

UPAYA SOSIALISASI PENCEGAHAN DAN PENANGGULANGAN KEBAKARAN GEDUNG KEPADA REMAJA MELALUI MEDIA GAME

Akhmad Angsori, Godham Eko Saputro, Toto Haryadi

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261

E-mail : akhmadangsori.bu2011@gmail.com, godham.eko@gmail.com , haryadi.dinus@gmail.com

Abstrak

Semarang merupakan kota paling berkembang di Pulau Jawa yang menjadi ibukota Provinsi Jawa Tengah. Hal ini menjadikan Kota Semarang memiliki banyak persoalan, salah satunya yaitu meningkatnya jumlah peristiwa kebakaran. Faktor penyebab tingginya angka kebakaran yaitu rendahnya kepedulian manusia terhadap keselamatan dan bahaya kebakaran. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk mensosialisasikan bagaimana mencegah serta menanggulangi kebakaran kepada masyarakat. Dalam hal sosialisasi kepada masyarakat, peran pemerintah sangat dibutuhkan untuk menciptakan stabilitas keamanan, ketertiban dan perlindungan dari bencana kebakaran. Data yang diperoleh dengan cara wawancara dan observasi secara langsung kepada Dinas Kebakaran Kota Semarang dan target audiens untuk mengetahui permasalahan tentang kebakaran. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian adalah 5W+1H. Hal ini menjadi dasar bagi penulis untuk menciptakan media yang interaktif dengan konten sosialisasi upaya pencegahan serta penanggulangan kebakaran, yaitu dengan perancangan game simulasi Fire Ranger. Dengan perkembangan teknologi, upaya sosialisasi dikemas dalam bentuk game simulasi sehingga mampu menarik minat remaja untuk lebih peduli terhadap bahaya kebakaran. Dengan menggunakan media berbasis android maka remaja akan dengan mudah menerima informasi tentang pencegahan serta penanggulangan kebakaran karena memiliki sifat yang portable.

Kata kunci: *perancangan, game, sosialisasi, pencegahan kebakaran*

1. PENDAHULUAN

Kota Semarang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah sekaligus sebagai salah satu kota paling berkembang di Pulau Jawa[1]. Disamping perkembangan kota yang semakin maju, banyak juga berbagai persoalan yang menghampiri kota atlas tersebut. Salah satunya yaitu meningkatnya jumlah peristiwa kebakaran di kota Semarang. Dinas Kebakaran kota Semarang menyebutkan bahwa selama 5 tahun terakhir jumlah peristiwa kebakaran rata-rata meningkat sebanyak 48%. Puncaknya pada tahun 2015 kejadian kebakaran di Semarang mencapai 402 kasus. Kepala Subdinas Operasional dan Pengendalian Dinas Kebakaran Kota Semarang menyebutkan bahwa sumber penyebab kebakaran kebanyakan berawal dari kelalaian manusia, Namun faktor alampun juga dapat menyebabkan terjadinya bencana kebakaran. Cuaca yang panas juga mengakibatkan barang- barang yang sensitif terhadap panas mudah terbakar[2]. Penanganan kebakaran masih mengalami berbagai kendala, upaya penanganan selama ini lebih banyak ditekankan kepada aspek penanggulangan, sedangkan aspek pencegahan kurang mendapat perhatian. Langkah yang telah dilakukan oleh Dinas Kebakaran Kota Semarang dalam

mencegah dan menanggulangi kebakaran diantaranya melalui berbagai pelatihan maupun sosialisasi, baik kepada instansi pemerintahan, bapak-ibu, maupun remaja pelajar SMP dan SMA. Namun khususnya untuk kalangan remaja penyampaian sosialisasi masih kurang dan tidak mengena padahal penyampaian informasi mengenai langkah awal pencegahan dan penanggulangan kepada remaja sangat penting untuk meminimalisir bahaya kebakaran apabila terjadi sewaktu-waktu. Remaja sekarang lebih menyukai konten digital atau yang berbasis teknologi salah satunya yaitu gadget. Di kalangan remaja, gadget dan ponsel menjadi sesuatu yang melekat erat yang tidak dapat terpisahkan. Menurut lembaga riset GFK Asia, penjualan *smartphone* di Asia Tenggara, Negara penyumbang terbesar dalam hal penjualan yaitu Indonesia, disusul Thailand dan Malaysia[3]. Menurut Rice (dalam Gunarsa, 2004), masa remaja adalah masa peralihan, ketika individu tumbuh dari masa anak-anak menjadi individu yang memiliki kematangan. Masa ini dianggap sebagai masa penting karena memiliki dampak langsung dan dampak jangka. Selain itu, periode ini memiliki dampak penting terhadap perkembangan fisik dan psikologis individu, dimana terjadi perkembangan fisik dan psikologis yang cepat dan penting. Kondisi inilah yang menuntut individu untuk bisa menyesuaikan diri secara mental dan melihat pentingnya menetapkan suatu sikap[4]. Oleh karena itu pada masa remaja dapat melatih ketangkasan otak untuk menangani jika ada kebakaran yang terjadi sehingga dapat memahami situasi dan tindakan yang tepat. upaya pencegahan dan penanggulangan bahaya kebakaran dengan sebuah sarana informasi yang menarik minat sekaligus dapat mengedukasi, salah satunya melalui media game. Game dapat mengajarkan banyak keterampilan dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendidikan. Demi tercapainya tujuan-tujuan pembelajaran dan edukasi[5]. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan menumbuhkan minat remaja dalam penyerapan media informasi yang tidak membosankan. Perancangan media berupa game digunakan sebagai upaya sosialisasi kepada masyarakat khususnya remaja tentang pencegahan dan penanggulangan kebakaran gedung.

2. URAIAN PENELITIAN

2.1 Tujuan

Mensosialisasikan kepada remaja tentang langkah awal yang harus dilakukan dalam upaya pencegahan dan penanggulangan kebakaran gedung melalui media *game*.

2.2 Masalah

Bagaimana mensosialisasikan tentang langkah awal dalam upaya pencegahan dan penanggulangan kebakaran gedung kepada remaja melalui media *game*.

Target audiens dari perancangan ini ditujukan kepada remaja, karena remaja memiliki kemampuan berfikir dan menerima maksud dan tujuan yang ingin disampaikan tentang langkah awal pencegahan dan penanggulangan kebakaran gedung. Sehingga diharapkan informasi yang disampaikan penulis dapat tercapai. Masa ini dianggap sebagai masa penting karena memiliki dampak langsung dan dampak jangka panjang dari apa yang terjadi pada masa ini. Selain itu, periode ini pun memiliki dampak penting terhadap perkembangan fisik dan psikologis individu, dimana terjadi perkembangan fisik dan psikologis yang cepat dan penting.

Kondisi inilah yang menuntut individu untuk bisa menyesuaikan diri secara mental dan melihat pentingnya menetapkan suatu sikap.

2.3 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan tujuan dalam suatu penelitian, metodologi penelitian digunakan peneliti untuk mencapai tujuan dan menentukan jawaban atas masalah yang diajukan. Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan data-data tentang penyebab terjadinya kebakaran sehingga dapat diciptakan sebuah langkah awal bagaimana upaya dalam pencegahan dan penanggulangan bahaya kebakaran gedung pada saat terjadi kebakaran. Dengan menggunakan metode kualitatif diharapkan perancang dapat mencapai tujuan yang ingin dikehendaknya. Selain itu juga wawancara atau *interview* langsung dengan narasumber yang berkaitan dengan penelitian, yaitu Dinas Kebakaran Kota Semarang dan perwakilan remaja mengenai kebakaran dan kebiasaan bermain game.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tujuan dan Strategi Kreatif

a. Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan *game* ini adalah membuat sebuah *gameplay* yang ringan namun dapat mengedukasi dan memberi wawasan pengetahuan tentang langkah awal dalam upaya pencegahan dan penanggulangan kebakaran kepada remaja. Sesuai dengan kesimpulan penelitian dimana salah satu masalah yang dihadapi target audiens adalah kurangnya pengetahuan tentang langkah awal dalam upaya pencegahan dan penanggulangan ketika terjadi kebakaran masih relatif rendah sehingga akibat dari kebakaran dapat mengakibatkan kerugian materi, kondisi jiwa, bahkan meninggal dunia.

b. Strategi Kreatif

Tampilan *game* ini akan dibuat dengan menggunakan gaya visual yang lebih modern sesuai dengan remaja sebagai target audiens utama perancangan ini. Konten utama *game* ini yaitu berisikan langkah awal dalam upaya pencegahan dan penanggulangan kebakaran dalam hal ini penulis memilih perumahan sebagai lokasi karena sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

3.2 Konsep Dasar Game

Fire Ranger merupakan game tentang pencegahan dan penanggulangan kebakaran gedung kepada remaja. Konsep dasar *game* yang akan dirancang dan dibuat untuk mensosialisasikan langkah awal dalam upaya pencegahan dan penanggulangan ketika terjadi kebakaran. *Game* yang akan dibuat bercerita tentang seorang remaja bernama afi yang ingin mengetahui tentang langkah awal dalam upaya pencegahan dan penanggulangan ketika terjadi kebakaran dan mengajak pemain (*user*) dalam memecahkan masalah dengan logika sesuai dengan kejadian kebakaran. Tujuan dari *game* ini adalah memberikan pengetahuan tentang langkah awal dalam upaya pencegahan dan penanggulangan ketika terjadi kebakaran yang dapat terjadi sewaktu-waktu tanpa diduga sehingga remaja lebih tau langkah awal apa yang harus dilakukan ketika menghadapi situasi kebakaran. Pemain mempunyai tujuan memecahkan persoalan tentang kondisi kebakaran, dari

memadamkan api yang terjadi pada barang elektronik, mencari jalan keluar dari kebakaran, tindakan yang harus dilakukan ketika terjadi kebakaran, dan cara memasang kabel terkelupas dengan benar. Apabila pemain gagal menyelesaikan misi dari permainan ini mengakibatkan kerugian materi, kondisi jiwa, bahkan meninggal dunia. Untuk tampilan *game* ini akan dibuat menggunakan gaya visual yang mudah diterima remaja yang menjadi target audiens dalam perancangan *game* ini. Visualisasi gambar yang digunakan dalam *game* ini yaitu gaya grafis 2D yang modern dan menarik.

3.3 Karakter Dalam Game

Afi merupakan remaja laki-laki yang berusia 18 tahun yang memiliki sifat berani dan baik hati. Selain itu Afi memiliki sifat yang cerdas dalam memecahkan suatu masalah. Nama Afi dalam pengucapan bahasa Jawa berarti api. Nama Afi dipilih karena agar mudah diingat oleh pemain. Dalam pembuatan karakter di *game* ini perancang menggunakan karakter remaja lengkap dengan pakaian pemadam kebakaran serta alat-alat yang digunakan dalam pemadaman kebakaran seperti helm pengaman, baju pengaman yang dapat menggambarkan atau memvisualisasikan seorang pemadam kebakaran yang dapat mewakili pemain dalam memainkan *game* ini.



Gambar 1. *Brainstorming* Karakter

***Pantone* Warna Karakter Afi**



Gambar 2. *Pantone* warna Karakter

Dalam pemilihan *Pantone* Warna karakter Afi yaitu mengadopsi elemen-elemen warna seperti api, yaitu dominasi warna merah, kuning, dan biru. Menurut *Molly E.Holzschlag* seorang pakar warna dalam tulisannya *Creating Color Scheme* warna merah dan biru memiliki makna semangat dan ketenangan, sedangkan warna kuning bermakna kehangatan[6]. Berdasarkan pemilihan warna ini dipilih oleh perancang untuk menggambarkan semangat yang ditunjukkan oleh seorang petugas pemadam kebakaran yang mempunyai semangat juang dalam memadamkan api.

3.4 Desain *Graphic User Interface* (GUI)

Konsep lingkungan dalam *game Fire Ranger* yaitu *setting* yang diambil berupa rumah, bagian-bagian rumah yang mewakili tema keseluruhan dengan berbagai hal yang berhubungan dengan pencegahan dan penanggulangan kebakaran. Pemilihan lokasi ini dikarenakan rumah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari remaja. *Stage* dalam *game* ini disesuaikan dengan tema konten yaitu mengangkat tema langkah awal dalam upaya pencegahan dan penanggulangan kebakaran. Oleh karena itu dalam proses produksi desain *Environment* akan menampilkan objek-objek yang ada dalam sebuah rumah seperti bagian ruang belajar, bagian pintu, kamar tidur, dapur dan lainnya.



Gambar 3. *Splash Screen* Logo Developer



Gambar 4. *Splash Screen* Logo Developer



Gambar 5. Tampilan *Loading*



Gambar 5. Tampilan *Main Menu*



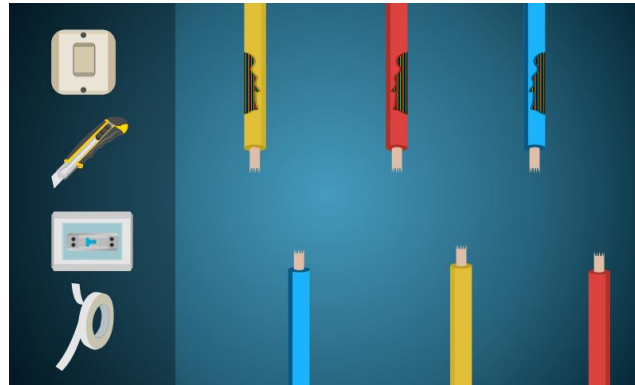
Gambar 6. Tampilan *Gameplay Stage 1*



Gambar 7. Tampilan *Gameplay Stage 2*



Gambar 8. Tampilan *Gameplay Stage 3*



Gambar 9. Tampilan *Gameplay Stage 4*



Gambar 10. Tampilan Informasi *Game Fire Ranger*

4. KESIMPULAN

Semarang merupakan salah satu kota terbesar di Jawa Tengah. Hal ini menjadikan kondisi Kota Semarang menjadi semakin kompleks, salah satunya yaitu adanya peristiwa kebakaran yang terus meningkat. Maka dari itu perlu adanya suatu upaya pencegahan hingga penanggulangan tentang kebakaran. Akan tetapi partisipasi masyarakat dalam pencegahan serta penanggulangan kebakaran masih rendah dan kurang diberdayakan. Oleh karena itu perancangan media yang menarik dan interaktif dapat mengubah peran target audiens menjadi aktif dan ikut serta dalam proses pembelajaran secara langsung. Dalam perancangan media yang menarik dan interaktif sesuai dengan target audiens remaja dibutuhkan analisis mengenai psikologis remaja secara umum dalam lingkungan belajar sehingga dapat tepat sasaran. *Game* merupakan salah satu media yang familiar bagi semua kalangan. Pengetahuan remaja tentang perkembangan teknologi saat ini menjadi nilai tambah dalam pemilihan media berupa *game*. *Game* yang dipilih yaitu *game* simulasi dengan konten sosialisasi pencegahan serta penanggulangan kebakaran kepada remaja di Kota Semarang. Hal ini menjadi tantangan bagi perancang agar dapat membuat *game* yang menarik minat audiens untuk bermain dan mampu memahami informasi yang disampaikan di dalam *game* serta mampu mengaplikasikan informasi dalam *game* dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pusat Statistik (2015). Indikator Perkembangan Penduduk Kota Semarang, 2010 –2014 <http://semarangkota.bps.go.id/ Subjek/view/id/12#subjekViewTab3|accordion-daftar-subjek1> (Diakses pada tanggal 10 Desember 2015).
- [2] Dinas Kebakaran Kota Semarang (2015). Data Kebakaran Kota Semarang. <http://damkar.semarangkota.go.id/index.php/article/details/data-kebakaran-tahun-2014> (Diakses pada tanggal 5 Januari 2016).
- [3] Liputan6. (2014). Indonesia Pembeli Smartphone Terbesar di Asia Tenggara <http://tekno.liputan6.com/read/2058515/indonesia-pembeli-smartphone-terbesar-di-asia-tenggara> diakses 24 Desember 2015.
- [4] Gunarsa, S. D & Gunarsa, Y. S. D. (1991). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Jakarta : Bapak Gunung
- [5] Clark C, Abt. (1987). *Serious Game*. New York. University Press of America
- [6] Kusrianto, Adi (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.