

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang berada di Asia Tenggara dan berada pada garis khatulistiwa, secara geografis Indonesia terletak diantara 2 benua yaitu Asia dan Australia juga 2 buah samudera yakni Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Selain geografis, Indonesia terletak secara astronomis di 6°LU (Lintang Utara) - 11°LS (Lintang Selatan) dan 95°BT (Bujur Timur) - 141°BT (Bujur Timur). Berdasarkan letak astronomis tersebut Indonesia berada pada 3 lempengan utama dunia yaitu Lempengan Eurasia, Lempengan Indoaustralia dan Lempengan Pasifik posisi letak Indonesia ini dikenal dengan wilayah *Ring of Fire* (Cincin Api Pasifik) terbentang sejauh 40.000 Km (Utomo dan Purba, 2019)

Indonesia memiliki letak geografis yang strategis dan juga unik, yang dapat membuat kecantikan Indonesia bertambah dimata dunia. *Ring of Fire* menjadi salah satu aspek yang dapat membuat Indonesia memiliki alam yang sangat indah, *Ring Of Fire* merupakan area yang terbentuk dari rentetan 452 gunung berapi dengan aktivitas seismik yang tinggi. Zona yang dilewati oleh *Ring Of Fire* dikenal sangat rawan dengan bencana alam (Mawuntu, 2020). Dari data yang dikumpulkan, bencana alam yang terjadi di Indonesia terdiri dari beberapa kategori yaitu gempa bumi, letusan gunung berapi, banjir, longsor, puting beliung, serta tsunami. Banyaknya peristiwa bencana alam di Indonesia ini menyebabkan timbulnya korban, baik korban jiwa maupun luka-luka, menghancurkan wilayah sekitarnya serta menghancurkan infrastruktur dan menimbulkan kerugian harta benda (Murdiaty dkk, 2020).

Berdasarkan besarnya dampak bencana alam bagi kehidupan masyarakat, kesiapan siagaan masyarakat harus segera diwujudkan agar antisipasi masyarakat terhadap dampak bencana alam dapat dilakukan (Pudjiastuti, 2019). Oleh karena itu, maka pembelajaran mitigasi bencana alam pada anak-anak usia sekolah dasar, sangat strategis untuk dilaksanakan. Hal tersebut disebabkan pengetahuan tentang mitigasi bencana alam yang diajarkan sejak awal meningkatkan kemampuan anak-anak tersebut untuk waspada sebelum bencana alam, penyelamatan diri pada saat terjadi bencana alam, dan mengetahui kegiatan yang boleh dan tidak boleh dilakukan setelah bencana alam (Qurrotaini, 2020).

Mengenal bencana alam yang ada di Indonesia ada kelerasinya dengan buku kurikulum merdeka belajar dalam Pendidikan Sekolah Dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan Buku Kurikulum Merdeka kelas 5 dengan Judul “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial” yang mana dalam bab 8 berjudul “Bumiku Sayang, Bumiku Malang” berisi pembahasan tentang mengenal perubahan bumi dan bencana alam. Namun materi yang telah ada di buku tersebut kurang mendetail, seperti tidak adanya materi mengenai penyelamatan diri, apa yang harus dilakukan setelah bencana alam, dan lainnya.

Pembelajaran bencana alam yang ada di Indonesia dapat dilakukan pada anak usia sekolah dasar usia 10-12 tahun. Anak-anak yang tergolong usia 10-12 tahun biasanya duduk di bangku kelas 5-6 Sekolah Dasar. Pada tahapan usia 7-11 tahun dikenal juga dengan “masa sekolah” ini dikarenakan pada tahap ini anak sudah memasuki sekolah dasar yaitu bersekolah yang sebenarnya. Usia 10-12 tahun masa kanak-kanak akhir, tahap ini anak sudah mampu berfikir secara logis dan konkret, mereka sudah mampu menggunakan akalannya sehingga mereka sudah mampu menghubungkan antara suatu hal dengan lainnya. (Rahmi & Hijriati, 2021). Namun, media pembelajaran yang ada belum mencukupi, dan hanya sedikit yang ditujukan untuk anak-anak. Walaupun anak-anak seringkali dianggap rentan terhadap bencana alam, anak-anak memiliki peran penting dalam mitigasi bencana dan dapat berperan besar dalam mitigasi, respon, dan pembangunan pasca bencana (UNISDR, 2012)

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (A Arsyad, 2010). Menurut Latif (2016) jenis media yang lazim dipakai di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran antara lain:

- 1) Media visual/media grafis ialah media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projected visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (non-projected visual). Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang digunakan menyangkut dengan indra penglihatan. Pesan dituang dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual.

2) Media audio: ialah media yang didengar dan berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (lisan), maupun nonverbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3) Media proyeksi dia (audio-visual): memiliki persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, ada kalanya media ini disertai dengan rekaman audio, tetapi ada pula yang hanya visual saja.

Menurut wawancara yang telah dilakukan penulis kepada ibu Adinda selaku guru SD Hangtuh 10 Juanda pada tanggal 30 November 2023. Animasi 2D sebagai media pembelajaran bencana alam untuk anak SD sangatlah tepat karena anak SD tidak bisa hanya diberikan pengertian materi secara verbal yang abstrak, karena itu harus dijelaskan dengan memberikan contoh secara visual. Menurut data yang saya peroleh melalui pengisian kuesioner, 89 dari 120 siswa lebih paham atau mengerti jika belajar melalui media pembelajaran animasi.

Menurut buku Animasi 2D untuk SMK/ MAK XII (2013) animasi 2D adalah jenis animasi yang memiliki sifat flat secara visual. Bila dilihat dari teknis pembuatannya terdapat dua cara, yaitu manual dan komputer. teknik animasi manual atau yang biasa disebut dengan cell animation adalah teknik animasi yang paling lama usianya. Teknik animasi ini memungkinkan animator untuk membuat gambar pada lembaran celuloid (lembar transparan) yang berlapis-lapis. karena kemajuan teknologi sekarang animator tidak lagi membuat animasi tradisional ini dengan lembaran celuloid, tapi bisa dengan menggunakan kertas biasa yang nanti akan di pindai (scan) lalu di warna dengan menggunakan komputer. Teknik animasi 2D komputer adalah teknis animasi yang dibuat dengan menggunakan bantuan komputer (software) dan tetap mengandalkan kemampuan menggambar lembar demi lembar. Sehingga yang membedakan antara *traditional animation* dengan 2D CGI (Computer generated imagery) adalah medianya

Berdasarkan hasil pencarian penulis di situs jejaring sosial, video animasi dengan topik bencana alam untuk anak SD ini sangat mudah sekali ditemukan. Akan tetapi, dalam segi video animasi tersebut didominasi dengan menggunakan metode Infografis dan juga

Motion Grafis. Setiap animator yang bergelut pada bidang ini ingin menonjolkan keunikan animasi dengan style gaya visual yang segar dan juga unik agar lebih menarik dari kompetitor lainnya. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas sebuah pembelajaran dikarenakan animasi yang ditampilkan menarik perhatian audiens sehingga materi yang disajikan dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis membuat perancangan animasi 2D mengenai pendidikan bencana alam untuk anak Sekolah Dasar. Animasi ini diharapkan dapat memberikan pengaruh berupa bertambahnya wawasan pengetahuan serta membantu guru untuk media pembelajaran tentang bencana alam.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya penjelasan materi mengenai bencana alam secara detail
2. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarakan kepada anak SD kelas 5-6 mereka lebih memahami materi pembelajaran melalui media pembelajaran video animasi.
3. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Sekolah Dasar, pengenalan materi bencana alam dalam pendidikan sekolah dasar yang sudah diajarkan dari kelas 5, namun materi yang diajarkan hanya melalui penjelasan secara verbal.
4. Anak usia 10-12 tahun hanya mengerti tentang cara berlindung dari bencana alam yang sering dihadapi seperti Banjir dan Gempa Bumi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, rumusan masalah dalam perancangan berikut ini adalah :

Bagaimana menyampaikan edukasi mengenai bencana alam dengan muatan pengetahuan mengenai apa itu bencana alam, jenis bencana alam, tanda bencana alam, serta apa yang harus dilakukan jika bencana alam terjadi kepada anak SD secara menarik.

1.4 Batasan Masalah

1. Dalam perancangan ini penulis mengangkat bencana alam yang sering terjadi di Indonesia.
2. Materi yang akan disampaikan dalam Animasi 2 Dimensi ini akan dikemas dalam alur cerita fiksi yang akan menjelaskan apa itu bencana alam, jenis-jenis bencana alam serta bagaimana menyelamatkan diri saat terjadi bencana alam.

3. Animasi 2D ini menggunakan ilustrasi yang sesuai dengan anak usia 10-12 tahun.

1.5 Tujuan Perancangan

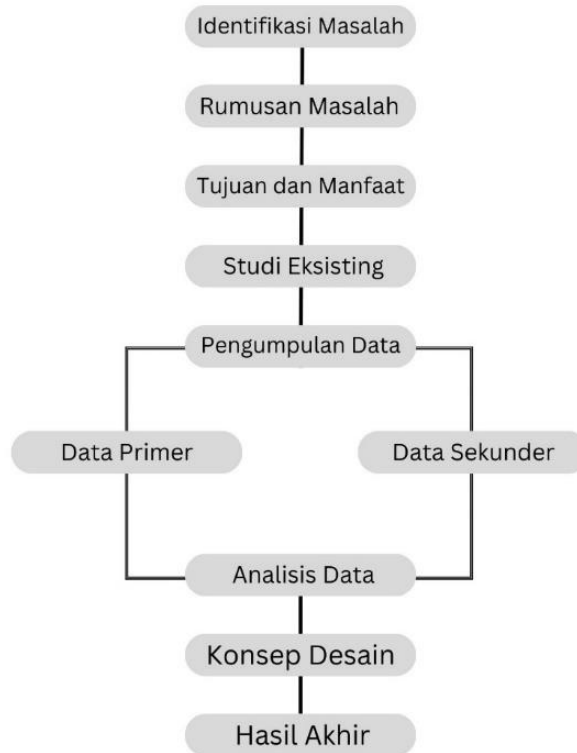
Adanya tujuan perancangan yang penulis lakukan ini untuk mendapatkan suatu rumusan masalah atau mendapatkan hasil dari sebuah perancangan. Berikut tujuan dalam perancangan ini yaitu:

1. Perancangan video animasi ini bertujuan agar anak-anak dapat dengan mudah untuk memahami materi tersebut.
2. Membantu guru atau pengajar untuk memberikan materi tentang bencana alam melalui media pembelajaran video animasi
3. Mengedukasi anak usia 10-12 tahun tentang bencana alam melalui animasi 2 dimensi

1.6 Manfaat Perancangan

1. Perancangan ini dapat menambah pengetahuan mengenai bencana alam kepada anak SD
2. Dengan perancangan ini penulis mengharapkan kepada anak SD serta masyarakat dapat meningkatkan kecepatan tanggapan jika terjadi bencana alam.
3. Agar anak SD dapat memahami serta dapat menerapkan materi bencana alam yang telah disampaikan

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka perancangan

(Sumber : dokumen pribadi)