



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gempa bumi dan tsunami yang melanda Aceh pada 26 Desember 2004 telah membuktikan bahwa Indonesia sesungguhnya adalah negara yang rawan bencana. Indonesia merupakan negara kepulauan yang berada di garis khatulistiwa dengan pertemuan empat lempeng tektonik. Menurut Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), pertemuan empat lempeng tektonik ini membuat Indonesia rentan terhadap berbagai jenis bencana alam. Satu bencana yang paling sering terjadi dan sulit diprediksi ialah gempa bumi.

Menurut Ikatan Ahli Kebencanaan Indonesia, gempa bumi hampir terjadi tiap minggu bahkan tiap hari di belahan lain Nusantara. Informasi mengenai gempa bumi yang baru terjadi dapat diakses di website Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika (BMKG). Bencana ini dapat menyebabkan jatuhnya korban jiwa. Berdasarkan data dari *website* BNPB, secara keseluruhan telah tercatat 1179 kejadian bencana alam di Indonesia, dengan 155 jiwa tewas, dan korban mengungsi 727.314 jiwa sejak Januari 2015 hingga Agustus 2015. Selain kerusakan infrastruktur serta korban tewas dan luka, BNPB menyatakan bahwa korban juga mengalami dampak psikis yang mengkhawatirkan.

Bencana alam dapat dialami oleh seluruh anggota keluarga, tetapi menurut Pan American Health Organization (2006) anak-anak merupakan anggota

keluarga yang paling rentan dalam menghadapi bencana alam, termasuk gempa bumi (hlm. 15). Poppy Prasetya selaku Kepala Sekretariat KPAI juga menambahkan bahwa di lapangan anak-anak masih memiliki kesadaran yang minim mengenai apa yang harus dilakukan ketika terjadi bencana (komunikasi personal, 15 Maret 2016). Pernyataan di atas disetujui oleh psikolog anak, Ibu Adriatik Ivanti, bahwa hal tersebut disebabkan oleh kematangan emosional mereka yang tentunya berbeda dengan orang dewasa sehingga memengaruhi kemampuan mereka merespon sesuatu pada saat darurat (komunikasi personal, 11 November 2015). Oleh karena itu anak perlu mendapatkan pembekalan serta edukasi sedini mungkin mengenai bencana supaya mereka dapat merespon dengan benar apabila bencana datang.

Sayangnya di Indonesia belum banyak media pendidikan yang dapat digunakan untuk mendidik anak-anak dalam mitigasi bencana alam. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Anies Baswedan, dalam wawancara dengan pers menuturkan bahwa diperlukannya pengesahan sebuah peraturan pemerintah berisi penyelenggaraan program kesiapsiagaan bencana bagi anak dalam materi pendidikan. Kurangnya media informasi untuk anak dalam menghadapi situasi bencana membuat negara ini tertinggal dalam hal mitigasi bencana. Di Jepang anak-anak secara merata telah diberikan pedoman resmi tentang cara menghadapi bahaya. Peneliti International Research Institute of Disaster Science dari Tohoku University Jepang, Aiko Sakurai, menyatakan bahwa saat gempa bumi; bencana yang paling sering terjadi di Jepang, anak-anak mudah panik sehingga penting sekali membekali mereka dengan pelatihan khusus, misalnya memahami cara

membaca peta atau setidaknya mengetahui arah evakuasi (Aiko Sakurai, 2015, hlm. 8). Pembekalan tersebut perlu diterapkan mulai di tingkat sekolah karena tingkat siap siaga bencana alam di sekolah lebih rendah daripada di lingkungan masyarakat lain. Mekanisme penanganan bencana bagi anak-anak harus tercakup dalam usaha pemenuhan hak anak dalam konteks kebencanaan dalam bentuk kegiatan pengurangan resiko bencana, sebagaimana dimandatkan oleh UU no. 24 tahun 2007 tentang penanggulangan bencana yang terintegrasi dengan sektor pendidikan.

Oleh karena pernyataan-pernyataan di atas yang membuktikan bahwa anak-anak di Indonesia memerlukan sebuah media pendidikan dalam menghadapi bencana alam khususnya gempa bumi, penulis merancang buku ilustrasi tentang persiapan menghadapi gempa bumi untuk anak yang bertujuan mengedukasi anak-anak berisi pemahaman bencana serta persiapan mitigasi nonstruktural.

1.2 Rumusan Masalah

Pertanyaan yang dirumuskan penulis untuk merampungkan karya adalah bagaimana merancang buku ilustrasi yang menarik supaya anak-anak dapat memahami bencana alam gempa bumi yang mungkin terjadi dan siap dalam menghadapinya?

1.3 Batasan Masalah

Supaya tidak ada kesalahpahaman dalam penciptaan "Buku Ilustrasi Yuk Bersiap Menghadapi Gempa Bumi!", penulis memberi batasan sebagai berikut.

1. Penulis menciptakan buku ilustrasi yang berisi pemahaman bencana alam gempa bumi secara mendasar serta mitigasi bencana gempa bumi jenis nonstruktural saja, dalam artian bukan persiapan secara infrastruktur.
2. Tanggung jawab penulis terbatas pada desain buku ilustrasi. Konten dalam buku dikutip dari berbagai sumber literatur mengenai tema terkait dengan mencantumkan sumber tersebut di bagian daftar pustaka.
3. Buku pendidikan ditujukan bagi audiens sebagai berikut.

A. Segmentasi

- Geografis

Domisili : Jabodetabek

- Demografis

Usia : 10-12 tahun

Gender : Laki-laki dan perempuan

Kebangsaan : WNI

Etnis : semua etnis

Bahasa : Indonesia

Agama : semua agama

Pendidikan : kelas 4-6 Sekolah Dasar

Pekerjaan : pelajar

Pendapatan : mengikuti pendapatan orang tua

Kelas ekonomi : menengah ke atas

Status pernikahan : belum menikah

Tipe keluarga : orang tua dengan dua anak

- Psikografis

Gaya hidup : anak-anak modern yang berorientasi tinggal di rumah sendirian atau bermain di luar

Aktivitas : belajar dan bermain

Ketertarikan : bermain dan mencoba hal baru

Kepribadian : mandiri dan bertanggung jawab

Sikap/Attitudes : pemberani dan tenang

B. Geodemografis

Hunian : daerah pusat kota atau pinggir kota

C. Media

Media yang sering digunakan : buku dan internet

Media yang jarang digunakan : radio

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Buku ilustrasi ini dirancang oleh penulis agar anak-anak memahami dan siap dalam menghadapi gempa bumi yang mungkin terjadi.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Bagi penulis, perancangan buku ilustrasi “Yuk Bersiap Menghadapi Gempa Bumi!” untuk anak ini bermanfaat sebagai penerapan ilmu yang diperoleh di

Universitas Multimedia Nusantara; bagi Universitas Multimedia Nusantara, karya ini akan menjadi hasil dan bukti keberhasilan instansi dalam mendidik penulis; sedangkan bagi masyarakat, karya ini akan menjadi pedoman dasar bagaimana menghadapi bencana yang mungkin terjadi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Sarwono (2006) Mengatakan bahwa ada sepuluh metode yang dapat digunakan dalam penelitian kuantitatif (hlm. 223-226). Pada perancangan buku ini penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

1.6.1 Data Primer

A. Wawancara

Penulis melakukan wawancara secara langsung dengan Kepala Sekretariat KPAI dan psikolog anak untuk mendapatkan informasi mengenai mitigasi bencana dan anak-anak.

B. Kuesioner

Penulis akan menyebar kuesioner untuk membuktikan praduga penulis, yakni bahwa sebagian besar anak-anak umur 10-12 tahun belum mengetahui apa yang harus dilakukan ketika terjadi bencana, serta mengetahui preferensi mengenai visual media pembelajaran.

1.6.2 Data Sekunder

Penulis melakukan studi kepustakaan secara daring dan luring untuk menemukan data mengenai manajemen bencana, anak-anak, dan ilustrasi. Data ini akan diolah menjadi referensi serta konten media pembelajaran oleh penulis.

4.1 Metode Perancangan

Dengan berdasar pada proses desain menurut Robin Lamda (2011), penulis melalui langkah-langkah sebagai berikut (hlm. 77).

1. Orientasi

Dalam proses orientasi ini, penulis mengumpulkan data mengenai bencana alam dan manajemennya, fakta bencana alam yang terjadi di Indonesia, fakta penanganan bencana alam di Indonesia, respon anak-anak terhadap bencana alam, data anak-anak korban bencana alam, dan data anak-anak yang belum mengetahui cara menghadapi bencana alam secara mendasar. Selain itu, penulis juga mempelajari karakteristik anak-anak untuk menemukan cara penyampaian informasi yang efektif bagi mereka.

2. Analisis

Setelah proses orientasi penulis merumuskan masalah yang ada, menentukan tujuan media pembelajaran yang akan dirancang, menentukan pesan utama yang ingin diutarakan, menentukan batasan masalah, serta menentukan target audiens secara spesifik.

3. Konsep

Penulis melakukan *brainstorming* konsep untuk menemukan *insight* dan solusi, kemudian mempertimbangkan ide yang mungkin dapat dikembangkan.

4. Perkembangan Desain

Dalam proses ini, penulis mengembangkan ide yang ditemukan melalui proses *brainstorming* dan membuat sketsa kasar karya.

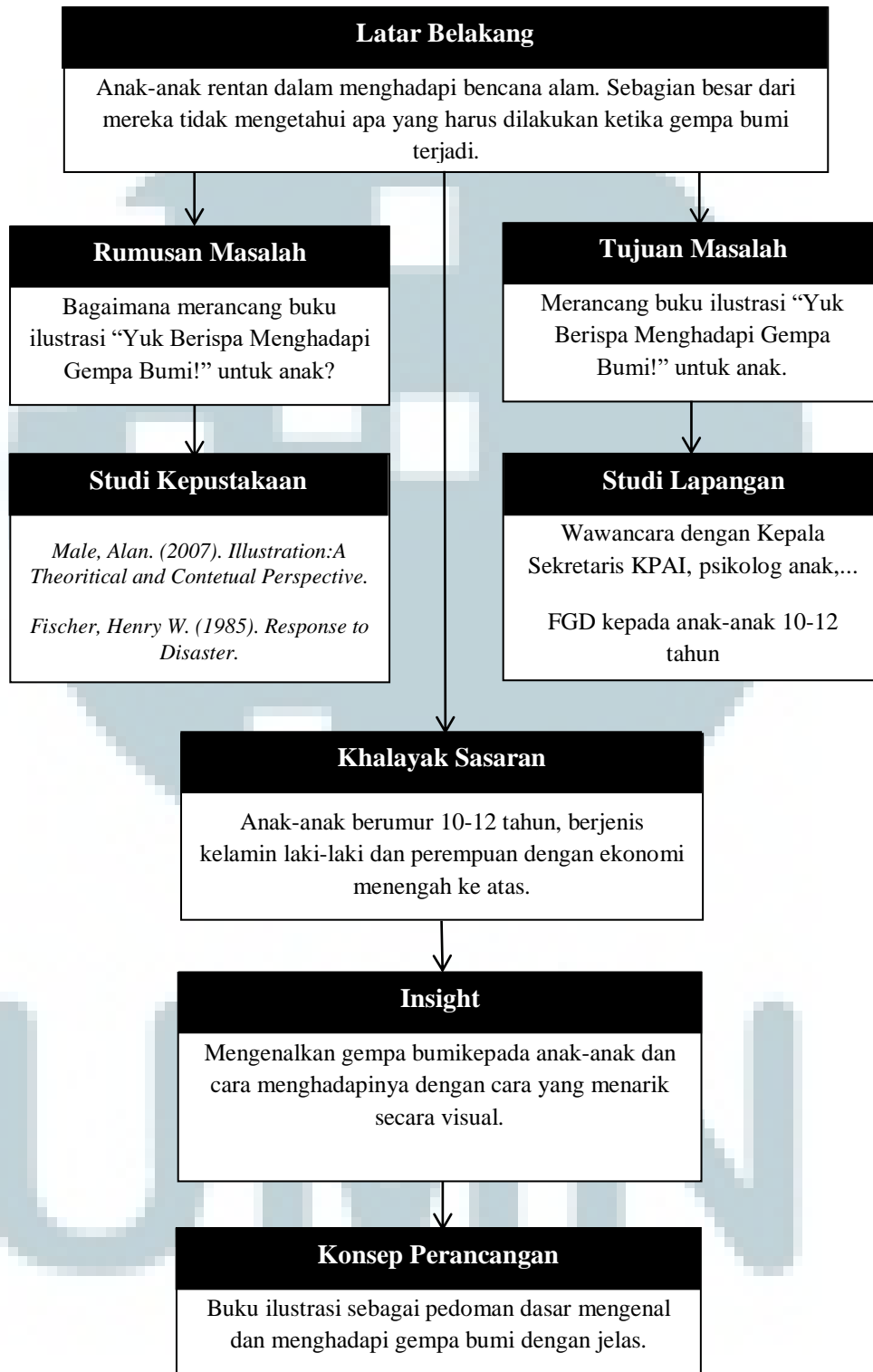
5. Implementasi

Penulis mengolah sketsa kasar dan merealisasikannya menjadi karya.



UMN

4.1 Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan