

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Referensi Karya**

Referensi karya merupakan sebuah sumber bentuk karya yang telah ditulis dan diproduksi, biasanya referensi karya ini digunakan sebagai referensi atau acuan dan pembanding seorang penulis untuk menyusun, mengembangkan serta menciptakan karya yang lebih efektif dan orisinal. Berikut adalah karya terdahulu yang dapat menjadi sumber acuan penulis untuk mengembangkan karya ini karena memiliki kemiripan tema dan metode pembuatan karya.

Karya terdahulu yang berjudul “Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi untuk Anak Usia Dini Melalui Buku Bacaan Bergambar” yang ditulis oleh Maila. D. H. Rahiem dan Fira Widiastuti dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2021. Karya yang telah mereka buat tersebut bertujuan untuk memberikan edukasi mitigasi bencana gempa bumi kepada anak usia dini melalui media buku bacaan. Persamaan antara referensi karya terdahulu tersebut dengan karya saat ini adalah metode yang digunakan yaitu metode bercerita melalui media buku yang berisikan informasi mitigasi bencana. Materi atau tema yang diangkat oleh karya tersebut juga memiliki kesamaan dengan tema karya saat ini yaitu mengenai mitigasi bencana alam dan target dari karya ini juga memiliki kemiripan yang serupa yaitu anak-anak. Sedangkan perbedaan dari karya terdahulu dengan karya saat ini adalah karya terdahulu hanya membahas bencana Gempa Bumi sedangkan karya saat ini membahas bencana Gempa Bumi & Tsunami, karya terdahulu menargetkan karya mereka secara luas atau umum sedangkan karya saat ini memiliki target dan fokus kepada anak-anak dan para guru Sekolah Dasar Desa Situregen Lebak Selatan, Banten (Rahiem & Widiastuti, 2021).

Referensi karya terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana”, yang ditulis oleh Melina Yulia Kartika, Vit Ardhyantama, Urip Tisngati pada tahun 2023. Persamaan karya terdahulu dengan karya saat ini adalah memiliki topik

pembahasan yang sama yaitu mitigasi bencana dengan menggunakan media buku cerita bergambar. Perbedaan antara karya terdahulu dengan karya saat ini adalah metode yang digunakan berbeda, serta lokasi penelitian yang berbeda, karya terdahulu meneliti Desa Sirnobojo Kecamatan Pacitan sedangkan karya saat ini fokus terhadap Desa Situregen, Lebak Selatan Banten (Kartika et al., 2023).

Referensi karya yang berjudul “Pemanfaatan Buku Ilustrasi Anak Untuk Pendidikan Siaga Bencana Tsunami”, yang ditulis oleh Putri Kholida Sunarsih, Susi Susyanti, Muhammad Hajid An Nur dan Candra Prayog pada tahun 2023. Karya terdahulu memiliki persamaan topik yang sama dengan karya saat ini yaitu mengenai mitigasi bencana tsunami, karya ini sangat relevan dan dapat dijadikan sebagai referensi penulis untuk menyusun karya saat ini. Perbedaan dari karya terdahulu dengan karya saat ini adalah metode yang digunakan (Kholida et al., 2023).

Referensi karya yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api Untuk Siswa SD” yang ditulis oleh Eni Suryaningsih & Laila Fatmawati pada tahun 2017. Persamaan dari karya terdahulu dengan karya saat ini adalah membahas topik mitigasi bencana dalam bentuk buku cerita sedangkan perbedaan karya terdahulu dengan karya saat ini adalah karya terdahulu membahas mengenai bencana erupsi gunung api sedangkan karya saat membahas mengenai bencana gempa bumi & tsunami (Suryaningsih & Fatmawati, 2017).

“Pengembangan Buku Panduan Kegiatan Pembelajaran Mitigasi Bencana Kebakaran Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun,” merupakan judul referensi karya terdahulu yang ditulis oleh Ayu Cahya Nasrullah & Muhammad Reza, S.Psi., M. Si., pada tahun 2020. Persamaan karya terdahulu dengan karya penulis adalah membahas topik mitigasi bencana, sedangkan perbedaannya terdapat di metode penelitian, membahas jenis bencana yang berbeda dan jenis media buku yang digunakan juga berbeda (Narsullah & Reza, 2020).

Karya terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Mitigasi Bencana Alam Kebakaran Hutan Dan Lahan di Sekolah Dasar,” yang ditulis oleh Yola Okta Ertika, M. Jaya Adi Putra dan Otang Kurniawan, pada tahun 2021 memiliki persamaan topik dengan karya penulis, yaitu tentang mitigasi bencana, memiliki target yang sama yaitu anak Sekolah Dasar dan menggunakan konsep media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terdapat di jenis bencana yang dibahas dan jenis media buku yang dikembangkan berbeda (Ertika et al., 2021).

Berdasarkan referensi karya terdahulu, penulis membuat pembaruan dalam pembuatan karya dan pengembangan pembuatan buku sebagai media pembelajaran. Karya yang dibuat oleh penulis adalah sebuah buku cerita anak yang memiliki fokus terhadap mitigasi bencana tsunami dan gempa bumi yang disasarkan untuk anak-anak kelas 2 SD dengan memberikan nilai hikayat leluhur dan latar belakang yang berlokasi di Lebak Selatan, Banten tepatnya di Desa Situregen. Selain itu, di dalam buku tersebut terdapat *activity book* atau sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak. Sehingga anak-anak dapat belajar mengenai mitigasi bencana tanpa merasa takut.



## 2.1. Tabel Referensi Karya

Tabel 2 1 Referensi Karya

No	Item	Karya 1	Karya 2	Karya 3	Karya 4	Karya 5	Karya 6
1.	<b>Judul Artikel (Karya)</b>	Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Untuk Anak Usia Dini melalui Buku Bacaan Bergambar	Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana	Pemanfaatan Buku Ilustrasi Anak Untuk Pendidikan Siaga Bencana Tsunami	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana erupsi Gunung Api Untuk Siswa SD	Pengembangan Buku Panduan Kegiatan Pembelajaran Mitigasi Bencana Kebakaran Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Untuk Mitigasi Bencana Alam Kebakaran Hutan Dan Lahan Di Sekolah Dasar
2.	<b>Nama Lengkap Peneliti,</b>	Maila D.H. Rahiem <sup>1</sup> , Fira Widiastuti <sup>2</sup> .	Melina Yuli Kartika <sup>1</sup> , Vit Ardhyantama <sup>2</sup> ,	Putri Kholida <sup>1</sup> , Sunarsih <sup>2</sup> , Susi Susyanti <sup>3</sup> ,	Eni Suryaningsih <sup>1</sup> , Laila	Ayu Cahya Nasrullah <sup>1</sup> , Muhammad	Yola Okta Ertika <sup>1</sup> , M. Jaya Adi Putra <sup>2</sup> ,

<b>Tahun</b>	2021. PT.	Urip Tisngati <sup>3</sup> .	Muhammad	Fatmawati <sup>2</sup> .	Reza, S.Psi., M.	Otang
<b>Terbit, dan</b>	Srikandi Empat	2023. Jurnal	Hajid An Nur <sup>4</sup> ,	2017.	Si <sup>2</sup> . 2020.	Kurniawan <sup>3</sup> .
<b>Penerbit</b>	Widya Utama (SEWU)	Pendidikan dan Kebencanaan	Candera Prayog <sup>5</sup> . 2023. Jurnal Universitas Negri Medan			2021. Jurnal Perseda
<b>Fokus</b>	Pendidikan	Pengembangan	Kesiapsiagaan,	Mitigasi	Pengembangan	Pengembangan
<b>Penelitian</b>	Mitigasi Anak Usia Dini	Media Buku Cerita Mitigasi Bencana	Pencegahan & Mitigasi	Bencana Erupsi Gunung Api	Buku Panduan Mitigasi Bencana Kebakaran	Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Mitigasi Bencana Kebaran Hutan & Lahan
<b>4. Teori</b>	Mitigasi	Mitigasi Bencana	Pendidikan Kebencanaan	Mitigasi	Mitigasi Kebakaran	Mitigasi Bencana Kebakaran,

						Media Pembelajaran
<b>5. Metode Penelitian</b>	Deskriptif kualitatif	Metode Model ADDIE ( <i>analysis, design, development, implementation, evaluation</i> )	Kuantitatif	Metode <i>Research &amp; Development</i>	Metode Model ADDIE ( <i>analysis, design, development, implementation, evaluation</i> )	Metode Model ADDIE ( <i>analysis, design, development, implementation, evaluation</i> )
<b>6. Persamaan</b>	Memiliki topik yang sama yaitu mitigasi bencana	Memiliki topik yang sama yaitu mitigasi bencana	Membahas topik yang sama yaitu mitigasi bencana	Memiliki topik mitigasi	Membahas topik mitigasi	Membahas mitigasi bencana, teori yang digunakan sama yaitu media pembelajaran

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

7.	<b>Perbedaan</b>	Lokasi atau target berbeda	metode penelitian berbeda, lokasi penelitian berbeda.	Metode penelitian berbeda	Membahas bencana yang berbeda	Metode penelitian berbeda, membahas bencana yang berbeda	Jenis bencana yang dibahas berbeda, jenis media yang dikembangkan berbeda
8.	<b>Hasil Penelitian</b>	Buku Cerita Anak Mengenai Mitigasi Bencana	Buku Cerita Bergambar Mitigasi Bencana Gempa Bumi & Tsunami	Buku Ilustrasi Pendidikan Siaga Bencana Tsunami	Buku Cerita Bergambar	Buku Panduan Kegiatan Pembelajaran Mitigasi Bencana Kebakaran	Buku Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Mitigasi Bencana Kebakaran Hutan & Lahan



## 2.2 Landasan Konsep

Landasan konsep merupakan kumpulan prinsip dan definisi dasar yang membentuk dasar pemahaman untuk perancangan dan pembuatan karya. Landasan membangun sebuah kerangka konseptual yang perancangan dan pembuatan karya, memastikan bahwa karya yang dirancang dalam konteks yang jelas dan terstruktur serta landasan konsep dikaitkan dengan aspek komunikasi melalui konsep yang relevan di bidang ilmu komunikasi.

### 2.2.1 *Disaster Risk Reduction Communication*

*Disaster Risk Reduction Communication* merupakan sebuah landasan konsep komunikasi yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan dan mempersiapkan masyarakat yang lebih siaga, sadar dan paham mengenai informasi mitigasi bencana dengan harapan dapat mengurangi risiko bencana yang akan datang. Berikut adalah langkah-langkah yang perlu diperhatikan untuk membuat strategi komunikasi mitigasi bencana yang efektif (Haddow, 2014).

#### 1. *Mission*

Langkah pertama adalah memastikan bahwa dalam fase manajemen darurat sebuah misi atau tujuan dari strategi kegiatan mitigasi bencana dapat memberikan informasi dan edukasi yang valid dan tepat serta bermanfaat untuk masyarakat (Haddow, 2014).

#### 2. *Mitigation*

Langkah *mitigation* atau mitigasi adalah sebuah upaya kegiatan yang dilakukan pada saat pra-bencana atau sebelum bencana tersebut terjadi. Dengan tujuan untuk meminimalisir risiko, kerugian serta dampak yang ditimbulkan oleh bencana yang akan datang (Haddow, 2014)

#### 3. *Preparedness*

Berikutnya adalah *preparedness* atau mempersiapkan masyarakat yang berada di lingkungan rentan bencana. Tahap persiapan ini



dilakukan dengan memastikan kesiapsiagaan tiap individu dalam menghadapi bencana (Haddow, 2014).

#### 4. *Response*

*Response* atau upaya tindakan merupakan sebuah upaya *feedback* atas terjadinya peristiwa bencana yang mencakup dari seluruh aktivitas baik itu memberikan respons peringatan, upaya penyelamatan, pertolongan medis, tahap evakuasi, pemulihan atau upaya *recovery* serta memberikan laporan kepada pihak berwajib (Haddow, 2014).

#### 5. *Recovery*

*Recovery* merupakan tahap pemulihan yang dilakukan pada saat pasca bencana atau pada saat bencana tersebut telah terjadi, pada tahap ini masyarakat akan melakukan kegiatan atau upaya untuk pemulihan dan membangun kembali kehidupan mereka baik itu pemulihan kondisi fisik seperti pembangunan maupun pemulihan lingkungan, ekonomi, sosial, bahkan pemulihan psikologis masyarakat yang mengalami dampak dari bencana tersebut. Pada fase ini informasi atau pesan komunikasi dapat membahas mengenai *resilience* (Haddow, 2014).

### 2.2.2 **Media Pembelajaran**

Media merupakan istilah dari bahasa latin dan memiliki bentuk jamak dari kata medium yang mengandung pengertian sebagai perantara atau pengantar. Biasanya media digunakan sebagai alat pengantar atau wadah untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerimanya, kegiatan ini dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian serta minat masyarakat dalam proses pembelajaran. Media dalam sebuah kegiatan pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis diantaranya yaitu sebagai alat bantu belajar, alat peraga dalam mengajar, serta sumber belajar. Berikut adalah fungsi media bagi pembelajar (Ramli, 2013).

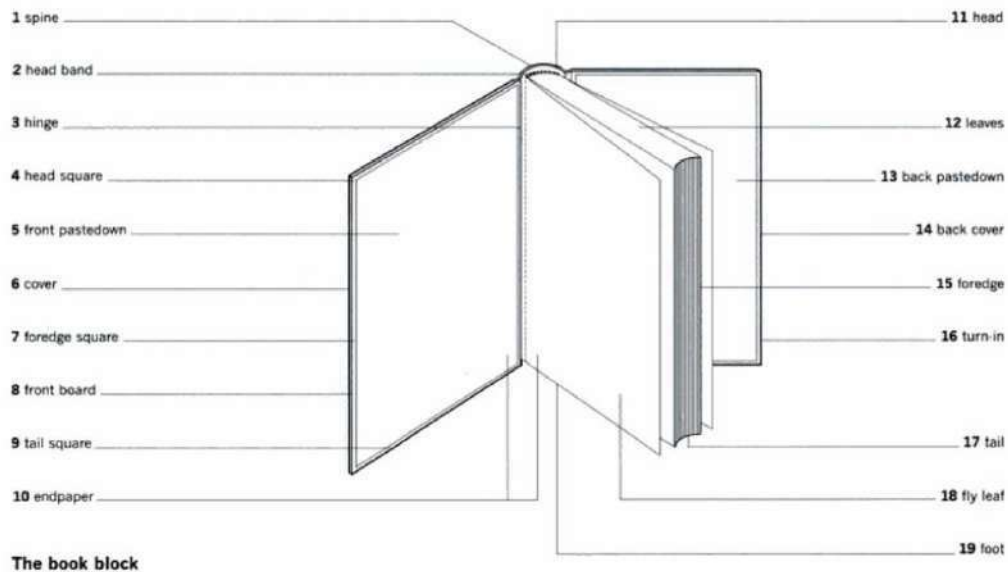
1. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman atas materi yang dipaparkan.
2. Media pembelajaran dapat mempersingkat waktu para pembaca untuk mencerna materi yang telah dipaparkan.
3. Media pembelajaran dapat merangsang dan meningkatkan pola pikir pembaca.
4. Media pembelajaran dapat meningkatkan daya kognitif, afektif dan psikomotor yang mendalam terkait dengan pesan dan materi yang telah dipaparkan, serta dapat merangsang aktivitas aspek psikologis mulai dari pengamatan, tanggapan, daya ingat, emosi, pola pikir dan reaksi.
5. Media pembelajaran dapat membantu pembaca lebih mengerti dan memahami maksud dari pesan dan informasi yang telah dipaparkan.

### **2.2.3 Buku**

Buku adalah sebuah alat yang dapat menjadi sebuah digunakan sebagai sarana penyebaran informasi sekaligus transmisi gagasan, pemikiran, simbol, pengetahuan dan mimpi manusia (UNESCO, 2015).

#### **1) Anatomi Buku**

Di dalam sebuah buku terdapat beberapa bagian buku yang disebut dengan anatomi buku, dimana bagian-bagian tersebut memberikan pengaruh terhadap rangkaian isi dan desain di dalam buku. Sedangkan menurut Haslam, buku merupakan sebuah alat atau media yang dapat dijadikan sebagai alat dokumentasi terlama dan berisikan mengenai informasi dan pengetahuan dari seluruh dunia, selain itu menurutnya di dalam buku terdapat 19 komponen yang diperlukan untuk menyusun kesatuan pembuatan buku (Haslam, 2006).



Gambar 2. 1 *The Book Block* atau Anatomi Buku

Sumber: Haslam (2006)

Gambar 2.1 adalah gambar yang menunjukkan bagian dari anatomi buku yang terdiri sebagai berikut:

1. *Spine*: merupakan bagian yang akan menjadi sampul dan melindungi tepi jilid buku.
2. *Head band*: merupakan bagian dari komponen yang dapat mendukung penjilidan sebuah buku.
3. *Hinge*: merupakan sebuah area yang terdapat di lipatan *endpaper* tepatnya antara *past down* dan *fly feat*.
4. *Head square*: merupakan sebuah pelindung buku yang dibuat sedikit lebih besar dan dibuat dalam bentuk seperti sampul buku.
5. *Front pastedown*: merupakan sebuah kertas yang menghubungkan *cover* dengan isi awal halaman buku,
6. *Front cover*: merupakan sebuah kertas atau papan yang memiliki lapisan yang tebal untuk melindungi buku.
7. *Foreedge square*: merupakan sebuah kertas pelindung *foreedge* yang terbuat dari sampul buku paling tebal.

8. *Front board*: merupakan papan yang dijadikan sebagai komponen pendukung *cover*.
9. *Tail square*: merupakan bagian sisi pinggir dari bagian bawah buku yang dibuat dengan ukuran yang lebih besar.
10. *Endpaper*: merupakan sebuah kertas tebal untuk melindungi *cover* buku.
11. *Head*: merupakan bagian atas dari sebuah buku.
12. *Leaves*: merupakan sebuah lembaran kertas yang terdiri dari 2 sisi yaitu *recto* dan *verso*.
13. *Back pastedown*: merupakan sebuah kertas *endpaper* yang ditempel pada bagian sisi dalam *back cover*.
14. *Back cover*: merupakan bagian dari sampul akhir atau belakang buku.
15. *Foreedge*: merupakan bagian dari sudut depan pada buku.
16. *Turn-in*: merupakan sebuah kertas yang dilipat dari luar hingga ke dalam bagian sampul.
17. *Tail*: merupakan bagian bawah dari sebuah buku
18. *Fly leaf*: merupakan sebuah halaman bulak-balik yang menempel pada *endpaper*.
19. *Foot*: merupakan bagian bawah dari lembaran kertas.

#### **2.2.4 Bagian Buku**

Menurut Pope (2019) sebuah buku harus memiliki beberapa bagian penting diantaranya yaitu:

1. *Title*: merupakan bagian halaman judul yang mengandung informasi penting seperti nama penerbit dan nama penulis.
2. *Introduction*: merupakan bagian awal buku yang memaparkan dan menjelaskan informasi mengenai konten yang ada di dalam buku tersebut.

3. *Body*: bagian utama dalam buku yang berisikan mengenai cerita dalam buku.
4. *Conclusion*: tahap atau bagian akhir dari sebuah cerita (*epilogue*) yang berisikan penutup dan kesimpulan dari cerita.
5. *Back cover*: bagian yang berisikan informasi singkat seperti sinopsis untuk mempersuasi orang lain.

### 2.2.5 Tahap Pembuatan Buku

Berdasarkan materi yang terdapat di dalam mata kuliah *Creative Media Production* terdapat sebuah konsep umum yang biasanya dilakukan dalam proses produksi sebuah media. Konsep tersebut terbagi menjadi tiga tahapan utama yang dapat kita lakukan untuk memproduksi sebuah konten dalam bentuk media buku atau media lainnya. Tiga tahapan tersebut terbagi menjadi *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Selain itu Menurut (Triharto, 2015), terdapat beberapa langkah atau proses pada saat pembuatan buku, diantaranya yaitu:

1. Perancangan  
Tahap pertama dalam proses pembuatan buku adalah tahap perencanaan. Pada tahap ini penulis harus menentukan rancangan dan strategi bagian penting dari sebuah cerita, mulai dari tema dan segmentasi.
2. Pembuatan Konsep  
Tahap kedua adalah membuat dan menentukan sebuah konsep, baik itu jenis konten, jumlah dan pemilihan jenis kertas dan model buku yang akan digunakan.
3. Proses Desain  
Tahap ketiga adalah melakukan proses desain, proses ini akan menentukan elemen dan visual, *layout* dan *editing* seperti apa yang

akan digunakan baik itu dalam bentuk gambar atau ilustrasi yang relevan dan sesuai dengan konsep dan tema buku.

#### 4. Produksi

Tahap berikutnya adalah tahap produksi, setelah melalui seluruh proses desain dan *editing*, penulis dapat melakukan produksi atau mencetak buku-buku yang telah dibuat.

#### 5. *Finishing*

Tahap terakhir merupakan tahap *finishing* atau tahap yang bertujuan untuk membuat buku terlihat lebih menarik, seperti kemasan buku.

### 2.2.6 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar, sketsa atau visual yang digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan dan memudahkan penyampaian pesan atau informasi kepada *audience* (Male, 2017).

#### 2.2.6.1 Jenis-jenis Ilustrasi

Ilustrasi biasanya digunakan untuk memudahkan penyampaian informasi atau pesan secara visual. Ilustrasi juga berfungsi sebagai referensi, dokumentasi, komentar, instruksi, persuasi, *storytelling* dan identitas (Male, 2017) Berikut jenis-jenis tampilan ilustrasi:

##### 1. Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi Naturalis merupakan sebuah ilustrasi yang dibuat berdasarkan bentuk atau tampilan asli, apa adanya dan alami tanpa adanya tambahan apapun.



Gambar 2. 2 Ilustrasi Naturalis

Sumber: Maxmanroe.com

## 2. Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi Dekoratif merupakan sebuah ilustrasi yang biasanya dibuat dengan dekoratif atau penghias yang dilebih-lebihkan sesuai dengan apa yang ingin dihias.



Gambar 2. 3 Ilustrasi Dekoratif

Sumber: Maxmanroe.com

## 3. Karikatur

Ilustrasi Karikatur merupakan sebuah ilustrasi yang menampilkan visualisasi atau objek yang di lebih-lebihkan (eksagerasi) seperti bentuk wajah, tubuh, maupun ekspresi.



Gambar 2. 4 Ilustrasi Karikatur  
Sumber: Pinterest

#### 4. Cerita Bergambar

Ilustrasi Cerita Bergambar merupakan sebuah rangkaian gambar yang dibuat untuk memperkuat alur cerita dengan tampilan teks atau cerita dengan sudut pandang dan latar belakang tertentu.



Gambar 2. 5 Ilustrasi Cerita Bergambar  
Sumber: Majalah Paud, 2013



## 5. Ilustrasi Kartun

Ilustrasi Kartun merupakan sebuah ilustrasi yang dibuat dengan visual yang lucu dan penuh warna dan memiliki ciri khas tertentu, biasanya ilustrasi ini ditargetkan untuk anak-anak sebagai cerita bergambar atau komik.



Gambar 2. 6 Ilustrasi Kartun

Sumber: Pinterest

## 6. Buku Pelajaran

Buku Pelajaran merupakan sebuah media ilustrasi yang memiliki fungsi dan tujuan untuk menjelaskan materi pembelajaran.



Gambar 2. 7 Ilustrasi Buku Pelajaran

Sumber: Pinterest

## 7. Khayalan

Ilustrasi Khayalan merupakan sebuah ilustrasi yang diciptakan berdasarkan imajinatif yang biasanya digunakan dalam pembuatan buku fiksi.



Gambar 2. 8 Ilustrasi Khayalan

Sumber: Bicaraberita.com

Berdasarkan jenis-jenis ilustrasi tersebut, penulis memutuskan untuk membuat sebuah buku cerita bergambar yang berjudul “Rambu-Rambu Ajaib” dengan jenis ilustrasi kartun dan cerita bergambar yang terdiri dari karakter kartun yang lucu dan interaktif dan penuh warna serta memiliki teks atau alur cerita di dalamnya, hal ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan anak-anak.

### 2.2.7 Warna

Menurut Timothy Samara, warna merupakan sebuah elemen fundamental yang terdapat di dalam sebuah desain dan memiliki kemampuan visual yang dapat merangsang emosi, psikologi, menciptakan identitas visual dan menciptakan suasana, warna juga merupakan alat komunikasi visual yang memiliki nilai kuat yang dapat mempengaruhi persepsi, tingkah laku dan respons *audience*

(Samara, 2014). Berikut adalah beberapa warna psikologi menurut Timothy Samara:

1. Merah, merupakan salah satu warna yang memiliki nuansa yang mengandung perasaan yang kuat. Warna merah memiliki nilai keberanian, kecepatan, revolusi, ketangguhan, kekuatan, gairah, larangan, kesuksesan dan agresif.



Gambar 2. 9 Warna Merah  
Sumber:Samara, 2014

2. Biru, merupakan warna yang termasuk ke dalam golongan warna yang memiliki nilai ketenangan, kebenaran dan ketulusan. Namun apabila biru terang menjadi biru yang gelap akan membawakan nuansa nilai misterius dan ketegangan.



Gambar 2. 10 Warna Biru  
Sumber:Samara, 2014

3. Kuning, merupakan warna yang memiliki nilai keceriaan, optimis, kebahagiaan, energik dan keterbukaan. Menggunakan warna kuning di dalam sebuah media pembelajaran anak sering ditemukan karena warna ini memberikan nuansa yang ceria.



Gambar 2. 11 Warna Kuning

Sumber: Samara, 2014

4. Hijau, merupakan salah satu warna yang memiliki nilai yang alami, ketenangan, keamanan dan lebih membumi. Biasanya warna ini digunakan untuk menunjukkan rasa alami dan keamanan dalam sebuah objek visual.



Gambar 2. 12 Warna Hijau

Sumber: Samara, 2014

5. Oranye, merupakan warna yang memiliki nilai kehangatan, keharmonisan, kualitas dan sosial. Warna oranye ini terbentuk atau tercipta dari campuran warna merah dan kuning.



Gambar 2. 13 Warna Oranye

Sumber: Samara, 2014

6. Ungu, merupakan warna campuran dari merah dan biru. Warna ini memiliki nilai dan kesan misterius, dramatis dan biasanya digunakan untuk memberikan kesan magis.



Gambar 2. 14 Warna Ungu

Sumber: Samara, 2014

7. Cokelat, merupakan warna yang memiliki nilai kejujuran, kestabilan, aman, nyaman dan alami. Biasanya warna ini juga digunakan untuk memberikan kesan yang mewah.



Gambar 2. 15 Warna Cokelat

Sumber: Samara, 2014

8. Hitam, merupakan warna yang memiliki nilai sangat kuat dan kontras. Warna ini memiliki arti kematian, dominan, superior, intimidasi, formal dan memberikan kesan eksklusif.



Gambar 2. 16 Warna Hitam

Sumber: Samara, 2014

9. Putih, merupakan warna yang memiliki makna kesucian, polos, higienis, positif dan baik. Biasanya warna ini digunakan untuk melambangkan hal-hal positif dan baik.



Gambar 2. 17 Warna Putih

Sumber: Samara, 2014

10. Abu-abu, merupakan warna yang memiliki nilai dan kesan bijaksana, netral, presisi dan industri. Abu-abu merupakan warna yang tercipta karena paduan warna putih dan hitam.



Gambar 2. 18 Warna Abu-abu

Sumber: Samara, 2014

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Berdasarkan paduan warna tersebut, berikut adalah paduan warna dalam proses pembuatan karakter “Rambu-Rambu Ajaib”. Paduan warna ini dibuat dengan penuh warna agar menciptakan nuansa ceria, berani, alami, misterius dan penuh petualangan. Penggunaan warna yang tepat dapat menghidupkan alur cerita dan meningkatkan ketertarikan anak-anak dalam membaca buku.



Gambar 2. 19 Warna Karakter Buku Rambu-Rambu Ajaib

### 2.2.8 Ukuran Buku

Menurut Muslich (2010), dalam bukunya yang berjudul *text book writing*: dasar-dasar pemahaman, penulisan, dan pemakaian buku teks. Terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam menentukan sebuah ukuran buku pada proses pembuatan buku, diantaranya yaitu

1. Pemilihan ukuran buku harus didasari dengan jenis, materi dan tujuan buku tersebut. Dikarenakan buku “Rambu-Rambu Ajaib”

merupakan sebuah buku cerita anak, maka ukuran buku harus memperhatikan kebutuhan dan kenyamanan anak.

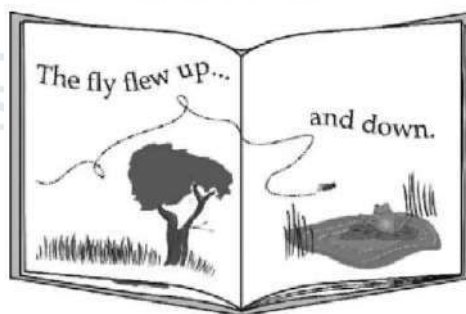
2. Pemilihan ukuran buku harus memperhatikan tata letak, desain dan isi materi buku. Dikarenakan buku “Rambu-Rambu Ajaib” merupakan sebuah buku cerita yang mengandung banyak ilustrasi dan visual, maka pemilihan ukuran buku tidak boleh terlalu kecil atau besar, sehingga para pembaca dapat menikmati visual buku dengan jelas.

Melalui faktor-faktor tersebut, penulis menetapkan ukuran 20x20 cm untuk buku cerita “Rambu-Rambu Ajaib”. Hal ini dikarenakan ukuran tersebut tidak terlalu besar namun juga tidak terlalu kecil, dengan menggunakan bahan *soft cover*, buku tersebut akan memiliki bobot yang ringan, sehingga anak-anak dapat membaca buku tersebut dengan nyaman, praktis, dan mudah dibawa.

### 2.2.9 *Layout* Buku Ilustrasi

Dalam membuat sebuah buku cerita ilustrasi terdapat *layout* buku yang harus diperhatikan. Menurut Matulka dalam bukunya yang berjudul *a picture book primer: understanding and using picture books*, terdapat dua jenis *spread layout* yang dapat digunakan untuk merancang sebuah buku, yaitu *double-page spread* dan *single-page illustration* (Matulka, 2008).

#### 1. *Double-page Spread*



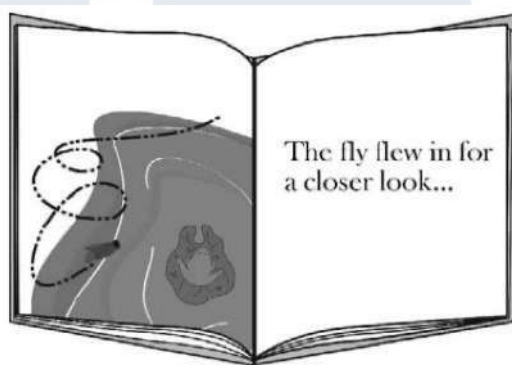
Gambar 2. 20 *Double-page Spread*

Sumber: Matulka, 2008



*Double-page spread* merupakan *layout* yang biasanya digunakan dengan memberikan ilustrasi visual pada dua sisi halaman buku, biasanya penggunaan *layout* berbentuk *landscape* ini bertujuan untuk memberikan gambar pemandangan atau visual yang melibatkan banyak karakter dan aksi, sehingga para pembaca dapat membaca dan melihat nuansa buku dengan lebih puas dan jelas (Matulka, 2008).

## 2. *Single-page Illustration*



Gambar 2. 21 *Single-page Illustration*

Sumber: Matulka, 2008

*Single-page Illustration* merupakan *layout* yang dibuat dan digunakan untuk membuat sebuah ilustrasi visual hanya pada satu halaman saja (*single page*), *layout* ini terlihat lebih formal dan biasanya ditemukan pada buku cerita rakyat yang memiliki banyak teks atau narasi di dalamnya (Matulka, 2008).

### 2.2.10 **Penulisan Cerita**

Dalam proses pembuatan sebuah buku cerita anak tentunya kita juga harus membuat alur, narasi atau penulisan cerita. Menurut (Weiland, 2013), penulisan cerita harus dibuat dengan memperhatikan beberapa elemen, diantaranya yaitu karakter (*character*), aksi (*action*), latar (*setting*), *in media res*, dan pertanyaan dramatis (*the dramatic question*). Berikut adalah proses penulisan cerita pembuatan

buku cerita “Rambu-Rambu Ajaib” yang dibuat dengan memperhatikan elemen tersebut:

1. Karakter (*Character*)

Buku cerita “Rambu-Rambu Ajaib” memiliki lima karakter yang terdiri dari dua anak laki-laki bernama Samudra & Sakti, satu anak perempuan bernama Sevara, satu tetua desa bernama Aki Agus dan satu karakter fiksi berupa seekor hewan penyu bernama Hop. Karakter utama dalam buku ini adalah seekor hewan penyu yang bernama Hop. Hop merupakan seekor penyu petualang yang memiliki ciri khas selalu menggunakan tas siaga dan menggunakan topi berbentuk perahu kertas, karakter ini diciptakan untuk menghidupkan alur cerita yang interaktif dan dengan adanya karakter pendukung sebuah cerita akan tampak lebih hidup dan menarik.

2. Aksi (*Action*)

Buku cerita “Rambu-Rambu Ajaib” yang mengangkat cerita hikayat leluhur “Bayah di Kumbah” oleh “*Caah Laut*” dan membahas mengenai fenomena bencana gempa bumi dan tsunami ini memiliki aksi yang cukup menarik, pembawaan aksi dari alur cerita yang terdapat di dalam buku dapat meningkatkan reaksi *audience* seperti naiknya adrenalin pembaca, meningkatkan rasa penasaran, ketegangan, kebersamaan, keberanian, dan gotong royong.

3. Latar (*Setting*)

Buku cerita “Rambu-Rambu Ajaib” memiliki latar belakang yang dibuat dengan menyesuaikan target anak-anak desa Situregen yang tinggal di wilayah rawan bencana. Latar belakang utama buku ini adalah desa Situregen yang dibuat dengan lebih sederhana, pesisir pantai, suasana di desa, hutan hingga latar yang dibuat dengan ilustrasi sedemikian rupa pada saat terjadi bencana tsunami dan gempa bumi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan imajinasi dan merangsang pola pikir anak dalam membaca. Bahkan dalam buku

ini, penulis mengangkat Bukit Pasir Tangkil sebagai latar titik kumpul evakuasi yang terdapat di Desa Situregen.

#### 4. *In Media Res*

*In Media Res* dari buku “Rambu-Rambu Ajaib” terjadi ketika Aki Agus menceritakan kisah Bayah di Kumbah kepada Sevara, Samudra & Sakti serta menjelaskan bahwa suatu saat nanti desa mereka akan dibersihkan oleh *Caah Laut* atau tsunami.

#### 5. Pertanyaan Dramatis (*The Dramatic Question*)

Pertanyaan dramatis atau *the dramatic question* dari buku cerita “Rambu-Rambu Ajaib” adalah pada saat Aki Agus menceritakan kisah Bayah di Kumbah dan *Caah Laut*. Situasi tersebut menciptakan pertanyaan dramatis dari karakter Sevara yaitu “Aki jadi desa kita akan hilang?”. Pertanyaan dramatis tersebut meningkatkan ketertarikan dan menciptakan perasaan emosional yang menimbulkan rasa ketegangan, ketakutan, kecemasan dan rasa penasaran para pembaca.

### 2.2.11 *Project Management*

Menurut (*Project Management Institute, 2013*), standar pembuatan *Project management* juga disebut dengan *project managment body of knowledge (PMBOK)*. Dimana di dalam sebuah pembuatan *project managemet* terdapat 3 pilar utama yang disebut dengan jangkauan (*scope*), waktu (*time*), dan sumber daya (*resource*). Sebelum memasuki proses *project management body of knowledge (PMBOK)* terdapat hal mendasar yang harus diperhatikan untuk menjalankan sebuah proyek yang biasanya disebut dengan *project life cycle* yang terbagi dari *project goal, project plan, execution, dan evaluation*. Selain itu di dalam proses PMBOK terdapat beberapa tahapan *project management* yang penting untuk dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

#### 1. *Initiate*

Merupakan tahap yang dilakukan untuk menentukan apa tujuan proyek, mengembangkan ide proyek, serta menentukan siapa target dan *stakeholder* dari proyek tersebut

2. *Planning*

Membuat dan menyusun tahap perencanaan dengan mengumpulkan seluruh data-data yang ada dan mengembangkan data tersebut menjadi lebih rinci, seperti menyusun detail dari kegiatan, durasi, waktu, jangkauan, anggaran, sumber daya, menentukan *stakeholder*, serta melakukan analisis terhadap risiko yang mungkin terjadi.

3. *Execution*

Merupakan tahap eksekusi, dimana rencana atau kegiatan yang telah dibuat dan telah matang akan diimplementasikan & diselenggarakan secara langsung sesuai dengan *timeline* yang telah dibuat.

4. *Monitoring* atau *controlling*

Merupakan tahap yang dilakukan dengan cara melakukan *monitoring* serta mengontrol seluruh proses kegiatan proyek dan memastikan agar berjalan proyek sesuai dengan rencana yang telah dibuat.

5. *Close*

Proyek yang telah selesai dapat ditutup.

