

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masalah banjir telah menjadi masalah yang sering terjadi, khususnya di daerah DKI Jakarta. Hal ini diperkuat juga dengan artikel yang ditulis oleh Wihanesta et al. (2021) yang menyatakan bahwa terdapat tiga faktor utama yang menyebabkan banjir di Jakarta, yaitu curah hujan yang ekstrem, perubahan tutupan lahan, dan penurunan permukaan tanah. Salah satu dari jenis banjir yang paling sering terjadi adalah banjir genangan.

Menurut *website* Pantau Banjir Jakarta (2020), banjir genangan merupakan air yang menggenang di luas wilayah yang lebih kecil pada saat setelah hujan dan surut dalam kurun waktu kurang dari 24 jam serta memiliki ketinggian air kurang dari 40 cm. Banjir ini sering dimanfaatkan oleh anak-anak untuk dijadikan sebagai wahana permainan gratis, seperti berenang, menangkap ikan, dan bermain air karena ketinggian airnya yang tidak terlalu tinggi sehingga dianggap aman. Hal ini dapat dibuktikan pada berita banjir “Hujan Deras Guyur Jakarta, Kawasan Mampang hingga Kebayoran Lama Terendam Banjir” melalui YouTube Kompas TV (Selasa, 6 Februari 2024), dimana terlihat anak-anak sedang asik bermain dan berenang di tengah banjir.

Apabila anak-anak masih terus menganggap banjir genangan sebagai tempat bermain, maka potensi bahaya dapat terjadi pada mereka. Begita (2020) pada artikelnya mengungkapkan bahwa ada lima bahaya bermain banjir, yaitu kemungkinan tersengat listrik dari kabel atau colokan di sekitar rumah, kecelakaan yang disebabkan oleh benda asing sehingga menyebabkan luka, tenggelam dan hanyut karena arus, kemungkinan air meninggi secara tiba-tiba, dan potensi terkontaminasi dengan air genangan banjir yang kotor. Selain itu, berdasarkan kuesioner yang penulis lakukan, tinggi pula kemungkinan serangan dari hewan buas seperti ular, buaya, serangga maupun biawak. Hal ini diperkuat juga oleh Amir

dalam wawancara artikel yang ditulis oleh Putri (2021) dalam Kompas.com yang mengungkapkan bahwa pada saat banjir semua hewan yang tinggal di dalam tanah dan bernapas dengan paru – paru seperti hewan ular, lipan, dan kalajengking akan keluar ke permukaan untuk mencari udara sehingga membahayakan yang berada di lingkungan banjir. Berdasarkan artikel Detiknews (2014), pernah terjadi kasus serangan dari serangga Tomcat yang menyerang pengungsi banjir di posko pengungsian Stadion Tugu Utara, Koja, Jakarta Utara. Tomcat atau biasa disebut semut semai yang biasa tinggal di daerah rawa atau ladang dekat stadion terganggu habitatnya akibat banjir, sehingga keluar dan menghampiri cahaya lampu di daerah pengungsian. Dampak yang dialami tidak hanya terjadi pada orang dewasa, tetapi anak-anak juga mulai menderita kulit melepuh dan gatal-gatal.

Meskipun, potensi bahaya yang disebabkan oleh bermain banjir genangan sangat banyak, hal tersebut masih belum disadari dan dianggap sepele oleh masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan kuesioner yang penulis sebarakan kepada anak usia 6-12 tahun yang tinggal di DKI Jakarta, dimana mayoritas anak-anak sejumlah 85% memilih untuk tetap keluar berjalan-jalan ataupun berenang dan bermain air banjir di sekitar rumah, di komplek perumahan dan bahkan di jalan raya. Jika dibiarkan terus menerus, maka anak dapat terkena berbagai ancaman bahaya, baik secara langsung dan tidak langsung. Dampak secara langsung seperti kecelakaan parah yang menyebabkan luka permanen hingga disabilitas bahkan kematian. Hal ini diperkuat pada artikel berita dimana empat korban jiwa banjir di Jakarta adalah anak-anak (Azzahra, 2021). Hal ini membuktikan bahwa bermain banjir dapat menyebabkan kematian yang mayoritas disebabkan terpeleset dan terbawa arus. Sedangkan dampak secara tidak langsung seperti penyakit kulit, gangguan pencernaan, dan Leptospirosis memiliki potensi yang tidak kalah tinggi karena terkena/terkonsumsinya air banjir yang sudah terkontaminasi (Fadli, 2020).

Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan media informasi yang membahas bahaya bermain banjir genangan masih terbilang minim. Media informasi yang membahas bahaya banjir sudah ada, tetapi lebih banyak membahas bahaya banjir dengan tingkat bahaya tergolong tinggi (banjir bandang, banjir lumpur, dan lain

sebagainya). Selain itu, media yang digunakan masih terbatas pada Facebook, dan e-book sehingga belum menjangkau keseluruhan target. Menurut artikel yang ditulis oleh Dhir (2021) menyatakan bahwa media interaktif dapat menjadi komponen alat pembelajaran yang ampuh, karena dapat mendorong pengguna untuk lebih kolaboratif dan aktif serta lebih mengontrol apa yang telah dipelajari. Dengan latar belakang di atas, penulis merancang media informasi interaktif selamat saat bermain banjir genangan pada anak usia 6-12 tahun di DKI Jakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah masalah yang ditemukan:

1. Bahaya banjir genangan masih dianggap sepele sehingga kesadaran anak dan orangtua akan bahaya bermain banjir genangan masih terbilang kurang.
2. Media informasi yang membahas bahaya bermain banjir genangan masih terbilang minim dan dalam bentuk penyampaian satu arah.
3. Media informasi yang digunakan masih terbatas pada Facebook dan e-book sehingga belum menjangkau keseluruhan target.

Maka rumusan masalah yang menjadi panduan dalam perancangan Tugas Akhir adalah bagaimana perancangan *website interactive storytelling* tentang keselamatan saat bermain banjir genangan untuk anak usia 6-12 tahun di DKI Jakarta?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ada dari perancangan Tugas Akhir ini adalah.

1. Demografis:

- Target primer: Anak-anak berusia 6-12 tahun

Menurut *website* Kemenkes, anak usia 6-12 tahun sudah mulai menunjukkan peningkatan pada fisik, seperti peningkatan kecepatan, kelincahan, keseimbangan dan koordinasi. Anak usia 6-12 tahun memasuki masa di mana anak menjadi lebih aktif dan eksplorasi dengan lingkungan baru sehingga pada saat

banjir anak memiliki ketertarikan untuk bermain air bersama dengan teman, keluarga, bahkan orang lain.

- Target sekunder: Orang tua berusia 26-32

Menurut Magdalena et al. (2021) menyatakan bahwa orang tua memiliki peran untuk mengawasi, membimbing serta memperingatkan anak dalam penggunaan gadget. Kemudian, dijelaskan pula bahwa peran orang tua tidak hanya melalui lisan tetapi disertai dengan tindakan juga.

- Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
- SES: B

Berdasarkan *website* ID Indonesia data (2022) menunjukkan bahwa pada kategori SES B, di mana konsumen dengan tingkat B memiliki pengeluaran rumah tangga selama per bulan mencapai sekitar Rp3.000.001,00-Rp5.000.000,00. Dengan harga kebutuhan yang semakin mahal, banyak orang tua membiarkan anak-anak mereka bermain banjir sebagai wahana hiburan mereka. Maka dari itu, target audiensi perancangan desain ini merupakan orang menengah yang hanya memiliki satu rumah saja, dan selama banjir anak tidak memiliki pilihan lain untuk bermain banjir karena tidak ada hiburan lain.

2. Geografis:

- Provinsi DKI Jakarta

Menurut *Website* Pantau Banjir Jakarta (2020), DKI Jakarta secara geografis memiliki dataran rendah yang terletak di antara hulu sungai dan pesisir dengan 3 penyebab utamanya yaitu banjir hujan lokal, banjir kiriman, dan banjir rob. Selain itu, berdasarkan observasi yang penulis lakukan di daerah rawan banjir DKI Jakarta, yaitu di sekitaran perumahan yang padat dan belum memiliki taman atau ruang terbuka hijau.

3. Psikografis:

1. Orang yang memiliki sifat aktif dan pemberani.

2. Orang yang suka bertindak tanpa mempedulikan risiko.
3. Dalam bersosialisasi, mudah terpengaruh dengan ajakan orang sekitar.
4. Orang yang suka mengikuti kegiatan yang dianggap menarik dan menyenangkan.
5. Suka bermain dan mencari informasi melalui gawai.

Menurut buku psikologi perkembangan anak dan remaja oleh Marliani (2021) menyatakan bahwa pada usia 6-12 tahun keingintahuan anak semakin meningkat dan dunia sosial anak meluas keluar dari keluarga menyebabkan anak mulai bergaul dengan teman sebaya dan orang lainnya. Napitupulu (2023) dalam artikel Kompas.id menyatakan berdasarkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), sekitar 98 persen anak berusia 6-12 tahun sudah menggunakan gawai. Rata-rata anak menghabiskan waktu 6 jam 45 menit per hari menggunakan gawai untuk mengakses sosial media dan bercengkerama. Maka dari itu, anak mulai semakin bebas dalam bergaul dengan sesama sehingga menyebabkan meningkatnya rasa ketertarikan mereka untuk ikut bermain banjir oleh pengaruh sekitarnya seperti keluarga, teman, bahkan orang yang tidak dikenalnya tanpa memperhatikan konsekuensinya meskipun banyak dari mereka sudah mengetahui bahaya dari bermain banjir.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulis pada tugas akhir ini adalah merancang *website interactive storytelling* tentang keselamatan saat bermain banjir genangan untuk anak usia 6-12 tahun di DKI Jakarta.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari laporan Tugas Akhir perancangan *website interactive storytelling* tentang keselamatan saat bermain banjir genangan untuk anak usia 6-12 tahun di DKI Jakarta yaitu:

1) Manfaat bagi penulis

Menambah pengalaman penulis selama progress Tugas Akhir berlangsung, mengasah kedisiplinan serta tanggung jawab. Penulis juga mendapatkan wawasan seputar meningkatkan kewaspadaan dan apa saja yang perlu diperhatikan pada saat banjir genangan terjadi.

2) Bagi orang lain

Manfaat yang orang lain dapatkan yaitu mengetahui bahaya dari bermain banjir genangan dan meningkatkan kewaspadaan akan banjir genangan tersebut, sehingga sebelum terjun bermain mereka melakukan persiapan terlebih dahulu.

3) Bagi universitas

Manfaat bagi Universitas yaitu, Universitas dapat ikut berkontribusi dalam membantu negara Indonesia untuk meningkatkan kewaspadaan anak dan orangtua akan bahaya banjir genangan serta mengurangi angka dampak negatif dari banjir tersebut.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA