

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Dalam proses pemilihan dan penentuan karya apa yang akan dibuat, penulis tentu sadar betul bahwa buku panduan yang membahas mengenai mitigasi bencana yang akan penulis buat bukanlah karya yang baru pertama kali dibuat dan disebarluaskan kepada khalayak luas. Jauh sebelum ini tentu sudah ada banyak sekali buku panduan serupa. Namun, penulis tidak gentar dan tetap lanjut pada keputusan awal perancangan buku karena penulis merasa buku panduan ini akan tetap relevan bagi masyarakat Desa Panggarangan dan kondisi aktual di wilayah desa. Penulis justru mensyukuri adanya banyak karya terdahulu yang dapat penulis fungsikan sebagai bahan acuan pembuatan buku, dimulai dari penentuan tema, isi buku, ukuran buku, kertas yang akan digunakan, dan lain-lain. Karya buku terdahulu menjadi inspirasi dan memberikan gambaran besar bagi penulis untuk menentukan akan dibawa kemana buku panduan ini nantinya, sehingga buku yang dirilis penulis tidak hanya akan menjadi repetisi dari karya sebelumnya, melainkan sebuah karya yang memiliki informasi edukasi dan *value* yang lebih terpetakan namun tetap relevan dengan sumber keilmuan yang ada.

Upaya mitigasi bencana tsunami menjadi tema yang akan diangkat dalam buku panduan ini, sehingga dalam proses penentuan karya terdahulu, hal pertama dan terpenting yang penulis lihat adalah buku tersebut juga harus memiliki tema besar yang sama dengan tema yang penulis pilih. Selain itu, tahun perilisan dan pendistribusian buku juga menjadi faktor penting lainnya dimana karya terdahulu yang penulis jadikan sebagai referensi karya harus dirilis di tahun 2016 ke atas dan tidak kurang dari ini karena penulis mengharapkan sudah adanya kebaruan sumber informasi dan materi edukasi di dalam buku tersebut.

Dari sini sudah bisa terlihat bahwa kesamaan yang paling menonjol dari buku panduan yang akan penulis rilis dengan beberapa karya terdahulu lainnya adalah tema yang akan diangkat, yaitu terkait upaya mitigasi bencana, terkhususnya tsunami. Sementara hal yang paling membedakan adalah buku panduan yang penulis rilis akan menyesuaikan dan terfokus pada kondisi masyarakat dan lingkungan di Desa Panggarangan serta ada buku yang akan dirilis menggunakan Bahasa Sunda agar dapat lebih dimengerti oleh masyarakat Desa Panggarangan dan menghindari adanya *communication gap* yang mungkin timbul akibat adanya materi edukasi yang kata-katanya masih belum familiar di telinga masyarakat.

Berikut adalah beberapa referensi karya yang penulis jadikan sebagai acuan dan sumber inspirasi dalam proses perancangan buku mitigasi “Ayo Kita Jadi Keluarga Siaga Tsunami”:

Tabel 2.1 Referensi Karya

No.	Judul Karya	Nama Penulis	Persamaan	Perbedaan	Jurnal
1.	Buku Saku Tanggap Tangkas Tangguh Menghadapi Bencana Edisi 2017	Badan Nasional Penanggulangan Bencana (2017)	Buku saku yang dikeluarkan oleh BNPB dan buku panduan yang dirancang penulis sama-sama berfokus pada kesiapsiagaan, rencana kesiapsiagaan, dan mitigasi bencana.	1. Buku saku yang dikeluarkan BNPB hanya tersedia dalam Bahasa Indonesia, sedangkan buku panduan yang diterbitkan penulis memiliki versi terjemahan Bahasa Sunda agar dapat lebih mudah menjangkau masyarakat Desa Panggarangan dan wilayah rawan bencana lainnya di Jawa Barat. 2. Buku saku BNPB mencakup keseluruhan bencana geologi dan hidrometeorologi, sedangkan buku panduan yang diterbitkan penulis hanya berfokus pada bencana tsunami yang memang menjadi fokus perhatian sekaligus ancaman bencana utama masyarakat Desa Panggarangan	https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Ikq4DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA15&dq=Buku+Saku+Tanggap+Tangkas+Tangguh+Menghadapi+Bencana+&ots=17FCrif8I8&sig=iugtk9w4iQt4mTjDRmI_tnTupgA&redir_esc=y#v=onepage&q=Buku%20Saku%20Tanggap%20Tangkas%20Tangguh%20Menghadapi%20Bencana&f=false (telah diakses pada Jumat, 3 Juli 2026 pukul 23.11 WIB).

2.	Tanggap Darurat dan Penanggulangan Bencana	M. Yudi Purnawan, Oscar R.H. Siagian, dan Hanif Gufron (Juni 2025)	Buku ini dengan buku panduan yang dirancang penulis sama-sama berfokus pada kesiapsiagaan, rencana kesiapsiagaan, dan mitigasi bencana.	1. Buku Tanggap Darurat dan Penanggulangan Bencana ini hanya tersedia dalam Bahasa Indonesia, sedangkan buku panduan yang diterbitkan penulis memiliki versi terjemahan Bahasa Sunda agar dapat lebih mudah menjangkau masyarakat Desa Panggarangan dan wilayah rawan bencana lainnya di Jawa Barat. 2. Buku ini menyajikan informasi di berbagai konteks bencana, seperti gempa bumi, tsunami, banjir, dan bencana buatan manusia termasuk kaitannya dengan inovasi dan teknologi, sedangkan buku panduan yang diterbitkan penulis hanya berfokus pada bencana tsunami yang memang menjadi fokus perhatian sekaligus ancaman bencana utama	https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=r9drEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA169&dq=Buku+Saku+Tanggap+Tangkas+Tanggguh+Menghadapi+Bencana+&ots=X4-1IimMZr&sig=SVQi6AXsjemVu7-F4Yc-NgAy3Zo&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (telah diakses pada Jumat, 3 Juli 2026 pukul 23.42WIB).
----	--	--	---	---	---

				masyarakat Desa Panggarangan	
3.	Buku Saku Mengenal Gempabumi & Tsunami	Pusat Gempabumi dan Tsunami Kedeputian Bidang Geofisika BMKG (2019)	Buku saku yang dikeluarkan oleh BMKG dan buku panduan yang dirancang penulis sama- sama berfokus pada upaya mitigasi bencana, terkhususnya tsunami.	1. Buku saku yang dikeluarkan BMKG hanya tersedia dalam Bahasa Indonesia, sedangkan buku panduan yang diterbitkan penulis memiliki versi terjemahan Bahasa Sunda agar dapat lebih mudah menjangkau masyarakat Desa Panggarangan dan wilayah rawan bencana lainnya di Jawa Barat. 2. Isi buku saku BMKG lebih banyak berkaitan dengan pengenalan apa itu gempa bumi dan tsunami dan hanya sedikit penjelasan mengenai upaya mitigasi bencana yang dapat dilakukan.	https://content.bmkg.g o.id/wp- content/uploads/BMK G_Buku-Saku- Gempabumi-dan- Tsunami.pdf (telah diakses pada Jumat, 3 Juli 2026 pukul 23.57WIB).

Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis (2026)

Buku pertama yang menjadi referensi karya bagi penulis adalah Buku Saku Tanggap Tangkas Tangguh Menghadapi Bencana yang diterbitkan dan dipublikasikan oleh BNPB (Badan Nasional Penanggulangan Bencana) berisi informasi mengenai karakteristik dan ancaman bencana geologi dan hidrometeorologi di Indonesia, penanggulangan bencana Indonesia, kesiapsiagaan dan rencana kesiapsiagaan akan berbagai bencana yang berpotensi terjadi di Indonesia, dan kewaspadaan serta upaya mitigasi bencana gempa

bumi, tsunami, erupsi gunung berapi, banjir, tanah longsor, puting beliung, kekeringan, dan kebakaran hutan dan lahan.



Gambar 2.1 Cover Buku Saku Tanggap Tangkas Tangguh Menghadapi Bencana BNPB Edisi 2017

Sumber: bnpb.go.id (2018)

Perbedaan yang paling terlihat jelas antara buku saku keluaran BNPB dan buku mitigasi “Ayo Kita Jadi Keluarga Siaga Tsunami” terletak pada isi buku. Jika BNPB mencantumkan banyak jenis bencana alam untuk dibahas dalam satu buku, maka penulis hanya terfokus pada bencana tsunami yang memang menjadi perhatian utama sekaligus ancaman bencana terbesar bagi masyarakat Desa Panggarangan. Meski terkesan tidak lengkap karena hanya mengangkat satu bencana alam sebagai isi keseluruhan buku, namun penulis memiliki alasan tersendiri untuk hal ini.

Berdasarkan hasil survei Tingkat Kegemaran Membaca (TKM) yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada Februari 2026, rata-rata TKM masyarakat Indonesia hanya mendapat nilai 54,08 poin dimana angka ini masih tergolong sangat rendah jika dibandingkan dengan populasi penduduk Indonesia. Wilayah Jawa Barat sendiri mencatatkan 59,19 poin yang juga masih dikategorikan sebagai TKM rendah terlebih jika dibandingkan dengan jumlah penduduk Jawa Barat yang sudah menyentuh angka 51,16 juta jiwa di pertengahan tahun 2026.

Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah, Abdul Mu'ti, pada April 2025 juga pernah secara gamblang mengatakan bahwa literasi di Indonesia berada di kondisi yang sangat memprihatinkan dimana 75% anak berusia 15 tahun terkhususnya yang tinggal di wilayah terpencil memiliki kemampuan membaca, tetapi tidak memahami apa yang mereka baca.

Hal ini semakin diperparah dengan data UNESCO yang dirilis pada kuartal I tahun 2025. Dari data ini, diketahui bahwa minat baca masyarakat Indonesia hanya berada di angka 0,001% yang artinya dari 1.000 orang Indonesia, hanya ada satu orang yang memang rajin membaca. Padahal, dari segi penilaian infrastruktur untuk mendukung membaca, peringkat Indonesia berada di atas negara-negara besar Eropa.

Data menyedihkan di ataslah yang kemudian membulatkan tekad dan keputusan penulis untuk hanya mengambil satu jenis bencana alam dengan urgensi paling besar untuk diangkat ke dalam buku panduan yang dirancang, dengan tujuan agar masyarakat Desa Panggarangan tidak keburu dilanda bosan ketika sedang membaca buku dan dapat dengan lebih mudah memahami inti-inti yang berusaha penulis sampaikan dalam buku mitigasi “Ayo Kita Jadi Keluarga Siaga Tsunami”. Hal yang sangat penulis hindari saat proses menentukan tema yang akan dijadikan sebagai pembahasan utama dari keseluruhan isi buku adalah jangan sampai pembaca merasa bosan sehingga mereka tidak lagi berkenan untuk melanjutkan membaca buku panduan ini sampai akhir yang membuat ada sebagian informasi penting yang terlewat dan tidak mereka terima dengan baik sepenuhnya.

Buku selanjutnya adalah buku yang berjudul Tanggap Darurat dan Penanggulangan Bencana mencakup hal yang lebih kompleks, dimulai dari pra-bencana (hal-hal apa saja yang dapat menjadi penyebab terjadinya bencana alam dan non-alam serta membangun budaya siaga sejak dini), bencana (hal-hal apa saja yang harus dilakukan saat bencana sudah terjadi), dan pasca-bencana (seperti apa proses evaluasi kerusakan dan kebutuhan akan berjalan, begitu juga dengan pemulihan para korban).



Gambar 2.2 Cover Buku Tanggap Darurat dan Penanggulangan Bencana

Sumber: Google Scholar (2024)

Buku ini pada bab 10 juga secara spesifik membahas masa depan penanggulangan bencana pada inovasi dan teknologi dimana hal ini selaras dengan apa yang menjadi target BNPB dalam penanggulangan bencana di era digitalisasi seperti sekarang ini. Melalui bincang santai bertajuk ‘Ngopi Bareng BNPB’ edisi 9 April 2026 yang mengangkat tema “Lompatan teknologi *drone* dalam mitigasi dan respons bencana”, Direktur Pemetaan dan Evaluasi Risiko Bencana BNPB, Dr. Ir. Udrexh, S.E. M.Sc, menyebut dalam manajemen kebencanaan, *drone* memiliki peran yang signifikan baik pada fase pra-bencana, darurat bencana, maupun pasca-bencana. Pada tahap pra-bencana, *drone* dapat difungsikan untuk memetakan topografi secara akurat sebagai landasan pemodelan kajian risiko dan saat tanggap darurat, *drone* terbukti dapat membantu menggambarkan area terdampak yang dapat dijadikan acuan dalam rencana aksi penyelamatan dan melakukan analisis daerah terdampak sebagai dukungan dalam rehabilitasi dan rekonstruksi daerah terdampak bencana.

Meski penggunaan teknologi sangat dibutuhkan dalam segala aspek kehidupan, termasuk penanggulangan bencana di era digitalisasi seperti sekarang ini, namun penulis memilih untuk tidak mengangkat ini ke dalam buku panduan yang diterbitkan. Bukan tanpa alasan, Oktober 2025, Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) menyebut tingkat melek teknologi di Indonesia yang diukur melalui Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) berada di angka 44,53% Dimana persentase ini terbilang masih sangat rendah untuk menjadikan Indonesia sebagai negara cakap digital. Masih melalui indeks yang sama, Komdigi mencatat hanya terjadi 53,06% pemerataan akses dan perangkat dimana hal ini menunjukkan masih adanya ketimpangan teknologi dan digitalisasi antara penduduk urban Indonesia dan mereka yang masih tinggal di desa terpencil di Indonesia.

Data inilah yang kemudian membuat penulis berfokus pada hal-hal yang sekiranya dapat dipahami dengan lebih mudah dan lebih akrab dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Desa Panggarangan yang cenderung masih konvensional dan jauh dari sentuhan teknologi. Penulis tidak memasukkan penanggulangan bencana pada inovasi dan teknologi karena penulis merasa hal ini masih terlalu jauh dan akan sangat sulit dipahami oleh masyarakat Desa Panggarangan, sehingga penulis memutuskan untuk mengangkat hal-hal dasar namun penting yang perlu mereka ketahui dan terapkan terlebih dahulu. Hal inilah yang menjadi faktor pembeda utama antara buku Tanggap Darurat dan Penanggulangan Bencana dengan buku mitigasi “Ayo Kita Jadi Keluarga Siaga Tsunami”.

Buku terakhir yang penulis jadikan referensi dalam penerbitan buku mitigasi “Ayo Kita Jadi Keluarga Siaga Tsunami” adalah Buku Saku Mengenal Gempabumi & Tsunami yang

diterbitkan dan dipublikasikan oleh BMKG (Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika) berisi penjelasan mengenai apa itu gempa bumi, skala gempa bumi yang merusak, hal yang harus dilakukan sebelum, saat, dan setelah gempa bumi terjadi, apa itu tsunami, penyebab tsunami, dan tiga langkah tanggap tsunami.



Gambar 2.3 Cover Buku Saku Mengenal Gempabumi & Tsunami BMKG

Sumber: bmkg.go.id (2021)

Apa yang menjadi tema dari buku saku terbitan BMKG ini memang sama dengan buku panduan yang diterbitkan oleh penulis, namun yang menjadi pembeda adalah penulis sudah memfokuskan isi buku dengan hal-hal yang bersinggungan langsung dengan apa yang memang ada dan terjadi di Desa Panggarangan, seperti peta jalur evakuasi di sepanjang Desa Panggarangan hingga Bayah.

Dari ketiga buku yang dijadikan sebagai referensi karya dan buku mitigasi “Ayo Kita Jadi Keluarga Siaga Tsunami”, perbedaan terbesar memang terletak pada isi buku dan Bahasa yang digunakan untuk penulisan buku. Selain Bahasa Indonesia, penulis juga menerbitkan buku dengan Bahasa Sunda agar lebih banyak masyarakat Desa Panggarangan yang mendapat pemahaman maksimal akan isi buku secara keseluruhan. Menurut Kementerian Sekretariat Negara (Kemensetneg), bahasa daerah bukan hanya difungsikan untuk proses berkomunikasi semata, melainkan juga untuk menunjukkan kekayaan budaya suatu wilayah karena bahasa daerah dapat mewakili identitas, prinsip, dan kebiasaan masyarakat. Kemsetneg menyebut bahasa daerah yang digunakan untuk mengedukasi dan menyampaikan hal-hal penting, baik lisan maupun tulisan akan cenderung jauh lebih mudah diterima oleh mereka yang memang menggunakan sendiri bahasa daerah tersebut dan/atau mereka yang tinggal di daerah yang proses komunikasi sehari-harinya

menggunakan bahasa daerah tersebut yang dalam hal ini adalah penggunaan Bahasa Sunda oleh masyarakat Desa Panggarangan. Faktor inilah yang kemudian membulatkan tekad penulis untuk menerbitkan buku panduan yang telah diterjemahkan ke dalam Bahasa Sunda.

2.2 Landasan Konsep

Landasan konsep yang penulis pilih dalam proses perancangan buku menjadi dua klasifikasi, yaitu landasan konseptual yang berkaitan dengan tujuan, tema, dan isi buku, serta landasan konsep yang lebih terfokus pada teknis perancangan buku.

Berikut adalah pembahasan mendalam mengenai landasan konseptual yang berkaitan dengan tujuan, tema, dan isi buku:

2.2.1 12 Indikator Tsunami Ready UNESCO

Program *Tsunami Ready Recognition* ini merupakan program pengakuan internasional berbasis komunitas yang pertama kali diusulkan oleh Intergovernmental Oceanographic Commission (IOC) pada awal tahun 2016. Diadakan program ini bertujuan untuk membangun masyarakat yang tangguh melalui strategi kesadaran dan kesiapsiagaan yang akan melindungi jiwa, mata pencaharian, dan harta benda dari tsunami di berbagai wilayah. Pada 5 Desember 2017, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menyetujui program ini dan menetapkan *Decade of Ocean Science for Sustainable Development* yang akan berlangsung dari tahun 2021 hingga 2030 sebagai bentuk kontribusi dan dukungan PBB kepada IOC. Pada bulan Juni 2022, Majelis IOC menyetujui pembentukan *IOC Ocean Decade Tsunami Programme* dimana salah satu perwujudan nyata di awalnya adalah penetapan *12 Tsunami Ready Indicators* yang terbagi ke dalam tiga lingkup, yaitu *assessment* (ASSESS), *preparedness* (PREP), dan *response* (RESP). Implementasi dari program *Tsunami Ready Recognition* ini akan menjadi kontribusi kunci untuk mencapai hasil sosial yang dapat dirasakan oleh banyak pihak, yaitu “*A Safe Ocean Decade*”.

Buku panduan yang dirancang penulis sesuai dengan indikator Kesiapsiagaan-3 yang berbunyi “Materi edukasi dan kesadaran masyarakat tersedia dan didistribusikan”. Buku mitigasi “Ayo Kita Jadi Keluarga Siaga Tsunami” yang penulis rancang terdiri dari delapan halaman (tidak termasuk sampul depan dan belakang) dan berisi informasi mengenai hal-hal apa saja yang harus dilakukan oleh masyarakat Desa Panggarangan ketika terjadi bencana tsunami dengan menyesuaikan pada konsep 12 indikator Tsunami Ready UNESCO.

Mengacu pada konsep utama 12 indikator Tsunami Ready upaya penulis untuk membantu GMLS (Gugus Mitigasi Lebak Selatan) melengkapi beberapa indikator yang telah berhasil dicapai sebelumnya, seperti:

- Asesmen-1: Zona bahaya tsunami dipetakan dan ditetapkan.
- Asesmen-2: Estimasi jumlah penduduk yang berisiko di zona bahaya tsunami.
- Asesmen-3: Identifikasi sumber daya ekonomi, infrastruktur, politik, dan sosial.
- Kesiapsiagaan-1: Peta evakuasi tsunami yang mudah dipahami telah disetujui.
- Kesiapsiagaan-2: Informasi tsunami, termasuk rambu-rambu, ditampilkan secara publik.

Terbit dan didistribusikannya buku mitigasi “Ayo Kita Jadi Keluarga Siaga Tsunami” ke beberapa lapisan masyarakat Desa Panggarangan, seperti lembaga pendidikan (SD), TNI, puskesmas, dan GMLS itu sendiri diharapkan dapat mengantarkan terwujudnya indikator yang selama ini masih terus diupayakan, yaitu:

- Kesiapsiagaan-4: Kegiatan Sosialisasi atau edukasi dilaksanakan minimal tiga kali dalam setahun.
- Kesiapsiagaan-5: Latihan evakuasi tsunami komunitas dilakukan minimal setiap dua tahun.
- Respon-1: Rencana tanggap darurat tsunami komunitas telah disetujui.
- Respon-2: Kapasitas untuk mengelola operasi tanggap darurat saat tsunami terjadi.
- Respon-3: Sarana penerimaan peringatan resmi tsunami yang redundan tersedia selama 7x24 jam.
- Respon-4: Sarana penyebarluasan peringatan resmi tsunami yang redundan tersedia selama 7x24 jam.

2.2.2 SBCC (*Social Behavior Change Communication*)

Konsep kedua yang penulis pilih dalam proses perancangan dan penerbitan buku mitigasi “Ayo Kita Jadi Keluarga Siaga Tsunami” adalah SBCC (*Social Behavior Change Communication*) dimana hal ini sesuai dengan tujuan dari komunikasi bencana yang sudah disebutkan sebelumnya, yaitu untuk menanamkan perspektif baru akan bencana kepada setiap keluarga di Desa Panggarangan, meningkatkan kesadaran dan kesiapsiagaan masyarakat Desa Panggarangan akan bencana tsunami, dan meningkatkan pengetahuan masyarakat Desa Panggarangan terkait mitigasi dan upaya pencegahan bencana.

UNICEF dalam jurnal SBCguidance tahun 2025 menyebut SBCC sebagai bentuk komunikasi yang menerapkan taktik dari pemasaran, mobilisasi sosial dan

komunitas, media massa, hiburan, advokasi, komunikasi interpersonal, media sosial, dan pendekatan komunikasi lainnya untuk mendukung perubahan sosial dan individu yang positif. Jika merefleksikan pada beragam pendekatan komunikasi dari waktu ke waktu, kita tentu dapat melihat dengan jelas adanya perubahan tren, dari komunikasi yang fokus untuk mengedukasi atau memperkenalkan target audiens pada suatu produk atau isu, menjadi komunikasi yang lebih persuasif dan lebih personal untuk mendorong target audiens bergerak sesuai dengan perilaku yang diharapkan. Ini juga berarti komunikasi nantinya akan bergerak dari tingkat *awareness* ke arah komunikasi yang lebih dalam – yang melibatkan proses refleksi diri untuk akhirnya melakukan perubahan perilaku. SBCC berusaha menyentuh tingkatan lebih dalam dari pikiran dan emosi manusia serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memotivasi mereka untuk melakukan perilaku tertentu dalam kehidupan sehari-hari. Faktor-faktor tersebut termasuk diantaranya norma sosial dan budaya, kondisi ekonomi, hingga situasi demografis maupun geografis. Fokus SBCC adalah pada perilaku sehingga proses pembuatan pesan hingga penyampaiannya dapat benar-benar mempengaruhi individu yang menjadi target dari pesan tersebut. SBCC dapat menjadi cara yang ampuh untuk melibatkan, menginspirasi, dan memberdayakan orang-orang untuk membuat keputusan yang lebih sehat.

Penulis memilih konsep SBCC dengan harapan proses komunikasi kebencanaan yang dilakukan penulis dengan panduan sebagai perantara dan media edukasi mampu mengubah perilaku masyarakat Desa Panggarangan yang selama ini berpikir bahwa bencana, terkhususnya tsunami adalah sebuah takdir yang untuk apa dicegah kehadirannya dan menganggap mitigasi serta segala bentuk edukasi yang terus diupayakan untuk dilakukan adalah hal yang tidak penting, tidak bermanfaat, dan hanya membuang-buang waktu saja. Buku mitigasi “Ayo Kita Jadi Keluarga Siaga Tsunami” yang dirancang dengan konsep SBCC ini diharapkan mampu membuka mata dan menggerakkan hati masyarakat Desa Panggarangan akan bahaya bencana tsunami dan pentingnya upaya mitigasi kebencanaan mengingat Desa Panggarangan termasuk ke dalam zona merah wilayah rawan bencana, sehingga kesadaran, kewaspadaan, dan pengetahuan masyarakat akan mitigasi bencana sangat diperlukan.

2.2.3 Teori *Design Thinking*

Christoph Meinel dan Larry Leifer, seperti yang dikutip oleh Hussein (2018), menyatakan bahwa metodologi *design thinking* muncul dari pertanyaan mendasar

tentang cara berpikir seorang desainer dan proses yang mereka jalani saat menciptakan produk, jasa, dan perusahaan. Pertanyaan ini memicu pengembangan perencanaan atau rancangan baru yang terdiri dari berbagai aktivitas, alat, dan nilai yang bertujuan untuk meningkatkan pekerjaan dalam inovasi desain. Dengan kata lain, *design thinking* adalah proses berpikir yang berfokus pada pengguna sebagai pusat dari penyelesaian masalah. Pola pikir ini menekankan cara berpikir seorang desainer dalam memahami dan mengatasi permasalahan (Ambarwati & Kuswahyuni, 2022).

Proses *design thinking* terdiri dari lima tahapan utama yang dirancang untuk membantu desainer mencapai solusi yang efektif dan inovatif. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Emphatize* (Berempati)

Tahapan pertama dalam *design thinking* adalah berempati. Pada tahap ini, desainer berusaha memahami keinginan, kebutuhan, dan permasalahan konsumen dalam menggunakan sebuah produk. Dengan memiliki rasa empati yang tinggi, desainer dapat mengambil keputusan yang lebih tepat dan relevan untuk konsumen mereka.

2. *Define* (Mendefinisikan)

Setelah mengidentifikasi masalah, tahap berikutnya adalah mendefinisikan. Pada tahap ini, semua informasi yang telah dikumpulkan disusun secara sistematis untuk mendefinisikan masalah dan menemukan solusi yang potensial. Ini adalah langkah penting untuk memastikan bahwa desainer memiliki pemahaman yang jelas tentang masalah yang dihadapi.

3. *Ideate* (Menghasilkan Ide)

Tahapan *ideate* adalah proses di mana ide-ide kreatif dihasilkan setelah mengumpulkan informasi. Proses ini biasanya dilakukan melalui sesi *brainstorming*, dimana desainer bebas mengemukakan berbagai ide. Teknik yang sering digunakan dalam tahap ini termasuk *mind mapping* dan *bodystorming*, yang membantu desainer mengembangkan ide-ide yang inovatif dan praktis.

4. *Prototype* (Prototipe)

Prototipe adalah model atau contoh awal dari produk yang akan dikembangkan. Prototipe biasanya dibuat dalam skala yang lebih kecil atau dalam bentuk *mockup*. Tahap ini memungkinkan desainer untuk melihat bagaimana ide-ide mereka akan berfungsi dalam praktik dan membuat penyesuaian yang diperlukan sebelum produksi penuh.

5. Test (Uji Coba)

Tahapan terakhir adalah pengujian, di mana prototipe diuji untuk mendeteksi kesalahan dan masalah sejak awal. Meskipun ini adalah tahap akhir, proses pengujian sering kali mengungkapkan masalah yang belum terdeteksi sebelumnya, sehingga mungkin diperlukan untuk mengulang beberapa tahapan sebelumnya. Pengujian yang efektif memastikan bahwa produk akhir memenuhi kebutuhan dan ekspektasi konsumen.

Pada bagian selanjutnya, penulis akan membahas secara mendalam mengenai landasan konsep yang berkaitan dengan teknis perancangan buku:

2.2.4 Media

Robert Hanick dan rekan-rekannya (dalam Sanjaya, 2012) mendefinisikan media sebagai sarana yang membawa informasi dari sumber (*source*) ke penerima (*receiver*). Menurut Cangara (dalam Purba et al., 2021), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Sedangkan Gandana (2019) mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi, baik dalam bentuk cetak maupun audio-visual, yang mencakup semua bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Syaparuddin dan Elihami (2019) serta Muhson (2010), media dapat dikelompokkan berdasarkan indra yang digunakan untuk mengamatinya (dalam Fitriyah, 2022). Berikut adalah kategori-kategorinya:

Media dibagi menjadi tiga kategori, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Contoh media visual diam termasuk gambar, buku, foto, poster, peta, *globe*, dan berbagai hasil cetakan lainnya. Sementara itu, media visual gerak mencakup film bisu atau kartun yang bergerak tanpa suara. Sedangkan beberapa contoh media audio adalah radio, *tape recorder*, piringan hitam, telepon, dan pita audio yang mengandalkan pendengaran untuk mengirimkan pesan dan informasi kepada audiens. Kemudian contoh media audio visual diam meliputi TV diam, film bingkai dan suara (*sound slide*), serta buku yang dilengkapi dengan suara. Sedangkan contoh media audio visual gerak adalah film, televisi, dan pita video yang menampilkan gambar bergerak dan suara secara bersamaan.

2.2.5 Buku

Beberapa ahli merumuskan definisi mengenai buku dengan berbeda-beda. Sitepu menjelaskan bahwa dalam pengertian yang luas, buku mencakup semua tulisan

dan gambar yang ditulis dan dilukis pada berbagai macam media, seperti papirus, lontar, perkamen, dan kertas dengan berbagai bentuk, seperti gulungan, lembaran yang dilubangi, diikat, atau dijilid dengan menggunakan kulit, kain, karton, dan kayu (dalam Mukhlis et al., 2020). Sedangkan menurut Kurniasih (2014), buku dapat diartikan sebagai hasil dari pemikiran yang telah dianalisis dan diolah menjadi ilmu pengetahuan yang kemudian disusun secara tertulis. Buku ini menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh pembacanya. Selain itu, buku juga dilengkapi dengan gambar-gambar yang mendukung isi serta daftar pustaka yang mencantumkan sumber-sumber referensi yang digunakan (dalam Lestari & Aditya, 2018).

Dalam arti yang lebih sederhana, buku dapat diartikan sebagai kumpulan informasi yang tercetak di atas kertas dan dijilid menjadi satu kesatuan. Selain itu, buku juga dipandang sebagai media bagi pengarang untuk menuangkan pemikiran dan ilmu pengetahuannya dalam bentuk tulisan. Menurut Sitepu, dapat disimpulkan bahwa buku merupakan kumpulan kertas yang berisi informasi, tercetak, disusun secara sistematis, dijilid, dan dilengkapi dengan pelindung yang terbuat dari kertas tebal atau bahan lainnya (dalam Mukhlis et al., 2020).

2.2.5.1 Struktur Buku

Sutopo (sebagaimana dikutip dalam Ulwiyah, 2019), komponen dalam desain buku dapat terdiri dari berbagai bagian yang berulang, seperti ilustrasi, daftar *header*, *footer*, tabel, dan lainnya. Struktur utama dalam sebuah buku mendukung terbentuknya kesatuan yang utuh. Struktur ini mencakup:

A. Cover Depan

Bagian depan buku biasanya terbuat dari bahan yang lebih tebal dan berbeda dengan halaman isi. Biasanya, *cover* depan memuat judul buku, nama pengarang, atau penerbit. Di bagian belakang sampul, terdapat sinopsis buku dan alamat penerbit. Penyampulan buku bisa berupa *soft cover* atau *hard cover*.

B. Fitur dan Isi

Bagian ini membahas informasi yang disampaikan dalam buku, didukung dengan ilustrasi gambar dan teks untuk memperjelas informasi yang disampaikan. Secara lengkapnya, sebuah buku terdiri dari beberapa bagian penting yang harus ada untuk memberikan struktur yang lengkap dan informatif (Pope, 2019).

1. Halaman Judul (*Title Page*): Bagian ini berfungsi sebagai halaman judul yang memuat informasi penting seperti nama penerbit, nama penulis, sub-judul buku, dan informasi tambahan lainnya yang relevan.
2. Pendahuluan (*Introduction*): Bagian ini adalah awalan buku yang berfungsi untuk memberikan gambaran umum tentang isi buku. Pendahuluan menjelaskan konten yang akan dibahas secara singkat dan mempersiapkan pembaca untuk memahami materi yang akan mereka baca.
3. Isi Utama (*Body*): Ini adalah bagian inti dari buku yang mencakup seluruh cerita atau materi utama yang ingin disampaikan oleh penulis. Bagian ini terdiri dari bab atau sub-bab yang menyusun keseluruhan narasi atau argumen dari buku tersebut.
4. Kesimpulan (*Conclusion*): Bagian akhir dari buku ini berfungsi sebagai penutup atau epilog. Kesimpulan memberikan ringkasan dari poin-poin penting yang telah dibahas dan memberikan penutup yang memuaskan bagi pembaca.

C. Cover Belakang

Sampul bagian belakang biasanya berisi sinopsis, yang merupakan ringkasan isi buku. Sinopsis ini biasanya terletak di bagian belakang buku bersama dengan alamat penerbit.

2.2.5.2 Perancangan Buku

Buku memiliki tahapan-tahapan dalam proses pembuatannya. Tahapan ini disusun agar perancangan buku ilustrasi dapat berjalan dengan baik dan terstruktur. Menurut Sutopo (dalam Ulwiyah, 2019), perancangan buku melibatkan berbagai aspek penting yang harus diperhatikan untuk menciptakan sebuah karya yang terstruktur dan menarik. Perancangan buku mencakup beberapa elemen utama, seperti isi, gaya penulisan, format, tata letak, dan urutan berbagai bagian buku. Setiap komponen buku memiliki perannya masing-masing, termasuk bagian-bagian spesifik seperti catatan edisi, pengantar, indeks, serta sampul depan dan belakang.

Selain itu, desain buku juga memerlukan penggunaan elemen-elemen grafis dan tipografi yang konsisten, seperti ilustrasi, daftar, *header*, *footer*, dan tabel. Elemen-elemen ini sering digunakan secara berulang di seluruh halaman buku untuk

menciptakan kesatuan visual dan menjaga konsistensi desain. Adapun tahapan-tahapan dalam proses pembuatan buku ilustrasi adalah sebagai berikut:

A. Perencanaan

Tahap pertama dalam pembuatan buku adalah melakukan perencanaan yang matang. Perencanaan menurut Taufiqurokhman dalam bukunya yang berjudul “Konsep dan Kajian Ilmu Perencanaan”, adalah proses menentukan apa yang harus dilakukan dan bagaimana cara melakukannya. Proses ini mencakup tindakan memilih dan menghubungkan berbagai fakta serta membuat asumsi-asumsi mengenai masa depan. Perencanaan juga melibatkan memvisualisasikan dan merumuskan aktivitas-aktivitas yang diperlukan untuk mencapai hasil terbaik yang diinginkan.

Proses perencanaan sangat penting karena mempengaruhi kemudahan dalam pembuatan buku selanjutnya. Perencanaan dimulai dengan menentukan segmentasi pembaca, yaitu siapa yang akan menjadi target pembaca hingga mencari referensi materi. Selain itu, penentuan jenis buku dan strategi distribusi atau penjualan buku juga merupakan bagian dari perencanaan. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa buku yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dan minat pasar.

Dalam perencanaan penulisan materi, salah satu tahapan yang penting adalah melakukan rubrikasi, yang merupakan teknik penulisan untuk memberikan penekanan visual pada teks. Menurut Saktimulya (2016), rubrikasi juga bisa menggunakan berbagai media gambar berwarna untuk membingkai kata, frasa, atau kalimat yang ingin ditegaskan. Disebutkan juga bahwa tiga fungsi utama rubrikasi adalah mempertegas isi teks, menandai pergantian topik, dan menunjukkan keberadaan tokoh dalam teks (dalam Sadewa, 2019).

Dalam konteks penulisan materi buku, rubrikasi berfungsi sebagai alat visual yang membantu pembaca mengenali dan memahami informasi penting dengan lebih mudah. Dengan menandai bagian-bagian tertentu dengan format tertentu atau menggunakan warna, rubrikasi memandu pembaca untuk fokus pada poin-poin utama yang ingin disampaikan oleh penulis. Pada sebuah buku, rubrikasi bisa digunakan untuk menandai pergantian topik atau sub-topik. Misalnya, setiap kali ada perubahan topik, judul atau kalimat pertama dari topik baru bisa ditulis dengan format *bold*

dan dengan ukuran *font* lebih besar, atau dengan warna yang berbeda. Ini akan membantu pembaca untuk menyadari bahwa mereka sedang beralih ke topik baru dan mempersiapkan diri untuk informasi yang berbeda.

Selain rubrikasi, proses perencanaan penulisan materi juga membutuhkan paginasi, yaitu proses dimana konten pada sebuah buku dipecah menjadi beberapa halaman yang terpisah. Dengan memisahkan konten ke dalam halaman-halaman yang berbeda, pembaca dapat lebih mudah mengakses dan mencerna informasi yang diberikan (Wibowo, 2020). Buku yang memuat banyak informasi atau memiliki konten yang kompleks dapat memanfaatkan paginasi untuk membagi teks menjadi bab dan sub-bab yang terpisah. Hal ini dapat mempermudah pembaca untuk fokus pada satu bagian informasi pada satu waktu.

Di samping itu, dibutuhkan juga daftar isi untuk memberikan panduan yang jelas bagi pembaca tentang apa yang akan mereka temukan di setiap bagian buku. Setiap halaman dalam buku juga biasanya memiliki *header* atau *footer* yang mencantumkan nomor halaman, judul bab, atau sub-bab. Ini digunakan untuk membantu pembaca untuk mengetahui posisi mereka dalam buku dan memudahkan mereka untuk kembali ke bagian tertentu jika diperlukan (Wibowo, 2020).

Sedangkan dalam proses perencanaan visual, dibutuhkan *moodboard* untuk mempermudah tahapan ini. Dalam modul berjudul “Moodboard”, Suciati menjelaskan bahwa *moodboard* adalah alat atau sarana yang berupa bidang datar yang berisi kumpulan warna, gambar, dan berbagai jenis benda lainnya yang mampu menggambarkan ide dari seorang desainer. *Moodboard* berfungsi sebagai analisis visual di mana gambar-gambar yang digunakan bisa berasal dari berbagai sumber, seperti media cetak, internet, atau bahkan hasil karya sendiri. Guntingan gambar ini membantu desainer dalam memvisualisasikan secara jelas visi dan konsep mereka (Aurellia, 2022).

B. Pembuatan Konsep

Setelah perencanaan selesai, langkah berikutnya adalah pembuatan konsep buku. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konsep adalah pengertian atau gambaran mental tentang objek, proses, pendapat, atau rancangan yang telah dipikirkan. Untuk memastikan semua proses berjalan

sistematis dan lancar, diperlukan rancangan yang matang dan mudah dipahami.

Konsep sendiri akan menjadi dasar bagi keseluruhan proses pembuatan buku. Pada tahap ini, berbagai aspek penting, seperti tema buku, judul buku, jumlah halaman, ukuran buku, jenis kertas, dan berbagai aspek lain yang digunakan akan ditentukan. Penentuan konsep ini bertujuan untuk memberikan panduan yang jelas dan terarah dalam setiap proses perancangan buku hingga akhirnya berhasil dicetak.

C. Proses Desain

Tahap selanjutnya adalah proses desain. Menurut Nuradi, desain adalah usaha untuk menggambarkan gagasan mengenai bentuk, tampilan, ukuran, warna, dan tata letak beserta unsur-unsur yang membentuk karakteristik suatu benda (dalam Nugroho, Rudjiono, & Rahmadhika, 2021). Pada tahapan ini, konten berupa artikel dan ilustrasi yang telah dikumpulkan diseleksi kembali dengan cermat. Desain buku dimulai dengan pembuatan *layout*, pemilihan warna, dan *font* yang akan digunakan. Artikel dan konten ilustrasi dikomposisikan menggunakan *software* desain untuk menciptakan tampilan yang menarik dan profesional. Selain itu, desain *cover* buku juga dibuat pada tahap ini.

D. Produksi

Tahap produksi melibatkan proses pencetakan buku dengan berbagai teknik cetak yang mempengaruhi kualitas hasil akhir. Proses produksi harus dilakukan dengan cermat untuk memastikan semua desain dan konten tercetak dengan baik sesuai dengan perencanaan awal.

E. Finishing

Tahap akhir dalam pembuatan buku adalah proses *finishing* cetak. Tahap ini melibatkan pengemasan buku agar tampil lebih menarik dan profesional. Proses *finishing* bisa termasuk pembuatan souvenir, pelapisan kertas *cover* majalah, dan berbagai teknik pengemasan lainnya yang menambah nilai estetika buku. Tahap *finishing* memastikan bahwa buku yang dihasilkan tidak hanya informatif tetapi juga menarik bagi pembaca.

2.2.6 Ilustrasi

Menurut buku “*Exploring Illustration*” oleh Fleishmen, ilustrasi merupakan seni yang mendampingi proses pembuatan gambar, foto, atau diagram, dan bisa hadir

dalam berbagai bentuk seperti cetak, lisan, atau elektronik. Fleishmen juga menyatakan bahwa ilustrasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan makna, baik melalui karya fotografi maupun gambar realistik, sesuai dengan kebutuhan, yang paling penting ilustrasi harus dapat dilihat oleh mata, dan bisa menciptakan gaya, mengalami perubahan bentuk, atau menerjemahkan suatu objek dari segi emosional dan fisik. Lebih dari itu, ilustrasi memiliki kekuatan untuk memengaruhi bahkan memprovokasi yang melihatnya (dalam Maharsi, 2016).

Melihat ilustrasi berarti mengamati suatu proses kreatif, mengapresiasi karya seni, mengenali penciptanya, dan memahami tujuan dari seluruh proses kreatif tersebut. Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat diinterpretasikan bahwa ilustrasi adalah visualisasi dari sebuah teks, entah itu konsep cerita dalam bentuk ide-ide abstrak atau teks yang sudah tercetak untuk keperluan khusus (Maharsi, 2016).

2.2.6.1 Jenis-jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014), gambar ilustrasi memiliki variasi berdasarkan penampilannya, yang meliputi:

A. Ilustrasi Naturalis

Merupakan gambar yang menampilkan bentuk dan warna yang serupa dengan objek yang sesuai dengan kenyataan yang ada di alam tanpa mengurangi atau menambahkan elemen.

B. Ilustrasi Dekoratif

Berfungsi sebagai hiasan dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan (*stylized*).

C. Kartun

Menampilkan gambar-gambar dengan bentuk lucu atau memiliki ciri khas tertentu, sering ditemukan di majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar.

D. Karikatur

Merupakan gambar yang mengandung kritik atau sindiran dengan menyimpangkan proporsi tubuh objek yang digambar, sering ditemukan di majalah atau koran.

E. Cerita Bergambar (Cergam)

Jenis komik atau gambar yang disertai teks, menggambarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.

F. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi dalam buku pelajaran memiliki fungsi untuk menjelaskan teks atau keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian, bisa berupa foto, gambar alam, atau bagan.

G. Ilustrasi Khayalan

Gambar yang diciptakan secara imajinatif, sering ditemukan dalam ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.

2.2.7 Layout

Rustan (2017) berpendapat bahwa *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain pada suatu bidang dalam media tertentu dengan tujuan mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan. Sejalan dengan pernyataan Paul dan Gavin yang menyebutkan bahwa *layout* adalah penyusunan elemen-elemen desain dalam suatu ruang yang ditempati, yang secara keseluruhan harus sesuai dengan prinsip-prinsip estetika (dalam Kurniawan, 2019).

Tujuan utama dari *layout* adalah untuk menyajikan elemen visual dan tekstual dengan cara yang komunikatif sehingga pembaca dapat memahami isi dan pesan yang disampaikan dengan lebih mudah dan jelas. Penyusunan elemen-elemen ini harus mempertimbangkan berbagai aspek seperti keseimbangan, ritme, proporsi, dan harmoni agar menghasilkan tata letak yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi. *Layout* yang baik mampu mengarahkan perhatian pembaca pada informasi penting, memudahkan navigasi, dan meningkatkan daya tarik keseluruhan dari media tersebut, sehingga dapat mengkomunikasikan pesan secara maksimal (Kurniawan, 2019).

Dalam proses *layouting*, ada satu elemen yang sangat berpengaruh dalam hasil akhir *layout*, yaitu *grid*. Menurut Sihombing (2015), *grid* digunakan untuk mengatur elemen-elemen visual dalam ruang desain secara sistematis, baik secara horizontal maupun vertikal (dalam Patria & Kristiana, 2017). *Grid* juga berfungsi untuk mengatur ruang dan informasi bagi pembaca, serta memetakan rencana proyek secara keseluruhan.

Grid terbagi lagi menjadi berbagai elemen, termasuk kolom (*columns*) dan margin. Kolom adalah unit dasar dalam sistem *grid*, yang bisa memiliki lebar dan panjang yang sama atau berbeda, memudahkan penempatan dan penataan elemen desain. Kolom memberikan struktur teratur yang memungkinkan untuk desainer

menyusun elemen visual dengan konsisten dan rapi. Sedangkan margin adalah ruang kosong antara sisi luar format dan batas konten (Widodari, 2024).

Dalam *layout* buku, *grid*, kolom, dan margin sangat penting untuk menciptakan *layout* yang teratur. Kolom membagi teks dan gambar ke dalam unit yang mudah diatur, membuat konten lebih mudah dibaca dan menarik. Di sisi lain, margin memberikan ruang sekitar konten, mencegah tampilan terlalu penuh, dan membuat halaman lebih nyaman dibaca.

Selain *layout* buku, konsep *grid* juga relevan dalam pembuatan infografis, yang merupakan media efektif untuk menyampaikan informasi secara jelas, kompleks, dan cepat. Dengan penyampaian informasi menggunakan infografis, pembaca tidak hanya menyerap informasi dalam bentuk teks, tetapi juga memvisualisasikannya ke dalam gambar (Alwasi et al., 2024).

Afianah & Hasanah (2021) juga berpendapat bahwa infografis dengan foto sangat efektif untuk menyajikan informasi panjang yang cenderung membosankan jika disampaikan hanya dengan kata-kata. Infografis membantu menyederhanakan dan memperjelas informasi, membuatnya lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam pembuatan infografis, sistem grid sangat membantu dalam mengatur tata letak elemen-elemen visual, memastikan informasi tersaji dengan rapi dan terstruktur.

2.2.8 Tipografi

Sebelum era digital seperti sekarang ini, tipografi merupakan sebuah disiplin ilmu atau keterampilan yang erat kaitannya dengan profesi penata huruf di percetakan maupun seniman-seniman yang bekerja di perusahaan pembuat huruf. Menurut Kusrinto (dalam Handriyotopo, 2014), secara umum tipografi didefinisikan sebagai ilmu yang berhubungan dengan huruf cetak. Akan tetapi, seiring perkembangan waktu, tulisan tangan (*handwriting*) dan seni melukis huruf (*calligraphy*) juga termasuk dalam bidang studi tipografi. Oleh karena itu, tipografi didefinisikan sebagai ilmu yang berhubungan dengan huruf atau karakter (*type / typeface*).

Dalam pengertian yang lebih ilmiah, tipografi adalah seni dan teknik merancang serta menata huruf untuk menyusun publikasi visual, baik dalam bentuk cetak maupun non-cetak. Dengan kata lain, tipografi mencakup semua aspek visual dari penyajian teks, yang mencakup pemilihan jenis huruf, spasi, ukuran, dan tata letak yang bertujuan untuk membuat teks tidak hanya terbaca, tetapi juga menarik secara visual (Handriyotopo, 2014).

2.2.9 Warna

Sanyoto mendefinisikan warna dari dua perspektif, yaitu fisik dan psikologis. Secara fisik, warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis, warna adalah bagian dari pengalaman indra penglihatan. Warna dapat dibagi menjadi dua kategori berdasarkan asalnya, yaitu warna aditif dan warna substraktif (dalam Dewi, 2021).

Warna aditif adalah warna yang berasal dari cahaya dan dikenal sebagai spektrum. Contoh umum dari warna aditif adalah warna-warna yang kita lihat pada layar elektronik, seperti monitor komputer dan televisi, yang menggunakan cahaya untuk menghasilkan warna. Di sisi lain, warna substraktif berasal dari bahan dan disebut pigmen. Warna substraktif ini biasa ditemukan dalam cat, tinta, dan berbagai materi lainnya yang menyerap cahaya untuk menghasilkan warna. Penggunaan warna substraktif adalah dasar dari banyak proses pencetakan dan seni visual yang menggunakan pigmen fisik untuk menciptakan karya warna-warni.

Sedangkan Goethe (dalam Sasongko *et al.*, 2020) mengkategorikan warna menjadi dua, yaitu warna positif dan warna negatif. Dalam pembagian ini, Goethe berpendapat bahwa warna-warna seperti kuning, merah-kuning (jingga atau oranye), dan kuning-merah (*vermeil*) termasuk dalam kategori positif. Warna-warna ini dikaitkan dengan makna semangat dan ambisi, mencerminkan karakteristik yang energik dan optimis. Sebaliknya, warna-warna seperti biru, biru-merah, dan merah-biru termasuk dalam kategori negatif. Warna-warna ini melambangkan perasaan gelisah, rentan, dan cemas, memberikan kesan yang lebih melankolis dan introspektif.

Warna memiliki efek signifikan terhadap kondisi emosional dan mental manusia secara psikologis. Pengaruh warna tidak hanya menimbulkan sensasi visual, tetapi juga dapat menghasilkan perasaan senang atau tidak senang. Oleh karena itu, penggunaan warna dalam berbagai konteks, termasuk dalam desain, arsitektur, dan seni, harus mempertimbangkan faktor-faktor psikologis ini. Setiap warna memiliki potensi untuk menimbulkan respons psikologis yang berbeda pada individu, yang dapat mempengaruhi suasana hati dan perilaku mereka. Misalnya, warna-warna cerah dan hangat seperti kuning dan oranye sering kali dikaitkan dengan perasaan bahagia dan nyaman, sementara warna-warna dingin seperti biru mungkin memicu perasaan tenang namun juga bisa membuat seseorang merasa sedih atau cemas (Auria, 2015) (dalam Sasongko *et al.*, 2020).

Adapun makna warna menurut Goethe dan Itten (dalam Sasongko *et al.*, 2020) adalah sebagai berikut:

A. Kuning

Warna kuning sering kali memberikan arti kehangatan dan kebahagiaan. Warna ini diasosiasikan dengan semangat dan keceriaan, menciptakan suasana yang positif dan energik.

B. Oranye

Warna oranye memberikan kesan hangat dan bersemangat. Warna ini melambangkan petualangan, rasa percaya diri, dan kemampuan dalam bersosialisasi. Oranye sering kali dianggap sebagai warna yang penuh energi dan dinamis, menggambarkan vitalitas dan antusiasme.

C. Merah Muda

Warna Merah muda atau *pink* melambangkan keromantisan, kelembutan, kasih sayang, cinta, dan sifat feminin. Warna ini sering digunakan untuk menciptakan suasana yang penuh dengan cinta dan kehangatan, serta menonjolkan keindahan dan kelembutan.

D. Biru

Warna biru identik dengan kecerdasan, komunikasi, dan kepercayaan. Selain itu, biru juga mewakili ketenangan, kesejukan, logika, sensitifitas, refleksi, kooperatif, protektif, integritas, tugas, dan efisiensi. Biru adalah warna yang memberikan kesan tenang dan stabil, sering digunakan untuk menciptakan lingkungan yang profesional dan menenangkan.

E. Ungu

Warna ungu melambangkan kemewahan, kekayaan, kecanggihan, dan spiritualitas. Warna ini sering kali dianggap elegan dan berkelas.

F. Merah

Warna merah adalah simbol dari energi, tantangan, emosi, kekuatan, aktivitas, dan kegembiraan. Warna merah dikenal dengan kekuatannya yang menarik perhatian dan mampu membangkitkan semangat serta meningkatkan adrenalin.

G. Hijau

Warna hijau mampu memberikan suasana yang tenang dan santai. Hijau juga sering dikaitkan dengan keterbukaan dalam berkomunikasi, serta kerap digunakan untuk menggambarkan alam dan kesegaran.

H. Cokelat

Warna cokelat melambangkan kekuatan dan dapat diandalkan. Namun, cokelat juga bisa memberi kesan kaku, pesimis, kolot, dan malas. Warna ini sering digunakan untuk menciptakan rasa stabilitas dan kepercayaan, meskipun bisa juga dianggap kurang dinamis.

I. Putih

Warna putih mewakili kesucian, kemurnian, keaslian, kedamaian, kepolosan, kesederhanaan, dan kebersihan. Warna ini sering digunakan untuk menciptakan tampilan yang bersih dan minimalis serta memberikan kesan netral dan terbuka.

J. Hitam

Warna hitam memberikan kesan suram, gelap, penyendiri, tegas, dan menakutkan, namun juga elegan. Hitam sering diasosiasikan dengan kekuatan dan keanggunan, serta memberikan sentuhan misteri dalam berbagai desain.

