

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Mitigasi bencana adalah suatu rangkaian usaha dalam mengurangi risiko pada saat bencana datang, hal itu meliputi pembangunan secara fisik serta kemampuan individu menghadapi ancaman bencana. Kesadaran masyarakat Indonesia untuk menyiapkan diri terhadap bencana masih kurang sehingga saat mereka menghadapi bencana banyak yang tidak siap dan berakhir dalam kepanikan. Ditambah Pendidikan tentang bencana tidak termasuk kurikulum wajib di sekolah-sekolah di Indonesia sehingga sosialisasi dan pemahaman akan mitigasi bencana tidak banyak yang tahu. Padahal Indonesia sendiri adalah negara yang berada di tiga lempeng tektonik yaitu lempeng Eurasia, lempeng Pasifik, dan lempeng Indo-Australia, membuat Indonesia menjadi bom waktu untuk gempa yang bisa datang kapan saja. Bukan hanya gempa saja yang dapat terjadi namun letusan gunung berapi dan tsunami merupakan bencana alam geologi yang tidak disebabkan oleh manusia. Salah satu fenomena bencana gempa dan tsunami adalah gempa Donggala dan Palu yang terjadi pada tahun 2018 yang memakan korban hingga 2073 orang, dengan banyaknya korban yang berjatuh kita terbukti masih belum siap untuk menghadapi bencana alam. Untuk kita perlu mempersiapkan diri akan datangnya bencana alam, karena kita tinggal di negara yang hampir 90% wilayahnya rawan bencana alam. Pemahaman tentang mitigasi bencana sedini mungkin pun menjadi wajib dan akan sangat berguna, mungkin bukan sekarang tapi di kemudian hari.

Remaja dianggap sosok yang ideal untuk diberikan pesan tentang pentingnya mitigasi bencana, karena pada masa remaja manusia sudah dapat berfikir mandiri serta wawasan yang masuk pun bisa lebih cepat diserap dibandingkan pada usia dewasa. Selain itu remaja juga dapat membimbing anak-anak yang lebih muda dari mereka sehingga bisa membantu dikala

bencana datang. Pengetahuan yang didapatkan pada masa remaja akan lebih lama diingat sehingga pengetahuan tersebut akan terus melekat di ingatan mereka sampai tua di kemudian hari. Salah satu kegiatan remaja yang saat ini populer adalah membaca komik. Komik menjadi bahan bacaan yang menarik bagi remaja karena menggunakan gambar untuk memvisualisasikan isi dari cerita yang diangkat sehingga pembacanya akan lebih mudah memahami isi dari pesan yang disampaikan.

Kegiatan membaca komik juga kembali populer di Indonesia dengan hadirnya komik digital berformat “webtoon” yang dibawa oleh situs komik *online* webtoons.com yang menyediakan komik *online* gratis yang terbit setiap hari. Situs komik gratis yang berasal dari Korea ini sendiri masuk ke Indonesia pada tahun 2015 silam dengan menggaet komikus lokal untuk menerbitkan karyanya di webtoons.com. Selain itu situs ini mempunyai aplikasinya sendiri yang dapat diunduh di telepon pintar sehingga dapat lebih mudah menjangkau *target audience*-nya yaitu remaja yang rata-rata menghabiskan waktunya dengan telepon pintar.

Dari fenomena tersebut penulis mencoba membantu masyarakat khususnya remaja untuk lebih peduli dan sadar akan pentingnya pengetahuan tentang mitigasi bencana, dengan harapan mereka akan lebih siap dalam menghadapi bencana yang bisa datang kapan saja.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis dapat menyimpulkan inti permasalahan sebagai berikut:

1. Masyarakat Indonesia umumnya tidak banyak mempersiapkan diri untuk menghadapi bencana karena kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya pengetahuan tentang mitigasi bencana.

2. Pendidikan tentang bencana alam masih belum menjadi hal yang wajib dipelajari di Indonesia sehingga pemahaman tentang mitigasi bencana tidak dapat disosialisasikan sedini mungkin.
3. Kehadiran komik *online* berformat “webtoon” semakin populer di kalangan remaja Indonesia karena mayoritas dari mereka lebih dekat dengan media digital dengan hadirnya telepon pintar.
4. Belum adanya media informasi yang disukai serta populer di kalangan remaja yang membahas tentang mitigasi bencana secara *online* / daring sehingga mudah diakses dan dibaca oleh mereka.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penulis dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang sebuah media informasi yang populer dan disukai bagi remaja secara *online*/daring dalam rangka mengenalkan pentingnya mitigasi bencana.

1.3. Batasan Masalah

Fokus dan Batasan perancangan ini adalah:

1. Apa

Perancangan media yang menarik bagi remaja untuk menyampaikan pentingnya mitigasi bencana, khususnya gempa bumi sejak usia remaja agar masyarakat dapat siap menghadapi bencana.

2. Kenapa

Masyarakat Indonesia sebagian besar masih belum siap dan kurang peduli menghadapi gempa bumi padahal negara ini sendiri sangat rawan terjadi bencana tersebut.

3. Siapa

Target audience dari penelitian dan perancangan ini adalah remaja yang berumur 12-15 tahun.

4. Di mana

Perancangan dan penelitian ini dilakukan di Bandung.

5. Kapan

Penelitian ini dilaksanakan bulan Februari sampai Juli 2019.

1.4. Tujuan Perancangan

Perancangan ini dibuat dengan maksud membantu remaja memahami pentingnya pengetahuan mitigasi bencana untuk bersiap menghadapi bencana alam khususnya gempa bumi.

1.5. Metode Penelitian

Cresswell (2008) dalam buku Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya yang ditulis oleh Raco menjelaskan metode penelitian kualitatif adalah suatu cara pendekatan / pencarian untuk memahami gejala sentral dalam suatu masalah. Dalam upaya mengerti gejala tersebut sang peneliti mewawancarai partisipan penelitian dengan cara diajukan pertanyaan yang awam. Informasi yang berupa teks atau kata itu pun dikumpulkan lalu data tersebut dianalisis. Hasilnya kemudian dapat berupa deskripsi atau pun penggambaran bahkan bisa dalam bentuk tema-tema. Peneliti pun membuat penafsiran untuk mendapatkan arti yang sesungguhnya. Kemudian peneliti melakukan penjabaran menggunakan data yang diambil dari ilmuwan lain dari penelitian-penelitian yang telah mereka lakukan. Hasil dari penelitian tersebut ditulis dalam laporan tertulis.

1.6. Metode Analisis

Menurut Andree dan Sugiyama metode analisis AISAS merupakan sebuah proses seorang konsumen yang memperhatikan layanan, iklan atau pun produk (*Attention*) sehingga memicu ketertarikan (*Interest*) yang akhirnya membuat dorongan untuk mengumpulkan data (*Search*) tentang barang yang ia

lihat. Biasanya pencarian dilakukan pada internet bisa dalam ulasan blog milik orang lain maupun dari situs resmi produk di situs resmi perusahaan yang membuat produk tersebut. Bisa juga dilakukan dengan data yang didapatkan dari ulasan orang-orang terdekat maupun keluarga yang sudah menggunakan jasa atau pun produk yang dicari. Kemudian konsumen membuat penilaian dari data-data yang telah dikumpulkan dengan mempertimbangkan pendapat dari orang-orang yang telah menggunakan dan membeli jasa maupun produk itu. Bilamana berhasil maka dari hasil riset tersebut akan berubah menjadi sebuah keputusan untuk membeli (*Action*). Setelah membeli maka konsumen itu dapat mengulas sendiri produk atau jasa tersebut dan menyampaikannya dari mulut ke mulut atau pun memberikan komentar di Internet (*Sharing*) (Herdi dan Rachmawati 2016)

1.7. Metode Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data dan analisis dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner

Kuesioner atau angket berasal dari kata dalam bahasa Inggris “*question*” yang berarti pertanyaan. Hal ini merujuk pada daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang menjawab pertanyaan atau biasa disebut responden. (Soewardikoen, 2013). Penulis melakukan kuesioner berupa survei kepada anak remaja umur 12-15 tahun di kota Bandung.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu alat penelitian yang berfungsi menggali konsep, pengalaman, pandangan maupun pemikiran dari narasumber yang diwawancarai. Pewawancara berusaha mendapatkan keterangan dari narasumber dengan saling berbicara dan bertatap muka (Koentjaraningrat, 1980). Wawancara yang dilakukan oleh penulis adalah teknik wawancara mendalam. Teknik ini dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih detail

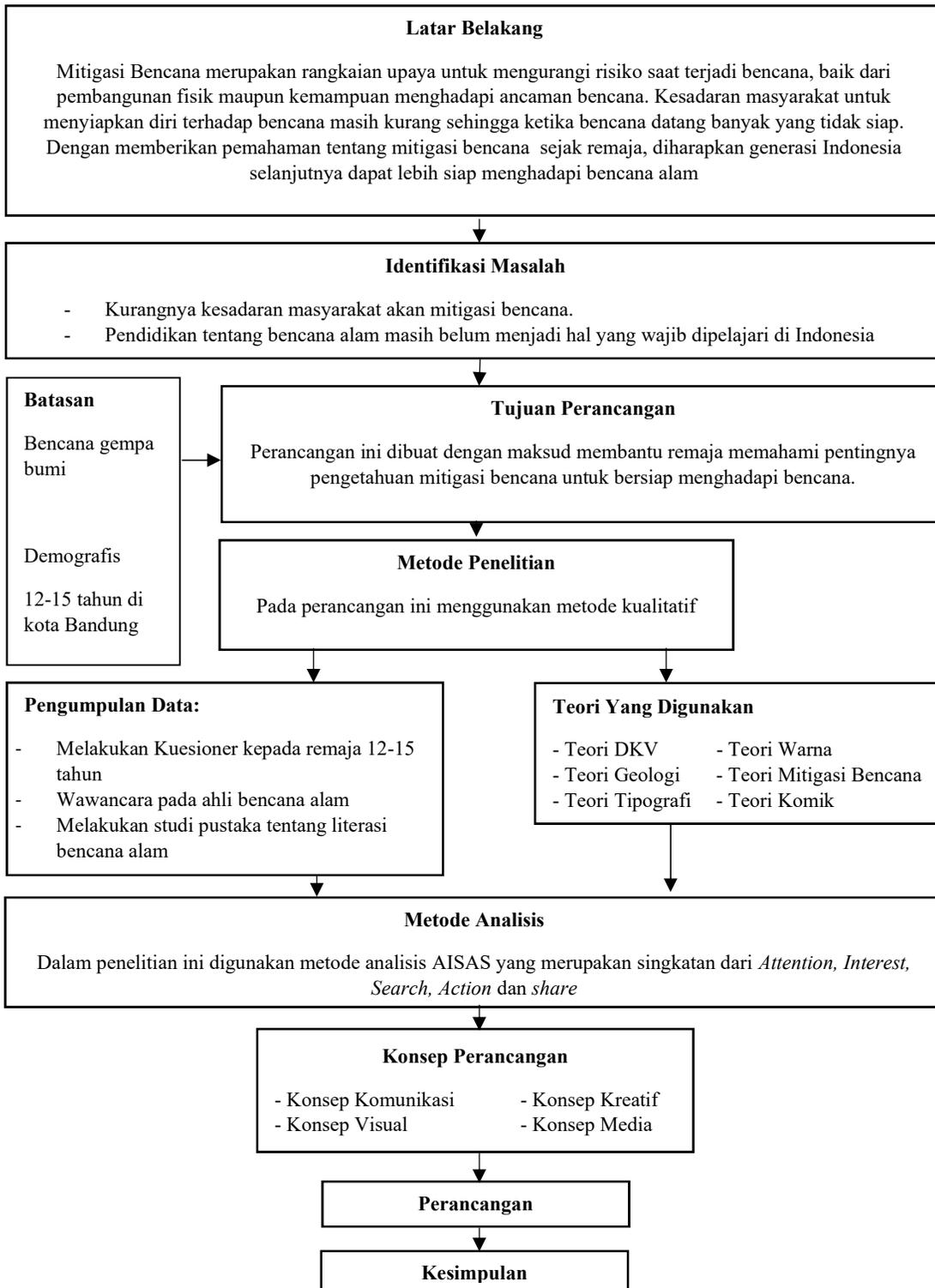
tentang bencana alam khususnya gempa bumi pada perwakilan Badan Penanggulangan Bencana Nasional.

3. Studi Pustaka

Dengan membaca teori-teori yang telah ada manusia dapat menggabungkan maupun mengurai untuk membuat teori baru. Dengan membaca dapat menguatkan perspektif yang dapat diletakkan dalam konteks. Sumber teori yang digunakan untuk menganalisis bersumber dari penelitian para ahli. Suatu pemahaman dan cara pandang bisa saja terjadi perbedaan antara satu ahli dengan ahli lainnya (Soewardikoen 2013).

Penulis melakukan pengumpulan data teori pada buku, literatur, jurnal, dan laporan yang berkaitan dengan bencana alam dan cara mengantisipasinya, dan buku yang membahas tentang pembuatan komik serta yang membahas tentang elemen desain komunikasi visual.

1.8. Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

Sumber : Prasetyo, A. Putra, 2019

1.9. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang perancangan komik digital tentang pentingnya mitigasi bencana bagi remaja. Selain itu bab ini juga berisikan permasalahan, identifikasi masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode penelitian, metode pengumpulan data dan kerangka pemikiran dari perancangan ini.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menjelaskan dasar pemikiran atau teori yang digunakan pada tema yang diangkat melalui studi pustaka yang nantinya akan diterapkan sebagai landasan dalam perancangan komik digital ini.

BAB III URAIAN DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bab ini akan diuraikan data-data yang berkaitan dengan mitigasi bencana secara terstruktur serta berbagai data visual yang nanti akan diolah dan dianalisis sehingga dapat digunakan untuk strategi perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan konsep kreatif, konsep cerita, konsep visual, konsep pesan yang digunakan dalam perancangan ini serta hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan pada media

BAB V PENUTUP

Penutup berisikan kesimpulan akhir dari perancangan dan analisis data yang dilakukan, serta menampilkan saran-saran yang berkaitan dengan perancangan tugas akhir.