

Perancangan Komik Mitigasi Gempa Bumi untuk Anak Usia 8 - 12 Tahun.

Yashika Asmi Patrisia¹, Iwan Zahar², Dahlia Zinnia Nizar³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

yashika.625150048@stu.untar.ac.id

iwanzahar38@yahoo.com

znizar@ico-d.org

Abstrak – Urgensi dari mitigasi bencana gempa bumi memiliki tingkat keprihatinan yang tinggi khususnya persiapan dalam mengedukasi generasi muda (anak - anak) untuk memiliki life skills untuk kemampuan menyelamatkan diri dari bencana alam sejak dini. Oleh karena itu untuk menjawab dan menjembatani anak - anak agar bisa mendapatkan informasi mengenai mitigasi, maka perancangan komik edukasi mitigasi gempa bumi pun dibuat dengan harapan dapat mewujudkan hak mereka untuk mendapatkan perlindungan. Serta untuk membantu orangtua maupun pihak sekolah untuk mengedukasi anak mengenai pentingnya pengetahuan atas penyelamatan diri dalam bencana alam khususnya gempa bumi. Tahapan dalam perancangan ini menggunakan model 5 tahapan yang dituliskan oleh Robin Landa melalui bukunya berjudul “Design Solution” yang terdiri atas; Orientasi, Analisis dan Strategi, Konsep Perancangan, Pengembangan dan Implementasi Desain. Sumber data primer didapatkan dari wawancara kepada 4 anak, serta orangtua mereka, dan kuesioner yang dibagikan kepada 45 target audiens. Sementara data sekunder diambil dari studi pustaka yang berkaitan dengan komik sebagai media pembelajaran. Hasil dari perancangan ini adalah komik edukasi yang memiliki style gambar kartun dengan memainkan banyak warna cerah untuk dapat memikat anak, memuat gambar gambar yang jelas mengenai tahap-tahap dalam melakukan mitigasi gempa bumi, dan haruslah memiliki bahasa yang simple dan mudah dimengerti oleh anak.

Kata Kunci : Perancangan, Komik Edukasi, Mitigasi, Gempa Bumi.

I. PENDAHULUAN

Komik adalah rangkaian dari gambar yang disusun sedemikian rupa untuk menggambarkan suatu cerita. Komik dulunya hanyalah sebuah cerita bergambar yang bertujuan untuk menghibur pembaca, namun seiring dengan perkembangan jaman komik mulai dapat diminati sebagai media pembelajaran anak. Dan oleh karena urgensi dari mitigasi bencana gempa bumi memiliki tingkat keprihatinan yang tinggi khususnya persiapan dalam mengedukasi generasi muda (anak - anak) untuk memiliki life skills untuk kemampuan menyelamatkan diri dari

bencana alam maka penulis akan merancang komik mitigasi mengenai bencana alam gempa bumi sebagai bentuk kontribusi penulis untuk menjembatani anak - anak agar bisa mendapatkan informasi mengenai mitigasi, untuk mewujudkan hak mereka untuk mendapatkan perlindungan. Serta untuk membantu orangtua maupun pihak sekolah untuk mengedukasi anak mengenai pentingnya pengetahuan atas penyelamatan diri dalam bencana alam khususnya gempa bumi. Oleh karena itu penulis akan berkontribusi dengan cara merancang komik

mengenai mitigasi bencana alam gempa bumi yang dikhususkan untuk anak-anak dengan rentang usia 9 - 11 tahun. Pengetahuan terkait mitigasi bencana ini juga merupakan salah satu hak anak-anak untuk mengetahui informasi terkait upaya mitigasi yang bermanfaat bagi anak jika sewaktu-waktu terjadi bencana alam.

II. METODE

Proses perancangan ini berpedoman pada 5 *step of design* karya Robin Landa (2011:77-95), yaitu :

A. Orientasi

Tahap Orientasi penulis mengumpulkan data primer dan sekunder. Data primer didapat dari melakukan wawancara dengan 4 anak, dan 3 orang tua. Kemudian penulis menyebarkan kuesioner secara terbuka kepada 45 anak dengan kisaran umur 8 - 12 tahun. Sedangkan untuk data sekunder, didapatkan dari studi pustaka secara cetak maupun online yang berhubungan dengan perancangan komik edukasi ini

B. Analisis dan Strategi

Melakukan analisis dari data-data yang diperoleh untuk membentuk strategi, yang nantinya akan menghasilkan pedoman (*Brief*) dalam perancangan.

C. Konsep Perancangan

Perancangan konsep memiliki 4 tahapan, yaitu; persiapan awal untuk menemukan ide dasar (*insight*), inkubasi, iluminasi, dan yang terakhir verifikasi sebagai bentuk evaluasi.

D. Pengembangan Desain

Dalam pengembangan desain, konsep dibuat ke dalam bentuk visual yang jelas untuk dikembangkan ke dalam 3 tahap, yaitu Sketsa Kecil, Sketsa Kasar dan Komprehensif.

E. Implementasi

Hasil akhir dari desain dirapikan dan siap dicetak dalam bentuk asli.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Perancangan

1. Konsep Media

Komik menjadi media yang digunakan sebagai media pembelajaran anak usia 8 -12 tahun karena komik edukasi dapat memancing anak untuk membaca dan juga dapat memberikan gambaran tentang informasi yang diperlukan tanpa perlu mengurangi informasi yang tersedia. Kemudian penulis juga menyediakan media pendukung berupa promotional poster, tas, stiker, gantungan kunci, pin, dan kaos.

2. Konsep Komik

Karena ini adalah komik edukasi mitigasi, maka komik harus mudah untuk dimengerti

oleh anak-anak, oleh karena itu alur cerita dari komik ini harus dibuat sederhana agar anak dapat menerima informasi dengan mudah dan efektif, namun tidak lupa untuk memberikan sedikit elemen imajinasi agar anak terangsang untuk mengetahui lebih mengenai isi komik.

3. Konsep Visual

Visual yang ditampilkan dalam komik ini dibuat sesederhana mungkin, namun tetap memiliki gaya yang unik sehingga anak tertarik untuk membacanya.

4. Konsep Tipografi

Tipografi yang akan digunakan untuk judul dari komik ini adalah tipe Miscellaneous, karena penulis ingin menarik perhatian anak anak ketika pertama kali melihat komik edukasi ini. Namun tipografi yang digunakan dalam balon kata, penulis menggunakan tipe Sans Serif karena efektif dan mudah untuk dibaca anak.

5. Konsep Warna

Warna yang digunakan dalam komik ini adalah warna-warna cerah, hal ini dilakukan agar anak tertarik untuk membaca komik ini. Selain itu penulis juga menggunakan warna sebagai pembantu dan guide anak untuk dapat mengetahui emosi, perasaan, dan juga informasi yang bersifat urgensi dalam komik.

B. Gambar

1. Logo Komik



Gambar 1. Logo Komik
(Dokumentasi pribadi, 2019)

2. Cover Komik



Gambar 2. Cover Komik
(Dokumentasi pribadi, 2019)

3. Isi Buku



Gambar 3. Isi Komik
(Dokumentasi pribadi, 2019)

4. Poster



Gambar 4. Promotional Poster
(Dokumentasi pribadi, 2019)

5. X-Banner



Gambar 5. X-Banner
(Dokumentasi pribadi, 2019)

6. Tas dan Emblem



Gambar 6. Tas dan Emblem Bordir
(Dokumentasi pribadi, 2019)

7. Botol Minum



Gambar 7. Botol Minum
(Dokumentasi pribadi, 2019)

8. Lanyard



Gambar 8. Lanyard
(Dokumentasi pribadi, 2019)

9. Pin dan Gantungan Kunci



Gambar 9. Pin dan Gantungan Kunci
(Dokumentasi pribadi, 2019)

IV. SIMPULAN

Hasil penelitian yang ditujukan kepada 49 anak usia 8 - 12 tahun menunjukkan bahwa target kurang memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai cara melakukan pertahanan pada saat gempa bumi terjadi. Dan melalui pengamatan ini pula, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran untuk anak akan sangat mempengaruhi proses dan juga pemahaman anak dalam pelajaran. Komik adalah satu media pembelajaran yang telah terbukti dapat menarik dan membantu anak dalam memahami suatu informasi. Oleh karena itu dibuatlah komik edukasi mitigasi gempa bumi dengan harapan anak - anak dapat dengan mudah memahami apa saja yang diperlukan pada saat gempa bumi terjadi.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan oleh berbagai pihak, terutama kepada Dr. Iwan Zahar dan Ibu Zinnia Nizar selaku dosen pembimbing, serta Bapak Tri Hadi Wahyudi dan Ibu Retno selaku dosen penguji, yang senantiasa memberikan kritik serta saran yang membangun.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang telah memberi saran serta semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Terima kasih juga kepada pihak LP3i Course Center Mirinda yang sudah memberi izin untuk mengumpulkan data perancangan, serta para anak-anak sekolah dasar yang telah bersedia menjadi responden dalam perancangan ini.

Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada spesialis gizi dr. Rosnah Pinontoan, dr. Kristina Joy, dr. Dian Permatasari Adityo, dr. Nessa Wulandari, dan dr. Diani Adrina, serta Ibu Sonta Nuriaty dan Bapak Ruli Setiawan selaku guru Yadika 2, yang telah bersedia untuk diwawancarai di tengah kesibukannya.

DAFTAR PUSTAKA

Bonneff, Marcel. (1998). *Komik Indonesia*.

Terjemahan Rahayu S. Hidayat.

Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

Craig, James.(2007). *Designing with type: a basic course in typography*. USA

David, Marian L. (1987). *Visual Design in Dress*. USA: Printed in The United States of America.

Eisner, Will. (1985). *Comics and Sequential Art*. Florida: POORHOUSE PRESS.

Hariadhi. (2008). Mencegah Gempa Menjadi Bencana. Diakses pada 9 Maret 2019, diambil Dari <https://hariadhi.files.wordpress.com/2008/01/mitigasigempa.pdf>

Hurlock, Elizabeth Bergner. (2010). *Child Growth and Development*. Kessinger Publishing

McCloud, Scott (1993). *Understanding Comics (The Invisible Art)*. New York: HarperCollins Publishers

Nurdiyantoro, Burhan. (2018). *Sastra Anak; Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta; Gadjah Mada University Press

Riska Dwi Novianti dan M Syaichudin. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung*. Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.10, No.01: 7485.

Rustan, Surianto. (2017). *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Soedarso, Nick. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Majapahit Gajah Mada*, Vol.5 No.2, 561-570. Diakses pada 5 Maret 2019, diambil Dari http://library.binus.ac.id/eColls/eJournal/02_DKV_Nick%20Soedarso.pdf

Team BNPB. (2013). *Waspada Bencana Gempa Bumi*. Diakses pada 9 Maret 2019, diambil Dari <http://blogs.idl.blogspot.com/2015/06/komik-bencana-gempa-bumi.html>

Team KPK. (2018). *Edukasi Anti Korupsi Sahabat Pemberani*. Diakses pada 9 Maret 2019, diambil dari <https://aclc.kpk.go.id/materi/sikap->

antikorupsi/buku/komik-strip-sahabat-pemberani

Team Pendidikan.id. (2017). *Komik "Mata vs Komputer"*. Diakses pada 9 Maret 2019, diambil dari https://komik.pendidikan.id/online/komik/mata_vs_komputer/#p=1

Team Pendidikan.id. (2018). *Komik Seri Pendidikan Moral; Jangan Takut Mencoba*. Diakses pada 9 Maret 2019, diambil Dari http://bsd.pendidikan.id/data/komik/jangan_menyerah_Pasti_berhasil.pdf

Utomo, Wijanarko. (2018). *Ciri Khas Perkembangan Anak Usia 9 - 11 Tahun*. Diakses Pada 9 Maret 2019, diambil <https://www.childrencafe.com/ciri-khas-perkembangan-anak-usia-9-11-tahun/>

Waluyanto, Heru Dwi. (2015). *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. Diakses pada 9 Maret 2019, diambil <http://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/16441>

Wardana, Andi. (2018). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasikan Cerita Anak Kepada Peserta Didik Kelas III SD/MI*. Diakses pada 9 Maret 2019, diambil <http://repository.radenintan.ac.id/3978/1/Skripsi%20Full.pdf>