

Funny Hand Puppet Story Telling Solusi Peningkatan Mitigasi Bencana Pesisir Pantai

Asep Ginanjar, Aisyah Nur Sayidatun Nisa, Aan Probo Wiranto

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Abstrak

Perkembangan Kota Semarang sebagai wilayah Industri dan Ibukota Provinsi, menyebabkan kebutuhan akan lahan guna membangun kawasan industri dan pemukiman semakin tinggi. Kota Semarang merupakan daerah dengan pengembangan industri dan pembangunan di wilayah pesisir masih terjadi hingga saat ini. Salah satu wilayah pesisir di Kota Semarang dengan konversi hutan mangrove dengan pemukiman dan tambak adalah Kelurahan Tugurejo khususnya di Dukuh Tapak. Perubahan penggunaan lahan diperparah dengan tercemarnya perairan serta hutan mangrove oleh logam berat akibat aktivitas industri dan masyarakat. Hal ini terjadi karena 1). Minimnya edukasi untuk remaja mengenai mitigasi bencana daerah pesisir, 2) Kurangnya partisipasi remaja dalam menjaga kelestarian hutan mangrove, 3) Kurangnya literasi digital tentang konservasi hutan mangrove. Kondisi tersebut menggerakkan tim pengabdian untuk ikut mengatasi permasalahan yang terjadi melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan menggunakan metode yang diadaptasi dari Vincent II yaitu Praktek Pengembangan Masyarakat (*Community Development Practice*). Solusi yang tim pengabdian tawarkan yaitu penggunaan media *Funny Puppet Hand* dengan metode *Story Telling* untuk menanamkan serta meningkatkan partisipasi remaja dalam mitigasi bencana pesisir. Penggunaan media *Funny Puppet Hand-Story Telling* untuk menambahkan unsur hiburan dalam edukasi sehingga remaja akan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan. Hasil dari kegiatan pengabdian ini yaitu menumbuhkan pemahaman dan kesadaran generasi muda mengenai mitigasi bencana pesisir dan konservasi hutan mangrove yang nantinya terbentuk sikap tanggap bencana dan peduli lingkungan yang akan dibawa sampai mereka dewasa Program kegiatan pengabdian ini terdiri dari penggunaan media *Funny Puppet Hand* dengan metode *Story Telling* dalam menanamkan mitigasi bencana pesisir, edukasi penanaman bibit hutan mangrove, serta membuat video edukasi mengenai konservasi hutan mangrove.

Kata kunci : *Funny Hand Puppet, Story Telling, Mitigasi Bencana, Hutan Mangrove*

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki garis pantai terpanjang kedua di dunia setelah Kanada yaitu sepanjang 95.181 Km, dengan luas lautan mencapai 5,8 juta Km² yang mencakup 71% dari keseluruhan wilayah Indonesia (KKP RI, 2019). Dengan panjang dan luasnya wilayah pantai dan lautan Indonesia tentunya banyak masyarakat yang menggantungkan hidupnya pada sumber daya alam pantai dan laut. Ada sekitar 120 juta penduduk Indonesia hidup di wilayah pesisir (Kristiyanti, 2016), dimana penghidupannya banyak bergantung terhadap kekayaan sumber daya alam pantai dan laut terutama masyarakat nelayan dan petani tambak. Berdasarkan data Kementerian Kelautan dan Perikanan Tahun 2015, jumlah kemiskinan di daerah pesisir mencapai 32,14% dari total jumlah penduduk miskin nasional, sementara jumlah penduduk miskin nasional menurut data Badan Pusat Statistik tahun 2015 mencapai 28,59 juta orang, maka dapat diketahui bahwa data kemiskinan di daerah pesisir pada tahun 2015 mencapai 7,18 juta orang. Dari data-data tersebut dapat diketahui bahwa, walaupun Indonesia mempunyai laut yang luas dengan kekayaan sumber daya alamnya yang berlimpah, tetapi keadaan masyarakat pesisir masih banyak yang hidup dibawah garis kemiskinan.

Permasalahan di kawasan pesisir di Indonesia bukan hanya berupa kemiskinan, tetapi juga sering terjadinya konflik kepentingan, sebagian besar konflik dipicu akibat penataan ruang/penggunaan lahan yang tidak memperhatikan kelestarian sumber daya alam pesisir. Banyaknya sumber daya alam dan kondisi morfologi daerah pesisir yang relatif datar dan mudah diakses, mendorong banyak pihak untuk menggunakan daerah pesisir sebagai kawasan eksploitasi sumber daya alam dan kawasan industri serta pemukiman.

Penduduk di Pulau Jawa sebesar 65% hidup di daerah pesisir dengan pertumbuhan penduduk rata-rata cukup tinggi yaitu 2,2% pertahun. Dengan jumlah penduduk dan pertumbuhan penduduk yang tinggi tentunya akan menyebabkan semakin tingginya kebutuhan lahan untuk dijadikan pemukiman, tidak jarang kawasan pemukiman tersebut menyebabkan lahan-lahan yang tadinya dijadikan sebagai kawasan ekologis seperti hutan mangrove berubah fungsi menjadi kawasan pemukiman. Disisi lain, hampir 3.000 desa/kelurahan mengalami banjir setiap tahun dan dalam kurun waktu 10 tahun terakhir, terdapat 90 lokasi pesisir pulau Jawa mengalami abrasi pantai (Miladan, 2009). Berdasarkan Keputusan Menteri Kelautan dan Perikanan Nomor: KEP.10/MEN/2002 tentang Pedoman Umum Perencanaan Pengelolaan Pesisir Terpadu, wilayah pesisir didefinisikan sebagai wilayah peralihan antara ekosistem darat dan laut yang saling berinteraksi, dimana ke arah laut 12 mil dari garis pantai untuk provinsi dan sepertiga dari wilayah laut itu untuk kabupaten/kota dan ke arah darat batas administrasi kabupaten/kota (KKP RI, 2002). Dilihat dari banyaknya penduduk yang mendiami wilayah pesisir serta kewenangan pengelolaan daerah pesisir tentunya memerlukan koordinasi dan peran dari seluruh *stakeholder*, baik dari pemerintah pusat, provinsi, dan kabupaten/kota serta akademisi dan masyarakat.

Permasalahan kebutuhan lahan untuk pemukiman dan kawasan industri juga terjadi di kawasan pesisir Kota Semarang. Perkembangan Kota Semarang sebagai wilayah Industri dan Ibukota Provinsi, menyebabkan kebutuhan akan lahan guna membangun kawasan industri dan pemukiman semakin tinggi. Kota Semarang merupakan daerah dengan pengembangan industri dan pembangunan di wilayah pesisir masih terjadi hingga saat ini. Terdapat 20 desa di zona pesisir yang berdekatan dengan Kota Semarang rawan resiko bencana (Marfai, dkk., 2008). Berdasarkan citra satelit landsat 8 tahun 2016 Kota Semarang memiliki total panjang garis pantai 33 km dengan 3,3 Km garis pantai tanpa mangrove dan 29,7 km garis pantai dengan mangrove. Dengan menggunakan citra yang sama dapat diketahui bahwa kerapatan mangrove di Kota Semarang adalah 62,9 ha sedangkan area potensi mangrove di Kota Semarang sebesar 2424,7 ha (DLH, 2018). Kondisi hutan mangrove di pesisir Kota Semarang mengalami degradasi setiap tahunnya akibat abrasi dan perubahan penggunaan lahan.

Salah satu wilayah pesisir di Kota Semarang dengan konversi hutan mangrove dengan pemukiman dan tambak adalah Kelurahan Tugurejo khususnya di Dukuh Tapak. Perubahan lahan yang terjadi di wilayah ini tentunya memicu abrasi dan banjir rob. Hal ini diperparah dengan tercemarnya perairan serta tumbuhan mangrove oleh logam berat akibat aktivitas industri dan masyarakat (Kariada dan Irsadi, 2014). Dilihat dari segi kepemilikan tanah 90 % lahan yang digunakan masyarakat di kawasan Tapak adalah milik swasta. Hal ini tentunya semakin menyulitkan pengaturan penggunaan lahan. Hal ini dapat saja semakin parah dengan keluarnya surat rekomendasi No. 654/230 tahun 2013 tentang rencana penggunaan lahan di Dukuh Tapak menjadi perumahan dan perluasan lokasi industri dan tempat wisata bahari komersil (Tribun Jateng, 2015).

Berdasarkan kondisi tersebut, dilaksanakan kegiatan berupa penanaman kesadaran mitigasi bencana di daerah pesisir melalui kegiatan edukasi yang dikemas dalam kegiatan yang menyenangkan melalui *Funny Hand Puppet Story Telling*. Penggunaan media *funny puppet hand* untuk menambahkan unsur hiburan dalam edukasi sehingga remaja akan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan. Penggunaan strategi *story telling* untuk menampilkan kesan menyenangkan pada saat bercerita (Kusumastuti, 2010), *storytelling* juga merupakan cara yang efektif untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan konatif anak-anak (Asfandiyar, 2007), dengan begitu anak-anak akan dapat memilah mana yang dapat dijadikan panutan sehingga menjadi moralitas yang dipegang sampai dewasa (Haryani, 2007).

Kalangan remaja yang dijadikan target dari kegiatan ini berlandaskan pemikiran bahwa konservasi lingkungan tidak hanya cukup dilaksanakan pada saat ini saja, akan tetapi

dibutuhkan keberlanjutan. Konservasi secara keberlanjutan tersebut membutuhkan kader atau generasi penerus yang akan melakukan konservasi di masa yang akan datang. Tentunya edukasi atau sosialisasi tentang mitigasi bencana terhadap anak-anak atau remaja akan berbeda dengan edukasi atau sosialisasi terhadap orang dewasa. Anak-anak atau remaja cenderung lebih tertarik dengan hal-hal yang menyenangkan dan baru. Oleh karena itu kegiatan pengabdian ini menggunakan metode dan media yang kreatif yaitu *Funny Hand Puppet Story telling* yang berupa kegiatan bercerita dengan menggunakan boneka tangan. Dengan menggunakan cerita dan boneka, maka anak-anak akan lebih dapat mengekspresikan emosinya dan dapat meningkatkan sikap aktif dan interaktif. Dengan metode ini, selain mendapatkan kegiatan dan hiburan yang menyenangkan, anak-anak atau remaja juga mendapatkan edukasi tentang mitigasi bencana daerah pesisir yang merupakan tempat yang mereka tinggali.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diadaptasi dari Vincent II, yaitu Praktek Pengembangan Masyarakat (*Community Development Practice*) yang dimulai dari pembentukan tim, perumusan tujuan, identifikasi masyarakat sasaran, pengumpulan dan analisis kebutuhan, penentuan prioritas solusi masalah, persiapan, implementasi, pendampingan, review dan evaluasi, dan diakhiri dengan penentuan kebutuhan dan sasaran baru (Vincent, 2009). Berikut adalah alur metode Praktek Pengembangan Masyarakat (*Community Development Practice*):



Gambar 1. Metode *Community Practice*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Program Kegiatan

Program kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) memerlukan perencanaan yang bertolak dari masalah yang telah teridentifikasi. Dari identifikasi masalah tersebut, tim PkM merancang beberapa kegiatan untuk mengatasi permasalahan yang terdapat di lokus pengabdian. Adapun hasil identifikasi masalah terdiri dari:

1. Minimnya media edukasi yang menyenangkan untuk anak-anak atau remaja mengenai mitigasi bencana daerah pesisir.
2. Kurangnya partisipasi anak-anak atau remaja dalam menjaga kelestarian hutan mangrove.
3. Minimnya literasi digital tentang konservasi hutan mangrove, berupa media berbasis digital atau teknologi informasi dan komunikasi.

Dari hasil identifikasi masalah tersebut disusun rancangan kegiatan PkM dengan menjalin kerjasama dengan Persatuan Remaja Tapak (Prenjak) dan Sekolah Dasar Negeri

Tugurejo 2 Semarang. Secara kolaboratif tim PkM, Prenjak dan Guru SDN Tugurejo 2 Semarang merancang kegiatan PkM yang meliputi edukasi terhadap anak-anak dan remaja tentang mitigasi bencana pesisir di Sekolah Dasar Negeri Tugurejo 2 Semarang dengan menggunakan media edukasi berupa *Funny Puppet Hand-Story Telling* dan penanaman bibit mangrove. Setelah rancangan selesai, langkah selanjutnya yaitu menentukan peran dari tim PkM dengan Prenjak beserta tugas pokok dalam kegiatan pengabdian serta mempersiapkan kebutuhan kegiatan pengabdian seperti koordinasi dengan pihak sekolah, menyusun cerita untuk bahan *story telling* mitigasi bencana pesisir, menyediakan sarana seperti *sound system, microphone, boneka, face shield, hand sanitizer*, bibit mangrove, sarung tangan dan lain sebagainya.

Pelaksanaan Program Kegiatan

Selanjutnya kegiatan pengabdian dimulai dengan menjelaskan kondisi faktual wilayah pesisir Kota Semarang supaya anak-anak atau remaja memahami kondisi wilayahnya memiliki risiko terjadinya kerusakan dan bencana. Kegiatan edukasi dibantu oleh Mahasiswa yang bercerita menggunakan media boneka, karton gambar, dan beberapa barang yang dapat ditemukan disekitar sekolah. Cerita yang disampaikan terkait dengan cara mitigasi hutan mangrove yang dapat dilakukan oleh anak-anak atau remaja pada kehidupan mereka sehari-hari. Pada gambar 2 yang memperlihatkan kegiatan edukasi mitigasi bencana menggunakan media *Funny Puppet Hand-Story Telling*.



Gambar 2. Kegiatan Edukasi Mitigasi Bencana Hutan Mangrove Melalui Media *Funny Puppet Hand-Story Telling*

Cerita yang disampaikan pada kegiatan edukasi menggunakan media *Funny Puppet Hand-Story Telling* tentang bagaimana mengurangi risiko banjir rob, abrasi pantai, dan pencemaran air di pesisir yang diperkuat dengan penayangan video edukasi tentang konservasi hutan mangrove.

Setelah seluruh kegiatan di SDN Tugurejo 2 Semarang selesai, kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan edukasi penanaman bibit mangrove di wilayah pesisir pantai sehingga para remaja mendapatkan pengalaman nyata dan partisipatif dalam melakukan pelestarian hutan mangrove. Pada gambar 3 dapat dilihat kegiatan penanaman bibit mangrove yang didampingi oleh dosen, mahasiswa dan masyarakat setempat.



Gambar 3. Kegiatan Penanaman Bibit Pohon Mangrove

Dengan edukasi serta penanaman bibit hutan mangrove yang dilaksanakan bersama dengan anak-anak dan remaja akan memberikan bekal pengetahuan dan pengalaman nyata tentang konservasi hutan mangrove. Sasaran kegiatan pengabdian ini yaitu mencetak kader konservasi di masa yang akan datang, sehingga konservasi hutan mangrove akan terus berkelanjutan seiring dengan bertambah dewasanya para peserta kegiatan pengabdian.

Monitoring dan Evaluasi Program Kegiatan

Tahap monitoring dan evaluasi merupakan tahapan yang sangat penting dilaksanakan agar program pengabdian dapat tetap berjalan efektif, efisien dan berkesinambungan serta mendapat *feedback* yang berguna untuk perbaikan kegiatan pengabdian dimasa yang akan datang. Adapun tahapan monitoring dan evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat meliputi mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan kegiatan pengabdian, memonitor seluruh kegiatan pengabdian apakah telah berjalan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan, menganalisis kebutuhan dan sasaran kegiatan selanjutnya berdasarkan hasil evaluasi kegiatan dan masukan dari berbagai pihak, sehingga kegiatan pengabdian ini akan terus berkelanjutan, menyusun artikel hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dan mempublikasikan di jurnal nasional sehingga akan memberikan sumbangsih pemikiran bagi kegiatan pengabdian yang relevan, melakukan publikasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di media massa untuk memberikan dampak iringan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat diketahui lebih banyak kalangan tidak terbatas di dunia akademisi saja, sehingga membuka peluang atau inspirasi bagi wilayah pesisir lain untuk melakukan maupun mengembangkan kegiatan yang serupa, membuat video garis besar kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan yang diunggah ke situs penyedia layanan *streaming* video, dan menyusun laporan akhir sebagai bentuk pertanggungjawaban tim pengabdian pada institusi.

SIMPULAN

Kegiatan edukasi terhadap anak-anak dan remaja mengenai konservasi hutan mangrove melalui *Funny Puppet Hand-Story Telling* sangat penting untuk dilaksanakan. Melalui kegiatan ini, anak-anak dan remaja mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menjaga dan melestarikan hutan mangrove. Kegiatan edukasi ditujukan pada anak-anak dan remaja bertujuan supaya kegiatan konservasi akan terus berjalan sampai generasi anak-anak dan remaja ini beranjak dewasa dan menjadi agen konservasi selanjutnya yang akan menularkannya kepada generasi muda. Komunikasi, koordinasi dan pendampingan terhadap Komunitas Persatuan Remaja Tapak (Prenjak) tetap dijaga sehingga perkumpulan ini akan tetap menjadi agen konservasi hutan mangrove yang akan mengajak seluruh lapisan masyarakat untuk bersama-sama menjaga kelestarian dari hutan mangrove.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pendanaan kegiatan pengabdian ini bersumber dari dana DIPA FIS 2022. Tim pengabdian Asep Ginanjar, Aisyah Nur Sayidatun Nisa, Aan Probo Wiranto.

DAFTAR PUSTAKA

- Asfandiyar, Andi Y. 2007. Cara Pintar Mendongeng. Jakarta: Mizan.
- DLH. 2018. Laporan Akhir Pembuatan Peta Kerusakan Mangrove dan Pesisir Laut Kota Semarang. Kota Semarang.
- Haryani. 2007. Mencerdaskan Anak dengan Dongeng. Universitas Negeri Yogyakarta. (<http://staff.uny.ac.id/>)
- <https://kkp.go.id/artikel/12993-laut-masa-depan-bangsa-mari-jaga-bersama>. (Diakses pada tanggal 24 Maret 2022)
- Kariada, NTM dan Irsadi, A. 2014. Peranan Mangrove Sebagai Biofilter Pencemaran Air di Wilayah Tambak Bandeng Tapak, Semarang. *J. Manusia dan Lingkungan* 21(2): 188-194. <https://doi.org/10.22146/jml.18543>

- Kementerian Kelautan dan Perikanan. 2002. Menteri Kelautan dan Perikanan Nomor: KEP.10/MEN/2002 tentang Pedoman Umum Perencanaan Pengelolaan Pesisir Terpadu.
- Kusumastuti, Dina N. 2010. Pengaruh Kegiatan Story telling terhadap Pertumbuhan Minat Baca Siswa di TK Bangun 1 Getas Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang. Skripsi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang. (eprints.undip.ac.id/22141/).
- Marfai, Muh Aris, King, Lorenz. 2008. Potential Vulnerability Implications of Coastal Inundation Due to Sea Level Rise for The Coastal Zone of Semarang City, Indonesia. *Environ. Geol.* 54 (6), 1235–1245.
- Mariana Kristiyanti. 2016. Pemberdayaan Masyarakat Pesisir Pantai Melalui Pendekatan ICZM (*Integrated Coastal Zone Management*). Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu & *Call for Papers* Unisbank (SENDI_U). Semarang.
- Miladan, Nur. 2009. Kajian Kerentanan Wilayah Pesisir Kota Semarang Terhadap Perubahan Iklim. Program Studi Magister Teknik Pembangunan Wilayah dan Kota. Program Pascasarjana Universitas Diponegoro. Semarang.
- Tribun Jateng. 2015. Prenjak Tapak Pertanyakan Perizinan Reklamasi Tugurejo Semarang. <http://jateng.tribunnews.com/2015/11/06/prenjak-tapak-pertanyakan-perijinanreklamasi-tugurejo-semarang>
- Vincent II, J. W. 2009. Community development practice. in Rhonda, P. dan Pittman, R. H. (ed.) *An Introduction to Community Development*. New York: Routledge, hal. 58– 74.