

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI TANGGAP MENGHADAPI BENCANA BANJIR UNTUK ANAK-ANAK DI DAYEUKHKOLOT

BOOK DESIGN AS A MEDIA FOR CHILD EDUCATION TO ANTICIPATE FLOOD A NATURAL DISASTER IN DAYEUKHKOLOT

Dana Sri Lestari¹

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹danasriles3@yahoo.com

Abstrak

Indonesia merupakan salah satu negara yang akrab dengan bencana alam juga memiliki banyak daerah rawan bencana. Menurut data dan informasi bencana di *website* Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), hingga bulan November 2016 sebanyak 2.175 kasus bencana alam yang terjadi di Indonesia. Dimana banjir, tanah longsor, puting beliung dan kebakaranlah yang memiliki persentase cukup besar sebagai bencana alam yang sering terjadi di Indonesia. Bencana alam memang tidak dapat dihindari, namun lebih baik jika masyarakat, terutama orang tua sebagai pelindung anak yang merupakan penerus bangsa. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah untuk dapat merancang media sebagai cara mengantisipasi untuk menghadapi bencana alam, Dengan menggunakan metode pengumpulan data kualitatif berupa studi pustaka, observasi, wawancara, serta metode analisis SWOT. Hasil perancangan berupa buku panduan interaktif disertai ilustrasi yang berisi persiapan menghadapi bencana alam, seperti hal apa saja yang perlu di persiapkan ketika datang bencana hingga sesudah terjadi bencana alam.

Kata kunci : Bencana alam, buku, ilustrasi, anak-anak, antisipasi, banjir, sosialisasi, *Stay safe*

Abstract

Indonesia is one of countries in that familiar with natural disaster, and has many disaster-prone areas as well. Based on the disaster data and information on the website National Agency for Disaster Management, until the month of November 2016 there's some 2.175 cases of natural disaster that occurred in Indonesia. Which is flooding, soil landslide, Puting Beliung whirlind and fire that has dominated perentage as natural disasters frequently occurs in Indonesia. Natural disasters can't be avoided, but would be good if we had the early realization on society, especially for parents as the protector and children as Younger Generation. That then means, the goal form this research is to make a media about anticipate for facing natural disasters. By using qualitative data collection methods such as literature study, observation, interviews, as well as a SWOT analysis method. The results of the design is in the form of book illustrations preparing for natural disasters like the stuff what needs to be done before, during and after a natural disaster

Keywords : *Natural disaster, book, illustration, children, anticipate, flood, socialization, stay safe*

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara yang akrab dengan bencana alam, karena kondisi geografisnya yang berada di sabuk api Pasifik sehingga Indonesia dikelilingi oleh Lempeng Eurasia, Lempeng Indo-Australia, dan Lempeng Pasifik, menyebabkan banyaknya gunung api di Indonesia. Indonesia juga. Berbagai ancaman bencana alam, seperti banjir, tanah longsor, dan degradasi lahan memiliki frekuensi kejadian sangat tinggi di Indonesia. (Hermon, 2015:38) Berdasarkan data yang ada di Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BPBD), dampak yang ditimbulkan bencana selama tahun 2016 adalah 375 orang tewas, 383 orang luka-luka, 2,52 juta orang menderita dan mengungsi, serta lebih dari 34 ribu rumah rusak. Selain itu, hingga bulan November 2016 sebanyak 2.175 kasus bencana alam yang terjadi di Indonesia dimana banjir, merupakan salah satu bencana alam yang paling sering terjadi ada 659 kasus bencana dengan persentase 31.6%.

Bandung merupakan salah satu kota di Jawa Barat yang sering terkena bencana alam. Berdasarkan data yang ada di Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), Provinsi Aceh, D.I Yogyakarta, Jawa Tengah, Jawa Barat dan DKI Jakarta merupakan provinsi yang sering terkena bencana alam. Di kota Bandung sendiri, sebanyak 1.504 kasus bencana alam yang terjadi pada tahun 2011 hingga 2015, dimana tanah longsor terjadi sebanyak 678 kali, banjir terjadi sebanyak 501 kali dan terjadi 195 kali bencana alam lainnya.

Akhir-akhir ini kota Bandung juga merupakan salah satu daerah yang rawan terjadi bencana banjir, terutama jika musim hujan datang dengan tingkat curah yang besar, terutama di beberapa kabupaten. Kabupaten Dayeuhkolot merupakan salah satu daerah kabupaten Bandung yang sering terkena banjir (Pratama, 2011). Menurut H. Paskah Suzetta, selaku Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Nasional, kesadaran akan upaya untuk mengurangi risiko bencana alam secara sistematis yang membutuhkan pemahaman dan komitmen bersama dari semua pihak terkait terutama para pembuat keputusan (*decision makers*). Pentingnya upaya pengurangan risiko bencana telah mulai muncul pada dekade 1990-1999 yang dicanangkan sebagai Dekade Pengurangan Risiko Bencana Internasional. Sesuai UU No 24 Tahun 2007, Bab I Ketentuan Umum, Pasal 1 angka 9, tentang penanggulangan bencana alam, salah satu upaya untuk mengurangi risiko bencana alam adalah melakukan persiapan selama pasca dan pra bencana alam.

Menurut Aris Sustiyono, Direktur Yayasan Lestari Indonesia bahwa anak-anak merupakan kelompok yang rentan menjadi korban saat bencana alam terjadi. Begitu juga pendapat menurut Amin Magatani, *Disaster Risk Reduction (DRR)* bahwa anak-anak merupakan korban rentan bencana alam. Salah satu faktor yang menyebabkan adalah ketidaksiapan untuk mengantisipasi jika terjadi bencana alam. (Olivia dalam Aris dan Amin, 2012) Anak-anak yang juga merupakan subyek dalam upaya mengantisipasi bencana alam, dimana pemahaman akan cara mengantisipasi bencana alam masih rendah. Pengetahuan yang rendah terhadap bencana ini kemudian mengakibatkan tidak adanya kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana, akibatnya tiap kali terjadi bencana, banyak korban jiwa yang berjatuh dan sebagian korban adalah kategori kelompok dengan tingkat kerentanan yang cukup tinggi, yaitu kelompok anak-anak. Anak-anak rentan akan penyakit ataupun menjadi korban jiwa karena tiap kali bencana terjadi, mereka biasanya tidak mengetahui cara menyelamatkan diri. (Talita, 2010)

Kesadaran untuk tanggap dalam menghadapi bencana alam ini harus ditingkatkan lagi, untuk meningkatkan pemahaman tentang cara menghadapi bencana alam pada masyarakat khususnya untuk anak-anak, mengingat Indonesia merupakan negara yang akrab dengan bencana alam. Juga anak-anak rentan kerap menjadi korban jiwa, baik disebabkan oleh bencana alam maupun penyakit dampak bencana alam itu sendiri, maka dari itu dibutuhkan suatu media edukasi bagi anak-anak, untuk mengetahui tentang cara mengantisipasi bencana alam. Menurut Dr. Kartini Kartono, seorang penulis buku psikologi anak, bahwa anak diusia 8-12 tahun, memiliki minat di berbagai macam aktivitas, selain itu anak di usia ini memiliki intensitas ingatan paling besar dan kuat, jika dibandingkan dengan balita. Menurut beliau, balita memang cepat mengenal lingkungan tempat tinggalnya, akan tetapi pengenalan tersebut tidak lengkap, belum terperinci dan balita masih memiliki ingatan yang samar-samar. Beberapa hal dalam buku psikologi anak ini dapat menjadi salah satu acuan pertimbangan dalam membuat media edukasi yang interaktif untuk anak-anak. Salah satu media yang mampu menyampaikan informasi dengan efektif adalah buku ilustrasi yang interaktif, buku juga dapat digunakan untuk jangka waktu yang lama dengan informasi yang banyak. Maka dari itu

dibutuhkan sebuah buku yang mampu menyampaikan informasi kepada anak-anak dalam hal cara menghadapi bencana alam yang disusun secara menarik sehingga menarik minat baca anak-anak, seperti buku interaktif atau buku permainan.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Bencana Alam

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata bencana merupakan sesuatu yang menyebabkan (menimbulkan) kesusahan, kerugian, atau penderitaan; kecelakaan; bahaya yang disebabkan oleh alam (seperti gempa bumi, angin besar, dan banjir). Sedangkan menurut Dr. Hedi Hermon, bencana alam merupakan bencana yang terjadi akibat terganggunya keseimbangan komponen-komponen alam tanpa campur tangan manusia. (Hermon, 2014:1). Peristiwa tersebut dapat berupa banjir, letusan gunung berapi, tsunami, gempa bumi, tanah longsor, badai salju, kekeringan, gelombang panas, hujan es, hurikan, badai tropis, taifun, tornado, kebakaran liar serta wabah penyakit.

2.2 Perancangan

Menurut Yongky Safanayong dalam bukunya Desain Komunikasi Visual Terpadu (2006:2), perancangan merupakan suatu proses penggambaran atau perencanaan dalam merancang sesuatu. Dalam desain komunikasi visual, kata perancangan merupakan salah satu kata yang *familiar*, perancangan biasa dikenal yaitu dengan istilah mendesain. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata mendesain, memiliki makna membuat desain atau membuat rancangan pola. Maka, kata perancangan dapat diartikan menjadi proses atau perbuatan yang mengatur segala sesuatunya terlebih dahulu.

2.3 Komunikasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata komunikasi memiliki arti sebagai pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih, sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami; hubungan; kontak.

Menurut Drs. Jalaluddin Rakhmat, M.Sc. (2009), seorang belajar menjadi manusia melalui komunikasi, segera setelah berinteraksi dengan orang-orang disekitar, maka terbentuklah perlahan-lahan yang disebut keperibadian. Bagaimana ia menafsirkan pesan yang disampaikan ke orang lain dan bagaimana ia menyampaikan perasaan kepada orang lain, menentukan keperibadiannya. Kepribadian terbentuk sepanjang kehidupan. Selama itu pula komunikasi menjadi penting untuk pertumbuhan pribadi seseorang. Melalui komunikasi seseorang menemukan dirinya dengan dunia di sekitar. Hubungan dengan orang lain menentukan kualitas hidup seseorang. Bila ada seseorang yang gagal untuk mendorong orang lain bertindak, maka berarti gagal dalam komunikasinya, karena komunikasi tidak efektif. Menurut Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss di dalam bukunya yang berjudul *Human Communication* (1974:9-13), komunikasi yang efektif menimbulkan lima hal seperti pengertian, kesenangan, pengaruh pada sikap, hubungan yang semakin baik, dan tindakan.

2.4. Media

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata media merupakan alat atau sarana komunikasi, seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Sementara menurut Soedewi, Media merupakan sarana yang mengkomunikasikan suatu pesan. Kata media sendiri berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (2006:7). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau sarana untuk menyampaikan suatu pesan yang berisikan sebuah informasi.

2.5. Buku

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) buku merupakan lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sedangkan dalam *Oxford Dictionary* buku mempunyai arti sebagai beberapa lembar kertas yang dicetak atau ditulis, yang kemudian dijilid pada satu sisi.

Fungsi buku menurut Suriyanto Rustan, penulis buku "*Layout dan Penerapannya*" (Yuniarti, 2015:9) adalah untuk menyampaikan informasi, baik berupa cerita, pengetahuan, laporan dan lain-lain. Buku dapat menampung banyak sekali informasi, tergantung jumlah halaman yang dimilikinya.

2.6 Buku Interaktif

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Interaktif memiliki arti hal yang bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif. Sedangkan dalam *Oxford Dictionary* Interaktif mempunyai arti sebagai, suatu hal yang memiliki efek pada satu dengan yang lainnya. Maka dapat disimpulkan, jika digabungkan antara pengertian buku dan interaktif menjadi lembar kertas yang berjilid yang dapat melakukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif.

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Fanny Wiliyanto dalam *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider*, buku interaktif terdapat 8 jenis, yaitu *pop up*, *peek a boo*, *pull tab*, *hidden objects book*, *touch and feel participation*, *games* dan *play-a-song* atau *play-a-sound*.

2.7 Desain Komunikasi Visual

Menurut definisinya, Desain Komunikasi Visual merupakan suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis berupa bentuk atau gambar, tatanan huruf, komposisi warna, serta layout. Sehingga gagasan dapat diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi target audiens. (Kusrianto, 2007 : 2). Pada setiap desain terdapat unsur-unsur yang membentuk desain tersebut, seperti garis, bentuk, tekstur, gelap terang, ukuran, dan warna.

2.8 Tipografi

Menurut definisinya, tipografi merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang huruf cetak (Kusrianto, 2007:190). Dalam desain grafis, tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak.

Dalam sebuah karya seni atau media komunikasi, tipografi seringkali kurang mendapat perhatian. Para desainer seringkali lebih mengutamakan fokus kepada kreasi gambar, fotografi, atau ilustrasi. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah, terlebih tidak komunikatif. Dalam proses pemilihan huruf, setidaknya ada dua hal yang harus diperhatikan seorang desainer yaitu karakter produk yang akan ditonjolkan serta karakter segmen pasarnya (Angraini dan Nathalia, 2014:53).

2.9 Layout dan Sistem Grid

Menurut Gavin Amborse dan Paul Harris (Angraini dan Nathalia, 2014:74) layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini dapat disebut manajemen bentuk dan bidang. Secara umum, *layout* adalah tata letak ruang atau bidang. *Layout* terdiri dari beberapa elemen seperti teks, elemen visual, dan elemen lainnya. Tujuan utama *layout* adalah untuk menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Prinsip-prinsip layout yang harus diperhatikan dalam membuat desain telah dirangkum oleh Lia Angraini dan Kirana Nathalia (2014:75) adalah *Sequence*, *Emphasis*, *Keseimbangan (Balance)* dan *Unity*

2.10 Teori Ilustrasi

Menurut Adi Kusrianto, dalam bukunya yang berjudul Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:140), definisi ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, akan tetapi juga dapat menghiasi ruang kosong. Contohnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi juga dapat berbentuk macam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto.

2.11 Teori Infografis

Grafis informasi atau infografis merupakan representasi visual yang grafis informasi, data yang atau pengetahuan dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas (Newsom and Haynes, 2004: 236). Sedangkan dalam *Oxford Dictionary*, kata infografis sendiri merupakan sebuah representasi visual dari informasi ataupun data. Maka dapat disimpulkan, infografis merupakan informasi, data atau pengetahuan yang kompleks disajikan dalam bentuk visual secara cepat dan jelas, sehingga mudah dimengerti pembacanya.

3. Konsep dan Hasil Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Informasi utama yang ingin penulis sampaikan dalam buku ini adalah informasi mengenai penanggulangan bencana banjir, penjelasan sederhana tentang banjir, bagaimana banjir terjadi, kemudian dampak dan penyebab banjir, penyakit yang sering muncul ketika banjir terjadi dan hal apa saja yang perlu dilakukan sebelum, saat dan sesudah banjir.

3.2 Konsep Kreatif

Konsep media yang penulis buat adalah buku panduan interaktif dengan ilustrasi. Dimana buku tersebut ditujukan untuk anak-anak usia 7-12 tahun yang membahas mengenai bencana banjir.

Pada perancangan dan konsep kreatif berikut, tampilan visual yang ada menjadi bobot yang sangat penting dan di prioritaskan. Aspek-aspek didalamnya yang berkaitan dengan tampilan visual seperti warna, tipografi, pengayaan ilustrasi, dan tata letak, agar mempermudah dalam menerima pengetahuan serta informasi, dalam proses pembelajarannya secara tepat terhadap target audiens yang dituju. Agar memudahkan anak-anak dalam menerima informasi, maka buku panduan ini disertai dengan ilustrasi, juga menggunakan salah satu teknik buku interaktif, untuk dapat membuat anak-anak tertarik serta memahami informasi dengan cara yang lebih menyenangkan.

3.3 Konsep Media

Media utama yang digunakan dalam perancangan terkait masalah yang diangkat yaitu berupa buku. Buku ini bersifat sebagai media edukasi kepada anak-anak dan orangtua terkait bencana banjir. Buku panduan ini akan dibuat dengan jumlah halaman 36, dicetak dengan menggunakan kertas artpaper tipis untuk isi, dan memiliki ukuran 20 x 20 cm.

3.4 Konsep Visual

Warna yang digunakan pada perancangan buku edukasi ini mengarah ke warna-warna yang kasual dan bersahabat. Karena buku edukasi ini menargetkan pihak anak-anak, maka harus disesuaikan dengan karakter anak-anak periode saat ini. Warna yang digunakan akan selalu disesuaikan dengan bobot konten penyampaian dari materi dan konten yang ingin disampaikan.

Typeface yang penulis gunakan yaitu huruf jenis sans serif. Karena dengan penggunaan jenis *typeface* sans serif memiliki kesan lebih tegas, *simple* dan keterbacaannya lebih jelas.

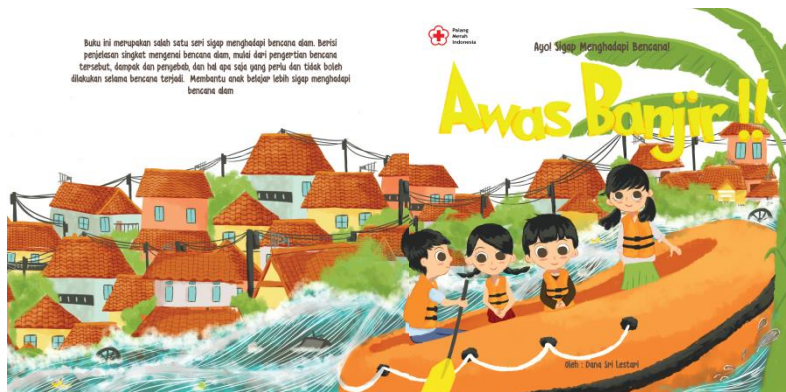
Pengayaan visual yang penulis pakai yaitu mengarah kepada jenis ilustrasi yang *simple* namun tetap jelas. Pengayaan ini berdasarkan studi dari berbagai macam referensi buku yang menargetkan pembacanya sesuai dengan umur yang penulis targetkan.

Pada beberapa media ilustrasi akan disesuaikan dengan konteks buku, supaya mampu mengalihkan perhatian audiens untuk melihat atau membaca serta sadar akan informasi yang penulis rancang. Dimana informasi tersebut berupa visual ilustrasi. Ilustrasi berperan sebagai salah satu unsur yang mempertegas dan memberikan pemahaman yang lebih mudah dibandingkan dengan penjelasan *text book*.

3.5 Konsep Bisnis

Dalam penyebaran buku ini, akan menggunakan sistem subsidi silang, dimana media pendukung berupa buku *pop-up* sederhana, serta *merchandise* lainnya dijual, hasil penjualan tersebut digunakan untuk biaya buku ini. Selain itu, buku ini juga diberikan kepada korban bencana alam, khususnya banjir.

3.6 Hasil Media Utama



Gambar 1 Cover Buku



Gambar 2. Desain *pattem*

3.6 Hasil Media Pendukung



Gambar 4. 1 Desain kaos



Gambar 4. 2 Desain topi



Gambar 4. 3 Desain payung



Gambar 4. 3 Desain senter

5. Kesimpulan dan Saran

Dengan perancangan buku panduan yang menginformasikan mengenai pemahaman tentang cara menghadapi bencana alam kepada anak-anak usia 7-12 tahun, diharapkan dapat menjawab permasalahan seperti yang sudah diungkapkan pada bab-bab sebelumnya. Perancangan buku panduan ini dilakukan karena cuaca dan iklim semakin tidak menentu, sehingga menyebabkan seringnya terjadi bencana alam. Penulis menyimpulkan dari hasil penelitian dan observasi yang telah dilakukan, agar media ini dapat diterima dengan tepat dan sesuai dengan khalayak, maka dibutuhkan strategi yang tepat yaitu dengan merancang media edukasi yang tepat untuk anak-anak usia 7-12 tahun, mengenai pemahaman tentang cara menghadapi bencana alam dengan menggunakan media pendukung berupa *x-banner*, kotak p3k, kaos, payung, botol minum, senter, jas hujan, poster, flyer, dan totebag. Dari hasil perancangan buku panduan ini dapat disimpulkan sebagai pemahaman tentang cara menghadapi bencana alam kepada anak-anak usia 7-12 tahun

Daftar Pustaka :

- [1] Anggraini S., Lia. Nathalia, Kirana. 2013. *Desain Komunikasi Visual; dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung : Penerbit Nuansa Cendekia.
- [2] Azhari, Aditya Annas. 2011. *Ganbatte! Meneladani Karakter Tangguh Bangsa Jepang*. Bandung : Penerbit Grafindo.
- [3] Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- [4] Hermon, Dr. Dedi. 2015. *Geografi Bencana Alam*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.
- [5] Hapsari, Iriani Indri. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Indeks
- [6] Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi Offset.
- [7] McCannon, Desdemona. Thornton, Sue. Williams, Yadzia 2008. *The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children's Books*. United States : Running Press Book Publishers.
- [8] Ratna, Prof. Dr. Nyoman Kutha, SU. 2010. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- [9] Rakhmat, Jalaluddin.Drs,M.Sc, 2009. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya.
- [10] Talita, Karamina. 2010. *Perancangan Komunikasi Visual Publikasi Buku Panduan Menghadapi Bencana untuk Anak-anak "Yuk Kita Siaga!"*. Tugas Akhir Binus University: Tidak diterbitkan.
- [11] Yuniarti, Indira. 2015. *Perancangan Buku Panduan Mengonsumsi Kulit Buah Jeruk Keprok untuk Usia 9-10 Tahun*. Tugas Akhir Telkom University: Tidak diterbitkan
- [12] Wiliyanto Oey, Fanny, dkk. 2013. *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun*. Tugas Akhir Universitas Kristen Petra: Tidak diterbitkan.