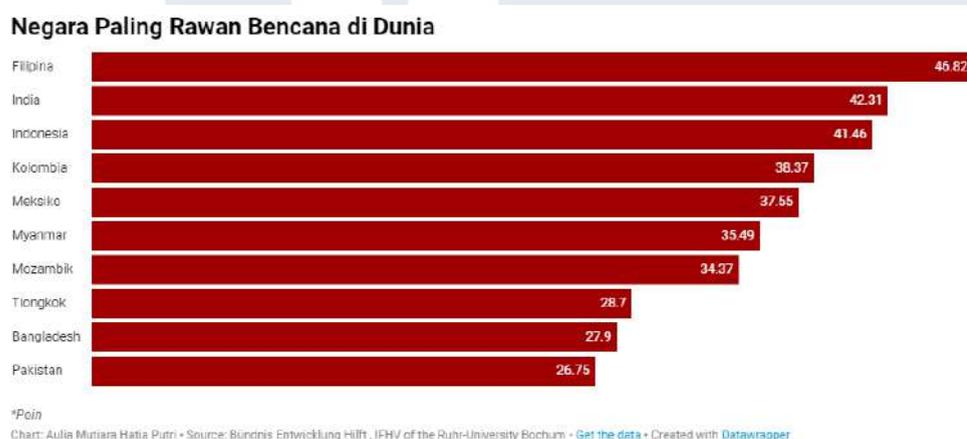


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Menurut *The World Risk Index* tahun 2022, Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki banyak wilayah dengan resiko tinggi terhadap cuaca ekstrim, gempa bumi, dan tsunami, yaitu berada di peringkat ke-3 dari 180 negara di Dunia (Putri, 2022).



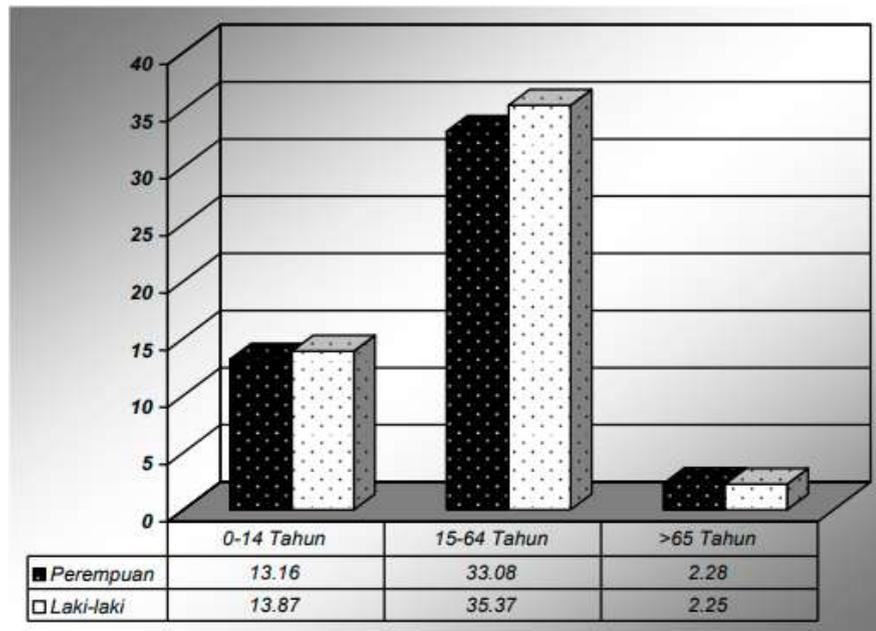
Gambar 1.1 Negara Paling Rawan Bencana di Dunia

Sumber : <https://www.cnbcindonesia.com/>

Hal ini terjadi karena Indonesia merupakan wilayah Sirkum Pasifik dan Sabuk Alpide. Sirkum Pasifik atau yang lebih sering dikenal dengan Cincin Api Pasifik, yang merupakan tempat bertemunya para lempengan tektonik. Menurut data yang dilansir oleh *National Geographic*, 90% gempa bumi di Dunia berasal dari Sirkum Pasifik. Sirkum Pasifik ini membentuk sekiranya sebanyak 75% gunung berapi atau sebanyak 452 gunung berapi yang ada di Dunia, tetapi sekitar 127 gunung berapi tersebut berada di Indonesia. Kemudian wilayah Indonesia juga dilewati oleh sabuk Alpide yang terbentuk dari adanya pertemuan beberapa lempengan seperti Lempeng Eurasia, Lempeng India, dan Lempeng Australia. Kedua hal ini membuat wilayah-wilayah di Indonesia sangat rawan terhadap Gempa Bumi, Tsunami, dan bencana alam lainnya (Utami, 2022).

Pada saat terjadi bencana alam, anak-anak merupakan kelompok yang mendapatkan dampak paling besar, seperti kehilangan orang tua, kehilangan hak pendidikan, dan rentan dalam eksploitasi. Hal ini membuat adanya gangguan pada aspek fisik, psikis, dan kesehatan anak, yang membuat mengganggu masa kembang anak. Indonesia telah membuat hukum perlindungan hak perempuan dan anak dalam UU Nomor 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana, Peraturan Kepala BNPB Nomor 13 Tahun 2014 tentang Pengarusutamaan Gender di Bidang Penanggulangan Bencana, dan Peraturan Menteri PPPA Nomor 13 Tahun 2020 tentang Perlindungan Perempuan dan Perlindungan Anak dari Kekerasan Berbasis Gender dalam Bencana (Kulsum, 2022).

Badan Nasional Penanggulan Bencana (BNPB) mencatat bahwa ada 45 juta anak-anak yang tinggal di daerah rawan gempa bumi dan 1,5 juta anak yang tinggal di daerah tsunami, dari 88 juta anak dengan 52% anak perempuan dan 48% anak laki-laki. (Kulsum, 2022). Menurut data tersebut ada sepertiga penduduk di Indonesia adalah anak-anak, dan setengahnya adalah anak-anak yang tinggal di daerah yang rawan akan bencana alam. Salah satu wilayah yang rawan akan bencana alam tersebut adalah Kabupaten Lebak, Banten. Profil Kesehatan Kabupaten Lebak mencatat bahwa pada tahun 2021 anak berusia 0 hingga 14 tahun di daerah Kabupaten Lebak, sebanyak 374.711 anak dari 1.386.793 penduduk di Kabupaten Lebak (Dinas Kesehatan Kabupaten Lebak, 2022, pp. 7-8).



Gambar 1.2 Grafik Jumlah dan Komposisi Menurut Jenis Kelamin dan Kategori Usia  
 Sumber : <https://dinkes.lebakkab.go.id/>

Saat terjadi bencana alam, anak-anak merupakan salah satu kelompok yang mendapatkan dampak paling besar, seperti kehilangan orang tua, kehilangan hak pendidikan, dan rentan dalam eksploitasi. Hal ini membuat adanya gangguan pada aspek fisik, psikis, dan kesehatan anak yang membuat mengganggu masa kembang anak. Maka dari itu, Indonesia sendiri sudah membuat hukum perlindungan hak perempuan dan anak dalam UU Nomor 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana, Peraturan Kepala BNPB Nomor 13 Tahun 2014 tentang Pengarusutamaan Gender di Bidang Penanggulangan Bencana, dan Peraturan Menteri PPPA Nomor 13 Tahun 2020 tentang Perlindungan Perempuan dan Perlindungan Anak dari Kekerasan Berbasis Gender dalam Bencana (Kulsum, 2022).

Dalam mengurangi resiko bencana alam ini, seorang individu atau kelompok harus bisa mengkomunikasikan secara strategis, bagaimana cara melindungi diri dari bencana alam tersebut kepada masyarakat khususnya anak-anak. Komunikasi strategis adalah bidang komunikasi baru yang menggabungkan bidang komunikasi tradisional seperti periklanan, hubungan

masyarakat, dan komunikasi pemasaran yang terintegrasi (*IMC*) bersama-sama dengan ilmu-ilmu lainnya seperti manajemen, pemasaran, penulisan teknis, branding, dan komunikasi politik. Seiring berjalannya waktu definisi ini berkembang dan menambahkan istilah “ruang publik”. Komunikasi strategis adalah sebuah praktik entitas komunikasi yang dilakukan secara sengaja untuk mencapai sebuah tujuan yang ditetapkan. Biasanya berisikan pesan yang ingin disampaikan sudah terencana dan tanggapan yang bijak dan terorganisir. (Holtzhausen et al., 2021, pp. 4-8).

Komunikasi strategis sangatlah penting dalam menyampaikan cara melindungi diri dari bencana kepada masyarakat, berikut adalah beberapa alasannya;

- a. Dapat memberikan pendoman kepada masyarakat: dengan adanya mitigasi bencana dari individu, organisasi, atau pemerintahan, dapat membuat dan membantu masyarakat dalam memahami apa yang harus dilakukan dalam situasi darurat. Hal ini dapat mengurangi terjadinya risiko bencana alam. (Aziz, 2023, p.313)
- b. Meningkatkan efektivitas pengelolaan bencana dan mempersiapkan masyarakat : Komunikasi strategis yang baik dan efektif dalam penanggulangan bencana, merupakan komunikasi yang dilakukan pada saat pra bencana (kesiapsiagaan), pada saat bencana, dan pada saat proses rehabilitasi (rekonstruksi). Tindakan atau bentuk komunikasi yang dapat dilakukan pada proses ini adalah pembentukan media center dalam masa tanggap darurat, jumpa pers rutin untuk menjelaskan kebijakan penanggulangan bencana, sosialisasi bencana ke masyarakat, atau ke level sekolah dasar, dan penggunaan media tradisional kepada masyarakat yang masih kurang paham akan kemajuan teknologi kini (BPBD Madiun, 2022).

Maka dari itu dalam menjalani komunikasi strategis yang efektif harus menggunakan media yang dapat disesuaikan dengan target/tujuan pesan tersebut.

Pada karya kali ini, target dari komunikasi strategis yang ingin dijalankan dalam mitigasi penanggulangan bencana ini adalah anak-anak. Hal ini dikarenakan anak-anak termasuk dalam kelompok rentan dan ada 374.711 penduduk di Kabupaten Lebak, Banten adalah anak-anak yang tinggal di daerah rawan akan bencana (Dinas Kesehatan Kabupaten Lebak, 2022, pp. 7-8). Anak-anak konon diberikan persepsi bahwa susah mengerti dan fokus dalam proses pembelajaran, maka pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anaknya. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak adalah dengan menerapkan media permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena pada dasarnya anak-anak senang belajar, asal dilakukan dengan cara-cara bermain yang menyenangkan bagi anak tersebut (Darmadi, 2018 : pp. 6-8).

Menurut Safira (2020) penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran anak, merupakan hal yang penting. Salah satu contohnya adalah penggunaan media permainan edukatif. Hal ini disetujui juga oleh Darmadi (2018), dimana dengan menggunakan metode bermain akan memberikan suasana rileks dan santai bagi anak, yang dapat menumbuhkan suasana yang interaktif antara guru ataupun teman sebayanya. Melalui kegiatan bermain ini anak dapat memperoleh ilmu dari aspek perkembangan sosial, emosi, kognitif, dan fisik anak (Darmadi, 2018 : pp. 15-16). berikut beberapa teori klasik yang sudah muncul sejak abad sembilan belas, yaitu:

- a. Teori rekreasi oleh Moritz Lazarus, bahwa tujuan bermain adalah untuk memulihkan energi yang sudah terkuras saat bekerja atau beraktivitas. Maka dari itu, untuk memulihkan tenaga yang terkuras ini dengan bermain.
- b. Teori praktis oleh Karl Buhler, bahwa bermain dapat bermanfaat untuk melatih fungsi jiwa dan raga anak agar dapat mendapatkan kesenangan di dalam masa pertumbuhannya.
- c. Teori kognitif oleh Jean Piaget, dengan bermain dapat mengaktifkan dan melatih keseimbangan fungsi otak kanan dan kiri anak, membentuk

struktur saraf, dan mengembangkan pilar-pilar saraf pemahaman yang dapat berguna di masa yang akan datang. Vygotsky juga menambahkan bahwa salah satu cara untuk melatih pola pikir anak dan cara anak memecahkan masalah adalah dengan bermain. Karena anak dapat menemukan pengetahuan dalam dunia sosial dari teman bermainnya.

Media adalah sebuah alat komunikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan sebuah bentuk, kegiatan, dan tindakan yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyalurkan pesan seorang pengirim kepada penerima pesan. Dengan tujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran ini merupakan sebuah alat bantu bagi guru agar dapat menyampaikan materi agar anak didiknya dapat lebih mengerti apa yang dijelaskannya (Talizaro Tafonao, 2018, p.103). Media pembelajaran juga memiliki beberapa peran yaitu, sebagai penarik perhatian (*intentional role*), peran komunikasi (*communication role*), dan peran ingatan/penyimpanan (*retention role*). Dengan adanya pemilihan media pembelajaran dengan benar dan disesuaikan dengan perkembangannya, guru di sekolah dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan variatif, yang dapat membuat anak mengoptimalkan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan prestasi anak (M.Ramli, 2015, p. 132).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam melatih otak anak adalah *board game*, karena *board game* sendiri merupakan permainan yang dapat melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan bertukar berdasarkan peraturan permainan yang ada, pada sebuah permukaan berbentuk papan. Salah satu manfaat dari *board game* adalah permainan yang dapat membuat pemainnya berpikir untuk memecahkan sebuah masalah dan bereaksi dalam permainan tersebut. Terdapat 6 jenis *Board game* yaitu *Strategy Board Game*, *German Style Board Game*, *Race Game*, *Roll and Move Game*, *Trivia Game*, dan *Word Game*. *Board game* yang akan dibuat pada kasus ini adalah board game berjenis *Roll and Move Game* dan *Trivia Game*. *Roll and Move*, dimana pada permainan ini adalah permainan yang menggunakan dadu atau media lainnya untuk menentukan jumlah

langkah para pemainnya. *Trivia Game*, dimana dalam permainan ini pemain diajak berpikir dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah didesain dalam permainan ini (Budi Darmo et al., 2022, p.3).

Salah satu sifat anak, yaitu memiliki rasa takut yang cukup besar jika dihadapkan dengan adanya bencana alam yang akan datang. Hal ini dapat memicu kepanikan dan kecemasan bagi mereka, sehingga dapat menghambat kegiatan sehari-hari mereka. Rasa kepanikan, kecemasan, dan ketakutan anak menjadi perhatian bagi peneliti agar dapat mengoptimalkan pendidikan bagi anak-anak tersebut tanpa menimbulkan rasa takut dan cemas, dengan membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan disesuaikan dengan masa perkembangan anak, agar anak-anak dapat mengerti & lebih menghafal.

Pada pembuatan karya ini, perancangan *giant board game* sebagai media literasi kebencanaan bagi anak, dibuat dan diturunkan dari salah satu permainan yang sudah sering dimainkan dan dikenal oleh masyarakat Indonesia yaitu, permainan 'Ular Tangga'. Ular tangga ini di modifikasi dan di gabungkan dengan permainan *Trivia game*, dengan tema gempa bumi/tsunami. Kemudian *giant board game* ini akan disosialisasikan kepada siswa kelas iv hingga VI SDN 03 Panggarangan. Hal ini dilakukan dalam meningkatkan pengetahuan risiko gempa bumi/tsunami dan bagaimana cara siswa/i dapat melindungi dirinya pada saat situasi darurat.

Proses pemilihan tempat sosialisasi ini melewati beberapa tahapan, salah satu alasan terpilihnya SDN 03 Panggarangan sebagai tempat sosialisasi literasi kebencanaan dengan permainan ular tangga adalah tempatnya yang berada di dekat dengan pantai. Walaupun sudah mendapatkan mitigasi bencana, anak-anak terlihat masih hanya sekedar tahu akan apa itu bencana gempa bumi dan tsunami, tetapi masih kurang begitu paham akan penyebab, apa yang tidak dan boleh dilakukan pada saat evakuasi, dan lain-lain. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memiliki keinginan untuk membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak-anak dan dapat merangsang daya ingat anak-anak, agar dapat lebih

mengerti dan memahami bagaimana cara menyelamatkan diri pada saat bencana alam.

## **1.2 Tujuan Karya**

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan pembuatan karya ini adalah:

- Peningkatan literasi mitigasi bencana melalui komunikasi risiko yang interaktif, dengan bermain *giant board game* Arneyva “Siap, Siaga, Berani”.
- Siswa/i SDN 03 Panggarangan dapat lebih mengerti dan memahami bagaimana bahaya risiko gempa bumi/tsunami, dan mampu mengimplementasikan informasi dan pengetahuan yang ada pada saat situasi darurat.

## **1.3 Kegunaan Karya**

### **A. Bagi sekolah**

Memberikan sebuah media pembelajaran bagi siswa/i dan juga guru agar dapat mendapatkan edukasi mengenai cara melindungi diri dari bencana alam, dan siap siaga dalam menghadapi bencana alam.

### **B. Bagi siswa/i**

Dapat memberikan edukasi mitigasi bencana kepada siswa/i SDN 03 Panggarangan, untuk dapat memahami dan juga mengetahui bagaimana cara melindungi diri pada saat situasi darurat.