

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Banjir merupakan bentuk bencana alam dimana air meluap dari permukaan air ke area yang biasanya tidak tergenang, contohnya seperti daerah pemukiman warga sekitar. Bencana banjir kerap terjadi di Indonesia setiap tahun, berdasarkan data bencana banjir dari Geoportal Kebencanaan Indonesia Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB, 2021) dari tanggal 1 Januari sampai 17 Maret 2021, bencana banjir telah terjadi sebanyak 376 kali dari 882 jumlah seluruh bencana yang terekam di dalam tabel bencana yang terjadi di seluruh Indonesia. Dari banyak kasus banjir yang terjadi di Indonesia, kasus banjir yang bersifatnya berulang dalam satu lokasi dan dari sifat tersebut, fenomena banjir tersebut dinamakan sebagai *Banjir* Langanan.

Hal ini sangat memerlukan perhatian dikarenakan banyak anak-anak yang kerap bermain di daerah genangan. Pada tanggal 21 Februari 2021 terjadi Banjir yang disebabkan oleh runtuhnya tanggul Citarum. Banjir tersebut mendampaki berbagai daerah seperti Cipingang Melayu, Kampung Babakan , Desa Sumber Urip, Pebayuran, Kampung Biyobong, Kecamatan Muara Gembong dengan rata-rata ketinggian banjir mencapai 1,5 meter. Banjir tersebut memakan 5 korban jiwa, 4 diantaranya merupakan anak-anak yang hanyut karena arus banjir ketika bermain air. Dari kejadian ini, bisa disimpulkan bahwa masih ada beberapa anak-anak yang masih belum mengetahui bagaimana cara memitigasi dari bencana banjir dan bahkan bermain di tengah banjir.

Melalui hasil wawancara dengan petugas dan ahli, dapat diketahui bahwa dibutuhkan sebuah cara komunikasi yang mampu mendidik anak dan pada saat yang sama juga mampu untuk menghibur anak. Wawancara dengan Ilustrator dari buku ilustrasi anak juga memberikan pencerahan dimana buku ilustrasi anak

mampu mendidik anak dan juga membuat anak-anak senang. Selain itu, publik beranggapan bahwa dalam mendidik anak-anak melalui *interaktif storytelling* yang dapat membantu anak-anak mengerti dalam memitigasi banjir. Cerita Interaktif juga dapat membantu audens untuk ikut masuk dengan cerita yang disuguhkan. Melalui interaktifitas dari cerita interaktif, audiens mampu berinteraksi langsung dengan cerita dari beberapa pilihan yang diberikan. Maka dari itu interaktifitas dibutuhkan dalam media ilustrasi ini. Berdasarkan dari insiden dan data yang didapatkan, maka dapat diperkirakan bahwa terdapat kurangnya pengetahuan dari korban bencana banjir yang duduk di bangku Sekolah Dasar. Dikarenakan itu dibutuhkan media interaktif yang bersifat dapat membantu penyampaian informasi kepada target audiens.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang ada, masalah yang dihadapi oleh penulis didalam tugas akhir ini adalah bagaimana cara mengkomunikasikan metode mitigasi banjir secara efektif kepada anak-anak melalui perancangan *interactive storytelling*?

1.3. Batasan Masalah

Lingkup batasan masalah dari buku ilustrasi yang akan dirancang berdasarkan :

1.3.1. Demografis

Lingkup batasan demografis perancangan buku ilustrasi ini adalah :

- a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia : 7 - 11 Tahun
- c. Tingkat Pendidikan : SD

1.3.2. Geografis

Lingkup batasan geografis dari perancangan buku ilustrasi penulis adalah penduduk Pulau Jawa (primer) dan seluruh Indonesia (sekunder).

1.3.3. Psikografis

Lingkup batasan psikografis dari perancangan buku ilustrasi ini adalah anak-anak yang berada di kursi pendidikan SD yang memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan suka membaca cerita.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah yang disimpulkan, maka tugas akhir ini memiliki yang bertujuan untuk merancang *interactive storytelling* ini bertujuan untuk mengkomunikasikan metode mitigasi banjir secara efektif kepada anak-anak melalui perancangan *interactive storytelling*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Perancangan dari *interactive storytelling* ini diharapkan agar bermanfaat bagi :

- a. Masyarakat
Memberikan edukasi mengenai cara memitigasi banjir dan fasilitas yang digunakan dalam memitigasi banjir.
- b. Universitas
Menjadi referensi bagi civitas akademika yang membutuhkan.
- c. Penulis

Melalui pencarian data dan pustaka yang berhubungan dengan topik yang menjadi tugas akhir, penulis mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang bagaimana cara membuat sebuah media khusus untuk anak-anak