

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bogor merupakan kota di Provinsi Jawa Barat, Indonesia yang rutin menghadapi kompleksitas banjir. Kerentanannya dipengaruhi oleh faktor-faktor geografis, iklim, dan campur tangan manusia (Pemkab Bogor, 2019). Menurut data Laporan BPBD Kota Bogor, Kota ini peringkat kedua dalam kota di Indonesia yang sering terkena banjir, dengan sekitar 113 kejadian pada tahun 2022 dan pada tahun 2023 mengalami 87 kejadian (BPDB Bogor, 2023). Curah hujan yang tinggi di Bogor menyebabkan kenaikan debit sungai. Bogor, sebagai daerah yang berada di dataran tinggi, berpotensi memicu banjir di wilayah sekitarnya, seperti Jakarta, jika tidak ada upaya pencegahan yang dilakukan (Kompas, 2020). Seperti banjir yang terjadi di bogor utara pada tahun 2023 yang menyebabkan puluhan rumah warga dan pendidikan porak poranda selain dari itu banyak masyarakat yang kehilangan barang-barang penting seperti dokumen berharga hingga barang pribadi seperti kendaraan dan perabotan rumah lainnya (Kobra Post Online 2023).

Pemerintah daerah bogor telah melakukan kegiatan pencegahan dan sosialisasi kepada daerah dan komunitas tertentu namun belum diterapkan secara berkala sehingga membuat beberapa daerah yang tidak mendapatkan sosialisasi harus melakukannya secara mandiri serta belum adanya ujicoba pelatihan kesiapsiagaan dikarenakan kurangnya peralatan dan logistik (BNPB Bogor, 2021). Kurangnya kesadaran masyarakat terhadap sosialisasi mitigasi bencana terjadi dikarenakan mereka beranggapan sebuah bencana alam yang tidak bisa dihindari dan beranggapan bencana alam hanya takdir (SPAB, 2024), selain itu banyak masyarakat masih belum mengerti peran mereka dalam mitigasi bencana, sehingga partisipasi mereka dalam sebuah kegiatan sosialisasi sangat minim. Kurangnya sosialisasi dan juga keterbatasan akses informasi terkait peran masyarakat menjadi hambatan utama (Inarisk, 2023). Kegiatan sosialisasi yang

ada juga kurang sering dilakukan sehingga menyebabkan masyarakat tidak mengikuti kegiatan sosialisasi. Selain itu faktor tersebut juga kurangnya kesadaran dan sikap tidak aktif orang tua dalam menghadapi sebuah bencana membuat mereka tidak berpartisipasi secara aktif dalam sebuah kegiatan sosialisasi dan edukasi mitigasi bencana (Chotimah, 2019). Remaja juga masih memiliki tingkat kesadaran yang rendah tentang sosialisasi mitigasi bencana dikarenakan program-program edukasi yang diberikan terutama di sekolah masih sangat minim yang membuat remaja tidak merasakan urgensi terlibat dalam sosialisasi bencana (SPAB, 2024). Kondisi ini menyebabkan tantangan yang serius, dimana remaja sebagai generasi penerus tidak memiliki pengetahuan yang memadai dalam menghadapi situasi yang darurat sehingga peran remaja sangatlah penting dalam meningkatkan kesiapsiagaan bencana alam dalam lingkungan masyarakat, dengan adanya partisipasi remaja dapat membuat mereka dapat memutuskan yang akan mempengaruhi kehidupan mereka, keluarga mereka dan, komunitas mereka. Partisipasi remaja adalah aset berharga karena dapat berlangsung di semua bidang yang melibatkan mereka. Dengan partisipasi remaja yang berkualitas dan bermakna, tujuannya adalah memberikan mereka kesempatan yang nyata untuk mengungkapkan pandangan mereka, terlibat dalam pengambilan keputusan, dan mengambil tindakan (United Nations, 2019).

Disinilah peran remaja menjadi penting karena mereka dapat membantu menyebarkan informasi mitigasi bencana kepada keluarga dan lingkungan mereka. Berdasarkan data diatas diperlukannya sebuah media edukasi yang mampu mengedukasi remaja sehingga mereka menyalurkan informasi kepada keluarga atau orang disekitar mereka sehingga meningkatkan kapasitas kesiapsiagaan, sehingga penulis mengangkat masalah tersebut sebagai judul tugas akhir yaitu “perancangan *Card Game* untuk mengedukasi remaja mengenai mitigasi bencana banjir di bogor”. Dengan memberikan edukasi menggunakan media yang interaktif, remaja menjadi lebih tertarik untuk ikut serta dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan mitigasi bencana (SPAB, 2024), yang menekankan pentingnya pendekatan kreatif dan relevan untuk meningkatkan partisipasi remaja dalam memahami dan menghadapi risiko

bencana secara efektif. Dengan memberikan mereka edukasi mitigasi bencana diharapkan remaja dapat teredukasi dan mampu menyebarkan pengetahuan mereka kepada orang terdekat mereka mengenai mitigasi bencana banjir.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan :

1. Kurangnya partisipasi masyarakat dalam kegiatan sosialisasi mitigasi bencana banjir
2. Tidak meratanya sosialisasi yang diberikan pemerintah bogor kepada masyarakat di daerah bogor
3. kurangnya peran remaja terhadap edukasi mitigasi bencana banjir

Bagaimana perancangan *Card Game* untuk mengedukasi remaja mengenai mitigasi bencana banjir ?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan untuk remaja usia 15-18 tahun, SES B, di Bogor. Minimnya partisipasi masyarakat dalam sosialisasi mitigasi bencana meningkatkan risiko bagi keberlanjutan kota Bogor. Remaja, sebagai generasi yang aktif, berperan penting dalam menyebarkan informasi mitigasi. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi berupa *card game* yang efektif dan menarik untuk meningkatkan kesiapsiagaan menghadapi banjir.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan dari rumusan yang telah dipaparkan, maka tujuan penulis adalah merancang *card game* mengenai mitigasi bencana banjir yang dapat mengedukasi remaja di Bogor.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi dua bagian: manfaat teoritis dan praktis, dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Melalui perancangan tugas akhir, penulis berusaha meningkatkan kesadaran remaja mengenai edukasi mitigasi bencana banjir sehingga meningkatkan kapasitas kesiapsiagaan.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen atau peneliti lain mengenai pilar informasi DKV, khususnya dalam perancangan media informasi Perancangan ini juga dapat bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik dalam merancang media informasi dan topik edukasi mitigasi bencana banjir. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dokumen arsip universitas terkait dengan pelaksanaan Tugas Akhir.

