

Pengaruh Pemberian Video Motion Graphic 'The Healer' Terhadap Trauma Pada Anak Prasekolah Pasca Bencana Banjir Bandang Di Wilayah Kerja Puskesmas Air Dingin

Astri Doris ^{1)*}, Mona Ariestia ²⁾
Akademi Keperawatan Kesdam I/BB Padang, astridoris20@gmail.com

Abstrak

Banjir bandang yang melanda Sumatera Barat termasuk Kota Padang salah satunya di wilayah kerja Puskesmas Air Dingin Sumatera Barat telah menimbulkan dampak yang sangat besar pada masyarakat, terutama anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian Video Motion Graphic 'The Healer' dalam menurunkan tingkat trauma pada anak usia prasekolah yang terdampak bencana banjir bandang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan quasi eksperiment dengan pendekatan control group pre-test post-test. Pengambilan sampel dilakukan berdasarkan karakteristik atau ciri-ciri tertentu sampai jumlah yang diinginkan. Pemilihan sampel dengan kriteria anak usia prasekolah pasca bencana banjir yang berusia 3–6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan terapi Video Motion Graphic pada kelompok A dan kelompok B, nilai rata-rata (mean) pre-test kelompok eksperimen A adalah 34,4. Setelah diberikan terapi, selisih nilai rata-rata sebesar 13,0 dengan p-value $0,000 < 0,005$, sehingga terdapat perubahan yang signifikan setelah pemberian terapi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa terapi menggunakan Video Motion Graphic 'The Healer' dapat mengurangi trauma pada anak prasekolah akibat bencana banjir.

Kata kunci: *Bencana, Trauma, Motion Graphic, Anak Prasekolah*

Abstract

Flash floods that struck West Sumatra, including Padang City, particularly in the service area of the Air Dingin Community Health Center, have had a significant impact on the community, especially children. One of the most common psychological consequences experienced by children following a disaster is trauma. This study aimed to determine the effect of "The Healer" Motion Graphic Video on reducing trauma levels among preschool children affected by flash flood disasters. This study employed a quantitative research method using a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group approach. Participants were selected using a purposive sampling technique based on predetermined inclusion criteria until the required sample size was achieved. The study population consisted of preschool children aged 3–6 years who had experienced flash flood disasters. The results showed that, before the intervention, the experimental group had a mean pretest trauma score of 34.4. Following the implementation of the Motion Graphic Video intervention, the mean trauma score decreased by 13.0 points. Statistical analysis revealed a significant difference between the pretest and posttest scores, with a p-value of < 0.001 , indicating that the intervention significantly reduced trauma levels in the experimental group compared with the control group. In conclusion, the "The Healer" Motion Graphic Video is an effective psychosocial intervention for reducing trauma among preschool children affected by flash flood disasters. Therefore, this intervention may be considered an alternative psychosocial therapy to support children's psychological recovery following natural disasters.

Keywords: *Flash flood; Psychological trauma; Motion graphic video; Preschool children*

PENDAHULUAN

Bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan oleh faktor alam dan atau faktor *non* alam termasuk manusia itu sendiri (karena konflik maupun teror) yang mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda dan dampak psikologis. Indonesia termasuk salah satu negara yang mempunyai tingkat risiko bencana tinggi di dunia karena menurut *World Risk Index 2017*, Indonesia menempati peringkat ke-33 dunia dibanding dengan negara lain. Kejadian bencana alam di Indonesia ada sekitar 5.186 kejadian bencana banjir yang menyumbang 45,5% dari total bencana alam, data indeks rawan bencana tahun 2011 menyebutkan bahwa provinsi Jawa Timur berada pada urutan ketiga setelah Jawa Barat dan Sumatra, ketiga wilayah ini adalah wilayah yang masuk kategori rawan bencana yang ada di Indonesia.

Banjir bandang yang melanda Sumatera Barat, termasuk Kota Padang salah satunya di wilayah kerja Puskesmas Air Dingin, Kota Padang, Sumatera Barat, telah menimbulkan dampak yang sangat besar pada masyarakat, terutama anak-anak. Selain kerusakan infrastruktur, bencana ini menyebabkan trauma emosional yang mendalam, terutama kecemasan, yang dialami anak-anak. Banyak anak yang mengalami perasaan cemas yang mendalam, ketakutan akan terjadinya bencana serupa di masa depan, serta kesulitan beradaptasi dengan kehidupan sehari-hari dan kegiatan belajar di sekolah setelah kejadian tersebut. Kecemasan yang ditimbulkan oleh bencana ini dapat berkembang menjadi gangguan trauma jangka panjang, yang jika tidak segera ditangani, dapat menghambat perkembangan emosional dan sosial mereka.

Anak-anak yang mengalami trauma pasca-banjir sering menghadapi gangguan kecemasan dan stres pascatrauma (PTSD) yang mengganggu kesejahteraan emosional mereka dalam jangka Panjang. Jika kecemasan ini tidak segera ditangani dengan cara yang tepat, berisiko mengalami kesulitan dalam berfungsi secara sosial, akademis, dan psikologis. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan intervensi psikologis yang cepat dan efektif guna mengurangi kecemasan dan mendukung proses trauma healing pada anak-anak. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah menggunakan media edukasi interaktif seperti motion graphic yang dapat mengajarkan teknik-teknik relaksasi dan *coping mechanisms* yang efektif dalam mengurangi kecemasan dan mendukung pemulihan dari trauma pasca-banjir.

Sarwono (2001), menyatakan bahwa korban dari kelompok anak-anak merupakan kelompok paling rentan yang menjadi korban dan paling menderita daripada orang dewasa. Mereka belum bisa menyelamatkan dan memulihkan diri dari rasa trauma, sehingga peluang menjadi korban lebih lanjut menjadi besar. Sebagai akibatnya mereka mengalami trauma fisik dan psikis (psikososial) karena kehilangan salah satu orangtua atau keluarganya. Akumulasi trauma psikososial itu bisa berupa reaksi fisik maupun gejala-gejala psikis seperti rasa mual, murung, pendiam, mimpi buruk, kecemasan, merasa terancam, serta hilangnya harapan hidup.

Play therapy menurut Dzulfaqori (2017) ialah sebuah teknik yang mampu menangani anak pasca trauma bencana untuk menghibur dan mengatasi masalah yang diderita anak melalui bermain. Masykur (2006) mengatakan bahwa anak-anak yang terkena korban bencana banjir memiliki karakter yang khas, sehingga sangat dibutuhkan bentuk-bentuk intervensi yang selaras dengan karakteristik dan perkembangan anak agar gangguan trauma dapat menurun.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di desa Lubuk Minturun kecamatan Koto Tangah pada 10 ibu dan anak usia prasekolah (3-6 tahun) dengan wawancara, diperoleh hasil bahwa, ibu mengatakan belum pernah dilakukan terapi bermain pada anak yang mengalami trauma pasca bencana desa Lubuk Minturun kecamatan Koto Tangah.

Dalam penelitian ini terapi yang digunakan untuk mengurangi trauma pada anak dalam pasca bencana adalah dengan terapi video motion Graphic 'The Healer', Tokoh 'The Healer'

adalah mengajarkan teknik relaksasi dan *coping mechanisms* melalui cerita yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Dengan pendekatan visual, anak-anak akan diajak untuk berlatih mengatasi kecemasan mereka, seperti teknik pernapasan dan visualisasi positif, yang dapat membantu mereka pulih dari trauma, Tokoh 'The Healer' akan mengajarkan teknik relaksasi dan *coping mechanisms* melalui cerita yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Dengan pendekatan visual, anak-anak akan diajak untuk berlatih mengatasi kecemasan mereka, seperti teknik pernapasan dan visualisasi positif, yang dapat membantu mereka pulih dari trauma.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian Video Motion Graphic 'The Healer' dalam menurunkan tingkat trauma pada anak usia prasekolah yang terdampak bencana banjir bandang, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah terkait penggunaan media digital untuk trauma healing dan pengurangan kecemasan, serta memberikan model yang dapat diterapkan di wilayah lain yang terdampak bencana serupa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *quasi eksperiment* dengan pendekatan *control group pre-test post- test*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia prasekolah pasca bencana banjir yang berusia 3-6 tahun dengan total sampel 50 responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Penelitian ini dilaksanakan di wilayah kerja puskesmas Air dingin di desa lubuk minturun kecamatan koto tengah.

Kriteria inklusi pada penelitian ini adalah anak usia prasekolah di daerah lubuk minturun yang berdampak banjir yang bersedia menjadi responden. Penelitian ini menggunakan rancangan *two group pre-post test design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi video motion graphic pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) Pasca Bencana Banjir bandang di Wilayah Kerja Puskesmas Air Dingin Kecamatan Koto Tengah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pengumpulan dan analisa data, maka hasil penelitian ditampilkan sebagai berikut :

Tabel 1. pre test sebelum di berikan terapi Video Motion Graphic 'The Healer' pada kelompok A dan kelompok B (n=50)

	Mean	Median	Min	Max	N
Pre-test A	34.5	34.0	30	40	25
Pre-test B	33.2	34.0	26	38	25

Dari tabel tersebut data hasil *pre test* sebelum di berikan terapi motion graphic pada kelompok A dan kelompok B maka di dapatkan tidak ada perbedaan tingkat trauma pada kelompok A dan B.

Tabel 2. Post-test setelah di berikan terapi Video Motion Graphic 'The Healer' pada kelompok A dan kelompok B
tidak di berikan terapi Video Motion Graphic (n=50)

Variabel	Kelompok	N	Mean	P-Value
Terapi Bermain	Kelompok A	25	34.50	0,000
	Kelompok B	25	36.30	
	Jumlah	50	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut didapatkan rata-rata (*mean*) dari post-test kelompok A (eksperimen) adalah 13.0, sedangkan Rata – Rata (*mean*) dari kelompok B (kontrol) *Post-test* adalah 00.0, pada Nilai *p-value* $0.000 < 0.05$, yang berati H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada perbedaan rerata yang signifikan pada *Post-test* kelompok A dan *Post-test* kelompok B.

Tabel 3. Hasil analisis perbedaan data dari pengaruh pemberian Video

	Mean	Min	Max	P-Value	N
Post-test A	13.0	22.0	26.0	0.000	25
Post-test B	00.0	4.73	47.0		

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat Mean pada kelompok A 34,50 dan kelompok B 36,30 Dari hasil analisa uji Mann Whitney pada table 3 diketahui bahwa *P Value* sebesar 0,000 ($P < 0,05$), hal ini menunjukan bahwa H_a diterima artinya ada perbedaan yang signifikan antara 2 kelompok. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pemberian terapi Video Motion Graphic 'The Healer' pada kelompok eskperimen lebih baik di gunakan dari pada tidak di berikan terapi Video Motion Graphic 'The Healer'

PEMBAHASAN

1. Hasil *pre-test* sebelum di berikan terapi Video Motion Graphic 'The Healer' pada kelompok A dan kelompok B

Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan terapi Video Motion Graphic 'The Healer' pada kelompok A dan kelompok B nilai rata-rata (*mean*) dari *pre-test* kelompok eksperimen A adalah 34.4, sedangkan rata – rata (*mean*) dari kelompok eksperimen *pre-test* B adalah 33.2. dari data tersebut hasilnya tidak ada perubahan sebelum di berikan terapi Video Motion Graphic 'The Healer' pada kelompok A (eksperimen) dan kelompok B (kontrol). Penelitian ini sejalan dengan Dhito Dwi Pramardika, (2020). Tentang Pengaruh Terapi video motion Terhadap Trauma Healing Pada Anak Korban Bencana Alam dengan rata-rata sebelum diberikan terapi bermain puzzle yaitu 17.6. Hal itu sesuai dengan analisis pada kelompok kontrol yang menyatakan tidak terjadi penurunan nilai kuesioner pada trauma *healing*.

2. Hasil Post-test sesudah di berikan terapi bermain *puzzle* pada kelompok A dan kelompok B
Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan terapi Video Motion Graphic 'The Healer' pada kelompok A dan kelompok B selisih nilai rata-rata yaitu (13.0) dan untuk nilai *p-value* $0.000 < 0.005$ nilai *p-value* lebih kecil dari nilai 0.005 sehingga hasilnya yaitu ada perubahan yang signifikan sesudah di berikan terapi bermain Video Motion Graphic 'The Healer' pada kelompok A (eksperimen) dan kelompok B (kontrol).

Penelitian ini sejalan dengan Muhamad Idris dkk, (2018) dengan judul "Efektifitas Terapi Bermain (*puzzle*) Terhadap Penurunan Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di Ruang Melati Rsud Kota Bekasi". Subjek penelitian adalah anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di Ruang Melati RSUD dr. Chasbullah Abdulmajid Kota Bekasi. Jumlah responden 15 anak. Hasil penelitian uji hipotesis didapatkan dengan menggunakan uji *Paired T-test* dengan nilai *p-value* $= 0.009 < \alpha = 0.05$ (5%) dengan hitung sebesar 3.006 yang berarti tolak H_0 dan Terima H_1 . Kesimpulan terapi bermain (*puzzle*) efektif terhadap penurunan kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di ruang melati RSUD dr. Chasbullah Abdulmajid Kota Bekasi.

Hasil ini seperti analisis pada kelompok eksperimen yang menyatakan terjadi penurunan nilai kuesioner pada trauma healing. Terapi Video Motion Graphic 'The Healer' yang disukai anak akan membuat anak merasa senang menonton video tersebut. Sementara itu, jika anak kurang menyukai terhadap video tertentu mereka tidak akan menikmati terapi video motion yang mereka lakukan. Selama penelitian, peneliti menemukan anak yang mendapatkan terapi Video Motion Graphic 'The Healer' mengalami penurunan skor trauma karena mungkin mereka tidak menikmati terapi video motion melalui video visual.

3. Perbedaan sebelum dan sesudah di berikan terapi bermain *puzzle* pada kelompok A dan kelompok B

Hasil analisa uji *Mann Whitney* ditabel 4.6 diketahui bahwa *P Value* sebesar 0,000 ($P < 0,05$), hal ini menunjukan bahwa H_a diterima artinya ada perbedaan yang signifikan antara 2 kelompok pada terapi bermain. Dari tabel diatas juga dapat dilihat bahwa rata-rata kelompok A sebesar

34,50 dan kelompok B 36,30 jadi dapat disimpulkan bahwa terapi Video Motion Graphic 'The Healer' lebih efektif digunakan untuk menurunkan tingkat Trauma anak pasca bencana banjir bandang.

Bermain merupakan stimulasi yang tepat bagi anak. bermain dapat meningkatkan daya pikir anak sehingga anak mendayagunakan aspek emosional, social, serta fisiknya. Bermain juga dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman dan pengetahuannya, serta berkembangnya keseimbangan mental anak (Andriana, 2017). Salah satu terapi yang digunakan untuk menurunkan tingkat trauma anak yaitu dengan terapi Video Motion Graphic 'The Healer'. The Healer merupakan terapi video visual dimana pada usia prasekolah anak senang menonton dengan anak lain sehingga terapi Video Motion Graphic 'The Healer' dapat dijadikan sarana relaksasi anak sambil bersosialisasi. Terapi bermain terapi Video Motion Graphic 'The Healer' merupakan salah satu alat visual yang dapat membantu perkembangan psikososial pada anak. Berdasarkan fakta dan teori diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemberian terapi Video Motion Graphic 'The Healer' dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah (3-6 tahun), terapi Video Motion Graphic 'The Healer' lebih efektif menurunkan tingkat trauma anak karena dengan diberikannya terapi Video Motion Graphic 'The Healer' anak dapat meningkatkan ketrampilan kognitif, meningkatkan ketrampilan motorik halus, meningkatkan ketrampilan sosial, melatih logika pada anak. Selain itu dengan terapi video tersebut anak dapat mengekspresikan perasaan cemas, takut, tegang dan sedih yang dialaminya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh pemberian Video Motion Graphic "The Healer" terhadap tingkat trauma pada anak usia prasekolah pasca bencana banjir bandang di wilayah kerja Puskesmas Air Dingin, Sumatera Barat, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sebelum diberikan intervensi, tingkat trauma pada kelompok eksperimen (Kelompok A) dan kelompok kontrol (Kelompok B) relatif tidak menunjukkan perbedaan yang berarti. Nilai rata-rata (mean) skor trauma pada kelompok eksperimen sebesar 34,4, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 33,2. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi awal yang hampir sama sebelum diberikan intervensi.
2. Setelah diberikan intervensi berupa Video Motion Graphic "The Healer", terjadi penurunan tingkat trauma pada kelompok eksperimen. Hasil analisis menunjukkan adanya selisih rata-rata sebesar 13,0 dengan nilai $p < 0,001$, yang menunjukkan bahwa pemberian Video Motion Graphic "The Healer" memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penurunan tingkat trauma pada anak usia prasekolah pasca bencana banjir bandang.
3. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah pemberian intervensi. Temuan ini membuktikan bahwa Video Motion Graphic "The Healer" lebih efektif dalam menurunkan tingkat trauma pada anak usia prasekolah dibandingkan dengan kelompok yang tidak mendapatkan intervensi.
4. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa Video Motion Graphic "The Healer" merupakan salah satu bentuk intervensi psikososial yang efektif untuk membantu menurunkan tingkat trauma pada anak usia prasekolah setelah mengalami bencana banjir bandang. Media visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, membantu anak mengekspresikan emosi, mengurangi rasa takut dan cemas, serta mendukung proses pemulihan psikologis pasca bencana.

KEPUSTAKAAN

- Adriana, D. (2017). *Tumbuh kembang dan terapi bermain pada anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Dzulfaqori, I. S. (2017). *Konseling pada anak korban bencana alam: Play therapy perspektif*. Dalam *Proceedings Jambore Konselor 3 Seminar dan Workshop Nasional Bimbingan dan Konseling* (hlm. 122). Indonesian Counselor Association (IKI)
- Fitriani, S., Santi, E., & Rahmayanti, D. (2017). Terapi bermain puzzle terhadap perkembangan psikososial anak prasekolah. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 20(2), 95–102.
- Idris, M., Sulaeman, A., & Rahmawati, D. (2018). Efektivitas terapi bermain (puzzle) terhadap penurunan kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah (3–6 tahun) di Ruang Melati RSUD dr. Chasbullah Abdulmadjid Kota Bekasi.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2017). *Manajemen penanggulangan bencana bidang kesehatan*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Masykur, A. M. (2006). *Intervensi psikologis pada anak korban bencana*. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.
- Nawangsih, E. (2014). Play therapy untuk anak-anak korban bencana alam yang mengalami trauma (Post Traumatic Stress Disorder/PTSD). *Psymphathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(2), 164–178.
- Pramardika, D. D., Hinonaung, J. S. H., Mahihody, A. J., & Wuaten, G. A. (2020). Pengaruh terapi bermain terhadap trauma healing pada anak korban bencana alam. *Faletehan Health Journal*, 7(2), 85–91.
- Sarwono, S. W. (2001). *Psikologi sosial: Psikologi kelompok dan psikologi terapan*. Jakarta: Balai Pustaka.