

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tanah Longsor sering terjadi di Indonesia. Bencana tersebut menjadi salah satu bencana dengan frekuensi yang tinggi setelah banjir dan cuaca ekstrem, tercatat 6,872 kejadian selama sepuluh tahun terakhir (2016-2025) menurut data informasi Bencana Indonesia (DIBI) oleh Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB). Salah satu wilayah Indonesia menjadi wilayah yang sering mengalami tanah longsor adalah wilayah Jawa Barat, Bandung. Geografis yang bekonsistensikan bukit dan lembah serta dengan curah hujan yang dapat mencapai intensitas tinggi (130-512mm) dapat menjadi resep bagi bencana alam jika tanpa adanya pencegahan dan penanganan yang tepat, seperti banjir terutama longsor dapat terjadi pada posisi dataran tinggi. Tercatat pada tahun 2020 – 2024 lalu, 74 kasus tanah longsor dilaporkan, di Bandung, daerah kabupaten dan pedesaan terkena dampaknya. (BPSP, Provinsi Jawa Barat, 2025).

Kelompok yang paling rentan terhadap dampak dari bencana tanah longsor adalah anak-anak. Kondisi anak-anak masih harus bergantung pada orang tua ataupun orang dewasa secara umum, kerugian yang menjadi dampak dari tanah longsor berupa secara fisik, psikologis maupun fasilitas (Siregar & Wibowo, 2019) . Kasus tanah longsor yang baru terjadi pada bulan Maret 2024 kemarin memakan 10 korban jiwa yang mayoritas merupakan usia anak-anak serta lansia. (detik jabar, 2024). Salah satu kegiatan dengan upaya menyelamatkan lebih banyak anak-anak ketika bencana terjadi adalah kegiatan anak jabar sadar bencana yang di inisiasi oleh BPBD Bandung pada September 2024 lalu. Kegiatan tersebut telah membuktikan bahwa upaya kegiatan yang dilaksanakan telah menambah ilmu pengetahuan pada anak mulai dari SD hingga SMK.

Berdasarkan fenomena yang telah dibahas, anak-anak merupakan salah satu kelompok rentan yang menjadi korban bencana, adapun upaya mitigasi bencana telah diterapkan di beberapa sekolah, namun tantangan seperti keterbatasan sumber daya dan kurangnya pengetahuan membuat edukasi menjadi kurang efektif (Irwanto, 2024). Kegiatan-kegiatan yang dilakukan masih berupa cakupan mitigasi bencana yang lebih luas dan tidak terpaku pada hanya fokus mendalam pada satu bencana alam. Terutama untuk mitigasi bencana tanah longsor kepada anak-anak di daerah Bandung masih terbatas.

Anak-anak mempunyai potensi untuk keterlibatan atau partisipasi anak-anak dalam mitigasi dapat mengurangi risiko dan meningkatkan jaminan keselamatan mereka ketika bencana terjadi (Siregar & Wibowo, 2019). Fenomena yang terjadi diduga pada tahun 2020, 31% dari 125 korban adalah anak-anak dan kebanyakan dari mereka meninggal atau menghilang akibat dari bencana banjir dan tanah longsor (Antara News, 2020). Hal tersebut menjadi salah satu alasan bahwa upaya mitigasi dikerahkan tidak hanya kepada masyarakat namun juga kepada anak-anak.

Sebagai Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV), solusi kreatif yang dapat ditawarkan adalah merancang sebuah *game* edukatif yang berfokus pada mitigasi bencana tanah longsor. Pemilihan media ini berdasarkan bukti penelitian oleh Ode Karmila Indalestari (2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa teori Jean Piaget menunjukkan anak-anak usia dini yang berada pada tahap pra-operasional (4-7 tahun), dimana anak memiliki imajinasi tinggi dan tingkat pemikiran simbolik hingga tahap operasional konkret (7-11 tahun) sangat ideal, hal ini berkaitan dalam perkembangan kognif awal bagi anak memiliki pemikiran logis dan rasional, dimana anak akan lebih mudah memahami dan menginternalisasikan informasi melalui permainan dan aktivitas konkret

1.2 Rumusan Masalah

Berikut masalah yang dikemukakan berdasarkan dari penjabaran latar belakang adalah sebagai berikut.

1. Anak-anak merupakan salah satu kelompok yang rentan terhadap bencana tanah longsor akibat dari minimnya pengetahuan dan persiapan dalam menghadapi bencana tanah longsor.
2. Bentuk upaya mitigasi tanah longsor kepada anak-anak masih terbatas dalam segi media, penyampaian, informasi, ataupun program mitigasi dalam sekolah.

Sehingga penulis memutuskan dengan rumusan masalah dengan “Bagaimana cara merancang *game* yang mampu meningkatkan pemahaman dan pengetahuan anak-anak SD kelas 4 - 6 tentang mitigasi tanah longsor?”

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada siswa sekolah dasar kelas 4-6 yang berada di kawasan rentan longsor dengan usia 10-12 tahun yang berdomisili di Kota Bandung. Berdasarkan geografisnya sebagian besar Kota Bandung berada pada dataran tinggi dan pegunungan sehingga Kota Bandung sendiri menjadi kawasan yang rentan longsor ataupun berpotensi untuk longsor. Perancangan dilakukan dengan merancang *game* atau permainan. Ruang lingkup desain akan dibatasi pada desain *board game* yang dapat mengedukasikan dengan pengetahuan dasar mengenai mitigasi bencana tanah longsor.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan fenomena latar belakang yang diuraikan, tujuan dari Tugas Akhir ini adalah merancang *game* edukasi mitigasi tanah longsor untuk anak SD di Bandung. Perancangan *board game* ini dilakukan dengan tujuan utama adalah meningkatkan pengetahuan anak-anak mengenai tanah longsor serta bagaimana menyelamatkan diri dari tanah longsor.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini dapat dikemukakan menjadi 2 bagian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis dengan penjelasan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat mengedukasikan dan meningkatkan wawasan serta pengetahuan untuk anak usia 10 sampai 12 tahun melalui media edukatif yang interaktif. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi kajian ilmu bagi Desain Komunikasi Visual dan menjadi referensi untuk peneliti-penelitian selanjutnya dalam bidang yang sama.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen-dosen maupun mahasiswa-mahasiswi lainnya yang melakukan penelitian yang sama dibidang media edukasi interaktif dan bermanfaat bagi peneliti yang tertarik dalam media yang sama. Penelitian ini juga akan menjadi dokumen arsip untuk universitas dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir.

