



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Indonesia adalah negara yang memiliki potensi gempa bumi yang tinggi, karena terletak di kawasan Cincin Api Pasifik atau *Pacific Ring of Fire* (Rizka,2018). Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Toyudho (2018), Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), mengatakan bahwa hingga 14 Desember 2018, sepekan sebelum tsunami di Selat Sunda menerjang, telah terjadi 2436 kejadian gempa bumi di Indonesia yang menyebabkan 4.201 orang meninggal dan 371.625 unit rumah rusak.

Humas BNPB Sutopo Purwo Nugroho juga menyatakan bahwa dalam sepuluh tahun terakhir, jumlah korban jiwa di Indonesia akibat gempa bumi sendiri di tahun 2018 adalah yang terbanyak, yaitu mencapai angka 572 korban jiwa. Hal ini menyebabkan banyaknya kasus orang hilang, penduduk yang harus mengungsi, dan juga fasilitas-fasilitas serta tempat tinggal yang rusak (Toyudho, 2018).

Berdasarkan Gabrillin (2018), daerah dengan kerugian paling besar akibat gempa bumi di Indonesia tahun 2018 adalah NTB, dengan kerugian diperkirakan mencapai Rp 7,45 Trilliun. Kerugian lainnya meliputi 72.972 unit rumah rusak, 671 unit fasilitas pendidikan rusak, dan 52 unit fasilitas kesehatan rusak. Berdasarkan data oleh Shelavie (2019), gempa Banten yang berkekuatan 7,4 skala Richter pada 2 Agustus 2019 lalu, menyebabkan kerugian meliputi 164 unit rumah rusak, 2100

warga harus mengungsi, dan sekitar 30 orang terluka parah di seluruh wilayah Jabodetabek.

Berdasarkan artikel oleh BBC Indonesia (2019), kepanikan melanda para warga Banten ketika gempa berkekuatan 7,4 skala Richter menimpa Provinsi Banten. Banyak dari mereka bingung sehingga mereka berlari panik dan beberapa warga mengaku belum pernah mengikuti latihan evakuasi atau mengetahui cara untuk menghadapi gempa bumi sama sekali, oleh karena itu hal yang terpikirkan oleh mereka pada saat itu hanyalah antara spontan lari dari rumah atau berlindung di dalam rumah sampai gempa selesai. Berdasarkan pengalaman para warga di sana, organisasi masyarakat seperti Pemda, BNBP, BPBD masih belum pernah memberikan latihan evakuasi gempa bumi atau simulasi bencana alam sampai sekarang ini.

Dari banyaknya media yang cocok dipakai untuk motif pembelajaran, *board game* mempunyai keunggulan lebih dari media lain karena bisa mengasah ketangkasan, manajemen sumber daya serta membawa suasana para pemain seperti simulasi atau pelatihan dalam keadaan atau tema yang dibawakan oleh *board game* itu sendiri (Ziz, 2015). Oleh karena itu dari fenomena di atas, penulis ingin merancang sebuah permainan *board game* bertema system dan cara evakuasi gempa bumi yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran pentingnya mengetahui cara evakuasi gempa bumi yang terjadi dan belajar cara yang tepat untuk evakuasi gempa bumi sewaktu terjadi, dengan harapan agar korban gempa bumi berkurang.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang sebuah *board game* untuk menyadarkan masyarakat Indonesia tentang pentingnya evakuasi mandiri dalam gempa bumi?

1.3. Batasan Masalah

1. Batasan geografis:

- a. Primer: Target pengguna *board game* ini adalah remaja Indonesia yang berdomisili di Tangerang dan Jakarta.
- b. Sekunder: Target pengguna *board game* ini adalah remaja di seluruh Indonesia

2. Batasan demografis:

- a. Primer: remaja Indonesia laki-laki dan perempuan, kelas 7-12 berumur 13-18 tahun dan status sebagai pelajar sekolah.
- b. Sekunder: pria dan wanita Indonesia, berumur 18 ke atas dengan status sebagai mahasiswa atau pekerja.

3. Batasan psikografis:

- a. Suka bermain *board game*
- b. Pernah mengalami gempa bumi minimal sekali dalam hidupnya
- c. Tertarik untuk mempelajari sistem evakuasi gempa bumi.

4. Perancangan *board game* mencakup semua komponen di dalamnya, seperti kartu, bidak, dan papan.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang sebuah *board game* untuk menyadarkan masyarakat Indonesia tentang pentingnya evakuasi mandiri dalam gempa bumi.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi pembaca:
 - a. Meningkatkan wawasan pembaca mengenai tanggap mandiri evakuasi gempa bumi.
 - b. Menyadarkan pembaca tentang betapa pentingnya mengetahui cara evakuasi gempa bumi secara mandiri.
2. Manfaat bagi universitas:
 - a. Sebagai karya *board game* yang bisa dimanfaatkan oleh mahasiswa dan Dosen Universitas Multimedia Nusantara untuk keperluan akademik.
 - b. Sebagai referensi yang bisa digunakan oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dalam konteks *educational board game*.
 - c. Sebagai referensi untuk keperluan berikutnya dalam penelitian dengan topik yang sama.

3. Manfaat bagi penulis:
 - a. Menjadi salah satu portofolio yang bisa digunakan penulis untuk memilih karier di masa depan.
 - b. Menambah pengalaman penulis tentang pembuatan *board game*.
 - c. Menambah wawasan penulis tentang pentingnya tanggap mandiri evakuasi gempa bumi.
 - d. Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).