

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Referensi Karya

Referensi karya adalah sumber relevan yang digunakan sebagai acuan atau pembandingan dalam mengembangkan dan merancang simulasi mitigasi gempa dan tsunami sebagai media edukasi interaktif. Karya-karya terdahulu memberikan fondasi penting untuk mendukung argumen, analisis, serta ide baru dalam karya ini. Referensi tersebut juga memungkinkan peneliti untuk melihat perkembangan karya sebelumnya dan menemukan celah yang bisa diisi. Dalam konteks ini, referensi jurnal ilmiah menjadi acuan utama karena mengandung karya terkait strategi komunikasi, mitigasi bencana, dan edukasi interaktif.

Sumber-sumber utama yang digunakan dalam karya ini adalah artikel-artikel ilmiah yang dipublikasikan dalam jurnal nasional dan internasional, yang memuat karya terkait strategi komunikasi, simulasi mitigasi bencana, serta edukasi interaktif yang merupakan elemen kunci dalam karya ini. Dengan begitu, referensi dari jurnal memberikan dasar teori dan bukti empiris yang kuat untuk mengembangkan dan memperbaiki strategi komunikasi dalam konteks pendidikan mitigasi bencana di SDN 3 Situregen.

Karya-karya ilmiah ini tetap memberikan perspektif tambahan mengenai pendekatan dan metodologi yang telah diterapkan dalam konteks yang relevan. Meski begitu, jurnal ilmiah tetap menjadi prioritas utama untuk menjaga relevansi dan ketepatan referensi yang digunakan. Karya-karya terdahulu tersebut berperan dalam membandingkan hasil dan temuan sebelumnya, serta memberikan panduan untuk pengembangan lebih lanjut strategi komunikasi dalam program simulasi mitigasi bencana di SDN 3 Situregen. Mengacu pada referensi yang kredibel dan relevan, karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur mitigasi bencana, edukasi interaktif, dan strategi komunikasi yang lebih efektif.

Dengan referensi karya pertama yang berjudul “Communications for Disaster Preparedness: A Case Study on Four Survivors From the Great Northeast Japan Earthquake and Tsunami” mengkaji bagaimana strategi komunikasi dapat mempengaruhi kesiapsiagaan bencana dengan menyoroti pengalaman empat individu yang telah selamat dari bencana alam di Jepang 2011, yaitu gempa bumi dan tsunami. Karya ini menyoroti bagaimana keterbatasan media massa dalam penyampaian suatu informasi terkait dengan bencana secara efektif. Tak hanya itu saja, melainkan pentingnya penerapan komunikasi yang jelas dan terlokalisasi untuk meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat. Karya ini berfokus untuk menunjukkan bahwa strategi komunikasi yang memiliki personalisasi untuk masing-masing target dan berbasis komunikasi dapat meningkatkan respons dan kesiapsiagaan masyarakat terhadap bencana.

Sementara itu untuk referensi karya kedua yang berjudul “Penerapan Model Simulasi Tentang Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” membahas mengenai bagaimana implementasi video animasi dapat membantu siswa dalam pemahaman konsep mitigasi bencana gempa bumi sebagai alat edukasi interaktif. Pada karya ini, ditunjukkan bahwa penggunaan video animasi sebagai edukasi yang berbasis interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam mitigasi bencana alam, terutama gempa bumi. Jurnal ini juga berfokus pada meningkatkan kekuatan siswa dalam daya ingat mereka terhadap materi yang berbasis interaktif. Dengan pendekatan yang interaktif, siswa menjadi lebih siap dalam menghadapi situasi bencana, yaitu dengan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.

## 2.1. Tabel Referensi Karya

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	<b>Judul Artikel (Karya)</b>	Communication for Disaster Preparedness: A Case Study on Four Survivors From the Great Northeast Japan Earthquake and Tsunami	Penerapan Model Simulasi Tentang Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sarana Edukasi Kesiap-Siagaan Bencana Tsunami Pada Anak	Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Kesiapsiagaan Siswa di Sekolah Dasar	Persepsi Siswa Mengenai Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana Melalui Media Edukasi Interaktif	Efektivitas Simulasi Mitigasi Bencana Gempa Bumi Melalui Modul Bencana di SDIT Cendekia Andalas Padang
2.	<b>Nama Lengkap Peneliti,</b>	Parves Sultan, Md Faiz Shah, Tatiana	Susi Mahmudah, Farah Fauzia,	M. Iqbal Liayong Pratama, 2022,	Sari Setiarini, 2020, Jurnal	Amalia Fitria, 2020, Jurnal	Sari Setiarini, Nurhamidah Rahman, 2023,

<b>Tahun Terbit, dan Penerbit</b>	Anisimova, 2013, Internasional Journal of Disaster Risk Reduction	2022, Jurnal Basicedu	Universitas Negeri Gorontalo	Abdimas Saintika	Kesehatan Mataram	Jurnal Abdimas Saintika
<b>3. Fokus Penelitian</b>	Memahami peran bentuk komunikasi dalam kesiapsiagaan bencana selama tsunami Jepang 2011	Mengetahui pengaruh penerapan model simulasi berbasis video animasi untuk peningkatan hasil belajar siswa	Berfokus untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai sarana edukasi kesiap-siagaan bencana tsunami pada anak	Berfokus dalam meneliti kesiapsiagaan bencana pada siswa	Meneliti mengenai persepsi siswa terhadap pendidikan kesiapsiagaan bencana	Berfokus pada efektivitas simulasi mitigasi bencana gempa bumi pada siswa SD
<b>4. Teori</b>	Komunikasi Bencana dan Manajemen Krisis	Taksonomi Bloom	Pengembangan 4D (Define, Design, Development,	Pembelajaran multimedia	Pendidikan dan Komunikasi	Mitigasi bencana

				dan Dissemination)			
<b>5. Metode Penelitian</b>	Studi Kasus	Eksperimen	Research and Development	Kualitatif dan Kuantitatif	Survei dan analisis data	Simulasi dan evaluasi praktikum	
<b>6. Persamaan</b>	Meneliti peran dan penerapan komunikasi dalam upaya kesiapsiagaan bencana alam	Mengkaji simulasi mitigasi bencana alam dengan edukasi berbasis interaktif	Meningkatkan kesiapsiagaan bencana bagi anak dengan pendekatan interaktif melalui media pembelajaran	Mempromosikan penggunaan media edukasi interaktif untuk meningkatkan pemahaman kesiapsiagaan bencana di kalangan anak-anak.	Menekankan pendidikan berbasis media edukasi interaktif	Mn jelaskan untuk keefektifitas simulasi mitigasi dalam pemahaman mitigasi bencana	
<b>7. Perbedaan</b>	Penelitian ini mengkaji melalui pengalaman	Memiliki fokus utama dengan	Menekankan metodologi yang	Lebih berfokus pada media	Lebih mengarah kepada	Tidak menggunakan	

	komunikasi kesiapsiagaan para penyintas dari bencana alam	menekankan penggunaan video animasi sebagai alat edukasi berbasis interaktif	dapat diterapkan secara lebih umum	pembelajaran dalam sistem edukasi yang dilakukan	persepsi siswa terhadap pendidikan berbasis media edukasi interaktif	konsep media edukasi berbasis interaktif
<b>8. Hasil Penelitian</b>	Menganalisis pengalaman penyintas dapat meningkatkan strategi manajemen bencana dan kesadaran publik, serta mempromosikan kesiapsiagaan yang lebih baik di masyarakat	Menunjukkan bahwa penggunaan model simulasi meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam pemahaman konsep maupun keterampilan praktik dan pendekatan visual dapat membuat lebih efektif dalam	Menunjukkan bahwa hasil pengujian <i>functional testing</i> fitur yang dimuat pada media interaktif berjalan dengan baik, hasil validasi media interaktif dengan ahli menunjukkan skor rata-rata sangat layak	Terbukti bahwa dengan pembelajaran berbasis multimedia menambah efektivitas kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana	Menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap media edukasi interaktif dalam pembelajaran sehari-hari	Menghasilkan bahwa simulasi dalam sebuah upaya mitigasi dapat meningkatkan kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana alam

---

mempelajari  
materi mitigasi  
bencana.

---



## 2.2 Landasan Konsep

Landasan konsep adalah kumpulan prinsip dan definisi dasar yang membentuk fondasi pemahaman untuk pengembangan serta pembuatan karya ini. Dalam konteks karya ini, landasan konsep berfungsi untuk menjamin bahwa setiap elemen dari desain dan pelaksanaan program simulasi mitigasi bencana dapat terhubung secara teoritis dan praktis. Dengan memahami berbagai komponen yang membentuk landasan ini, peneliti dapat menciptakan karya yang tidak hanya relevan, tetapi juga memberikan dampak positif bagi masyarakat. Lebih jauh, perlu ditekankan bahwa landasan konsep ini mencakup beberapa elemen kunci, seperti pemahaman tentang mitigasi bencana, komunikasi yang efektif, dan strategi pendidikan interaktif. Sebagai contoh, pemahaman mengenai mitigasi bencana mencakup metode untuk mengurangi risiko dan dampak dari bencana, termasuk gempa bumi dan tsunami. Di sisi lain, strategi komunikasi berfokus pada cara-cara untuk menyampaikan informasi secara jelas dan mudah dipahami oleh anak-anak serta orang tua, sehingga meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat terhadap bencana.

Pemahaman tentang mitigasi bencana mencakup berbagai metode untuk mengurangi risiko dan dampak yang ditimbulkan oleh bencana, seperti gempa bumi dan tsunami. Dalam konteks pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar (SD), penting untuk menggunakan pendekatan yang sesuai dengan usia anak, dengan mempertimbangkan tahap perkembangan mereka. Metode pembelajaran harus dirancang agar interaktif, menyenangkan, dan berbasis pengalaman, sehingga anak-anak lebih mudah memahami dan mengingat materi terkait mitigasi bencana. Sementara itu, strategi komunikasi perlu difokuskan pada penyampaian informasi dengan cara yang jelas dan sederhana, agar mudah dimengerti oleh anak-anak dan juga orang tua. Program simulasi, misalnya, dapat dibuat dengan memanfaatkan media visual, cerita bergambar, permainan edukasi, atau kegiatan kelompok yang mendorong partisipasi aktif dari anak-anak dan orang tua. Melalui integrasi prinsip-prinsip pendidikan dasar dalam pendekatan mitigasi bencana, program ini mampu memberikan pengetahuan yang praktis kepada masyarakat. Selain itu, program ini

juga berkontribusi pada pembentukan budaya sadar bencana sejak dini, sehingga menciptakan generasi yang lebih siap menghadapi tantangan lingkungan dan bencana di masa mendatang.

### **2.2.1 Komunikasi Bencana**

Dalam konteks ilmu komunikasi, landasan konsep juga perlu mengaitkan prinsip-prinsip komunikasi yang relevan, seperti model komunikasi dua arah yang memungkinkan adanya umpan balik dari audiens. Dalam simulasi mitigasi bencana, komunikasi yang efektif antara penyaji informasi dan peserta sangatlah penting. Dengan membangun landasan konseptual yang kuat, karya ini bertujuan untuk menyusun program yang tidak hanya mendidik, tetapi juga menginspirasi partisipasi aktif dari anak-anak dan masyarakat dalam upaya kesiapsiagaan bencana. Dengan demikian, landasan konsep ini berfungsi sebagai panduan dalam pengembangan dan penerapan strategi komunikasi yang efektif dalam program simulasi mitigasi bencana. Komunikasi merupakan suatu kunci utama untuk mendorong adanya keberhasilan dalam upaya mitigasi bencana (Khalidar, 2020). Komunikasi bencana sendiri merupakan sebuah pesan-pesan yang terbentuk dan juga dapat diterima oleh satu individu atau lebih yang memiliki keterkaitan dengan situasi bencana dan mencakup fase saat sebelum bencana, saat terjadi bencana, dan pasca bencana yang memiliki tujuan untuk mendapatkan tanggapan dan umpan balik (Sulastri, M.Si, 2023). Berikut penjelasan dari tiap tahap komunikasi bencana:

1. Prabencana

Tahap ini merupakan tahap yang meliputi adanya pencegahan dalam situasi darurat atau bencana. Pencegahan yang dilakukan berupa kegiatan simulasi mitigasi, kesiapsiagaan masyarakat, dan berita peringatan dini. Tahap ini berkegiatan seperti penyusunan rencana pengembangan sistem peringatan dini, penyusunan langkah-langkah dalam mencari rencana evakuasi di daerah yang akan menghadapi

risiko bencana. Langkah-langkah ini dilaksanakan sebelum peristiwa terjadi dengan tujuan untuk meminimalisir korban jiwa, gangguan layanan, dan juga kerusakan bencana yang bisa terjadi kapan saja.

## 2. Saat Bencana

Pada tahap ini, kegiatan yang dilaksanakan ialah dengan penyelamatan diri. Dimana tahap ini juga meliputi penyelamatan orang-orang terdekat, barang-barang berharga, dan perlindungan masyarakat. Tahap tanggap darurat ini dilaksanakan secara tidak panik, menjaub dari pusat bencana, dan melindungi dari hal-hal yang dapat melukai diri.

## 3. Pascabencana

Tahap pascabencana adalah tahap reabilitas atau rekonstruksi yang dilakukan setelah terjadinya bencana. Tahap ini yang dapat dilakukan dalam prinsip komunikasi bencana ialah dengan melaksanakan tahap pemulihan atau pengembalian kondisi lingkungan yang telah rusak akibat adanya bencana. Pemulihan ini bukan hanya pada fisik lingkungan, melainkan pemulihan terhadap korban yang telah tertimpa bencana. Pemantauan juga menjadi salah satu aspek penting dalam tahap ini untuk meminimalisir dampak bencana kembali.

### 2.2.2 Event Management

Menurut Joe Goldblatt, *event management* merupakan sebuah seni dan ilmu yang memiliki rangkaian langkah, seperti perencanaan, pengorganisasian, dan pelaksanaan acara-acara khusus, seperti konferensi, pameran dagang, pertemuan, dan acara lainnya. *Event management* memiliki 5 langkah dan tahapan yang penting dalam menjalankan suatu *event*. Kelima langkah *event management* tersebut ialah sebagai berikut (Goldblatt, 2002):

#### 1. Research

Pelaksanaan riset dalam langkah yang dilalui dalam manajemen *event* dapat membantu koordinasi berjalannya *event*. Dimana riset ini memiliki fungsi untuk mengetahui kebutuhan dan kelebihan yang dimiliki oleh target pasar. Dengan adanya riset, risiko dan tantangan yang ada akan lebih meminimalisir dengan adanya kepastian riset pasca-*event*.

## 2. *Design*

Dengan perancangan desain yang efektif, acara akan menjadi lebih mudah dimengerti melalui visual yang jelas dan mudah dipahami, alur interaktif yang terstruktur dengan baik, serta penggunaan model fisik yang mendukung pemahaman. Desain yang dipersiapkan dengan matang akan menciptakan pengalaman yang lebih terorganisir, dengan penekanan pada elemen-elemen yang memperkuat pesan yang hendak disampaikan. Pada tahap ini, sangat penting untuk memiliki gambaran yang jelas mengenai tujuan acara, audiens yang dituju, serta pesan yang ingin disampaikan melalui setiap elemen desain. Proses desain juga memerlukan kolaborasi antara berbagai pihak, seperti tim kreatif, teknis, dan fasilitator, untuk memastikan seluruh aspek acara, mulai dari tata letak hingga alur interaksi, dapat disesuaikan dan terkoordinasi dengan baik.

## 3. *Planning*

Fondasi utama dalam memastikan acara dapat berjalan sesuai dengan tujuan ialah dengan melaksanakan tahap *planning*. Dengan adanya penentuan tujuan, jadwal, distribusi kegiatan, dan kebutuhan sumber daya, maka dapat membantu penyelenggara acara dalam menghindari potensi masalah besar untuk kepastian elemen *event* dapat berjalan lancar.

## 4. *Coordination*

Koordinasi merupakan langkah yang sangat penting dalam manajemen acara untuk memastikan bahwa seluruh aspek kegiatan berjalan dengan lancar dan terorganisir dengan baik. Koordinasi mencakup pengaturan peran, jadwal, dan tanggung jawab masing-masing pihak, serta memastikan semua elemen acara, seperti logistik, fasilitas, dan kebutuhan lainnya tersedia sesuai dengan rencana dan tepat waktu. Dalam sebuah acara, koordinasi juga meliputi pengaturan materi edukasi serta pengawasan jalannya sebuah acara agar sesuai dengan tujuan edukasi yang diinginkan.

#### 5. *Evaluation*

Pada tahap ini, penyelenggara akan mengumpulkan umpan balik dari peserta, dan pihak terkait lainnya untuk menilai efektivitas dan dampak acara. Evaluasi meliputi berbagai aspek, seperti kualitas materi edukasi dan sejauh mana simulasi mitigasi bencana memberikan pemahaman yang diinginkan. Hasil dari evaluasi ini akan digunakan untuk menyusun rekomendasi perbaikan yang dapat diterapkan pada acara selanjutnya, agar kegiatan yang diadakan lebih sukses dan memberikan dampak yang lebih besar.

Menurut Joe Goldblatt, *event management* memiliki 6 tipe acara dengan masing-masing konsep dan tujuan yang berbeda, antara lain:

##### 1. *Corporate Events*

Acara yang diadakan oleh perusahaan dengan tujuan bisnis, seperti rapat tahunan, konferensi, peluncuran produk, atau seminar internal. Tujuan utama dari acara ini adalah untuk memperkuat hubungan bisnis, memperkenalkan produk atau layanan baru, dan meningkatkan kesadaran merek.

##### 2. *Trade Shows and Exhibitions*

Acara yang mempertemukan berbagai perusahaan atau merek di satu tempat untuk memamerkan produk dan layanan mereka.

Biasanya melibatkan pameran, presentasi, dan kesempatan untuk berjejaring dengan profesional atau konsumen di industri terkait.

3. *Non-profit and Fundraising*

Acara yang diselenggarakan untuk tujuan sosial atau penggalangan dana, seperti kegiatan amal, lelang, atau acara untuk mendukung organisasi non-profit. Fokus utama dari acara ini adalah mengumpulkan dana atau menarik perhatian untuk tujuan amal tertentu.

4. *Educational*

Acara yang diselenggarakan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan, seperti seminar, lokakarya, atau konferensi. Tujuan acara ini adalah untuk menyebarkan pengetahuan atau keterampilan dalam bidang tertentu kepada peserta.

5. *Entertainment*

Acara yang dirancang untuk hiburan atau kesenangan, seperti konser musik, pertunjukan teater, festival seni, atau acara olahraga. Acara ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi audiens.

6. *Social*

Acara yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial antara individu atau kelompok, seperti pesta pernikahan, reuni, atau acara komunitas lainnya. Acara sosial biasanya lebih santai dan fokus pada membangun koneksi serta hubungan antar peserta.

### 2.2.3 Special Event

*Special event* merupakan salah satu kegiatan yang ditunjukkan sebagai selebrasi, upacara, dengan perancangan yang dilakukan secara matang dan memadai peristiwa atau kebutuhan yang berhubung, baik peristiwa budaya, korporasi, dan juga sosial. (Goldblatt, 2002). Menurut Joe Goldblatt, terdapat berbagai tujuan untuk membentuk suatu *special event*, dimana

terdapat *celebration, education, marketing*, dan juga *reunion*. Dimana *event* pada karya ini akan tertuju pada kedua prinsip, yaitu *education* dan *marketing*.

### 1. *Education*

Berdasarkan segi edukasi, *event* ini memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman secara mendalam beserta dengan pengalaman yang praktis kepada anak-anak mengenai bagaimana upaya mitigasi bencana dapat disimulasikan dan diimplementasikan. Dengan adanya pendekatan edukasi yang berbasis interaktif, anak-anak akan lebih tertarik dan senang dalam pembelajaran. Tidak hanya itu saja, melainkan secara prinsip *education* ini, siswa kelas 3 SDN 3 Situregen akan lebih mudah mengingat dan menerapkan segala komunikasi dalam basis edukasi.

### 2. *Marketing*

Dengan perspektif *marketing* atau pemasaran, simulasi mitigasi yang dijalankan dapat diposisikan sebagai salah satu prinsip *special event* yang tidak hanya memberikan edukasi atau pendidikan lebih tetapi juga menarik perhatian masyarakat luas. Dimana dengan adanya komunikasi yang kuat untuk mempromosikan acara, dengan menarik minat orang tua murid, guru, dan komunitas, maka dapat meningkatkan partisipasi dan juga memperluas adanya dampak acara. Dengan prinsip *marketing* ini, acara dapat berfungsi untuk menjadi sarana edukasi dan menjadi alat promosi atas kesadaran masyarakat, keluarga, hingga guru sekolah mengenai kesiapsiagaan bencana usai dini.

Dalam sebuah *special event*, terdapat beberapa elemen kunci yang perlu diperhatikan, yaitu 5W+1H. Dimana elemen tersebut memiliki pengaruh dalam kesuksesan suatu acara, sehingga riset yang mendalam mengenai tiap tahapannya dapat dilaksanakan sebagai aspek yang penting.

1. *Why*

Langkah pertama yaitu dengan menentukan alasan serta tujuan utama acara. Tujuan ini harus mengidentifikasi alasan pentingnya acara tersebut serta bagaimana acara itu dapat berlangsung secara berkelanjutan. Dimana tujuan yang jelas dan spesifik juga harus berfokus pada kebutuhan dan harapan audiens agar acara tersebut dapat menarik perhatian mereka (Goldblatt, 2002).

2. *Who*

Langkah ini melibatkan bagaimana penentuan siapa saja yang akan terlibat dalam suatu acara. Pihak-pihak yang terpilih inilah yang akan meliputi sumber daya manusia untuk kelancaran acara. Pihak ini dapat berasal dari internal maupun eksternal, dimulai dengan peserta, karakteristik peserta, keinginan, kebutuhan, dan juga pengisi acara lainnya. Kemitraan dan penanggung jawab acara juga termasuk dari pihak yang akan terlibat dalam sebuah acara.

3. *When*

Langkah ketiga inilah penetapan kapan acara akan berlangsung dan dilaksanakan. Dengan penentuan waktu yang tepat, maka dapat lebih mudah untuk penyelenggara acara dalam memengaruhi pemilihan lokasi dan juga potensi kehadiran peserta (Goldblatt, 2002).

4. *Where*

Langkah keempat ini merupakan langkah dimana pemilihan tempat akan ditentukan. Lokasi acara sangat mempengaruhi kelancaran acara, dimana penentuan ini akan dilanjutkan oleh proses lainnya. Dengan penentuan Lokasi, maka proses akan jauh lebih mudah karena sudah dapat menggambar layout kegiatan.

5. *What*

langkah ini merupakan penentuan isi dari kegiatan. hal ini berupa konten, materi, dan apa yang akan dibawakan pada saat acara

berlangsung. sangat penting untuk menyesuaikan isi dari keberlangsungan acara dengan kebutuhan, keinginan, dan juga harapan dari peserta yang telah dianalisa. dengan adanya elemen ini, maka akan terbentuk acara yang sangat sesuai dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Goldblatt, 2002).

#### 6. *How*

Langkah terakhir yaitu dengan bagaimana perencanaan dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Hal ini juga mencakup beberapa aspek desain acara yang telah ditentukan. dimana bagaimana penyalenggara acara dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan melalui dekorasi, suasana, dan juga perencanaan publikasi dan evaluasi pada saat acara telah dilaksanakan.

### **2.2.4 Komunikasi Visual**

Komunikasi visual adalah suatu bentuk komunikasi yang memanfaatkan elemen-elemen visual seperti gambar, warna, tipografi (font), dan desain grafis untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Joe Goldblatt, dalam bukunya "The Wiley Event Management Series," menyatakan bahwa desain visual sangat krusial dalam manajemen acara karena dapat membantu menciptakan pengalaman yang mendalam bagi audiens (Goldblatt, 2002). Dalam suatu acara, komunikasi visual memiliki peran yang sangat penting dalam memperkuat pesan terkait kesiapsiagaan bencana, khususnya mengenai ancaman tsunami. Penggunaan elemen visual ini bertujuan tidak hanya untuk menarik perhatian peserta, tetapi juga untuk mempermudah pemahaman serta memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam acara tersebut. Berikut adalah elemen-elemen komunikasi visual yang akan digunakan dalam acara "Temanku Si Tsunami":

#### 1. Logo

Logo acara ini dirancang dengan simbol yang menggambarkan ibu dan anak yang sedang bersama, serta elemen gambar ombak yang mewakili ancaman tsunami. Ibu dan anak melambangkan

kebersamaan dalam mitigasi, sementara ombak menggambarkan potensi bencana tsunami. Desain logo yang sederhana dan mudah dikenali memudahkan peserta untuk mengingat acara serta memahami pesan kesiapsiagaan bencana yang ingin disampaikan.

## 2. Warna

Warna yang digunakan dalam desain promosi dan materi acara ini dipilih untuk mencerminkan tema bencana alam dan keselamatan, dengan pilihan warna cerah yang dirancang agar menarik perhatian siswa. Beberapa warna yang baik akan digunakan antara lain:

- Biru : Melambangkan air dan tsunami, memberikan kesan yang tenang namun tegas, serta mengingatkan audiens akan ancaman yang perlu diwaspadai.
- *Beige* : Dipilih untuk menggambarkan kawasan pesisir pantai yang rawan tsunami. Warna *beige* ini memberikan kesan alami, hangat, dan menghubungkan audiens dengan lingkungan mereka yang rentan terhadap bencana.
- Putih : Memberikan kontras yang bersih, jelas, dan melambangkan keselamatan serta upaya penyelamatan.
- Hijau : Mewakili alam, lingkungan yang aman dan perlindungan, serta memberikan kesan optimisme, menunjukkan bahwa dengan kesiapsiagaan, keselamatan bisa tercapai.

Pemilihan warna cerah ini memiliki tujuan untuk menarik perhatian siswa secara efektif dengan cara yang menyenangkan dan mudah dikenang.

## 3. *Font* (Tipografi)

*Font* yang digunakan dalam materi promosi acara ini dipilih untuk memastikan pesan dapat diterima dengan mudah oleh audiens. *Font* yang baik untuk digunakan adalah *font* tebal dan jelas, seperti (**Comic Sans**) atau (**Verdana**), yang umum digunakan dalam buku anak-anak karena mudah dibaca dan memberikan kesan ramah. *Font*

tersebut dipilih untuk membuat informasi lebih mudah dicerna dan menarik perhatian, terutama untuk audiens yang lebih muda.

#### 4. Desain Media Promosi

Desain media promosi untuk acara ini, seperti poster, spanduk, dan materi di media sosial, dirancang dengan layout yang sederhana dan mudah dipahami. Semua materi promosi menampilkan logo acara yang jelas diikuti dengan informasi penting seperti tanggal, waktu, tempat, dan tujuan acara. Semua desain menggunakan warna-warna yang telah disebutkan untuk mendukung pesan yang ingin disampaikan. Media sosial juga digunakan untuk menjangkau audiens yang lebih luas, dengan desain responsif yang memudahkan akses melalui perangkat mobile. Gambar-gambar dan video pendek yang menggambarkan simulasi serta aktivitas acara menjadi elemen utama dalam menarik perhatian audiens muda.

#### 5. Simbol dan Ikonografi

Desain acara ini juga menggunakan simbol dan ikonografi untuk mempermudah audiens dalam memahami langkah-langkah mitigasi bencana. Simbol seperti gambar orang sedang berlindung, ombak besar, rumah, secara jelas menyampaikan hal-hal yang perlu dilakukan dalam keadaan darurat. Simbol-simbol ini berfungsi untuk membantu audiens mengenali tindakan yang tepat berdasarkan situasi bencana yang relevan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA