

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Gempa bumi merupakan jenis bencana yang paling berdampak pada satuan pendidikan dan sekolah dasar merupakan satuan pendidikan yang paling banyak terdampak bencana. Salah satu faktor penyebab dari besarnya dampak bencana tersebut adalah karena kemampuan dan pengetahuan anak-anak untuk menyelamatkan dirinya masih rendah. Pendidikan tentang mitigasi bencana sangat penting untuk ditanamkan sejak umur sekolah dasar sebagai landasan pokok kesiagaan dalam menghadapi bencana di wilayah Indonesia.

Namun, saat ini baik orang tua maupun anak-anak masih belum mengenal langkah kesiapsiagaan bencana gempa bumi secara mendalam. Hal ini dapat disebabkan karena media pembelajaran yang beredar kurang memberikan tahapan yang jelas mengenai cara menghadapi gempa bumi, sehingga terjadi kebingungan ketika mereka diharuskan untuk melakukan praktik nyata. Berdasarkan data di atas, media edukasi tentang mitigasi bencana gempa yang lengkap, terjangkau, interaktif, dan mudah diaplikasikan diperlukan keberadaannya oleh siswa sekolah dasar, sehingga penulis memutuskan untuk merancang sebuah buku interaktif sebagai media informasi yang memberikan materi tentang kesiapsiagaan gempa bumi pada anak usia 9-12 tahun di Jabodetabek yang rawan dengan gempa.

Dalam penelitian, penulis menggunakan metode *hybrid* (kualitatif dan kuantitatif) yang terdiri dari wawancara, studi pustaka, studi eksisting, dan kuesioner. Di sisi lain, penulis menggunakan metode perancangan Design Sprint yang dikembangkan oleh Google Ventures (2010). Metode perancangan ini terdiri dari *understand*, *define*, *sketch*, *decide*, *prototype*, dan *validate*. Dalam perancangan tersebut, penulis menggunakan *big idea* “Siap menjadi pahlawan kesiapsiagaan gempa melalui buku interaktif yang ceria”. *Big idea* tersebut kemudian diolah menjadi *tone of voice* yaitu cekatan, cerah, dan tegas. *Tone of voice* ini diterapkan dalam perancangan buku berdasarkan konsep pahlawan

kesiapsiagaan gempa yang bersahabat supaya anak-anak dapat menempatkan diri mereka sebagai pahlawan tersebut yang dapat menyiapkan keluarga, teman, guru, dan diri mereka sendiri dalam menghadapi gempa bumi.

Buku ini nantinya akan dirilis dalam bentuk cetak dan digital secara gratis dan dibiayai oleh pihak pemerintah. Tujuan dari penyebaran ini yaitu, supaya materi tentang kesiapsiagaan bencana gempa dapat segera tersampaikan langsung kepada anak-anak. Dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materinya, diperlukan pula kolaborasi antara pihak pemerintah, sekolah, dan keluarga. Interaktivitas dalam buku juga membantu anak untuk langsung mengetahui serta dapat mempraktikkan contoh langkah yang perlu mereka lakukan sebelum, saat, dan setelah gempa. Hal ini disesuaikan dengan hasil kuesioner anak dan orang tua bahwa anak-anak sering mengalami kesulitan dalam memahami materi apabila tidak ada praktik langsung dan contoh yang konkret.

Memberi materi kesiapsiagaan gempa membutuhkan perhatian dan kolaborasi dari berbagai pihak untuk mengurangi risiko negatifnya. Oleh karena itu, diharapkan buku ini dapat memberikan kedalaman materi yang luas untuk mempersiapkan dalam menghadapi gempa bumi melalui aktivitas yang menyenangkan dan cara yang bersahabat bagi anak-anak.

5.2 Saran

Setelah melalui proses perancangan buku interaktif mengenai edukasi kesiapsiagaan bencana gempa bumi untuk anak usia 9-12 tahun, penulis dapat memberikan saran kepada pembaca yang akan mengambil topik serupa dan apabila topik ini akan diterbitkan serta disebarluaskan kepada masyarakat.

1. Diperlukan pemahaman yang mendalam mengenai langkah-langkah konkrit dan pengetahuan akan media kebutuhan target audiens. Data-data tersebut dapat diperoleh melalui wawancara kepada pihak BNPB secara mendalam, ahli yang pernah membuat media pembelajaran tentang gempa, atau dari studi pustaka buku kesiapsiagaan gempa Jepang yang sangat baik dalam menjelaskan langkah-langkah kesiapsiagaan secara spesifik.

2. Setelah mendapatkan data melalui kuesioner atau wawancara, hasil tersebut perlu diterapkan secara lebih mendalam sehingga media yang dihasilkan dapat lebih mudah diterapkan oleh target audiens. Contohnya yaitu pada hasil kuesioner bahwa anak-anak lebih mudah memahami pelajaran melalui mendengarkan. Oleh karena itu, apabila buku ini akan diterbitkan diperlukan tambahan fitur pada *e-book* yaitu fitur *audio book* dan *sound effect* yang sesuai dengan materi kesiapsiagaan bencana gempa bumi.
3. Dalam pembuatan buku, perlu diperhatikan penggunaan *alignment* dan pengaturan *tracking*, sehingga tidak terbentuk *orphan* dan *river* dalam penulisan. Pengaturan ini dapat membuat teks dalam media menjadi lebih rapi serta mudah dibaca.
4. Dalam pembuatan setiap media, perlu diperhatikan penggunaan *grid* supaya media yang dihasilkan memiliki hierarki yang lebih jelas. Objek dan teks yang terdapat pada desain perlu menempel pada *grid* sehingga terdapat struktur yang lebih tertata.

