

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Referensi karya merupakan sebuah sumber karya yang merujuk pada sumber yang digunakan untuk mendukung sebuah argumen, temuan dan juga ide dalam sebuah tulisan ilmiah. Referensi karya ini juga berfungsi sebagai sebuah landasan teoritis yang juga memberikan konteks dan juga dukungan terhadap penelitian yang akan dilakukan. Referensi juga dapat menjadi elemen krusial dalam melakukan analisis serta untuk menyimpulkan informasi untuk sebuah penelitian baru yang akan dilakukan (Santoso, 2024) Dengan menggunakan referensi yang relevan, perancang juga dapat menunjukkan bahwa penelitian tersebut berakar pada kajian yang telah ada sebelumnya sehingga dapat memperkuat validasi temuan.

Dalam menentukan kelima karya terdahulu sebagai acuan penelitian ini, pemilihan ini dilakukan berdasarkan kesamaan utama dalam penggunaan media pembelajaran berupa *board game* sebagai sebuah alat untuk menyampaikan materi. Karya-karya yang dijadikan referensi menunjukkan relevansi dengan penelitian ini, baik dari segi konsep, desain media pembelajaran maupun efektivitasnya dalam menyampaikan pesan edukasi.

Terdapat enam karya terdahulu yang akan dijadikan sebagai referensi karya. Referensi pertama merupakan sebuah karya yang ditulis oleh Caesar Achmad & Rahmatsyam Lakoro pada tahun 2023. Karya ini berjudul Perancangan Board Game Sebagai Media Pengenalan Mitigasi Bencana Banjir dan memiliki tujuan untuk mengemas edukasi mengenai upaya mitigasi banjir melalui pendekatan gamifikasi *board game* MitiGo kepada remaja agar dapat meningkatkan kesadaran dan juga keterlibatan dari remaja dengan pengalaman belajar yang menarik. Terdapat persamaan dan perbedaan antara karya perancangan dan referensi karya pertama. Persamaannya adalah memiliki tujuan yang serupa yaitu dengan membuat sebuah media pembelajaran mengenai mitigasi bencana dengan memanfaatkan *board game* sebagai media

utamanya. Terdapat beberapa kesamaan juga dalam metode penelitian seperti penggunaan metode *prototyping* dan juga *user testing*. Selain persamaan, terdapat juga beberapa perbedaan dengan karya pertama dimana terdapat perbedaan dalam target audiens dari *board game*. Karya pertama menargetkan *board game* mereka kepada kelompok anak-anak 15 tahun ke atas yang pastinya membuat konsep dari *board game* menjadi lebih berat. Selain itu, terdapat juga perbedaan dalam materi. Pada karya pertama ini, materi yang disampaikan adalah mengenai mitigasi banjir, sedangkan karya perancang ditujukan untuk bencana tsunami.

Referensi karya yang kedua memiliki judul Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya yang ditulis oleh Firdaus Setyanugrah & Denny Indrayana pada tahun 2017 yang memiliki tujuan untuk melihat bagaimana manfaat dari media board game sebagai media edukasi mengenai pembelajaran mitigasi bagi anak umur 8-12 tahun serta fokus untuk mengajak audiens agar dapat mencegah terjadinya kebakaran di lingkungan sekitar. Persamaan yang dimiliki oleh referensi karya ini dengan karya yang akan dibuat oleh perancang yaitu dengan memanfaatkan *board game* sebagai media pembelajaran untuk melakukan mitigasi terhadap kebakaran untuk anak usia 8-12 tahun dan juga metode yang digunakan seperti *data collection* dan juga *research* untuk mencari data-data yang diperlukan untuk pembuatan *board game*. Terdapat juga perbedaan dari segi materi yang diberikan. Materi pada karya yang akan dirancang adalah materi mengenai mitigasi kebencanaan gempa bumi dan juga tsunami yang menjadi pembeda.

Referensi karya yang ketiga berjudul *Board Game* Sebagai Media Literasi Digital Mengenai Pemajuan Kebudayaan di Kota Palembang yang ditulis oleh Firdaus Setyanugrah & Denny Indrayana pada tahun 2017. Referensi karya yang ketiga ini memiliki fokus penelitian untuk merancang board game yang memiliki tujuan dalam mengenalkan kepada masyarakat kepada pelajar agar dapat meningkatkan ketahanan serta kontribusi kebudayaan yang ada di Indonesia di tengah masuknya budaya global yang terus menerus berubah

melalui perlindungan, pengembangan, pemanfaatan dan juga pembinaan kebudayaan kepada Masyarakat. Terdapat kesamaan berupa pemanfaatan media pembelajaran *board game* dalam penyampaian materi. Tetapi juga terdapat perbedaan yang dominan terhadap metode penelitian yang digunakan pada referensi karya yaitu metode *design thinking* serta perbedaan dari materi yang ingin disampaikan.

Referensi karya yang keempat memiliki judul Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak yang ditulis oleh Budi Darmo, Agnes Tashya & Ariani Wadhani pada tahun 2022. Referensi karya keempat ini memiliki fokus penelitian untuk memanfaatkan *board game* sebagai sebuah media pembelajaran yang dapat mengedukasi anak mengenai kedisiplinan dan tanggung jawab. Terdapat persamaan pada referensi karya keempat ini dengan karya yang akan dirancang yaitu pemanfaatan *board game* sebagai media pembelajaran yang efektif dalam memberikan edukasi kepada anak-anak. Terdapat juga perbedaan dari isi materi yang menjadi pembeda dari referensi karya keempat dengan karya yang akan dirancang. Selain itu, metode yang digunakan juga berbeda dengan karya yang akan dirancang.

Referensi yang kelima memiliki judul Pengembangan Media Pembelajaran Board Game untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Sikap Peduli Lingkungan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar yang ditulis oleh Wahdini Rohmah Jaelani, Yesii Vichaully, Tin Rustini & Yona Wahyuningsih pada tahun 2023. Referensi karya ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kepedulian lingkungan dari siswa melalui media pembelajaran berbasis permainan pilah sampah. Dari referensi karya ini, terdapat beberapa persamaan dan juga perbedaan dengan karya yang akan dirancang. Persamaan yang dimiliki adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif dan juga interaktif agar dapat menumbuhkan semangat dari target audiens yaitu anak-anak terkait dengan materi yang akan disampaikan. Tetapi juga terdapat perbedaan dari segi materi dan juga pemilihan dari tipe permainan yang digunakan dimana pada karya yang akan dirancang, permainan yang akan digunakan adalah model

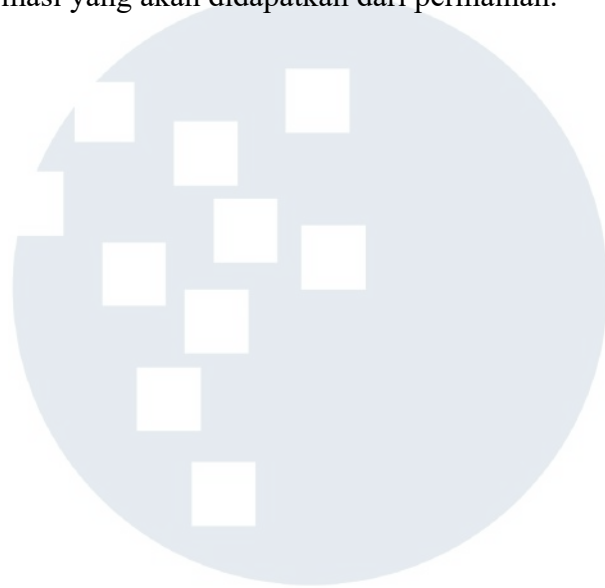
permainan ular tangga dan juga monopoli yang akan dimodifikasi menjadi permainan mitigasi bencana.

Referensi yang terakhir memiliki judul Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara untuk Remaja dengan Mekanik *Dice Rolling* yang ditulis oleh Peter Ellanta, Jasson Prestiliano & T. Arie Setiawan pada tahun 2018. Referensi ini memiliki perbedaan dan juga persamaan pada karya yang akan dirancang. Pada referensi karya ini, terdapat perbedaan yang ditunjukkan dari Pada referensi karya ini, terdapat beberapa perbedaan dimulai dari target audiens yang ditujukan kepada anak-anak remaja sehingga mekanisme *game* akan menjadi lebih sulit dibandingkan karya yang akan dibuat. Selain itu, terdapat perbedaan juga pada tema yang diangkat dimana pada referensi karya ini, tema yang diangkat adalah mengenai keselamatan berkendara. Tetapi, terdapat juga persamaan dari referensi karya ini dengan karya yang akan dirancang yaitu memanfaatkan media *board game* sebagai media pembelajaran kepada sebuah kelompok. Selain itu, terdapat juga beberapa kesamaan dalam penggunaan metode penelitian seperti observasi dan juga melakukan wawancara.

Dari kelima referensi karya ini, juga terdapat kebaruan yang ingin perancang tonjolkan pada *board game* yaitu "*The Value of Helping Others*". Nilai ini akan menjadi kunci utama dalam permainan *board game* Tsunara yang ingin menekankan bahwa dalam situasi bencana, keberhasilan dari evakuasi dan juga keselamatan juga sangat bergantung pada kerja sama serta kepedulian terhadap orang lain. Dengan ini, anak-anak yang menjadi target dari *board game* 'Tsunara' akan belajar bahwa Tindakan kecil seperti membantu teman yang terluka dapat memberikan dampak yang besar dalam situasi darurat.

Referensi karya yang perancang jadikan sebagai inspirasi merupakan referensi karya yang kedua dengan judul 'Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun di Surabaya'. Referensi karya ini perancang jadikan sebagai inspirasi karena memiliki target audiens yang sama sehingga pembuatan *board game* juga ingin dibuat sesimpel mungkin agar tata cara bermain dapat lebih mudah

untuk dimengerti oleh target audiens. Pemilihan referensi karya ini sebagai inspirasi juga dilakukan karena terdapat aktivitas yang dilakukan oleh pemain yang nantinya mereka akan mendapatkan informasi yang berisi mengenai tindakan pencegahan kebakaran, sama seperti tujuan utama pembuatan *board game* Tsunara yaitu agar dapat lebih mengerti mengenai mitigasi kebencanaan melalui informasi yang akan didapatkan dari permainan.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.1. Tabel Referensi Karya

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel (Karya)	Perancangan <i>Board Game</i> Sebagai Media Pengenalan Mitigasi Bencana Banjir	Perancangan <i>Board Game</i> Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya	<i>Board Game</i> Sebagai Media Literasi Digital Mengenai Pemajuan Kebudayaan di Kota Palembang	<i>Board Game</i> Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Sikap Peduli Lingkungan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Perancangan <i>Board Game</i> sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara untuk Remaja dengan Mekanik <i>Dice Rolling</i>
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Caesar Achmad & Rahmatsyam Lakoro, 2023, Jurnal <i>Vistra</i>	Firdaus Setyanugrah & Denny Indrayana, 2017, Jurnal <i>Sains & Seni ITS</i>	Sinta Amelia & Heri Iswandi, 2023, Jurnal <i>Seni Desain dan Budaya</i>	Budi Darmo, Agnes Tashya & Ariani Wadhani, 2022, Jurnal <i>Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain</i>	Wahdini Rohmah Jaelani, Yesii Vichaully, Tin Rustini & Yona Wahyuningsih, 2023, <i>Journal on Education</i>	Peter Elianta, Jasson Prestiliano, T. Arie Setiawan, 2018, <i>International Journal of Natural Sciences and Engineering</i>

3. Fokus Penelitian	Fokus penelitian ini adalah untuk mengemas edukasi mengenai upaya mitigasi banjir melalui pendekatan gamifikasi <i>board game</i> kepada remaja melalui <i>board game</i> agar pembahasan materi berat yang diangkat dapat lebih mudah dimengerti oleh remaja	Fokus penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana manfaat dari media <i>board game</i> sebagai media edukasi mengenai pembelajaran mitigasi bagi anak umur 8-12 tahun serta fokus untuk mengajak audiens agar dapat mencegah terjadinya kebakaran di lingkungan sekitar	Fokus penelitian ini adalah untuk merancang <i>board game</i> yang memiliki tujuan untuk mengenalkan kepada masyarakat terkhusus kepada pelajar untuk meningkatkan ketahanan serta kontribusi kebudayaan yang ada di Indonesia di tengah masuknya budaya global yang terus menerus berubah melalui perlindungan, pengembangan, pemanfaatan dan juga pembinaan kebudayaan kepada masyarakat	Fokus penelitian ini adalah untuk menghasilkan <i>board game</i> yang dapat mengedukasi anak mengenai kedisiplinan dan tanggung jawab	Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan kepedulian lingkungan dari siswa melalui media pembelajaran berbasis permainan pilah sampah	Fokus dari penelitian ini adalah untuk merancang board game “Mudik Yuk” sebagai media dalam mempelajari keselamatan berkendara
---------------------	---	---	--	---	--	--

4.	Teori	<i>Gameplay & Mechanic Study, Scenario Description Swimlane</i>	Media pembelajaran, Materi mitigasi kebakaran	<i>Board Game, Literasi Digital, Budaya, Desain Komunikasi Visual, Estetika, Semiotika, Komunikasi, Psikologi Pendidikan</i>	Pendidikan karakter, kedisiplinan, Teknik pembelajaran, <i>board game.</i>	Media pembelajaran, <i>board game</i> , Ilmu pengetahuan sosial	Transportasi, peraturan berkendara, media pembelajaran, <i>board game</i>
5.	Metode Penelitian	Studi Eksisting, <i>Depth interview, Concept Mapping, Prototyping, User Testing</i>	Observasi, Kuesioner, <i>Depth Interview</i>	<i>Design Thinking</i> Tim Brown CEO IDEA dari Stanford University	Wawancara, Observasi	<i>Reseach & Development</i> , 10 tahap dari identifikasi masalah hingga hasil produk	Metode deskriptif, strategi linear, pendekatan komunikasi
6.	Persamaan	Pada penelitian terhadulu ini secara fokus memanfaatkan <i>board game</i> sebagai media pembelajaran agar dapat meningkatkan kesadaran dari anak-anak mengenai	Penelitian ini berfokus kepada bagaimana <i>board game</i> menjadi pemanfaatan media untuk menjadi media edukasi mengenai pentingnya upaya mitigasi bencana serta untuk mengajak anak-anak agar dapat	Penelitian terhadulu ini berfokus untuk memanfaatkan penggunaan <i>board game</i> untuk memberikan pemahaman dan juga informasi yang lebih dalam kepada target audiens yang	Penelitian terhadulu ini memanfaatkan media <i>board game</i> sebagai media edukasi serta untuk mengajak anak agar bisa belajar dengan cara yang lebih	Penelitian terhadulu ini memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dari siswa mengenai sebuah materi agar dapat belajar dengan	Penelitian terhadulu ini memiliki kesamaan dalam pemanfaatan media <i>board game</i> sebagai media pembelajaran kepada sebuah kelompok. Selain itu, terdapat juga

	pentingnya mitigasi kebencanaan.	mengingat informasi mengenai mitigasi bencana yang ada secara cepat dari informasi yang didapatkan dari game.	sudah disesuaikan serta dilakukan dengan mengumpulkan data, pemahaman yang sesuai dengan tujuan utama yang kemudian di rancang sedemikian rupa menjadi sebuah permainan edukatif yang dapat memberikan pemahaman yang lebih detail mengenai tema yang akan dibahas	menyenangkan sambil bermain	interaktif dan dapat menumbuhkan sikap positif dari siswa terhadap materi dan proses	beberapa kesamaan dalam penggunaan metode penelitian seperti observasi dan juga melakukan wawancara.	
7.	Perbedaan	Referensi karya ini menargetkan audiens mereka kepada kelompok anak-anak 15 tahun ke atas serta memberikan materi mengenai mitigasi bencana banjir sedangkan pada penelitian	Penelitian terdahulu ini akan lebih memfokuskan kepada konsep <i>memory play</i> yang mengenai upaya mitigasi kebakaran sedangkan pada penilitan terbaru akan lebih	Pada referensi karya ini memanfaatkan penggunaan <i>board game</i> untuk memberikan edukasi mengenai pentingnya penggunaan media digital dan	Pada referensi karya ini, <i>board game</i> dirancang dengan memberikan materi mengenai pentingnya kedisiplinan dan juga tanggung jawab kepada	Pada referensi karya ini, penggunaan permainan berbeda dengan permainan yang perancang buat yaitu <i>board game</i> . Terdapat juga perbedaan utama	Pada referensi karya ini, terdapat beberapa perbedaan dimulai dari target audiens yang ditujukan kepada anak-anak remaja sehingga mekanisme <i>game</i>

	terbaru akan menargetkan pada audiens yang duduk di kelas 4-5 SD dan juga akan mengangkat tema mitigasi bencana Tsunami.	memfokuskan mengenai <i>the value of helping others</i> melalui cara main dan <i>challenge</i> yang akan dilakukan oleh pemain mengenai mitigasi bencana Tsunami	juga memberikan pemahaman lebih detail mengenai pentingnya melestarikan dan juga mempertahankan budaya yang sudah ada sedang pada penelitian terbaru ini akan lebih memfokuskan mengenai apa hal yang harus dilakukan saat bencana tsunami terjadi.	anak-anak. Berbeda dengann penelitian terbaru yang nantinya akan lebih berfokus untuk merancang <i>board game</i> yang mengangkat tema mengenai mitigasi bencana Tsunami dengan elemen-elemen yang akan disesuaikan juga dengan kebencanaan	dari isi materi permainan yang dominan yaitu permainan yang mengangkat tema pemilahan sampah	akan menjadi lebih sulit dibandingkan karya yang akan dibuat. Selain itu, terdapat perbedaan juga pada tema yang diangkat dimana pada referensi karya ini, tema yang diangkat adalah mengenai keselamatan berkendara.
8. Hasil Penelitian	Hasil dari penggunaan <i>board game</i> sebagai media pengenalan mitigasi banjir ini adalah meningkatnya antusias dari para peserta yang terlihat melalui kuesioner <i>post-test</i> yang dilakukan kepada audiens	Dari <i>final</i> desain perancangan papan yang dilakukan ini dapat disimpulkan bahwa <i>board game</i> ini berhasil untuk memberikan pengalaman bermain dan belajar yang baru untuk anak-anak dimana ini dapat dibuktikan dari audiens yang mampu	Hasil perancangan ini menunjukkan bahwa adanya keluasan yang diberikan dari perancangan <i>board game</i> yang dimana hal tersebut mencakup berbagai aspek dalam kehidupan	Keberhasilan dari <i>board game</i> ini juga dibuktikan dari anak-anak umur 7-11 tahun yang menjadi lebih mengerti mengenai sikap disiplin dan juga tanggung jawab dengan metode	Dampak dari hasil permainan pilah sampah ini agar dapat menjadi Solusi yang ada dalam dunia Pendidikan khususnya bagi guru agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran	Dari hasil pengujian kepada remaja didapatkan persentase sejumlah 93,3% menyatakan sangat setuju melalui permainan ini, lebih dapat memahami

juga menunjukkan bahwa mereka menjadi lebih sadar akan risiko bencana banjir serta mampu menyebut tindakan dan perlengkapan mitigasi banjir dan termotivasi untuk mengenal dan mempelajari lebih lanjut mengenai upaya mitigasi banjir	mengingat informasi yang ada secara cepat serta berhasil menunjukkan adanya antusias yang ditunjukkan dari adanya persaingan yang ada di antara para pemain.	dari manusia untuk bisa mengenal lebih dalam lagi mengenai sebuah materi dan bisa dilakukan dengan aktivitas yang menyenangkan	yang lebih menyenangkan	yang sesuai dengan kebutuhan sehingga pembelajaran yang interaktif dapat tercipta sehingga siswa juga dapat mencapai tujuan yang diharapkan	tentang keselamatan berkendara sehingga pentingnya keselamatan berkendara dapat tersampaikan dengan baik.
--	--	--	-------------------------	---	---

Tabel 2.1 Tabel Referensi Karya

Sumber : Data Olahan Perancang, 2024



2.2. Teori atau Konsep Yang Digunakan

2.2.3 *Disaster Risk Reduction Communication*

Komunikasi bencana merupakan sebuah proses pengiriman serta penerimaan pesan melalui tindakan yang juga menuntut adanya partisipasi dan juga kerja sama dari pelaku yang terlibat. Komunikasi kebencanaan juga berfungsi sebagai radar sosial berupa informasi kepada pihak-pihak lain yang mengkomunikasikan terkait kepastian bencana dan bermanfaat untuk mengurangi risiko dari bencana karena sebagaimana diketahui, komunikasi menjadi salah satu elemen penting dalam menangani permasalahan kebencanaan baik secara konseptual maupun aktual yang juga dilakukan melalui KIKK (komunikasi, informasi, koordinasi, dan juga kerja sama) terutama pada aspek kecepatan, ketepatan, keakuratan, dan juga kehandalan. Hal ini disebabkan karena tingginya risiko kerancuan komunikasi dan informasi yang dapat menyebabkan adanya tindakan yang kurang tepat dalam penanggulangan bencana. Itulah mengapa kaitan antara komunikasi dengan mitigasi bencana sangat diperlukan agar dapat mengurangi ketidakpastian di lingkungan masyarakat serta juga sangat diperlukan untuk mencegah histeria massa (Abidin, 2021).

Komunikasi bencana harus didukung oleh informasi yang akurat, tepat waktu serta dapat diandalkan. Informasi yang akan disampaikan juga perlu didukung oleh komunikasi bencana yang terintegrasi, andal dan tepat waktu. Dengan keefektifan komunikasi yang dilakukan akan mendorong adanya upaya dalam manajemen bencana yang lebih meningkat. Menurut UU No.24 Tahun 2007, juga mengatakan bahwa manajemen bencana merupakan sebuah proses yang berkelanjutan, dinamis dan juga terintegrasi dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas serta langkah-langkah yang berkaitan dengan pemantauan serta analisis dari bencana serta usahanya untuk mencegah, memitigasi, kesiapsiagaan, respons darurat, peringatan dini, rehabilitasi dan juga rekonstruksi bencana. Oleh karena itu terdapat empat fase komunikasi dalam manajemen bencana. Fase-fase ini juga dapat dilihat sebagai suatu tindakan yang memiliki implikasi terhadap fase selanjutnya sehingga akan saling bergantung dengan satu sama lain (Haddow & Haddow, 2014).

Fase pertama merupakan fase *Mitigation*. Mitigasi merupakan sebuah tahapan yang mencakup reduksi atau pengeliminasian komponen dari sebuah risiko yang berbahaya. Mitigasi memiliki misi untuk mengkomunikasikan implementasi strategi serta tindakan yang bertujuan untuk mengurangi kerugian dari harta benda dan juga jiwa. Mitigasi juga merupakan sebuah komponen yang akan berhubungan dengan keberlangsungan lingkungan, harta dan juga masyarakat sehingga target komunikasi dapat melewati serta dapat menghadapi bencana yang terjadi (Haddow & Haddow, 2014).

Fase kedua adalah fase *preparedness*. Fase *preparedness* ini memiliki tujuan yang mengarah kepada kesiapsiagaan yang dimiliki oleh individu, keluarga serta komunitas dalam menghadapi sebuah bencana. Fase *preparedness* ini juga akan berhubungan dengan bagaimana komunikasi dapat menjadi media dalam menyampaikan pesan yang bertujuan untuk memberikan ilmu kepada masyarakat agar dapat mengantisipasi serta menghadapi bencana. Komunikasi dari tahap *preparedness* merupakan komunikasi yang memiliki fokus terhadap pembuatan rencana tanggap darurat, simulasi serta pengumpulan persediaan kebutuhan dasar (Haddow & Haddow, 2014).

Fase ketiga merupakan fase *response*. Fase respon merupakan sebuah tindakan atau upaya yang dilakukan sebagai sebuah bentuk balasan dari kejadian atau peristiwa bencana yang meliputi berbagai aktivitas penyelamatan diri, evakuasi, pertolongan medis, peringatan, laporan dan juga pemulihan. Tahap ini juga dilakukan untuk mengurangi serta mengeliminasi dampak dari bencana yang terjadi. Proses komunikasi yang dilakukan pada tahap ini harus dapat bersifat jelas, cepat serta dapat diandalkan sehingga target dari komunikasi serta pihak yang berwenang dapat mengambil tindakan dengan lebih sigap (Haddow & Haddow, 2014).

Fase terakhir merupakan fase *recovery*. Tahap terakhir ini merupakan proses pemulihan yang dilakukan setelah bencana terjadi kepada sebuah individu atau komunitas yang memiliki tujuan untuk membantu proses pemulihan. Fase ini melibatkan beberapa upaya serta

kegiatan seperti pemulihan fisik, sosial, ekonomi, psikologi hingga terhadap lingkungan. Pada fase ini, kegiatan-kegiatan yang dapat menyalurkan pesan untuk meresilensi keadaan setelah bencana akan dibuat (Haddow & Haddow, 2014).

Dalam konteks mitigasi kebencanaan, komunikasi strategis memainkan peran yang krusial karena dapat membantu untuk menyebarkan informasi yang tepat waktu dan juga akurat kepada masyarakat mengenai risiko bencana, tindakan tanggap darurat dan juga langkah-langkah kesiapsiagaan yang tepat sehingga menjadikan elemen komunikasi kebencanaan sebagai sebuah hal yang harus diutamakan karena selain dapat mengedukasi masyarakat sekitar, komunikasi kebencanaan juga mempersiapkan mental dari penduduk dalam menghadapi bencana yang datang terutama daerah rawan bencana seperti di Kabupaten Lebak. Mengengai komunikasi bencana tersebut terdapat beberapa pilar yang dapat digunakan untuk memperkuat komunikasi penanggulangan(Hardiyanto & Pulungan, 2019):

- a. Customer Focus, pada pilar ini, komunikator dituntut untuk dapat memahami berbagai informasi yang diperlukan oleh komunitas dan relawan. Selain itu, mekanisme komunikasi harus dirancang dengan baik untuk memastikan penyampaian informasi yang akurat dan efektif.
- b. Leadership Comitment, tim yang terlibat dalam tanggap darurat ini harus bisa berkomitmen pada proses komunikasi efektif yang akan dilakukan serta akan secara aktif terlibat dalam proses dari komunikasi. Akurasi pesan juga harus diperhatikan dalam pilar ini terutama saat ingin berkomunikasi mengenai kebencanaan.
- c. Situasional Awareness, dalam pelaksanaan mitigasi bencana, komunikasi bencana memiliki nilai praktis yang penting. Nilai ini diukur melalui proses pengumpulan, analisis, dan penyebaran informasi terkait upaya tanggap bencana.
- d. Media, sebagai pilar terakhir, memiliki peran penting dalam memperkuat penyebaran informasi terkait kebencanaan. Selain perencanaan komunikasi yang telah dirancang secara matang dan siap

untuk diimplementasikan, keterlibatan media menjadi aspek esensial yang tidak dapat diabaikan.

2.2.2 *Social and Behaviour Change Communication (SBCC)*

Komunikasi Perubahan Sosial dan Perilaku (SBCC) merupakan sebuah proses komunikasi yang dilakukan secara interaktif yang dilakukan kepada individu, lembaga, masyarakat dan komunitas sebagai sebuah metode integral yang memiliki upaya untuk menyebarkan informasi, memotivasi, merencanakan langkah-langkah serta untuk mengatasi sebuah masalah. Dalam proses pelaksanaannya, SBCC harus menjadi elemen yang dapat mendorong pemberdayaan dan memiliki pendekatan yang sejajar untuk menggerakkan masyarakat agar dapat menjadi *the agent of change* untuk diri mereka sendiri dengan mendorong dialog, negosiasi, perdebatan serta untuk menekankan interaksi yang berkelanjutan dan dapat berbagi pengetahuan dan tindakan bersama. SBCC juga berfokus pada perubahan norma sosial, budaya, dan kebijakan agar dapat menciptakan transformasi yang berkelanjutan di antara individu dan juga masyarakat (McKee & Gumucio-Dagron, 2014)

Terdapat karakteristik yang dimiliki oleh SBCC menurut McKee & Gumucio-Dagron (2014), yaitu :

a) SBCC Beroperasi Melalui Tiga Strategi Utama

Dalam pendekatan ekologi, mengharuskan SBCC agar dapat bekerja melalui tiga strategi utama yaitu :

- Advokasi

Dapat diartikan sebagai upaya untuk pendekatan terhadap orang lain yang dianggap memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan dari suatu program yang akan dijalankan. Aspek komunikasi dari advokasi sendiri adalah komunikasi personal, interpersonal serta massa yang akan ditujukan bagi *policy makers* pada keseluruhan tingkat serta tatanan sosial.

- Mobilisasi Komunitas & Sosial

Mobilisasi komunitas dan mobilisasi sosial merupakan 2 konsep yang saling berkaitan dengan satu sama lain. Mobilisasi komunitas

memanfaatkan pentingnya komunitas dialog, partisipasi serta *self-reliance* yang ditegaskan dalam definisi teori serta praktik pelaksanaannya. Mobilisasi komunitas juga menjadi proses *bottom-up* dan partisipatif dengan memanfaatkan beberapa saluran komunikasi serta menjadi bagian dari langkah-langkah yang cukup penting untuk perubahan pada perilaku serta sosial maupun pada praktek perilaku yang dikehendaki. Dampak dari mobilisasi komunitas dapat menjadi lebih besar saat komunitas yang berbeda dapat berinteraksi dengan satu dan lainnya untuk menciptakan adanya kekuatan sosial pada perubahan. Konsep ini juga tergabung pada konsep mobilisasi sosial yang menyatakan bahwa mobilisasi sosial ini merupakan proses dalam membawakan atau menyatukan masyarakat sebagai mitra multi sektoral agar dapat meningkatkan kesadaran, kebutuhan serta kemajuan untuk inisiatif pada tujuan proses dan juga hasil (Schiavo, 2014)

- Komunikasi perubahan perilaku
Edukasi mengenai mitigasi kebencanaan juga merupakan gabungan dari beberapa kegiatan serta kesempatan yang akan berlandaskan pada beberapa prinsip pembelajaran untuk dapat mencapai suatu keadaan yang menunjukkan bahwa individu, keluarga serta kelompok ataupun masyarakat secara keseluruhan dapat lebih mengerti mengenai mitigasi kebencanaan serta tahu bagaimana cara mereka untuk melakukan apa yang dapat mereka lakukan secara perseorangan maupun secara kelompok dan meminta pertolongan jika diperlukan.

2.2.3 Design Thinking

Proses *design thinking* merupakan sebuah pendekatan kreatif dan inovatif yang berfokus pada pelanggan ataupun pengguna. Ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan ide-ide kreatif. Rotterberg (2018) menekankan bahwa empati dalam membangun sebuah orientasi itu sangat diperlukan serta mengatakan bahwa perlunya literasi dan juga pengulangan dalam melakukan proses desain. Tahapan *design thinking* kemudian diuraikan kedalam 6 tahapan yang kemudian di pecah kembali kedalam 2 fase : *problem space* dan *solution space*. Rotterberg (2018)

mengatakan bahwa *problem space* adalah sebuah fase untuk mendefinisikan sebuah masalah dan apa penyebab dari masalah tersebut. Sementara itu, *solution space* merupakan fase yang menunjukkan bagaimana solusi dirancang dan bagaimana cara pengaplikasian yang tepat. Berikut merupakan 6 tahapan tersebut :

1. *Understand*, pada tahap ini, masalah harus dapat benar-benar dipahami dan permasalahan harus dapat diidentifikasi.
2. *Observe*, tahapan ini merupakan tahap untuk melakukan penelitian dengan berbagai macam metode.
3. *Point-of-View*, pada tahap ini, hasil penelitian akan disimpulkan menjadi sebuah representasi yang utuh.
4. *Ideate*, tahap ini menjadi tahapan untuk melakukan *brainstorming* serta perancangan yang berhubungan dengan proyek yang akan dilakukan dan disesuaikan kembali dengan permasalahan yang sudah ditentukan.
5. *Prototype*, dalam tahapan ini, *prototype* dapat dibuat dengan cara apapun yang bertujuan untuk mendapatkan masukan dari kegagalan yang terjadi.
6. *Test*, ini merupakan tahapan *final* dimana *user test* dapat dilakukan agar *feedback* dan evaluasi bisa didapatkan dari target audiens

2.2.4 Media Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran akan ditentukan oleh pengajar, karena pengajar tidak hanya akan menyampaikan pembelajaran tetapi juga bisa lebih dari hal tersebut yang menyatakan bahwa pengajar harus bisa membimbing peserta didik yang bisa bertumbuh dari sikap, fisik dan juga psikisnya. Dalam pembelajaran, pengajar biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara yang dimanfaatkan untuk menyampaikan sebuah materi agar dapat dipahami oleh target peserta didik, yang juga berpotensi untuk mengembangkan minat serta keinginan baru yang dapat berdampak pada pembangkitan motivasi dan bahkan dapat membawa

pengaruh psikologis terhadap pembelajaran yang akan dilakukan (Wulandari et al., 2023)

Penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada tahap orientasi pengajaran juga akan sangat membantu keefektivitasan pada proses pembelajaran dan juga penyampaian pesan yang dilakukan pada saat melakukan pelajaran tersebut (Junaidi, 2019). Hal ini juga disampaikan oleh Iwan Falahudin (2018) yang menyatakan bahwa peran dari seorang pengajar adalah untuk dapat menyediakan, membimbing, menunjukkan dan untuk memotivasi para target peserta didik agar dapat lebih memahami materi yang akan diajarkan. Dari pernyataan di atas juga menunjukkan bahwa penggunaan media merupakan sebuah elemen yang tidak dapat diabaikan saat ingin menyampaikan sebuah materi. Kehadiran media pembelajaran pun menjadi penting untuk merangsang pikiran, perasaan dan kemauan dari peserta didik untuk bisa belajar. Maka dari itu, pemilihan dari media harus dapat dipilih dengan tepat dan sesuai agar tujuan dari pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Media pembelajaran juga harus dapat disesuaikan dengan target anak-anak yang dituju agar materi yang disampaikan juga dapat lebih dimengerti dengan baik

Berikut merupakan beberapa manfaat dari media pembelajaran menurut (Wulandari et al., 2023), yaitu :

- a) Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga proses serta hasil pembelajaran dapat ditingkatkan dan diperlancar.
- b) Media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian anak, yang berdampak pada peningkatan motivasi belajar, interaksi siswa yang lebih langsung dengan lingkungan sekitar, serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat mereka.
- c) Media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan yang berkaitan dengan indera, ruang dan waktu.
- d) Media pembelajaran memberikan pengalaman yang serupa bagi peserta didik terhadap peristiwa di lingkungan sekitar, serta

memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pengajar, masyarakat dan lingkungan.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sebuah alat komunikasi dari pengajar kepada peserta didik yang dimanfaatkan untuk mempermudah sebuah proses dari pembelajaran maupun penyampaian kepada target peserta didik yang ingin dicapai. Penggunaan dari media pembelajaran juga harus bisa disesuaikan dengan kebutuhan yang ada sehingga proses belajar dapat lebih maksimal dan juga efektif, serta dapat meningkatkan hubungan yang lebih baik antara pengajar dan juga peserta didik.

2.2.5 Media Pembelajaran Berbasis *Board Game*

Media pembelajaran merupakan sebuah elemen penting yang dapat digunakan untuk meningkatkan tingkat pemahaman dari seorang siswa terhadap materi yang ingin diberikan kepada peserta didik serta untuk meningkatkan interaksi dari peserta didik dengan pengajar. Salah satu cara agar dapat membuat proses belajar mengajar menjadi menarik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat (Arief Budiman & Setia Wardhana, 2020). *National Education Association* (Angely et al., 2023) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah sarana komunikasi yang bisa digunakan dalam bentuk cetak maupun dalam bentuk pandang-dengar, termasuk perangkat keras. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kelompok peserta didik anak-anak adalah dengan memanfaatkan permainan edukatif. Dengan memanfaatkan penggunaan metode permainan kepada kelompok anak-anak, suasana yang diberikan dapat menjadi lebih rileks serta santai sehingga suasana interaktif dan menyenangkan dapat tumbuh antar teman sebaya dan juga dengan pengajar.

Salah satu media pembelajaran efektif yang dapat digunakan adalah *board game*. *Board game* merupakan salah satu jenis permainan yang terdiri dari sejumlah alat atau bagian permainan yang dapat diletakkan, dipindahkan dan juga digerakkan pada permukaan yang sudah ditandai ataupun sudah dibagi-bagi menurut kesepakatan aturan yang tertera (Maulana & Asmarani, 2021). *Board game* juga biasanya disebut

sebagai permainan yang didasarkan pada strategi yang murni, kesempatan ataupun perpaduan dari kedua hal tersebut dan biasanya memiliki sebuah tujuan yang harus dicapai. *Board game* atau yang disebut juga sebagai permainan papan juga telah dikenal dan sudah banyak dimainkan dalam kebudayaan dan peradaban sepanjang sejarah. Papan permainan ini biasanya dibuka diatas meja dan membutuhkan interaksi dari pemain serta dari komponen permainan yang ada pada papan tersebut. Pada permainan *board game* biasanya sudah memiliki tema dan aturan mereka masing-masing (Pramesti et al., 2021)

Dalam perkembangannya, *board game* telah berkembang menjadi berbagai jenis *board game* yang telah berkembang menjadi enam jenis baru yang berbeda (Limantara et al., 2015). Sebagian besar dari *board game* mengandalkan strategi, kreativitas dan juga diplomasi, yaitu :

a) *Strategy Board Game*

Strategy board game merupakan sebuah permainan papan yang memanfaatkan strategi dan juga keahlian dari para pemain untuk dapat memenangkan permainan. Maka dari itu para pemain akan didorong untuk merancang serta menggunakan strategi yang sesuai dengan peraturan yang diberikan.

b) *German-Style Board Game*

Jenis *board game* ini memiliki peraturan permainan yang lebih sederhana. Permainan papan ini juga mengajak para pemainnya agar dapat mengelola strategi secara lebih dalam lagi serta mengajak para pemainnya untuk tidak bergantung pada keberuntungan. Permainan papan ini juga berfokus kepada interaksi secara tidak langsung diantara para pemainnya.

c) *Race Game*

Jenis *race game* ini merupakan sebuah permainan yang memanfaatkan perlombaan dimana para pemain akan bersaing dengan menggerakkan bidak mereka agar dapat mencapai titik akhir terlebih dahulu untuk menjadi pemenang pertama.

d) *Roll and Move Game*

Permainan papan ini akan memanfaatkan dadu atau media lain yang dapat menghasilkan sejumlah angka yang *random* untuk menentukan jumlah

langkah yang harus pemain ambil. Permainan papan ini akan sangat mengandalkan keberuntungan dari para pemain untuk mendapatkan kemenangan.

e) *Trivia Game*

Permainan papan jenis ini akan lebih mengandalkan pengetahuan umum untuk pemainnya dimana pemain yang dapat menjawab pertanyaan yang paling banyak, cepat dan tepat dapat menjadi pemenang dari permainan.

f) *Word Game*

Permainan papan ini akan mengandalkan kecerdasan dari pemainnya dalam mengolah sebuah kata atau huruf untuk memenangkan permainan.

Dalam pembuatan sebuah *board game*, terdapat beberapa langkah serta tahapan dalam menghasilkan *board game* yang terstruktur agar dapat menjadi permainan papan yang layak untuk dimainkan dan juga diperjual belikan. Berikut adalah beberapa tahapan dalam pembuatan *board game* (Slack, 2017) :

a) *Game Conceptualization*

Tahapan pertama dalam pembuatan *board game* adalah dengan menemukan konsep dasar atau tema yang ingin diterapkan ke dalam permainan papan. Pada tahap ini desainer dari permainan papan harus dapat mengidentifikasi ide inti seperti genre dan tujuan utama permainan.

b) *Prototype Development*

Setelah ide dasar sudah jelas, desainer dari *board game* harus mulai untuk membuat prototipe awal yang pada umumnya terbuat dari bahan sederhana seperti kertas, karton atau token-token dasar. Selain itu, komponen lain seperti papan permainan, bidak, kartu dan peralatan game lain harus dipersiapkan juga. Di tahap ini, pengujian dengan memanfaatkan *prototype* ini dapat dilakukan agar dapat memudahkan pembuat *board game* saat akan menguji mekanika serta aturan dan keseluruhan dari konsep permainan secara kasar.

c) *Playtesting Board Game*

Setelah pengujian terhadap *prototype* dilakukan, pengujian dari *board game* terhadap pihak eksternal juga harus dilakukan agar dapat memastikan apakah mekanisme dari *board game* berjalan dengan baik. Pada tahap ini,

evaluasi terhadap keadilan game, keseimbangan antar pemain serta tingkat dari keseruan dan juga tantangan permainan juga harus dilakukan. Dari tahap ini juga diharapkan untuk dapat mendeteksi adanya kelemahan dari *board game* tersebut. Peraturan seperti apa yang harus ditambah atau dikurangi serta peningkatan apa yang harus ditambahkan pada aspek-aspek tertentu sehingga dengan adanya pengujian yang dilakukan dapat dijadikan dasar untuk meningkatkan permainan papan tersebut.

d) *Melakukan Pengembangan Board Game*

Dari hasil pengujian mandiri yang sudah dilakukan dari tahap sebelumnya, pembuatan *board game* dapat diubah dan disesuaikan lagi dari evaluasi yang dilakukan setelah pengujian dilakukan agar dapat menjadi lebih maksimal dan lebih baik untuk dapat difinalisasi dan dapat diproduksi.

e) *Final Design & Production*

Setelah *board game* difinalisasi dan disesuaikan untuk menjadi lebih maksimal, pembuat *board game* dapat bekerja sama dengan ilustrator ataupun desainer grafis yang dapat dilakukan untuk menciptakan tampilan akhir dari permainan papan mulai dari papan permainan, kartu serta komponen-komponen lain yang dibutuhkan dalam *board game*. Visual yang dibuat untuk *final design* harus dapat mendukung tema serta mekanik dari permainan agar dapat lebih menarik secara estetis. Setelah finalisasi, pembuatan dari komponen permainan juga akan diproduksi dalam jumlah yang lebih besar dan massal.

f) *Launching & Marketing*

Sebelum peluncuran, rencana pemasaran harus dapat dikembangkan agar siap diperkenalkan kepada publik dan juga target utama dari *board game* yang sudah ditetapkan. Setelah *board game* siap, ini menjadi tahap terakhir yaitu peluncuran resmi. Pada tahap ini, interaksi dan juga *feedback* dari pemain yang memainkan papan permainan sangat penting untuk memahami penerimaan dari permainan tersebut.

2.2.6 Project Management

Project Management Institute (2017) melalui standar *Project Management Body of Knowledge* (PMBOK) memberikan pedoman

dalam mengelola sebuah proyek secara terstruktur dan sistematis. PMBOK merupakan sebuah panduan yang berisi terminologi, proses serta praktik terbaik dalam melakukan manajemen proyek yang juga sudah diakui secara global. Panduan ini memiliki tujuan untuk membantu manajer proyek dalam merencanakan, melaksanakan, dan juga menyelesaikan proyek dengan cara yang lebih efektif.

Dalam sebuah proyek, terdapat 3 hal mendasar yang menjadi pilar, yaitu *scope* (jangkauan) yang merujuk pada semua pekerjaan dan hasil yang harus dicapai dalam proyek, *time* (waktu) yang merupakan elemen yang berkaitan dengan durasi proyek dan penjadwalan aktivitas, dan *resource* (sumber daya) yang mencakup semua aset yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek termasuk tenaga kerja, material, peralatan hingga anggaran (Marchewka, 2015). Sebelum masuk ke dalam PMBOK, terdapat juga beberapa hal yang harus menjadi dasar dari berjalannya sebuah proyek yaitu *Project Life Cycle* yang terdiri dari *Project Goal, Project Plan, Execution, dan Evaluation*. Dalam PMBOK juga terdapat 5 proses atau tahapan, yaitu :

2. *Initiate*

Tahap inisiasi merupakan langkah awal dalam manajemen proyek yang memiliki tujuan utama untuk mendefinisikan sebuah proyek secara garis besar serta bagaimana kita bisa merancang serta mengembangkan ide proyek dan menentukan siapa saja *stakeholders* yang dapat membantu keberlangsungannya sebuah proyek.

3. *Planning*

Tahap perencanaan selanjutnya merupakan tahap *planning* yang merupakan sebuah ide yang sebelumnya dapat dikembangkan secara lebih rinci serta dapat dijabarkan dari sebelumnya mulai dari waktu, detail kegiatan, durasi, sumber daya, anggaran, hingga analisis risiko agar dapat memastikan bahwa semua kebutuhan proyek dapat terpenuhi.

4. *Execution*

Pada tahap ini, eksekusi proyek akan dilakukan setelah seluruh perencanaan sudah dipersiapkan dengan matang. Seluruh ide pada tahap ini sudah mulai dikerjakan, aktivitas yang sudah direncanakan juga akan

dijalankan serta bagaimana kita bisa mengaqtur alur komunikasi dengan pihak yang berkaitan dengan proyek agar proyek dapat dijalankan sesuai dengan yang diinginkan dan sudah direncanakan.

5. *Monitoring/Controlling*

Tahap *monitoring/controlling* ini merupakan tahap untuk mengontrol proyek agar dapat sesuai dengan rencana dari jangkauan, anggaran, kualitas serta hal-hal lain yang akan dibutuhkan pada proyek.

6. *Close*

Tahap terakhir dalam manajemen proyek adalah untuk menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan serta memastikan bahwa keseluruhan perencanaan yang sudah direncanakan dari awal terlaksanakan dengan baik melalui evaluasi setelah itu proyek dapat ditutup.

2.2.7 Komunikasi Visual

Davis & Hunt (2017) menekankan bahwa komunikasi visual merupakan sebuah elemen yang tidak hanya berpaku pada tampilan, melainkan juga berpaku pada bagaimana elemen visual dapat bekerja sama dan dapat menyampaikan pesan tertentu kepada target audiens. Hunt dan Meredith juga menyoroti pemahaman konteks dan psikologi persepsi visual juga menjadi bagian penting untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan melalui media visual dapat diterima dengan baik dan benar. Visual komunikasi juga menjadi sebuah konsep yang menggunakan beberapa elemen visual untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi. Berikut adalah beberapa elemen visual yang harus diperhatikan dalam merancang media komunikasi visual menurut Davis & Hunt (2017) :

a) **Tipografi**

Tipografi merupakan sebuah seni yang memaparkan penyusunan huruf sehingga pesan dapat dibaca serta memiliki nilai desain. Tipografi juga dapat dijelaskan sebagai sebuah seni tata huruf untuk dijadikan sebagai sebuah karya desain. Topografi memiliki fungsi utama untuk membuat teks menjadi lebih fungsional dan mudah untuk digunakan. Metodenya adalah dengan melibatkan penyusunan elemen seperti bentuk, ukuran,

tata letak serta sifat dari huruf sebagai sarana dari penyampaian pesan yang disesuaikan dengan ekspektasi (Kusnadi, 2018). Maka dari itu, fungsi utama dari tipografi adalah untuk meningkatkan *readability* dan memastikan identifikasi yang mudah terhadap setiap huruf dan juga kata yang ada (*legibility*). Aspek *readability* dapat dipengaruhi dari beberapa faktor seperti huruf, ukuran, spasi, pengaturan, pertataan, kontras warna dan sebagainya. Sedangkan *legibility* akan ditentukan dari kerumitan desain huruf, penggunaan warna dan juga frekuensi.

Dalam pemilihan jenis huruf terutama untuk siswa SD juga diperlukan desain huruf yang sederhana serta karakter huruf yang tidak terlihat kaku sehingga akan mudah untuk dibaca. Berikut merupakan 3 tips dalam menentukan jenis huruf dengan target audiens siswa :

- a) Menghindari tipografi yang terlalu ekstrem dan diekspan karena akan membuat pengenalan karakter menjadi lebih sulit untuk dilakukan karena bentuk dasar yang hilang.
- b) Memilih huruf dengan ketebalan sedang (*book/demi*) serta hindari penggunaan huruf yang terlalu tipis (*hairline*) atau terlalu tebal (*bold*)
- c) Jika memiliki rencana untuk menggunakan huruf miring (*italic*), pastikan huruf akan dapat dibaca oleh siswa dengan mudah dan tidak melakukan modifikasi yang terlalu ekstir
- b) Simbolisme
Simbol merupakan tanda-tanda yang telah disepakati berdasarkan konvensi, aturan dan juga perjanjian. Simbol juga dapat diartikan oleh orang-orang yang sudah menyepakatinya. Simbolisme dalam komunikasi visual menjadi elemen yang penting untuk digunakan karena dapat menyampaikan informasi secara singkat dan juga efektif serta dapat memungkinkan pengguna untuk memahami pesan tanpa perlu menambahkan penjelasan yang lebih lanjut.
- c) Ilustrasi
Ilustrasi merupakan sebuah bidang dalam seni yang berfokus pada penggunaan gambar yang dilakukan secara manual maupun digital dan juga digunakan untuk menggambarkan serta mengekspresikan emosi

maupun menceritakan sebuah kisah. Ilustrasi dapat berupa gambar yang sederhana hingga gambar yang kompleks. Hal ini akan bergantung kepada tujuan serta konteks dari penggunaannya. Ilustrasi sering kali dimanfaatkan agar dapat membuat konten yang lebih menarik serta mudah untuk dipahami.

d) Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang ada dalam komunikasi visual dan bermanfaat untuk menyampaikan pesan maupun ekspresi hanya dengan pemilihan warna yang sesuai dengan apa yang ingin disampaikan. Tiap-tiap pemilihan warna yang diaplikasikan pada sebuah desain memiliki peran fungsional mereka masing-masing mulai dari fungsi identitas, fungsi dalam komunikasi, dampak psikologis serta elemen alamiah yang akan berkontribusi pada keseluruhan estetika dari media. Dalam desain, warna bukan hanya sekedar visual semata tetapi memiliki makna dan nilai tersendiri sesuai dengan warnanya.

Menurut Darmadi (2018), psikologi memiliki beberapa korelasi umum terhadap warna serta respons manusia. Berikut merupakan arti psikologis dari beberapa warna :

a. Merah

Merah dalam warna sering dihubungkan dengan kekuatan, adrenalin, gairah serta semangat. Merah juga identik dengan energi, cinta, kegembiraan dan juga peringatan. Namun, warna merah juga dapat berkonotasi dengan kekerasan, kecemasan bahkan agresivitas.

b. Biru

Biru dalam warna sering kali diasosiasikan dengan rasa yang tenang dan relaks. Selain itu, biru juga dapat digambarkan sebagai konsentrasi, kecerdasan, kepercayaan, ketenangan, kebijaksanaan, konservatif dan kebersihan.

c. Kuning

Kuning biasanya diartikan sebagai optimis, harapan, pengecut, kreatif, filosofi, semangat, ceria dan juga menonjol.

d. Hijau

- Warna hijau merupakan warna alam yang memberikan kesan baik, simpatik, dan optimistis. Selain itu, hijau juga dapat diartikan sebagai warna yang alamiah, sehat, keberuntungan, sukses dan juga pembaruan.
- e. Ungu
- Warna ungu sering diartikan sebagai warna bangsawan, transformasi, kekasaran, fantasi, keangkuhan dan juga mimpi.
- f. Oranye
- Warna oranye dapat diartikan sebagai warna yang memancarkan energi, kehangatan, keseimbangan, semangat, keramahan, kehangatan, ceria dan juga feminin,
- g. Coklat
- Coklat dalam warna mampu melambangkan kesan canggih, mahal dan modern serta rasa hangat, nyaman dan juga aman. Coklat juga merupakan warna yang identik dengan unsur tanah dan bumi dan digunakan untuk melambangkan arti yang kuat, mampu diandalkan serta merupakan pondasi kekuatan dalam hidup.
- h. Abu-abu
- Warna abu dapat diartikan sebagai intelek, masa depan, kesedihan, kesederhanaan, keamanan, netral dan juga kedewasaan.
- i. Putih
- Warna putih dapat diartikan sebagai elemen kesucian. Selain itu putih juga diartikan sebagai warna yang bersih, tepat, santai, sederhana, tidakbersalahan, dan steril.
- j. Hitam
- Hitam dalam warna memiliki makna misteri, keanggunan, kemakmuran dan juga kecanggihan