

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Referensi karya adalah sumber karya yang berisi informasi dan telah diproduksi sehingga dijadikan acuan atau pembandingan untuk mempertegas atau mendukung pernyataan atau argumen dalam perancangan karya baru yang dilakukan saat ini. Dapat dikatakan bahwa karya terdahulu bertujuan untuk membandingkan temuan dan menunjukkan perkembangan penelitian di bidang yang relevan.

Sumber referensi karya berasal jurnal ilmiah bentuk karya yang telah dipublikasi dalam jurnal nasional maupun internasional. Sedangkan sumber dari skripsi, tesis, maupun disertasi hanya sebagai pelengkap, sehingga tidak termasuk perhitungan karya terdahulu yang disajikan di dalam tabel 2.1.



2.1. Tabel Referensi Karya

No	Item	Artikel 1	Artikel 2	Artikel 3	Artikel 4	Artikel 5	Artikel 6
1.	Judul Artikel (Karya)	Perancangan Kartu Permainan "Mitkit" tentang Mitigasi Bencana Alam untuk Anak Usia 9-12 Tahun	Pengembangan Media Kartu Mitigasi Bencana untuk Mata Pelajaran Geografi pada Materi Pokok Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam Kelas X MAN 1 Gresik	Alternatif Pembelajaran Menggunakan Card Game Pada Anak	Aftershock Game: Bermain dan Belajar Mitigasi Gempa Bumi dengan Cara yang Menyenangkan	Pengembangan Media <i>Flashcard</i> Mitigasi Bencana Alam Gunung Meletus untuk Anak Usia 5-6 Tahun	Perancangan Card Game "Happy Teeth" sebagai Media Edukasi Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun	Vania Nasya Seputro, Aprilia Kartini Streit, 2024, dan	Arafat Khomaeni, 2017, Swara Bhumi	Khikmah Susanti, 2021, dan El-Banar: Jurnal	Titi Pambudi Karuniawaty, Adnanto Wiweko, Ajeng	Tiyas Widanty, Joko Pamungkas, 2023, Jurnal	Julius Christian Wicaksono, T, Arie Setiawan Prasida, Jasson

Terbit, dan Penerbit	ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia		Pendidikan dan Pengajaran	Hardanti, Intan Karmila, Nurul Imaniaty As-Syarifiah, 2020, Jurnal Gema Ngabdi	Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini	Prestiliano, 2022, NIRMANA
3. Jurnal	ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia	Swara Bhumi	Jurnal Pendidikan dan Pengajaran	Jurnal Gema Ngabdi	Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini	NIRMANA
4. Fokus Penelitian	Perancangan kartu permainan MitKit sebagai media edukasi menyenangkan untuk anak usia 9-12 tahun terkait bencana	Pengembangan kartu permainan sebagai media edukasi mitigasi bencana dalam mata pelajaran geografi pada materi mitigasi dan	Penggunaan kartu permainan huruf Hijaiyah untuk anak-anak sebagai media belajar agama alternatif yang dapat	Penggunaan kartu permainan non digital yang bertujuan untuk mengajarkan sikap cepat dan tepat yang perlu dilakukan ketika	Pengembangan media pembelajaran berupa <i>flashcard</i> mitigasi bencana gunung meletus	Perancangan kartu permainan "Happy Teeth" sebagai media interaktif dan menarik dalam penyuluhan mengenai

alam dan tindakan mitigasinya sehingga dapat mengurangi dampak bencana alam dengan tenang walaupun sedang berada di situasi darurat.	adaptasi bencana di kelas X MAN 1 Gresik sebab kelas X di MAN 1 Gresik mempunyai karakteristik pasif dan tidak bersemangat dalam belajar namun hiperaktif jika sedang bersemangat sehingga media kartu ini menjadi salah satu cara agar dapat memberikan motivasi bagi siswa untuk belajar.	mengasah kemampuan berpikir dan menumbuhkan kreativitas karena adanya desain visual. Kartu permainan ini juga bertujuan untuk mengalihkan perhatian anak terhadap gadget.	terjadi gempa bumi. Aftershock Game ini ditujukan untuk siswa sekolah dasar kelas 3, 4, dan 5 di MI At Tazhib Kekait yang menjadi area terdampak gempa.	untuk anak 5-6 tahun dengan uji coba kepada 15 anak TK Islam Tunas Bangsa Yogyakarta dan 42 anak TK Al Fatah Sedan.	kesehatan gigi dan mulut di sekolah dasar sehingga mereka dapat melakukan tindakan yang diperlukan untuk menjaga kesehatan gigi dan mulut.
--	---	---	---	---	--

5. Teori	Model ADDIE, yaitu <i>Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.</i>	Model pengembangan ASSURE, yaitu <i>Analyze Learner, State Objective, Select Media and Material, Utilize Media and Material, Require Learner Participant, Evaluated and Resive.</i>	Teori permainan yang dikemukakan oleh Jhon Von Ann dan Oscar Morgenstren pada 1994.	Teori <i>board game</i> dan <i>game play.</i>	Model ADDIE, yaitu <i>Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.</i>	Model <i>Design Thinking (Concepting Phase, Design Phase, Prototype, dan Development Phase).</i>
6. Metode Penelitian	Studi kepustakaan (karya, buku, ataupun tulisan), observasi secara tidak langsung (berita, artikel,	Metode <i>Research and Development (R&D).</i>	Studi deskriptif kualitatif dengan menggambarkan gejala sosial.	Metode <i>Research and Development (R&D).</i>	Metode <i>Research and Development (R&D).</i>	Metode deskriptif kualitatif linear dan mekanik <i>action-dexterity</i> melalui hasil wawancara

<p>dan film pendek terkait bencana alam dan mitigasi), dan kuesioner untuk mengetahui kondisi dan minat target.</p>	<p>dengan dokter gigi dan kuisisioner.</p>
---	--

7. Persamaan	<p>Persamaan referensi karya I dengan karya yang akan dibuat adalah tujuan yang serupa, yaitu perancangan dan penggunaan media edukasi berupa kartu permainan</p>	<p>Persamaan referensi karya II dengan karya yang akan dibuat adalah kesamaan dalam pengembangan kartu permainan sebagai media edukasi mitigasi bencana di sekolah agar</p>	<p>Persamaan referensi karya III dengan karya yang akan dibuat adalah mempunyai kesamaan karya, yaitu penggunaan kartu permainan untuk anak-anak sebagai</p>	<p>Persamaan referensi karya IV dengan karya yang akan dibuat adalah penggunaan kartu permainan sebagai media edukasi bencana alam. Selain itu, target audiens dari</p>	<p>Persamaan referensi karya V dengan karya yang akan dibuat adalah kesamaan dalam pembuatan kartu permainan sebagai media edukasi bencana alam</p>	<p>Persamaan referensi karya VI dengan karya yang akan dibuat adalah kesamaan dalam penggunaan kartu permainan sebagai media edukasi pada anak-anak.</p>
---------------------	---	---	--	---	---	--

terkait bencana alam beserta cara mitigasi dan mempunyai target audiens yang sama, yaitu anak-anak sebagai kelompok rentan.

materi dapat tersampaikan dengan lebih mudah dan tidak membuat jenuh.

media edukasi interaktif.

Aftershock Game mempunyai kesamaan dengan kartu permainan dalam karya baru yang akan dibuat, yaitu siswa sekolah dasar kelas 4.

untuk anak-anak.

Selain itu, kartu permainan dalam referensi karya dibuat akan dirancang dan dikembangkan sedari awal mulai dari pengumpulan informasi, merancang konsep, *design phase*, *prototyping* hingga pengujian kartu. Tahapan ini mempunyai kesamaan dengan kartu



						permainan yang akan dibuat.
8. Perbedaan	Perbedaan referensi karya I dengan karya yang akan dibuat adalah perancangan kartu permainan ini hanya sampai pada tahap <i>prototype</i> sehingga evaluasi yang dilakukan hanya berupa uji coba <i>prototype</i> atau dengan kata lain, referensi karya I tidak diikuti dengan adanya	Perbedaan referensi karya II dengan karya yang akan dibuat adalah target audiens yang dituju dalam karya terdahulu merupakan siswa kelas X sedangkan audiens yang dituju dalam karya yang akan dibuat merupakan siswa kelas 4. Selain itu, dalam karya terdahulu, kartu mitigasi bencana	Perbedaan referensi karya III dengan karya yang akan dibuat adalah kartu permainan yang digunakan merupakan kartu huruf Hijaiyah yang berkaitan dengan ajaran agama sedangkan karya baru yang akan dibuat fokus terhadap kartu permainan	Perbedaan referensi karya terdahulu IV dengan karya yang akan dibuat adalah cara bermain Aftershock Game dengan kartu permainan yang akan dibuat berbeda. Selain itu, karya baru yang akan dibuat tidak menggunakan teori <i>board game</i> .	Perbedaan referensi karya V dengan karya yang akan dibuat adalah kartu permainan ini lebih difokuskan untuk anak-anak berusia 5-6 tahun atau anak-anak TK sedangkan karya baru yang akan dibuat ditujukan untuk anak-anak SD berumur 10-11	Perbedaan referensi karya VI dengan karya yang akan dibuat adalah kartu permainan dalam karya terdahulu mempunyai fokus untuk memberikan edukasi mengenai kesehatan gigi dan mulut sedangkan kartu permainan dalam karya

kartu fisik dan uji lapangan. Selain itu, target audiens dalam karya terdahulu tergolong luas karena tertuju kepada anak usia 9-12 tahun sedangkan karya baru yang akan dibuat fokus pada anak-anak kelas 4 di satu lokasi, yaitu SDN 3 Situregen.	ini hanya difokuskan sebagai media penyampaian materi dalam mata pelajaran tertentu sedangkan dalam karya ini kartu mitigasi bencana tidak berfokus sebagai media penyampaian materi dalam mata pelajaran tertentu.	yang berkaitan dengan ajaran mitigasi bencana alam. Selain itu, kartu permainan dalam karya terdahulu tidak dirancang sedari awal sehingga hanya menggunakan kartu permainan Hijaiyah yang telah ada sedangkan kartu permainan dalam karya akan dibuat dirancang sedari awal.	tahun. Selain itu, kartu ini mempunyai fokus terhadap bencana alam berupa gunung meletus sedangkan karya baru yang akan dibuat akan fokus terhadap gempa bumi dan tsunami.	yang akan dibuat berisi materi mengenai mitigasi bencana.
--	---	---	--	---

9. Hasil Penelitian	Hasil uji coba <i>prototype</i> kartu permainan MitKit mendapatkan beberapa hasil, yaitu anak-anak mempunyai tingkat kerentanan tinggi dan mudah mengalami trauma. Namun, pengetahuan anak-anak terkait mitigasi bencana alam masih rendah sehingga kartu permainan ini menjadi media edukasi interaktif yang	Media pembelajaran kartu pada mata pelajaran geografi tergolong sangat layak sebab terdapat peningkatan pada nilai siswa kelas X saat <i>post test</i> dengan rata-rata nilai 79 sedangkan rata-rata nilai <i>pre test</i> hanya 55. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran geografi yang menggunakan kartu mendapatkan hasil	Dari hasil penggunaan kartu permainan Hijaiyah sebagai media belajar alternatif untuk anak-anak dinyatakan dapat memberikan kemudahan untuk anak-anak dalam mempelajari huruf Hijaiyah. Selain itu, kartu permainan Hijaiyah dapat membantu dalam pembentukan	Berdasarkan hasil uji coba, Aftershock Game merupakan permainan mengenai mitigasi bencana gempa bumi yang mudah untuk dimainkan, materinya komprehensif, dan menarik. Namun, kedepannya kartu dapat diproduksi dengan bahan yang tidak	Uji coba media <i>flashcard</i> mitigasi bencana alam dilakukan di dua lokasi, yaitu TK Islam Tunas Bangsa Yogyakarta dan TK Al Fatah Sedan Yogyakarta. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, <i>flashcard</i> mitigasi bencana alam gunung meletus dapat	Kartu permainan “Happy Teeth” mendapatkan respon positif dari siswa dan guru. Hal ini ditandai dengan pemahaman siswa terhadap tindakan menjaga kesehatan gigi dan mulut meningkat, seperti rutin menggosok gigi, memahami makanan dan minuman yang tidak baik untuk
----------------------------	---	---	---	--	--	--

efektif agar anak-anak dapat belajar dan bermain dengan menyenangkan.	yang lebih baik karena siswa lebih merasa senang sehingga mampu menyerap pembelajaran dengan baik	pengetahuan, karakter, dan kepribadian anak-anak dalam belajar sebab kartu permainan ini mengasah cara berpikir dan ketelitian.	mudah rusak serta kartu perlu diperbesar agar jelas terbaca.	memberikan variasi dalam pembelajaran dan mempermudah guru dalam menjelaskan materi terkait langkah mitigasi.	gigi serta tindakan yang dapat dilakukan untuk mengatasi gangguan gigi dan mulut.
---	---	--	---	--	---



Beberapa karya terdahulu tersebut menjadi hal penting untuk mendukung proses pembuatan laporan karya ini. Terdapat empat karya terdahulu yang menjadi referensi dalam pembuatan karya ini sebab keempat karya terdahulu tersebut mempunyai tingkat relevansi tinggi dengan karya yang akan dirancang.

Referensi karya terdahulu pertama berjudul “Perancangan Kartu Permainan “Mitkit" Tentang Mitigasi Bencana Alam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun” dan ditulis oleh Vania Nasya Seputro dan Aprilia Kartini Streit sebagai mahasiswi Universitas Dian Nusawantoro. Tujuan dari pembuatan karya ini adalah menganalisis tingkat keefektivitasan perancangan kartu permainan MitKit sebagai media edukasi menyenangkan untuk anak usia 9-12 tahun terkait bencana alam dan tindakan mitigasinya dalam situasi darurat sehingga dapat mengurangi dampak bencana alam.

Persamaan antara referensi karya terdahulu I dengan karya ini adalah menggunakan teori yang sama, yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Sedangkan perbedaannya adalah perancangan kartu permainan ini hanya sampai pada tahap *prototype* sehingga evaluasi yang dilakukan hanya berupa uji coba *prototype* atau dengan kata lain, referensi karya I tidak diikuti dengan adanya kartu fisik dan uji lapangan. Selain itu, target audiens dalam karya terdahulu tergolong luas karena tertuju kepada anak usia 9-12 tahun sedangkan karya baru yang akan dibuat fokus pada anak-anak kelas 4.

Referensi karya terdahulu kedua berjudul “Pengembangan Media Kartu Mitigasi Bencana Untuk Mata Pelajaran Geografi Pada Materi Pokok Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam Kelas X MAN 1 Gresik” dan ditulis oleh Arafat Khomaeni sebagai mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. Tujuan dari pembuatan karya ini adalah pengembangan kartu permainan sebagai media edukasi mitigasi bencana dalam mata pelajaran geografi untuk memberikan motivasi bagi siswa.

Persamaan antara referensi karya terdahulu II dengan karya ini adalah kesamaan dalam pengembangan kartu permainan sebagai media edukasi mitigasi bencana di sekolah agar materi dapat tersampaikan dengan lebih mudah dan tidak membuat jenuh. Sedangkan perbedaannya adalah target audiens yang dituju dalam

karya terdahulu merupakan siswa kelas 10 yang tergolong remaja sedangkan audiens yang dituju dalam karya yang akan dibuat merupakan siswa kelas 4 yang tergolong anak-anak. Selain itu, dalam karya terdahulu, kartu mitigasi bencana ini hanya difokuskan sebagai media penyampaian materi dalam mata pelajaran tertentu sedangkan dalam karya ini kartu mitigasi bencana tidak berfokus sebagai media penyampaian materi dalam mata pelajaran tertentu.

Referensi karya terdahulu ketiga berjudul “Alternatif Pembelajaran Menggunakan Card Game Pada Anak” dan ditulis oleh Khikmah Susanti sebagai mahasiswi Universitas Indraprasta PGRI. Tujuan dari pembuatan karya ini adalah pengukuran tingkat keefektivitasan penggunaan kartu permainan huruf Hijaiyah untuk anak-anak sebagai media belajar agama alternatif serta bertujuan untuk mengalihkan perhatian anak terhadap gadget.

Persamaan antara referensi karya terdahulu III dengan karya ini adalah tujuan yang serupa, yaitu penggunaan kartu permainan sebagai media edukasi interaktif untuk anak-anak. Perbedaannya adalah kartu permainan untuk edukasi ajaran agama sedangkan karya ini fokus terhadap perancangan kartu permainan yang berkaitan dengan ajaran mitigasi bencana alam. Selain itu, kartu permainan dalam karya terdahulu tidak dirancang sedari awal sehingga hanya menggunakan kartu permainan Hijaiyah yang telah ada sedangkan kartu permainan dalam karya akan dibuat dirancang sedari awal.

Referensi karya terdahulu keempat berjudul “Aftershock Game: Bermain dan Belajar Mitigasi Gempa Bumi dengan Cara yang Menyenangkan” dan ditulis oleh Titi Pambudi Karuniawaty, Adnanto Wiweko, Ajeng Hardanti, Intan Karmila, dan Nurul Imaniaty As-Syarifah sebagai mahasiswa Universitas Mataram. Tujuan dari pembuatan karya ini adalah penggunaan kartu permainan non digital untuk mengajarkan sikap cepat dan tepat yang perlu dilakukan ketika terjadi gempa bumi dan ditujukan untuk siswa sekolah dasar kelas 3, 4, dan 5 di MI At Tazhib Kekait yang menjadi area terdampak gempa.

Persamaan antara referensi karya terdahulu IV dengan karya ini adalah kartu permainan sebagai media edukasi bencana alam dan difokuskan untuk siswa-siswi yang menempuh pendidikan di wilayah sekolah yang terdampak. Sedangkan

perbedaannya adalah cara bermain Aftershock Game dengan kartu permainan yang akan dibuat berbeda dan karya ini tidak menggunakan teori *board game*.

Referensi karya terdahulu kelima berjudul “Pengembangan Media *Flashcard* Mitigasi Bencana Alam Gunung Meletus untuk Anak Usia 5-6 Tahun” dan ditulis oleh Tiyas Widanty dan Joko Pamungkas sebagai mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. Tujuan dari pembuatan karya ini adalah pengukuran tingkat keefektivitasan media pembelajaran berupa *flashcard* mitigasi bencana alam gunung meletus untuk anak usia 5-6 tahun.

Persamaan antara referensi karya terdahulu V dengan karya ini adalah kesamaan dalam tujuan untuk membuat kartu permainan sebagai media edukasi bencana alam. Namun, perbedaannya adalah kartu permainan ini lebih difokuskan untuk anak-anak berusia 5-6 tahun sedangkan karya ini ditujukan untuk anak-anak berusia 10-11 tahun. Selain itu, kartu dalam referensi karya fokus terhadap bencana alam berupa gunung meletus sedangkan karya ini dibuat akan fokus terhadap gempa bumi dan tsunami.

Referensi karya terdahulu keenam berjudul “Perancangan Card Game “Happy Teeth” sebagai Media Edukasi Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut” dan ditulis oleh Julius Christian Wicaksono, T, Arie Setiawan Prasida, Jasson Prestiliano sebagai mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana. Tujuan dari pembuatan karya ini adalah merancang kartu permainan “Happy Teeth” sebagai edukasi anak untuk menjaga kesehatan gigi dan mulut.

Persamaan antara referensi karya terdahulu VI dengan karya ini adalah kartu permainan “Happy Teeth” mempunyai target audiens yang sama dengan karya ini, yaitu anak-anak serta dirancang dari mulai pengumpulan informasi hingga pengujian kartu. Sedangkan perbedaannya adalah kartu permainan “Happy Teeth” ditujukan untuk edukasi mengenai kesehatan gigi dan mulut sedangkan karya ini fokus terhadap perancangan kartu permainan yang berkaitan dengan ajaran mitigasi bencana alam.

2.2 Landasan Konsep

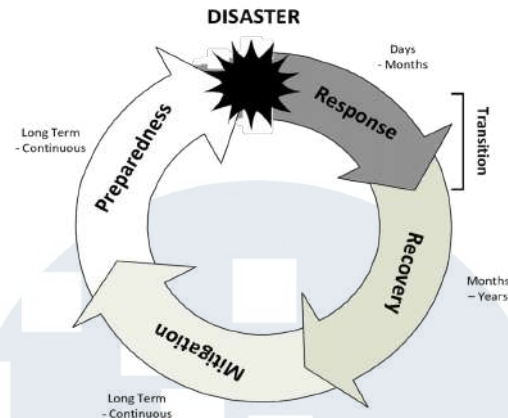
Landasan konsep merupakan dasar yang digunakan untuk menjelaskan serta memahami masalah atau fenomena yang diteliti dalam perancangan karya. Maka dari itu, landasan konsep berfungsi untuk menjadi acuan yang dapat membantu karya ini dalam merencanakan hipotesis dan menjelaskan variabel terkait sehingga perancangan karya dapat dilakukan secara terarah. Berikut beberapa landasan konsep yang digunakan dalam perancangan karya ini, yaitu:

2.2.1 *Disaster Communication*

Disaster communication atau komunikasi bencana merupakan salah satu bentuk penyampaian informasi mengenai kebencanaan dimulai dari prabencana hingga pascabencana (Putri, 2024). Komunikasi bencana mempunyai fungsi menjadi radar sosial kepada berbagai pihak lain mengenai kepastian bencana untuk mengurangi risiko bencana. Melalui komunikasi bencana, masyarakat akan mendapatkan informasi mengenai persiapan beserta solusi terkait kebencanaan. Secara singkat, komunikasi bencana menjadi aspek penting dalam situasi kritis sehingga informasi yang disampaikan dapat mengurangi adanya ketidakpastian.

Dufty (2020) menyatakan bahwa *disaster communication* atau komunikasi bencana terbagi menjadi dua jenis, yaitu *risk communication* dan *crisis communication*. *Risk communication* atau komunikasi risiko bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai potensi kerugian dan bahaya terkait bencana sehingga masyarakat dapat mempersiapkan tindakan mitigasi kebencanaan dan umumnya dilakukan saat pra bencana. Sedangkan *crisis communication* atau komunikasi krisis berkaitan dengan komunikasi saat situasi darurat atau bencana terjadi serta pasca bencana. Pada intinya, *disaster communication* berfungsi untuk menyediakan dan menyebarkan informasi akurat dan tepat waktu kepada masyarakat. *Disaster communication* dapat dilakukan saat berada dalam tahap-tahap manajemen darurat. Haddow & Haddow (2014) menyatakan bahwa manajemen darurat atau manajemen bencana secara komprehensif mencakup empat komponen, yaitu *mitigation*, *preparedness*, *response*, dan

recovery. Berikut penjelasan mengenai empat tahap dalam manajemen darurat atau manajemen bencana:



Gambar 2.1 *Disaster Management Cycle*

Sumber: Haddow & Haddow (2014)

1. *Mitigation*

Tahap *mitigation* terdiri dari tindakan-tindakan reduksi komponen risiko bahaya kebencanaan seperti komunikasi implementasi strategi dan tindakan untuk mengurangi kerugian akibat dampak bencana sehingga komunikasi pada tahap ini akan melibatkan masyarakat.

2. *Preparedness*

Tahap *preparedness* menjadi komunikasi untuk menyampaikan pesan antisipasi terkait bencana kepada masyarakat yang mempunyai risiko tinggi terdampak bencana. Umumnya, tahap ini dilengkapi dengan pengumpulan dan pembagian kebutuhan atau alat-alat perlengkapan bencana, pembuatan rencana tanggap darurat, serta simulasi.

3. *Response*

Tahap *response* menjadi tindakan untuk memberikan peringatan dini, informasi evakuasi, dan laporan situasi selama terjadinya bencana kepada masyarakat di sekitar daerah rawan bencana. Selain itu, tahap *response* ini juga terdiri dari pendistribusian logistik dan bantuan, mengamankan daerah hingga rehabilitasi serta rekonstruksi. Informasi dalam tahap ini harus bersifat jelas dan dapat diandalkan oleh masyarakat.

4. *Recovery*

Tahap *recovery* berisi informasi setelah bencana atau pasca bencana untuk membantu proses pemulihan sehingga komunikasi dalam tahap ini mencakup pemberian bantuan seperti medis, keuangan, dan bantuan lainnya. Pada intinya, tahap ini bertujuan untuk mengurangi kekacauan dari dampak bencana melalui pemenuhan kebutuhan dasar korban bencana sampai solusi permanen ditetapkan.

Komunikasi bencana juga harus dilandaskan dengan empat pilar yang mampu membentuk dan memperkuat komunikasi bencana dalam keadaan darurat sehingga lebih efektif. Berikut penjelasan empat pilar untuk memperkuat komunikasi bencana (Haddow & Haddow, 2014):

1. *Customer Focus*

Penting untuk memahami informasi apa yang dibutuhkan oleh masyarakat sehingga dapat berguna untuk mengurangi situasi ketidakpastian yang dihadapi oleh masyarakat. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa penyampaian informasi benar dan akurat untuk menciptakan keamanan bagi warga terdampak bencana.

2. *Leadership Commitment*

Pemimpin yang terlibat dalam situasi tanggap darurat harus mempunyai komitmen kuat untuk menyediakan adanya komunikasi efektif sebab pemimpin menjadi individu atau kelompok yang berada di garis depan untuk merencanakan strategi atau program. Ketika situasi bencana sedang terjadi, umumnya masyarakat akan menjadi panik dan takut sehingga pemimpin harus dapat mengubah perasaan tersebut menjadi perasaan tenang. Selain itu, pemimpin juga harus menunjukkan sikap yakin dan dapat dipercaya.

3. *Situational Awareness*

Kunci dalam merespon bencana secara efektif adalah menerapkan adanya kesadaran situasional. Dengan kesadaran situasional, komunikasi bencana akan mempunyai nilai praktis, transparansi, dan

efektif sebab disesuaikan dengan kebutuhan. Maka dari itu, pengumpulan data informasi harus dilakukan dengan jujur mulai dari pengumpulan informasi, analisis hingga penyebaran informasi.

4. *Media Partnership*

Peran dan keterlibatan media dalam komunikasi bencana menjadi aspek vital terutama komunikasi bencana ini menjadi komunikasi publik. Media dapat memberikan informasi akurat, cepat, dan mudah kepada publik sehingga dapat mempercepat pemulihan situasi serta mendorong kesiapsiagaan bencana.

2.2.2 Literasi Kebencanaan

Literasi merupakan suatu kemampuan menulis, membaca, dan menggunakan bahasa secara efektif. Saat ini, studi literasi telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu literasi komputer, literasi media, literasi berita, literasi perpustakaan, literasi internet, literasi informasi, dan literasi kebencanaan. Praktik literasi ini berdasar kepada perasanaan, nilai, sikap, dan hubungan sosial. American Library Association (ALA) menjelaskan bahwa *“Literacy is a set of abilities requiring individuals to recognize when information is needed and have the ability to locate, evaluate, and use effectively the needed information”* dimana hal ini berarti bahwa literasi menjadi serangkaian kemampuan individu untuk menyadari kapan informasi dibutuhkan sehingga mampu menempatkan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif.

Saputra (2024) menyatakan bahwa literasi kebencanaan merupakan kemampuan individu untuk memahami, membaca, dan menggunakan informasi berdasarkan instruksi terkait respon, kesiapsiagaan atau mitigasi, dan pemulihan. Literasi kebencanaan juga sering dihubungkan dengan literasi kesehatan sebab kunci dari literasi kesehatan berupa kemampuan individu untuk memperoleh dan memahami dasar informasi kesehatan untuk mencapai kondisi sehat (Arifianto et al., 2024). Tentu, kesiapsiagaan menjadi tindakan penting untuk mengurangi risiko bencana sebab

kesiapsiagaan dapat menjadikan individu siap ketika menghadapi bencana. Pada intinya, kesiapsiagaan merupakan langkah yang dilakukan oleh individu untuk mempersiapkan dan mengurangi dampak bencana secara efektif (Maghfirah dan Mutia, 2023). Literasi kebencanaan menjadi penting untuk diterapkan oleh individu agar mereka mampu mengerti dan memahami kerentanan negara atau daerah tempat tinggal mereka terhadap bencana.

Penelitian literasi kebencanaan mempunyai 6 klaster utama, yaitu edukasi literasi bencana dan geografikal, pengurangan risiko bencana serta pengalaman dan pembelajaran, kesiapsiagaan dan persepsi risiko bencana, pencegahan, respon, dan dampak. Maka, 6 klaster tersebut menandakan bahwa literasi kebencanaan berpusat pada riset-riset mengenai edukasi bencana, geografik, pengurangan risiko bencana, pencegahan, pengalaman dan pembelajaran, kesiapsiagaan, dampak, dan respon. Melalui proses edukasi maka individu maupun komunitas dapat terliterasi (Arifianto et al., 2024).

Brown dalam Lathifa dan Putra (2022) menjelaskan bahwa kemampuan literasi kebencanaan terdiri dari 4 tahapan yang dimulai dari tahap pertama, yaitu kemampuan dasar seperti membaca dan memahami literasi kebencanaan. Kemudian, tahap kedua, yaitu fungsional seperti kemampuan untuk mengikuti informasi mengenai persiapan bencana, respon yang harus dilakukan, dan fase pemulihan. Selanjutnya, tahap ketiga, yaitu tahap komunikatif dan interaktif terkait literasi kebencanaan seperti mengelola pengalaman dan mencari bantuan. Terakhir, tahap puncak menjadi tahap literasi kebencanaan secara kritis seperti mampu menganalisis hal-hal terkait bencana mulai dari informasi untuk mitigasi bencana hingga proses pemulihan bencana. Kemampuan literasi bencana mampu membantu masyarakat yang bertempat tinggal di daerah rawan bencana sebab mereka menjadi pihak yang dituntut untuk mampu beradaptasi. Oleh karena itu, literasi kebencanaan ini dapat diterapkan melalui pendidikan kebencanaan.

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk melahirkan lingkungan belajar aktif sehingga mampu memaksimalkan potensi siswa. Pendidikan tidak terlepas dari aspek sosial dan kultural sehingga pendidikan mempunyai sifat deliberatif. Tentu, pendidikan mempunyai peran penting dalam membentuk kesadaran generasi muda terhadap risiko bencana (Saputra, 2024). Maka dari itu, pendidikan kebencanaan merupakan pendidikan mengenai materi kebencanaan secara formal agar peserta didik mempunyai pengetahuan terkait sikap yang diperlukan saat mengatasi bencana.

Pendidikan kebencanaan tidak hanya sebatas *transfer* pengetahuan saja namun mempunyai tujuan untuk memberikan gambaran mengenai kesiagaan bencana sehingga siswa dapat bertindak secara tepat, cepat, dan akurat dalam situasi bencana. Kesiapsiagaan siswa menjadi kegiatan untuk mengantisipasi risiko bencana dengan langkah tetap dan berdaya guna. Kesiapsiagaan ini harus menjadi kemampuan yang harus dipunyai oleh setiap siswa terutama jika mereka sedang berada jauh dari orang tua.

Kegiatan dalam pendidikan literasi kebencanaan dapat berupa pengertian bencana, proses terjadinya bencana, dan cara untuk menghadapi bencana tersebut seperti memahami rambu-rambu terkait kebencanaan, ciri-ciri terjadinya bencana, tindakan *drop cover hold*, dan lain-lain. Pada prosesnya, literasi kebencanaan dapat dilakukan melalui beberapa cara seperti seminar, permainan, dongeng, lagu, dan lain-lain (Nagu et al., 2023).

2.2.3 Social Behavior and Change Communication (SBCC)

Social Behavior and Change Communication (SBCC) merupakan suatu pendekatan sosioekologis yang bertujuan untuk menciptakan adanya perubahan sosial. Teori ini menyatakan bahwa perubahan sosial dan perilaku dipengaruhi oleh adanya pengaruh lingkungan dan politik. Dapat dikatakan bahwa *SBCC* menjadi pendekatan yang berfokus pada perilaku individu, kelompok hingga komunitas dalam mempertahankan maupun

mengadopsi praktik yang berkaitan dengan suatu isu tertentu. *SBCC* menggunakan ilmu sosial dan teori perubahan perilaku sebagai cara untuk mengatasi perilaku dan lingkungan yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku.

SBCC mempunyai tiga target kemungkinan perubahan, yaitu individu, interpersonal, dan komunitas atau sosial. Pada tingkat individu, *SBCC* harus mampu merubah perilaku seseorang secara psikologis. Selanjutnya, interpersonal berkaitan dengan cara individu untuk melakukan interaksi dalam lingkungan sosialnya dengan psikososial. Terakhir, komunitas berkaitan dengan norma dominan yang berlaku dalam komunitas secara sosiokultural. Dapat dikatakan bahwa teori *SBCC* digunakan untuk membantu merumuskan tujuan komunikasi serta membantu menentukan cara untuk melakukan pengukuran terhadap komunikasi tersebut sehingga komunikator dapat menentukan tingkat keberhasilan program tersebut. Selain itu, *SBCC* harus mampu bersifat horizontal sehingga mampu mendorong individu, interpersonal, maupun komunitas untuk menjadi agen perubahan hingga membangun perubahan berkelanjutan (McKee et al., 2014).



Gambar 2.2 Tahapan *C-Planning*
Sumber: McKee *et al.* (2014)

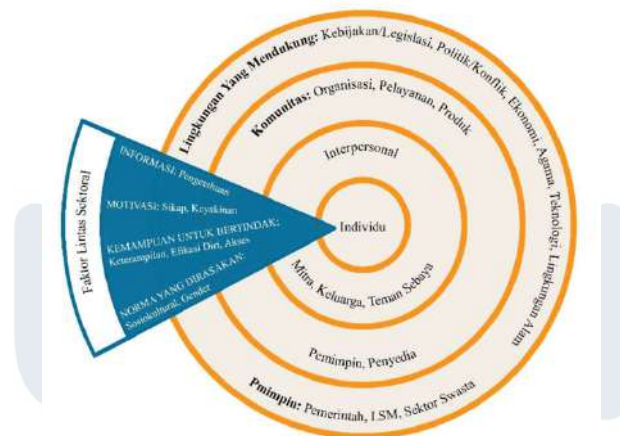
McKee et al. (2014) menyatakan bahwa *SBCC* mempunyai tiga karakteristik, yaitu:

1. *SBCC* merupakan suatu proses

SBCC menjadi proses interaktif yang telah direncanakan sehingga menjadi proses strategis untuk mengubah kondisi sosial dan perilaku individu. Maka dari itu, karakteristik ini menggunakan model komunikasi *C-Planning*. *C-Planning* terdiri dari lima tahapan, yaitu:

- A. *Understanding the Situation*
- B. *Focusing & Designing*
- C. *Creating*
- D. *Implementing & Monitoring*
- E. *Evaluating & Replanning*

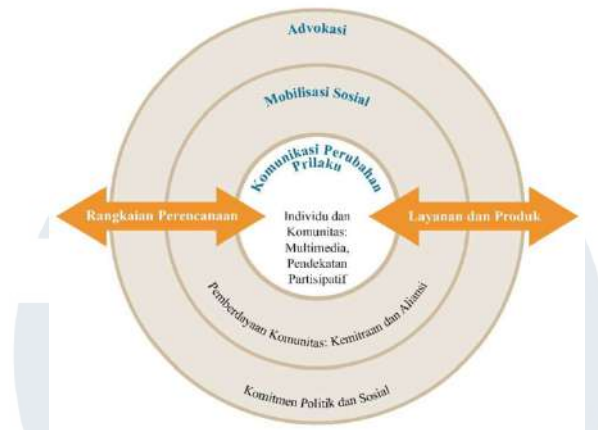
2. *SBCC* menerapkan pendekatan sosio ekologi untuk mencapai perubahan



Gambar 2.3 Dasar Teori Model Sosio Ekologi
Sumber: McKee *et al.* (2014)

Dalam penerapannya, *SBCC* menggunakan pendekatan sosio ekologi yang bertujuan untuk memahami situasi penting agar tercipta perubahan sosial dan perilaku. Selain itu, pendekatan sosio ekologi juga dapat digunakan untuk mempercepat perubahan dalam jangka waktu panjang.

3. SBCC bekerja menggunakan tiga strategi utama



Gambar 2.4 Tiga Strategi Utama SBCC
Sumber: McKee *et al.* (2014)

Terdapat tiga kunci strategi utama dalam SBCC, yaitu mobilisasi sosial yang bertujuan untuk melibatkan koalisi secara lebih luas dan memperkuat hubungan dengan mitra serta rekan dalam tingkat komunitas maupun internasional, advokasi perubahan kebijakan dan mobilisasi sumber daya, dan SBCC juga menggunakan pendekatan interpersonal, kelompok, informasi teknologi baru hingga media massa untuk menciptakan adanya perubahan norma sosial dan perilaku individu.

2.2.4 Card Game Sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu bentuk alat komunikasi yang digunakan dalam proses kegiatan belajar dan mengajar sehingga pesan dari komunikator dapat tersampaikan kepada komunikan dengan lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran untuk penyampaian materi edukatif dapat mempermudah tenaga pengajar dalam menjelaskan dan menyampaikan materi serta lebih bermanfaat untuk siswa sebab mereka

dapat menerima materi dengan lebih mudah terutama media dapat menyajikan materi senyata mungkin. Akan tetapi, media pembelajaran yang paling umum digunakan di sekolah hanyalah buku yang berisi materi dan disertai dengan gambar-gambar relevan. Tidak jarang media pembelajaran berupa buku ini menumbuhkan rasa bosan dan jenuh dari anak-anak sehingga mereka tidak dapat menerima informasi edukatif dengan tepat. Seiring berkembangnya waktu, sekolah dan tenaga pengajar juga harus mulai menyesuaikan kembali bentuk penyampaian materi edukatif seperti apa yang disesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik yang mereka ajar. Susanti (2021) mengatakan bahwa terdapat beberapa tujuan dari penggunaan media pembelajaran dalam menyajikan dan menyampaikan materi, yaitu:

- 1) Penggunaan media pembelajaran dapat membantu tenaga pengajar untuk menjelaskan dan menyampaikan materi maupun konsep kompleks sehingga peserta didik dapat lebih mudah untuk menerima dan memahami edukasi yang disampaikan sebab media pembelajaran umumnya akan disajikan dan diilustrasikan dalam bentuk visualisasi, animasi maupun grafik menarik sehingga anak-anak dapat melihat dan menyaksikan materi dalam bentuk senyata mungkin di hadapannya.
- 2) Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan tenaga pengajar. Adanya keterlibatan interaksi ini maka peserta didik dapat mengurangi kejenuhan saat proses belajar mengajar.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga mereka dapat menerima materi edukasi dengan lebih baik dan tepat. Salah satu contoh media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak-anak adalah permainan edukatif. Dunia anak adalah dunia bermain dimana mereka umumnya menghabiskan waktu untuk bermain sehingga berdasarkan karakteristik ini maka permainan menjadi media tepat untuk

dijadikan sebagai media pembelajaran. Permainan edukatif ini juga dapat menciptakan suasana lebih rileks dan santai untuk anak-anak sehingga hal ini juga dapat mendorong adanya suasana sosialisasi interaktif dengan teman maupun tenaga pengajar. Selain itu, permainan edukatif ini juga dapat mendorong peningkatan kemampuan kognitif, emosi, fisik, dan sosial anak-anak (Amin et al., 2018). Bahkan, penggunaan permainan edukatif juga dapat mengubah persepsi anak-anak mengenai belajar sehingga mereka dapat memandang belajar sebagai kegiatan yang menyenangkan.

Salah satu media permainan edukatif yang dapat digunakan adalah *card game* atau kartu permainan. *Card game* atau kartu permainan merupakan suatu jenis permainan *table top* dimana kartu permainan hanya menggunakan komponen kartu sebagai komponen utama dan berasal dari Eropa pada abad ke-14 (Amin et al., 2018). Umumnya kartu permainan terdiri visual yang menarik dan bervariasi sehingga dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan peserta didik terhadap materi edukatif yang disampaikan (Susanti, 2021). Dengan menggunakan visual atau gambar konkret maka peserta dapat lebih cepat memahami konsep atau materi yang akan disampaikan (Mardati & Wangid, 2015).

2.2.4.1 Model ADDIE

Terdapat beberapa tahapan untuk menghasilkan suatu *card game* yang layak untuk dimainkan. Tahapan tersebut dapat dianalisis dengan kerangka model pendekatan bernama ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE merupakan suatu model yang digunakan untuk menghasilkan desain efektif dalam merancang dan menguji keefektifan proses pembelajaran sehingga media edukasi dapat dirancang tepat pada sasaran. Selain itu, setiap tahapan dalam model ADDIE saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya (Aldoobie, 2015).

2.2.5 Komunikasi Visual

Komunikasi visual merupakan suatu bentuk pertukaran pesan visual dari komunikator kepada komunikan untuk mendapatkan *feedback* tertentu (Andhita, 2021). Selain itu, komunikasi visual juga dapat diartikan sebagai bentuk pesan yang menstimulasi indra penglihatan dari orang yang menyaksikannya (Sukirno, 2020). Dalam komunikasi visual, komunikator akan merumuskan pesan dalam format visual seperti foto atau gambar, warna, dan teks. Nantinya, komunikan akan mencoba untuk merumuskan pesan melalui pemaknaan dari aspek visual tersebut. Pesan-pesan dalam komunikasi visual akan diteruskan ke otak yang kemudian tercipta suatu interpretasi makna tertentu. Tentunya, dalam komunikasi visual, estetika menjadi suatu aspek penting untuk mampu membangun adanya kesamaan interpretasi makna antara komunikator dengan komunikan. Maka dari itu, media komunikasi visual diartikan sebagai seperangkat alat, sarana atau saluran komunikasi yang mempunyai fokus terhadap gambar atau tulisan yang ditangkap melalui indra penglihatan.

Walaupun media komunikasi visual memfokuskan pada penggunaan visual namun penyajiannya juga dapat berbentuk audio dan teks. Sehingga dalam penyusunan pesan, komunikasi visual membutuhkan adanya elemen desain visual relevan sehingga pembaca atau penonton dapat termotivasi untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut. Namun, pemilihan media komunikasi visual juga harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan dari target audiens (Andhita, 2021).

Andhita (2021) menyatakan bahwa terdapat beberapa syarat dari terciptanya komunikasi visual efektif, yaitu perancang harus dapat menyusun pesan efektif secara jelas dan lengkap, memilih jenis media komunikasi visual yang sesuai dengan komunikan, menganalisis kondisi fisik dan psikis komunikan, dan mampu menyampaikan pesan-pesan melalui simbol-simbol relevan seperti tanda, garis, tulisan, warna, gambar, serta lambang. Maka dari itu, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh perancang media komunikasi visual, yaitu (Andhita, 2021):

1. Target Komunikasi

Elemen target komunikasi menjadi aspek paling penting dalam merancang komunikasi visual. Tentunya, perancang harus mengetahui siapa target audiensnya. Namun, hal ini juga harus diikuti dengan pemahaman mengenai kebutuhan dan karakteristik target audiens. Informasi mengenai target komunikasi dapat dikumpulkan melalui analisis demografis, geografis, dan psikografis. Karakteristik demografis berkaitan dengan usia, pekerjaan, jenis kelamin, dan SES atau status ekonomi. Sedangkan, karakteristik geografis dapat dianalisis melalui lokasi atau wilayah dari target audiens. Terakhir, psikografis dapat dilihat melalui gaya hidup.

2. Daya Tarik Pesan

Perancang juga harus memperhatikan daya tarik pesan agar dapat menumbuhkan rasa ketertarikan komunikan. Daya tarik pesan terbagi menjadi tiga, yaitu daya tarik rasional atau informasional, daya tarik emosional rasional, dan daya tarik emosional. Pertama, daya tarik rasional atau informasional berkaitan dengan kebutuhan kognisi target audiens terkait komunikasi visual. Kedua, daya tarik emosional rasional menjadi kombinasi antara daya tarik rasional atau informasional dan emosional yang cukup kompleks. Ketiga, daya tarik emosional berkaitan dengan kebutuhan sosial dan psikologis dari target audiens.

3. Gaya Pesan

Dalam komunikasi visual, gaya pesan harus dirancang semenarik mungkin bagi para komunikan. Maka dari itu, ketertarikan ini terbagi menjadi tiga area, yaitu area emosional rasional, area informasi, dan area emosional. Tentu, dalam merancang komunikasi visual maka perancang harus mempertimbangkan kebutuhan dari target audiens terkait informasi sedangkan ketertarikan emosional lebih mempertimbangkan aspek psikologis dan sosial.

4. Elemen Visual

Selanjutnya, elemen visual menjadi aspek yang dapat membantu penyusunan pesan sehingga lebih mudah untuk dimaknai. Elemen visual ini terdiri dari beberapa poin, yaitu warna, tekstur, kontras, dan lain-lain.

5. Pemilihan Media

Terakhir, perancang juga harus menyesuaikan media yang ingin digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga maksud dan tujuan dari komunikasi dapat tercapai. Terdapat beberapa bentuk dari media komunikasi visual, yaitu media cetak, media luar ruang, media tampilan, media baru, dan media audiovisual. Pemilihan media ini harus didasari dengan karakteristik dan kebutuhan dari target audiens.

2.2.5.1 Ilustrasi

Ilustrasi menjadi bentuk penggambaran yang dibentuk untuk memperjelas informasi melalui representasi visual (Augia, 2017). Esensi dari ilustrasi berlandaskan kepada pemikiran sebab konsep dan ide akan melandasi pesan yang ingin dikomunikasikan melalui gambar. Male (2017) menyatakan bahwa ilustrasi mempunyai beberapa peran, yaitu *commentary*, *identity*, *storytelling*, *persuasion*, dan dokumentasi, instruksi serta referensi. Berdasarkan jenis penampilan atau gambarnya, ilustrasi terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Ilustrasi Dekoratif



Gambar 2.5 Ilustrasi Dekoratif
Sumber: Sonora (2022)

Ilustrasi dekoratif adalah seni untuk menghias sesuatu bentuk yang sederhana menjadi lebih-lebihkan untuk menambah nilai estetika dalam gambar.

2. Ilustrasi Karikatur



Gambar 2.6 Ilustrasi Karikatur
Sumber: Liputan6 (2022)

Ilustrasi karikatur adalah seni untuk menggambar objek secara konkret melalui cara dilebih-lebihkan dari ciri khas objek tersebut.

3. Ilustrasi Naturalis



Gambar 2.7 Ilustrasi Naturalis
Sumber: Medium (2024)

Ilustrasi naturalis adalah seni untuk menggambar objek sesuai dengan keadaan atau kenyataan sebenarnya tanpa ada penambahan ataupun pengurangan.

4. Ilustrasi Kartun



Gambar 2.8 Ilustrasi Kartun
Sumber: Detik (2023)

Ilustrasi kartun adalah seni untuk menggambar objek secara lucu dan mempunyai ciri khas sehingga ilustrasi kartun mengarah kepada target audiens berupa anak-anak.

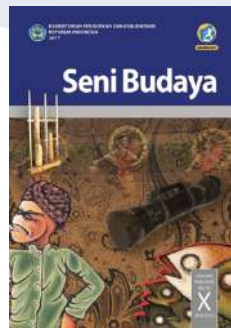
5. Ilustrasi Khayalan



Gambar 2.9 Ilustrasi Khayalan
Sumber: Deviant Art (2017)

Ilustrasi khayalan adalah seni untuk menggambar gambaran yang bersifat khayalan atau abstrak.

6. Ilustrasi Buku Pelajaran



Gambar 2.10 Ilustrasi Buku Pelajaran
Sumber: Kemendikbud (2018)

Ilustrasi buku pelajaran adalah seni visual yang bertujuan untuk memperjelas informasi atau konsep dari teks atau tulisan.

7. Ilustrasi Cerita Bergambar



Gambar 2.11 Ilustrasi Cerita Bergambar
Sumber: Nekopencil (2020)

Ilustrasi cerita bergambar adalah ilustrasi sejenis komik sehingga tidak hanya disajikan dalam bentuk visual namun juga teks untuk menciptakan sudut pandang tertentu.

2.2.5.2 Warna

Warna merupakan elemen yang menjadi karakter atau identitas suatu *genre* atau jenis untuk membedakan keterangan karakterisasi dalam waktu atau masa tertentu. Dalam seni rupa, elemen warna menjadi unsur dasar dalam seni rupa (Paksi, 2021). Selain itu, warna juga dapat digunakan untuk mempengaruhi konten (Samara, 2014). Warna juga berperan sebagai kekuatan yang lahir dari kecenderungan unsur suhu warna cahaya seperti warna biru menggambarkan suasana dingin dan warna merah serta oranye menggambarkan suasana panas. Maka dari itu, warna menjadi tema multidimensi yang berkaitan dalam berbagai aspek kehidupan manusia sehingga menjadi tantangan untuk menilai atau memaknai warna dalam seni visual.

Kehadiran warna dapat mendorong emosi individu secara spontan baik perilaku maupun perasaan. Hal tersebut lebih dikenal dengan respons psikologis warna yang berfungsi untuk mempelajari warna sebab warna dapat mempengaruhi perilaku dan persepsi individu. Nantinya, perilaku dan persepsi ini akan mendorong tumbuhnya

penilaian yang juga berkaitan dengan pemaknaan. Hal ini juga dapat merangsang daya tarik visual untuk meningkatkan rasa, emosi, dan hasrat individu mengenai suasana hati atau *mood*. Dapat dikatakan bahwa warna mampu membantu individu untuk merespons terkait hal yang menjadi perhatiannya (Paksi, 2021). Samara (2014) mengatakan bahwa terdapat beberapa psikologi warna, yaitu:

1. Biru



Gambar 2.12 Biru
Sumber: Samara (2014)

Biru melambangkan kepercayaan, ketenangan, kebenaran, keadilan, dingin, dan konsistensi. Biru muda akan terkesan tenang sedangkan biru gelap menandakan jernih, ringan, dan tajam. Namun, jika terlampau banyak biru maka akan memunculkan kesan tidak akrab dan dingin.

2. Merah



Gambar 2.13 Merah
Sumber: Samara (2014)

Merah melambangkan sifat agresif, penuh semangat, memicu emosi, dan berani. Umumnya, warna merah mempunyai makna gairah, kuat, agresif, cinta, berani, hangat, merdeka, dan kebebasan. Namun, warna merah juga dapat menandakan darah, perang, bahaya, dan tekanan.

3. Kuning



Gambar 2.14 Kuning
Sumber: Samara (2014)

Kuning melambangkan rasa percaya diri, optimis, kreatif, dan akrab. Namun, kuning juga dapat melambangkan perasaan kerapuhan, ketakutan, keputusasaan, kegelisahan, dan depresi. Akan tetapi, perasaan energik, optimis, dan ceria yang dipancarkan dari warna kuning ini seringkali digunakan dalam media belajar ataupun mainan anak-anak sebab menghadirkan kesan ceria.

4. Oranye



Gambar 2.15 Oranye
Sumber: Samara (2014)

Oranye melambangkan kesehatan, kehangatan, kualitas, dan interaksi sosial. Warna oranye dihasilkan dari campuran warna merah dan kuning.

5. Ungu



Gambar 2.16 Ungu
Sumber: Samara (2014)

Ungu melambangkan kemewahan, keaslian, kebenaran, dan efek spiritual. Namun, warna ungu juga dapat melambangkan kesan misterius, dramatis, dan nostalgia.

6. Hijau



Gambar 2.17 Hijau
Sumber: Samara (2014)

Hijau melambangkan keseimbangan, kemudahan, rileks, perdamaian, kesehatan, dan alami. Namun, warna hijau juga dapat memberikan kesan jenuh, licik, dan pencemburu.

7. Cokelat



Gambar 2.18 Cokelat
Sumber: Samara (2014)

Cokelat melambangkan stabilitas, mewah, alami, dan jujur. Selain itu, cokelat juga dapat melambangkan perasaan aman dan nyaman atau *warm*.

8. Hitam



Gambar 2.19 Hitam
Sumber: Samara (2014)

Hitam melambangkan kesan elegan, elit, teguh, agung, kuat, mempesona, dan rendah hati. Umumnya, warna hitam akan menyerap segala energi yang datang. Karena terkesan ‘gelap’, warna hitam juga mengartikan kematian, penyakit, dosa, sedih, hampa, putus asa, ancaman, dan penindasaan.

9. Putih



Gambar 2.20 Putih
Sumber: Samara (2014)

Putih melambangkan kesucian, kemurnian, kebaikan dan keperawanan sehingga warna putih berarti mudah, aman, dan bersih.

2.2.5.3 Tipografi

Tipografi merupakan media komunikasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan inti gagasan desain. Huruf alfabet digunakan untuk membangun sistem garis dengan hubungan visual yang hampir tidak terlihat sehingga keseragaman berguna untuk menghindari gangguan. Huruf dalam tipografi dapat membangun karakteristik desain tersebut (Samara, 2014).

A. *Type Families*

1.) *Roman*

Bentuk huruf yang sangat umum digunakan dalam prasasti Monumen Romawi atau historis.

2.) *Light*

Bentuk huruf yang lebih tipis dibandingkan huruf *Roman*.

3.) *Italic*

Bentuk huruf yang mempunyai kemiringan ke arah tertentu.

4.) ***Boldface***

Bentuk huruf yang lebih tebal dibandingkan huruf *Roman*. Huruf ini mempunyai beberapa jenis ketebalan, yaitu *bold*, *boldface*, *semibold*, *medium*, *black*, dan *super*.

5.) ***Condensed***

Bentuk huruf yang lebih sempit dibandingkan huruf normal.

6.) ***Extended***

Bentuk huruf yang lebih lebar dibandingkan huruf normal.

B. Klasifikasi Huruf

1.) ***Modern***

Huruf yang mempunyai *angle of stress* vertikal, kontras ekstrim, dan sangat tipis.

2.) ***Serif***

Huruf yang mempunyai sedikit sirip di ujung sudutnya dan terlihat kontras sebab diikuti dengan garis tipis serta tebal.

3.) ***Sans Serif***

Huruf yang bersifat solid dan tidak mempunyai garis-garis kecil.

4.) ***Script***

Huruf yang mempunyai bentuk seperti tulisan tangan.

C. Pedoman Penggunaan Huruf

1.) ***Readability***

Merupakan tingkat keterbacaan keseluruhan teks.

2.) ***Legibility***

Merupakan tingkat kejelasan masing-masing huruf dalam suatu teks.

2.2.5.4 Gambar

Gambar merupakan salah satu jenis elemen visual terkuat sebab mata dapat melihat gambar bahkan dari jarak jauh. Dalam komunikasi visual, gambar berfungsi sebagai simbol emosi terkait perasaan atau pengalaman individu. Maka dari itu, gambar dalam komunikasi visual harus bersifat abstrak, manipulatif, kreatif, dan representatif.

2.2.5.5 Layout

Layout merupakan letak elemen desain dalam media tertentu untuk mendukung pesan dan konsep yang ingin disampaikan. Terdapat beberapa elemen dalam *layout*, yaitu:

1. Sequences

Sequences merupakan alur urutan membaca yang berdasar kepada tingkat prioritas.

2. Emphasis

Emphasis merupakan bentuk penekanan terhadap elemen tertentu dengan penggunaan huruf yang lebih besar dibanding yang lain.

3. Balance

Balance merupakan tindakan untuk mengatur *layout* secara seimbang. *Balance* terbagi menjadi dua jenis, yaitu simetris dan asimetris. Simetris menjadi tata letak elemen pada dua sisi berlawanan dengan ukuran sama. Sedangkan, asimetris menjadi tata letak elemen pada dua sisi berlawanan dengan ukuran dan gaya berbeda.

4. Unity

Unity merupakan kesatuan elemen yang ditandai dengan harmonisasi warna dan gaya. *Unity* dapat tercipta melalui beberapa cara, yaitu penggunaan kombinasi *typeface*, repetisi warna, dan elemen sesuai tema atau konsep.

2.2.5.6 Desain Grafis

1. Titik

Merupakan bagian terkecil dalam sebuah desain atau disebut sebagai pixel.

2. Garis

Merupakan hasil titik-titik yang saling berhubungan atau bersambungan satu sama lain sehingga menjadi garis. Terdapat beberapa bentuk garis, yaitu lengkung, bersudut, dan lurus.

3. Bentuk

Merupakan hasil dari gabungan garis-garis menjadi desain kompleks menjadi visual tertentu.

2.2.6 Media Cetak

Media cetak merupakan media berbentuk statis yang menonjolkan pesan-pesan visual sebagai hasil dari proses percetakan dengan menggunakan bahan baku dasar berupa kertas. Umumnya, media cetak terdiri dari gambar maupun kata-kata seperti brosur, poster, majalah, surat kabar, pamphlet, kartu undangan, kartu permainan dan sebagainya. Dalam aktivitas pembelajaran penting untuk menggunakan media sebagai pendukung selama aktivitas pembelajaran di kelas sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan efisien. Maka dari itu, media cetak dapat dimanfaatkan untuk menjadi media pendukung pembelajaran di kelas (Rustamana et al., 2023).

Media pembelajaran berbasis cetak atau *print out* menjadi media penyampaian pesan terkait materi pembelajaran yang mengandung kata-kata atau teks dan ilustrasi visual atau gambar pendukung. Dalam pengembangannya, media cetak memerlukan adanya perhatian khusus terkait kemampuan pemahaman peserta didik sehingga media pembelajaran berbasis cetak harus bersifat *user friendly* sehingga mudah untuk digunakan dan dipahami oleh peserta didik. Maka dari itu, media pembelajaran berbasis cetak harus menambahkan penggunaan foto atau

ilustrasi visual yang mendukung (Rustamana et al., 2023). Terdapat empat karakteristik dari media pembelajaran berbasis cetak, yaitu (Rustamana et al., 2023):

1. Keterbacaan

Materi yang terdapat dalam media cetak harus dituliskan secara cermat dan sesuai dengan tingkat pengetahuan serta tahap perkembangan para pelajar sehingga para pelajar dapat memahami inti dan tujuan dari materi yang ingin disampaikan.

2. Ketepatan

Materi yang terdapat dalam media cetak harus ditampilkan secara benar dan akurat sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai.

3. Pengorganisasian

Media cetak memerlukan adanya struktur dan format tertentu dan mempunyai kejelasan atau *clarity*.

4. Petunjuk dan Isyarat

Media cetak harus terdiri dari petunjuk yang jelas sehingga dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi yang diperlukan.

Media cetak mempunyai kelebihan dan kekurangan tersendiri. Kelebihan dari media cetak, yaitu dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, mampu menyampaikan berbagai macam informasi, mudah untuk dibawa kemana saja karena bentuknya yang kecil dan ringan, serta penggunaannya mudah sebab tidak bergantung kepada alat-alat pendukung lainnya. Akan tetapi, media cetak juga mempunyai beberapa kekurangan, yaitu proses percetakan membutuhkan waktu yang tergolong cukup lama dengan biaya yang tidak murah, dan mudah untuk mengalami kerusakan jika tidak dirawat dengan baik (Rustamana et al., 2023).

2.2.7 Kemasan

Kemasan atau *packaging* merupakan bentuk kegiatan yang bertujuan untuk melaminasi produk-produk untuk melindungi produk dari kerusakan (Dolorasa & Sawerah, 2024). Kotler dalam Nurfauzi et al. (2022) menyatakan bahwa kemasan atau *packaging* merupakan bentuk kegiatan untuk merancang dan memproduksi bungkus atau wadah bagi produk-produk. Maka dari itu, proses kemasan terdiri dari kegiatan mendesain hingga memproduksi untuk melindungi dan menjaga kualitas produk. Desain kemasan harus berperan sebagai sarana untuk berkomunikasi dan bertujuan untuk menampilkan keunikan dari suatu produk yang berbeda dengan produk sejenis lainnya. Selain itu, desain kemasan harus mampu memperkuat penampilan estetika dari produk.

Kemasan terdiri dari beberapa unsur grafis, yaitu bentuk, warna, ilustrasi, merek, huruf, dan tata letak untuk memperkuat proses penyampaian pesan dalam komunikasi visual sehingga penampilan kemasan harus mempunyai daya tarik. Badri et al. (2022) menyatakan bahwa daya tarik dalam kemasan terbagi menjadi dua, yaitu daya tarik visual atau estetika dan daya tarik praktis atau fungsionalitas. Daya tarik visual atau estetika mengacu kepada penampilan kemasan yang mengandung nilai estetika termasuk elemen grafis yang berkaitan dengan faktor psikologis dan emosional individu. Sedangkan daya tarik praktis atau fungsionalitas mengacu kepada efektivitas dan efisiensi kemasan seperti mudah untuk disimpan.

Noviadji (2014) menyatakan bahwa keberadaan dan perkembangan teknologi menjadikan fungsi kemasan berubah dari "*Packaging protects what it sells*" menjadi "*Packaging sells what it protects*". Dapat disimpulkan bahwa kemasan harus dapat menjual produk yang dilindunginya. Kemasan menjadi "pemicu" sebab berhadapan langsung dengan individu sehingga kemasan harus dapat mempengaruhi adanya respon positif dari individu. Dalam kartu permainan, kemasan berfungsi untuk melindungi kartu dari kerusakan. Selain itu, kemasan kartu

permainan yang mengandung unsur estetika dapat mendorong ketertarikan dan tumbuhnya minat bermain dari individu terhadap kartu permainan tersebut.

Kotler dalam Nurfauzi et al. (2022) menyatakan bahwa terdapat tiga indikator kemasan yang penting untuk diperhatikan, yaitu:

1. Desain menjadi salah satu aspek penting untuk membentuk jaminan kualitas dan pertanggungjawaban
2. Warna menarik untuk menjelaskan makna dalam setiap produk
3. Ukuran seperti panjang, lebar, dan tebal atau tipisnya kemasan yang bergantung pada jenis produk yang dilindunginya

Kemasan atau *packaging* yang akan digunakan oleh kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” adalah *magnetic hardbox*. *Magnetic hardbox* merupakan kemasan yang dirancang menggunakan *rigid box* dengan penutup magnet. Kemasan ini menggunakan teknik *offset* agar hasil kemasan lebih premium. Selain itu, kemasan *magnetic hardbox* ini termasuk dalam jenis kemasan primer sebab langsung berkontak dengan produk, yaitu kartu. Pemilihan kemasan atau *packaging* ini didasari dengan tingkat kepraktisan dan keawetan yang cukup tinggi dari kemasan *magnetic hardbox* terutama kemasan ini tidak mudah rusak dan tahan terhadap air. Dengan tekstur kemasan yang tebal, kemasan *magnetic hardbox* juga tidak mudah rusak atau penyok.

2.2.8 Event Management

Event merupakan suatu bentuk ritual istimewa, penampilan, pertunjukan, dan perayaan yang telah direncanakan dan dirancang untuk acara tertentu ataupun untuk mencapai tujuan budaya, sosial, maupun bersama (Hamidi & Putri, 2020). Tentunya, perancangan suatu *event* memerlukan adanya perencanaan agar penyelenggaraan *event* dapat mencapai tujuan tertentu yang telah direncanakan sebelumnya. Maka dari itu, dibutuhkan adanya *event management*. Goldbatt (Utami, 2021) menyatakan bahwa *event management* merupakan suatu kegiatan profesional yang terdiri dari

beberapa orang untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan. Perencanaan suatu *event* harus terdiri dari sekelompok orang yang mempunyai tujuan dan visi yang sama sehingga mereka dapat bekerja keras untuk memberikan hasil yang maksimal. *Event management* terdiri dari beberapa tahap dimulai dari tahap perencanaan hingga tahap evaluasi (Utami, 2021).

Acara “Sobat Siaga Tsunami” di SDN 3 Situregen akan menjadi “payung” acara yang terdiri dari beberapa sub kegiatan, yaitu sosialisasi buku saku, sosialisasi dan mewarnai tas siaga bencana, *launching photobook*, kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami”, dan permainan *boardgame* “Tsunara”. Tentunya, teori *event management* dibutuhkan dan dilaksanakan dalam perencanaan acara “Sobat Siaga Tsunami”. Perencanaan dan perancangan acara ini melibatkan lima orang mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dengan bentuk kegiatan yang berbeda-beda namun mempunyai tujuan dan visi yang sama.

2.2.9 Komunikasi Empatik

Komunikasi merupakan suatu proses untuk menyampaikan pernyataan dari satu individu ke individu lainnya yang umumnya disebut sebagai komunikator dan komunikan. Proses komunikasi melibatkan sejumlah individu sehingga komunikasi juga disebut sebagai *human communication*. Komunikasi juga bertujuan untuk merubah perilaku, sikap, dan pendapat baik secara langsung atau tatap muka maupun tidak langsung atau melalui bantuan media. Selain itu, komunikasi juga mempunyai tujuan untuk memberikan efek tertentu kepada komunikan. Efek tersebut terbagi menjadi tiga, yaitu efek kognitif, efek afektif, dan efek konatif. Pertama, efek kognitif menjadi efek yang muncul pada komunikan yang menjadikan mereka mengetahui suatu hal yang disampaikan oleh komunikator dan komunikator mempunyai tujuan untuk merubah pikiran komunikan. Kedua, efek afektif menjadi efek yang bertujuan untuk menggerakkan hati

komunikasikan dengan mendorong munculnya perasaan atau sikap tertentu seperti sedih, gembira, iba, marah, terharu, dan lainnya. Ketiga, efek konatif menjadi efek yang mempunyai pengaruh paling tinggi dan keberhasilannya ditandai dengan berubahnya perilaku serta sikap komunikasikan (Nurhadi et al., 2017).

Empati merupakan suatu kemampuan untuk mampu melihat kesusahan pada orang lain agar mampu memahami pandangan dan perasaan orang tersebut. Dengan kata lain, empati menjadi kemampuan untuk memproyeksikan diri kepada orang lain dengan turut merasakan perasaan, pikiran, atau sikap orang lain. Sikap empati berkaitan erat dengan komunikasi, sikap menghormati, sikap kasih sayang, dan kerjasama sebagai bentuk menghargai serta mendukung sudut pandang orang tersebut (Winangsih et al., 2018). Dapat disimpulkan bahwa empati menjadi komponen penting dalam berkomunikasi dan membangun kecerdasan emosional. Komunikasi yang melibatkan sikap empati disebut sebagai komunikasi empatik.

Muzzammil (2022) menyatakan bahwa komunikasi empatik merupakan suatu proses komunikasi yang terjadi jika komunikator dan komunikan saling berusaha untuk mengerti dan memahami satu sama lain. Kunci utama dari komunikasi empatik adalah “berusaha mengerti terlebih dahulu, baru dimengerti” sehingga komunikasi empatik menekankan pada aspek pemahaman dari komunikator dan komunikan dengan melibatkan aspek perasaan dan pemikiran untuk dapat mengerti dan memahami komunikan. Dalam komunikasi empatik, komunikator tidak boleh egois dan harus menunjukkan sikap empati terhadap komunikannya sehingga proses komunikasi dapat berjalan dengan efektif dan pesan komunikasi dapat tersampaikan tanpa adanya pemaksaan kehendak ((Muzzammil, 2022). Komunikasi empatik ini juga dapat mendorong terciptanya nilai sosial, nilai moral, dan nilai kebenaran.

Komunikasi empatik ini dirasa relevan untuk diterapkan dalam media kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami”

bagi siswa-siswi kelas 4 di SDN 3 Situregen terutama target audiens tersebut merupakan anak-anak yang bertempat tinggal di daerah rawan bencana. Penerapan komunikasi empatik dalam kartu permainan ini diwujudkan dalam bentuk pertanyaan empatik yang membutuhkan jawaban empatik. Pertanyaan empatik dalam kartu permainan ini dapat membantu dalam menyampaikan pengajaran mengenai sikap saling tolong menolong, saling membantu, dan turut merasakan perasaan orang lain dalam konteks kebencanaan mulai dari situasi pra bencana hingga pasca bencana. Tentunya, sikap empatik ini dapat mendorong berkurangnya korban terdampak bencana di Desa Situregen.

