

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “SIAP SIAGA” MENGHADAPI BENCANA ALAM UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Shilfa Irpami Putri¹

shilfaputriiii@gmail.com

Arif Ruslan²

arief.ruslan@budiluhur.ac.id

Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

Indonesian territory is the largest archipelago in the world. This region which is also located between the continents of Asia-Australia and the Indian Ocean-Pacific Ocean has 17,508 islands. Despite the richness and beauty of the extraordinary islands, the Indonesian people need to realize that this archipelago has 129 active volcanoes and is located at the confluence of three active tectonic plates in the world, namely the Indo-Australian, Eurasian and Pacific plates. So, Indonesia is declared a natural disaster prone area. Illustration book is a book that displays the visualization of an article which emphasizes the relationship between the subject and the writing. The illustrations in a book aim to decorate a story. With an illustration, the writing is easier for the reader to digest. Lack of knowledge about how to evacuate yourself when a disaster occurs with this informative and effective media is one of the problems for the creators, making it a final project entitled "Preparedness for Natural Disasters". Therefore, the design of this illustration book aims to provide information, learning, ways of self-evacuation, and prevention of natural disasters to children aged 7-12 years so that they can be prepared for natural disasters. The material in this illustration book is also the result of interviews with the Regional Disaster Management Agency. Therefore this illustration book can help overcome existing problems. In addition to learning for readers, they will not be bored to read because there are attractive illustrations and colors.

Keywords: *Illustration Book, Stand By, Natural Disaster*

PENDAHULUAN

Wilayah Indonesia dikategorikan sebagai kepulauan terbesar didunia dengan 17.805 pulau yang luar biasa dengan keindahannya. Wilayah Indonesia juga terletak di antara benua Asia-Afrika dan Samudera Hindia-Samudera Pasifik. Namun, perlu diketahui juga bahwa wilayah Indonesia memiliki 129 gunung api aktif serta terletak pada pertemuan tiga lempeng tektonik aktif yaitu Lempeng Indo-Australia, Eurasia, dan Pasifik. Indonesia dinyatakan sebagai wilayah rawan bencana alam terutama Ibu Kota Jakarta. Kota Jakarta yang terletak di pesisir bagian laut Pulau Jawa ini menyimpan potensi terjadinya bencana alam.³ Bencana yang paling sering terjadi di Kota Jakarta yaitu banjir, karena salah satu akibatnya antara lain adalah Indonesia mempunyai konsentrasi curah hujan yang sangat tinggi. Selain itu,

sebanyak 40% wilayah Jakarta berada di bawah permukaan air laut, yang membuat Jakarta semakin mudah akan ancaman banjir pasang laut. Penyebab lainnya juga berasal dari penduduk kota Jakarta yaitu kebiasaan membuang sampah sembarangan yang sangat berpengaruh terhadap kapasitas selokan. Bencana alam kerap kali menelan korban, baik korban jiwa maupun kerugian secara materil dan infrastruktur.

Tingginya bencana banjir yang bisa di ikuti dengan tanah longsor ini, sudah seharusnya pemerintah dan institusi terkait seperti BPBD Kota Jakarta melakukan penyuluhan serta memberikan informasi yang intensif agar seluruh warga Kota Jakarta selalu waspada siaga serta peka terhadap bencana alam. Informasi mengenai persiapan dan pengenalan terhadap bencana ini merupakan salah satu hal yang penting untuk anak-anak sebab biasanya pada saat terjadi bencana korban terbanyak adalah anak-anak. Dalam penanggulangan bencana tersebut khusus nya suatu pembelajaran bagi *target audience* yaitu anak-anak usia 7-12 tahun sebagai target utama serta

¹ Mahasiswa Konsentrasi Komunikasi Visual, Universitas Budi Luhur, Jakarta.

² Dosen Pembimbing

³ <https://www.bnpb.go.id/home/sejarah> diakses pada 12 Februari 2019 pukul 19.50 WIB

masyarakat umum supaya bisa lebih sigap mempersiapkan dirinya dan selalu waspada dengan situasi dan kondisi bencana yang akan terjadi nantinya.

Dikutip dari wawancara Bersama Ibu Adah selaku salah satu guru Sekolah Dasar Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Tangerang Selatan mengatakan bahwa Informasi mengenai persiapan dan pengenalan terhadap bencana alam ini dianggap penting, buku ilustrasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bisa menjadi alternatif karena di Sekolah Dasar Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Tangerang Selatan ini masih kurang akan informasi tentang bencana alam yang efektif.

Dipilihnya usia 7-12 tahun sebagai target buku ilustrasi ini adalah karena bencana alam sering sekali memakan korban khususnya anak-anak. Namun permasalahan yang kerap muncul adalah masih sedikit sekali upaya pemerintah maupun lembaga-lembaga pendidikan untuk memberikan pengetahuan mengenai bagaimana cara melindungi diri dari bencana alam. Oleh sebab itu solusi yang dapat dilakukan salah satunya dengan memberikan pengetahuan mengenai cara melindungi diri dari bencana alam. Pengetahuan akan bagaimana cara melindungi diri dari bencana alam sebaiknya ditanamkan sejak usia dini.

Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) sebenarnya sudah menyediakan media informasi tentang siaga bencana alam yang bisa diakses melalui website BNPB itu sendiri. Namun, panduan siaga bencana alam yang disediakan BNPB itu sulit untuk diakses di sekolah dasar karena harus menggunakan barang elektronik seperti *smartphone* dan akses internet.

Dari permasalahan tersebut pencipta ingin memberikan sebuah informasi yang intensif dan komunikatif tentang panduan siap siaga bencana alam kepada masyarakat khususnya untuk anak-anak supaya mereka paham akan bencana alam dan cara untuk mengevakuasi diri.

Buku merupakan panduan, tuntunan, bacaan dan ilmu yang sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Dengan membaca buku

akan menambah wawasan, pengetahuan, dan informasi yang ada di dunia ini. Oleh sebab itu dalam tugas akhir ini akan dibuat sebuah perancangan buku ilustrasi dengan media cetak yang berfungsi sebagai informasi panduan bagi anak-anak usia 7–12 tahun agar bisa siaga dan waspada terhadap bencana alam dan menjadikannya sebagai objek karya akhir yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi “Siapa Siaga” Menghadapi Bencana Alam Untuk Anak Usia 7 – 12 Tahun Sebagai Media Pembelajaran.

Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat ditarik rumusan masalahnya yaitu bagaimana cara memberikan informasi tentang panduan siaga menghadapi bencana alam berupa buku ilustrasi sebagai media pembelajaran untuk anak-anak.

Manfaat Umum

Berharap agar perancangan ini dapat dijadikan sebuah referensi di bidang ilmu komunikasi, khususnya Komunikasi Visual yang berhubungan dengan pembuatan sebuah karya yang bersifat kreatif, informatif, dan komunikatif.

Manfaat Praktis

Penciptaan karya ini merupakan sebuah buku ilustrasi yang diharapkan anak-anak bisa melindungi diri atau mengevakuasi diri dari bencana kebakaran. Penciptaan karya ini juga menjadi referensi dan juga portofolio pencipta.

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi

Komunikasi adalah proses pengiriman dan penerimaan informasi atau pesan antara dua individu atau lebih dengan efektif sehingga bisa dipahami dengan mudah. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan berita atau pesan dari dua orang atau lebih supaya pesan yang dimaksud bisa dipahami.

1. *Interpersonal Communications* atau komunikasi antar pribadi, maksudnya adalah proses pertukaran informasi dan juga pemindahan pengertian antara dua orang atau lebih di dalam suatu kelompok kecil.

2. *Organization Communications* merupakan proses dimana pembicara secara sistematis memberikan informasi serta memindahkan pengertian kepada banyak orang dalam suatu organisasi, kepada pribadi-pribadi dan lembaga-lembaga di luar yang masih terikat hubungan.

Secara sederhana komunikasi adalah proses pengiriman dan penerimaan informasi atau pesan yang jelas dan benar, baik secara langsung maupun tidak langsung antara dua individu yaitu komunikator dengan komunikan.⁴

Komunikasi Visual

Komunikasi visual menurut Adi Kusrianto adalah : “Komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur bahasa visual yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dipakai penyampaian sebagai penyampaian arti, makna, dan pesan.”⁵

Deesain Komunikasi Visual

1. Untuk memberitahu atau memberi informasi (*to inform*), mencakup sebagai berikut: menjelaskan, menerangkan, dan mengenalkan.
2. Untuk memberi penerangan (*to enlighten*), mencakup: membuka pikiran dan menguraikan. Untuk membujuk (*to enligjten*), mencakup: menganjurkan (umumnya dalam periklanan), komponen-komponen termasuk kepercayaan dan kantong belanja.⁶

Elemen – elemen Visual

1. Garis merupakan sebuah unsur desain yang menghubungkan titik satu dengan lainnya sehingga tergambar sebuah garis dengan bentuk lengkung atau lurus.
2. Bentuk yaitu seperangkat garis yang diletakan berdekatan, dan mempunyai diameter tinggi dan lebar.

3. Tekstur yaitu sebuah visualisasi dari permukaan yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba.
4. Huruf bertujuan untuk menempatkan sebuah teks dalam penyampaian pesannya dalam sebuah karya.
5. Ukuran ialah seberapa besar atau kecil suatu hal.
6. Warna ialah elemen media yang paling menarik dalam penyampaian sebuah pesan, karena terkadang setiap elemen warna memiliki makna atau artinya masing-masing.⁷

Media

Media adalah perantara yang digunakan dalam penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan yang bertujuan untuk efisiensi penyebaran informasi atau pesan yang ingin disampaikan.⁸

Layout

Layout merupakan usaha pengaturan unsur grafis (teks dan ilustrasi yang digunakan pada buku, majalah atau bentuk publikasi lainnya, sehingga teks dan ilustrasi menjadi media komunikasi yang efektif.

Prinsip-prinsip Layout

1. *Sequence* adalah urutan bagaimana seseorang melihat elemen desain yang kita buat.
2. *Emphasis* sebuah cara bagaimana kita memberikan penekanan pada suatu objek agar menjadi pusat perhatian.
3. *Balance* adalah sebuah prinsip agar layout yang kita buat menjadi lebih seimbang, tidak menumpuk pada satu titik dan proporsinya tepat.
4. *Unity* merupakan prinsip penting agar desain yang dibuat tampak bersatu dan terlihat konsisten secara keseluruhan.⁹

Warna

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan

⁴ <http://www.satujam.com/pengertian-komunikasi/> diakses pada 18 Februari pukul 14.00 WIB

⁵ Adi Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: ANDI, 2007. Hal.10

⁶ Yongki Safanayong, *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, ARTE MEDIA, Jakarta, 2006, Hal. 3

⁷ Santosa Soewignjo. *Seni Mengatur Komposisi Warna Digital*. Yogyakarta : TAKA Publisher, 2013. hlm. 34-35

⁸ <https://pengertianahli.id/2014/07/pengertian-media-dan-jenis-media.html> diakses pada 18 Februari 2019 Pukul 14.00 WIB

⁹ <http://teoridesain.com/2016/05/penjelasan-tata-letak-layout.html> diakses pada 20 Februari 2019 pukul 16.27 WIB

mendasar dari warna dari sebuah warna adalah *hue* (spektrum warna), *saturation* (nilai kepekakan), dan *lightness* (nilai cahaya dari gelap ke terang).

Warna adalah suatu hal yang sangat penting dalam menentukan respons dari orang. Warna adalah hal pertama yang pernah dilihat oleh seseorang. Setiap warna memberikan kesan dari identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung pada latar belakang pengamatnya juga.¹⁰

Warna dapat dibedakan menjadi tiga jenis yaitu:

1. Warna Primer, yaitu warna dasar atau warna utama dalam lingkaran warna (merah, kuning, biru).
2. Warna Sekunder, yaitu percampuran 2 warna primer dengan perbandingan yang sama (ungu, oranye, dan hijau).
3. Warna Tersier dengan primer dengan perbandingan yang sama.

Ilustrasi

Ilustrasi adalah visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud dari pada bentuk.¹¹

Infografis

Infografis berasal dari Infographic dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari Information Graphics adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat.

METODE PENCIPTAAN KARYA

Konsep Penciptaan

Karya yang akan dibuat pencipta adalah sebuah perancangan buku ilustrasi mengenai cara melindungi diri dari bencana alam. Perancangan ilustrasi yang dibuat terdiri dari

penjelasan tips dan panduan praktis kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana alam.

Perancangan ilustrasi yang akan dibuat oleh pencipta dan akan menjadikannya sebuah buku dengan desain ilustrasi, warna dan informasi yang menarik dibaca untuk anak-anak.

Target Audience

Target audience dari karya ini adalah anak usia 7-12 Tahun, berdomisili di daerah Jakarta, secara psikografis karya ini cocok untuk anak sekolah dasar yang sedang giat membaca dan lebih mudah menyerap informasi.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain. Observasi yang dilakukan adalah dengan melihat langsung di lapangan yang digunakan untuk menentukan faktor layak yang didukung melalui wawancara

Wawancara

Wawancara dilakukan oleh pencipta untuk memperoleh keterangan, menguji kebenaran, dan menjawab permasalahan yang akan diangkat dalam karya ini. Pencipta mengadakan wawancara dengan pihak Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) dan Guru Sekolah Dasar Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Tangerang Selatan.

Study Literatur

Pencipta mengumpulkan informasi dan data dengan berbagai macam bantuan sumber, yaitu buku-buku, karya ilmiah, ensiklopedia, internet, dan sumber lainnya.

Proses Produksi Karya

1. Pra Produksi

Pada tahap ini pencipta menentukan permasalahan yang akan diangkat, melakukan pengumpulan data sesuai permasalahan yang diangkat, membuat konsep kreatif, teknis, dan membuat *statement*, *treatment*, juga membuat sketsa kasar gambar ilustrasi yang akan digunakan dan menentukan *layout* dan tipografi yang cocok untuk digunakan.

¹⁰ Eko Nugroho, pengenalan teori warna, jakarta, 2008, hal. 1

¹¹ Will Eisner, *Comic & Sequin Art*, Porthouse, Press Florida, hal. 153

2. Produksi

Tahap ini dimulai dari tahap manual yang dibuat oleh pencipta, ketika semua halaman sudah dibuat, lalu pencipta akan melakukan *scanning* yang nantinya akan di eksekusi melalui software *Adobe Illustrator CC 2015* Memberikan warna dan elemen-elemen pendukung. Kemudian memindahkan vector, menambahkan narasi dan membuat *layout* karya di *Adobe Photoshop CC 2015*.

3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap terakhir setelah eksekusi karya yang sudah selesai. Pada tahap ini pencipta melakukan pengecekan ulang terhadap karya yang sudah selesai. Jika tidak ada yang cacat, maka buku ilustrasi siap untuk dicetak.

PEMBAHASAN KARYA

Pembahasan di dalam buku ilustrasi ini yaitu tentang bagaimana cara melindungi diri dari bencana alam. Terdapat beberapa bagian atau poin yang ada di dalam buku ilustrasi ini yang pertama itu penjelasan mengenai bencana alam. Poin kedua mengenai persiapan sebelum bencana alam. Poin ketiga langkah-langkah cara melindungi diri dari bencana. Poin keempat yaitu mengenai cara pencegahan. Poin kelima berisikan tentang informasi nomor darurat, papan informasi.

1. Poin pertama yaitu penjelasan mengenai latar belakang Indonesia dan juga menjelaskan tentang arti bencana alam.
2. Poin kedua, yaitu menjelaskan persiapan kebutuhan yang harus dipersiapkan sebelum bencana alam.
3. Poin ketiga, yaitu menjelaskan langkah-langkah cara melindungi diri dari bencana alam.
4. Poin keempat, yaitu mengenai cara-cara pencegahan bencana alam yang sederhana.
5. Poin kelima yaitu penjelasan mengenai papan informasi bencana. Yang berisikan petunjuk jalan jalur evakuasi, petunjuk tempat kumpul sementara, petunjuk tempat lokasi posko, petunjuk tempat pengungsian, rambu bencana alam.



Warna

Dalam pemilihan warna untuk buku ilustrasi ini pencipta menggunakan warna-warna yang sesuai pada suasana saat terjadi bencana alam. Hal ini dilakukan agar dapat memberikan daya tarik kepada para pembaca sehingga mereka tidak bosan untuk membacanya. Berikut adalah beberapa elemen warna yang digunakan pada buku ilustrasi ini :

1. Jingga menunjukkan kesan kehangatan, kenyamanan, keceriaan, dan optimisme.
2. Kuning memiliki kesan yang ceria, bahagia, penuh energik, dan rasa optimis.
3. Tosca adalah warna yang bagus untuk membantu konsentrasi dan menenangkan sistem saraf sehingga pikiran menjadi lebih jernih dan meningkatkan percaya diri.
4. Merah kerap berkonotasi dengan kekuatan, adrenalin, gairah, serta semangat.

Karakter

Dalam buku ilustrasi ini terdapat 2 karakter sebagai obyek utama dalam memandu pembaca untuk memahami isi pada buku dengan baik, karakter dalam buku ilustrasi adalah Ara dan Yara.

1. Karakter Ara



Nama : Ara
Umur : 10 Tahun

Ara adalah anak usia 10 Tahun yang sedang menduduki bangku Sekolah Dasar. Di Sekolah Ara dikenal sebagai anak yang baik, pintar, dan mandiri. Di sela waktu bermainnya, Ara memiliki hobi membaca buku.

2. Yara



Nama : Yara
Umur : 8 Tahun

Yara merupakan teman Ara sejak kecil. Yara merupakan anak yang ceria, riang, namun baik hati. Yara sangat senang bermain bersama Ara.

Karya Pendukung

Dalam sebuah pembuatan karya perlu adanya media pendukung yang berperan sebagai media promosi didalamnya. Pencipta membuat beberapa karya pendukung guna mempromosikan karya buku ilustrasi yang pencipta buat. berikut adalah jenis-jenis karya pendukung, antara lain:

Poster



Tipografi

Di dalam karya buku ilustrasi ini pencipta menggunakan font *“Chicken Pie Height”* pada bagian Sampul Buku, Untuk teks pada keseluruhan isi buku ilustrasi pencipta

menggunakan font *“Hobo Std Medium”*. Dalam pemilihan font, Pencipta berusaha memperhatikan dari segi pembaca, karena buku ilustrasi ini di tujukan untuk usia anak-anak yaitu 7-12 Tahun. Maka penulis memilih font yang memiliki kesan simpel, mudah dibaca dan tetap menarik.

1. **font *“Chickn Pie Height”***
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

2. **font *“Hobo Std Medium”***
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

EVALUASI

1. *Strength* (Kekuatan)

Kekuatan pada buku ini yaitu dibuat dengan penuh warna dan gambar didalamnya, sederhana namun tetap menarik sehingga para pembaca tidak merasa cepat bosan untuk mempelajari isi didalam buku ilustrasi ini. Selain itu tipografi yang digunakan pada buku ini juga menggunakan jenis font mudah dibaca.

2. *Weakness* (Kelemahan)

Kelemahan pada buku ilustrasi ini yaitu sedikitnya narasi dari karya buku ilustrasi ini dan kelemahan juga terletak pada jenis buku ilustrasi ini yaitu berbentuk media cetak karena sifat kertas yang mudah rusak apabila tidak dirawat dengan baik.

3. *Opportunity* (Kesempatan)

Kesempatan yang didapat dari buku ilustrasi ini yaitu dapat digunakan sebagai alat untuk mengedukasi anak-anak agar bisa mempelajari cara evakuasi mandiri saat tidak adanya latihan yang diadakan dari pihak sekolah.

4. *Threats* (Ancaman)

Ancaman untuk buku ilustrasi ini yaitu munculnya banyaknya *e-book* dan buku ilustrasi serupa yang lebih menarik dan lebih lengkap dari segi ilustrasi maupun isi materi.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Pembuatan buku ilustrasi cara melindungi diri dari bencana alam bertujuan untuk menginformasikan dan memberikan sarana baru bagi para pembaca yang belum tahu tentang pentingnya evakuasi mandiri. Dengan dibuatnya buku ini para pembaca dapat mempelajari dan dapat menerapkan pada kehidupan sehari-hari.

2. Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, diperlukan sebuah metode baru atau paling tidak mengganti metode pembelajaran dengan cara berkala, hal ini bertujuan agar pembaca tidak merasa jenuh dengan metode yang itu-itu saja. Salah satu cara untuk meningkatkan ketertarikan membaca bagi kalangan usia 7-12 tahun yaitu dengan menggunakan ilustrasi yang lebih ceria dan menarik serta warna yang *full color*.

Selain itu isi pesan yang ada di dalam buku dibuat sesingkat mungkin dan mudah untuk dipahami oleh pembaca agar mereka tidak cepat bosan, dan informasi yang disampaikan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Kusrianto, Adi.2007, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta, Andi.

Tinarbuko, Sumbo. 2009, *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta. Jalasutra.

Yongky Safanayong, *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Jakarta, Arte Intermedia.

Lia Anggraini dan Kirana Nathalia,2018, *Pengantar Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*, Bandung, Nuansa.

Nugroho, Eko. 2008, *Pengenalan Teori Warna*, Jakarta, Cv. Andi Offset.

Eisner, Will, 1985, *Comics & Sequin Art*, Florida,Porthouse.

Hendratman, Hendi, 2008, "*Tips n Trix Computer Graphics Design*",Bandung Informatika

Supriyono, Rakhmat, 2010,*Desain Komunikasi Visual : Teori dan Aplikasi*,Yogyakarta.

Surianto Rustan, 2009, *Layout Dasar Dan Penerapannya*, Jakarta:Gramedia

Suyanto,2000, *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*, Andi, 2000

Sumber Internet:

<http://www.satujam.com/pengertian-komunikasi/>

<https://pengertianahli.id/2014/07/pengertian-media-dan-jenis-media.html>

<http://teoridesain.com/2016/05/penjelasan-tata-letak-layout.html>

https://mangkoko.com/ruang_baca/psikologi-warna-biarkan-warna-berbicara

<http://houseofinfographics.com/apa-itu-infografis/>