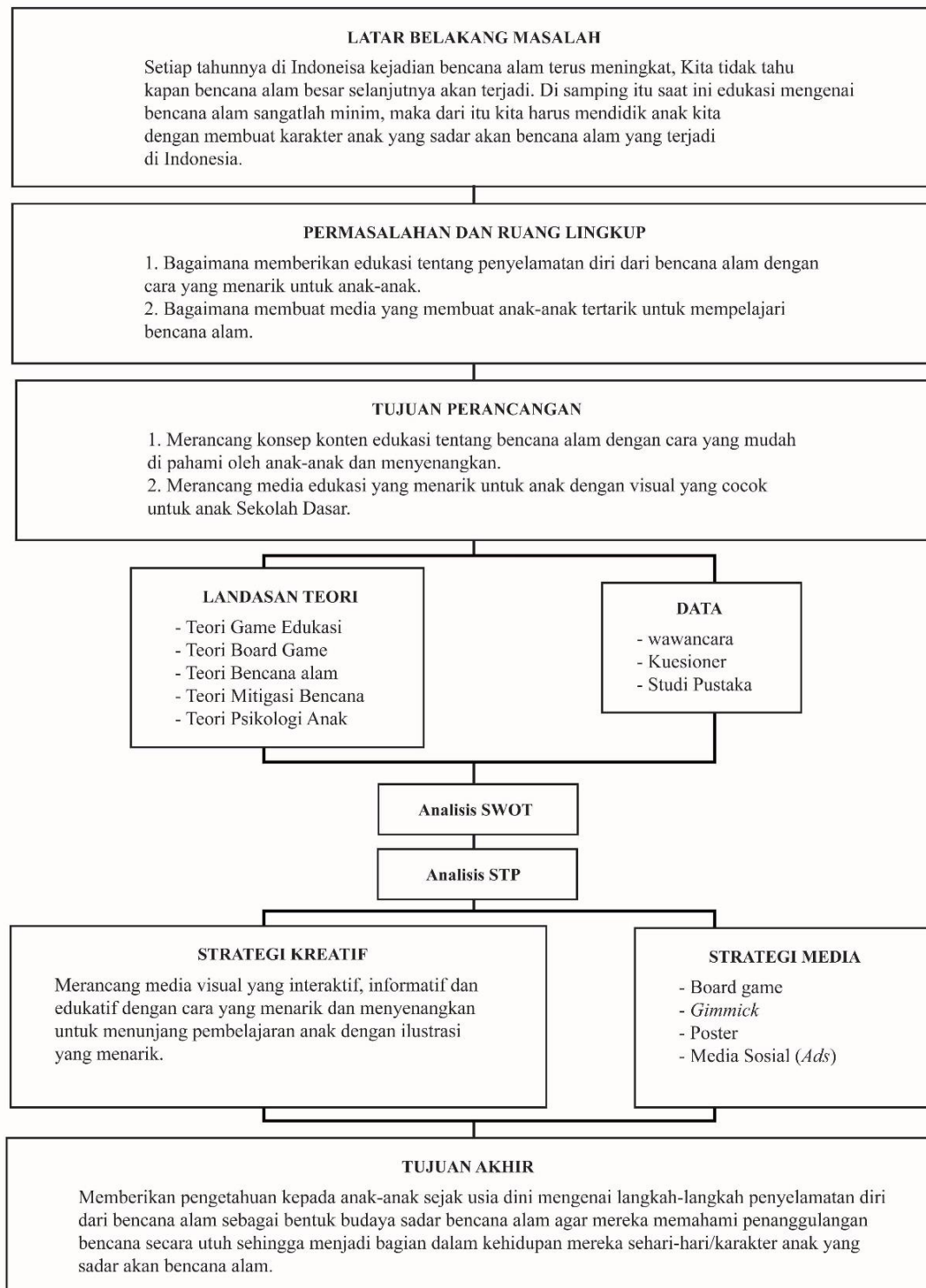
3. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan untuk memperoleh data mengenai teori-teori mengenai perkembangan karakter anak, dan data mengenai media pengumpulan data. Studi Pustaka dilakukan dengan mencari data dari buku dan internet.

1.5 Skema Perancangan

Dalam penulisan laporan ini, dilakukan dengan berbagai tahap sesuai dengan alur proses yang bersifat terurut. Berikut akan ditampilkan skema alur proses perancangan dari awal hingga akhir

PERANCANGAN *BOARD GAME GO GO SURVIVE* SEBAGAI MEDIA MITIGASI BENCANA ALAM UNTUK ANAK-ANAK.



Skema 1.1 Skema Perancangan

(Sumber : dokumentasi pribadi)