

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

Bencana adalah suatu peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam, dan atau faktor non alam maupun faktor manusia yang menyebabkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis (Rosikhu, 2021). *Word Risk Report* (2018) menyebutkan bahwa Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki tingkat kerawanan bencana cukup tinggi, Indonesia menduduki urutan ke 36 dengan indeks resiko 10,36 dari 172 negara paling rawan bencana alam di dunia. Kondisi tersebut disebabkan oleh letak Indonesia secara tektonis yang menjadi tempat bertemunya tiga lempeng tektonik dunia (Eurasia, IndoAustralia, dan Pasifik) secara vulkanis sebagai jalur gunung api aktif yang dikenal dengan cincin api pasifik atau Pasific ring of fire (Nugraha *et al.*, 2021). Kondisi tersebut membuat Indonesia dilanda oleh bencana alam yang datang silih berganti setiap tahunnya (Rahmat *et al.*, 2020).

Badan Nasional Penanggulangan Bencana Nasional (BNPB) menyebutkan bahwa selama tahun 2020 mulai dari 1 Januari 2020 sampai 23 Desember 2020 terdapat 2.925 kejadian bencana alam di seluruh Indonesia yang didominasi oleh bencana alam hidrometeorologi seperti banjir, banjir bandang, tanah longsor, angin puting beliung, kekeringan hingga kebakaran hutan dan lahan (karhutla) (Doni, 2020). Fenomena alam tersebut dapat membuktikan Indonesia adalah negara yang rawan akan bencana alam. Sutopo sebagai Kepala Pusat Data Informasi dan Hubungan Masyarakat Badan Nasional Penanggulangan Bencana menjelaskan bahwa kejadian bencana meningkat sebesar 7,2% dan juga jumlah korban jiwa bencana mengalami kenaikan sebesar 192% di bandingkan tahun sebelumnya (Dewi, 2019).

Pravelensi (angka kejadian) dunia menunjukkan bahwa, trauma anak setelah peristiwa bencana sebagian besar populasi korban bencana tetap memiliki

reaksi psikologis yang normal, sekitar 15 – 20 % akan mengalami gangguan mental ringan atau sedang yang menunjuk pada kondisi PTSD (*Post Traumatic Stress Disorders*), sementara 3 - 4 % akan mengalami gangguan berat seperti psikosis, depresi berat dan kecemasan yang tinggi (Hadi, 2020). Anak-anak di Indonesia mengalami gangguan mental emosional secara nasional seperti gangguan kecemasan terutama pada anak usia sekolah 7 – 12 tahun sebesar 9,8%, sedangkan untuk anak diatas 15 tahun berkisar 6,1% (Riskesdas, 2018). Anak – anak di Jawa Tengah yang mengalami gangguan mental emosional seperti gangguan kecemasan sebesar 8,07% (Riskesdas, 2018). Angka kejadian trauma pasca bencana pada anak di Kabupaten Sukoharjo berkisar 16,7 %. (Kusumandari dan Zulfikasari, 2019).

Peristiwa bencana alam menimbulkan banyak kerusakan, baik yang bersifat fisik maupun psikologis, permasalahan psikologis dapat muncul sesaat setelah bencana terjadi, berbulan – bulan, atau bahkan bertahun – tahun setelah bencana berlalu (Imelda, 2021). Penanganan terhadap dampak negatif yang ditimbulkan bencana alam harus dilakukan sesegera mungkin setelah bencana terjadi, semakin cepat penanganan bencana alam dilakukan maka dampak negatif semakin cepat pula dapat direduksi serta dapat mempercepat pula proses pemulihan fungsi psikologis korban bencana alam (Hayatul & Arif, 2021).

Anak-anak adalah kelompok yang mendapatkan dampak terbesar akibat bencana di dunia. Setiap tahunnya, lebih dari 100 juta anak di seluruh dunia menjadi korban bencana (Margaretha, 2017). Meskipun banyak korban bencana pada usia kelompok anak-anak memperlihatkan beberapa jenis reaksi psikologis paska bencana, namun gejala-gejala tersebut tergantung juga pada usia, usia adalah faktor kunci pemahaman anak terkait dengan bencana, usia sebagai indeks keterampilan perkembangan anak dalam merefleksikan kemampuan memahami apa sebenarnya bencana atau kejadian yang menyebabkan trauma, secara keseluruhan anak usia sekolah yang selamat dari bencana sering memperlihatkan adanya gejala ketakutan yang tinggi, gejala somatik yang luas, perubahan perilaku dan masalah sosial (Thoyibah, 2019). Angka kejadian trauma anak usia 6 tahun sebesar 23,40%, untuk anak usia 7 tahun sebesar 27,66% dan anak usia 8 tahun sebesar 48,49% (Zurriyatun *et al.*, 2019).

Kondisi ini menuntut kita untuk memberikan layanan psikologis yang sesuai, salah satu dalam penanganan trauma pada anak adalah dengan menggunakan metode *play therapy* dimana mengajak anak bermain, memberikan pengetahuan sambil bermain untuk menanamkan sikap penerimaan terhadap kondisi yang sedang dialami (Yanuarsari *et al.*,2021). Dinamika secara psikologis menggambarkan bahwa selama anak melakukan permainan dengan jenis-jenis permainan yang berbeda-beda dapat membantu anak dalam mengungkapkan perasaannya menggunakan permainan yang dimainkan, selain merangsang motorik halusny anak juga dapat mengeluarkan emosi, perasaan dari dalam diri (Sapariah *et al.*, 2020).

Hasil penelitian Sapariah *et al* (2020) dalam jurnal penelitian berjudul “Pelaksanaan *Play Therapy* dalam Menurunkan Gejala PTSD pada Anak Korban Pasca Bencana Kebakaran di Kelurahan Alalak Selatan Banjarmasin” didapatkan perbedaan yang signifikan sebelum dilakukan terapi pada 45 anak yang menjadi sasaran PKM (Program Kreativitas Mahasiswa) berada pada rentang sedang. Setelah diberikan *play therapy* skor rerata PTSD (*Post Traumatic Stress Disorders*) 45 anak mengalami penurunan yakni rerata skor 25,69 (berada pada tingkat ringan). Hasil observasi setelah kegiatan *play therapy* dilakukan terlihat semua anak sangat bahagia dan aktif untuk mengikuti kegiatan terapi. Sedangkan hasil penelitian Endang *et al* (2021) dalam jurnal penelitian berjudul “*Play Therapy As a Method of Trauma Healing in PTSD Children Victims of Flood Disaster in West Martapura, South Kalimantan*” didapatkan hasil uji *Wilcoxon*, p nilai = 0,000, yang berarti ada perbedaan yang signifikan dalam PTSD skor kuesioner sebelum dan sesudah trauma intervensi penyembuhan dengan metode terapi bermain. Hal ini menunjukkan bahwa metode terapi bermain efektif dalam meningkatkan PTSD ringan hingga sedang menjadi keadaan normal. Penelitian yang dilakukan oleh Dhito dkk (2020) yang berjudul “Pengaruh Terapi Bermain Terhadap *Trauma Healing* Pada Anak Korban Bencana Alam” didapatkan hasil nilai *p value* adalah  $0,000 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan pengaruh terapi bermain dengan anak – anak yang tidak diberikan terapi bermain pada anak korban bencana alam Kampung Balengang Kecamatan Manganitu Kabupaten Kepulauan Sangihe.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk menggunakan luaran dalam bentuk video dengan judul “Atasi Trauma Anak Korban Bencana Alam dengan *Play Therapy*”. Alasan penulis menggunakan media luaran video karena video adalah media yang dapat dilihat dan digunakan oleh semua usia, serta penggunaannya yang praktis, serta dapat bertahan lama, dan media video ini tentunya memiliki banyak keunggulan antara lain dapat digunakan sebagai media atau alat belajar mandiri maupun kelompok kecil dan besar, dapat mencontohkan suatu proses secara cepat dan tepat, mempermudah pemahaman dan dapat disaksikan berulang-ulang dan dengan mudah dapat disebarluaskan kepada masyarakat luas, memenuhi kemajuan pendidikan khususnya dalam bidang media dan teknologi ( Busyaeri *et al.*, 2016)

Tujuan yang ingin dicapai adalah agar masyarakat umum dan relawan kesehatan menjadikan video ini sebagai bahan pedoman penatalaksanaan pasca bencana alam pada anak. Manfaat dari pembuatan video ini untuk menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat umum terutama relawan yang terjun langsung saat pasca bencana agar menurunkan trauma pada anak korban bencana alam karena dalam video terdapat gambar, suara serta tulisan sehingga materi yang disampaikan ke masyarakat umum dapat diterima dan dapat dijadikan sebagai pedoman.