

BAB I

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki 17.504 pulau dari sabang sampai merauke. Indonesia merupakan tempat pertemuan 2 rangkaian gunung berapi aktif (*Ring of Fire*). Dari keadaan geografis tersebut Indonesia sering mengalami bencana alam (Damayanti, 2018). Bencana alam merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Bencana alam terjadi disebabkan oleh alam diantaranya berupa gempa bumi, gunung meletus, angin puting beliung, kekeringan, tanah longsor, dan banjir (WHO, 2018).

Bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam dan faktor non alam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis (Badan Penanggulangan Bencana, 2019). Kesedihan yang mendalam karena kehilangan anggota keluarga, sanak saudara, sahabat dan orang – orang tercinta, kehilangan harta benda, tempat tinggal, barang – barang berharga, mata pencaharian bahkan mereka kehilangan harapan hidup. Akibat dari bencana ini banyak masyarakat yang mengalami gangguan psikologis seperti tertekan, murung, depresi dan trauma (Rimayati, 2019).

Menurut Hadi (2020) Prevalensi (angka kejadian) dunia menunjukkan bahwa, setelah peristiwa bencana 15-20% akan mengalami gangguan trauma yang akan merujuk ke *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD). Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) prevalensi di Indonesia dengan gangguan mental emosional sebanyak 6% (Putri, 2020). Trauma pasca bencana dapat berisiko menghasilkan gangguan stress pasca trauma sebanyak 3,8% dibandingkan dengan kejadian traumatis lainnya. Prevalensi (angka kejadian) Di Sukoharjo, Jawa Tengah didapatkan bahwa karakteristik jenis kelamin perempuan paling banyak yang menderita PTSD kategori parah sebanyak 5 responden (16,7%). Berdasarkan karakteristik usia responden yang paling banyak pada penelitian ini adalah berusia antara 7 – 12 tahun dengan kategori paling banyak PTSD ringan sebesar 16,7%.

Sebagian besar responden berpendidikan tingkat SD dimana paling banyak pada kategori PTSD ringan 16,7% (Kusumandari dan Zulfikasari, 2019).

Berbagai peristiwa bencana yang membuat para korban bencana alam merasa berada pada kondisi yang sangat tidak tenang, merasa sangat takut, kegelisahan yang tidak berkesudahan. Para korban menjadi mudah mengalami panik dikarenakan kejadian yang mereka alami berlangsung begitu cepat dan mengejutkan. Dalam hal ini menimbulkan ketakutan luar biasa atau trauma bagi yang mengalaminya, bukan hanya bagi orang dewasa tetapi juga bagi anak – anak yang dapat mengakibatkan stres dan penderitaan yang besar padanya. Anak – anak korban bencana cenderung lebih mudah mengalami trauma karena anak – anak belum memiliki kematangan identitas diri dan kemampuan coping terhadap stress (Safitri, 2018).

Bentuk kerugian yang secara non – fisik seperti trauma terhadap peristiwa yang pernah dialami merupakan salah satu dampak psikologis yang sering ditemui pada masyarakat korban bencana alam (Putri, 2020). Korban bencana mengalami trauma karena merasa takut untuk memasuki rumah akibat peristiwa bencana alam, mengalami gangguan tidur seperti mimpi buruk dan di sekolah anak langsung menangis jika mendengar suara gaduh, serta ditemukan perubahan sikap seperti mudah tersinggung dan lebih sensitif. Selain itu, anak – anak juga menyatakan bahwa mereka takut karena ada isu makhluk halus, sehingga sering terbangun tiba – tiba pada malam hari. Masalah yang ditemukan pada korban anak setelah bencana diantaranya yaitu terjadinya perubahan sikap seperti anak menjadi lebih sensitif, mudah menangis, mudah marah, apabila mendengar sesuatu yang bergemuruh langsung panik dan menangis, sering khawatir masuk rumah, yang awalnya ceria dan cerdas setelah bencana lebih banyak diam dan menarik diri. Maka *trauma healing* sangat diperlukan di Indonesia yang merupakan negara rawan bencana alam (Thoyibah *et al.*, 2019).

Menurut Mukhadiono *et al.*, (2016) terapi bermain dapat dijadikan sebagai salah satu program penanganan dampak psikologi anak korban bencana. Melalui bermain anak dapat mengekspresikan perasaan takut, sedih, gelisah, dan trauma. Salah satu permainan kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk menangani

trauma adalah permainan tradisional. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Darmayanti *et al.*, (2020) bahwa permainan tradisional sebagai terapi bermain dapat digunakan untuk mengurangi trauma pada anak korban bencana.

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat terutama untuk perkembangan anak, mampu meningkatkan ketrampilan gerak dasar, meningkatkan ketrampilan sosial meliputi anak menjadi kooperatif, memiliki tanggung jawab, mengembangkan sikap kerjasama, saling mendukung, pengendalian emosi, berempati, memiliki kontrol diri, dan kepercayaan diri. Permainan tradisional memiliki aspek-aspek dan nilai karakter setelah bermain yaitu dapat digunakan sebagai terapi trauma seperti membuka komunikasi dan sosialisasi dengan yang lain, mengembangkan kreatifitas, dan membangun kembali emosi positif anak. Dalam proses bermainnya tidak membutuhkan media, serta dapat memperkuat aspek dan nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional. Model permainan tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menangani trauma setelah bencana, permainan yang dikembangkan yaitu ularnaga dan bentengan, egrang (Sulistyaningtyas, 2019)

Penggunaan media video sebagai sarana edukasi kini mulai dikembangkan seiring dengan kemajuan teknologi saat ini. Edukasi melalui media video memiliki kelebihan dalam hal memberikan visualisasi yang baik sehingga memudahkan proses penyerapan pengetahuan. Video termasuk dalam media audio visual karena melibatkan indera pendengaran sekaligus indera penglihatan. Media audio visual ini membuahkan hasil yang lebih baik seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan mengenali konsep (Kustandi, 2013). Media audiovisual lebih efektif dalam menerima pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman nyata lebih dari yang disampaikan media audio maupun visual. Hal ini sejalan dengan penelitian Dwi (2016) yang menyebutkan media audiovisual memiliki kelebihan antara lain lebih mudah dipahami, lebih menarik, sudah dikenal masyarakat, mengikutsertakan seluruh panca indera, penyajiannya dapat dikendalikan dan diulang – ulang serta jangkauannya lebih besar. Setelah dilakukan intervensi, kecemasan yang dirasakan yang mengalami trauma pasca bencana dapat berkurang dengan selalu melakukan tindakan yang sudah diberikan jika rasa takut atau cemas datang kembali (Surudani *et al.*, 2021).

Tujuan dari pembuatan video ini adalah sebagai media edukasi untuk memberikan informasi kepada orangtua tentang permainan tradisional dapat digunakan sebagai trauma healing. Upaya pembuatan video ini diharapkan dapat membantu para relawan serta orang tua dalam mendampingi anak korban bencana alam yang mengalami trauma.

