

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Referensi Karya**

Dalam upaya penyampaian tujuan karya, penting untuk merujuk pada konsep-konsep serta pendekatan yang telah ada sebelumnya. Bab ini akan menelusuri bagaimana karya-karya sebelumnya telah memberikan inspirasi dan landasan bagi proses kreatif yang sedang dilakukan. Dengan mempelajari teori-teori dan temuan-temuan yang telah dipublikasikan, pengidentifikasian terhadap kesenjangan dalam karya terdahulu dapat dilakukan dalam upaya menyusun argumen yang lebih kuat untuk karya ini. Selain itu, pemahaman yang mendalam terhadap karya-karya sebelumnya membantu dalam menentukan metodologi yang tepat dalam memperkaya diskusi pada konteks yang lebih luas. Referensi karya terdahulu disajikan lengkap di dalam Tabel 2.1 atau yang diringkas sebagai berikut.

Merujuk pada jurnal “Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual” (Khotimah et al., 2019), karya terdahulu ini berfokus pada pencarian solusi untuk meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran visual. Menggunakan pendekatan teori psikologi kognitif dan teori perkembangan intelektual dari Piaget, tinjauan literatur integratif yang menggabungkan berbagai artikel, penelitian, buku, dan literatur lain terkait penggunaan media visual dalam Pendidikan dilakukan. Dengan demikian, karya terdahulu memberikan landasan akan efektifitas dalam meningkatkan atensi siswa melalui metode visual. Kedua jurnal jika dikaitkan menunjukkan fokus serupa pada cara mengoptimalkan media pembelajaran visual untuk meningkatkan perhatian siswa, terutama pada tingkatan sekolah dasar kelas rendah (I-III). Karya terdahulu menekankan strategi penggunaan media visual untuk meningkatkan perhatian siswa terkhusus pada konteks pendidikan secara umum sementara karya ini berfokus terkhusus pada pendidikan kebencanaan dengan metode sensori dan motorik visual.

Berlanjut pada jurnal kedua “Tabletop Tsunami Simulator dalam Kesiapsiagaan Tsunami untuk Mewujudkan Sekolah Siaga Bencana” (Ekaprasetya & Wirasakti, 2021). Ekaprasetya dan Wirasakti menganalisis pengaruh penggunaan tabletop tsunami simulator terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap kesiapsiagaan di kalangan anak sekolah dasar, metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan One Group Pre-test–Post-test Design, di mana tabletop tsunami simulator berfungsi sebagai instrumen utama. Karya terdahulu memberikan landasan akan penggunaan alat simulasi sebagai media dalam penyampaian gambaran terjadinya bencana dengan tujuan meningkatkan rasa kesiapsiagaan siswa. Namun, perbedaan utama terletak pada jenis instrumen yang digunakan; jurnal terdahulu menekankan penggunaan tsunami simulator dalam bentuk *tabletop*, sementara karya ini menggunakan *wave tank* untuk menyampaikan simulasi tsunami.

Berakhir pada jurnal ketiga, “Pemodelan dan Visualisasi Genangan Banjir untuk Mitigasi Bencana di Kali Kasin, Kelurahan Bareng, Kota Malang” (Pratiwi & Santosa, 2021). Dalam penelitian ini, Pratiwi dan Santosa melakukan pemodelan banjir akibat luapan Kali Kasin yang divisualisasikan dalam bentuk peta distribusi genangan untuk mendukung kebijakan mitigasi bencana. Penelitian ini menggunakan teori hidrologi dan hidrogeologi, serta sistem informasi geografis (SIG) untuk menganalisis dan memvisualisasikan dampak banjir. Karya terdahulu ini menjadi landasan dalam mengidentifikasi risiko bencana dan pentingnya kesadaran masyarakat dalam upaya mitigasi, menggunakan pendekatan visual untuk menggambarkan bencana merupakan sebuah instrumen penting. Perbedaan terlihat mencolok pada objek yang diteliti; karya terdahulu berfokus pada pemodelan banjir akibat luapan sungai di Kelurahan Bareng, sedangkan karya ini membahas potensi Megathrust di Desa Situregen dan peningkatan kesiapsiagaan masyarakat sekitar.

### 2.1. Tabel Referensi Karya

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3
1.	<b>Judul Artikel (Karya)</b>	Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual (Khotimah et al., 2019)	Tabletop Tsunami Simulator dalam Kesiapsiagaan Tsunami untuk Mewujudkan Sekolah Siaga Bencana (Ekaprasetia & Wirasakti, 2021)	Pemodelan dan Visualisasi Genangan Banjir untuk Mitigasi Bencana di Kali Kasin, Kelurahan Bareng, Kota Malang (Pratiwi & Santosa, 2021)
2.	<b>Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit</b>	Husnul Khotimah, Asep Supena, Nandang Hidayat. Jurnal Pendidikan Anak, 8 (1), 2019, 17-28	Feri Ekaprasetia, Guruh Wirasakti. Jurnal Kesehatan dr. Soebandi, 9 (1), 2021, 55-59	Zafira Nur Pratiwi, Purnama Budi Santosa JGISE Vol. 4No. 1(2021), pp. 56-64

3. Fokus Penelitian	Berkonsentrasi pada pencarian solusi guna meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran visual.	Menganalisis pengaruh penggunaan tabletop simulator terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap kesiapsiagaan pada kalangan anak sekolah dasar.	Melakukan pemodelan banjir akibat luapan Kali Kasin yang divisualisasikan dalam bentuk peta distribusi genangan untuk kebijakan mitigasi.
4. Teori	Teori Psikologi Kognitif, Teori perkembangan intelektual Piaget.	Kesiapsiagaan Bencana, Pendidikan Kesiapsiagaan.	Teori hidrologi dan hidrogeologi, Teori sistem informasi geografis (SIG).
5. Metode Penelitian	Metode tinjauan literatur integratif, yang menggabungkan berbagai artikel, penelitian, buku, dan literatur lain berkaitan dengan penggunaan visual.	Metode penelitian Kuantitatif dengan rancangan <i>One Group Pre-test-Post-test Design</i> , menggunakan <i>Tabletop Tsunami Simulator</i> sebagai instrumen.	Mengaplikasikan pendekatan hidrolika untuk mensimulasikan aliran air di setiap segmen sungai dengan perangkat lunak HEC-RAS, kemudiak memvisualisasikan area genangan dan wilayah yang

			terkena dampak banjir melalui pendekatan GIS.
6. <b>Persamaan</b>	Kedua jurnal berfokus pada cara mengoptimalkan media pembelajaran visual dalam upaya peningkatan perhatian siswa khususnya pada tingkatan awal.	Kedua karya memakai instrumen sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan gambaran terjadinya bencana dengan tujuan untuk meningkatkan rasa kesiapsiagaan.	Kesamaan kedua penelitian terletak pada fokus keduanya dalam mengidentifikasi risiko bencana serta pentingnya kesadaran masyarakat dalam bermitigasi, di mana keduanya menggunakan pendekatan visual dalam menggambarkan bencana.
7. <b>Perbedaan</b>	Jurnal referensi lebih terfokus pada strategi penggunaan media visual meningkatkan perhatian siswa dalam konteks pendidikan. Sementara jurnal ini melibatkan keefektivan media pembelajaran	Perbedaan kedua karya terletak pada instrumen yang digunakan dalam menggambarkan simulasi bencana. Jurnal referensi menekankan penggunaan rancangan melalui <i>Tabletop</i>	Jurnal referensi berfokus pada pemodelan banjir akibat luapan sungai dan dampaknya terhadap Kelurahan Bareng, sementara penelitian ini membahas potensi

---

visual yang ditekankan pada *Tsunami Simulator*. Jurnal ini *Megahthrust* serta dampaknya aspek kebencanaan untuk menggunakan *Wave Tank* dalam pada Desa Situregen. meningkatkan upaya dan mitigasi menyampaikan simulasi Tsunami. Selain itu, metode yang risiko di wilayah yang digunakan juga berbeda, dengan terpengaruh oleh pergerakan penelitian referensi lempeng tektonik. menggunakan memvisualisasikan simulasi menggunakan pendekatan hidrolika dan GIS, sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada pemvisualisasian dalam bentuk 4D.

---

<p><b>8. Hasil Penelitian</b></p>	<p>Penelitian menyimpulkan bahwa perhatian adalah proses seleksi informasi yang dipengaruhi oleh kesadaran atau peristiwa eksternal, di mana penggunaan</p>	<p>Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan simulator tsunami tabletop terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar mengenai bencana tsunami. Uji</p>	<p>Penelitian menghasilkan peta genangan banjir di sekitar Kali Kasin, Kelurahan Bareng, Kota Malang, dengan menggunakan pendekatan hidrolika dan GIS,</p>
-----------------------------------	---	--	--

---

---

media visual yang bervariasi Mann-Whitney menunjukkan yang menunjukkan cakupan dapat meningkatkan perhatian nilai rata-rata sikap responden genangan, dampak terhadap 173 dan hasil belajar siswa dengan meningkat dari 32.99 menjadi rumah, estimasi kedalaman mempertimbangkan kapasitas 34.97, dengan P value = 0.000, genangan, serta wilayah memori penginderaan yang yang mengindikasikan bahwa administrasi, dengan total area terbatas, terutama pada indera simulator efektif dalam terdampak mencapai 24.225,63 penglihatan. meningkatkan kesiapsiagaan m<sup>2</sup>. dalam menghadapi ancaman.

---



## 2.2 Landasan Konsep

### 2.2.1 Pengetahuan Kebencanaan

Secara umum, pengetahuan kebencanaan adalah kemampuan untuk memahami suatu peristiwa atau rangkaian peristiwa bencana yang berpotensi mengancam dan mengganggu kehidupan serta mata pencaharian masyarakat di suatu wilayah. Coburn (1994) dalam Sandajaya (2020) menyatakan bahwa bencana dapat menimbulkan korban jiwa, kerugian materi, serta kerusakan pada infrastruktur, fasilitas hidup, dan layanan penting dalam suatu area tertentu.

S. Notoadmodjo (2007) dalam Sandajaya (2020) mengatakan pengetahuan adalah hasil dari proses mengetahui oleh manusia, yang umumnya diperoleh setelah melakukan penginderaan terhadap suatu objek melalui pancaindra, seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, atau peraba. Pengetahuan ini sangat penting sebagai dasar dalam pembentukan tindakan seseorang. Pengetahuan memiliki tingkatan berdasarkan jenisnya;

#### 2.2.1.1 Tingkatan Pengetahuan

S. Notoadmodjo (2007) dalam Sandajaya (2020) mengklasifikasikan aspek pengetahuan dalam enam tingkatan berdasarkan jenisnya;

- a. Tahu (*Know*): Kemampuan mengingat dan menyebutkan suatu objek yang pernah diketahui secara benar.
- b. Paham (*Comprehension*): Kemampuan menjelaskan dan menginterpretasikan suatu objek yang diketahui dengan tepat.
- c. Aplikasi (*Application*): Kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi nyata.
- d. Analisis (*Analysis*): Kemampuan menjabarkan materi atau objek ke dalam komponen-komponen terkait.



- e. Sintesis (*Synthesis*): Kemampuan menggabungkan atau mengaitkan komponen-komponen menjadi suatu keseluruhan yang baru.
- f. Evaluasi (*Evaluation*): Kemampuan menilai atau memberikan justifikasi terhadap materi atau objek berdasarkan kriteria yang ditentukan.

### 2.2.2 Manajemen Bencana

Carter (1991) dalam Rama & Qadriina (2024) pada buku *Disaster Management* yang dikeluarkan oleh Asian Development Bank mengungkapkan siklus penanggulangan bencana dalam format alternatif terbagi menjadi kesiapsiagaan (*preparedness*), tanggap darurat (*response*), dan pemulihan (*recovery*).

Sumber lain menurut Temin et al. (2021) dan Undang-Undang No. 24 Tahun 2007 mendefinisikan manajemen bencana yang terbagi menjadi empat fase utama;

- 1) Fase Kesiapsiagaan: Fase ini melibatkan perencanaan dan persiapan respons terhadap bencana.
- 2) Fase Tanggap Darurat: Fase ini mencakup kegiatan segera setelah bencana terjadi dan dirancang untuk memberikan bantuan darurat kepada para korban; fase ini berlangsung beberapa hari hingga beberapa minggu.
- 3) Fase Pemulihan: Fase ini bertujuan untuk mengembalikan masyarakat ke kondisi normal atau mendekati normal, yang dapat memakan waktu bertahun-tahun.
- 4) Fase Mitigasi: Berfokus pada pencegahan dampak bencana, dan fase ini perlu diintegrasikan ke dalam ketiga fase lainnya.

Pendefinisian fase manajemen bencana di atas berbeda dengan pandangan menurut Coppola (2011). Menurut Coppola, manajemen bencana yang komprehensif terdiri dari empat komponen utama;

- 1) Mitigasi: Melibatkan upaya untuk mengurangi atau menghilangkan kemungkinan atau dampak dari suatu bahaya. Tujuannya adalah

untuk mengurangi efek bencana terhadap masyarakat, sehingga bahaya yang dihadapi menimbulkan dampak minimal.

- 2) Kesiapsiagaan: Mencakup persiapan bagi komunitas yang mungkin terdampak bencana atau komunitas yang dapat memberikan bantuan. Persiapan ini meliputi penyediaan peralatan untuk meningkatkan peluang bertahan hidup serta meminimalkan kerugian finansial dan kerugian lainnya akibat bencana.
- 3) Respons: Merupakan tindakan yang dilakukan untuk mengurangi atau menghilangkan dampak dari bencana yang sedang atau telah terjadi. Tujuannya adalah untuk mencegah penderitaan dan mengurangi kerugian lebih lanjut.
- 4) Pemulihan: Bertujuan untuk memulihkan kehidupan korban ke kondisi normal setelah terdampak bencana. Fase pemulihan biasanya dimulai setelah respons selesai dan dapat berlangsung selama beberapa bulan hingga bertahun-tahun.

### **2.2.3 Simulasi**

Menurut Emshoff, J. R., & Simun, M. (1970) dalam Giyantoro (2018) simulasi adalah suatu metode atau teknik yang memungkinkan individu untuk berlatih atau belajar melalui pengalaman yang disimulasikan, di mana peserta dapat berinteraksi dengan situasi yang mirip dengan kenyataan tanpa risiko yang terkait dengan situasi nyata. Selain itu, menurut Shannon, C. E. (1975) simulasi adalah proses perencanaan model dari sistem nyata yang kemudian diikuti dengan eksperimen pada model tersebut untuk memahami perilaku sistem atau mengevaluasi strategi yang digunakan.

Hoover & Perry (1990) juga menyatakan bahwa simulasi adalah proses merancang model matematis atau logis dari sistem nyata dan melakukan eksperimen terhadap model tersebut menggunakan komputer untuk menggambarkan, menjelaskan, serta memprediksi perilaku sistem.

#### 2.2.4 Sensori & Motorik Visual

Menurut Piaget (1952) dalam Nurhidayah Ilyas & Amal (2024) anak-anak belajar dan mengembangkan pemahaman mereka tentang dunia melalui pengalaman sensori dan interaksi dengan lingkungan mereka. Pada tahap ini, mereka mempelajari dunia terutama melalui penginderaan (sensori) dan tindakan fisik (motorik). Piaget juga mencetuskan permainan menggunakan media *sensory play* yang melibatkan penggunaan berbagai macam alat atau media untuk merangsang indra anak-anak., Jean Piaget, mengemukakan teori perkembangan kognitif anak.

Munzilin et al., (2021) *sensory play* berasal dari dua kata, yaitu "*sense*" dan "*play*." Kata "*sense*" merujuk pada indra manusia yang terdiri dari lima indra utama: penglihatan (mata), penciuman (hidung), pendengaran (telinga), peraba (kulit), dan perasa (lidah). Selain itu, juga mencakup indera pergerakan (proprioseptif: otot dan sendi) serta keseimbangan (vestibular: telinga bagian dalam). Sementara itu, "*play*" berarti bermain.

#### 2.2.5 Special Event

Joe Goldblatt (2014) mendefinisikan *special event* sebagai sebuah perayaan yang diadakan pada waktu tertentu yang memiliki keunikan, menggunakan seremonial dan ritual untuk memenuhi kebutuhan khusus (Hardjono & Setyanto, 2024). Definisi ini menunjukkan bahwa *special event* tidak hanya sekadar acara, tetapi juga memiliki makna dan tujuan tertentu yang berkaitan dengan pengalaman emosional dan sosial peserta.

##### 2.2.5.1 Tujuan Special Event

Goldblatt (2012) menyatakan bahwa *event* adalah kegiatan profesional mengumpulkan dan mempertemukan sekelompok orang untuk tujuan tertentu (Lukman et al., 2024). Tujuan tersebut mencakup;

### 1) *Celebration* (Perayaan)

Perayaan mencakup berbagai macam festival dan acara, mulai dari pameran hingga acara sosial. Istilah "perayaan" bisa digunakan dalam konteks pendidikan, pemasaran, atau reuni sehingga istilah ini meliputi semua kegiatan manusia yang diadakan untuk tujuan merayakan. Kata "perayaan" berasal dari bahasa Latin "celebrate," yang berarti "menghormati." Karena itu, perayaan biasanya merujuk pada acara resmi atau meriah seperti parade, festival kota, upacara keagamaan, acara politik, pernikahan, perayaan ulang tahun, serta acara lain yang terkait dengan siklus hidup individu atau organisasi, atau yang memiliki makna sejarah.

### 2) *Education* (Pendidikan)

Pendidikan disampaikan melalui acara khusus, tidak hanya bertujuan untuk memberikan informasi, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi para peserta. Acara edukatif memungkinkan peserta terlibat secara aktif dan interaktif, sehingga mereka bisa mendapatkan pengetahuan baru serta keterampilan praktis yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Goldblatt menekankan bahwa acara khusus yang memiliki tujuan pendidikan harus dirancang dengan teliti agar sesuai dengan kebutuhan belajar berbagai kalangan, seperti anak-anak, remaja, dan orang dewasa.

### 3) *Marketing* (Pemasaran)

Acara pemasaran telah menjadi elemen penting dalam setiap strategi pemasaran. Bersama dengan iklan, hubungan masyarakat, dan promosi, acara digunakan untuk meningkatkan kesadaran dan menarik minat calon

pelanggan untuk membeli produk atau layanan. Acara-acara ini bisa bersifat eksklusif, seperti peluncuran merek baru sebelum tersedia di pasar atau secara publik. Selama ini, pengecer telah menggunakan acara untuk mendongkrak penjualan, dan kini berbagai jenis bisnis lain juga menyadari bahwa acara tatap muka merupakan metode yang efektif untuk mencapai target penjualan.

#### 4) *Reunion* (Reuni)

Reuni merupakan momen ketika orang-orang berkumpul kembali untuk mengenang kenangan, mempererat persahabatan, atau memperkuat hubungan dalam sebuah kelompok; kegiatan ini disebut reuni. Reuni dapat ditemukan di berbagai sub-bidang manajemen acara karena, setelah acara pertama sukses, sering kali muncul keinginan untuk mengadakan pertemuan kembali.

### 2.2.6 Event Management

Goldblatt (2002) dalam Jtik et al., (2024) memperkenalkan teori manajemen event yang mencakup beberapa aspek kunci untuk merencanakan dan mengelola acara yang sukses;

#### 1) *Research* (Riset)

Riset perlu dilakukan sebelum menyelenggarakan sebuah acara untuk mengurangi risiko kegagalan dalam pelaksanaannya. Riset berfungsi untuk mengetahui kebutuhan, keinginan, dan harapan kelompok sasaran. Pengumpulan data dapat dilakukan menggunakan berbagai metode; wawancara, analisis situasi, observasi, dll. Dalam menciptakan acara yang sukses, diperlukan pengumpulan informasi menggunakan pendekatan 5W1H (*what, why, when, where, who, how*) dan analisis SWOT sebagai alat sistematis tahapan acara (Pudjiastuti, 2010).

## 2) *Design* (Desain)

Tahap desain dalam siklus manajemen acara adalah proses merancang acara yang dimulai dengan brainstorming dan pembuatan mind map mengenai elemen-elemen penting yang akan dimasukkan dalam acara tersebut. Elemen ini mencakup konsep acara, ide kreatif, dekorasi, hiburan atau pertunjukan, sponsorship, sumber daya manusia, dan strategi komunikasi yang akan digunakan. Keberhasilan sebuah acara sangat dipengaruhi oleh kesiapan dari elemen-elemen ini karena mendukung pencapaian tujuan utama acara.

## 3) *Planning* (Perencanaan)

Tahap perencanaan (planning) adalah tahap yang memakan waktu paling lama dalam manajemen acara. Perencanaan baru dapat dilakukan setelah proses riset dan desain yang matang. Hambatan dalam perencanaan seringkali muncul akibat perubahan rencana utama yang digantikan dengan rencana baru. Oleh karena itu, jika tahap riset dan desain dijalankan dengan baik, hambatan-hambatan tersebut dapat diminimalisir. Pada tahap ini, berbagai kegiatan dilakukan, seperti menentukan waktu, tempat, dan tempo acara (Abid & Nafi, 2024).

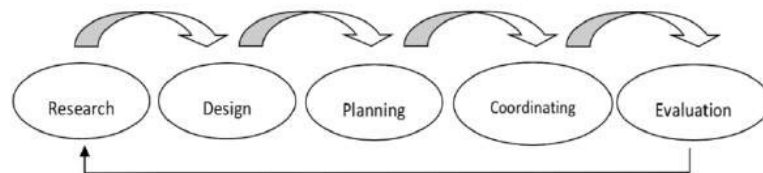
## 4) *Coordination* (Koordinasi)

Tahapan koordinasi (coordination) adalah tahap yang dilakukan selama pelaksanaan acara. Pada tahap ini, penyelenggara acara akan memiliki banyak peran dalam berkoordinasi dan berkomunikasi dengan berbagai pihak terkait. Tujuannya adalah untuk memastikan terciptanya kerja sama yang efektif antara semua pihak, sehingga tujuan acara dapat tercapai dengan baik.

## 5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan ini adalah tahap evaluasi, yang merupakan proses peninjauan atau penilaian terhadap acara yang telah dilaksanakan. Evaluasi membantu penyelenggara acara untuk mengidentifikasi

faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan suatu acara. Dengan demikian, tahapan ini memberikan wawasan yang berguna untuk perbaikan dan pengembangan acara di masa depan.



Gambar 2. 1 Event Management Proses  
Sumber: Goldblatt, 2002

## 2.2.7 Logo: Tipografi, Warna, dll

### 2.2.7.1 Tipografi

Logo adalah kombinasi dari warna, bentuk, dan teks yang berfungsi sebagai identitas suatu produk dan mampu merepresentasikan citra merek. Logo terdiri dari dua jenis elemen, elemen berbentuk gambar dan elemen berbentuk tulisan atau tipografi (Asokawati et al., 2024).. Dalam dunia tipografi, terdapat empat prinsip utama yang menjadi pedoman (Asokawati et al., 2024), yaitu:

#### A. Readability

Prinsip ini menitikberatkan pada kualitas huruf dalam sebuah teks agar mudah dibaca oleh pembaca. Aspek ini meliputi ukuran huruf, jenis huruf, pemilihan warna, dan spasi antar huruf.

#### B. Legibility

Legibility berfokus pada tingkat kemudahan pembaca untuk mengenali huruf atau karakter dalam sebuah teks. Faktor pendukungnya mencakup penggunaan jenis huruf yang sederhana, jelas, serta adanya kontras yang cukup antara teks dan latar belakang.



### **C. Visibility**

Prinsip ini berkaitan dengan kemampuan huruf dalam sebuah teks untuk tetap terbaca di berbagai situasi, seperti dalam kondisi pencahayaan yang beragam atau pada jarak tertentu.

### **D. Clarity**

Clarity adalah prinsip yang menekankan kemampuan jenis huruf yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara efektif. Dengan demikian, pembaca dapat dengan mudah memahami maksud yang ingin disampaikan oleh teks tersebut.

#### **2.2.7.2 Warna**

Pikiran manusia secara tidak sadar dipengaruhi oleh warna, karena warna dapat mempengaruhi persepsi dan emosi seseorang. Dalam dunia desain, apakah sebuah desain terlihat baik atau tidak sangat bergantung pada selera dan persepsi individu yang melihatnya. Setiap orang memiliki interpretasi yang berbeda terhadap warna, yang dapat memengaruhi bagaimana mereka menilai keseluruhan desain (Monica & Luzar, 2011).

Warna memiliki berbagai fungsi yang penting, di antaranya:

##### **1) Fungsi Identitas**

Warna berfungsi sebagai identitas, yang memungkinkan orang untuk mengenali sesuatu berdasarkan warnanya. Contohnya adalah seragam, bendera, atau logo perusahaan yang memiliki warna khas sebagai simbol pengenalan.

##### **2) Fungsi Isyarat**

Warna juga berfungsi sebagai isyarat yang memberikan tanda atau petunjuk mengenai sifat atau



kondisi tertentu. Sebagai contoh, warna merah sering kali dikaitkan dengan isyarat kemarahan atau peringatan, sementara bendera putih dapat menandakan sikap menyerah.

### 3) Fungsi Psikologis

Warna memiliki pengaruh psikologis yang kuat terhadap perasaan atau kesan yang dirasakan oleh orang yang melihatnya. Misalnya, warna hijau yang sering diasosiasikan dengan rumput atau alam dapat memberikan kesan yang menenangkan dan menyegarkan.

### 4) Fungsi Alamiah

Warna juga memiliki fungsi alamiah, di mana warna tertentu merupakan ciri khas atau properti dari benda-benda tertentu. Contohnya, buah tomat yang umumnya berwarna merah, dengan warna tersebut menjadi identitas alami bagi buah tersebut, sedangkan jarang sekali ditemukan tomat berwarna hitam.



Gambar 2. 2 Lingkaran Warna  
Sumber: Monica & Luzar (2011)