

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Penyusunan karya ini bermula dari kebutuhan akan edukasi mitigasi bencana sejak usia dini, terutama bagi anak-anak yang tinggal di kawasan rawan seperti Kampung Gardu Timur di Lebak Selatan. Tingginya bencana alam, khususnya gempa bumi dan tsunami, hal ini membuat penulis terdorong untuk merancang media pembelajaran yang bisa meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat dalam mitigasi bencana. Dengan minimnya pemahaman serta persiapan terhadap potensi gempa maupun tsunami berisiko memperburuk dampak yang akan ditimbulkan ketika bencana terjadi. Oleh karena itu, karya ini dibuat sebagai sarana edukatif yang dirancang supaya mudah dipahami sekaligus menarik bagi siswa sekolah dasar, sehingga mereka lebih siap dalam menghadapi kondisi darurat seperti bencana gempa dan tsunami. Untuk memperkuat isi dan bentuk karya, penulis mencari pada sejumlah penelitian, referensi karya terdahulu, baik dari segi pendekatan visual, metode penyampaian, maupun kesesuaian dengan karakteristik geografis serta sosial masyarakat lokal di Lebak Selatan. Referensi yang digunakan mencakup karya-karya terkait media edukasi berbasis buku cerita bergambar hingga metode pembelajaran interaktif yang sudah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman anak mengenai mitigasi bencana.

Beberapa jurnal karya menunjukkan bahwa penggunaan media buku berbentuk buku aktivitas seperti di dalam jurnal Jurnal Ilmiah Penelitian oleh Sasmita dan Subrata (2025) berjudul “Mengembangkan *Buku Aktivitas Aksara Jawa* untuk siswa kelas III SD” sebagai media pembelajaran menulis aksara Jawa (Sasmita & Subrata, 2025). Buku ini dirancang tidak hanya sebagai sarana bermain atau membaca buku cerita, tetapi juga sebagai media interaktif yang bisa menumbuhkan minat belajar budaya lokal melalui kegiatan yang menyenangkan. Isi buku ini mencakup berbagai latihan seperti mewarnai, mencocokkan bentuk dan bunyi, serta kegiatan mewarnai dan menggambar yang berkaitan dengan aksara

Jawa. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa buku aktivitas ini efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu menggabungkan aspek edukatif dan budaya secara harmonis. Tujuannya agar siswa belajar aksara Jawa dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal.

Sementara itu, penelitian oleh Rosarineysa et al. (2023) dalam karya berjudul *Buku Aktivitas Anak tentang Pendidikan Karakter dengan Tokoh Wayang Punakawan untuk Kelas II SD* (Rosarineysa et al., 2023). Buku ini memiliki focus pada mengembangkan buku aktivitas yang berfokus pada pembentukan wkarakter anak melalui pendekatan budaya lokal. Buku ini menggunakan tokoh-tokoh Wayang Punakawan sebagai figur utama yang menjadi pemandu dalam setiap aktivitas, dengan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama yang disisipkan di dalamnya. Setiap halaman berisi aktivitas menarik seperti mewarnai, teka-teki, menggambar, serta mencocokkan gambar dengan cerita yang menggambarkan perilaku positif. Melalui pendekatan ini, buku aktivitas tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan nilai moral dan memperkenalkan kearifan lokal kepada siswa sejak dini.

Kedua karya tersebut sama-sama ditujukan untuk anak usia sekolah dasar, dengan memanfaatkan media buku aktivitas sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Baik buku aktivitas aksara Jawa maupun buku dengan tokoh Wayang Punakawan menekankan pentingnya pendekatan visual, cerita, dan aktivitas partisipatif agar anak lebih mudah memahami materi. Perbedaanannya terletak pada fokus isi karya pertama menonjolkan pelestarian budaya, sedangkan karya kedua berfokus pada pembentukan karakter. Sementara itu, buku aktivitas yang akan dikembangkan dalam karya ini diarahkan untuk mengedukasi anak tentang mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami, dengan cara yang tetap menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga anak-anak tidak hanya belajar, tetapi juga lebih siap menghadapi situasi nyata.

Referensi kedua berasal dari karya berjudul "*Mengembangkan Buku Aktivitas Aksara Jawa untuk Siswa Kelas III SD*" yang ditulis oleh Sasmita &

Subrata (2025) dan diterbitkan dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan. Karya ini mengusung konsep penggabungan antara latihan menulis aksara, kegiatan mencocokkan bentuk huruf dengan bunyinya, serta aktivitas mewarnai guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Persamaan antara karya tersebut dengan *Siaga Bencana bersama Komi* terletak pada fokus pengembangan media pembelajaran berbasis buku aktivitas yang interaktif serta menarik bagi siswa sekolah dasar. Kedua karya sama-sama memanfaatkan pendekatan visual dan aktivitas untuk mendukung proses belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak. Adapun perbedaan utamanya terletak pada fokus materi pembelajaran. *Buku Aktivitas Aksara Jawa* berorientasi pada peningkatan kemampuan menulis aksara daerah sebagai upaya pelestarian budaya, sedangkan *Siaga Bencana bersama Komi* menitikberatkan pada edukasi mitigasi bencana alam, khususnya gempa bumi dan tsunami, dengan tujuan menumbuhkan kesadaran dan kesiapsiagaan anak sejak dini.

Referensi ketiga adalah jurnal berjudul “*Development of an Activity Book as a Learning Medium to Improve Expressive Language Skills in Children with Speech Delay*” yang ditulis oleh Nentih Tilawati dan Sukiman (2025) serta diterbitkan dalam Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET). Karya ini bertujuan untuk menghasilkan buku aktivitas yang mampu meningkatkan kemampuan ekspresif bahasa pada anak dengan *speech delay*, karena media pembelajaran yang ada sebelumnya dinilai kurang menarik dan kurang mendukung perkembangan bahasa anak. Konsep yang diusung dalam karya ini adalah penyusunan buku aktivitas bertema dengan banyak elemen visual dan interaktif agar anak lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Metode penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Persamaan antara jurnal ini dengan *Siaga Bencana bersama Komi* terletak pada fokus keduanya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis buku

aktivitas untuk anak-anak. Keduanya sama-sama menggabungkan pendekatan visual dan aktivitas yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Adapun perbedaan utama dari kedua karya tersebut terletak pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Jurnal karya ini berfokus pada peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak dengan *speech delay*, sedangkan *Siaga Bencana bersama Komi* bertujuan untuk memberikan edukasi mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami. Selain itu, *Buku Komi* juga memuat berbagai aktivitas seperti *Teka-Teki Silang (TTS)*, mewarnai, dan *maze* yang dirancang secara khusus untuk menanamkan pengetahuan kebencanaan secara menyenangkan dan interaktif.

Referensi keempat adalah jurnal berjudul “*Buku Ilustrasi Aktivitas Bermain Berjudul ‘Bermain Asyik Belajar Buah Roh’*” yang ditulis oleh Meissy & Wijayanti (2024) serta diterbitkan dalam *JiIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Karya ini bertujuan untuk mengembangkan buku aktivitas bermain yang dirancang agar anak usia dini dapat belajar nilai-nilai karakter religius melalui aktivitas bermain. Konsep buku ini menggabungkan ide-ide bermain dan aktivitas kreatif yang disisipkan dengan nilai-nilai karakter religius, disertai penggunaan visual menarik serta instruksi kegiatan yang mudah dipahami. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE*, yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Persamaan antara karya ini dengan *Siaga Bencana bersama Komi* terletak pada fokus keduanya dalam mengembangkan media pembelajaran berbentuk buku aktivitas yang menyampaikan nilai-nilai edukatif. Keduanya sama-sama dirancang agar anak-anak dapat belajar sambil beraktivitas melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini atau sekolah dasar. Sementara itu, perbedaan utama dari kedua karya ini terletak pada tujuan pembelajaran yang diangkat. Buku “*Bermain Asyik Belajar Buah Roh*” berfokus pada penanaman nilai-nilai religius dan karakter pada anak usia dini, sedangkan *Siaga Bencana bersama Komi* berfokus pada edukasi mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami untuk menumbuhkan kesadaran serta kesiapsiagaan anak terhadap bencana sejak dini.

Referensi kelima adalah jurnal berjudul “*Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Pemahaman Anak tentang Mitigasi Bencana*” yang ditulis oleh Melina Yuli Kartika, Vit Ardhyantama, dan Urip Tisngati (2023) serta diterbitkan dalam Jurnal Pendidikan dan Kebencanaan. Karya ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar bertema mitigasi bencana yang ditujukan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai kesiapsiagaan menghadapi bencana. Konsep buku ini menggabungkan unsur edukasi, aktivitas sederhana, dan visual naratif dengan pendekatan tematik mitigasi bencana, sehingga anak dapat memahami langkah-langkah dasar dalam menghadapi situasi darurat dengan cara yang menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Persamaan antara karya ini dengan *Siaga Bencana bersama Komi* terletak pada fokus pengembangan media pembelajaran berbentuk buku yang ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang mitigasi bencana. Keduanya sama-sama menggunakan media cetak edukatif yang interaktif dan mudah dipahami, terutama bagi anak-anak yang tinggal di wilayah rawan bencana. Perbedaan utama dari kedua karya tersebut terdapat pada bentuk penyajiannya. Jurnal ini mengembangkan buku cerita bergambar yang bersifat pasif dan hanya dibaca oleh anak, sedangkan *Siaga Bencana bersama Komi* menghadirkan buku aktivitas yang lebih interaktif melalui berbagai kegiatan seperti mewarnai, teka-teki silang, dan maze. Selain itu, jurnal berfokus pada mitigasi bencana erupsi gunung api, sedangkan *Siaga Bencana bersama Komi* menitikberatkan pada edukasi mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami.

Referensi terakhir yang digunakan adalah jurnal berjudul “*Perancangan Buku Aktivitas Sigemi Penolong dari Dunia Pengetahuan sebagai Upaya Mitigasi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami untuk Anak-anak di SDN 2 Situregen*” karya Keira Norelia Chandra (2025) yang diterbitkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Karya ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak-anak terhadap risiko bencana gempa bumi dan tsunami, khususnya di wilayah yang rawan terdampak. Buku aktivitas ini berisi berbagai kegiatan menarik seperti

mewarnai, mengenal karakter, hingga permainan bertema bencana, serta dilengkapi teori sederhana tentang tsunami agar anak-anak dapat belajar sambil bermain. Metode yang digunakan dalam perancangan karya ini adalah Design Thinking, dengan pendekatan yang menekankan empati terhadap kebutuhan pengguna, khususnya anak-anak sekolah dasar.

Persamaan antara karya ini dengan *Siaga Bencana bersama Komi* terletak pada kesamaan tema, yaitu sama-sama membahas edukasi mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami serta penyampaian materi melalui media buku aktivitas. Keduanya juga berorientasi pada pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif agar anak-anak dapat memahami konsep kebencanaan sejak dini. Perbedaannya terletak pada titik fokus penyajiannya. Karya *Sigemi Penolong* lebih menonjolkan aktivitas seperti teka-teki silang, mewarnai, dan tanya-jawab seputar bencana, sehingga lebih menekankan pada aspek aktivitas dan keterlibatan anak secara langsung. Sementara *Siaga Bencana bersama Komi* tidak hanya menampilkan aktivitas, tetapi juga menghadirkan karakter utama (Komi) sebagai media pemandu dalam proses belajar, sehingga memberikan pendekatan naratif dan edukatif yang lebih personal.



Tabel 2.1 Tabel Referensi Karya

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel (Karya)	Buku Aktivitas Anak tentang Pendidikan Karakter dengan Tokoh Wayang Punakawan untuk Kelas II SD	Mengembangkan Buku Aktivitas Aksara Jawa untuk siswa kelas III SD	<i>Development of an Activity Book as a Learning Medium to Improve Expressive Language Skills in Children with Speech Delay</i>	Buku Ilustrasi Aktivitas Bermain Berjudul “Bermain Asyik Belajar Buah Roh”	Pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman anak tentang mitigasi bencana	Perancangan buku aktivitas Sigemi Penolong dari dunia pengetahuan sebagai upaya mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami untuk anak-

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
							anak di SDN 2 Situregen
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Rosarineysa, Utami, dan Maharani, 2023, Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan (JINoP), Universitas Muhammadiyah Malang	Sasmita dan Subrata, 2025, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Universitas Pakuan)	Nentih Tilawati & Sukiman, 2025, <i>Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET)</i>	M. Meissy & T. D. Wijayanti, 2024, JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan	Melina Yuli Kartika, Vit Ardhyantama, dan Urip Tisngati. 2023. Jurnal Pendidikan dan Kebencanaan.	Keira Norelia Chandra, 2025, Universitas Multimedia Nusantara
3.	Tujuan Karya	Mengembangkan <i>Buku Aktivitas Anak</i> berbasis	Mengembangkan media pembelajaran	Menghasilkan buku aktivitas untuk	Mengembangkan buku aktivitas bermain	Mengembangkan buku cerita bergambar	Tujuannya untuk meningkatkan

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
		tokoh Wayang Punakawan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa kelas II SD.	<i>Buku Aktivitas Aksara Jawa</i> untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa pada siswa kelas III SD	meningkatkan kemampuan ekspresif bahasa anak dengan speech delay, karena media pembelajaran yang ada dianggap kurang menarik.	“Bermain Asyik Belajar Buah Roh” agar anak usia dini bisa belajar nilai-nilai karakter religius melalui aktivitas bermain.	bertema mitigasi bencana untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar.	pengetahuan dan kesadaran masyarakat akan tingginya risiko gempa bumi dan tsunami di wilayah tersebut.
4.	Konsep	Mengintegrasikan tokoh lokal dengan aktivitas seperti mewarnai, teka-teki, dan	Menggabungkan latihan menulis aksara, mencocokkan bentuk huruf	Buku aktivitas yang dibuat dengan tema- dengan banyak elemen visual &	Buku aktivitas dengan ide-ide bermain / aktivitas kreatif yang disisipkan	Konsep buku ini menggabungkan unsur edukasi, buku aktivitas, dan visual naratif	Buku aktivitas ini berisi berbagai kegiatan seru seperti

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
		mencocokkan gambar agar anak-anak belajar karakter positif secara menyenangkan.	dengan bunyinya, serta aktivitas mewarnai agar pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan.	interaktif agar anak lebih tertarik.	nilai-nilai karakter religius, menggunakan visual & instruksi kegiatan.	dengan tema mitigasi bencana sebagai upaya meningkatkan pemahaman anak mengenai kesiapsiagaan sejak dini.	mewarnai, mengenal karakter, hingga permainan seputar bencana. Di dalamnya juga terdapat teori-teori sederhana tentang tsunami agar anak-anak bisa belajar

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
							sambil bermain
5.	Metode Perancangan karya	Design Thinking	Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate).	Metode R&D dengan model ADDIE: analisis kebutuhan → desain → pengembangan → implementasi uji coba → evaluasi kelayakan	Metode R&D dengan model ADDIE: analisis kebutuhan → desain → pengembangan produk → validasi ahli → uji coba → revisi	Metode Model ADDIE (Analysis, design, development, implementation, evaluation)	Design Thinking melalui tujuh tahap, didukung teori komunikasi visual edukatif.
6.	Persamaan	Kedua karya memiliki	Kedua karya sama-sama	Keduanya sama-sama	Keduanya sama-sama	Kesamaan antara karya ini dan	Kesamaan antara karya

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
		kesamaan dalam penggunaan buku interaktif bergambar sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Melalui visual dan aktivitas yang interaktif, buku ini membantu menarik minat belajar anak serta	mengembangkan media pembelajaran berbasis buku aktivitas yang interaktif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Keduanya menggunakan pendekatan visual dan aktivitas untuk membantu anak belajar dengan cara yang	mengembangkan media pembelajaran yang memiliki basisnya buku aktivitas untuk anak-anak. Pendekatan visual dan aktivitasnya juga yang mudah dipahami untuk siswa sekolah dasar.	memgembangkan media buku aktivitas untuk menyampaikan nilai edukatif. Keduanya juga sama sama dirancang agar anak-anak belajar sambil beraktivitas dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.	karya tersebut terletak pada pengembangan media pembelajaran berbentuk buku yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai mitigasi bencana. Keduanya memanfaatkan buku sebagai sarana edukatif	peneliti dengan buku ini adalah memiliki kesamaan tema yaitu sama-sama membahas mengenai bencana tsunami dan gempa serta teori-teori yang digunakan.

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
		mempermudah pemahaman materi secara ringan dan seru.	menyenangkan dan tidak membosankan.			yang interaktif dan mudah dipahami oleh anak-anak sekolah dasar, khususnya yang berada di wilayah rawan bencana.	
7.	Perbedaan	Perbedaan utama karya ini dengan terletak pada fokus membahas topik seperti pendidikan karakter, ilmu	Perbedaannya terletak pada fokus materi pembelajaran. Buku <i>Aksara Jawa</i> berfokus pada peningkatan	Perbedaan utamanya adalah dari tujuan pembelajaran. Jurnal ini memiliki fokus pada peningkatan	Perbedaan utamanya adalah dari tujuan pembelajarannya. Buku ini memiliki fokus pada penanaman	Perbedaan utama antara karya ini dan jurnal tersebut terletak pada bentuk penyajiannya. Jurnal membahas	Perbedaan karya ini adalah memiliki titik fokus pada aktivitas seperti teka-

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
		astronomi, atau tokoh budaya lokal seperti Wayang, tetapi karya <i>Siaga Bencana bersama Komi</i> berfokus pada edukasi mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami.	kemampuan menulis aksara daerah sebagai bagian dari pelestarian budaya, sedangkan <i>Siaga Bencana bersama Komi</i> berfokus pada edukasi mitigasi bencana alam seperti gempa bumi dan tsunami untuk menumbuhkan	kemampuan bahasa yang ekspresif anak dengan <i>speech delay</i> sedangkan <i>Siaga Bencana bersama Komi</i> tujuannya untuk memberikan edukasi mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami. Tidak hanya itu, Buku <i>komi</i> juga	nilai-nilai religius dan karakter anak usia dini, sedangkan <i>Siaga Bencana bersama Komi</i> memiliki fokus pada edukasi bencana gempa bumi dan tsunami.	buku cerita bergambar yang bersifat pasif dan hanya dibaca, sementara karya ini menghadirkan buku yang lebih interaktif melalui berbagai aktivitas di dalamnya. Selain itu, jurnal berfokus pada edukasi bencana erupsi gunung api, sedangkan karya ini	teki silang tentang bencana, mewarnai, tanya-jawab, dll yang dimana fokusnya pada aktivitas bukan hanya teori.

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
			kesiapsiagaan sejak dini.	memuat aktivitas seperti TTS, mewarnai, dan Maze yang dirancang untuk menanamkan pengetahuan kebencanaan secara interaktif		menitikberatkan pada mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami.	
8.	Hasil Karya	Menghasilkan buku aktivitas edukatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-	Menghasilkan buku aktivitas interaktif yang meningkatkan keterampilan menulis siswa	Buku Aktivitas Bahasa Ekspresif untuk Anak-anak dengan Speech Delay.	Buku Aktivitas Bermain “Belajar Buah Roh”.	Buku cerita bergambar tentang mitigasi bencana erupsi gunung api.	Buku Aktivitas SIGEMI.

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
		nilai karakter serta memperkenalkan budaya lokal kepada siswa.	dan memperkuat minat terhadap pelestarian budaya lokal.				

2.2 Landasan Konsep

2.2.1 *Risk Communication*

Komunikasi risiko merupakan proses penyampaian informasi mengenai potensi ancaman dan langkah mitigasi kepada masyarakat agar mampu memahami, menilai, serta mengambil tindakan terhadap risiko yang dihadapi (Dufty, 2020). Dalam konteks kebencanaan, komunikasi risiko tidak hanya sebatas memberikan informasi satu arah dari ahli kepada masyarakat, tetapi juga melibatkan masyarakat sebagai sumber pengetahuan lokal yang penting. Pendekatan ini menekankan pentingnya dialog dua arah agar pesan yang disampaikan lebih mudah diterima dan diinternalisasi oleh penerima pesan.

Menurut Dufty (2020), terdapat empat pendekatan utama dalam komunikasi risiko yang dibedakan berdasarkan arah komunikasi baik satu arah maupun dua arah serta peran masyarakat dalam proses penyampaian informasi. Keempat pendekatan ini menggambarkan bagaimana strategi komunikasi dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran, membangun pemahaman, dan mendorong kesiapsiagaan masyarakat terhadap risiko bencana.

1. Pendekatan Pesan Risiko (*Risk Message Approach*)

Pendekatan ini menitikberatkan pada proses komunikasi satu arah, di mana pakar atau lembaga berwenang menyampaikan informasi secara teknis mengenai potensi bahaya kepada masyarakat. Tujuannya adalah memberikan pengetahuan dasar tentang risiko melalui pesan-pesan yang bersifat informatif dan edukatif. Namun, karena sifatnya satu arah, pendekatan ini sering kali tidak cukup efektif dalam mengubah perilaku masyarakat, sebab komunikasi hanya berfokus pada penyampaian pesan tanpa melibatkan partisipasi aktif penerima informasi.

2. Pendekatan Dialog Risiko (*Risk Dialogue Approach*)

Pendekatan ini bersifat dua arah, menempatkan masyarakat bukan hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai sumber pengetahuan lokal yang memiliki pengalaman langsung terhadap risiko di lingkungannya. Melalui partisipasi aktif, masyarakat dapat berbagi

wawasan, nilai-nilai lokal, serta kearifan yang relevan untuk memperkaya proses penilaian risiko. Pendekatan ini dinilai lebih efektif karena menumbuhkan rasa memiliki dan meningkatkan kolaborasi antara ahli dan masyarakat.

3. Pendekatan Pemerintah Risiko (*Risk Governance Approach*)

Pendekatan ini dilakukan oleh otoritas atau lembaga pemerintah melalui kebijakan, program edukatif, serta kampanye publik. Tujuannya adalah membentuk kesadaran kolektif dan mendorong perubahan sikap masyarakat terhadap risiko yang dihadapi. Komunikasi tetap bersifat satu arah, namun memiliki kekuatan dalam membangun regulasi, standar keselamatan, dan strategi mitigasi yang terstruktur. Melalui pendekatan ini, masyarakat diharapkan lebih memahami konsekuensi dari setiap potensi bencana dan tergerak untuk mematuhi kebijakan yang berlaku.

4. Pendekatan Instrumentalis Risiko (*Instrumental Risk Approach*)

Pendekatan ini menggabungkan unsur informasi, sikap, dan perilaku untuk mendorong tindakan kesiapsiagaan yang konkret. Melalui kegiatan pelatihan, simulasi, maupun media interaktif seperti buku aktivitas, pendekatan ini berupaya membangun kesadaran sekaligus mengubah perilaku masyarakat agar lebih tanggap terhadap bencana. Pendekatan ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya memahami risiko secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Dalam perancangan *Buku Aktivitas Siaga Bencana Bersama Komi*, pendekatan komunikasi risiko digunakan untuk membangun kesadaran kesiapsiagaan sejak dini. Melalui cerita dan aktivitas interaktif di dalam buku, anak-anak diajak memahami risiko bencana sekaligus mempraktikkan tindakan sederhana yang bisa mereka lakukan. Dengan demikian, proses edukasi tidak berhenti pada transfer informasi, tetapi juga membentuk perilaku tanggap bencana melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

2.2.2 *Design Thinking*

Design Thinking merupakan pendekatan kreatif dalam pemecahan masalah yang berfokus pada manusia (*human-centered approach*), dengan tujuan menghasilkan solusi inovatif yang relevan terhadap kebutuhan pengguna. Pendekatan ini menekankan pentingnya proses empati, eksplorasi ide, pembuatan prototipe, serta pengujian yang dilakukan secara iteratif agar solusi yang dihasilkan benar-benar efektif dan berdaya guna (Lewrick et al., 2018). Menurut Brown (2008), *Design Thinking* menggabungkan logika, intuisi, dan empati dalam merancang solusi, dengan menempatkan pengalaman pengguna sebagai pusat dari proses perancangan (Brown, 2008).

Pendekatan ini menempatkan manusia sebagai pusat proses perancangan, di mana setiap keputusan desain harus berakar pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan, perilaku, dan motivasi pengguna. Sejalan dengan pendapat Brown (2008), *Design Thinking* membantu desainer untuk mengubah masalah kompleks menjadi peluang inovasi dengan berfokus pada pengalaman pengguna.

Menurut Brown (2008) dan Dam & Siang (2020), *Design Thinking* terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahapan ini membantu desainer memahami masalah dari sudut pandang pengguna, menciptakan ide yang relevan, serta menguji efektivitas solusi secara berulang hingga mencapai hasil terbaik.

1. *Empathize* (Memahami Pengguna)

Tahap *empathize* merupakan fondasi utama dalam *Design Thinking*, di mana desainer berusaha memahami secara mendalam pengalaman dan kebutuhan pengguna. Menurut Kelley & Kelley (2013), empati menjadi inti dari proses desain karena memungkinkan perancang melihat dunia dari sudut pandang pengguna dan memahami bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan serta tantangan yang dihadapi. Proses empati dilakukan dengan cara menelusuri pengalaman pengguna secara langsung, melalui observasi, wawancara mendalam, hingga immersion keterlibatan langsung ke dalam konteks kehidupan pengguna.

Hal ini bertujuan untuk menggali aspek emosional, kognitif, dan sosial yang mungkin tidak terlihat secara eksplisit (Kelley & Kelley, 2013).

Dalam konteks teori komunikasi visual, empati berfungsi untuk memastikan pesan visual yang dirancang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga menyentuh sisi emosional audiens. Seperti yang dijelaskan oleh Cross (2011), tahap empati membantu desainer memahami user journey dan pain points pengguna, sehingga produk atau media yang dikembangkan dapat memiliki makna personal dan sosial yang lebih kuat.

2. *Define* (Merumuskan Masalah)

Tahap kedua, *define*, berfokus pada penyusunan dan perumusan masalah berdasarkan data dan temuan dari tahap empati. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan inti pengguna dan menentukan masalah utama yang harus diselesaikan. Menurut Stickdorn & Schneider (2012), perumusan masalah dalam Design Thinking tidak hanya sekadar mendeskripsikan kendala, tetapi juga membingkainya sebagai peluang untuk inovasi (problem framing).

Dalam tahap ini, informasi dari pengguna dianalisis dan disintesis menjadi insight atau pemahaman baru yang menjadi dasar ide kreatif. Rumusan masalah yang baik umumnya dituangkan dalam bentuk point of view statement yang menggambarkan siapa pengguna, apa kebutuhannya, dan mengapa hal tersebut penting. Tahap *define* juga menjadi momen di mana desainer mulai memperjelas arah strategis proyek. Seperti yang dijelaskan oleh Brown (2009), mendefinisikan masalah dengan tepat sangat penting, karena kesalahan dalam mendefinisikan akan mengarah pada solusi yang tidak efektif. Oleh karena itu, tahap ini merupakan langkah krusial yang menentukan fokus eksplorasi ide di tahap berikutnya.

3. *Ideate* (Menghasilkan Ide)

Tahap *ideate* adalah fase eksplorasi ide kreatif secara luas untuk menemukan kemungkinan solusi yang inovatif terhadap masalah yang telah dirumuskan. Menurut Lewrick et al. (2018), pada tahap ini desainer

dituntut untuk berpikir divergen yaitu memperluas sudut pandang dan mengeluarkan sebanyak mungkin ide tanpa batasan atau penilaian dini.

Prinsip utama dari tahap ideate adalah “*quantity over quality*” pada awalnya semakin banyak ide yang muncul, semakin besar peluang ditemukan solusi terbaik. Teknik yang sering digunakan dalam tahap ini antara lain *brainstorming*, *mind mapping*, *storyboarding*, dan *SCAMPER method*. Selain itu, tahap ideate juga mendorong kolaborasi lintas disiplin agar berbagai perspektif dapat saling melengkapi. Menurut Kelley (2016), keberagaman latar belakang individu dalam proses ideasi memperkaya solusi karena setiap orang membawa cara berpikir dan pengalaman berbeda.

Dalam konteks komunikasi visual, tahap ini juga mencakup eksplorasi gaya visual, *tone of voice*, elemen grafis, serta struktur narasi visual yang mampu memperkuat pesan dan menarik perhatian audiens.

4. *Prototype* (Membuat Model Awal)

Tahap *prototype* merupakan proses mengubah ide menjadi bentuk nyata (*tangible form*) yang dapat diuji dan dievaluasi. Menurut Brown (2009), *prototype* berfungsi sebagai sarana untuk “berpikir melalui tindakan” (*thinking by doing*), di mana gagasan yang abstrak diterjemahkan menjadi objek atau media yang dapat dilihat, disentuh, dan digunakan. *Prototype* tidak harus sempurna yang terpenting adalah mampu merepresentasikan konsep dasar dari solusi yang ingin diuji. *Prototype* bisa berupa sketsa, model fisik, *mock-up digital*, atau *storyboard*. Melalui pembuatan *prototype*, desainer dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan ide lebih awal, sehingga menghemat waktu dan sumber daya dalam proses pengembangan berikutnya.

Dalam pandangan Cross (2011), tahap *prototype* juga memiliki fungsi reflektif memungkinkan desainer untuk melihat kembali hubungan antara ide dan konteks pengguna. Selain itu, *prototype* juga menjadi media komunikasi efektif antara desainer dan pihak lain seperti klien atau

pengguna, karena memperlihatkan bentuk nyata dari ide yang sebelumnya hanya berupa konsep (Cross, 2011).

5. Test (Uji Coba dan Evaluasi)

Tahap test merupakan fase pengujian solusi terhadap pengguna untuk mengevaluasi efektivitas dan kesesuaian hasil desain. Dam & Siang (2020) menjelaskan bahwa tahap ini bersifat iteratif, artinya hasil uji digunakan untuk memperbaiki atau bahkan mengulang tahapan sebelumnya bila ditemukan kekurangan. Uji coba dilakukan untuk memperoleh umpan balik (*feedback*) langsung dari pengguna. Melalui evaluasi tersebut, desainer dapat memahami apakah solusi yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan pengguna, mudah digunakan, serta dapat memberikan dampak positif yang diharapkan.

Selain itu, tahap test juga menekankan pentingnya keterbukaan terhadap kritik dan masukan. Menurut Liedtka (2018), *keberhasilan Design Thinking* tidak hanya terletak pada keindahan visual atau kreativitas ide, tetapi juga pada kemampuan desainer untuk beradaptasi dan menyempurnakan solusi berdasarkan respons nyata dari pengguna. Melalui proses pengujian yang berkelanjutan, solusi akhir yang dihasilkan menjadi lebih matang, relevan, dan sesuai dengan konteks sosial serta kebutuhan pengguna.

Design Thinking merupakan pendekatan kreatif dan berorientasi pada manusia (*human-centered design*) yang bertujuan menghasilkan solusi inovatif terhadap permasalahan dengan mengutamakan empati, eksplorasi ide, dan uji coba berulang (Lewrick et al., 2018). Pendekatan ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dalam konteks pendidikan mitigasi bencana, *Design Thinking* relevan karena menempatkan pengguna dalam hal ini anak-anak sebagai pusat proses perancangan, memastikan bahwa materi dan aktivitas dalam buku benar-benar sesuai dengan cara mereka memahami dunia dan belajar. Pendekatan ini juga membantu menciptakan media yang tidak hanya menginformasikan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, teori *Design*

Thinking menjadi kerangka metodologis yang memastikan *Buku Aktivitas Siaga Bencana Bersama Komi* dirancang secara empatik, interaktif, dan aplikatif.

2.2.3 Komunikasi Visual

Komunikasi visual merupakan salah satu bentuk komunikasi yang menggunakan elemen-elemen visual sebagai media utama dalam menyampaikan pesan, informasi, dan makna kepada audiens. Menurut Lester (2013), komunikasi visual adalah proses mentransfer ide dan informasi melalui simbol-simbol visual seperti gambar, warna, tipografi, bentuk, dan tata letak yang mampu menimbulkan persepsi dan pemahaman tertentu. Dalam konteks desain komunikasi, visual berperan tidak hanya sebagai alat estetika, tetapi juga sebagai bahasa yang memiliki struktur, aturan, serta kemampuan menyampaikan pesan emosional dan kognitif secara bersamaan.

Secara teoritis, komunikasi visual didasarkan pada prinsip bahwa manusia merupakan makhluk visual yang memproses informasi gambar lebih cepat daripada teks. Landa (2011) menyebutkan bahwa sekitar 80% informasi yang diterima manusia berasal dari penglihatan, sehingga kekuatan visual memiliki pengaruh besar terhadap pemahaman dan daya ingat pesan. Hal ini membuat komunikasi visual menjadi unsur fundamental dalam proses penyampaian pesan, terutama dalam media edukasi, di mana tujuan utamanya adalah membantu audiens memahami dan mengingat informasi dengan lebih efektif.

Elemen-elemen dasar komunikasi visual terdiri dari ilustrasi, warna, tipografi, komposisi, dan hierarki visual. Masing-masing memiliki fungsi dan kontribusi spesifik terhadap keberhasilan penyampaian pesan.

1. Ilustrasi

Ilustrasi berfungsi sebagai representasi visual yang mampu menyederhanakan konsep kompleks menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami. Dalam konteks edukasi, ilustrasi berperan penting untuk menjelaskan konsep yang sulit dijelaskan dengan kata-kata.

2. Warna

Warna digunakan untuk membangun suasana, menekankan makna tertentu, dan membangkitkan emosi. Teori warna (color theory) menjelaskan bahwa warna hangat seperti merah, oranye, dan kuning mampu menarik perhatian dan menciptakan rasa semangat, sementara warna dingin seperti biru dan hijau memberikan kesan tenang dan menenangkan (Wong, 1993).

3. Tipografi

Tipografi berperan dalam keterbacaan dan kejelasan pesan. Pemilihan jenis huruf yang sesuai dengan karakter audiens dan konteks komunikasi dapat memperkuat pesan yang disampaikan (Ambrose, 2011).

4. Komposisi dan tata letak (layout)

Komposisi dan tata letak (layout) mengatur hubungan antar unsur visual sehingga tercipta keseimbangan, ritme, dan alur baca yang logis. Layout yang baik membantu mata audiens bergerak secara alami dari satu elemen ke elemen lainnya tanpa kehilangan fokus terhadap pesan utama.

5. Hierarki visual

Hierarki visual menentukan urutan prioritas informasi. Prinsip ini digunakan untuk mengarahkan perhatian audiens pada bagian terpenting terlebih dahulu melalui ukuran, warna, atau penempatan elemen. Dalam konteks pendidikan anak, komunikasi visual memiliki peran yang lebih mendalam. Anak-anak pada usia sekolah dasar cenderung memiliki kemampuan berpikir konkret dan imajinatif. Oleh karena itu, visualisasi menjadi sarana efektif untuk menyampaikan pesan edukatif secara ringan dan menarik. Menurut Duncum (2015), visual yang dirancang untuk anak-anak sebaiknya mengandung unsur naratif dan emosional, karena anak lebih mudah memahami pesan melalui cerita bergambar dan karakter yang dapat mereka kenali atau identifikasi.

Selain itu, dalam konteks psikologi perkembangan, Piaget (1952) menyebutkan bahwa anak-anak pada tahap *operasional konkret* (sekitar usia 7–11 tahun) memahami dunia melalui pengalaman langsung dan

representasi visual. Dengan demikian, komunikasi visual yang interaktif, seperti aktivitas menggambar, mewarnai, atau melengkapi gambar, dapat memperkuat proses belajar dan pemahaman terhadap konsep abstrak seperti mitigasi bencana.

Prinsip-prinsip komunikasi visual juga berhubungan erat dengan teori *Visual Literacy* Brill et al. (2007), yang menjelaskan kemampuan seseorang untuk menafsirkan dan memahami makna dari pesan visual. Dalam konteks edukasi mitigasi bencana, literasi visual membantu anak-anak mengenali simbol-simbol penting, seperti tanda evakuasi, jalur aman, atau gestur tubuh dalam menghadapi situasi darurat. Hal ini memperlihatkan bahwa desain visual tidak hanya berfungsi estetis, tetapi juga berperan dalam pembentukan pemahaman kognitif dan kesiapsiagaan perilaku.

Selain itu, komunikasi visual juga memainkan peran penting dalam membangun *emotional engagement*. Menurut Heller & Vienne (2012), visual yang efektif mampu membangun hubungan emosional antara audiens dan pesan, menciptakan empati, serta meningkatkan retensi informasi. Dalam konteks edukasi kebencanaan, visual yang ramah anak seperti karakter tokoh yang ekspresif dan ilustrasi penuh warna dapat mengubah pesan serius menjadi bentuk pembelajaran yang tidak menakutkan, namun tetap bermakna dan mengedukasi.

Komunikasi visual juga memiliki dimensi semiotik, di mana setiap elemen visual mengandung tanda (*sign*), penanda (*signifier*), dan petanda (*signified*) seperti yang dijelaskan oleh Saussure (1959) dan diperluas oleh Barthes (1977). Dalam desain edukatif, tanda-tanda visual ini disusun sedemikian rupa agar pesan yang ingin disampaikan dapat dengan mudah diinterpretasikan oleh audiens sasaran. Misalnya, simbol warna biru dapat dimaknai sebagai ketenangan, sedangkan bentuk segitiga bisa diasosiasikan dengan peringatan atau bahaya. Pemahaman terhadap semiotika visual membantu desainer menciptakan pesan yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga bermakna secara konseptual

Dengan demikian, komunikasi visual dalam konteks media edukatif seperti buku aktivitas anak memiliki fungsi ganda yaitu fungsi informatif untuk menyampaikan pesan secara jelas dan fungsi persuasif untuk membangun keterlibatan emosional audiens. Penggunaan ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak yang harmonis mampu membangun suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, sekaligus efektif.

Secara keseluruhan, komunikasi visual menjadi landasan penting dalam perancangan media edukasi mitigasi bencana karena kemampuannya mengubah informasi teknis menjadi pengalaman belajar yang mudah diingat, bermakna, dan relevan dengan dunia anak-anak. Melalui perpaduan antara prinsip estetika, psikologi visual, dan teori semiotika, komunikasi visual berperan sebagai jembatan antara ilmu pengetahuan dan imajinasi, antara pesan edukatif dan kesadaran sosial.

Komunikasi visual merupakan proses penyampaian pesan melalui elemen-elemen visual seperti gambar, warna, bentuk, tipografi, serta tata letak, dengan tujuan agar pesan dapat diterima dan dipahami secara efektif oleh audiens (Lester, 2013). Dalam konteks desain edukatif, komunikasi visual tidak hanya berfungsi sebagai penunjang estetika, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pemahaman, emosi, dan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Melalui visualisasi yang kuat, ide atau informasi kompleks dapat disederhanakan menjadi bentuk yang mudah dicerna, terutama bagi anak-anak yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Prinsip-prinsip visual seperti keseimbangan, kontras, kesatuan, dan hierarki informasi membantu menciptakan pengalaman membaca yang terarah dan menarik (Wong, 1993).

Selain itu, penggunaan tipografi yang ramah, warna-warna cerah, serta karakter ilustratif yang ekspresif dapat meningkatkan keterlibatan emosional pembaca (Ambrose & Harris, 2011). Dalam *Buku Aktivitas Siaga Bencana Bersama Komi*, teori komunikasi visual menjadi dasar utama dalam menyusun elemen-elemen visual agar pesan mitigasi bencana dapat disampaikan secara ringan, tidak menakutkan, dan relevan dengan dunia anak-anak. Dengan demikian, komunikasi visual berperan sebagai jembatan antara informasi

teknis mengenai kesiapsiagaan dan cara belajar yang menyenangkan serta mudah diingat.

