

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan letak geografisnya yang strategis karena dilalui oleh dua samudera besar dan tiga jalur lempeng tektonik, yang disebut *Ring of Fire*. Jalur tersebut merupakan tiga pertemuan lempeng tektonik besar berupa lempeng Eurasia, Indo – Australia dan lempeng Pasifik. Faktor inilah yang menyebabkan Indonesia memiliki banyak gunung berapi aktif, yang tersebar luas mulai dari Sabang sampai Merauke. Selain itu, Indonesia juga terletak di jalur khatulistiwa yang menyebabkan Indonesia beriklim tropis dan memiliki curah hujan yang cukup tinggi setiap tahunnya.

Beberapa faktor di atas membuat Indonesia dikenal sebagai negara yang tidak luput dari bencana alam dan memiliki persamaan dengan Jepang yang rawan terhadap gempa maupun tsunami. Selain itu, beberapa wilayah di Indonesia juga rawan terhadap banjir dan tanah longsor yang disebabkan oleh ulah manusia maupun curah hujan yang tinggi. Dilaporkan sejak awal tahun hingga 4 Desember 2017, Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) mencatat ada sekitar 2.175 peristiwa bencana yang terjadi di Indonesia. Mulai dari banjir, puting beliung, tanah longsor, kebakaran hutan dan lahan, gempa bumi, serta letusan gunung api. Bapak Sutopo Purwo Nugroho selaku Kepala Pusat Data Informasi dan Humas BNPB memaparkan bahwa 95 persen bencana yang terjadi di Indonesia merupakan bencana yang disebabkan oleh faktor cuaca yang ekstrem. Korban mengungsi dan menderita yang terdiri dari anak – anak, remaja, hingga dewasa tercatat ada sebanyak 3,22 juta orang, belum termasuk korban luka maupun korban yang meninggal. (Sumber : <https://sains.kompas.com/read/2017/12/18/214500823/kenang-kembali-7-bencana-alam-terparah-di-indonesia-sepanjang-2017>, diakses 21 Agustus 2018, pukul 00.30 WIB)

Peristiwa bencana tidak hanya mengancam kehidupan orang dewasa, namun juga berdampak besar terhadap pertumbuhan anak. Dampak yang ditimbulkan berupa kehilangan keluarga dan tempat tinggal, serta trauma. Mereka termasuk kaum yang rawan terhadap ancaman psikologis maupun fisik. Bencana alam tidak bisa dihindari, tapi dengan mengantisipasinya melalui serangkaian upaya yang bisa dilakukan, akan sangat mengurangi korban jiwa. Namun, dibutuhkan juga kesadaran untuk peduli dalam mengantisipasi bencana tersebut. Salah satunya dengan ditanamkan pendidikan sekaligus pelatihan mengantisipasi bencana sejak dini pada anak-anak. Penanaman antisipasi bencana kepada anak sejak dini berguna sebagai pedoman dan langkah awal untuk mempersiapkan masyarakat yang tanggap terhadap bencana, serta untuk mengurangi resiko korban jiwa terhadap bencana.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan komunikasi dan pemilihan media DKV yang efektif untuk mengedukasi anak seputar bencana alam. Sebagai tambahan lainnya, juga ingin mengajak mereka lebih aktif bermain bersama teman maupun orang tua. Media DKV yang penulis gunakan berupa *board game* dengan gaya visual ilustrasi untuk anak, disertai dengan panduan bagi orang tua atau guru. Bermain merupakan kegiatan yang disukai dan diminati oleh anak – anak, sehingga *board game* menjadi media pembelajaran yang tepat untuk dapat menambah wawasan anak, mendapatkan pelatihan seputar cara menyelamatkan diri dari berbagai macam bencana alam yang kerap melanda Indonesia, sekaligus dijadikan sebagai metode pembelajaran anak sambil bermain.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan penulis dalam latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengedukasi anak mengenai langkah – langkah mengantisipasi bencana alam?
2. Bagaimana merancang media DKV yang efektif bagi anak – anak mengenai mitigasi bencana alam?

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah dipaparkan diatas, ruang lingkup perancangan media yang menarik untuk anak – anak sebagai sarana mengedukasi anak dalam mengantisipasi diri terhadap bencana alam, dipusatkan bagi anak-anak sekolah dasar (pada rentang usia 7 – 12 tahun) melalui *board game*.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Merancang konten edukasi dengan gaya visual ilustrasi tentang mitigasi bencana alam dengan cara yang menyenangkan sekaligus mudah dipahami oleh anak – anak.
2. Merancang media *board game* yang edukatif dan menarik untuk mempelajari mitigasi bencana kepada anak usia sekolah dasar, dalam menanamkan sikap tanggap terhadap bencana alam dengan menggunakan visual yang sesuai untuk anak-anak.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data - data yang penulis gunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data melalui media perantara berupa beberapa daftar pustaka dan sumber terpercaya yang terdapat di internet maupun buku – buku referensi yang berkaitan dengan perkembangan karakter anak sekaligus relevansinya terhadap pembelajaran mitigasi bencana sejak dini.

2. Wawancara

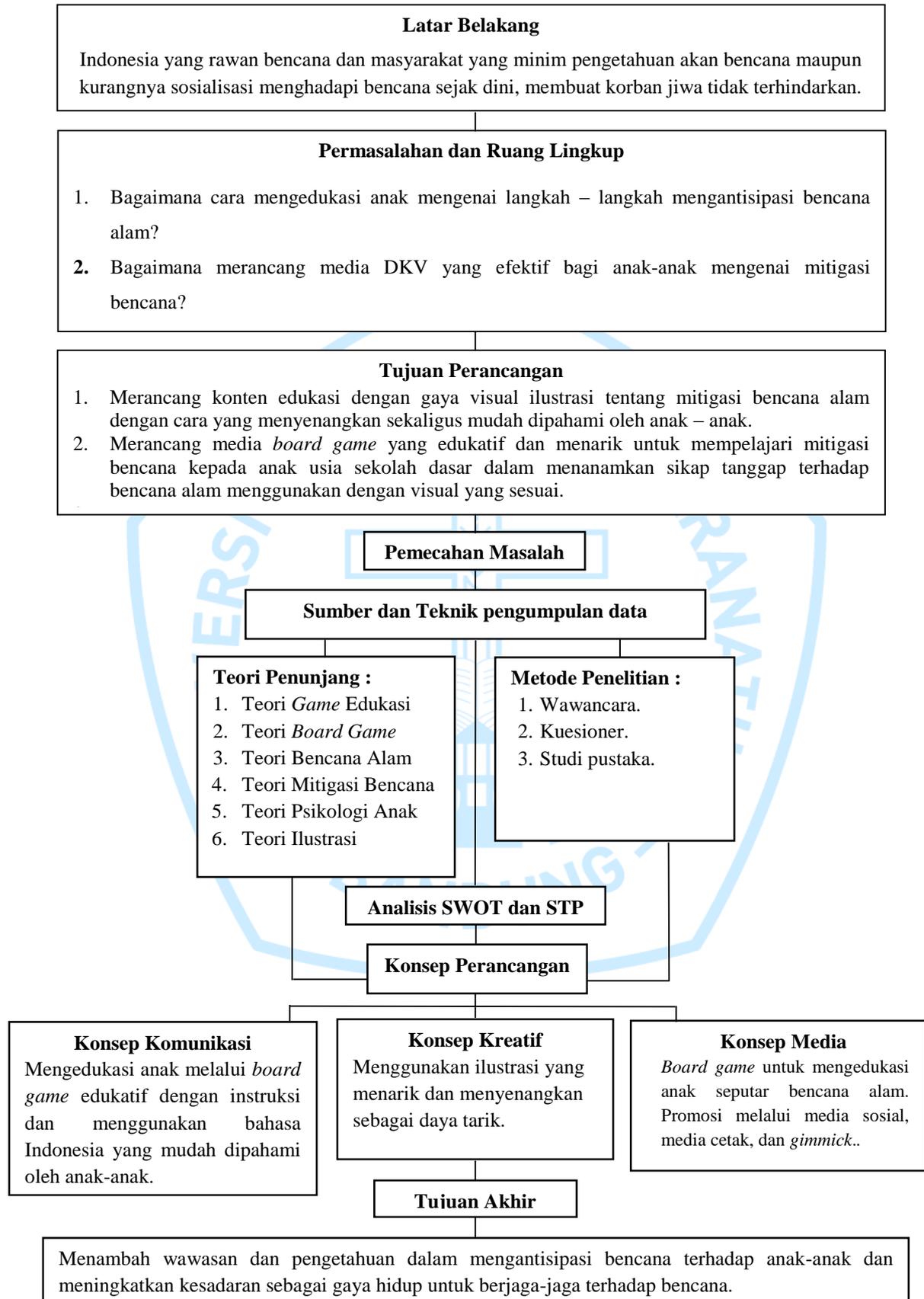
Wawancara terstruktur dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber yaitu dengan Ibu Ira Adelina, M.Psi, Psik., selaku Dosen Psikologi di Universitas Kristen Maranatha; serta wawancara tidak terstruktur dengan orang tua yang memegang peran utama dalam membangun karakter sekaligus memberikan edukasi kepada anak sejak dini.

3. Kuesioner

Pengumpulan data yang diperoleh dari hasil menyebarkan kuesioner kepada 100 responden yaitu beberapa anak dari sekolah dasar yang berbeda, khususnya di Bandung. Dengan tujuan untuk mengetahui seberapa banyak anak yang paham, memiliki kesiapan, dan wawasan tentang bencana alam.



1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan.
(Sumber : Penulis, 2018)