

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Tahapan pembuatan sebuah karya dimulai dari tahap pengumpulan data sehingga dapat mengumpulkan data-data yang relevan. Tidak hanya itu, namun juga dilakukan dalam menyesuaikan masalah yang dimiliki sesuai dengan karya yang ingin dirancang dan dieksekusi.

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Saat pelaksanaan proyek kemanusiaan, penulis melakukan riset untuk mengumpulkan informasi guna keperluan perancangan karya yang efektif, pendekatan yang dilakukan oleh penulis adalah dengan melakukan wawancara. Dengan wawancara, penulis akan mendapatkan data yang dapat mendukung perancangan karya. Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara dengan Bapak Anis Faisal Reza selaku pendiri organisasi Gugus Mitigasi Lebak Selatan. Bapak Anis menjelaskan bahwa sebagian masyarakat Bayah kurang peduli dengan potensi bencana yang ada. Banyak dari masyarakat yang cenderung bersikap santai, bahkan ketika bencana dalam skala kecil telah terjadi. Masyarakat lebih memilih untuk tetap tinggal pada rumah mereka dibanding melakukan evakuasi ketika ada bencana dengan skala kecil terjadi. Meskipun sudah banyak sosialisasi dan latihan evakuasi yang dilakukan, akan tetapi masih banyak masyarakat yang bersikap tidak peduli, sehingga sulit untuk memberikan edukasi terkait bencana terutama tsunami. Terlebih, edukasi hanya diberikan kepada orang-orang dewasa, sehingga pengetahuan mengenai mitigasi pada daerah Bayah tidak merata hingga semua kalangan.

Dalam konteks ini, mitigasi diartikan sebagai rangkaian tindakan yang dilakukan agar dapat mengurangi dampak risiko bahaya. Sementara itu, bencana merujuk pada situasi yang mengganggu kehidupan manusia dan menimbulkan

korban jiwa (Atmojo, 2020, p. 120). Bencana yang ditimbulkan dapat berdampak pada psikologis masyarakat, karena mereka dapat merasakan ketakutan dan trauma.

Selain melakukan wawancara dengan Bapak Anis Faisal Reza, penulis juga melakukan wawancara dengan Bapak Diding Nahnudin selaku kepala sekolah SDN 3 Situregen. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui perancangan karya apa yang sesuai untuk memberikan edukasi kebencanaan, terutama bencana tsunami pada anak SDN 3 Situregen. Dalam hal ini, penulis juga mencari tahu tingkat literasi siswa/i SDN 3 Situregen dan pengetahuan siswa/i mengenai kebencanaan. Bapak Diding menjelaskan bahwa siswa/i SDN 3 Situregen belum pernah mendapatkan edukasi tentang kebencanaan sebelumnya. Edukasi kebencanaan hanya disampaikan secara umum dalam mata pelajaran, akan tetapi tidak pernah dibahas secara khusus kepada siswa/i, sehingga pengetahuan mengenai kebencanaan masih sangat minim. Bapak Diding juga mengatakan bahwa SDN 3 Situregen belum pernah mendapatkan sosialisasi kebencanaan sebelumnya.

Penulis juga mencari tahu mengenai media pembelajaran apa yang cocok digunakan untuk memberikan edukasi kebencanaan serta mencari tahu tingkat literasi siswa/i SDN 3 Situregen. Bapak Diding mengatakan bahwa media pembelajaran yang efektif digunakan adalah buku bergambar. Buku tersebut harus dibuat semenarik mungkin, banyak gambar, dan tidak *full* tulisan. Dalam tingkat literasi siswa/i SDN 3 Situregen, Bapak Diding mengatakan bahwa masih banyak siswa/i yang belum bisa membaca, faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah dikarenakan metode pembelajaran yang minim menggunakan materi ajar serta media berbentuk buku.

Setelah melakukan wawancara, penulis memahami bahwa masyarakat Bayah memiliki pengetahuan yang kurang akan bencana bahkan banyak dari mereka yang berespon tidak peduli, sehingga menimbulkan banyaknya korban jiwa saat terjadinya bencana. Masyarakat Bayah, khususnya Desa Situregen memerlukan adanya kewaspadaan akan potensi bencana pada lingkungan mereka, terutama masih banyak dari masyarakat yang tinggal pada pesisir pantai. Dalam proses perancangan ini, penulis melakukan serangkaian riset untuk mengumpulkan

data yang relevan dalam pembuatan buku interaktif. Setelah melakukan wawancara dengan Bapak Anis Faisal Reza selaku ketua GMLS, penulis mendapati bahwa SDN 3 Situregen, Cimandiri perlu diberikan perhatian dalam edukasi dan informasi terkait bencana terutama tsunami. Maka dari itu, penulis menargetkan siswa SDN 3 Situregen, khususnya siswa kelas 3 SD.

Setelah mengidentifikasi masalah serta memahami masalah yang ingin dipecahkan, penulis melakukan analisis terhadap referensi karya. Analisis akan referensi karya ini akan membantu penulis dalam menghasilkan karya yang inovatif serta efektif bagi target sasaran yang dituju. Oleh karena itu, terdapat beberapa referensi karya sebagai acuan dalam perancangan karya buku interaktif.

a) Buku Interaktif “Ih! Banyak Kuman di Kuku ku!”



Gambar 3.1 Buku Interaktif “Ih! Banyak Kuman di Kuku ku!”

Sumber: Almirasyah, Mulyana, Resmisari (2022)

Hal yang ingin dijadikan acuan referensi adalah buku interaktif ini menyajikan pengalaman membaca yang menarik serta menyenangkan melalui elemen-elemen interaktif. Terlihat pada elemen-elemennya yang dapat membuat pembaca dapat berinteraksi langsung dengan buku. Tidak hanya itu, visualisasi yang interaktif dalam buku interaktif ini juga dapat memperkuat pesan yang disampaikan secara lebih efektif.

b) Buku Interaktif “*Toilet Training by Myself*”

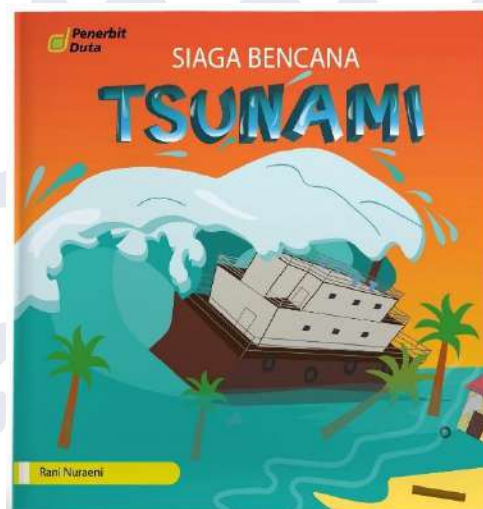


Gambar 3.2 Buku Interaktif “*Toilet Training by Myself*”

Sumber: Wijaya, Bangsa, dan Christianna (2015)

Untuk referensi yang kedua, hal yang dijadikan acuan referensi adalah desain visual yang menarik serta gaya desain yang digunakan dalam pembuatan buku yang mengadopsi dan mengembangkan gaya *modern* sehingga dapat membuat buku interaktif menarik dari sisi ilustrasinya.

c) Buku “Siaga Bencana Tsunami”



Gambar 3.3 Buku “Siaga Bencana Tsunami”

Sumber: Penerbit Duta (2019)

Referensi ini akan menjadi acuan referensi dalam hal ilustrasi serta elemen-elemen yang digunakan sehingga dapat memberikan gambaran visual tentang bagaimana tsunami terjadi.

3.1.2 Metode Perancangan Karya

Dalam melakukan perancangan buku, penulis melewati beberapa tahap perancangan karya, agar buku interaktif ini dapat mencapai tujuan yang direncanakan. Metode perancangan ini akan menjelaskan model yang akan digunakan dalam perancangan karya. Model yang digunakan juga akan menjadi pedoman yang digunakan selama proses perancangan ini. Metode perancangan akan menggunakan metode *Social and Behavior Change Communication* oleh (McKee et al., 2014). Dalam metode ini menggunakan model *C-Planning*, model ini memiliki lima langkah yaitu: *Understanding the Situation*, *Focusing and Designing*, *Creating*, *Implementing and Monitoring*, dan *Evaluating and Replanning* (Solihin et al., 2022, p. 31).



Gambar 3.4 *C-Planning Model*

Sumber: Mckee, Becker-Benton, and Bockh (2014)

3.1.2.1 *Understanding the Situation*

Pada tahap ini, penulis melakukan pemahaman terhadap masalah melalui riset dan sasaran yang akan dijangkau. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi perilaku yang dapat dirubah dan menentukan langkah-langkah agar dapat merealisasikan perubahan perilaku yang ingin dicapai. Proses ini adalah sebagai berikut:

a. Riset

Riset merupakan proses pengumpulan data secara sistematis agar dapat meningkatkan pemahaman fenomena (Creswell & Creswell, 2018). Riset dilakukan untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi dan data secara sistematis. Riset melibatkan berbagai tahapan untuk memahami suatu fenomena. Tujuan dari riset adalah untuk menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai suatu fenomena. Secara khusus, riset dapat mengembangkan pengetahuan yang sudah ada dengan menciptakan pengetahuan baru.

Dalam tahap ini, penulis melakukan riset pada wilayah Desa Situregen, Lebak Selatan melalui berbagai tahapan. Riset dilakukan oleh penulis dengan tujuan mengenal lebih dalam mengenai situasi, apa yang menjadi masalah, dan khususnya tingkat literasi kebencanaan pada Desa Situregen. Penulis melakukan riset dengan metode wawancara dan studi pustaka. Tidak hanya itu, penulis juga mendapatkan pengetahuan mengenai wilayah Desa Situregen melalui organisasi GMLS (Gugus Mitigasi Lebak Selatan). Berikut merupakan tahapan yang dilakukan oleh penulis dalam tahap riset.

1) Wawancara

Dalam tahapan ini, penulis melakukan wawancara dengan Anis Faisal Reza selaku pendiri organisasi Gugus Mitigasi Lebak Selatan. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang lebih dalam terkait Desa Situregen. Dalam tahapan ini, penulis melakukan riset terhadap karakteristik masyarakat Desa Situregen dan apa saja yang dibutuhkan oleh masyarakat terutama siswa pada Desa Situregen.

Sebagai langkah awal, penulis melakukan wawancara terhadap Bapak Anis Faisal Reza selaku pendiri GMLS untuk mengumpulkan data, mencari informasi mengenai kebutuhan masyarakat, sehingga dapat memberikan solusi kepada masyarakat sekitar. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, terungkap bahwa

banyak sosialisasi dan latihan evakuasi yang dilakukan, akan tetapi masih banyak masyarakat yang bersikap tidak peduli, sehingga sulit untuk memberikan edukasi terkait bencana terutama tsunami. Terlebih, edukasi hanya diberikan kepada orang-orang dewasa, sehingga pengetahuan mengenai mitigasi pada daerah Bayah tidak merata hingga semua kalangan.

Selain melakukan wawancara dengan Bapak Anis, penulis juga melakukan wawancara dengan Bapak Diding selaku kepala sekolah SDN 3 Situregen. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui perancangan karya apa yang sesuai untuk memberikan edukasi kebencanaan, terutama bencana tsunami pada anak SDN 3 Situregen. Dalam hal ini, penulis juga mencari tahu tingkat literasi siswa/i SDN 3 Situregen dan pengetahuan siswa/i mengenai kebencanaan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, terungkap bahwa belum terdapat sosialisasi kebencanaan pada siswa/i SDN 3 Situregen, sehingga siswa/i belum memiliki pengetahuan mengenai kebencanaan. Selain itu, Bapak Diding mengatakan bahwa media pembelajaran yang sesuai digunakan untuk menyampaikan edukasi kebencanaan adalah buku bergambar, karena masih banyak anak yang belum lancar membaca, namun sudah memiliki pemahaman yang cukup dalam memaknai visual suatu gambar.

2) Studi Pustaka

Selain wawancara, penulis juga melakukan riset dengan mencari referensi pada buku, jurnal, dan literatur lainnya untuk mengumpulkan informasi dan data yang dibutuhkan. Studi pustaka adalah proses menemukan dan merangkum studi-studi yang telah ada mengenai suatu fenomena (Creswell & Creswell, 2018). Dalam tahapan ini, studi pustaka membantu peneliti dalam memahami fenomena dan mengidentifikasi apa saja yang sudah diketahui mengenai suatu fenomena. Dalam perancangan buku interaktif,

penulis mengumpulkan informasi dan data melalui jurnal, buku, dan literatur yang relevan dengan permasalahan yang diangkat.

b. Menentukan Target Sasaran

Berdasarkan riset yang telah dilakukan melalui tahapan wawancara dan studi pustaka, penulis ingin menyoal dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada pada siswa SD di Desa Situregen. Penulis menyoal kepada siswa kelas tiga SD, secara khusus pada SDN 3 Situregen. Siswa kelas tiga SDN 3 Situregen, terdapat 38 anak. Oleh karena itu, berikut adalah target audiens yang ingin disasar:

1. Demografi: pria dan wanita dengan usia 8-9 tahun.
2. Geografi: SDN 3 Situregen, Kab. Lebak.
3. Psikografi: tertarik dalam buku cerita, ingin membangun kebiasaan literasi, dan memiliki waktu luang dalam kegiatan literasi.

c. Mengidentifikasi Perilaku yang Dapat Dirubah

Berdasarkan tahapan wawancara dan studi pustaka yang telah dilakukan oleh penulis pada tahap riset. Penulis menemukan bahwa kegiatan literasi terutama literasi kebencanaan pada Desa Situregen masih sangat minim. Terlebih, edukasi hanya diberikan kepada orang-orang dewasa, sehingga pengetahuan mengenai mitigasi pada daerah Bayah tidak merata hingga semua kalangan. Setelah melakukan wawancara dengan Bapak Anis Faisal Reza selaku ketua GMLS, penulis mendapati bahwa SDN 3 Situregen, Cimandiri perlu diberikan perhatian dalam edukasi dan informasi terkait bencana terutama tsunami. Dibuktikan juga dengan wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan Bapak Diding selaku kepala sekolah SDN 3 Situregen. Bapak Diding mengatakan bahwa belum terdapat sosialisasi kebencanaan pada siswa/i SDN 3 Situregen, sehingga siswa/i belum memiliki pengetahuan mengenai kebencanaan. Maka dari itu, penulis menargetkan siswa SDN 3 Situregen, khususnya siswa kelas tiga SD.

Penulis membuat buku interaktif dengan tujuan untuk meningkatkan edukasi dan literasi kebencanaan pada anak. Dengan harapan, menciptakan budaya literasi yang berkelanjutan. Penulis ingin meningkatkan

pengetahuan anak mengenai kebencanaan sehingga mereka dapat memiliki pengetahuan mengenai mitigasi dan kesiapsiagaan bencana terutama bencana tsunami. Buku interaktif ini dirancang untuk meningkatkan literasi mengenai kebencanaan, dikarenakan literasi kebencanaan di Indonesia yang masih rendah dan tidak merata. Maka buku ini akan membantu anak dalam membangun generasi yang siap dan siaga dalam menghadapi bencana terutama tsunami, yang di mana tsunami adalah bencana yang mengancam dan memiliki potensi terjadi pada Lebak Selatan.

3.1.2.2 *Focusing and Designing*

Penulis menggunakan metode *Social and Behavior Change Communication* oleh (McKee et al., 2014). Pada tahap ini, penulis menggunakan strategi komunikasi perubahan perilaku dengan tujuan untuk menambah pengetahuan, meningkatkan literasi kebencanaan, dan menciptakan budaya literasi yang berkelanjutan. Tidak hanya itu, penulis juga berfokus dalam menumbuhkan kebiasaan literasi terhadap kebencanaan. Melihat literasi kebencanaan di Indonesia khususnya Desa Situregen, Lebak Selatan yang cukup rendah. Untuk mewujudkan perubahan perilaku ini, penulis melakukan pendekatan dengan siswa SDN 3 Situregen dengan melakukan sosialisasi untuk membantu siswa-siswi memahami apa itu tsunami, tanda-tanda dan potensi tsunami, dan langkah kesiapsiagaan tsunami yang dapat mereka lakukan. Dalam sosialisasi ini, penulis juga ingin meningkatkan interaksi anak, yaitu dengan menyajikan permainan yang interaktif.

3.1.2.3 *Creating*

Dalam tahap ini, penulis berfokus dalam menciptakan karya yang sesuai dengan target audiens, sehingga dapat menciptakan pesan yang sesuai dan dapat mencapai tujuan dalam perancangan karya.

a. Judul Buku

Buku interaktif "*Tsunami Ready*" merupakan media komunikasi yang akan digunakan oleh penulis. Penulis ingin mencoba berinteraksi dengan pembacanya dengan bentuk interaktif sehingga akan menciptakan tampilan

yang berbeda. Buku interaktif ini bertujuan dalam meningkatkan edukasi dan literasi kebencanaan anak. Tidak hanya itu, penulis juga ingin menciptakan budaya literasi pada anak sejak usia dini.

b. Color Palatte

Dalam tahap perancangan buku, penulis menentukan *color palatte* yang akan digunakan. Warna dalam buku interaktif akan menggunakan warna *soft* dan *warm-tone*, agar lebih ramah untuk anak-anak serta meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran (Safira, 2020, p. 61). Pemilihan warna *soft-tone* ini dikarenakan warna *soft-tone* yang dapat mendukung fokus anak dan anak tidak mudah terganggu dengan warna-warna yang mencolok. *Color palatte* yang digunakan akan sesuai dengan nuansa dan pesan yang ingin disampaikan. Dalam buku interaktif, warna akan lebih diberatkan pada warna biru dan hijau, dikaitkan dengan alam, lingkungan, dan kesadaran akan isu lingkungan (Samara, 2020).



Gambar 3.5 *Color Palatte*

Sumber: *Illustrator* (2024)

c. Key Message

Pesan yang ingin disampaikan dari buku interaktif dan sosialisasi buku adalah untuk menunjukkan bahwa wilayah Desa Situregen, Lebak Selatan adalah wilayah yang rentan akan tsunami sehingga anak dapat menanggulangi bencana tsunami, meskipun mereka adalah anak dengan usia dini. Dalam buku ini ditujukan untuk menumbuhkan kesadaran anak akan risiko bencana, terutama pada lingkungan sekitar Desa Situregen. Meskipun anak kelas 3 SD adalah anak usia dini, akan tetapi mereka tetap dapat berperan dalam mitigasi dan kesiapsiagaan bencana. Dalam buku ini,

anak akan lebih dapat memahami bahwa mereka memiliki peran penting dalam upaya mitigasi bencana. Mereka akan merasa lebih siap menghadapi situasi bencana dengan pengenalan akan tanda-tanda tsunami, edukasi tas siaga bencana, mitigasi bencana, serta tips penataan *furniture* rumah. Anak juga dapat membagikan informasi yang tersedia dalam buku ini kepada keluarga dan lingkungan sekitar.

Pesan yang ingin disampaikan dari buku interaktif dan sosialisasi buku adalah bahwa membaca bukanlah sesuatu yang membosankan dan kegiatan pembelajaran tidak selalu bermetode ceramah. Dalam buku yang dikemas dengan tampilan berbeda, buku interaktif ini akan dapat berinteraksi dengan pembaca dan akan menyajikan permainan yang interaktif. Buku ini dirancang dalam tampilan interaktif agar anak tidak mudah bosan ketika mereka belajar memahami apa itu tsunami dan agar anak dapat lebih mudah menangkap pesan yang disampaikan dikarenakan tampilan buku sesuai dengan usia mereka.

d. Konsep Buku

Buku interaktif ini menceritakan kepada anak mengenai apa saja yang harus diperhatikan ketika sebelum, saat, dan sesudah terjadi tsunami, sehingga anak memiliki kesiapsiagaan dalam menghadapi tsunami. Buku ini dirancang khusus untuk membantu anak-anak dalam memahami apa itu tsunami. Sehingga, halaman-halamannya akan menjelaskan mengenai apa itu tsunami, tanda-tanda dan potensi tsunami, cara menanggulangi ketika terjadi tsunami, dan penjelasan bahwa wilayah Lebak Selatan adalah wilayah yang rentan akan tsunami.

Tidak hanya itu, buku ini dikemas dengan tampilan yang berbeda jika dibandingkan dengan buku pembelajaran lainnya. Buku ini akan meningkatkan interaksi anak yaitu dengan menyajikan permainan yang interaktif. Dalam tahap ini, *illustrator* memberikan referensi dalam bentuk *moodboard* yang akan digunakan pada buku. Referensi diberikan agar penulis mendapatkan gambaran akan gaya ilustrasi yang akan digambarkan oleh *illustrator*.



Gambar 3.6 Moodboard

Sumber: *Illustrator* (2024)

e. Perancangan Karya

Dalam tahap ini, penulis melakukan perancangan untuk media yang ingin dikembangkan, yaitu perancangan buku interaktif. Perancangan ini akan berupa bahasa, tampilan, dan konten yang disampaikan dalam buku interaktif. Tahapan ini memiliki konklusi bahwa rancangan buku yang tepat untuk anak-anak adalah membuat buku interaktif yang memiliki banyak tulisan dan ilustrasi. Pemilihan ini mengingat bahwa anak-anak yang sudah mulai tertarik dalam membaca banyak tulisan, sehingga dalam buku ini tidak hanya akan diberatkan pada ilustrasi saja. Buku ini dirancang khusus dengan tampilan berbeda agar anak semakin tertarik dan mudah memahami pesan yang akan disampaikan.

Pada tahap awal, penulis mulai merancang rincian isi dari buku interaktif “*Tsunami Ready*” dengan menyusun rincian isi buku. Setelah menyusun rincian isi buku, penulis melakukan asistensi dengan Bapak Anis/Abah Lala melalui WhatsApp. Penulisan isi buku diputuskan untuk ditulis menggunakan Bahasa Indonesia yang mudah dipahami dan sederhana mengingat target buku interaktif ini merupakan siswa-siswi kelas 3 SD yang tinggal di daerah pedesaan dengan tingkat literasi kebencanaan yang minim. Berikut adalah rincian konten buku interaktif yang telah disusun.

Tabel 3.1 Konten Buku Interaktif

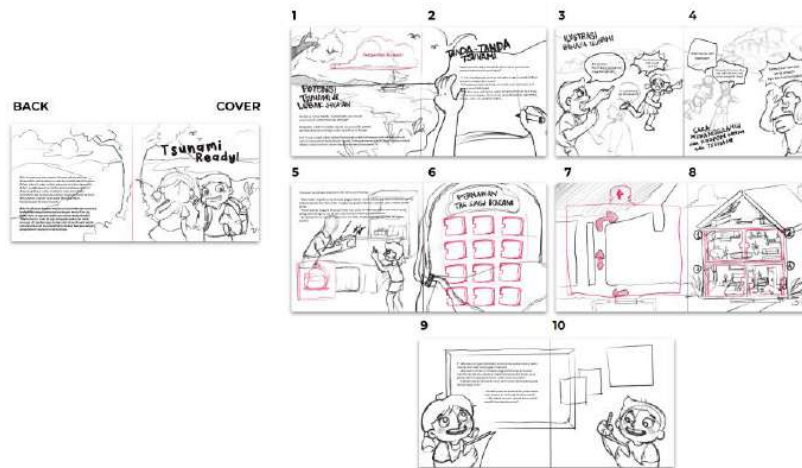
No.	Konten	Halaman
1	Cover depan	-
2	Pengertian serta penjelasan mengapa Lebak Selatan rentan akan tsunami	1
3	Tanda-tanda tsunami	2
4	Ilustrasi bahaya tsunami	3-4
5	Persiapan yang dapat dilakukan oleh anak serta isi tas siaga bencana	5
6	Permainan tas siaga bencana	6
7	Denah evakuasi	7
8	Tips penataan <i>furniture</i> rumah	8
9	<i>Checklist</i> siaga tsunami	9
10	Nomor telepon penting dan <i>QR</i> grup Info Peringatan Dini	10
11	Sinopsis buku	Cover belakang

Penulis menggunakan dua jenis *font*, yaitu Pedestria MVB Regular untuk isi buku dan Motley Forces Regular untuk *headline* dari buku interaktif ini. Penulis menggunakan *font* Motley Forces Regular untuk *headline* serta *sub-headline* dikarenakan memiliki *readability* yang baik, akan tetapi tetap *eye-catching* untuk sebuah *headline*. Pada *body text*, penulis menggunakan *font* Pedestria MVB Regular yang memudahkan audiens untuk membaca sebuah *body text* yang panjang.

Pedestria MVB Regular
MOTLEY FORCES

Gambar 3.7 Jenis *Font*

Setelah menyelesaikan rincian isi buku yang telah disetujui oleh Abah Lala dan dosen pembimbing, penulis dan *illustrator* masuk pada tahap *sketching* dan *layouting* pada buku interaktif. Pada tahap ini, *illustrator* membuat *sketch* kasar sesuai dengan rincian isi buku yang telah dibuat oleh penulis. *Sketch* kasar ini akan membantu penulis melihat keseluruhan sketsa isi buku.



Gambar 3.8 *Sketching and Layouting*

Sumber: *Illustrator* (2024)

Dalam pembuatan *sketch* kasar ini, ditentukan terdapat 3 karakter utama yang akan muncul pada buku interaktif ini. Dua karakter anak ini dijadikan sebagai karakter utama untuk lebih menyesuaikan dengan target audiens yaitu anak-anak SD. Sehingga supaya ilustrasinya lebih sesuai, maka karakter akan lebih disesuaikan agar target audiens dapat menangkap pesan yang disampaikan pada buku. Maka dari itu, akan ada karakter orang dewasa, supaya anak-anak dapat mendapatkan gambaran bahwa mereka dapat meminta bantuan kepada orang dewasa setiap mereka merasakan tsunami.



Gambar 3.9 Karakter Buku

Sumber: *Illustrator* (2024)

Melihat hasil *sketching* dan *layouting*, penulis merasa bahwa sketsa sudah sesuai dengan yang diinginkan oleh penulis. Sehingga, selanjutnya *illustrator* melanjutkan untuk membuat *vector* dasar dan *flat color sketch*, yang di mana gaya *vector based* adalah gaya ilustrasi yang digunakan dalam buku interaktif ini. Pemilihan gaya *vector based* didasari dengan kelebihanannya yang ketika diperbesar/diperkecil tidak akan mempengaruhi kualitas gambarnya, pemilihan ini juga didasari kemudahan proses desainnya. Selain gaya *vector based*, *illustrator* juga menggunakan gambar khas tangan.



Gambar 3.10 *Flat Color Sketch*

Sumber: *Illustrator* (2024)

Setelah menyelesaikan *flat color sketch*, penulis melakukan asistensi dengan Abah Lala dan Ibu Vega Karina selaku dosen pembimbing. Setelah dilakukan pengecekan dan revisi oleh Abah Lala dan Ibu Vega Karina, tersusunlah *final art* buku interaktif sebagai berikut:



Gambar 3.11 Final Book
 Sumber: *Illustrator* (2024)

3.1.2.4 Implementing and Monitoring

a. Implementing

Dalam tahap implementasi, memerlukan susunan rencana implementasi yang akan memberikan panduan rinci mengenai kegiatan, waktu, dan *output* dalam menjalankan suatu aktivitas. Dengan adanya rencana implementasi, maka penulis akan lebih mudah dalam mengetahui rencana terperinci dalam melakukan perancangan buku, sehingga akan lebih terorganisir. Dalam tahap implementasi, penulis membuat rencana implementasi atau *timeline* keseluruhan untuk memantau alur, tugas, waktu, dan *progress* dari perancangan buku.

TIMELINE KESELURUHAN											
Keterangan	Status	September				Oktober				November	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
Riset	Done	■	■								
Rincian Isi Buku	Done		■	■							
Sketching & Layouting	Done			■	■						
Coloring	Done					■	■				
Cari Vendor Printing	Done						■				
Trial Buku	Done						■	■			
Revisi (jika ada)	Done							■	■		
Printing	Doing								■	■	
Launching	To Do										■

Gambar 3.12 Rencana Implementasi

Timeline keseluruhan berlaku sejak September 2024 hingga November 2024. Pada tahap awal, penulis melakukan riset serta membuat rincian isi buku interaktif yang akan digunakan dalam panduan ilustrasi. Selanjutnya, penulis melanjutkan dengan tahap pembuatan buku yang di mana akan berisikan *sketching & layouting* dan *coloring*. Jika tahap *sketching* dan *coloring* telah selesai dilakukan, maka penulis akan melanjutkan pada tahap pencetakan yaitu dimulai dengan uji coba buku interaktif, jika telah menyelesaikan tahap uji coba maka penulis akan langsung melanjutkan dengan pencetakan seluruh buku interaktif. Nantinya akan dilakukan *launching* dan sosialisasi buku pada SDN 3 Situregen.

b. Monitoring

Tahap pemantauan memiliki tujuan untuk memastikan bahwa aktivitas yang telah dibuat pada rencana implementasi yang dilakukan berlangsung sesuai dengan rencana dan mencapai *output* yang diinginkan. Tahap pemantauan juga dilakukan untuk memantau kemajuan dan implementasinya dari setiap aktivitas yang dibuat pada rencana implementasi. Tahap ini dilakukan untuk memastikan bahwa perancangan buku interaktif berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Sekaligus mengidentifikasi potensi masalah dan hambatan yang mungkin muncul selama rencana implementasi.

3.1.2.5 Evaluating & Replanning

Dalam tahap evaluasi, memiliki tujuan dalam memastikan bahwa perancangan buku interaktif yang dilakukan berhasil dalam meningkatkan pemahaman anak

mengenai kebencanaan, mitigasi, dan kesiapsiagaan bencana. Dalam tahap evaluasi, penulis mengukur perubahan perilaku yang merupakan tujuan dari target audiens yang dituju. Pengukuran keberhasilan ini merupakan evaluasi mengenai pemahaman anak sebelum dan setelah membaca buku interaktif ini dan mengikuti sosialisasi.

3.2 Rencana Anggaran

Selama proses perancangan karya, dimulai dari tahap pra produksi, masa produksi, dan paska produksi membutuhkan anggaran dana supaya karya dapat terealisasi dengan mencapai tujuan yang diinginkan. Berikut adalah perincian anggaran yang diperlukan untuk mendukung perancangan “Buku Interaktif *Tsunami Ready*”.

Tabel 3.2 Rencana Anggaran

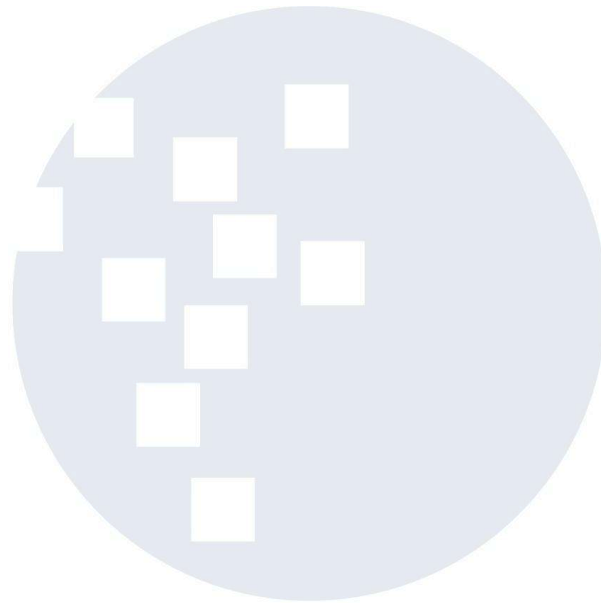
Rencana Anggaran				
No	Rincian Pengeluaran	Kuantitas	Harga	Total
1	<i>Illustrator</i>	1	Rp2.000.000,00	Rp2.000.000,00
2	<i>Print Buku</i>	5	Rp400.000,00	Rp2.000.000,00
3	<i>X-Banner</i>	1	Rp95.000,00	Rp95.000,00
4	Papan Review (Kesan Pesan)	1	Rp34.800,00	Rp34.800,00
5	<i>Merch (Bucket Hat)</i>	45	Rp21.500,00	Rp967.500,00
Total Keseluruhan				Rp5.097.300,00

3.3 Target Luaran/Publikasi/HKI

Buku dengan judul “Buku Interaktif *Tsunami Ready*” akan dipublikasikan dan disosialisasikan pada SDN 3 Situregen, Cimandiri, khususnya pada siswa kelas tiga SD. Buku Interaktif *Tsunami Ready* dicetak sebanyak lima buku, kemudian buku tersebut dapat dilihat pada perpustakaan SDN 3 Situregen, Marimba (Mari Membaca), komunitas Gugus Mitigasi Lebak Selatan, dan perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara, sehingga audiens yang ingin melihat buku “Buku Interaktif *Tsunami Ready*” secara fisik dapat mengunjungi tempat-tempat tersebut.

Buku interaktif ini disasarkan kepada kaum muda khususnya siswa kelas 3 SD pada SDN 3 Situregen, Cimandiri. Namun, selain itu, buku ini juga disasarkan kepada pengunjung Marimba (Mari Membaca) dan GMLS yang ingin mengetahui

apa yang harus dilakukan sebelum, saat, dan sesudah tsunami pada lingkungan mereka. Buku ini juga disasarkan kepada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang ingin mengetahui terkait ancaman bencana pada Bayah khususnya Desa Situregen.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA