

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak- anak merupakan sebuah kelompok yang memiliki kerentanan tinggi terhadap bencana alam, terutama di Indonesia yang merupakan negara dengan rawan bencana yang sangat tinggi. Data dari Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) tercatat bahwa terdapat 45 juta kelompok anak yang tinggal di daerah rawan gempa bumi sedangkan ada sekitar 1,5 juta kelompok anak yang tinggal di daerah rawan tsunami.

Kelompok Umur	Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur di Kabupaten Lebak (jiwa)											
	Laki-laki				Perempuan				Total			
	2023	2022	2021	2020	2023	2022	2021	2020	2023	2022	2021	2020
0-4	63.235	65.247	64.979	65.011	60.413	61.903	61.641	61.695	123.648	127.150	126.620	126.706
5-9	63.821	64.471	64.163	63.914	60.608	61.352	61.035	60.696	124.429	125.823	125.198	124.610
10-14	63.335	64.237	63.610	63.363	60.133	61.266	60.456	60.077	123.468	125.503	124.066	123.440

Gambar 1.1 Data Jumlah Penduduk Di Kabupaten Lebak

Sumber : Kepadatan Penduduk Di Kabupaten Lebak - Tabel Statistik

BNPB juga memaparkan fakta bahwa orang meninggal dan menghilang saat bencana sebagian besar merupakan anak-anak. Jumlah data anak-anak dari 0-14 tahun pada tahun 2023 yang terdapat di Kabupaten Lebak sebagai wilayah yang memiliki risiko paling tinggi terhadap dampak dari tsunami juga tercatat sekitar sudah mencapai 371.545 dari total 1.433.698 di keseluruhan Kabupaten Lebak (Badan Pusat Statistik Kabupaten Lebak, 2023).

Ketidakpastian anak-anak, baik secara fisik maupun mental menjadi salah satu alasan kenapa anak-anak merupakan kelompok yang paling rentan mengingat anak-anak masih dalam masa pertumbuhan dan sangat bergantung pada orang dewasa. Anak-anak belum memiliki kemampuan untuk menyelamatkan diri secara mandiri, sehingga mereka memiliki risiko yang lebih tinggi untuk menjadi korban (Rahiem & Widiastuti, 2020). Dampak dari bencana ini dapat menyebabkan trauma fisik dan psikologis, terutama karena

sifat bencana yang dapat terjadi kapan saja. Itulah mengapa sangat penting bagi semua wilayah terutama wilayah yang rawan akan kebencanaan untuk bisa memulai langkah-langkah preventif agar anak dapat siap siaga dalam kebencanaan. Dengan ini harus hadir dan juga mendorong adanya penguatan lembaga yang berhubungan dengan mitigasi kebencanaan, penguatan masyarakat serta penguatan keluarga yang ada di wilayah tersebut.

Kabupaten Lebak merupakan salah satu kabupaten yang terletak di wilayah provinsi Banten dimana wilayah kabupaten Lebak ini menjadi salah satu dari lima belas wilayah kabupaten/kota yang akan menghadapi risiko tsunami apabila terjadi gempa bumi skala besar di sekitar zona Megathrust di Selat Sunda. Secara geologi, posisi Kabupaten Lebak terdapat di posisi yang berhadapan langsung dengan batas dari lempeng tektonik yang menyatakan bahwa ini menjadikan wilayah Lebak menjadi wilayah yang rawan dari bencana gempa bumi sehingga sangat memungkinkan untuk terjadi bencana Tsunami di wilayah pesisir pantai kabupaten Lebak. Terlihat dari karakteristik wilayah serta aktivitas dari masyarakat yang ada di Lebak dan berlokasi di sepanjang garis pantai menunjukkan adanya potensi rentan terhadap bencana tsunami yang dapat timbul di beberapa daerah pesisir Kabupaten Lebak (Haris et al., 2022)

Berdasarkan Undang-undang Nomor 24 Tahun 2007 pasal 1 Ayat 1, bencana diartikan sebagai sebuah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang memiliki potensi untuk mengancam dan mengganggu kehidupan serta penghidupan masyarakat. Desa Situregen, Kecamatan Panggarangan, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten yang merupakan wilayah yang memiliki risiko yang tinggi pun membentuk sebuah komunitas kemitigasian bencana untuk masyarakat di sekitarnya dengan membentuk organisasi Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS). GMLS ini merupakan sebuah komunitas yang didirikan oleh sekumpulan masyarakat yang tinggal di Desa Panggarangan, Lebak Selatan, Banten. Komunitas ini dibentuk pada awalnya dengan inisiatif untuk membangun masyarakat yang ada di Lebak Selatan untuk bisa siaga dan juga tangguh dalam menghadapi bencana yang dapat datang kapan saja. Itulah mengapa GMLS dibangun untuk bisa bergerak dalam bidang mitigasi, tanggap

darurat, kesiapsiagaan dan juga untuk pemulihan pasca bencana karena mitigasi merupakan sebuah tahap awal dalam siklus pada tahap mitigasi tersebut dapat menjadi tahap yang menentukan keberhasilan dari penanggulangan risiko bencana.

Dalam melakukan mitigasi bencana ini, tentu komunikasi bencana dapat menjadi aspek kunci dalam manajemen bencana agar informasi penting kepada masyarakat selama peristiwa bencana terjadi dapat tersampaikan dengan baik. Ini akan mencakup beberapa kegiatan yaitu edukasi publik, peringatan dini, pengaturan evakuasi, koordinasi respon dan juga pemulihan (Lovari & Bowen, 2020). Komunikasi bencana tidak hanya akan melibatkan pihak yang berwenang saja, tetapi juga masyarakat umum, media hingga organisasi kemanusiaan. Adanya komunikasi bencana ini memiliki tujuan untuk mengurangi dampak dari bencana yang dapat timbul, meningkatkan kesiapsiagaan dan juga untuk memfasilitasi pemulihan dengan efisiensi yang tinggi (Lestari et al., 2020).

Pada karya kali ini, target audiens utama yang ingin dituju adalah kepada kelompok yang paling rentan terhadap bencana yaitu anak-anak. Kerentanan yang ada pada anak-anak yang jauh lebih tinggi dari pada orang dewasa ini membuat edukasi mengenai kebencanaan menjadi sebuah hal yang mampu membantu anak-anak untuk dapat memiliki peranan yang penting dalam penyelamatan hidup serta perlindungan pada masyarakat dimana pendidikan dan juga pemberian pembelajaran mengenai mitigasi bencana ini tentu harus sudah ditanamkan kepada anak-anak sejak dini. Salah satu metode untuk meningkatkan kesadaran serta mengubah pengetahuan dari anak-anak mengenai mitigasi kebencanaan merupakan sosialisasi. Sosialisasi merupakan proses yang dialami oleh seorang individu untuk dapat mempelajari dan memahami tata cara kehidupan dalam Masyarakat. Proses ini bertujuan untuk membentuk kepribadian individu sekaligus mengembangkan kapasitas mereka agar dapat berperan secara optimal, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari kelompok (Nabila et al., 2024).

Maka dari itu, berkaca dengan tujuan utama serta target audiens yang ingin dicapai pada tugas akhir kali ini yaitu untuk meningkatkan pengetahuan dari anak-anak di desa Situregen mengenai mitigasi kebencanaan *Tsunami Ready*, sosialisasi dengan tema “Sobat Siaga Tsunami” akan dilakukan. Dalam sosialisasi Sobat Siaga Tsunami yang menekankan pada target audiens utamanya yaitu anak-anak, akan terdapat berbagai macam aktivitas yang akan mengangkat materi mengenai mitigasi kebencanaan yang tentunya akan di bawakan dengan cara yang menyenangkan. Beberapa aktivitas yang akan dibawakan dalam sosialisasi Sobat Siaga Tsunami ini akan mencakup pemaparan tema mengenai mitigasi kebencanaan, aktivitas desain tas siaga bencana, pembagian buku saku serta melakukan 2 aktivitas *game* yaitu *board game* dan juga *flash card*.

Salah satu aktivitas yang akan di bawakan pada kegiatan Sobat Siaga Tsunami adalah permainan *board game*. Menurut Safira (2020), penggunaan media belajar untuk proses pembelajaran anak merupakan salah satu hal penting dimana media harus menjadi elemen yang nyata mungkin dan juga membutuhkan adanya sebuah model. Dengan memanfaatkan metode bermain tersebut, suasana yang akan diberikan pada saat sosialisasi akan menjadi lebih rileks serta santai dan juga akan menumbuhkan suasana yang interaktif dengan seluruh murid-murid yang menjadi audiens untuk sosialisasi. Melalui kegiatan bermain ini, anak-anak sebagai target audiens juga dapat memperoleh pelajaran dari beberapa aspek pengembangan kognitif, emosi, sosial dan juga fisik anak (Darmadi, 2018). Itulah mengapa pemilihan *board game* dapat dimanfaatkan sebagai sebuah sarana hiburan sekaligus untuk sarana edukasi yang akan memberikan suasana yang menyenangkan (Pratiwi et al., 2019).

*Board game* sendiri merupakan permainan yang akan melibatkan sejumlah benda yang akan ditempatkan dan juga bertukar berdasarkan aturan yang sudah disusun pada sebuah permukaan dalam bentuk papan (Budi Darmo et al., 2022). Terdapat enam jenis *board game* menurut Budi (2022) mulai dari *strategy board game*, *german style board game*, *race game*, *roll and move game*, *word game & trivia game*. *Board game* yang akan dipakai untuk

sosialisasi mengenai mitigasi bencana adalah *trivia game* yang akan memanfaatkan dadu dan juga merupakan jenis permainan kuis di mana pemain akan diberikan beberapa pertanyaan dan harus menjawab dari pilihan jawaban yang telah disediakan. Dari pemaparan diatas, tujuan dari perancangan yang dilakukan ini adalah untuk menghasilkan *board game* yang akan bermanfaat untuk mengedukasi anak-anak mengenai cara melakukan mitigasi bencana dengan baik dengan menggunakan ilustrasi serta warna yang cerah dan dapat menarik perhatian anak-anak agar dapat belajar dengan metode yang lebih menyenangkan. Pada pembuatan karya ini, perancangan *board game* yang dilakukan sebagai media akan diambil dari salah satu permainan yang sudah lumrah dan dikenal oleh masyarakat Indonesia yaitu permainan “ular tangga”. Permainan ular tangga ini akan dimodifikasi sesuai dengan materi mengenai mitigasi kebencanaan yang lebih mengarah kepada tema bencana tsunami. Permainan *board game* ini selanjutnya akan di sosialisasikan pada *event* Sobat Siaga Tsunami yang memiliki target audiens anak-anak SD mulai dari kelas empat hingga lima yang menempuh pendidikan di SDN 3 Situregen. Dengan memanfaatkan media *board game* ini diharapkan bahwa anak-anak dapat lebih mengerti mengenai pentingnya pemahaman mitigasi kebencanaan dan juga dapat lebih mendalami prinsip *value of helping others*.

Pemilihan SDN 3 Situregen sebagai tempat untuk melaksanakan sosialisasi Sobat Siaga Tsunami dilakukan dengan melewati beberapa langkah dan tahapan. Salah satu alasan utama pemilihan SDN 3 Situregen ini dilakukan karena lokasi sekolah SDN 3 Situregen yang hanya memiliki jarak sekitar 170 meter dari pantai serta SDN 3 Situregen merupakan sekolah yang belum pernah mendapatkan sosialisasi mengenai kebencanaan sebelumnya. Berdasarkan latar belakang tersebut, perancang ingin meningkatkan pengetahuan dari dasar mengenai pentingnya mitigasi bencana kepada anak-anak sejak dini dengan memanfaatkan media *board game* agar dapat merangsang daya ingat yang lebih tinggi serta dapat meningkatkan daya tarik yang tinggi mengenai pentingnya mitigasi kebencanaan.

## 1.2 Tujuan Karya

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan dari pembuatan karya ini adalah sebagai berikut :

- Untuk memberikan pemahaman lebih dalam mengenai pentingnya mitigasi kebencanaan melalui aktivitas interaktif
- Agar terjadi perubahan perilaku pada siswa dan siswi dari SDN 3 Situregen untuk dapat lebih memahami bagaimana cara pengimplementasian mitigasi bencana yang sesuai.

## 1.3 Kegunaan Karya

### 1.3.1 Kegunaan Akademis

Karya ini memiliki kegunaan untuk menjadi sarana pengembangan akademis terutama bagi penelitian yang mengangkat tema mitigasi bencana melalui media *board game*.

### 1.3.2 Kegunaan Praktis

Karya ini memiliki kegunaan untuk menjadi sarana peningkatan kapasitas ilmu pengetahuan terkait mitigasi bencana melalui permainan *board game* kepada murid SDN 3 Sirturegen.

### 1.3.3 Kegunaan Sosial

Karya ini dapat menjadi sumber bagi masyarakat di Kabupaten Lebak terutama bagi sekolah dasar untuk meningkatkan pengetahuan mereka mengenai pentingnya meminimalisir risiko kebencanaan melalui perancangan *board game*.