

LAPORAN KARYA KREATIF

**PRODUKSI ILUSTRASI DAN SIMBOL DIGITAL BUKU SAKU MITIGASI
BENCANA PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT UNTUK PROYEK
KARANG TANGGUH - MUHAMMADIYAH DISASTER MANAGEMENT
CENTER (MDMC)**

**Laporan Karya Kreatif ini Disusun untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md)
dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Periklanan**



Oleh:

Arrendra Yuda Abisyahputra

21025503

PROGRAM STUDI DIPLOMA III PERIKLANAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN KARYA KREATIF

**PRODUKSI ILUSTRASI DAN SIMBOL DIGITAL BUKU SAKU
MITIGASI BENCANA PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT UNTUK
PROYEK KARANG TANGGUH - MUHAMMADIYAH DISASTER
MANAGEMENT CENTER (MDMC)**

Laporan Karya Kreatif ini Diajukan untuk Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Periklanan

Disusun Oleh:
Arrendra Yuda Abisyahputra
21025503

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

Disetujui Oleh:


Dosen Pembimbing

Dhini Widyantika Ariesta, M.A

(NIDN 0510048803)

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III PERIKLANAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN KARYA KREATIF

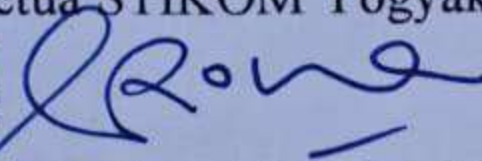
PRODUKSI ILUSTRASI DAN SIMBOL DIGITAL BUKU SAKU MITIGASI BENCANA PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT UNTUK PROYEK KARANG TANGGUH - MUHAMMADIYAH DISASTER MANAGEMENT CENTER (MDMC)

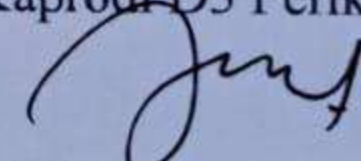
Laporan Karya Kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan dihadapan tim penguji Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 23 Agustus 2024
Waktu : 09.00 - Selesai
Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

Pembimbing/ Penguji I  Penguji II 
Karina Rima Melati, M. Hum Widya Sekar Dwisari, M.A.
(NIDN 0530098201) (NIDN 0501048301)

Penguji III 
Dhini Widyantika Ariesta, M.A.
(NIDN 0510048803)

 Mengetahui
Ketua STIKOM Yogyakarta 
Karina Rima Melati, M. Hum
(NIDN 0530098201)

Mengesahkan
Kaprod D3 Periklanan 
Jatmiko Wicaksono, M.Sn
(NIDN 0506097901)

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Arrendra Yuda Abisyahputra

NIM : 21025503

Judul Laporan : PRODUKSI ILUSTRASI DAN SIMBOL DIGITAL BUKU
SAKU MITIGASI BENCANA PROVINSI NUSA TENGGARA
BARAT UNTUK PROYEK KARANG TANGGUH -
MUHAMMADIYAH DISASTER MANAGEMENT CENTER
(MDMC)

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis yang saya buat dalam bentuk laporan ini bersifat orisinal tulisan saya. Laporan ini berisikan deskripsi atas Karya Kreatif (KK) yang saya laksanakan di industri kreatif dengan bimbingan dosen pembimbing.
2. Karya ini bukan merupakan plagiasi dari karya orang lain. Sumber-sumber lain yang saya baca digunakan sebagai referensi dalam pembuatan laporan ini, dan saya telah mencantumkan sumber-sumber tersebut secara lengkap dalam kutipan dan daftar pustaka sebagai rujukan ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dan dapat dibuktikan dengan bukti-bukti yang kuat oleh pimpinan STIKOM Yogyakarta, maka saya bersedia jika pihak STIKOM Yogyakarta mencabut gelar yang saya peroleh. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh.

Yogyakarta, 22 Agustus 2024
Yang Membuat Pernyataan



Arrendra Yuda Abisyahputra
(NIM 21025503)

MOTTO

*Keberhasilan ku karena Tuhan ku,
Kegagalan ku karena diriku sendiri*
(Arrendra)

Jadilah manusia yang mengasihi :)
(Eunike)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini, penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa mengiringi setiap langkah dan usaha saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Orang tua atas doa, dukungan, kasih sayang, dan pengorbanan tanpa henti yang selalu menjadi sumber semangat bagi saya dalam menempuh masa perkuliahan.
3. Dhini Widyantika Ariesta, M.A sebagai dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Teman-teman *Advertising* angkatan 2021 yang selalu solid dalam kehidupan perkuliahan (Aradhea, Geri, Putra, dan Sanaa.)

KATA PENGANTAR

Dengan berkat dan rahmat dari Allah SWT, penulis akhirnya dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir (TA) dengan judul "PRODUKSI ILUSTRASI DAN SIMBOL DIGITAL BUKU SAKU MITIGASI BENCANA PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT UNTUK PROYEK KARANG TANGGUH - MUHAMMADIYAH DISASTER MANAGEMENT CENTER (MDMC)". Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.) pada program studi Periklanan di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta. Penyelesaian laporan ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas rahmat dan hidayah-Nya
2. Orang tua dengan doa, dukungan, kasih sayang, dan pengorbanan untuk menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi.
3. Ibu Karina Rima Melati, M. Hum selaku Ketua Stikom Yogyakarta dan segenap civitas akademik STIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Dhini Widyantika Ariesta, M.A selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktu, tenaga dan pikiran sehingga laporan saya terselesaikan
5. Bapak Priyo Atmo Sancoyo, S.T. dan Ibu Aulia Taarufi, M.A. selaku anggota MDMC bidang Mitigasi dan Kesiapsiagaan yang telah membuka kesempatan dan membantu saya untuk melaksanakan Karya Kreatif bersama MDMC.
6. Teman-teman D3 Periklanan STIKOM Yogyakarta 2021.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun perkembangan studi periklanan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN ETIKA AKADEMIK	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN DAFTAR ISI	viii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	xi
HALAMAN DAFTAR TABEL	xviii
HALAMAN DIAGRAM	xix
ABSTRAK	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Karya Kreatif (KK).....	6
D. Manfaat Karya Kreatif.....	7
E. Waktu dan Tempat Karya Kreatif (KK).....	7
F. Metode Karya Kreatif.....	8
F.1 Metode.....	8
F.2 Teknik Pengambilan Data dan Analisis.....	15
BAB II KERANGKA KONSEP	17
A. Penegasan Judul.....	17
B. Kerangka Teori.....	17
B.1 Ilustrasi Digital.....	18
B.1.1 Elemen Dasar Visual Ilustrasi.....	20
B.1.2 Prinsip Dasar Visual Ilustrasi.....	26
B.1.3 Ilustrasi Dekoratif.....	30
B.2 Simbol Digital.....	31
B.3 Komunikasi Visual.....	33

B.3.1 Komunikasi Visual untuk Mitigasi Bencana.....	34
B.4 Mitigasi Bencana.....	35
B.4.1 Gagasan Ilustrasi untuk Mitigasi.....	36
BAB III DESKRIPSI PERUSAHAAN.....	39
A. Sejarah, Visi, dan Misi MDMC.....	39
a. Visi.....	44
b. Misi.....	44
B. LogoPerusahaan	44
C. Tujuan.....	47
D. Progam Kerja.....	52
E. Struktur Organisasi.....	55
F. Alur Progam Kerja.....	57
G. Obyek Praktik yang Dilakukan.....	59
G.1 Tujuan Pembuatan Buku Saku.....	60
G.2 Bentuk Konsep Buku Saku.....	60
BAB IV KEGIATAN DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Kegiatan Karya Kreatif (Pra Produksi).....	62
A.1 Identifikasi Tujuan.....	63
A.2 Target Audiens.....	64
A.3 Konsep Desain Buku Saku.....	66
A.3.1 Penentuan Gagasan Utama.....	67
A.3.2 Pengemasan Konsep & Pembuatan Konsep.....	67
B. Proses Karya Kreatif (Produksi).....	68
B.1 Alur Produksi Karya Kreatif.....	69
B.2 Brainstorming dan Pembuatan Moodboard.....	70
B.3 Teknik Pembuatan Ilustrasi.....	72
B.4 Produksi Karya.....	74
B.5 Produksi Simbol SDGs Desa.....	111
C. Implementasi ilustrasi dan Simbol Digital dalam Prototipe Buku Saku	137
D. Implementasi Hasil Masukan dan Revisi Paska Pameran.....	147
BAB V SIMPULAN.....	151

A. Kesimpulan.....	151
B. Saran.....	154
DAFTAR PUSTAKA.....	155
LAMPIRAN.....	156
A. Uji Kejelasan Pesan Melalui Ilustrasi dan Simbol Digital Untuk Buku Saku Mitigasi Bencana.....	156
B. Kegiatan Pameran Karya Kreatif.....	157
C. Brief MDMC.....	158

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Garis dalam Aplikasi Krita.....	21
Gambar 2.2: Palet Warna dalam Aplikasi Krita.....	22
Gambar 2.3: Bentuk dalam Aplikasi Krita.....	23
Gambar 2.4: Berbagai tekstur dalam Aplikasi Krita.....	23
Gambar 2.5: Berbagai <i>Value</i> dalam Aplikasi Krita.....	24
Gambar 2.6: Berbagai ruang dalam Aplikasi Krita.....	25
Gambar 2.7: Komposisi dalam Aplikasi Krita.....	26
Gambar 2.8: Keseimbangan 1.....	27
Gambar 2.9: Keseimbangan 2.....	27
Gambar 2.10: Gerakan 1.....	27
Gambar 2.11: Gerakan 2.....	27
Gambar 2.12: Kontras 1.....	28
Gambar 2.13: Kontras 2.....	28
Gambar 2.14: Fokus 1.....	28
Gambar 2.15: Fokus 2.....	28
Gambar 2.16: Ritme 1.....	29
Gambar 2.17: Ritme 2.....	29
Gambar 2.18: Kedalaman 1.....	29
Gambar 2.19: Kedalaman 2.....	29
Gambar 2.20: Beraneka Ilustrasi bencana.....	36
Gambar 3.1: Pengecekan Wilayah Bencana.....	43
Gambar 3.2: Logo dari MDMC.....	44
Gambar 3.3: Logo dari Karang Tangguh.....	46
Gambar 3.4: Ilustrasi Percepatan.....	49
Gambar 3.5: Ilustrasi Kerjasama.....	49
Gambar 3.6: Ilustrasi Kelembagaan.....	50
Gambar 3.7: Ilustrasi Keterlibatan.....	50
Gambar 3.8: Ilustrasi Jaringan.....	50
Gambar 3.9: Ilustrasi Referensi.....	50
Gambar 3.10: Ilustrasi Kelembagaan.....	51

Gambar 3.11: Ilustrasi Keterlibatan.....	51
Gambar 3.12: Ilustrasi Jaringan.....	52
Gambar 3.13: Ilustrasi Referensi.....	52
Gambar 3.14: Ilustrasi Jaringan.....	57
Gambar 3.15: Ilustrasi Gedung.....	57
Gambar 3.16: Ilustrasi Kerjasama.....	57
Gambar 3.17: Ilustrasi Pendidikan.....	57
Gambar 4.1: Zoom <i>meeting</i>	63
Gambar 4.2: Target Audiens 1.....	64
Gambar 4.3: Target Audiens 2.....	64
Gambar 4.4: Target Sasaran 1.....	65
Gambar 4.5: Target Sasaran 2.....	65
Gambar 4.6: Konsep desain buku saku.....	66
Gambar 4.7: Brief bentuk isi buku.....	66
Gambar 4.8: Moodboard Simbol.....	71
Gambar 4.9: referensi Moodboard 1.....	71
Gambar 4.10: referensi Moodboard 2.....	71
Gambar 4.11: referensi Moodboard 3.....	71
Gambar 4.12: referensi Moodboard 4.....	71
Gambar 4.13: Bentuk laman software Krita.....	72
Gambar 4.14: Gambar referensi.....	76
Gambar 4.15: Gambar referensi.....	76
Gambar 4.16: Sketsa.....	76
Gambar 4.17: Hasil Awal.....	77
Gambar 4.18: Hasil Akhir.....	77
Gambar 4.19: Gambar referensi.....	79
Gambar 4.20: Gambar referensi.....	79
Gambar 4.21: Sketsa.....	79
Gambar 4.22: Hasil Awal.....	79
Gambar 4.23: Hasil Akhir.....	80
Gambar 4.24: Gambar referensi.....	81

Gambar 4.25: Gambar referensi.....	81
Gambar 4.26: Sketsa.....	82
Gambar 4.27: Hasil Awal.....	82
Gambar 4.28: Hasil Akhir.....	83
Gambar 4.29: Gambar referensi.....	84
Gambar 4.30: Gambar referensi.....	84
Gambar 4.31: Sketsa.....	85
Gambar 4.32: Hasil Awal.....	85
Gambar 4.33: Hasil Akhir.....	86
Gambar 4.34: Gambar referensi.....	87
Gambar 4.35: Gambar referensi.....	87
Gambar 4.36: Sketsa.....	88
Gambar 4.37: Hasil Awal.....	88
Gambar 4.38: Hasil Akhir.....	88
Gambar 4.39: Gambar referensi.....	89
Gambar 4.40: Gambar referensi.....	89
Gambar 4.41: Sketsa.....	90
Gambar 4.42: Hasil Awal.....	90
Gambar 4.43: Hasil Akhir.....	91
Gambar 4.44: Gambar referensi.....	92
Gambar 4.45: Gambar referensi.....	92
Gambar 4.46: Sketsa.....	93
Gambar 4.47: Hasil Awal.....	93
Gambar 4.48: Hasil Akhir.....	94
Gambar 4.49: Gambar referensi.....	95
Gambar 4.50: Gambar referensi.....	95
Gambar 4.51: Sketsa.....	95
Gambar 4.52: Hasil Awal.....	95
Gambar 4.53: Hasil Akhir.....	96
Gambar 4.54: Gambar referensi.....	97
Gambar 4.55: Gambar referensi.....	97

Gambar 4.56: Sketsa.....	98
Gambar 4.57: Hasil Awal.....	98
Gambar 4.58: Hasil Akhir.....	99
Gambar 4.59: Gambar referensi.....	100
Gambar 4.60: Gambar referensi.....	100
Gambar 4.61: Sketsa.....	100
Gambar 4.62: Hasil Awal.....	101
Gambar 4.63: Hasil Akhir.....	101
Gambar 4.64: Gambar referensi.....	102
Gambar 4.65: Gambar referensi.....	102
Gambar 4.66: Sketsa.....	103
Gambar 4.67: Hasil Awal.....	103
Gambar 4.68: Hasil Akhir.....	104
Gambar 4.69: Gambar referensi.....	105
Gambar 4.70: Sketsa.....	105
Gambar 4.71: Hasil Awal.....	105
Gambar 4.72: Hasil Akhir.....	106
Gambar 4.73: Gambar referensi.....	107
Gambar 4.74: Sketsa.....	107
Gambar 4.75: Hasil Awal.....	107
Gambar 4.76: Hasil Akhir.....	108
Gambar 4.77: Gambar referensi.....	109
Gambar 4.78: Gambar referensi.....	119
Gambar 4.79: Sketsa.....	110
Gambar 4.80: Hasil Awal.....	110
Gambar 4.81: Hasil Akhir.....	111
Gambar 4.82: Sketsa Simbol1.....	112
Gambar 4.83: Simbol 1.....	112
Gambar 4.84: Sketsa Simbol 2.....	113
Gambar 4.85: Simbol 2.....	114
Gambar 4.86: Sketsa Simbol 3.....	115

Gambar 4.87: Simbol 3.....	115
Gambar 4.88: Sketsa Simbol 4.....	116
Gambar 4.89: Simbol 4.....	116
Gambar 4.90: Sketsa Simbol 5.....	117
Gambar 4.91: Simbol 5.....	118
Gambar 4.92: Sketsa Simbol 6.....	119
Gambar 4.93: Simbol 6.....	119
Gambar 4.94: Sketsa Simbol 7.....	120
Gambar 4.95: Simbol 7.....	121
Gambar 4.96: Sketsa Simbol 8.....	122
Gambar 4.97: Simbol 8.....	123
Gambar 4.98: Sketsa Simbol 9.....	124
Gambar 4.99: Simbol 9.....	124
Gambar 4.100: Sketsa Simbol 10.....	125
Gambar 4.101: Simbol 10.....	126
Gambar 4.102: Sketsa Simbol 11.....	126
Gambar 4.103: Simbol 11.....	137
Gambar 4.104: Sketsa Simbol 12.....	128
Gambar 4.105: Simbol 12.....	128
Gambar 4.106: Sketsa Simbol 13.....	129
Gambar 4.107: Simbol 13.....	130
Gambar 4.108: Sketsa Simbol 14.....	131
Gambar 4.109: Simbol 14.....	131
Gambar 4.110: Sketsa Simbol 15.....	132
Gambar 4.111: Simbol 15.....	133
Gambar 4.112: Sketsa Simbol 16.....	133
Gambar 4.113: Simbol 16.....	134
Gambar 4.114: Sketsa Simbol 17.....	135
Gambar 4.115: Simbol 17.....	135
Gambar 4.116: Sketsa Simbol 18.....	136
Gambar 4.117: Simbol 18.....	137

Gambar 4.118: Buku Saku Hal 1.....	138
Gambar 4.119: Buku Saku Hal 2.....	138
Gambar 4.120: Buku Saku Hal 3.....	139
Gambar 4.122: Buku Saku Hal 4.....	139
Gambar 4.122: Buku Saku Hal 5.....	140
Gambar 4.113: Buku Saku Hal 6.....	140
Gambar 4.124: Buku Saku Hal 7.....	140
Gambar 4.125: Buku Saku Hal 8.....	140
Gambar 4.126: Buku Saku Hal 9.....	141
Gambar 4.127: Buku Saku Hal 10.....	141
Gambar 4.128: Buku Saku Hal 11.....	142
Gambar 4.129: Buku Saku Hal 12.....	142
Gambar 4.130: Buku Saku Hal 13.....	142
Gambar 4.131: Buku Saku Hal 14.....	142
Gambar 4.132: Buku Saku Hal 15.....	143
Gambar 4.133: Buku Saku Hal 16.....	143
Gambar 4.134: Buku Saku Hal 17.....	144
Gambar 4.135: Buku Saku Hal 18.....	144
Gambar 4.136: Buku Saku Hal 19.....	145
Gambar 4.137: Buku Saku Hal 20.....	145
Gambar 4.138: Buku Saku Hal 21.....	146
Gambar 4.139: Buku Saku Hal 22.....	146
Gambar 4.140: Revisi Karya Ilustrasi 1.....	147
Gambar 4.141: Revisi Karya Ilustrasi 2.....	147
Gambar 4.142: Revisi Karya Ilustrasi 3.....	147
Gambar 4.143: Revisi Karya Ilustrasi 4.....	147
Gambar 4.144: Revisi Karya Ilustrasi 5.....	148
Gambar 4.145: Revisi Karya Ilustrasi 6.....	148
Gambar 4.146: Revisi Karya Ilustrasi 7.....	148
Gambar 4.147: Revisi Karya Ilustrasi 8.....	148
Gambar 4.148: Revisi Karya Ilustrasi 9.....	149

Gambar 4.149: Revisi Karya Ilustrasi 10.....	149
Gambar 4.150: Revisi Karya Ilustrasi 11.....	149
Gambar 4.140: Revisi Karya Ilustrasi 12.....	149
Gambar 4.140: Revisi Karya Ilustrasi 13.....	150
Gambar 4.140: Revisi Karya Ilustrasi 14.....	150

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1: Tabel Pelaksanaan Karya Kreati.....	7
Tabel 1.2: Hardware dan Software yang digunakan.....	10
Tabel 3.1: Tupoksi.....	56

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1: Skema metode R&D.....	9
Diagram 3.1: Susunan Manajemen program.....	55
Diagram 3.2: Alur program MDMC.....	57
Diagram 3.3: Alur program 2 MDMC.....	58
Diagram 4.1: Alur Kerja Produksi.....	69

ABSTRAK

Nusa Tenggara Barat (NTB) merupakan daerah rawan bencana terutama hidrometeorologis seperti banjir, angin kencang dan tanah longsor. Menanggulangi hal tersebut, MDMC melalui program Karang Tangguh berupaya memberikan edukasi pada masyarakat melalui buku saku mitigasi bencana untuk menyiapkan masyarakat yang tanggap pada situasi darurat. Ilustrasi dan Simbol di dalam buku saku mitigasi bencana merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki peran penting untuk membantu penyampaian pesan yang kompleks agar menjadi lebih sederhana dan mudah dicerna. Laporan Karya Kreatif ini akan mengulas mengenai proses produksi ilustrasi dan Simbol digital buku saku mitigasi bencana tersebut dengan implementasi metode Research and Development (R&D) yang dipadukan dengan teknik analisa SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats). Implementasi tersebut ditujukan untuk memudahkan merumuskan konsep visual yang tepat. Penggambaran objek visual dilakukan dengan menggunakan teknik dekoratif agar memperoleh penyederhanaan dari gambaran yang ingin divisualkan. Hasil produksi ilustrasi dan Simbol digital ini juga diimplementasikan ke dalam prototipe buku saku mitigasi bencana agar mudah dikembangkan dalam penyempurnaan selanjutnya dari tujuan produksi buku saku tersebut oleh MDMC.

Kata kunci: Ilustrasi, Simbol , Mitigasi Bencana, Komunikasi Visual

ABSTRAK

West Nusa Tenggara (NTB) is a disaster-prone area, especially to hydrometeorological hazards such as floods, strong winds, and landslides. To address this, MDMC, through the Karang Tangguh program, strives to educate the community through a disaster preparedness pocket book to prepare them for emergency situations. The illustrations and icons in the disaster preparedness pocket book serve as a form of visual communication that plays a crucial role in simplifying complex messages, making them easier to understand. This Creative Work Report will review the production process of the illustrations and digital icons for the disaster preparedness pocket book, utilizing the Research and Development (R&D) method combined with SWOT analysis (Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats). The implementation of these methods aims to facilitate the formulation of an appropriate visual concept. The depiction of visual objects is done using decorative techniques to achieve a simplification of the images to be visualized. The produced illustrations and digital icons are also implemented into the prototype of the disaster preparedness pocket book to ensure ease of development in further refinement by MDMC.

Keywords: *Illustration, Symbol, Disaster Mitigation, Visual Communication*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Nusa Tenggara Barat (NTB) merupakan daerah rawan bencana terutama *hidrometeorologis* seperti banjir, angin kencang dan tanah longsor yang biasa terjadi pada peralihan musim hujan menuju musim kemarau. NTB juga terletak di Pulau Lombok yang rawan gempa. Pada bagian selatan pulau Lombok terdapat zona subduksi atau pertemuan lempeng, adapun di bagian utara terdapat *back arc thrust* atau zona patahan naik busur belakang dan sesar lokal. Berdasarkan gambaran tersebut, menuntut adanya kesiapsiagaan yang tinggi dari seluruh lapisan masyarakat di NTB untuk dapat menghadapi dan mengelola risiko bencana secara efektif. Hal tersebut akan efektif dilakukan dengan menyiapkan sumber daya manusia di sektor dasar seperti pengelola atau pemerintah desa maupun perwakilan desa yang sadar dan tanggap menghadapi situasi darurat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberi edukasi lewat buku saku mitigasi bencana. Secara visual, ilustrasi dan simbol digital dalam buku mitigasi bencana menjadi aspek penting dari komunikasi visual yang diharapkan memudahkan target audiens memahami isi buku saku tersebut. Urgensi inilah yang penulis tuangkan dalam laporan Karya Kreatif ini. Secara keseluruhan, fokus penulisan laporan adalah bagaimana proses produksi ilustrasi dan simbol digital untuk buku saku mitigasi bencana pada proyek Karang Tangguh yang dilaksanakan oleh Muhammadiyah melalui Muhammadiyah Disaster Management Center (MDMC) yang membidik target audiens di wilayah Nusa Tenggara Barat.

Dalam konteks penanggulangan bencana, peran organisasi non-pemerintah dan masyarakat sipil menjadi sangat penting. Muhammadiyah, sebagai salah satu organisasi keagamaan terbesar di Indonesia, telah lama terlibat dalam berbagai kegiatan sosial dan kemanusiaan, termasuk penanggulangan bencana. Muhammadiyah melalui Muhammadiyah Disaster Management Center (MDMC) berperan aktif dalam berbagai upaya mitigasi, respons, dan rehabilitasi pasca bencana. MDMC dibentuk sebagai unit khusus yang memiliki fokus utama

pada penanggulangan bencana, baik dari segi kesiapsiagaan, mitigasi, tanggap darurat, maupun pemulihan. Keberadaan MDMC ini semakin menunjukkan komitmen Muhammadiyah dalam memberikan kontribusi nyata untuk kemanusiaan. MDMC tidak hanya berfungsi sebagai unit respons bencana, tetapi juga sebagai pusat edukasi dan pelatihan untuk meningkatkan kapasitas masyarakat dalam menghadapi bencana.

Salah satu inisiatif penting yang dilakukan oleh MDMC adalah program “Karang Tangguh”, yang bertujuan untuk menciptakan desa tangguh bencana (Destana). program ini bertujuan untuk membangun kesadaran dan kelembagaan kebencanaan yang berkelanjutan di tingkat desa, sehingga desa-desa tersebut dapat lebih mandiri dan siap dalam menghadapi bencana. Destana merupakan konsep desa yang memiliki kapasitas untuk mengenali, mengantisipasi, dan mengurangi risiko bencana serta memiliki kemampuan untuk memulihkan diri dengan cepat setelah terjadi bencana. Melalui program ini, MDMC berupaya untuk meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam upaya penanggulangan bencana, sehingga masyarakat tidak hanya menjadi objek tetapi juga subjek dalam penanggulangan bencana. Kolaborasi antara MDMC dengan berbagai pihak, termasuk pemerintah daerah, lembaga swadaya masyarakat, dan komunitas lokal, menjadi kunci sukses dalam pelaksanaan program ini.

Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) dipilih sebagai salah satu wilayah target dalam pelaksanaan program Destana karena daerah ini sering mengalami berbagai jenis bencana alam. Menurut Sistem informasi Kebencanaan NTB (bpbid.ntbprov.go.id tahun 2022), pada periode 01 Januari - 29 Februari 2024 telah terjadi bencana alam sebanyak 31 kejadian. Dari jumlah tersebut, bencana yang paling sering terjadi antara lain: banjir/banjir bandang dengan 16 kejadian; cuaca ekstrem/angin puting beliung tercatat 11 kejadian; tanah longsor 3 kejadian; dan gelombang pasang/rob tercatat 1 kejadian. Menurut BMKG (bpbid.ntbprov.go.id tahun 2022), Curah hujan di wilayah NTB pada dasarian III Februari 2024 secara umum dalam kategori Rendah (0-50 mm/das) hingga menengah (51-150 mm/das) hanya di wilayah Kabupaten Lombok Utara, sebagian kecil Lombok Timur, sebagian Sumbawa dan Bima. Sifat hujan pada dasarian III Februari 2024 di

wilayah NTB bervariasi kategori Bawah Normal (BN) hingga kategori Atas Normal (AN). Curah hujan tertinggi di pos hujan Tambora, Kabupaten Bima sebesar 564 mm/dasarian. Monitoring Hari Tanpa Hujan Berturut - turut (HTH) provinsi NTB secara umum bervariasi dari 'Masih Ada Hujan' hingga kategori menengah (11-20 hari).

Upaya MDMC dalam meningkatkan kesiapsiagaan bencana di NTB diwujudkan melalui berbagai kegiatan edukasi, pelatihan, dan sosialisasi. Salah satu langkah strategis yang diambil adalah pengembangan buku saku siaga bencana. Buku saku ini dirancang khusus untuk program Manager Karang Tangguh dan bertujuan untuk menyampaikan informasi yang diperlukan kepada masyarakat secara efektif dan efisien. Buku saku ini berisi panduan praktis tentang langkah-langkah yang perlu diambil sebelum, saat, dan setelah terjadi bencana. Selain itu, buku saku ini juga memuat informasi penting tentang berbagai jenis bencana yang berpotensi terjadi di wilayah NTB dan cara-cara untuk menghadapinya. Dengan adanya buku saku siaga bencana ini, diharapkan masyarakat dapat lebih memahami pentingnya kesiapsiagaan bencana dan terdorong untuk mengambil tindakan nyata dalam upaya mengurangi risiko bencana di lingkungan mereka.

Pembuatan buku saku siaga bencana ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, termasuk saran yang diberikan kepada MDMC melalui program "Karang Tangguh". Dalam proses produksinya, penulis terlibat sebagai ilustrator untuk menciptakan ilustrasi dan simbol digital yang menarik dan informatif. Ilustrasi yang menarik dan informatif merupakan salah satu elemen penting dalam buku saku ini, karena dapat membantu menyampaikan pesan dan informasi dengan lebih mudah dipahami oleh masyarakat. Melalui ilustrasi yang jelas dan menarik, diharapkan masyarakat dapat lebih mudah mengerti langkah-langkah yang perlu diambil dalam menghadapi bencana. Selain itu, penggunaan ilustrasi dan simbol digital juga diharapkan dapat meningkatkan minat responsibilitas untuk membaca dan memahami isi buku saku tersebut.

Ilustrasi dan simbol digital sebagai perwujudan komunikasi visual dalam buku saku mitigasi bencana memainkan peran penting dalam membantu

menyampaikan informasi yang kompleks sehingga lebih mudah dicerna oleh target audiens, yakni pemerintah desa maupun kalangan tertentu yang dipercaya sebagai panitia mitigasi bencana di tingkat desa. Kendati demikian, tak menutup kemungkinan buku saku ini juga bisa menjadi media edukasi bagi masyarakat berusia 14 - 50 tahun, yang pada konteks ini dikategorikan sebagai audiens sekunder. Penggunaan ilustrasi maupun simbol digital yang jelas dan menarik akan membantu memvisualisasikan langkah-langkah evakuasi, jenis-jenis bencana, dan tindakan pencegahan, sehingga mempermudah pembaca dalam mengingat dan menerapkan informasi tersebut saat dibutuhkan. Ilustrasi dan simbol digital yang efektif juga akan memastikan bahwa pesan-pesan kunci dapat ditonjolkan dan tidak terlewatkan.

Sebagaimana ilustrasi, simbol juga menjadi aspek visual yang membantu memudahkan audiens memahami arahan maupun himbauan tertentu. Simbol juga membutuhkan perwujudan gambar sederhana yang digunakan untuk mewakili ide, fungsi, atau fitur dalam buku saku mitigasi bencana. Penggunaan ilustrasi dan simbol digital yang berimbang akan membuat target audiens bahkan dengan wawasan literasi yang beragam menangkap pesan serta informasi di dalam buku saku mitigasi bencana. Inilah yang melandasi mengapa pemilihan warna dan tata letak yang konsisten penting dilakukan untuk menjaga keteraturan serta membuat buku saku tersebut lebih nyaman dan menarik untuk disimak. Elemen visual yang penulis gunakan bukan sekedar pelengkap namun secara esensial ditujukan guna memastikan efektivitas keseluruhan dari buku saku mitigasi bencana ini.

Proses produksi buku saku siaga bencana ini melibatkan berbagai langkah yang ditentukan untuk memastikan bahwa aset ilustrasi dan simbol digital yang disajikan relevan, akurat, dan mudah dipahami oleh masyarakat. Ilustrasi dan simbol digital dilakukan dengan memperhatikan aspek visual yang menarik dan informatif. Adapun skema pengerjaan ilustrasi dan simbol digital untuk buku ini mengimplementasikan metode R&D dengan gambaran yang jelas tentang kebutuhan produksi ilustrasi dan simbol digital dari buku saku. Proses ini mencakup tahap Research yang terdiri Planing dan Analisis, serta tahapan Development yaitu produksi. Pada tahapan awal, dilakukan pembuatan konsep

melalui brainstorming serta diskusi bersama dosen pembimbing dan pihak MDMC untuk menghasilkan pemahaman konsep dan luaran yang relevan dan mudah dipahami oleh target audiens yang telah ditetapkan oleh MDMC. Selanjutnya, ilustrasi dan simbol digital diproduksi sesuai kebutuhan edukasi dan gaya yang disepakati terkait buku saku tersebut.

Pada implementasinya, metode R&D memudahkan menggali kebutuhan ilustrasi dan simbol digital dalam buku mitigasi bencana dengan cara yang lebih terstruktur dan sistematis. Metode ini memungkinkan penulis untuk mengidentifikasi dan memahami kebutuhan mitra beserta target audiens yang dibidik. Penulis juga memadukan metode ini dengan teknik analisis SWOT untuk membantu mengukur efektivitas, kelemahan, dan aspek-aspek lain yang krusial dalam proses produksi. Pada laporan Karya Kreatif ini, penulis juga akan memaparkan keterlibatan aktif penulis dalam mengeksplorasi narasi dari buku saku sehingga dapat menemukan bentuk fisik, menciptakan suasana, ruang, bahkan melakukan pengemasan emosi yang komunikatif. Artinya, ilustrasi dan simbol digital yang dihasilkan diharapkan dapat merangsang pemikiran target audiens untuk dapat menelaah informasi dan pesan mitigasi bencana dapat dengan mudah dipahami dan diikuti. Sketsa dan gambar yang dihasilkan selama proses ini mencerminkan dialog yang berkembang antara penulis, ilustrator, dan pemangku kepentingan lainnya, menciptakan komunikasi visual yang kuat dan mendukung edukasi masyarakat tentang kesiapsiagaan bencana.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam karya kreatif ini antara lain:

1. Bagaimana proses produksi ilustrasi dan simbol digital Buku Saku untuk Mitigasi Bencana Provinsi Nusa Tenggara Barat Proyek Manager Karang Tangguh - MDMC?
2. Bagaimana perancangan ilustrasi dan simbol digital Buku Saku untuk Mitigasi Bencana Provinsi Nusa Tenggara Barat Proyek Manager Karang Tangguh - MDMC?

C. Tujuan Karya Kreatif

Terdapat dua tujuan dari Karya Kreatif ini, yakni:

Tujuan Praktis:

1. Mengetahui proses proses produksi ilustrasi dan simbol digital Buku Saku untuk Mitigasi Bencana Provinsi Nusa Tenggara Barat Proyek Manager Karang Tangguh - MDMC.
2. Mengetahui perancangan ilustrasi dan simbol digital Buku Saku untuk Mitigasi Bencana Provinsi Nusa Tenggara Barat Proyek Manager Karang Tangguh - MDMC.

Tujuan Akademik:

1. Mengembangkan model komunikasi visual yang efektif untuk edukasi kesiapsiagaan bencana.
2. Mengedukasi dampak bencana melalui penggunaan buku saku siaga bencana terhadap peningkatan kesiapsiagaan masyarakat di Provinsi NTB.
3. Menyumbangkan pengetahuan dan responsibilitas mengenai metode edukasi bencana berbasis Ilustrasi dan simbol digital buku saku siaga bencana secara visual.

D. Manfaat Karya Kreatif

1. Menambah khasanah studi periklanan terutama tentang proses produksi ilustrasi dan simbol digital untuk buku saku mitigasi bencana yang bermanfaat bagi masyarakat maupun dalam studi periklanan.
2. Menambah wawasan dan responsibilitas terutama dalam hal proses produksi ilustrasi dan simbol digital untuk buku saku mitigasi bencana yang bermanfaat bagi masyarakat maupun dalam studi periklanan.

E. Waktu dan Tempat Karya Kreatif

Proses Karya Kreatif ini dilakukan pada bulan Maret - Agustus 2024. Lokasi utama pelaksanaan Karya Kreatif ini adalah di kota Yogyakarta dan koordinasi dilakukan secara *online* mengingat tim MDMC yang terlibat dalam kolaborasi berada di Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) dan Yogyakarta. Hasil ilustrasi dan simbol digital nantinya akan dikembangkan untuk program Karang Tanggung di NTB dengan fokus sasaran pada desa-desa yang telah ditetapkan sebagai target program Destana.

Tabel 1.1

(Ket : Tabel Pelaksanaan Karya Kreatif)

Tabel Pelaksanaan Karya Kreatif			
No	Keterangan	Waktu	Lokasi
1.	Perencanaan KK dan awal diskusi untuk menjalin kerjasama dengan MDMC	30 Maret 2024	Zoom
2.	Koordinasi awal, pengenalan tim, dan brainstorming	3 April 2024	Zoom
3.	Koordinasi awal, pengenalan tim, wawancara, dan brainstorming	9 April 2024	Zoom
4.	Produksi ilustrasi dan simbol digital	8 April 2024 - 1 Juni 2024	STIKOM
5.	Koordinasi hasil	9 Agustus	Zoom

		2024	
6.	Pameran KK	19 Agustus 2024	Yogyatorium Dagadu Djokdja
7.	Ujian KK	23 Agustus 2024	STIKOM
8.	Pelaporan Hasil KK kepada mitra	September 2024	September 2024

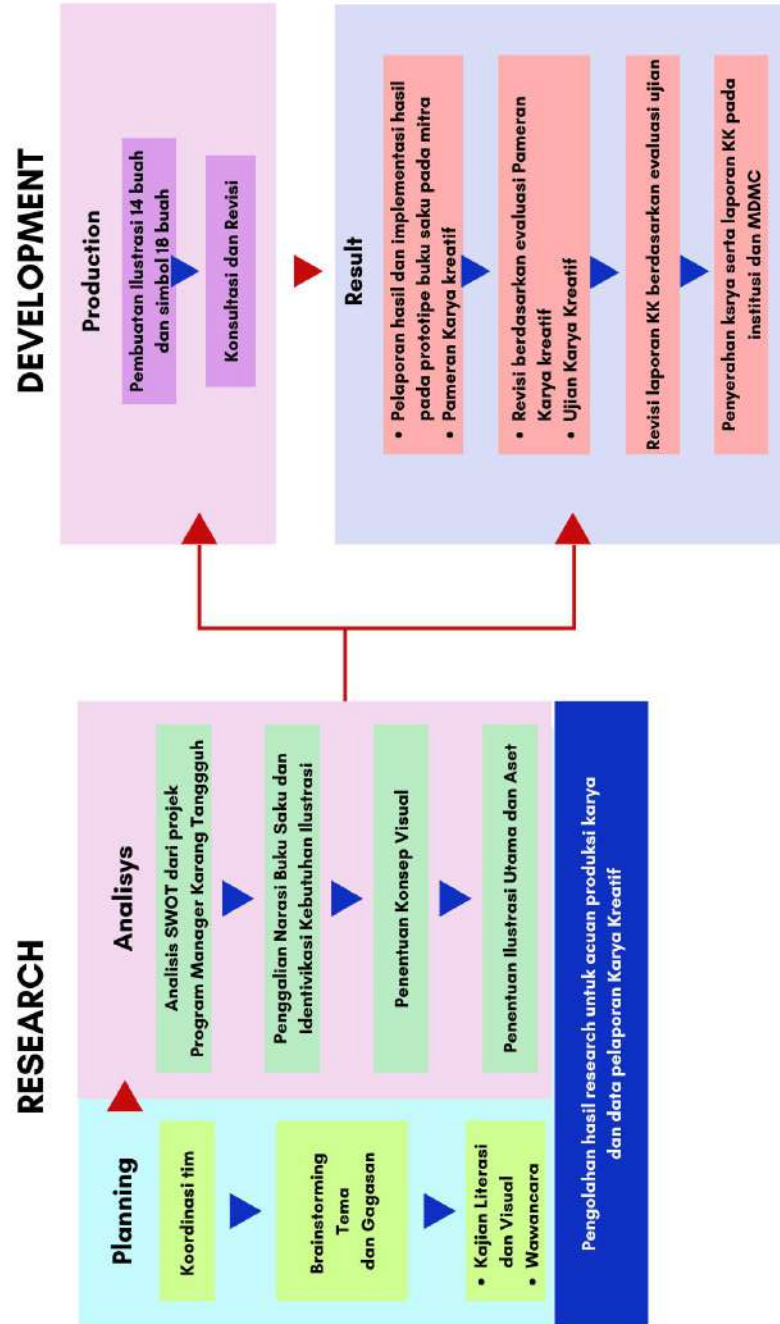
Sumber: Penulis

F. Metode Karya Kreatif

F.1 Metode R&D

Metode karya kreatif ini menggunakan pendekatan *Research & Development* (R&D) untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif. Tahap pertama dalam metode R&D adalah identifikasi masalah, di mana penulis mengumpulkan data melalui wawancara, zoom, dan mencari referensi untuk memahami konteks dan kebutuhan masyarakat terkait kesiapsiagaan bencana di Provinsi NTB. Berikut bentuk penjabaran pendekatan *Research & Development* yang penulis lakukan:

Diagram 1.1
 (Ket : Skema metode R&D)
 Sumber: Penulis



Kegiatan pertama dalam tahap perancangan (*design*) dimulai dengan mengadakan sesi brainstorming untuk mengidentifikasi konsep dan tema visual yang akan digunakan dalam buku saku siaga bencana. Penulis kemudian membuat sketsa awal untuk memvisualisasikan alur cerita. Selanjutnya, dilakukan pemilihan gaya ilustrasi dan simbol digital yang akan diterapkan bersama dosen pembina untuk memastikan kesesuaian dengan audiens target. Setelah itu, ilustrasi dan simbol digital mulai dikerjakan menggunakan perangkat lunak desain grafis, dengan perhatian khusus pada detail, warna, dan komposisi.

Kegiatan pertama dalam tahap pengembangan dimulai dengan penerapan konsep dan sketsa yang telah dirancang pada tahap sebelumnya menjadi ilustrasi dan simbol digital yang lengkap dan detail. Setelah ilustrasi dan simbol digital selesai, dilakukan pengecekan dengan teks dan penyesuaian brief yang diberikan untuk membentuk halaman-halaman buku saku secara keseluruhan. Berikut perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan:

Tabel 1.2

(Ket : Hardware dan Software yang digunakan)

NO	NAMA	Keterangan
<i>Hardware (Perangkat Keras)</i>		
1.	Dawai	Laptop MSI
2.	Sistem Operasi	Microsoft Windows 11 Home Single Language
3.	<i>Processor</i>	11th Gen Intel(R) Core(TM) i3-1115G4 @ 3.00GHz, 2995 Mhz, 2 Core(s), 4 Logical Processor(s)
4.	RAM (<i>Random Access Memory</i>)	8.00 RAM
5.	<i>Graphic Card</i>	Intel(R) UHD Graphics
6.	Penyimpanan	120 <i>Gigabyte</i>

Software (Perangkat Lunak)

1.



Gambar 1.1
(Ket: Gambar Logo Aplikasi Krita)
Krita Software Utama

Penulis menggunakan Software bantuan berupa Aplikasi Krita sebagai perangkat lunak *open-source* yang ideal untuk ilustrasi dan simbol digital. Krita menyediakan berbagai *tool* canggih seperti kuas yang dapat disesuaikan, lapisan tak terbatas, dan dukungan penuh untuk Pen Tablet, memungkinkan para seniman menciptakan karya seni dengan presisi tinggi. Selain itu, Krita memiliki fitur yang pasti mudah digunakan, tidak seperti Adobe Photoshop atau illustrator yang agak rumit dan membutuhkan waktu lebih lama untuk menguasainya, krita jauh lebih mudah dinavigasi dan cukup cocok untuk seniman pemula. Pada standar aplikasi krita memiliki standar warna berbasis RGB dan membutuhkan *software* lain untuk mengkonversi menjadi CMYK, di Krita sendiri

		<p>memiliki kekurangan yang itu ketika ada pembaharuan software data lama akan mengalami sedikit gangguan .</p>
2.	<div data-bbox="464 804 855 1189" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="432 1196 890 1301">Gambar 1.2 (Ket: Gambar Logo Aplikasi Krita) Canva <i>Software</i> Pendukung</p>	<p>Penulis menggunakan Canva sebagai software pendukung untuk menyusun layout prototipe buku saku mitigasi bencana dalam menata Layout dan Ilustrasi dan simbol. Software Canva sendiri adalah platform desain grafis online yang memudahkan penulis untuk membuat konten layout ilustrasi dan simbol digital buku mitigasi bencana dan ilustrasi simbol digital. Warna Canva sendiri berbasis RGB dan dapat diunduh menjadi file CMYK jika menggunakan fitur Premium dengan sistem berlangganan dan berbayar.</p>

Sumber: Penulis

Implementasi (*Implementation*) dalam pengembangan (R&D) buku saku mitigasi bencana mencakup berbagai langkah yang dirancang untuk memastikan efektivitas dan efisiensi proses produksi. Pada tahap ini, hasil riset dan brainstorming yang telah dilakukan sebelumnya diterapkan secara praktis. Hal ini melibatkan pengembangan Ilustrasi dan simbol digital berdasarkan data dan umpan balik yang diperoleh dari tim ahli di bidang mitigasi bencana MDMC. Ilustrator berupaya untuk menciptakan materi visual yang informatif dan mudah dipahami oleh masyarakat. Tahap akhir dari implementasi adalah buku saku yang telah selesai diproduksi didistribusikan ke masyarakat luas, dalam meningkatkan kesiapsiagaan bencana dan responsibilitas masyarakat di Provinsi NTB.

Untuk mendukung keberhasilan metode ini, analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang mungkin dihadapi selama proses produksi. Peluang yang ada meliputi meningkatnya kesadaran masyarakat tentang pentingnya kesiapsiagaan bencana dan responsibilitas masyarakat, sedangkan ancaman dapat berasal dari faktor eksternal lain seperti bencana yang tidak terduga. Dengan menganalisis dan mengelola program ini, MDMC dapat mengoptimalkan strategi pengembangan buku saku, sehingga menghasilkan produk yang bermanfaat dan efektif bagi masyarakat di Provinsi NTB. Berikut bentuk analisis SWOT Pembuatan Buku Saku Mitigasi Bencana:

Strengths (Kekuatan)

- Informasi yang Tepat dan Spesifik: Buku saku menyediakan informasi yang ringkas dan jelas tentang tindakan mitigasi bencana bagi target audiens MDMC, yakni pemerintahan maupun perwakilan desa yang ditugaskan sebagai panitia mitigasi bencana di Provinsi NTB.
- Visual yang Menarik: Ilustrasi dan simbol digital yang menarik memudahkan pemahaman dan menarik minat pembaca dari berbagai kalangan usia.
- Distribusi yang Luas dan Mudah: Bentuk saku memudahkan distribusi dan memungkinkan masyarakat untuk selalu membawa dan mengakses informasi ini kapan saja diperlukan.

Weaknesses (Kelemahan)

- Keterbatasan Ruang Informasi: Karena ukurannya yang kecil, buku saku mungkin tidak dapat mencakup semua informasi detail yang diperlukan untuk mitigasi bencana secara menyeluruh.
- Ketergantungan pada Visual: Pengguna yang memiliki keterbatasan indera penglihatan berpotensi mengalami kesulitan dalam menelaah serta menggunakan buku saku ini secara efektif.

Opportunities (Peluang)

- Edukasi Masyarakat: Buku saku ini dapat menjadi alat edukasi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan kesiapsiagaan masyarakat terhadap bencana.
- Kerjasama dengan Institusi Lokal: Peluang untuk bekerjasama dengan pemerintah daerah, pemerintah desa, maupun organisasi lokal untuk memperluas distribusi dan penggunaan buku saku ini.

Threats (Ancaman)

- **Tingkat Literasi yang Rendah:** Di beberapa daerah, tingkat literasi yang rendah dapat menghambat pemahaman masyarakat terhadap informasi yang disajikan dalam buku saku.
- **Bencana yang Tidak Terduga:** Jenis bencana yang tidak terduga atau baru dapat membuat informasi dalam buku saku menjadi kurang cocok, seperti badai petir, Tsunami dan sebagainya.

F.2 Teknik Pengambilan Data dan Analisis

Dalam menghasilkan buku saku siaga bencana, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi diskusi dan wawancara baik melalui telepon, chat WhatsApp, serta Zoom *meeting*. Kedua teknik tersebut dipilih karena tim MDMC tersebar di kota yang berbeda-beda, yakni Yogyakarta dan Lombok. Untuk menciptakan fleksibilitas dalam mengumpulkan informasi dari berbagai narasumber yang relevan, berikut proses yang dilakukan penulis:

a. Wawancara melalui Telepon dan Chat WhatsApp

Wawancara melalui perbincangan maupun diskusi telepon dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari narasumber yang berada di lokasi yang sulit dijangkau secara fisik atau memiliki keterbatasan waktu untuk pertemuan tatap muka. Proses wawancara telepon dimulai dengan narasumber MDMC yang relevan, seperti beberapa anggota tim MDMC, dan bimbingan dosen pembimbing. Pertanyaan wawancara disiapkan secara sistematis untuk mencakup berbagai aspek penting. Semua wawancara telepon direkam (dengan izin narasumber) dan kemudian ditranskrip menjadi teks WhatsApp untuk analisis lebih lanjut supaya tidak ada kesalahpahaman antara pihak MDMC dan Ilustrator.

Chat WhatsApp digunakan sebagai metode pelengkap untuk mengumpulkan data dari narasumber yang lebih nyaman berkomunikasi melalui pesan teks atau yang memiliki keterbatasan waktu untuk percakapan telepon panjang. Pertanyaan dikirimkan melalui chat, dan narasumber

diberikan fleksibilitas untuk menjawab sesuai dengan kenyamanan mereka. Keuntungan menggunakan WhatsApp adalah bahwa komunikasi dapat dilakukan secara lebih informal dan respons bisa lebih mendetail karena narasumber memiliki waktu untuk berpikir sebelum menjawab. Semua percakapan chat disimpan dan dianalisis untuk mendapatkan wawasan yang mendalam.

b. Zoom Meeting

Zoom meeting digunakan sebagai metode alternatif untuk melakukan diskusi dan wawancara dengan narasumber yang tidak dapat ditemui secara langsung, termasuk ahli dari luar daerah atau pemangku kepentingan yang memiliki jadwal padat. Zoom meeting dijadwalkan dengan mengatur waktu yang sesuai untuk semua peserta, memastikan partisipasi optimal dari semua pihak yang diundang. Platform Zoom digunakan untuk mengadakan pertemuan virtual, di mana semua peserta diundang melalui link khusus dan diberikan panduan teknis untuk memastikan kelancaran pertemuan.

Selama pertemuan, format diskusi terbuka atau wawancara terstruktur digunakan, tergantung pada tujuan pertemuan. Pertanyaan-pertanyaan yang telah dipersiapkan diajukan. Pertemuan Zoom direkam (dengan izin dari semua peserta) dan notulensi dibuat untuk mencatat poin-poin penting yang dibahas. Rekaman dan notulensi ini kemudian digunakan untuk analisis lebih lanjut. *Zoom meeting* memungkinkan penulis sebagai ilustrator untuk mengumpulkan data dari berbagai narasumber yang tidak dapat ditemui secara langsung, memperkaya informasi yang dikumpulkan dan memastikan kelengkapan data.

BAB II

KERANGKA KONSEP

A. Penegasan Judul

Produksi ilustrasi dan simbol digital tentang buku panduan mitigasi bencana bertujuan untuk menyediakan sumber visual yang informatif dan menarik dalam upaya meningkatkan pemahaman masyarakat akan mitigasi bencana. Masyarakat yang teredukasi mendapat pemahaman maupun pengetahuan baru mengenai bencana dan menambah responsibilitas dari berbagai pertimbangan yang akan terjadi maupun setelah terjadinya bencana yang datang. Pada fokus buku panduan mitigasi bencana tersebut memiliki Ilustrasi dan simbol digital berkesinambungan antara responsibilitas dan kejadian bencana tersebut, dalam buku Ilustrasi tersebut memiliki beberapa aspek seperti gambar kejadian, gambar alur, hingga gambar dampak terjadinya bencana tersebut. Proses produksi meliputi beberapa aspek seperti analisis konsep, tujuan, isi, dan sasaran buku saku.

Ilustrasi dan simbol digital yang disajikan dalam buku panduan ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan fungsional sebagai buku saku sebagai paduan mitigasi bencana dan ilustrasi yang menarik dari visual agar mempermudah responsibilitas masyarakat NTB sehingga dapat menjadi panduan yang efektif untuk menyampaikan informasi terkait langkah-langkah mitigasi bencana oleh program karang tangguh MDMC sebagai lembaga penanggulangan bencana. Melalui pendekatan ini, diharapkan masyarakat di Provinsi NTB dapat lebih siap menghadapi potensi bencana serta mengurangi resiko dampak negatif yang mungkin timbul.

B. Kerangka Teori

Konsep pembuatan ilustrasi dan simbol digital untuk buku panduan mitigasi bencana mengandung aspek teoritis dari desain grafis, psikologi visual, dan komunikasi visual. Ilustrasi-ilustrasi ini tidak hanya dimaksudkan untuk memvisualisasikan informasi teknis tentang langkah-langkah mitigasi, tetapi juga untuk membangun koneksi emosional dengan pembaca melalui penggunaan warna, komposisi, dan elemen desain yang menarik. Dengan memperhatikan

prinsip-prinsip ilustrasi dan kebutuhan komunikasi, ilustrasi dan simbol digital ini diharapkan mampu menjelaskan konsep-konsep kompleks secara jelas, meningkatkan daya tarik visual, dan menginspirasi tindakan dalam persiapan menghadapi bencana.

B.1 Ilustrasi Digital

Ilustrasi adalah karya seni yang digunakan untuk menyampaikan ide, cerita, atau informasi melalui gambar. Ilustrasi dapat mencakup berbagai elemen visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang, yang semuanya bekerja sama untuk menciptakan makna dan pesan visual. Jenis ilustrasi sangat beragam, mulai dari ilustrasi editorial yang sering digunakan dalam buku dan majalah, hingga ilustrasi teknis yang digunakan untuk menggambarkan diagram dan proses dalam manual instruksi. Selain itu, ilustrasi juga dapat bersifat representasional, di mana objek-objek digambarkan secara realistis, atau abstrak, di mana bentuk dan warna digunakan untuk mengekspresikan emosi atau konsep yang lebih dalam. Glaser melalui *Drawing is Thinking* (2017:54), dalam perkembangannya, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai alat visualisasi, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang dapat memperkaya pengalaman pengguna. Dengan demikian, ilustrasi memainkan peran penting dalam berbagai bidang, termasuk desain grafis, penerbitan, dan periklanan.

Dewasa ini, ilustrasi digital mengalami perkembangan yang signifikan dan semakin dirasakan manfaatnya oleh masyarakat, salah satunya sebagai media edukasi. Perkembangan teknologi dan akses yang semakin luas terhadap perangkat digital telah membuat masyarakat Indonesia lebih terbuka terhadap pentingnya ilustrasi digital dalam berbagai aspek kehidupan. Ilustrasi digital kini digunakan secara luas dalam periklanan, media berita visual, pendidikan, dan berbagai bidang lainnya, memberikan cara baru yang efektif untuk menyampaikan informasi. Kemampuan ilustrasi digital untuk menciptakan visual yang menarik dan interaktif membuatnya menjadi alat yang sangat berguna dalam menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman. Selain itu, hampir seluruh masyarakat Indonesia kini memiliki gadget sebagai alat untuk mengakses berita terbaru dan

informasi penting, menjadikan ilustrasi digital sebagai jembatan yang vital antara informasi dan audiens. Dengan kemudahan akses dan fleksibilitas yang ditawarkan oleh teknologi digital, ilustrasi digital terus berkembang dan memperkaya cara kita berkomunikasi, belajar, dan memahami dunia di sekitar kita.

Ilustrasi digital adalah representasi visual dari konsep, gagasan, atau objek yang dibuat menggunakan perangkat lunak dan alat digital. Proses pembuatannya melibatkan penggunaan perangkat keras seperti komputer, pen tablet, serta perangkat lunak khusus seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, atau CorelDRAW. Ilustrasi digital dapat berupa gambar dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D), dan sering digunakan dalam berbagai konteks seperti media cetak, situs web, animasi, dan permainan komputer. Joneta dalam Peran dan Perkembangan Ilustrasi (2020:6), mengemukakan bahwasannya ilustrasi digital merupakan terobosan baru dari seni ilustrasi manual menggunakan alat tulis menjadi seni ilustrasi digital menggunakan perangkat keras maupun lunak dengan tujuan mempermudah produksi dan distribusi sebuah karya.

Perbedaan antara ilustrasi digital dan konvensional terletak pada metode pembuatannya. Ilustrasi konvensional dibuat dengan tangan menggunakan media tradisional seperti pensil, pensil warna, cat air, atau cat minyak, dan mungkin memerlukan penggunaan kertas atau kanvas. Di sisi lain, ilustrasi digital menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras digital untuk membuat dan mengedit gambar. Ini memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam hal koreksi, manipulasi, dan penyimpanan karya, serta memungkinkan hal lanjut yang mudah dengan teknologi modern seperti animasi dan interaktivitas.

Secara konseptual, ilustrasi digital menawarkan kemudahan akses, reproduksi, dan distribusi yang jauh lebih besar dibandingkan dengan ilustrasi konvensional. Ilustrasi digital dapat dengan cepat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan proyek dan diubah tanpa mengorbankan kualitas, memungkinkan fleksibilitas yang tinggi dalam proses kreatif. Selain itu, teknologi digital memungkinkan penggunaan efek visual yang lebih kompleks dan interaktif, yang tidak selalu dapat dicapai dengan metode konvensional. Ilustrasi digital juga

mendukung kolaborasi tim secara online, memfasilitasi kerjasama antara desainer, ilustrator, dan klien dari berbagai lokasi dengan kondisi berkejawahan. Keunggulan-keunggulan ini menjadikan ilustrasi digital pilihan yang sangat efektif dan efisien dalam berbagai proyek kreatif, termasuk dalam konteks edukasi kebencanaan yang memerlukan adaptasi cepat dan penyampaian informasi yang jelas.

B.1.1 Elemen Dasar Visual Ilustrasi

Elemen dasar visual ilustrasi merupakan komponen fundamental yang memainkan peran krusial dalam menciptakan karya yang tidak hanya komunikatif dan informatif. Elemen-elemen ini, yang meliputi garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, ukuran, dan arah, membentuk fondasi dari setiap ilustrasi, baik yang bersifat konvensional maupun digital. Garis, misalnya, dapat mengarahkan pandangan mata penonton dan mengekspresikan gerakan atau emosi, sementara warna dapat mempengaruhi suasana hati dan perhatian. Tekstur dan ruang menambahkan kedalaman dan realisme, sedangkan ukuran dan arah membantu dalam menekankan elemen-elemen penting dalam gambar. Dalam konteks pembuatan buku saku siaga bencana, pemahaman mendalam tentang elemen dasar visual ilustrasi sangat penting untuk memastikan bahwa setiap gambar tidak hanya menarik perhatian tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi kritis tentang kesiapsiagaan dan respons bencana kepada masyarakat. Elemen dasar visual dalam ilustrasi, baik konvensional maupun digital, membentuk fondasi awal yang penting dalam menciptakan karya yang kuat dan menarik. Mereka juga mencantumkan beberapa elemen dasar visual yang umumnya digunakan dalam ilustrasi. Elemen dasar visual merupakan tahapan dari pembuatan ilustrasi agar lebih mudah tersampaikan dan dipahami oleh pembaca memadukan indra visual terhadap gambar dan teks. Dedih melalui Analisis Warna dalam Dunia Visual (2021:95-96) memaparkan bahwa kesesuaian bentuk ilustrasi terhadap bentuk konteks yang teks akan dapat mempermudah masuknya informasi kepada audiens dan mewakili perasaan dari pembaca

a. **Garis (*Lines*):**

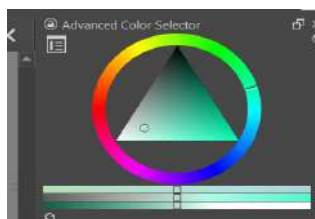


Gambar 2.1
(Ket: Garis dalam Aplikasi Krita)
Sumber: Krita

Garis digunakan untuk menggambarkan bentuk, lengkung dan detail dalam ilustrasi, salah satu peran penting dalam menciptakan visual yang menarik. Dalam buku saku mitigasi bencana, berbagai jenis garis dapat digunakan untuk memberikan kejelasan dan menekankan informasi penting. Garis tipis dapat digunakan untuk detail halus, sementara garis tebal bisa menyoroti poin-poin penting. Garis lengkung dapat memandu mata pembaca melalui ilustrasi, sedangkan garis lurus menekankan struktur. Garis putus-putus dan berpola dapat digunakan untuk menunjukkan area yang berbeda. Dengan menggunakan berbagai variasi garis ini, ilustrasi dalam buku saku dapat lebih efektif dalam menarik perhatian pembaca dan meningkatkan pemahaman mereka tentang langkah-langkah mitigasi bencana.

b. **Warna (*Color*):**

Warna adalah elemen visual yang kuat dalam menambahkan dimensi, suasana, dan emosi dalam ilustrasi. Pemilihan warna yang tepat dapat memberikan kejelasan, kontras, dan kekayaan visual pada karya. Dalam pembuatan buku saku mitigasi bencana ini penulis menggunakan CMYK agar sesuai dengan kebutuhan cetak.



Gambar 2.2
(Ket: Palet Warna dalam Aplikasi Krita)
Sumber: Krita

Adapun pilihan warna yang digunakan cenderung beragam pada gugus warna hangat untuk menciptakan kesan kontras dari background karya. Adapun warna-warna yang memberi kesan dingin seperti biru dan hijau, ungu, dikombinasikan dengan kuning matang seperti yellow chrome untuk membawanya pada nuansa yang lebih hangat, baik dengan teknik brush maupun padu padan pada objek lain.

c. Bentuk (*Shapes*):

Bentuk mengacu pada area tertentu yang dibatasi oleh garis. Bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, atau persegi, serta bentuk kompleks sangat penting dalam menyusun elemen visual buku saku mitigasi bencana. Dalam buku saku ini, bentuk yang diciptakan merupakan penyederhanaan dari bentuk asli yang dipadukan dengan teknik gambar dekoratif. Misalnya, ilustrasi evakuasi mungkin menggunakan bentuk persegi untuk bangunan dan lingkaran untuk titik kumpul, dengan garis yang jelas dapat memberikan panduan visual yang mudah dipahami.



Gambar 2.3
(Ket: Bentuk dalam Aplikasi Krita)
Sumber: Krita

Bentuk-bentuk ini tidak hanya membantu dalam pencernaan audiens tetapi juga dalam menyampaikan informasi secara efisien dan efektif, memastikan bahwa pembaca dapat dengan cepat memahami tindakan yang harus diambil selama bencana. Penggunaan bentuk dekoratif yang jelas dan langsung dapat meningkatkan responsibilitas informasi dan pemahaman, menjadikan buku saku ini alat edukatif yang sangat berguna bagi masyarakat.

d. Tekstur (Texture):

Tekstur menambahkan kedalaman dan dimensi visual pada ilustrasi dengan memberikan kesan visual yang mirip dengan permukaan objek yang digambarkan. Tekstur bisa kasar, halus, beraturan, atau acak, dan dapat memberikan nuansa realisme atau estetika tertentu. Penulis menggunakan tekstur acak untuk memberikan kesan riil dari objek rujukan.

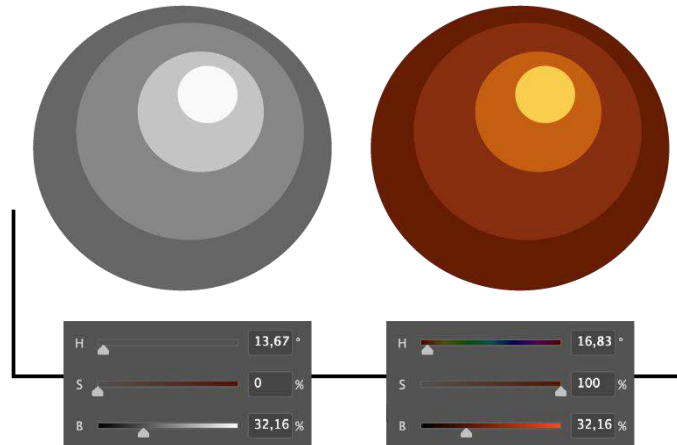


Gambar 2.4
(Ket: Berbagai tekstur dalam Aplikasi Krita)
Sumber: Krita

Untuk mendukung implementasi penulis menggunakan tekstur maya. Artinya penulis menggambar dengan gaya tekstur maya, implementasi gelap-terang merupakan kunci untuk membangkitkan kesan riil itu sendiri dari ilustrasi dekoratif.

e. Nilai (Value):

Nilai adalah tingkat kegelapan atau kecerahan suatu warna atau nada dalam ilustrasi. Kontras nilai dapat digunakan untuk menciptakan kedalaman, volume, dan arah cahaya dalam gambar.

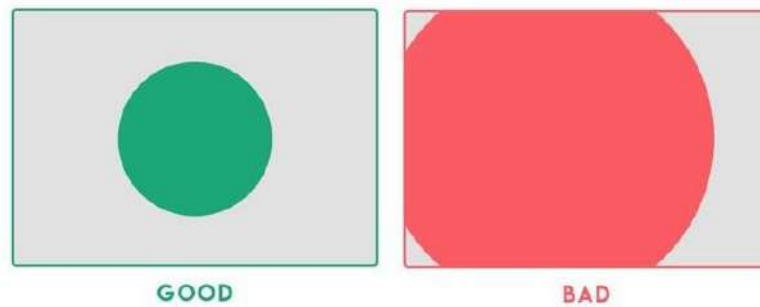


Gambar 2.5
(Ket: Berbagai Value dalam Aplikasi Krita)
Sumber: Krita

Dalam konteks buku saku mitigasi bencana, nilai digunakan untuk menyoroti elemen-elemen penting dan memastikan bahwa informasi yang mudah dikenali oleh pembaca. Misalnya, simbol atau simbol evakuasi dapat menggunakan nilai yang lebih gelap untuk menonjolkan pentingnya tindakan yang harus diambil selama keadaan darurat. Selain itu, penggunaan kontras nilai dalam peta evakuasi atau diagram dapat membantu menekankan jalur evakuasi dan area aman, memberikan panduan visual yang jelas bagi pembaca.

f. Ruang (Space):

Ruang mengacu pada dimensi dan kedudukan objek dalam ilustrasi. Pemanfaatan ruang dengan baik dapat menciptakan keseimbangan, ritme, dan kedalaman visual dalam karya. Dalam buku saku mitigasi bencana, ruang positif dan negatif digunakan secara strategis untuk menyoroti informasi penting dan memudahkan pembaca dalam memahami konten.

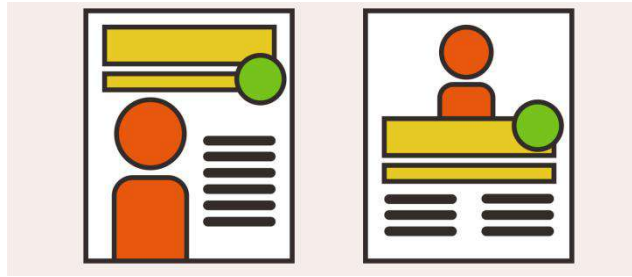


Gambar 2.6
(Ket: Berbagai ruang dalam Aplikasi Krita)
Sumber: Krita

Ruang positif, yang merupakan area yang diisi oleh elemen-elemen ilustrasi, seperti simbol, atau teks penting, dirancang dengan penempatan yang tepat untuk menarik perhatian dan memandu mata pembaca ke informasi penting. Sementara itu, ruang negatif, atau area kosong di sekitar elemen-elemen tersebut, digunakan untuk menciptakan kontras dan menghindari kesan berantakan, sehingga memperjelas fokus utama setiap halaman. Penggunaan ruang yang efektif dalam buku saku ini memastikan bahwa informasi disampaikan dengan jelas dan tidak membingungkan.

g. Komposisi(Composition):

Komposisi adalah tata letak atau susunan elemen-elemen visual dalam ilustrasi. Dalam buku saku mitigasi bencana, komposisi elemen-elemen visual dirancang secara rata untuk memastikan pesan-pesan penting disampaikan secara efektif. Misalnya, halaman-halaman yang berisi panduan langkah-langkah evakuasi menggunakan komposisi simetris untuk menciptakan kesan teratur dan mudah diikuti.



Gambar 2.7
(Ket: Komposisi dalam Aplikasi Krita)
Sumber: Istockphoto - Komposisi

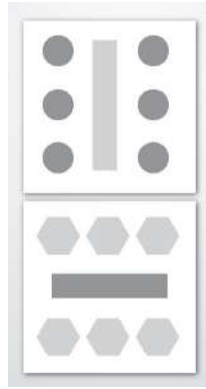
Di sisi lain, ilustrasi yang menggambarkan skenario bencana mungkin menggunakan komposisi asimetris untuk menekankan urgensi situasi. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip komposisi ini, buku saku tersebut tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung pemahaman dan responsibilitas informasi.

Selain elemen-elemen dasar tersebut, teknik-teknik seperti pencahayaan, perspektif, proporsi, dan ekspresi juga memainkan peran penting dalam mengembangkan ilustrasi yang berkualitas tinggi. Pencahayaan yang tepat dapat menambahkan dimensi dan nuansa pada objek, sementara perspektif dapat menciptakan kedalaman dan ruang dalam gambar. Proporsi yang akurat memastikan keseimbangan visual dan kesan realisme, sementara ekspresi dapat mengkomunikasikan emosi atau pesan yang diinginkan kepada pembaca. Dengan memanfaatkan elemen-elemen ini secara efektif, ilustrasi dapat menjadi alat yang kuat dalam menyampaikan cerita, membangkitkan emosi, dan menginspirasi pembaca.

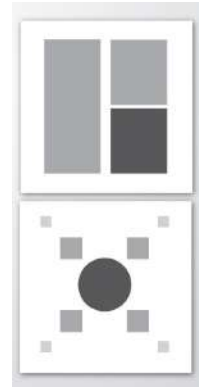
B.1.2 Prinsip Dasar Visual Ilustrasi

Prinsip dasar visual dalam ilustrasi adalah panduan yang membantu mengatur elemen-elemen visual agar menciptakan karya yang seimbang, menarik, dan efektif. Ada beberapa prinsip dasar yang sering diterapkan dalam ilustrasi:

a. Keseimbangan (*Balance*)



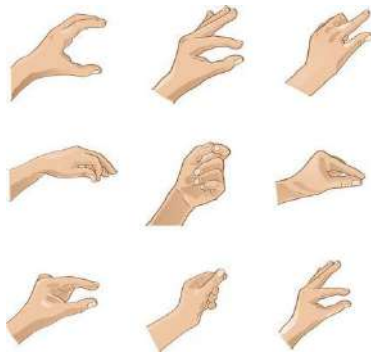
Gambar 2.8
(Ket: Keseimbangan 1)
Sumber: Desain Studio - Keseimbangan



Gambar 2.9
(Ket: Keseimbangan 2)
Sumber: Desain Studio - Keseimbangan

Keseimbangan mengacu pada pembagian berat secara merata di seluruh komposisi dapat menjadi keseimbangan simetris, di mana elemen-elemen visual disebar secara seragam, atau keseimbangan asimetris, di mana elemen-elemen yang berbeda memiliki bobot visual yang seimbang tetapi tidak secara simetris.

b. Gerakan (*Movement*)



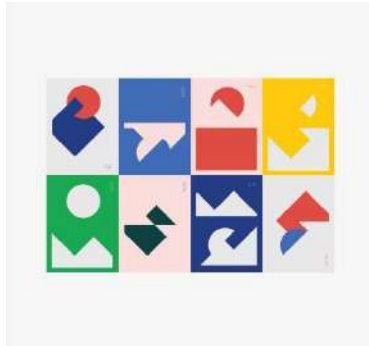
Gambar 2.10
(Ket: Gerakan 2)
Sumber: Istockphoto - Gerakan



Gambar 2.11
(Ket: Gerakan 2)
Sumber: Istockphoto - Gerakan

Gerakan menambahkan energi dan dinamika ke dalam ilustrasi dengan menunjukkan perasaan pergerakan atau arus visual melalui komposisi. Ini bisa dicapai melalui garis yang melengkung, arah objek, atau penempatan elemen-elemen dalam ilustrasi.

c. Kontras (Contrast)



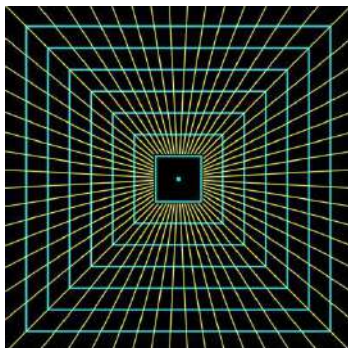
Gambar 2.12
(Ket: Kontras 1)
Sumber: Istockphoto - Kontras



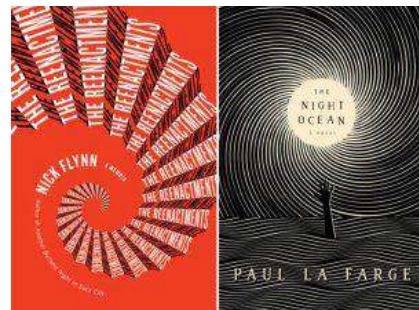
Gambar 2.13
(Ket: Kontras 2)
Sumber: Istockphoto - Kontras

Kontras mengacu pada perbedaan yang dramatis antara elemen-elemen visual, seperti warna, nilai, atau ukuran. Kontras yang baik dapat menarik perhatian pada bagian tertentu dari ilustrasi, meningkatkan kedalaman, dan membuat elemen-elemen penting menjadi lebih menonjol.

d. Fokus (*Emphasis*)



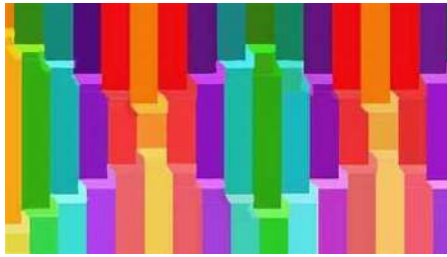
Gambar 2.14
(Ket: Fokus 1)
Sumber: Istockphoto - Fokus



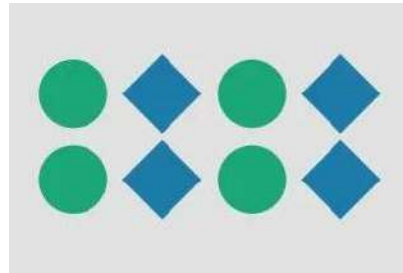
Gambar 2.15
(Ket: Fokus 1)
Sumber: Istockphoto - Fokus

Fokus menunjukkan bagian-bagian tertentu dari ilustrasi yang menarik perhatian utama. Ini dapat dicapai melalui penempatan objek, perbedaan dalam nilai atau warna, atau manipulasi elemen-elemen lain untuk membuat titik fokus yang jelas.

e. Ritme (Rhythm)



Gambar 2.16
(Ket: Ritme 1)
Sumber: Istockphoto - Ritme



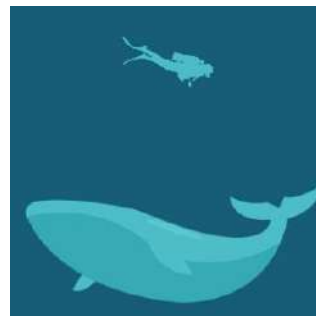
Gambar 2.17
(Ket: Ritme 2)
Sumber: Istockphoto - Ritme

Ritme menciptakan gerakan visual yang mengalir melalui karya. Ini dapat dicapai melalui pengulangan pola, bentuk, atau elemen-elemen lain yang menarik mata penonton dari satu titik ke titik lainnya.

f. Kedalaman (Depth)



Gambar 2.18
(Ket: Kedalaman 1)
Sumber: Istockphoto - Kedalaman



Gambar 2.19
(Ket: Kedalaman 2)
Sumber: Istockphoto - Kedalaman

Kedalaman menciptakan ilusi tiga dimensi dalam gambar dua dimensi. Ini dapat dicapai melalui penggunaan perspektif, gradasi nilai, atau penumpukan objek untuk menunjukkan jarak antara mereka dan jarak antara background.

B.1.3 Ilustrasi Dekoratif

Pada umumnya, ilustrasi dekoratif merupakan elemen visual yang digunakan untuk memperindah, memperjelas, dan menambahkan nilai estetika pada sebuah materi, dalam hal ini buku saku siaga bencana. Ilustrasi dekoratif tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami. Menurut Smith & Jones pada *Visual Communication in Disaster Preparedness* (2019: 102), dalam konteks edukasi bencana, ilustrasi dekoratif membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak, seperti alur evakuasi, struktur bangunan yang aman, atau prosedur penyelamatan diri. Menurut Johnson dalam *Designing for Emergency Response: The Role of Visuals*, (2021:78), penggunaan warna, bentuk, dan simbolografi yang menarik dapat meningkatkan minat dan responsibilitas perhatian pembaca, sehingga mereka lebih peka dalam memahami dan mengikuti instruksi yang diberikan. Selain itu, Menurut Lee & Nguyen dalam *Cultural Considerations in Disaster Communication* (2022:55), ilustrasi dekoratif dapat disesuaikan dengan budaya dan kondisi lokal, sehingga masyarakat merasa lebih akrab dan mudah menerima informasi yang disampaikan.

Dalam pembuatan buku saku siaga bencana, ilustrasi dekoratif harus dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain grafis yang baik, seperti kesederhanaan, konsistensi, dan kejelasan. Kesederhanaan dalam ilustrasi membantu menghindari kebingungan dan memastikan bahwa pesan utama dapat diterima dengan jelas.. Kejelasan juga penting dalam buku Mitigasi Bencana di NTB tersebut, terutama dalam situasi darurat di mana masyarakat perlu memahami instruksi dengan cepat dan akurat dikarenakan masyarakat harus di edukasi dengan responsibilitas yang tinggi dalam mencegah bencana. Selain itu, ilustrasi dekoratif harus interaktif dan mudah dimengerti pembaca, misalnya melalui penggunaan gambar yang dapat diikuti langkah demi langkah yang menjelaskan prosedur tertentu. Dengan demikian, ilustrasi dekoratif tidak hanya memperindah tampilan buku saku, tetapi juga meningkatkan efektivitas komunikasi dan edukasi dalam upaya meningkatkan kesiapsiagaan bencana masyarakat. Ilustrasi yang jelas dan langsung dapat meningkatkan retensi

informasi dan pemahaman pembaca. Dengan demikian, ilustrasi dekoratif tidak hanya memperindah tampilan buku saku, tetapi juga meningkatkan efektivitas komunikasi dan edukasi. Waites & Daniel melalui analisis *International Journey of Arts and Education* (2015:291-298) bahwasannya kesesuaian bentuk ilustrasi terhadap bentuk konteks yang teks akan dapat mempermudah masuknya informasi kepada audiens dan mewakili perasaan dari pembaca

B.2 Simbol Digital

Simbol adalah representasi visual yang digunakan untuk menyampaikan makna tertentu melalui bentuk, gambar, atau tanda yang memiliki arti khusus dalam konteks tertentu. Simbol dapat berupa ikon, indeks, atau lambang yang dipahami secara universal atau khusus oleh kelompok tertentu. Menurut Eco melalui *A Theory of Semiotics* (2016:34) Jenis-jenis simbol mencakup simbol verbal maupun visual di mana masing-masing jenis memiliki karakteristik yang berbeda dalam hal penyampaian pesan. Simbol juga berfungsi sebagai alat komunikasi yang menyederhanakan dan mempercepat proses penyampaian informasi, baik dalam bentuk ide, perasaan, maupun instruksi. Dalam penggunaannya, simbol seringkali dikaitkan dengan budaya, sejarah, dan nilai-nilai yang melekat pada masyarakat tertentu, sehingga dapat mempengaruhi interpretasi dan makna yang diberikan. Oleh karena itu, pemahaman yang tepat mengenai simbol dan konteksnya sangat penting dalam berbagai bidang seperti komunikasi visual, semiotika, dan desain grafis.

Secara konseptual simbol digital sama halnya dengan simbol namun letak perbedaannya adalah pada medianya. Simbol digital sendiri adalah representasi visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan tertentu melalui media digital. Dalam era digital saat ini, simbol-simbol tersebut berfungsi sebagai elemen penting dalam komunikasi visual, memfasilitasi interaksi antara pengguna dan teknologi secara efisien dan jelas. Simbol digital dapat mencakup ikon, pictogram, atau grafik yang dirancang untuk mudah dikenali dan dipahami oleh berbagai kelompok pengguna. Seperti yang disebutkan oleh Keller melalui *Desain Antarmuka Digital: Prinsip dan Praktik* (2017:34), simbol digital memiliki peran

krusial dalam menciptakan antarmuka yang mudah digunakan dan dimengerti, terutama dalam konteks desain produk digital.

Ikon, simbol, dan indeks adalah tiga jenis tanda dalam semiotika yang memiliki peran penting dalam komunikasi visual. Ikon adalah representasi visual yang memiliki kemiripan langsung dengan objek yang diwakilinya. Misalnya, gambar wajah tersenyum yang mewakili ekspresi kebahagiaan. Simbol berbeda dengan ikon, tidak memiliki hubungan visual langsung dengan objeknya, tetapi maknanya ditentukan oleh kesepakatan atau ketentuan sosial. Contohnya adalah simbol hati yang melambangkan cinta. Indeks, di sisi lain, menunjukkan hubungan sebab-akibat atau keberadaan fisik, seperti asap yang menjadi penanda adanya api.

Perbedaan utama antara ketiganya terletak pada bagaimana mereka merepresentasikan makna. Ikon bergantung pada kemiripan fisik dengan objek, simbol pada kesepakatan sosial, dan indeks pada hubungan sebab-akibat atau fisik dengan objek yang diwakilinya. Ikon sering digunakan untuk memudahkan pemahaman melalui representasi visual yang langsung, simbol untuk menyampaikan ide-ide abstrak atau konvensi budaya, dan indeks untuk menunjukkan bukti atau petunjuk yang terkait dengan objek tertentu. Barthes melalui *Mythologies* (2020:101), pemahaman tentang perbedaan ini penting dalam desain komunikasi visual, karena setiap jenis tanda memiliki kekuatan dan kelemahan dalam menyampaikan informasi. Menggunakan ketiga elemen ini secara tepat dapat meningkatkan efektivitas komunikasi visual dalam konteks yang berbeda, seperti dalam pembuatan buku saku mitigasi bencana.

Simbol digital juga berperan dalam mempermudah proses penyampaian informasi dalam buku saku mitigasi bencana. Dalam konteks ini, simbol-simbol tersebut digunakan untuk menggambarkan konsep-konsep penting terkait kesiapsiagaan bencana, sehingga pesan dapat disampaikan dengan cepat dan tepat kepada masyarakat. Menurut Thorlacius melalui *Komunikasi Visual Efektif dalam Media Digital* (2020:112), simbol digital yang efektif harus mempertimbangkan konteks penggunaannya dan dapat diinterpretasikan dengan mudah oleh target audiens. Oleh karena itu, dalam pembuatan buku saku ini,

pemilihan simbol digital yang tepat menjadi kunci dalam meningkatkan pemahaman dan kesiapsiagaan masyarakat terhadap bencana. Implementasi simbol digital dalam desain buku saku tidak hanya meningkatkan daya tarik visual tetapi juga memastikan bahwa informasi yang disampaikan dapat diakses dan dimengerti dengan baik oleh semua kalangan.

B.3 Komunikasi Visual

Komunikasi visual merupakan salah satu metode paling efektif untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan jelas, terutama dalam konteks edukasi kebencanaan. Komunikasi visual melibatkan penggunaan gambar, simbol, dan grafik untuk menyampaikan pesan yang kompleks dalam bentuk yang lebih mudah dipahami. Kejelasan dan daya tarik visual sangat penting untuk memastikan bahwa pesan diterima dan dipahami oleh berbagai kelompok masyarakat, termasuk mereka yang memiliki tingkat literasi yang berbeda. Visualisasi yang baik dapat meningkatkan responsibilitas yang baik dalam penyampaian informasi dan pemahaman pembaca dikala urgensi maupun dalam situasi darurat. Florens melalui Analisis Komunikasi Visual Buku(2018:281). Bahwa ketika visual dihayati akan mempengaruhi sugesti dari pembaca dan membawa pandangan suatu kondisi yang terjadi dari sebuah teks maupun visual yang di lihat.

Mempertimbangkan aspek budaya dan konteks lokal untuk meningkatkan relevansi dan efektivitas pesan yang disampaikan sesuai dengan tujuan Komunikasi Visual. Penggunaan elemen visual yang sesuai dengan budaya lokal dapat meningkatkan keterlibatan dan respons positif dari masyarakat. Aljuk melalui analisis Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Melestarikan Warisan Budaya Lokal (2014:22-25). Dalam konteks Provinsi NTB, ilustrasi yang mencerminkan lingkungan dan budaya setempat dapat membantu masyarakat merasa lebih terhubung dengan materi edukasi. Selain itu, elemen visual yang cocok dengan target audiens akan membawa dampak responsibilitas tentang kesiapsiagaan bencana dapat dipahami oleh semua pihak. Dengan demikian, teori komunikasi visual menekankan pentingnya desain yang tidak

hanya dalam ranah estetis tetapi juga fungsional dan kontekstual pada pemakaiannya, untuk mendukung edukasi maupun responsibilitas maupun tanggap kebencanaan di Provinsi NTB.

B.3.1 Komunikasi Visual untuk Mitigasi Bencana

Komunikasi visual memegang peranan penting dalam upaya mitigasi bencana, khususnya dalam menyampaikan informasi yang tepat kepada masyarakat. Melalui penggunaan ilustrasi, ikon, dan simbol yang mudah dipahami, pesan-pesan penting terkait tindakan yang harus dilakukan sebelum, saat, dan setelah bencana dapat disampaikan dengan lebih efektif. Seperti yang dikemukakan oleh Meyer melalui *Effective Visual Communication in Disaster Management* (2018: 45-47), ilustrasi yang jelas dan langsung dapat meningkatkan kualitas informasi dan pemahaman pembaca, sehingga ilustrasi dekoratif dalam buku saku mitigasi bencana tidak hanya berfungsi untuk memperindah tampilan, tetapi juga memperkuat komunikasi dan edukasi yang disampaikan. Komunikasi visual ini menjadi semakin krusial mengingat bahwa dalam situasi darurat, pesan yang disampaikan secara visual dapat lebih cepat dan mudah diterima oleh berbagai kalangan, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan dalam hal literasi.

Selain itu, dalam konteks mitigasi bencana, penggunaan komunikasi visual yang efektif dapat membantu mengurangi ketidakpastian dan kebingungan di tengah masyarakat. Penelitian yang dilakukan oleh Thorlacius melalui *Visual Communication for Crisis and Emergency Response* (2020: 82-84) menekankan bahwa visualisasi yang baik mampu menyederhanakan informasi yang kompleks menjadi bentuk yang lebih mudah dicerna, terutama dalam situasi yang membutuhkan respons cepat. Dengan demikian, visualisasi yang dirancang dengan baik tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga memotivasi tindakan responsibilitas yang lebih baik di masyarakat. Di era digital ini, dimana akses terhadap informasi menjadi semakin mudah, penggunaan media visual dalam mitigasi bencana semakin mendapatkan perhatian karena kemampuannya

untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan lebih beragam.

B.4 Mitigasi Bencana

Mitigasi bencana adalah serangkaian tindakan yang dirancang untuk mengurangi atau menghilangkan dampak negatif dari bencana, baik melalui upaya yang tersusun seperti pembangunan infrastruktur yang tahan gempa, maupun melalui pendekatan tanpa tersusun seperti penyuluhan dan pelatihan masyarakat. Mitigasi bencana dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, termasuk mitigasi preventif yang bertujuan untuk mencegah bencana sebelum terjadi, dan mitigasi reaktif yang dilakukan setelah bencana terjadi untuk mengurangi dampaknya. Kelman melalui *Disaster by Choice: How Our Actions Turn Natural Hazards into Catastrophes* (2015:109), fungsi utama mitigasi bencana adalah untuk melindungi nyawa, mengurangi kerugian ekonomi, serta memperkuat kapasitas adaptasi masyarakat terhadap bencana. Selain itu, mitigasi bencana dapat membantu mempercepat pemulihan pasca-bencana dengan memastikan bahwa langkah-langkah pengurangan risiko telah diintegrasikan ke dalam sistem tanggap darurat dan rekonstruksi.

Mitigasi bencana dalam Karya Kreatif ini merupakan panduan praktis berbalut ilustrasi yang ditujukan untuk memberikan pemahaman yang berbobot mengenai berbagai aspek bencana serta strategi mitigasi yang efektif. Fungsinya, untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan risiko bencana, memperkuat kesiapan dan tanggung jawab individu serta komunitas dalam menghadapi bencana, serta memberikan panduan langkah-langkah tepat untuk mengurangi risiko dan dampak bencana. Nursyabani dkk melalui analisis Mitigasi Bencana Dalam Peningkatan Kewaspadaan Terhadap Ancaman Gempa (2020:22). Berdasarkan laporan memaparkan bahwa bencana yang banyak merenggut jiwa salah satunya yaitu bencana gempa bumi dan penting melakukan pengedukasian mitigasi bencana sejak dini.

B.4.1 Gagasan Ilustrasi untuk Mitigasi

Ilustrasi dalam buku mitigasi bencana memiliki fungsi penting yang membantu dalam penyampaian informasi dan pemahaman mengenai strategi mitigasi. Pertama, ilustrasi memfasilitasi pemahaman yang lebih cepat dan mudah. Gambar-gambar yang jelas dan informatif memungkinkan pembaca untuk memahami konsep-konsep kompleks tentang bencana dan tindakan mitigasi tanpa harus bergantung sepenuhnya pada teks. Kedua, ilustrasi dapat memberikan visualisasi yang kuat tentang potensi risiko dan dampak bencana.



Gambar 2.20
(Ket: Beraneka Ilustrasi bencana)
Sumber: Belajar Mitigasi Bencana - Eposdigi

Dengan melihat gambar di atas yang menggambarkan situasi bencana secara visual, pembaca dapat lebih memahami tingkat risiko yang terlibat dan pentingnya persiapan mitigasi. Ketiga, ilustrasi dapat memotivasi tindakan.

Melalui gambar-gambar yang menunjukkan langkah-langkah mitigasi yang tepat, pembaca dapat terinspirasi untuk mengambil tindakan konkret dalam meningkatkan kesiapsiagaan dan mengurangi risiko bencana. Keempat, ilustrasi memungkinkan inklusivitas. Dengan menyajikan informasi dalam bentuk visual, buku ilustrasi mitigasi bencana dapat lebih mudah diakses oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak, orang dewasa dengan tingkat literasi yang rendah, serta mereka dengan kebutuhan khusus. Dengan demikian, ilustrasi memiliki peran

krusial dalam memperkuat kesadaran dan kesiapsiagaan masyarakat terhadap bencana.

Dalam konteks upaya mempersiapkan masyarakat menghadapi ancaman bencana, ilustrasi dalam buku mitigasi bencana memegang peran yang krusial. Mereka bukan sekadar gambar-gambar tambahan, tetapi merupakan alat penting dalam menyampaikan informasi tentang risiko bencana, langkah-langkah mitigasi, dan strategi pencegahan secara visual. Sebelum menjelajahi perbedaan yang khas, penting untuk memahami bahwa ilustrasi dalam buku mitigasi bencana didesain dengan tujuan khusus untuk meningkatkan pemahaman tentang bencana dan memotivasi tindakan konkret dalam meningkatkan kesiapsiagaan dan mengurangi risiko. Ilustrasi dalam buku mitigasi bencana memiliki perbedaan tertentu jika dibandingkan dengan ilustrasi dalam buku-buku lain secara umum. Novena Dkk (2016:89-91) dalam karyanya berjudul “Analisis Buku Sigap Mitigasi Bencana Gempa Bumi” "Ilustrasi yang muncul juga memiliki peran dalam memberikan penguatan informasi berkenaan dengan situasi saat terjadi gempa dengan visualisasi yang mudah dikenali dan dipahami pembaca". Beberapa perbedaan tersebut antara lain:

- a. Fokus pada Tema Mitigasi Bencana: Ilustrasi dalam buku mitigasi bencana didesain khusus untuk menggambarkan situasi bencana, langkah-langkah mitigasi, dan strategi pencegahan. Mereka sering kali menyoroti potensi risiko dan cara mengatasinya secara visual.
- b. Keterkaitan dengan Informasi Teknis: Ilustrasi dalam buku mitigasi bencana seringkali berhubungan dengan informasi teknis dan konsep-konsep ilmiah tentang bencana, seperti tata cara evakuasi, rancang bangun struktur tahan gempa, atau penjelasan tentang jalur evakuasi.
- c. Tujuan Edukasi dan Kesiapsiagaan: Ilustrasi dalam buku mitigasi bencana memiliki tujuan yang lebih spesifik, yaitu untuk mendidik pembaca tentang pentingnya persiapan terhadap bencana dan bagaimana cara mengurangi

resikonya. Mereka bertujuan untuk meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat.

- d. Kesederhanaan dan Kejelasan: Ilustrasi dalam buku mitigasi bencana cenderung lebih sederhana dan jelas, dengan fokus pada komunikasi yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak dan mereka dengan tingkat literasi yang rendah.
- e. Penekanan pada Tindakan: Ilustrasi dalam buku mitigasi bencana seringkali menyoroti tindakan konkret yang dapat diambil untuk mengurangi risiko dan dampak bencana, seperti membangun tempat berteduh darurat, membuat rencana evakuasi, atau menyusun stok bahan makanan dan air.

BAB V

SIMPULAN

A. Kesimpulan

Pada bagian akhir laporan ini, dapat disimpulkan bahwa proses produksi buku saku siaga bencana yang melibatkan peran penulis sebagai ilustrator dan bantuan dari tim MDMC telah berjalan dengan baik sesuai dengan brief yang diberikan. Ada empat hal penting yang penulis temukan dalam proses Karya kreatif antara lain: meliputi penyusunan tahapan produksi ilustrasi dan simbol digital; gambaran proses produksi ilustrasi secara makro yang efektif sebagai bentuk komunikasi visual; implementasi lebih lanjut penggunaan metode R&D dalam produksi ilustrasi dan simbol; serta implementasi hasil ilustrasi dan simbol digital dalam prototipe buku saku mitigasi bencana.

Pertama, setiap tahapan produksi, mulai dari konsep awal, desain, hingga peninjauan dan penyempurnaan, telah dilaksanakan dengan cermat dan teliti. Dalam menjalankan tugas sebagai ilustrator, penulis bekerja sama secara profesional dibawah naungan Dosen Pembimbing dan tim MDMC untuk memastikan bahwa setiap elemen visual dalam buku saku ini dapat menyampaikan pesan edukatif mengenai kesiapsiagaan bencana dengan jelas dan efektif. Umpan balik dari berbagai pemangku kepentingan, termasuk dosen pembimbing dan perwakilan MDMC, sangat membantu dalam penyempurnaan konten dan visual buku saku ini. Ilustrasi yang menarik dan simbol informatif sebagai bentuk komunikasi visual merupakan salah satu elemen penting dalam buku saku ini, karena dapat membantu menyampaikan pesan dan informasi dengan lebih mudah dipahami oleh masyarakat. Oleh karena itu Ilustrasi dan simbol dalam buku mitigasi bencana menjadi aspek penting dari komunikasi visual yang diharapkan memudahkan target audiens memahami isi buku saku tersebut. Urgensi inilah yang penulis tuangkan dalam laporan Karya Kreatif ini

Kedua, proses produksi ilustrasi dan simbol tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga pada fungsionalitas dan kemudahan pemahaman bagi target audiens utama dari buku saku ini. Ilustrasi dan simbol dekoratif yang dirancang dengan prinsip-prinsip desain grafis seperti kesederhanaan, konsistensi,

dan kejelasan, berhasil menghindari kebingungan dan memastikan pesan utama diterima dengan baik oleh pembaca. Pada tahapan *finishing* ilustrasi dan simbol digital yang diproduksi menggunakan aplikasi berbasis *cloud computing* (CC) seperti Krita dan Canva, otomatis memiliki skema warna RGB yang lebih cocok untuk media digital. Untuk dapat mencetaknya secara aman, maka penulis perlu melakukan konversi ke dalam warna CMYK dengan cara menggunakan aplikasi editing lain seperti PS. Hasil ilustrasi dan simbol digital juga memerlukan penilaian akhir pada sampel target audiens secara acak untuk melihat kejelasan dan kemudahan penangkapan pesan di dalamnya.

Ketiga, proses produksi yang bertahap menggunakan metode R&D menjadi bagian dari prosen penulis untuk berkembang dari keberhasilan proyek ini. Riset mencakup persiapan dan analisis. Di dalamnya, melingkupi pengumpulan data dari berbagai sumber literatur, wawancara dengan pihak MDMC, yakni Priyo Atmo Sancoyo, S.T. dan Aulia Taarufi, S.S, S.T. Sebagai anggota bidang Mitigasi dan Kesiapsiagaan, observasi digital maupun Tim MDMC untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan akurat dan relevan. Analisis dilakukan untuk merancang konsep dan dipadukan dengan SWOT untuk menguatkan. Tantangan selama produksi, seperti koordinasi dengan berbagai pihak dan penyesuaian desain berdasarkan umpan balik, berhasil diatasi melalui komunikasi yang efektif dan kerja sama yang solid. Setiap revisi dan penyesuaian dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas buku saku dalam mengedukasi masyarakat mengenai kesiapsiagaan bencana.

Keempat, implementasi ilustrasi dan simbol digital menjadi prototipe buku saku adalah proses yang penting agar hasil Karya Kreatif ini nantinya dapat diimplementasikan secara optimal menjadi buku saku mitigasi bencana yang matang. Kerangka dari prototipe disusun oleh pihak MDMC sehingga tugas penulis sebagai ilustrator adalah memastikan bahwa ilustrasi dan simbol digital yang dihasilkan telah sesuai dengan tujuan pembuatan buku saku oleh MDMC. Selama proses produksi, perhatian khusus diberikan pada detail-detail penting untuk memastikan bahwa setiap elemen buku saku mendukung tujuan edukatif misalnya: melalui pemilihan gaya ilustrasi dan simbol digital yang mudah

ditangkap target audiens; penggunaan warna yang sesuai penciptaan nuansa didalam buku; dan penyusunan setiap elemen dalam ilustrasi yang mudah ditangkap secara cepat dan tepat.

Kolaborasi dengan tim MDMC sangat penting dalam setiap tahap, dari perancangan konsep hingga finalisasi. Tim ini memberikan wawasan berharga tentang kebutuhan masyarakat dan cara terbaik untuk menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang sederhana dan menarik. Secara keseluruhan, keberhasilan produksi buku saku siaga bencana ini tidak terlepas dari kolaborasi yang erat dan komitmen kuat dari semua pihak yang terlibat, termasuk dukungan penuh dari dosen pembina. Bantuan dari dosen pembina sangat berharga dalam memberikan arahan dan masukan yang konstruktif selama seluruh proses produksi, memastikan bahwa setiap elemen buku saku ini sesuai dengan standar akademik dan praktis.

Kolaborasi ini juga mencerminkan upaya bersama yang solid dalam menghasilkan produk edukatif yang berkualitas dan bermanfaat bagi masyarakat. Buku saku ini diharapkan dapat menjadi alat edukatif yang efektif dan berkontribusi signifikan dalam upaya meningkatkan kesiapsiagaan bencana masyarakat, khususnya di Provinsi NTB.

B. Saran

Berdasarkan pembuatan karya kreatif yang sudah dilakukan penulis, saran yang dapat disampaikan penulis kepada STIKOM Yogyakarta dan MDMC itu sendiri meliputi:

1. STIKOM Yogyakarta

- a. Memberikan fasilitas yang memadai untuk pembuatan pameran karya kreatif.
- b. Lebih melengkapi buku-buku di perpustakaan terutama jurnal tentang ilustrasi untuk menunjang penulisan laporan.

2. MDMC

- a. Diperlukan kolaborasi yang solid, komunikatif, dan berkesinambungan untuk memudahkan brainstorming narasi yang baik, detail, dan dapat diimplementasikan secara lebih efisien.
- b. Dalam produksi ilustrasi dan simbol digital berbasis kolaborasi, riset mendalam dari kedua belah pihak akan lebih memudahkan pemetaan kebutuhan buku saku dan penyesuaian dengan persona mitra maupun persona audiens.
- c. Diperlukan feedback dari tim kolaborasi yang lebih terperinci untuk memperkuat perancangan visual.
- d. Penyusunan jadwal kerja yang lebih terstruktur akan membantu dalam menghindari perbedaan persepsi dalam komunikasi.
- e. Evaluasi dari setiap proyek sebelumnya juga harus digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki dan dilakukan secara berkesinambungan.

Daftar Pustaka

- Aljuk, Achmad, dan Sigit 2014. *Analisis Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Melestarikan Warisan Budaya Lokal*. Surabaya: Stikom Surabaya
- Alim, Nuzuar. 2017. *Analisis Kesiapsiagaan Masyarakat Dalam Menghadapi Ancaman Bencana Gempa Bumi dan Tsunami Di Kecamatan Padang Barat Kota Padang Tahun 2017*. Skripsi. Padang: Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Andalas.
- Allen, Keith. 2016. *A Naïve Realist Theory of Colour*. New York: Oxford University Press.
- Dedih. 2021. *Analisis Warna dalam Dunia Visual*. Jakarta: Penerbit Visual Media.
- Didit. 2019. *Peran Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius, Anggota IKAPI.
- Joneta. 2020. *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. Jakarta Barat: BINUS University.
- Johnson, M. (2021). *Designing for Emergency Response: The Role of Visuals*. Routledge
- Lee, C., & Nguyen, H. (2022). *Cultural Considerations in Disaster Communication*. Cambridge University Press
- Novena, Mulia. 2016. *Analisis Buku Sigap Mitigasi Bencana Gempa Bumi*. Surabaya: Pusat Krisis Kesehatan.
- Nursyabani. 2020. *Mitigasi Bencana dalam Peningkatan Kewaspadaan Terhadap Ancaman Gempa*. Skripsi. Padang: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas
- Smith, A., & Jones, B. (2019). *Visual Communication in Disaster Preparedness*. Springer.
- Wialdi, Putri Febri. 2020. *Mitigasi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Pesisir Pantai Kota Padang*. Skripsi. Padang: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas

Lampiran

A. Uji Kejelasan Pesan Melalui Ilustrasi dan Simbol Digital Untuk Buku Saku Mitigasi Bencana

Responden 1 (Fadhil)

KETERANGAN	Buruk	Cukup Baik	Baik	Sangat baik
Gaya Ilustrasi		√		
Kejelasan pesan			√	
Keterbacaan				√
Kemudahan				√

Responden 2 (Elish)

KETERANGAN	Buruk	Cukup Baik	Baik	Sangat baik
Gaya Ilustrasi			√	
Kejelasan pesan				√
Keterbacaan				√
Kemudahan				√

Responden 3 (Topik)

KETERANGAN	Buruk	Cukup Baik	Baik	Sangat baik
Gaya Ilustrasi			√	
Kejelasan pesan				√
Keterbacaan				√
Kemudahan				√

Responden 4 (Yanuar)

KETERANGAN	Buruk	Cukup Baik	Baik	Sangat baik
Gaya Ilustrasi			√	
Kejelasan pesan			√	
Keterbacaan				√
Kemudahan				√

Responden 5 (Benidiktus)

KETERANGAN	Buruk	Cukup Baik	Baik	Sangat baik
Gaya Ilustrasi				√
Kejelasan pesan				√
Keterbacaan				√
Kemudahan				√

B. Kegiatan Pameran Karya Kreatif



Bukti Pelaksanaan Kegiatan Pameran

Sesi Dokumentasi Kegiatan



Kegiatan Pameran

Pemberian Masukan dan Saran

C. Brief MDMC



Bahan Diskusi Buku Saku Mitigasi Bencana

Brief singkat mengenai isi prototipe naskah buku saku



Bahan Diskusi Karang Tangguh

Brief singkat mengenai struktur MDMC dan Karang Tangguh



Bahan Diskusi Antara Ilustrator dengan Pihak Karang Tangguh

Brief singkat mengenai proyek karang tangguh