BAB I
PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara dengan garis pantai terpanjang kedua di dunia dan dikelilingi oleh tiga lempeng bumi, yaitu lempeng Eurasia, lempeng Indo-Australia dan lempeng Pasifik. Keberadaan lempengan ini yang akhirnya mempengaruhi aktivitas geologis di Indonesia seperti peristiwa gempa bumi, gunung berapi dan tsunami. Terlebih lagi Indonesia termasuk berada di wilayah lempeng Pasifik yang dikenal paling aktif di dunia. Oleh karena itu diperlukan mitigasi bencana yang baik guna meminimalisir korban.

Tsunami (bahasa Jepang: tsu = pelabuhan, nami = gelombang, secara harafiah berarti "ombak besar di pelabuhan") adalah perpindahan badan air yang disebabkan oleh perubahan permukaan laut secara vertikal dengan tiba-tiba. Perubahan permukaan laut tersebut bisa disebabkan oleh gempa bumi yang berpusat di bawah laut, letusan gunung berapi bawah laut, longsor bawah laut, atau atau hantaman meteor di laut. Gelombang tsunami dapat merambat ke segala arah. Di laut dalam, gelombang tsunami dapat merambat dengan kecepatan 500-1000 km per jam. Setara dengan kecepatan pesawat terbang. Ketinggian gelombang di laut dalam hanya sekitar 1 meter. Dengan demikian, laju gelombang tidak terasa oleh kapal yang sedang berada di tengah laut (www.bmkg.co.id).

Mitigasi bencana (www.p2mb.geografi.upi.edu) adalah serangkaian upaya untuk mengurangi risiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana (Pasal 1 ayat 6 PP No 21 Tahun 2008 Tentang Penyelenggaraan Penanggulangan Bencana). Mitigasi didefinisikan sebagai upaya yang ditujukan untuk mengurangi dampak dari bencana, Mitigasi adalah serangkaian upaya untuk mengurangi risiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana. (UU No 24 Tahun 2007, Bab I Ketentuan Umum, Pasal 1 angka 9) (PP No 21 Tahun 2008, Bab I Ketentuan Umum, Pasal 1 angka 6). Ada empat hal penting dalam mitigasi bencana, yaitu :

Tersedia informasi dan peta kawasan rawan bencana untuk tiap jenis bencana, sosialisasi untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat dalam menghadapi bencana, karena bermukim di daerah rawan bencana, mengetahui apa yang perlu dilakukan dan dihindari, serta mengetahui cara penyelamatan diri jika bencana timbul, dan pengauran dan penataan kawasan rawan bencana untuk mengurangi ancaman bencana.

Mitigasi dibagi menjadi dua macam, yaitu mitigasi struktural dan mitigasi non struktural. Mitigasi strukural merupakan upaya untuk meminimalkan bencana yang dilakukan melalui pembangunan berbagai prasarana fisik dan menggunakan pendekatan teknologi, seperti pembuatan kanal khusus untuk pencegahan banjir, alat pendeteksi aktivitas gunung berapi, bangunan yang bersifat tahan gempa, ataupun *Early Warning System* yang digunakan untuk memprediksi terjadinya gelombang tsunami. Mitigasi non –struktural adalah upaya mengurangi dampak bencana selain dari upaya tersebut diatas. Bisa dalam lingkup upaya pembuatan kebijakan seperti pembuatan suatu peraturan. Undang-Undang Penanggulangan Bencana (UU PB) adalah upaya non-struktural di bidang kebijakan dari mitigasi ini. Contoh lainnya adalah pembuatan tata ruang kota, *capacity building* masyarakat, bahkan sampai menghidupkan berbagai aktivitas lain yang berguna bagi penguatan kapasitas masyarakat, juga bagian dari mitigasi ini.

Sebenarnya banyak usaha penanggulangan dan antisipasi oleh pemerintah Indonesia, namun usaha tersebut belum sepenuhnya tersebar merata di Indonesia. Terbukti jika di bandingkan dengan jumlah korban gempa dan tsunami di Aceh yang mencapai hingga 165.708 orang meninggal dan jumlah korban meninggal di Jepang 8.805 jiwa.

Di era globalisasi banyak sekali pilihan media sebagai sarana mitigasi bencana tsunami non-struktural salahsatunya adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan kombinasi teks, grafik, audio, video yang memiliki kemampuan berinteraksi antara satu dengan lainnya. Penggunaan media ini dalam pembelajaran mitigasi dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna

kepada subjek, karena penggunaan media dapat mempermudah subjek dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Selain itu, manfaat multimedia adalah memungkinkan dialog, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi kolaborasi, memperkaya pengalaman, dan meningkatkan keterampilan.

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun di atas maka dapat ditarik beberapa permasalahan yang timbul, antara lain :

a) Minimnya media informasi sebagai media edukasi mitigasi bencana tsunami.
b) Pengetahuan masyarakat Indonesia akan potensi tsunami di Indonesia yang kurang memadai.
c) Sarana mitigasi yang dibuat hingga saat ini mayoritas hanya mitigasi struktural.
d) Kurangnya sosialisasi tentang potensi dan pengetahuan tentang tsunami di Indonesia serta faktor budaya tentang penerapan pendidikan di usia dini tentang tsunami, yang menjadi ketidakpekaan masyarakat terhadap bencana tsunami.

I.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan diatas, maka rumusan masalahnya adalah : “Bagaimana merancang media yang mampu membantu menunjang belajar anak, dalam mempelajari tentang bencana tsunami dan mitigasi bencana tsunami dengan metode dan pemilihan media yang menarik seperti adanya visual, audio, video, animasi dan interaksi serta mudah diikuti dan disukai anak sesuai dengan perkembangan teknologi informasi pada saat ini?”.

I.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini antara lain :

a) Membantu memberi informasi kepada masyarakat mengenai dampak dan bahaya akibat tsunami

b) Langkah-langkah antisipasi cara menyelamatkan diri dari bencana tsunami. Hal ini diharapkan dapat mengurangi korban bencana.

I.5. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini adalah

a) Masyarakat yang bertempat tinggal di daerah rawan bencana tsunami dapat memperoleh edukasi bencana tsunami dengan media yang interaktif dan mudah dipahami sehingga korban dampak bencana bisa diminimalisir.

b) Dapat menambah wawasan dan informasi tentang antisipasi peringatan dini Tsunami.