

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan yang memiliki kekayaan alam dan budaya. Selain memiliki beraneka ragam suku & budaya, Indonesia juga dikenal sebagai negara tropis yang berada di garis khatulistiwa dan menjadi negara yang terletak di Lingkaran Api Pasifik (*ring of fire*) yang menyebabkan Indonesia sering dilanda oleh bencana alam (Wibawana, 2022). Berdasarkan pernyataan Worldmeter (2024) yang di dasari dari data perserikatan bangsa-bangsa, jumlah penduduk Indonesia pada Desember 2024 telah mencapai 283.487.931 Jiwa dan Indonesia telah menduduki posisi ke-4 sebagai negara yang memiliki populasi terbesar di dunia.

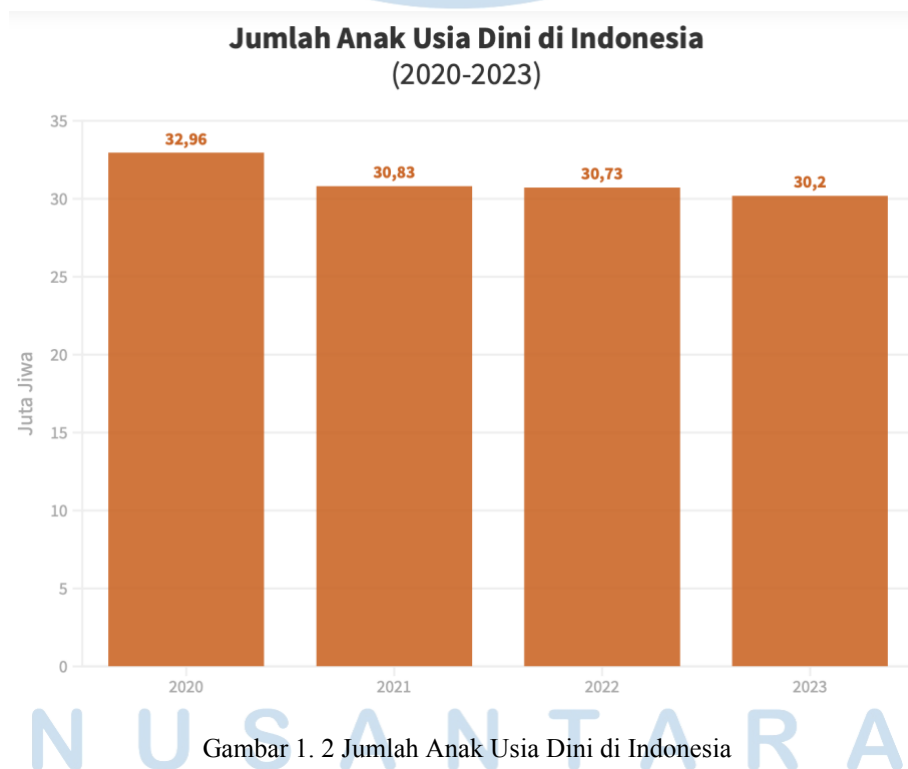
#	Negara (atau ketergantungan)	Populasi (2024)
1	India	1.450.935.791
2	Cina	1.419.321.278
3	Amerika Serikat	345.426.571 orang
4	Indonesia	283.487.931

Gambar 1. 1 Negara Jumlah Populasi Tertinggi

Sumber: (Worldmeter, 2024)

Memiliki jumlah penduduk yang besar dengan kondisi negara yang sering dilanda oleh bencana alam menjadi sebuah tantangan besar bagi Indonesia. Peran pemerintah dan institut pendidikan sangat penting dalam memberikan edukasi dasar

seputar mitigasi bencana, namun seperti yang kita ketahui pada saat ini masih banyak beberapa wilayah Indonesia yang belum terpaparkan oleh edukasi mitigasi bencana tersebut (Dwi, 2023). Hal ini membuat beberapa masyarakat Indonesia terdorong untuk menciptakan sebuah gerakan kemanusiaan yaitu sebuah komunitas atau organisasi yang bertujuan untuk meningkatkan edukasi mitigasi bencana seperti Masyarakat Penanggulangan Bencana Indonesia (MPBI), Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS), Taruna Siaga Bencana (Tagana). Salah satu desa yang masih minim edukasi mitigasi bencana adalah Desa Situregen yang terletak di Lebak Selatan, Banten. BPBD atau Badan Penanggulangan Bencana Daerah menyatakan bahwa Lebak Selatan, Banten merupakan salah satu wilayah yang rawan bencana alam seperti tsunami, gempa, longsor dan banjir. Maka dari itu komunitas GMLS ingin mengupayakan dan meningkatkan edukasi mitigasi bencana pada masyarakat desa Situregen dengan program *tsunami ready*. GMLS merupakan sebuah komunitas yang didirikan pada tahun 2021 dan bergerak dalam program mitigasi, kesiapsiagaan, tanggap darurat, dan pemulihan pasca bencana di daerah Lebak Selatan, Banten (Gugus Mitigasi Lebak Selatan, 2024)



Gambar 1. 2 Jumlah Anak Usia Dini di Indonesia

Sumber: Badan Pusat Statistik (Rizaty, 2023)

Gambar 1.2 merupakan hasil laporan dari Badan Pusat Statistik (BPS) mengenai jumlah anak usia dini yang ada di Indonesia dari 2020-2023. Pada gambar di atas BPS menyatakan bahwa pada tahun 2023 jumlah anak usia dini di Indonesia terdapat sebanyak 30,2 jiwa yang setara dengan 10,91% dari seluruh penduduk di Indonesia (Yonatan, 2024). Anak usia dini yang berumur 0 – 6 tahun dan anak usia pertengahan berada di rentan umur 6 – 12 tahun. Jumlah anak-anak di Indonesia yang memakan populasi sebanyak 10,91% di Indonesia harus diperhatikan dan diberikan bekal yang maksimal untuk masa depan Indonesia salah satunya mengenai mitigasi bencana (Rizaty, 2023). Pendidikan mengenai mitigasi bencana merupakan salah satu bentuk upaya yang sangat berperan penting dalam meningkatkan pemahaman anak terkait mitigasi bencana, namun sayangnya pendidikan bencana masih saja kerap diabaikan oleh institut pendidikan Indonesia (Abdulsalam, 2019). Oleh karena itu komunitas GMLS membuat sebuah kegiatan yang bernama safari kampung.

Safari Kampung merupakan sebuah kegiatan yang diselenggarakan oleh komunitas GMLS untuk meningkatkan dan menjaga hubungan baik dengan masyarakat dan memberikan paparan edukasi dasar seputar mitigasi bencana. Pada kali ini, GMLS memberikan kepercayaan dan kesempatan kepada penulis untuk menjadi perencana kegiatan atau *Event Planner* safari kampung dengan fokus kegiatan anak di desa Situregen. Menurut Goldblatt (2014) *Event organizer* atau *Event Planning* merupakan sebuah profesi atau seseorang yang memiliki tanggung jawab dan peran untuk merencanakan sebuah *event* atau kegiatan dan mengumpulkan *audience* dengan tujuan untuk meningkatkan selebrasi, pemasaran, edukasi dan reuni. Sedangkan *Event Planner* adalah seseorang yang memiliki peran dan tanggung jawab penuh atas seluruh proses konsep dan strategi perencanaan kegiatan dari awal hingga akhir. Sedangkan *Special Events* merupakan sebuah kegiatan yang dapat memberikan pengaruh kepada seseorang secara sensual, emosional, fisik dan intelektual (Goldblatt, 2013). Secara berurutan *special events* biasanya memberikan efek sensorik yang dapat menciptakan adanya partisipasi

fisik dan keterlibatan aktif para *audience* melalui aktivitas yang dapat menarik perhatian mereka.

Safari Kampung menjadi sebuah media dan saluran komunikasi yang bertujuan untuk meningkatkan edukasi anak-anak mengenai mitigasi bencana di desa Situregen, maka dari itu penggunaan komunikasi risiko sangat berperan penting dalam proses kegiatan ini. Komunikasi risiko merupakan komunikasi yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan dan mempersiapkan masyarakat yang lebih siaga, sadar dan paham mengenai informasi mitigasi bencana dengan harapan dapat mengurangi risiko bencana yang akan datang, maka diperlukan beberapa langkah untuk membuat strategi komunikasi mitigasi yang efektif di antaranya yaitu *mission, mitigation, preparedness, response, recovery* (Haddow, 2014).

Mission ini merupakan langkah pertama manajemen fase darurat untuk memastikan bahwa informasi mitigasi bencana yang disampaikan valid dan berguna masyarakat. *Mitigation* merupakan tahap pra-bencana yang dilakukan untuk mengurangi risiko serta kerugian yang disebabkan oleh bencana yang akan datang di kemudian hari. Langkah *preparedness* merupakan langkah yang bertujuan untuk mempersiapkan masyarakat dalam menghadapi bencana yang akan datang secara individu. *Response* merupakan langkah yang dilakukan masyarakat dalam menghadapi bencana yang datang dalam bentuk aktivitas seperti respon peringatan, upaya penyelamatan, pertolongan medis, evakuasi. Terakhir langkah *recovery* yang dilakukan pada saat pasca bencana yang dilakukan masyarakat dalam membangun dan pemulihan lingkungan, ekonomi, sosial serta psikologis masyarakat (Haddow, 2014).

Proses penyampaian komunikasi risiko ini dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan dengan target *audience*, seperti menggunakan komunikasi *interpersonal*. Komunikasi *interpersonal* atau komunikasi antar pribadi merupakan sebuah proses penyampaian pesan yang dilakukan untuk menyampaikan informasi, ide dan perasaan kepada orang lain baik secara verbal maupun non verbal dengan tujuan untuk memberikan makna yang dapat membuat

orang lain mengalami perubahan dalam perilaku, sikap dan perasaan di dalam sebuah masyarakat (Deddy, 2005).

Kegiatan Safari Kampung di desa Situregen di selenggarakan sebanyak 2 kali di lokasi yang berbeda-beda dengan menggunakan sebuah permainan yang edukatif dan dapat menjadi sebuah media pembelajaran bagi para pesertanya, dimana jenis permainan itu sendiri terdiri dari ABC 5 Dasar, Suit Bom, Tebak Nama Bencana Alam, *Card Game* Nawasena, serta sesi *storytelling* menggunakan Buku Cerita Mitigasi Rambu-Rambu Ajaib & Nawasena. Media adalah sebuah istilah dari bahasa latin yang memiliki bentuk jamak dari kata medium dan mengandung pengertian sebagai perantara atau pengantar. Biasanya media digunakan sebagai alat pengantar atau wadah yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerimanya, kegiatan ini dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian serta minat masyarakat dalam proses pembelajaran. Media dalam sebuah kegiatan pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis di antaranya yaitu sebagai alat bantu belajar, alat peraga dalam mengajar, serta sumber belajar (Ramli, 2013).

Selain melalui aktivitas permainan, kegiatan media pembelajaran juga dapat dilakukan melalui sesi *storytelling* yang akan penulis bawakan menggunakan buku cerita anak tentang mitigasi bencana. *Storytelling* adalah sebuah kegiatan bercerita yang dilakukan dengan aktif dan terstruktur (Purnaningsih dkk., 2023). Sedangkan menurut Echols (1975), *storytelling* terdiri dari dua kata yaitu *story* yang mengartikan cerita dan *telling* yang mengartikan penceritaan, penggabungan dua kata tersebut menjadi *storytelling* yang berarti menceritakan suatu cerita atau kisah. Kegiatan sesi *storytelling* yang dibuat dengan interaktif dapat meningkatkan dan memudahkan anak dalam memahami, berimajinasi dan menyerap materi yang dibuat atau tersusun dalam bentuk suatu cerita. Maka dari itu untuk mengukur keefektifan kegiatan tersebut, nantinya penulis akan melakukan evaluasi secara berkala terhadap kegiatan yang telah diselenggarakan, hal ini bertujuan untuk melihat seberapa jauh dampak dan efek dari kegiatan tersebut kepada anak-anak. Evaluasi merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk mengukur keberhasilan

sebuah kegiatan atau aktivitas berdasarkan kriteria tertentu dan menjadi sebuah kegiatan yang dapat memberikan sebuah sudut pandang atau *insight* baru untuk menghasilkan kegiatan yang lebih maksimal di kemudian hari (Saniyah, 2024).

Dalam upaya meningkatkan pemahaman anak-anak di kegiatan Safari Kampung, penulis yang berperan sebagai seorang *Event Planner* berharap agar anak-anak dapat mengerti dan paham mengenai mitigasi bencana melalui aktivitas yang akan penulis selenggarakan melalui kegiatan Safari Kampung anak di desa Situregen dengan menciptakan suatu kegiatan atau acara yang relevan menggunakan strategi dan konsep yang sistematis dan sesuai dengan masyarakat terutama anak-anak di desa Situregen.

1.2 Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Kerja Magang

Aktivitas pelaksanaan kerja magang yang dilakukan penulis memiliki maksud dan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang komunikasi risiko pada organisasi yang bergerak dalam bidang mitigasi bencana. Secara khusus, aktivitas pelaksanaan magang ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses kerja di Komunitas GMLS.
2. Mengimplementasikan kemampuan dan pengetahuan tentang *Event Planner* sesuai dengan mata kuliah yang telah dipelajari di kelas yaitu *Special Event & Brand Activation*.
3. Membantu mewujudkan visi & misi Gugus GMLS dalam kegiatan Safari Kampung Anak di desa Situregen.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Aktivitas pelaksanaan kerja magang berlangsung pada September sampai Desember 2024 dengan durasi sembilan puluh satu hari kerja atau enam ratus empat puluh jam kerja sesuai dengan Panduan MBKM Magang *Track 2* dan sesuai dengan arahan dari Program Studi Ilmu Komunikasi.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

A. Proses Administrasi Kampus (UMN)

- 1) Mengikuti pembekalan magang yang diselenggarakan oleh Program Studi Ilmu Komunikasi UMN via *zoom meeting*.
- 2) Mengisi KRS mata kuliah *Humanity Project* di myumn.ac.id dengan syarat yang telah ditentukan.
- 3) Membuat proposal *creative* program *tsunami ready* dan mengirim CV, portofolio, dan tugas wajib untuk tahap seleksi MBKM *Humanity Project*.
- 4) Mendapatkan surat keterangan diterima magang dari GMLS.
- 5) Mengikuti pembekalan magang khusus *Humanity Project* yang diselenggarakan oleh Program Studi Ilmu Komunikasi UMN secara *offline* dan *online*.
- 6) Melengkapi data-data registrasi pada situs merdeka.umn.ac.id.
- 7) Menjalankan dan menyelesaikan *Humanity Project* dengan bobot 20 SKS; *Humanity Project*, *Project Identification and Solving*, *Idea Generation*, *Project Validation*, dan *Monitoring & Evaluation*.

B. Proses Pengajuan dan Penerimaan Tempat Kerja Magang

- 1) Proses pengajuan praktik kerja magang dengan mengisi *form* data diri pada *Google Form* pada Agustus 2024 yang diberikan oleh pihak Lembaga Sensor Film RI serta mengunggah *Curriculum Vitae* (CV) dan KM-02 (Surat Pengantar Magang) ke dalam *form* tersebut.
- 2) Proses penerimaan praktik kerja magang di GMLS dengan menerima pesan lolos seleksi melalui email resmi Universitas Multimedia Nusantara (UMN) 30 Juli 2024 dan mendapat surat penerimaan praktik kerja magang pada tanggal 17 September 2024 yang ditanda tangani oleh Ketua GMLS, Anis Faisal Reza.

C. Proses Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

- 1) Praktik kerja magang dijalankan dengan posisi sebagai *Event Planner* pada kegiatan Safari Kampung di Komunitas GMLS.
- 2) Penugasan dan kebutuhan informasi, didampingi langsung oleh Ketua Komunitas GMLS, Anis Faisal selaku Pembimbing Lapangan.

- 3) Pengisian dan penandatanganan formulir KM-03 dilakukan selama praktik kerja magang berlangsung. Sementara formulir KM-04 diserahkan pada akhir periode magang.

D. Proses Pembuatan Laporan Praktik Kerja Magang

- 1) Pembuatan laporan praktik kerja magang dibimbing oleh Anton Binsar selaku Dosen Pembimbing melalui pertemuan *offline* di kampus Universitas Multimedia Nusantara (UMN) maupun melalui *Google Meeting*.
- 2) Laporan praktik kerja magang diserahkan dan menunggu persetujuan dari Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi.
- 3) Laporan praktik kerja magang yang telah disetujui diajukan untuk selanjutnya melalui proses sidang.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA