

## BAB I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Menurut UU No. 24 tahun 2007 bencana merupakan peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan serta penghidupan masyarakat yang disebabkan baik oleh faktor alam dan/atau faktor non alam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda dan dampak psikologis. Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat kerawanan bencana yang cukup tinggi. Berdasarkan data *World Risk Report* 2018, Indonesia menduduki urutan ke-36 dengan indeks resiko 10,36 dari 172 negara paling rawan bencana alam di dunia. Kondisi ini disebabkan karena Indonesia secara tektonis menjadi tempat bertemunya 3 lempeng tektonik dunia (Eurasia, Indo-Australia dan Pasifik), secara vulkanis sebagai jalur gunung api aktif atau disebut *Pacific Rings of Fire*. Selain itu, secara hidroklimatologis Indonesia juga terdampak dengan adanya fenomena ENSO (*El-Nino Southern Oscillation*) dan La Nina (Sudibyakto, 2011, Hadi & Subhani, 2017).

Ditinjau dari BMKG, dalam kurun waktu 10 tahun terakhir bencana alam yang sering terjadi di Indonesia adalah gempa bumi dan banjir. Kedua bencana tersebut tak jarang memakan banyak korban jiwa dan kerugian harta benda. Menanggapi masalah kerawanan bencana yang terjadi, maka penulis memiliki sebuah inovasi dengan judul DISESPACK (*Disaster Emergency Starter Pack*), yaitu sebuah program dengan fokus menciptakan masyarakat tanggap bencana. Program DISESPACK ini dapat direalisasikan melalui “*Triple E Programs*” yaitu *Emergency backpack* (ransel darurat), *Educate of housewives* (edukasi ibu rumah tangga), dan *E-socialization of disaster response* (sosialisasi elektronik program tanggap bencana). Dalam merealisasikannya diperlukan dukungan kuat dari berbagai pihak, terutama pemerintah sebagai pelaksana utama yakni BNPB maupun BPBD. Selain itu, untuk lebih mengenalkan inovasi DISESPACK ini dibutuhkan suatu promosi seperti menggandeng *public figure* yang berpengaruh bagi masyarakat.

Inovasi DISESPACK (*Disaster Emergency Starter Pack*) pada Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) memiliki target luaran yaitu video siap unggah di kanal youtube yang berisi tata kelola futuristik konstruktif terkait pelaksanaan program inovasi. Program DISESPACK ini merupakan sebuah strategi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya memahami upaya tanggap bencana sehingga dapat menekan tingginya angka korban jiwa saat terjadinya bencana. Oleh sebab itu, program ini sangat bermanfaat dan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana tahapan pelaksanaan strategi penanggulangan bencana berdasarkan karakteristik tahapan siklus kebencanaan?
2. Bagaimana skenario gagasan dari inovasi DISESPACK (*Disaster Emergency Starter Pack*)?
3. Bagaimana rancangan *treatment* dan rangkaian *scene animation* dari inovasi DISESPACK (*Disaster Emergency Starter Pack*)?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **a) Tujuan**

1. Untuk memetakan tahapan pelaksanaan strategi penanggulangan bencana berdasarkan karakteristik tahapan siklus kebencanaan.
2. Guna meningkatkan intensifitas upaya mitigasi bencana secara lebih masif, sehingga dapat menciptakan masyarakat yang sadar akan adanya darurat bencana.
3. Sebagai pedoman mitigasi bencana kepada masyarakat yang dapat dicantumkan dalam skema peringatan dini pada situasi darurat bencana.

### **b) Manfaat**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis manfaat dari inovasi ini adalah untuk menambah informasi guna memahami upaya mitigasi bencana. Serta, bermanfaat sebagai sumber referensi bagi pengembangan inovasi selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari inovasi DISESPACK yang diusulkan pada lembaga penanganan bencana seperti BNPB dan BPBD ini adalah; dapat digunakan sebagai sebuah desain kebijakan pemerintah yang diwujudkan dalam bentuk Standar Operasional Prosedur (SOP) pada bidang kebencanaan. Sehingga, dapat menekan tingginya angka korban jiwa saat terjadinya bencana.

### D. Definisi Konseptual

Inovasi “*Disaster Emergency Starter Pack* (DISESPACK) : Program Menciptakan Masyarakat Tanggap Bencana” secara konseptual dapat didefinisikan menjadi 4 variabel utama, yakni:

#### 1. *Disaster*

Bencana atau *disaster* merupakan fenomena yang terjadi karena komponen-komponen pemicu (*trigger*), ancaman (*hazard*) dan kerentanan (*vulnerability*) bekerja bersama secara sistematis, sehingga menyebabkan terjadinya risiko (*risk*) pada komunitas (Prihananto, 2013). Bencana ini dapat disebabkan oleh faktor alam maupun non alam.

#### 2. *Emergency*

*Emergency* atau situasi darurat merupakan keadaan ketika terjadi suatu kedaruratan, seperti situasi yang tidak normal, tak terkendali, bahkan berpotensi menimbulkan kerusakan hingga korban jiwa.

#### 3. *Starter Pack*

*Starter pack* atau seperangkat paket yang dimaksud disini memiliki arti peralatan/alat-alat dasar yang wajib dimiliki.

#### 4. Tanggap Bencana

Tanggap bencana didefinisikan sebagai rangkaian kegiatan atau langkah-langkah yang dilakukan dengan sesegera mungkin saat terjadi bencana guna meminimalisir dampak buruk yang dapat ditimbulkan.

## E. Definisi Operasional

Definisi operasional yang disajikan dalam kepenulisan gagasan inovasi berjudul “*Disaster Emergency Starter Pack (DISESPACK)*” ini adalah berupa Pendekatan strategis terhadap pelaksanaan penanggulangan bencana berdasarkan karakteristik tahapan siklus kebencanaan, yang secara spesifik bertujuan untuk memetakan tahapan pelaksanaan mitigasi bencana bagi masyarakat guna menekan tingginya angka korban jiwa saat terjadi bencana. Tahapan pada siklus kebencanaan yang dimaksud, terdiri dari:

### 1. Fase Kebencanaan

#### a) Fase Pra Bencana

Fase pra bencana merupakan fase sebelum terjadinya bencana. Fase ini dibagi menjadi 2 jenis situasi, yakni:

- Situasi tidak ada bencana, dimana hal-hal yang dapat dilakukan antara lain; upaya pencegahan, pengurangan risiko, pendidikan, penataan ruang, dll.
- Situasi terdapat potensi bencana, dimana hal-hal yang dapat dilakukan antara lain; upaya mitigasi, peringatan dini, kesiapsiagaan, pemasangan rambu evakuasi, dll.

#### b) Fase Bencana

Fase bencana atau yang disebut dengan fase tanggap darurat ini merupakan fase ketika berlangsungnya bencana. Adapun hal-hal yang dilakukan saat fase tanggap darurat, antara lain; kaji cepat, status keadaan darurat, penyelamatan dan evakuasi, pemenuhan kebutuhan dasar, perlindungan, dll.

#### c) Fase Pasca Bencana

Fase pasca bencana merupakan situasi setelah terjadinya bencana dan ketika fase tanggap darurat telah dicabut. Hal-hal yang dilakukan pada fase ini, seperti rehabilitasi dan rekonstruksi (pemulihan sarana-prasarana, sosial, ekonomi, kesehatan, keamanan, psikososial, dll).

## F. Metode

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis untuk melakukan pengkajian awal sebelum mencetuskan inovasi adalah dengan menggunakan metode kualitatif berupa studi literatur pada data-data dan sumber referensi yang relevan. Sumber data diperoleh dari publikasi data kebencanaan oleh pemerintah maupun pihak-pihak lainnya yang memiliki korelasi dengan kajian kebencanaan, serta dari jurnal ilmiah tentang kajian bencana.

Selanjutnya, metode pelaksanaan program atau mekanisme inovasi DISESPACK divisualisasikan dalam bentuk video animasi 2 Dimensi (2D). Animasi 2D sendiri berupa pembuatan sebuah gambar yang kemudian digerakkan dalam bentuk dua dimensi (Jaya, *et al* dalam Thifala, *et al*, 2021). Metode yang digunakan dalam merealisasikan visualisasi dari inovasi DISESPACK ini melalui tahapan pra-produksi, produksi dan pasca-produksi.

Pada tahap pra-produksi dilakukan pengumpulan data yang digunakan sebagai bahan studi dokumen. Setelah dilakukan proses studi dokumen dan menemukan penyimpulan, maka proses selanjutnya yakni membuat konsep cerita animasi, yang kemudian dituangkan dalam bentuk skenario per-scene. Selain itu, dilakukan pula persiapan lain seperti pembelian properti dan penyewaan studio serta alat penunjang kebutuhan syuting.

Pada tahap produksi dilakukan proses syuting dan *take audio*, baik oleh penulis maupun *stakeholders* terkait. Kemudian, dilanjutkan dengan proses pengerjaan animasi yang dimulai dari pembuatan *layout* yang bertujuan untuk mempermudah penggambaran animasi. Lalu, tahap selanjutnya adalah tahap *animating*, yaitu menggerakkan karakter dan properti. Jika *animating* selesai dikerjakan, maka dilanjut dengan penambahan *dubbing*, *sound effect* dan musik. *Dubbing* ditujukan agar penonton lebih mudah memahami isi cerita yang disampaikan (Thifala, Wardhana and Sutrisno, 2021).

Terakhir, pada tahap pasca-produksi dilakukan proses *editing* animasi, yang terdiri dari proses; *import file*, *cutting*, *trim*, *join*, *filtering and transition*, *rendering*. Setelah video selesai dibuat, tahap terakhir yakni *publishing*.

Adapun rincian tahapan pra-produksi, produksi, pasca-produksi disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1.** Tahapan Pra-produksi, Produksi, Pasca-produksi

Tahapan	Kegiatan	Metode	Pihak Terkait
Pra produksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riset &amp; penyusunan naskah</li> <li>• Pembelian properti syuting</li> <li>• Penyewaan studio dan alat penunjang syuting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Daring</li> <li>• Luring</li> <li>• Luring</li> </ul>	Tim PKM dan dosen pembimbing
Produksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses syuting oleh <i>stakeholders</i> terkait</li> <li>• Take audio oleh anggota PKM</li> <li>• Proses syuting di studio oleh anggota PKM</li> <li>• Pembuatan animasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan gagasan naratif,</li> <li>• Dubbing, luring</li> <li>• Menyampaikan gagasan dan penggunaan alat, luring</li> <li>• Membuat animasi 2D, daring</li> </ul>	Tim PKM dan <i>Stakeholders</i> pendukung yaitu BPBD dan MDMC.
Pasca produksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses <i>editing</i></li> <li>• Unggah video luaran di <i>simbelmawa</i> dan <i>youtube</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Import file, cutting, trim, join, filtering and transition, rendering.</i></li> <li>• <i>Publishing, Daring</i></li> </ul>	Tim PKM