

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kasus kebakaran yang terjadi di Indonesia dari tahun 2018 hingga 2023 cenderung mengalami peningkatan, sesuai dengan statistik dari DataIndonesia. Rekor kasus kebakaran terbanyak terjadi pada bulan Juni 2023 dengan 255 kasus yang terjadi. Ini menunjukkan keperluan masyarakat untuk lebih waspada terhadap bahaya kebakaran yang semakin rawan terjadi. Jabodetabek memiliki banyak kampus yang berbentuk gedung tinggi, seperti salah satu kampus UMN yang mencapai 20 lebih lantai (Salsa, 2024), kampus Binus Alam Sutera dengan 21 lantai (Binus Media Coverage, 2014), kampus Ancol Universitas Bunda Mulia dengan 8 lantai, serta kampus Universitas Indonesia dengan regulasi pembangunan gedung-gedung kampusnya yang memerlukan minimal delapan lantai (Antara, 2023). Menurut hasil penelitian yang dilakukan Muthia dkk. (2023), diperlukan peningkatan terhadap kesiapsiagaan bencana kebakaran pada mahasiswa. Santosa dan Rudyarti (2022) melanjutkan, melakukan penyuluhan mengenai latihan atau simulasi kesiapsiagaan kebakaran disarankan, agar mahasiswa lebih mengetahui prosedur evakuasi kebakaran. Nugroho dkk. (2022) juga menjelaskan bahwa pada gedung tinggi, situasi kebakaran memiliki resiko fatalitas yang lebih besar karena kesulitan pemadaman dan evakuasi (hal.32). Sebagai penelitian awal, dilakukan pula FGD serta survei terhadap mahasiswa di daerah Jabodetabek. Pada FGD, ditanyakan pengalaman narasumber mengenai media edukasi prosedur kebakaran di kampus masing-masing, serta kesan mereka terhadap media tersebut. Hasil yang didapatkan adalah narasumber merasa media edukasi yang sudah ada tidak menarik untuk dipelajari. Mereka juga menambahkan sifat pasif media yang diberikan membuat ilmu yang dipelajari kurang berkesan. Pada survei, ditemukan kesimpulan yang serupa dengan hasil FGD.

Informasi yang dipelajari akan lebih mudah menempel pada pikiran apabila pembelajaran dilakukan secara aktif. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh McKinney dkk (2020). di fakultas ilmu komputer University of South Alabama. Pada penelitian tersebut, ditemukan bahwa kelas pengenalan ilmu komputer mereka memiliki tingkat kelulusan yang lebih tinggi saat menggunakan textbook interaktif. Hodent (2021) juga menyatakan bahwa apabila didesain dengan benar, media interaktif seperti gim bisa dijadikan alat pembelajaran yang efektif.

Sebelumnya, pembuatan media interaktif mengenai evakuasi kebakaran di gedung tinggi sudah pernah dilakukan beberapa kali, namun hasilnya masih bisa ditingkatkan lagi. Palaguna (2019) membuat sebuah aplikasi virtual reality 3D mengenai evakuasi kebakaran. Walaupun teknologi yang digunakan bisa dibilang mutakhir, fokus perancangan masih berada pada sisi teknis aplikasi, bukan konten. Konten aplikasi memuat objektif sederhana dan belum ada instruksi penting seperti dasar penggunaan apar, penyalaan alarm, atau cara menghindari asap. Pada proyek perancangan ini juga, walaupun sudah dilakukan wawancara dengan pihak damkar, tidak ditanyakan prosedur evakuasi yang spesifik untuk dituangkan menjadi mekanik aplikasi. Berdasarkan masalah dan insight yang telah dipaparkan, akan dirancang media interaktif tentang evakuasi kebakaran di gedung tinggi. Harapannya, prosedur evakuasi dalam situasi kebakaran akan semakin diketahui khalayak umum.

1.2 Rumusan Masalah

Dua buah inti masalah dapat disimpulkan dari latar belakang yang telah dijelaskan. Kedua inti tersebut terdiri dari masalah sosial dan desain:

1. Mahasiswa belum mengetahui prosedur evakuasi kebakaran di gedung tinggi yang tepat.
2. Belum ada media informasi yang menyajikan prosedur evakuasi kebakaran secara lengkap secara menarik.

Sebuah rumusan masalah ditemukan dari kedua poin tersebut, yakni: Bagaimana perancangan media informasi interaktif mengenai evakuasi kebakaran di gedung tinggi.

1.3 Batasan Masalah

Target dalam perancangan ini meliputi semua jenis kelamin, berusia 18-25 tahun, Pendidikan minimal SMA, SES B, dengan domisili Tangerang. Luaran media akan berbentuk gim simulasi, dengan topik yang berfokus pada prosedur evakuasi saat terjadi kebakaran di gedung tinggi.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Dari rumusan masalah yang telah dibuat, tugas akhir ini bertujuan untuk membuat perancangan media interaktif evakuasi kebakaran di gedung tinggi.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan ini dibuat sebagai usaha pemberian informasi tentang prosedur saat terjadi kebakaran di gedung tinggi secara menarik dan efektif. Harapannya, penelitian ini bisa menambah perbendaharaan ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, agar bisa dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya, khususnya pada bidang perancangan media interaktif berbentuk gim simulasi.

2. Manfaat Praktis:

Sebagai karya tersendiri, harapannya media interaktif ini bisa berguna sebagai salah satu sumber informasi evakuasi bencana kebakaran. Perancangan ini juga harapannya bisa memperkaya pilar informasi DKV, agar bisa dijadikan referensi bagi mahasiswa yang tertarik dengan perancangan media interaktif serupa.