

STRATEGI HUMAS BNPB MENINGKATKAN PENGETAHUAN DIORAMA BENCANA

Andri Cipto Utomo

Pranata Humas Pertama, Pusat Data Informasi dan Humas BNPB
Jl. Pramuka Kav.38, Jakarta Timur 13120, Indonesia

E-mail: andri.utomo@bnpb.go.id

Abstrak

Strategi Humas meningkatkan pengetahuan dalam penanggulangan bencana. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif melalui metode studi kasus. Strategi yang dilakukan Humas BNPB sudah cukup baik melalui media pembelajaran diorama, dalam bentuk media audio visual yang dapat membantu pengunjung mendapatkan penjelasan tentang bencana alam. Selain itu, dapat membantu memvisualisasikan bencana alam, seperti film dokumenter atau animasi tentang kebencanaan. Petugas humas BNPB sendiri yang menjelaskan tentang media pembelajaran diorama. Maket bencana gunung api, longsor, kebakaran hutan dan lahan, rambu serta diorama lainnya yang mendukung. Pengunjung juga dapat mengetahui tahapan penanggulangan bencana mulai dari prabencana, saat tanggap darurat hingga pascabencana. Kesimpulannya Humas BNPB melalui media pembelajaran diorama telah berhasil meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai penanggulangan bencana di Indonesia.

Kata Kunci : strategi humas, meningkatkan pengetahuan, diorama bencana.

Abstract

Public Relations Strategy increases knowledge in disaster management. The research method used is qualitative through a case study method. The strategy carried out by BNPB Public Relations is quite good through diorama learning media, in the form of audio-visual media that can help visitors get an explanation of natural disasters. In addition, it can help visualize natural disasters, such as documentaries or animation about disaster. The BNPB public relations officer explained about the diorama learning media. The size of the volcano disaster, landslides, forest fires and land, signs and other supporting dioramas. Visitors can also know the stages of disaster management starting from pre-disaster, during emergency response to post-disaster. In conclusion, BNPB Public Relations through diorama learning media has succeeded in increasing public knowledge about disaster management in Indonesia.

Keywords : public relations, increases knowledge, disaster diorama.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Humas Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) dalam menyebarkan informasi kebencanaan yaitu melalui media pembelajaran

diorama bencana. Media pembelajaran diorama ini merupakan salah satu strategi yang dilakukan oleh Humas BNPB untuk meningkatkan pengetahuan kepada masyarakat mengenai kebencanaan. Tujuan dari kegiatan media pembelajaran diorama adalah meningkatkan ketangguhan bangsa dalam bencana untuk

mewujudkan budaya sadar bencana serta meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai bencana

Diorama BNPB terbagi dalam beberapa media pembelajaran mengenai Kebencanaan, seperti gunung api, banjir, tsunami, angin puting beliung, tanah longsor, kebakaran hutan, & lahan, gempabumi, kekeringan serta alat pendukung penanganan bencana. Diorama ini juga menjelaskan bagaimana caranya untuk menanggulangi bencana-bencana tersebut. Serta mengenali kawasan-kawasan yang menjadi potensi bencana di Indonesia dan terlebih dapat meningkatkan dan menambah pengetahuan. Menumbuhkan kesadaran mengenai bencana, serta penanggulangan seperti apa yang harus diatasi pada saat bencana.

Diorama BNPB ini ditujukan untuk semua kalangan, dari Paud, SD, SMP, SMA, Perguruan Tinggi, TNI/Polri, Kementerian/Lembaga, tamu asing, BPBD dan masyarakat umum dapat mengunjungi diorama bencana di lantai 11 dan 12 Graha BNPB, Jl. Pramuka Kav. 38 Jakarta Timur.

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana strategi humas dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat melalui diorama bencana untuk meningkatkan pengetahuan pengunjung tentang penanganan penanggulangan bencana di Indonesia.

2. LANDASAN TEORI

Lapau (2012 : 36), "Desain penelitian adalah rancangan beberapa komponen yang menyatu satu sama lain untuk memperoleh data dan atau fakta dalam rangka menjawab pertanyaan atau masalah penelitian."

Menurut Robert K.Yin (2015:1) Studi kasus merupakan strategi yang lebih cocok bila pokok pertanyaan suatu penelitian berkenaan dengan how atau why. Sebuah metode riset yang menyelidiki fenomena dalam konteks kehidupan nyata, jika batasan-batasan antara fenomena dan konteks tidak tampak

dengan jelas, multisumber bukti yang dapat dimanfaatkan".

Menurut Yin (2015 : 46), Jenis-jenis desain penelitian dalam metode penelitian studi kasus yaitu:

1. Desain kasus tunggal holistik
2. Desain kasus tunggal terjalin
3. Desain multi kasus holistik
4. Desain multi kasus terjalin

Rasional untuk keempat desain dimaksud adalah:

	Desain-desain Kasus Tunggal	Desain-desain Multi Kasus
Holistik (Unit Analisis Tunggal)	Tipe 1	Tipe 3
Terjalin (Unit Multi Analisis)	Tipe 2	Tipe 4

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa jenis-jenis desain penelitian studi kasus sebagai berikut :

- 1) Tipe 1 : Menunjukkan kasus tunggal dengan satu unit analisis.
- 2) Tipe 2 : Menunjukkan kasus tunggal dengan lebih dari satu unit analisis.
- 3) Tipe 3 : Menunjukkan kasus ganda dengan satu unit analisis.
- 4) Tipe 4 : Menunjukkan kasus ganda dengan lebih dari satu unit analisis.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kasus tipe 1 (satu) menunjukkan kasus tunggal dengan satu unit analisis. Kasusnya adalah Strategi Humas BNPB. Unit analisisnya adalah Diorama Bencana. Selain itu peneliti memiliki akses untuk masuk dan sebagai observer parsipatif.

2.1. Strategi Humas

Teori Cutlip (2011:320), menjelaskan bahwa dalam melaksanakan suatu kegiatan komunikasi harus terdiri dari empat langkah strategi humas dalam memecahkan masalah, yaitu:

1. Mendefinisikan Problem (atau peluang). Langkah pertama ini mencakup penyelidikan dan memantau pengetahuan, opini, sikap dan perilaku

pihak-pihak yang terkait dengan, dan dipengaruhi oleh, tindakan dan kebijakan organisasi. Pada dasarnya ini adalah fungsi intelijen organisasi. Fungsi ini menyediakan dasar untuk semua langkah dalam proses pemecahan problem dengan menentukan “Apa yang sedang terjadi saat ini?”.

2. Perencanaan dan pemrograman. Informasi yang dikumpulkan dalam langkah pertama digunakan untuk membuat keputusan tentang program publik, strategi tujuan, tindakan dan komunikasi, taktik, dan sasaran. Langkah ini akan mempertimbangkan temuan dari langkah dalam membuat kebijakan dan program organisasi. Langkah kedua ini akan menjawab pertanyaan “Berdasarkan apa kita tahu tentang situasi, dan apa yang harus kita lakukan atau apa yang harus kita ubah, dan apa yang harus kita katakan?”.
3. Melakukan tindakan dan berkomunikasi. Langkah ketiga adalah mengimplementasikan program aksi dan komunikasi yang didesain untuk mencapai tujuan spesifik untuk masing-masing publik dalam rangka mencapai tujuan program. Pertanyaan dalam langkah ini adalah “Siapa yang harus melakukan dan menyampaikannya, dan kapan, dimana, dan bagaimana caranya?”.
4. Mengevaluasi program. Langkah terakhir dalam proses ini adalah melakukan penilaian atas persiapan, implementasi, dan hasil dari program. Penyesuaian akan dilakukan sembari program diimplementasikan, dan didasarkan pada evaluasi atas umpan balik tentang bagaimana program itu berhasil atau tidak. Program akan dilanjutkan atau dihentikan setelah menjawab pertanyaan “Bagaimana keadaan kita sekarang atau seberapa baik langkah yang telah kita lakukan?”

Zainal (2015:49), terdapat unsur utama dalam humas, yaitu:

- a) Memberikan penerangan kepada masyarakat;

- b) Melakukan persuasi untuk mengubah sikap dan perbuatan masyarakat secara langsung;
- c) Mengintegrasikan sikap dan perbuatan suatu badan/lembaga sesuai dengan sikap dan perbuatan masyarakat dan begitu juga sebaliknya.

2.2. Meningkatkan Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2003 : 122), terdapat enam tingkatan dalam pengetahuan, yaitu :

1. Tahu (*Know*)

Diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali atau recall terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu tahu ini merupakan tingkat yang paling rendah. Kata kerja bahwa untuk mengukur orang tahu tentang apa yang telah dipelajari antara lain menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, dan sebagainya.

2. Memahami (*Comprehention*)

Diartikan sebagai sesuatu untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, memperkirakan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

3. Aplikasi (*Application*)

Diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi sebenarnya. Aplikasi dapat diartikan sebagai penggunaan hukum, rumus, metode, prinsip dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain.

4. Analisis (*Analysis*)

Diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih dalam suatu struktur.

Organisasi tersebut dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis tersebut dapat dilihat dari penggunaan kata kerja.

5. Sintesis (*Synthesis*)

Diartikan sebagai menunjuk pada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam bentuk suatu keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi-formulasi yang ada.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Diartikan sebagai untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu berdasarkan suatu kriteria tersendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.”

2.3. Diorama Bencana

Menurut Munandi (2008 : 109), ”Diorama adalah pemandangan (*scene*) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas.”

Menurut Sudjana (2010 : 170), ”Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas yang berlatar

belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.”

Sedangkan Menurut Daryanto (2016 : 29), ”Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.”

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Kegiatan diorama bencana ini sudah mulai berjalan sejak tahun 2016 yang diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Anies Baswedan. Semua lapisan masyarakat dapat berkunjung ke diorama bencana yang berada di unit Pusat Data Informasi dan Humas BNPB.

Diorama bencana ini ditujukan untuk masyarakat luas khususnya para pelajar. Para kelompok muda ini, minimal memiliki pengetahuan dan bekal menyelamatkan diri, jika suatu saat nanti di daerahnya terjadi bencana. Serta dapat menjadi agen perubahan untuk di tempat tinggalnya. Contoh kecilnya membuang sampah pada tempatnya, mengetahui jalur evakuasi dan sebagainya.

Mulai dari kegiatan prabencana, saat tanggap darurat dan pascabencana. Oleh



Gambar 1. (a) Kepala Pusat Data, Informasi dan Humas BNPB Memberikan Penjelasan Terkait Diorama Kebencanaan kepada Siswi Sekolah Menengah Atas. (b) Para Siswa SD Mengamati Maket pada Diorama Bencana di BNPB.

Sumber: Humas BNPB

karena itu bahan-bahan pembelajaran terkait kebencanaan dapat terintegrasi dengan pendekatan intrakurikuler, ekstrakurikuler, maupun non kurikuler.

Sehingga nantinya para pelajar bertambah pengetahuannya mengenai bencana yang ada di Indonesia dan cara mengatasinya. Selain itu pengunjung juga mendapat gambaran secara utuh dan lengkap informasinya, serta dapat eksis foto 3 dimensi ala bencana.

Kegiatan media pembelajaran Diorama yang dilaksanakan oleh Humas BNPB maka peneliti akan membahas sebagai berikut:

1. Media Visual

Media pembelajaran diorama terdapat berbagai macam gambar-gambar mengenai kebencanaan yang bisa dilihat oleh para pengunjung dan mereka juga dapat memvisualisasikan gambar-gambar tersebut dengan kejadian sebenarnya mulai dari bencana yang disebabkan oleh manusia maupun yang disebabkan non manusia.

2. Media Audio

Media audio dapat mendukung kegiatan kunjungan diorama, selain pengunjung dapat melihat gambar-gambar kebencanaan lalu memvisualisasikannya, pengunjung juga bisa mendengarkan penjelasan informasi-informasi lebih lanjut terkait bencana-bencana alam serta penanggulangan bencananya yang terdapat di gambar-gambar tersebut.

3. Media Audio Visual

Pemutaran film animasi atau video dokumenter kebencanaan yang dapat disaksikan oleh para pengunjung, karena melalui film animasi dan video dokumenter ini merupakan penggabungan antara media audio dan media visual yang disediakan di dalam kegiatan Media Pembelajaran Diorama tersebut.

4. Media Manusia

Dalam memberikan informasi kebencanaan yang ada di diorama, karena melalui media audio, visual maupun audio-visual saja tidak cukup



Gambar 2. Rangkaian Aktivitas Diorama Bencana BNPB.
Sumber: Humas BNPB.

bencana, karena dikelilingi cincin api (*ring of fire*) serta tiga lempeng, yakni Eurasia, Hindia Australia dan Pasifik. Maka Humas BNPB membangun Diorama Bencana di lantai 11 dan 12 Graha BNPB untuk menambah dan meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang kebencanaan. Dibuka secara gratis selama jam kerja ASN BNPB yakni, Senin sampai dengan Jumat, pukul 09.00-16.00 WIB.

Perencanaan dan pemrograman dengan menghimpun jenis-jenis bencana yang ada di Indonesia. Dengan membuat maket diorama gunung api, tsunami, miniatur bencana, komputer interaktif, penjelasan dari petugas humas dan mengubah masyarakat yang tidak tahu tentang potensi bencana di Indonesia menjadi bertambah pengetahuannya.

Humas BNPB melakukan promosi di media sosial untuk menginformasikan adanya diorama bencana di Jakarta. Petugas diorama diatur bergantian untuk menjelaskan kepada pengunjung yang datang, memutar video, memberi kuis dan menjawab pertanyaan mereka.

Mengevaluasi program pada setiap tahunnya. Pada tahun 2018 tercatat ada 2.177 pengunjung dan tahun 2019 sampai dengan 2 Mei 2019 sudah ada 1.392 pengunjung yang datang ke diorama BNPB. Humas BNPB menganggap ini berhasil dan terus dilakukan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap Strategi Humas melalui Diorama Bencana untuk meningkatkan pengetahuan dalam penanggulangan bencana dengan cara wawancara, observasi langsung, memperoleh data, foto, maupun video.

Media pembelajaran diorama yang dilaksanakan telah menambah pengetahuan masyarakat tentang suatu bencana. Selain bertambah pengetahuannya, diharapkan dapat merubah sikap menjadi sadar bencana. Minimal mengetahui potensi bencana yang ada disekitar tempat tinggalnya.

Strategi Humas melalui diorama bencana ini telah memberikan upaya menumbuhkan

kesadaran bencana dan menambah pengetahuan masyarakat dengan adanya media audio-visual yang dapat membantu pengunjung melihat serta mendengarkan penjelasan melalui speaker mengenai bencana alam mulai dari gunung api, banjir, gempa bumi, tanah longsor, kebakaran hutan dan lahan, puting beliung, tsunami, kekeringan, banjir dan bencana lainnya.

Humas BNPB sendiri sebagai narasumber yang memberikan penjelasan kepada pengunjung, agar mengetahui bencana yang terjadi di Indonesia serta Diorama ini dibuat semenarik mungkin seperti kejadian aslinya. Strategi Humas BNPB untuk meningkatkan pengetahuan melalui Diorama Bencana ini, telah berhasil meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang penanggulangan bencana. Sarannya adalah sebaiknya Humas BNPB menyediakan buku-buku panduan tentang isi dari kegiatan media pembelajaran diorama bencana.

DAFTAR PUSTAKA

- Cutlip, Scoot M. (2011), *Effective Public Relations*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- K.Yin, Robert. (2015), *Studi Kasus Desain & Metode*, Depok : Rajagrafindo Persada.
- Lapau, Buchari. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan: Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Munandi, Y. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2003). *Ilmu Kesehatan Masyarakat : Prinsip-prinsip Dasar*. Jakarta : PT. Rieneka Cipta.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Zainal, Mukarom. (2015). *Manajemen Public Relations*. Bandung. : CV Pustaka Setia.