

**PERANCANGAN BUKU BACAAN BERGAMBAR
TENTANG GEMPA DAN TSUNAMI DI INDONESIA
UNTUK ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR**



Angel Melanie

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN BUKU BACAAN BERGAMBAR
TENTANG GEMPA DAN TSUNAMI DI INDONESIA
UNTUK ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR**



KARYA DESAIN

Angel Melanie

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN BUKU BACAAN BERGAMBAR
TENTANG GEMPA DAN TSUNAMI DI INDONESIA
UNTUK ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3473/H/S/20W
KLAS	
TERIMA	7-8-2010



KARYA DESAIN

Angel Melanie
NIM 0311358024



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2010

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :
PERANCANGAN BUKU BACAAN BERGAMBAR TENTANG GEMPA DAN
TSUNAMI DI INDONESIA UNTUK ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR
diajukan oleh Angel Melanie, NIM 0311358024, Program Studi Desain
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
pada tanggal 30 Juli 2010 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. H. M. Umar Hadi, MS.
NIP. 19580824 198503 1 001

Pembimbing II/Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro
NIP. 19650522 199203 1 003

Cognate/Anggota



Drs. Prayanto Widyo H., M.Sn
NIP. 19630211 199903 1 001

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual/
Ketua/Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Anggota



Drs. Lasiman, M.Sn.
NIP. 19570513 198803 1 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
NIP. 19600408 198601 1 001



Time waits for no one



The mind is everything. What you think you become.
(Buddha)



Jangan patah semangat bila mengalami kegagalan,
berusahalah hingga berhasil !!!

Dedikasi

Untuk kedua orangtuaku, penuntun awal kehidupan dan sumber inspirasi ...

... dan Kakek Ramelan yang selalu bersama-Nya di atas sana.



Untuk seluruh anak-anak di Indonesia yang mempunyai impian menakjubkan

Untuk seluruh anak-anak di dunia dengan imajinasinya yang indah dan sederhana

Untuk semua pihak yang peduli dengan anak dan masa depan dunia ini

Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas seluruh rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan segala keterbatasan penulis.

Sebuah proses belajar tidak akan pernah berhenti, demi kehidupan yang lebih baik di dunia ini maka semua hal digali untuk menemukan pengetahuan. Demikian pula perancangan Tugas Akhir ini, yang disusun sebagai syarat akademis untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-I di Jurusan Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, tidak lepas dari kelalaian maupun ketidaksempurnaan. Sehingga dibutuhkan masukan maupun kritikan membangun.

Penulis bersyukur dan mengucapkan terima kasih atas segala bantuan, gagasan, dan apresiasi selama proses belajar demi hasil yang lebih baik dan tak lepas dari peran serta berbagai pihak yang telah meluangkan waktunya :

1. Bapak Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph. D, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

5. Bapak Drs. H. M. Umar Hadi, MS., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang bersedia memberi gagasan-gagasan pemicu inspirasi dalam berkarya.
6. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang bersedia meluangkan waktu dan memotivasi dalam berkarya ditengah-tengah kesibukan menimba ilmu.
7. Bapak Drs. Prayanto Widyo H., M.Sn., selaku *cognate* yang telah memberikan banyak saran dan kritik membangun.
8. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn., selaku dosen wali selama proses belajar di ISI Yogyakarta.
9. Bapak Drs. Asnar Zacky, selaku dosen pengampu mata kuliah di Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, terimakasih telah menjadi teladan dan memberi banyak masukan ketika berdialog.
10. Seluruh Dosen pengampu mata kuliah di Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan.
11. Seluruh Staff DKV ISI Yogyakarta yang pantang menyerah demi semua urusan di kampus tercinta, tetaplah riang gembira.
12. Ayah, Ibu, kakak “monster”, mbak Siti, Ina, Sekar, Mas Budi, Budhe, dan seluruh keluarga tercinta yang terus merepotkan dan mendukung untuk segera lulus. Gyabo....
13. Keluarga besar Ramelan dan Wehantou dari seberang pulau nan jauh dan tersebar diseluruh Indonesia, terima kasih atas doa dan dukungan yang tak henti-hentinya.

14. Rina, Ratih 'Jaico', Marin, teman-teman terbaik yang ada disegala penjuru dunia. Let's Rock The World!
15. Yoshihito "Jiro" Wayama dan James Jean sumber inspirasi dalam kehidupan dan berkarya.
16. Indieguerillas, Mba' Santi dan Bung Otom, para dewa pemicu dalam berkarya sebaik-baiknya.
17. Pak Yacobus Runtuwene, Mbak Donna Efrina Hattu, dan pihak WVI yang telah memberikan saran dan revisi agar karya menjadi lebih baik lagi.
18. Teman-teman Otakanan 2003 : Agung, Atma, Andi, Ari, Adam, Dianita, Dyah, Dimpil, Didit, Emyr, Faris, Hasti, Ipung, Londo, Moko, Puguh, Priyanto, Radian, Singgih, Si Mul, Sompret, Susi, Sari, Rumi, Tya, Upit, Widuri, Yustin, Yoga.
19. Teman-teman seperjuangan TA : Wilsa, Peni, Natalia, Herpri, Lia, Tegar.
20. Rekan-rekan rumah mahyong dan rumah miami.
21. Seluruh angkatan di DKV ISI Yogyakarta, yang tak tersebutkan namanya.
22. Molly, the bad kitty, yang selalu setia menemani lembur.

Yogyakarta, 30 Juli 2010

Penulis

KATA PENGANTAR

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan beragam keadaan alam. Kekayaan alam yang berlimpah ruah ini seiring waktu membuat masyarakat berada dalam posisi “nyaman”, sehingga mereka tanpa sadar menghiraukan letak Indonesia yang rawan dengan bencana alam, seperti gempa bumi dan tsunami. Keadaan “nyaman” tersebut memberikan dampak menurunnya tingkat kewaspadaan untuk mewariskan sikap antisipasi bencana terhadap generasi berikutnya. Sehingga ketika bencana terjadi, akan banyak kerugian yang ditimbulkan terutama korban jiwa.

Anak-anak rentan terhadap risiko bencana. Mereka memerlukan informasi mengenai kesiapan menghadapi bencana. Selain itu, diperlukan wawasan mengenai bencana yang terjadi dahulu kala, saat ini, hingga yang akan datang, sehingga mereka dapat mempunyai gambaran mengenai wilayah tempat tinggal mereka. Anak-anak mempunyai imajinasi tanpa batas. Mereka dapat diberikan informasi apapun, baik secara verbal maupun visual. Penyampaian materi yang efisien, efektif, dan kontinyu diharapkan dapat menjadikan perilaku anak terbiasa dalam menghadapi bencana. Sebab tidak bisa dipungkiri bahwa bencana merupakan kejadian yang mengerikan bagi mereka. Namun setidaknya informasi kesiapan dapat mengurangi kepanikan mereka.

Media buku bacaan bergambar dapat dijangkau semua anak, dari seluruh lapisan masyarakat. Kebiasaan membaca harus dibiasakan mulai dari usia anak-anak, dan tentu saja orang dewasa juga harus berperan aktif menjadi

pendamping, sehingga anak tidak tersesat dalam menerima informasi. Buku bacaan untuk anak berbeda dengan buku untuk remaja maupun orang dewasa. Buku anak mempunyai bermacam-macam spesifikasi. Di Indonesia, komik menduduki tingkat mayoritas dalam referensi bacaan anak. Baik komik maupun buku bacaan bergambar mempunyai porsi masing-masing dalam menyampaikan pokok pikiran.

Tema apapun dapat menjadi sebuah buku bacaan bergambar bagi anak. Tidak hanya kisah yang menyenangkan dan bahagia. Anak juga memerlukan kisah yang dramatis dan sedih. Perlu kemampuan yang baik dalam membuat sebuah buku bacaan bergambar. Sebab dari usia muda inilah informasi akan seterusnya teringat oleh pembaca yakni anak-anak, dengan demikian perancangan sebuah buku bacaan bergambar bukanlah hal yang mudah. Tema bencana alam memang identik dengan hal yang mengerikan, oleh sebab itu perlu peran verbal dan visual dengan porsi yang tepat agar pesan yang tersampaikan tidak menakutkan anak atau bahkan menggurui. Akhirnya, apakah peran buku bacaan bergambar dapat menyampaikan informasi kesiapan bencana dengan baik kepada anak-anak akan ditentukan oleh urutan penyajian materi dalam bentuk visual maupun verbal secara tepat.

Yogyakarta, 30 Juli 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN/ MOTTO	iii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang Masalah	2
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Perancangan	9
E. Batasan Masalah	10
F. Metode Perancangan	10
1. Metode Pengumpulan Data	10
2. Metode Analisis Data	12
3. Metode Perancangan	13
G. Manfaat Perancangan	14
H. Sistematika Perancangan	15
I. Skema Perancangan	20

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	22
A. Identifikasi	22
1. Identifikasi Tentang Buku Bacaan Bergambar.....	22
a. Pengertian Tentang Bacaan Anak	22
b. Sejarah Perkembangan Buku Bacaan Bergambar	23
2. Identifikasi Kategori Buku Bacaan Bergambar	31
a. Menurut Isinya	31
b. Menurut Bentuknya	37
3. Gaya Gambar Buku Bacaan Bergambar	45
a. Gaya Realis (<i>Realism</i>)	45
b. Gaya Kartun (<i>Cartoon Art</i>)	46
c. Gaya Ekspresionis (<i>Expressionism</i>)	46
d. Gaya Impresionis (<i>Impressionism</i>)	48
e. Gaya Surealis (<i>Surrealism</i>)	49
f. Gaya Lokal (<i>Folk Art</i>)	50
4. Unsur-unsur Pokok Dalam Buku Bacaan bergambar	51
a. Cerita	51
b. Elemen Visual	54
c. Desain dan Konsep	66
5. Identifikasi Materi Buku Bacaan.....	77
a. Bumi	77
b. Gempa Bumi	77
c. Tsunami	88

6. Buku bacaan Pesaing	105
a. Kelengkapan Produk	117
b. Kemasan	127
c. Harga	127
d. Distribusi	128
7. Tinjauan Buku Informasional	128
a. Nama Buku	128
b. Klien/ Organisasi	128
c. Deskripsi Spesifikasi Buku Informasional	131
d. Fungsi dan Peranan Buku Informasional	137
e. Target Pembaca	138
B. Analisis Data	142
1. Analisis Buku Bacaan Pesaing	142
2. Analisis Profil Pembaca	145
C. Kesimpulan Analisis Data	147
1. Kelebihan dan Kelemahan Buku Bacaan Bergambar Sebagai Media Penyampaian Informasi	147
2. Potensi Karya Untuk Bisa Diterima Target Pembaca	148
BAB III KONSEP PERANCANGAN	153
A. Konsep Kreatif	153
1. Tujuan Kreatif	153
2. Strategi Kreatif	154

a.	Target Pembaca	154
b.	Media Utama	155
c.	Media Pendukung	156
d.	Isi Pesan	157
e.	Bentuk Pesan	158
f.	Pendekatan Kreatif	158
g.	Pendekatan Gaya Bercerita	160
B.	Deskripsi Konsep Buku Bacaan Bergambar	161
1.	Deskripsi Cerita	161
2.	Deskripsi Gambar	162
a.	Format Perancangan	162
b.	<i>Lay-out</i> (Tata Letak)	162
c.	Gaya Gambar	163
d.	Tone Warna	169
3.	Deskripsi Bentuk Fisik	170
a.	Spesifikasi Bentuk dan Ukuran Buku	170
b.	Jumlah Halaman	170
C.	Konsep Perancangan Buku Bacaan Bergambar.....	170
1.	Judul Buku Bacaan Bergambar	170
2.	Isi dan Tema Cerita	171
3.	Pengolahan Naskah	171
a.	Setting/ Latar	171

b. Sinopsis	172
c. Pembagian halaman dan <i>Storyline</i>	172
D. Estimasi Biaya	187
 BAB IV VISUALISASI	 190
A. Data Visual	190
1. Data Visual Materi	190
2. Data Visual Setting	197
B. Visualisasi Judul Buku Bacaan Bergambar	201
1. Tipografi	201
2. Warna	204
C. Visualisasi Cover Depan dan Belakang	205
1. Layout	205
2. Warna	208
D. Visualisasi Halaman	210
E. Final Desain	215
F. Media Pendukung	235
 BAB V PENUTUP	 242
A. Kesimpulan	242
B. Saran	243
DAFTAR PUSTAKA	244
LAMPIRAN	250

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Beberapa buku bacaan anak di Indonesia tahun 70-80an	26
Gambar 2 : Beberapa ilustrasi dalam buku bacaan anak tahun 70-80an	28
Gambar 3 : Buku bacaan bergambar, Totok dan Toni, karya Umar Kayam dengan ilustrasi oleh G. M. Sudarta	30
Gambar 4 : <i>Daisy Comes Home</i> (2002), Jan Brett	45
Gambar 5 : <i>Zathura</i> Oleh Chris Van Allsburg (2002)	45
Gambar 6 : <i>The Hello, Goodbye Window</i> , oleh Norton Juster dan Chris Raschka, 2005	46
Gambar 7 : <i>Madeline</i> oleh Ludwig Bemelmans (1939)	47
Gambar 8 : <i>A Chair for My Mother</i> oleh Vera B. Williams (1982)	47
Gambar 9 : <i>The First Starry Night</i> oleh Joan Shaddox Isom (1997)	47
Gambar 10 : <i>Time of Wonder</i> oleh Robert McCloskey (1957)	48
Gambar 11 : <i>The Whales' Song</i> , ditulis oleh Dyan Sheldon dan ilustrasi oleh Gary Blythe (1990)	48
Gambar 12 : <i>Grandfather's Journey</i> , oleh Allen Say (1993)	49
Gambar 13 : <i>Willy The Dreamer</i> oleh Anthony Browne (1997)	49
Gambar 14 : <i>Piggybook</i> oleh Anthony Browne (1986)	50
Gambar 15 : <i>Arrow to the Sun</i> oleh Gerald McDermott (1974)	50
Gambar 16 : <i>Why Mosquitoes Buss in People's Ears</i> (1975)	51
Gambar 17 : Beberapa Komposisi Garis	54
Gambar 18 : <i>Madeline</i> oleh Ludwig Bemelmans (1939)	55

Gambar 19 : <i>The Tale of Peter Rabbit</i> oleh Beatrix Potter (1902).....	55
Gambar 10 : No, David! oleh David Shannon (1998)	56
Gambar 11 : <i>Millions of Cats</i> oleh Wanda Gag (1928)	57
Gambar 12 : Madeline oleh Ludwig Bemelmans (1939).....	57
Gambar 13 : Lingkaran warna (<i>Hue</i>).....	58
Gambar 14 : Goodnight Moon, ditulis oleh Margaret Wise Brown dan ilustrasi oleh Clement Hurd (1947)	58
Gambar 15 : Elemen warna	59
Gambar 16 : Penggunaan warna <i>Value</i>	59
Gambar 17 : <i>Value</i> dan <i>Saturation</i> warna.....	60
Gambar 18 : Penggunaan tekstur di tiap objeknya.....	61
Gambar 19 : Detail tekstur menggunakan pensil warna.....	62
Gambar 30 : Contoh Komposisi	62
Gambar 31 : Contoh perspektif.....	63
Gambar 3220 : <i>We're Going on a Bear Hunt</i> (1989).....	67
Gambar 33 : <i>Die cut</i> pada D&AD Annual 2008	70
Gambar 34 : Lapisan <i>Varnish</i> pada cover Plastique Magazine	70
Gambar 35 : <i>Spot UV</i> dari Celloglass spesialis bidang cetak	71
Gambar 36 : Efek emboss pada tulisan	71
Gambar 37 : Contoh permukaan <i>deboss</i>	72
Gambar 38 : <i>Silk-screening</i> yang digunakan pada pabrik pakaian seperti Quicksilver	72
Gambar 39 : Lapisan <i>foil</i> pada catalog yang dicetak oleh Celloglas	73

Gambar 40 : Brosur <i>Plus Design Festival</i> dengan teknik French folding	74
Gambar 41 : Contoh teknik <i>Flock</i>	74
Gambar 42 : Contoh teknik <i>Overprinting</i>	75
Gambar 43 : Contoh teknik <i>Holographic foil</i>	75
Gambar 44 : Contoh teknik <i>Mirror foil</i>	76
Gambar 45 : Efek Laminasi pada sampul majalah	76
Gambar 46 : Jari-jari Bumi	78
Gambar 47 : Struktur dalam bumi	79
Gambar 48 : Penyusun lapisan bumi	80
Gambar 49 : Formasi dan Perceraian Pangea	81
Gambar 50 : Arus Konveksi	83
Gambar 51 : Pergerakan lempeng tektonik	84
Gambar 52 : Batas lempeng	85
Gambar 53 : Gerakan lempeng samudra	86
Gambar 54 : Lingkungan tektonik Indonesia	87
Gambar 55 : Peta lokasi gempa bumi di Indonesia	88
Gambar 56 : Seismograf dan seismogram	92
Gambar 57 : Charles F. Richer	92
Gambar 58 : Giuseppe Mercalli	93
Gambar 59 : Daerah rawan Tsunami di Indonesia	105
Gambar 60 : Proses terjadinya Tsunami	109
Gambar 61 : Sistem peringatan dini Tsunami	112
Gambar 62 : Layar televisi di Jepang yang menampilkan sebuah peringatan	

dini	113
Gambar 63 : <i>Buoy seal</i> (alat pengukur tsunami)	114
Gambar 64 : Seri Penjelajahan Waktu, Gempa Bumi	118
Gambar 65 : Seri Bencana Alam di Indonesia, Gempa Bumi	118
Gambar 66 : Mengenal Bencana Alam edisi Gempa Bumi dan Tsunami	118
Gambar 67 : Bersahabat dengan ancaman	119
Gambar 68 : Bagian dalam buku bacaan Gempa Bumi, terbitan BIP	120
Gambar 69 : Bagian dalam buku bacaan Gempa Bumi, terbitan Erlangga	121
Gambar 70 : Bagian dalam buku bacaan Gempa Bumi, terbitan Kanisius	121
Gambar 71 : Bagian dalam buku bacaan tentang bencana, terbitan Grasindo	121
Gambar 72 : Format Buku <i>Hard Cover</i>	125
Gambar 73 : Format Buku <i>Paperback</i> dengan jilid lem	125
Gambar 74 : Format Buku <i>Paperback</i> dengan jilid jahit dan lem	125
Gambar 75 : Logo WVI	129
Gambar 76 : Ilustrasi buku bacaan bergambar “ <i>All The World</i> ” oleh Liz Garton Seanlon	163
Gambar 77 : Ilustrasi buku bacaan bergambar “ <i>At Night</i> ” oleh Jonathan Bean	163
Gambar 78 : Ilustrasi buku bacaan bergambar “ <i>The Secret World of Walter Anderson</i> ” oleh Hester Bass	164
Gambar 79 : Ilustrasi buku bacaan bergambar “ <i>Shin-chi’s Canoe</i> ” oleh Nicola I. Campbell	164
Gambar 80 : Arsir garis lurus	165

Gambar 81 : Arsir garis miring	165
Gambar 82 : Arsir garis lengkung	166
Gambar 83 : Arsir silang	166
Gambar 84 : Arsir acak	167
Gambar 85 : Pointilis	167
Gambar 86 : Efek <i>dry brush</i>	168
Gambar 87 : Efek <i>blocking</i>	168
Gambar 88 : Tone warna gelap	169
Gambar 89 : Tone warna terang	169
Gambar 90 : Eksplorasi bentuk rupa bumi	190
Gambar 91 : Pergeseran lempeng bumi	191
Gambar 92 : Macam-macam alat pengukur gempa bumi	191
Gambar 93 : Situasi bangunan sesudah gempa terjadi	192
Gambar 94 : Proses terjadinya tsunami	193
Gambar 95 : Detektor Tsunami	193
Gambar 96 : Situasi saat tsunami maupun setelah tsunami terjadi	194
Gambar 97 : Eksplorasi anak-anak dan masyarakat di Indonesia	195
Gambar 98 : Tokoh penemu istilah skala dalam gempa, penemu teori <i>continental drift</i> , Anak yang berjasa saat tsunami	196
Gambar 99 : Beberapa peralatan yang disiapkan untuk menghadapi bencana ...	196
Gambar 100 : Suasana ruang kelas Sekolah Dasar di Indonesia	197
Gambar 101 : Suasana di luar ruangan	197
Gambar 102 : Suasana di jalan	198

Gambar 103 : Mall, tempat makan, stasiun, Bis umum	198
Gambar 104 : Suasana di tepi pantai Indonesia	199
Gambar 105 : Situasi di posko, mendirikan tenda, dan penerimaan bantuan	199
Gambar 106 : Rumah kubah	200
Gambar 107 : Studi Visual Tipografi Judul	202
Gambar 108 : Eksplorasi Desain Tipografi Judul	203
Gambar 109 : Studi warna	204
Gambar 110 : Final Desain Tipografi Judul	204
Gambar 111 : Rough layout cover	205
Gambar 112 : Rough layout cover	206
Gambar 113 : Alternatif rough layout cover	207
Gambar 114 : Layout cover terpilih	208
Gambar 115 : Studi warna untuk cover	208
Gambar 116 : Alternatif warna pada cover	209
Gambar 117 : Rough layout cover warna terpilih	210
Gambar 118 : Spesifikasi warna	212
Gambar 119 : Rough layout	213
Gambar 120 : Rough layout	214

DAFTAR TABEL

Tabel 1 . <i>Genre of Children's Literature</i>	36
Tabel 2 : Kekuatan gempa bumi berdasarkan Magnitude	94
Tabel 3 : Skala Intensitas Mercalli	95
Tabel 4 : Kejadian Gempa bumi di Indonesia (2000-2007)	96
Tabel 5 : Pembagian Isi Buku	172





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki kondisi geografis, geologis, hidrologis, klimatologis dan demografis yang rawan terhadap ancaman bencana. Bencana menimbulkan korban jiwa yang tidak sedikit serta membawa kerugian material yang besar dan menghancurkan hasil-hasil pembangunan sehingga membuat ratusan ribu bahkan jutaan orang menjadi miskin dalam sekejap.

Gempa bumi berkekuatan 5,9 *Skala Richter* di D.I.Yogyakarta dan Jawa Tengah pada tanggal 27 Mei 2006 telah mengakibatkan korban meninggal lebih dari 5.749 jiwa dan korban luka-luka 38.568 orang dan ratusan orang kehilangan tempat tinggal¹.

“Kerugian total akibat bencana ini diperkirakan sekitar Rp. 29,2 Triliun”², belum terhitung kerugian seperti hilangnya peluang dan mata pencaharian.

Berbagai sejarah bencana alam yang pernah terjadi di Indonesia, seperti gempa bumi, tsunami, banjir, dan tanah longsor, menunjukkan bahwa Indonesia adalah wilayah yang rawan bencana. Setiap kali terjadi bencana alam, setiap kali pula kejadian tersebut menimbulkan banyak korban jiwa. Banyaknya korban jiwa pada setiap bencana alam pada umumnya disebabkan karena ketidaktahuan masyarakat bagaimana cara bertindak ketika terjadi bencana.

¹ Ikhwanuddin Mawardi, *Rencana Aksi Nasional Pengurangan Risiko Bencana 2006-2009*, Perum Percetakan Negara RI, Jakarta, 2006, p. II-5.

² *Ibid.*

Sebesar apapun bencana itu terjadi, kerugian dan dampak negatif bencana dapat diredam dan dikurangi. Dahulu bencana dipandang sebagai kejadian tak terhindarkan yang berada di luar jangkauan manusia, sehingga penanganan bencana pun lebih dititikberatkan pada upaya tanggap darurat dan pemulihan setelah bencana. Seiring dengan kemajuan ilmu teknologi saat ini penanggulangan bencana lebih diarahkan pada bagaimana mengelola risiko bencana sehingga dampak bencana dapat dikurangi atau dihilangkan sama sekali. Karena itulah masyarakat harus dapat membuat perencanaan dan persiapan dalam menghadapi bencana alam. Dengan mengetahui apa yang harus dilakukan ketika terjadi bencana, besar kemungkinan hal tersebut akan menyelamatkan banyak jiwa.

Pendidikan siaga bencana di Indonesia secara umum bisa dikatakan masih sangat lemah, terutama wilayah luar Pulau Jawa. Badan Rehabilitasi dan Rekonstruksi seperti di Aceh melakukan beberapa kali simulasi di beberapa tempat, namun karena diadakan di tempat bekas bencana, banyak masyarakat yang masih trauma, sehingga simulasinya tidak efektif. Peran serta pemerintah daerah pernah ingin memasukkan pendidikan siaga bencana gempa dan tsunami dalam kurikulum sekolah, namun hanya sebatas wacana. Banyak juga forum untuk membahas pentingnya pendidikan tsunami, namun dalam praktek di lapangan kesadaran itu sangat rendah. Bahkan antusiasme dari sekolah pun kurang. Faktor ekonomi juga berpengaruh atas responsif tidaknya masyarakat

terhadap informasi bencana ini. Bagi sebagian masyarakat bawah ada hal lain yang merupakan kebutuhan mendesak.

Di Indonesia yang merupakan negara rawan bencana gempa dan tsunami, sudah saatnya diterapkan sistem dan teknologi mutakhir sebagai pendeteksi dini bencana tersebut. Namun harus diikuti pendidikan tsunami pada masyarakat. Melihat dari negara tetangga, Jepang, mereka telah menerapkan *Disaster education*. Sedangkan Indonesia yang sama-sama negara rawan bencana gempa masih belum memiliki secara utuh. Sudah lama diketahui bahwa Indonesia merupakan negara yang sangat rawan bencana gempa dan tsunami namun informasi mengenai bencana sangat minim dalam masyarakat. Sehingga ketika terjadinya bencana, masyarakat tidak siap dan menyebabkan jatuhnya korban jiwa.

Indonesia terdiri dari 17.583 pulau, 5.000 sungai besar yang 30 persen di antaranya melewati daerah padat penduduk, 400 gunung dengan 148 di antaranya berstatus aktif. Sementara data bencana di Indonesia sejak 2002 hingga 2007 sudah terjadi 68 kali gempa, 152 kali banjir, 1.223 kali tanah longsor, dan 315 kali angin puting beliung³.

Dari data di atas cukup menjelaskan bahwa Indonesia sebagai negara rawan bencana perlu adanya materi integrasi pendidikan bencana ke dalam mata pelajaran tingkat Sekolah Dasar. Pendidikan kegemampuan seharusnya sudah masuk dalam kurikulum mulai tingkat sekolah dasar. Namun hingga saat ini materi tersebut tidak terealisasikan, memang masuk dalam mata pelajaran tetapi tidak terlalu detail penyampaian

³ Ester Pandiangan, "Pelajaran Geografi Selamatkan Korban Bencana", *Harian Global*, 7 Februari 2009.

informasinya. Bahkan hingga saat ini informasi mengenai gempa dan tsunami diberikan atau didanai oleh lembaga asing yang kadang kala diberikan secara gratis kepada masyarakat.

Informasi mengenai tema-tema edukasi seperti ilmu pengetahuan hingga penanganan bencana belum begitu banyak dibandingkan dengan jumlah tema-tema seperti fabel, cerita kontemporer maupun asal-usul lainnya. Memberikan sebuah informasi yang edukatif kepada anak-anak memang tidak selalu harus berupa *text book*. Penggunaan ilustrasi dan cerita yang tepat akan banyak membantu anak-anak dalam menyerap informasi. Melalui cara-cara yang menarik Selain itu anak-anak diberikan pendidikan bencana melalui cara-cara yang menarik seperti lewat buku bacaan bergambar (*picture book*).

Sampai saat posisi media cetak masih diperlukan untuk penyampaian informasi, terutama bagi kalangan menengah ke bawah. Sebagai contoh, penyajian buku bacaan bergambar sebagai sarana belajar anak-anak dalam memperlancar membaca buku teks. Nyaris masa kecil tiap anak hampir selalu diawali dengan gambar dan cerita. Anggapan yang sering muncul buku bacaan bergambar adalah cerita anak yang sangat sederhana, miskin seni, apalagi bahasa. Namun, tidak bisa disangsikan lagi bahwa saat ini buku bacaan bergambar telah berkembang sebagai industri media setara dengan buku novel bahkan film. Negara maju dan cerdas seperti Jepang, Amerika, dan Perancis telah lama menggarap secara serius potensi buku bacaan bergambar sebagai sarana pendidikan dan komoditas

yang mampu menembus pasar global. Pada dasarnya, buku bacaan bergambar adalah media informatif, yang selain bersifat menghibur, juga dapat dikembangkan sebagai media pemberdayaan masyarakat yang bisa digunakan sebagai sarana untuk mencerdaskan bangsa. Para desainer (buku anak) kampus akan lebih maju dan menonjol dalam menghasilkan karya-karya seri buku informasi, karena yang bersangkutan mengetahui banyak tema dan hal dalam bidangnya yang akan dituangkan dalam buku bacaan bergambar. Akan aneh jika seorang desainer membuat cerita tentang ke-geologi-an tanpa tahu dan memiliki data lengkap tentang masalah ke-geologi-an, tentang pertanian tanpa tahu dan memiliki data lengkap tentang masalah pertanian, dan sebagainya.

Buku informasi untuk anak dapat 'dibungkus' dengan cerita tanpa lupa menyuguhkan fakta akurat dan otentik tentang lingkungan hidup, tubuh manusia, penciptaan alat, dan sebagainya. Buku informasi bisa disajikan dalam bentuk buku bacaan bergambar (*picture book*) yang bersifat informatif sehingga tiap halaman buku bisa berdiri sendiri, asalkan teks dan gambarnya saling mendukung. Komposisi teks dan gambar dalam satu halaman bisa bervariasi. Misalnya, tiga perempat bagian atas kertas berupa gambar dan seperempat bagian bawah berupa teks, atau setengah bagian kiri kertas berupa gambar dan bagian kanan berupa teks.

Di negara maju seperti Jepang, yang terkenal dengan industri komiknya, penggunaan *picture book* selain sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium untuk memberikan informasi dengan format yang

menghibur. Dari pelajaran-pelajaran dasar seperti sejarah, biologi, fisika sampai ilmu filsafat, banyak yang sudah membuatnya dalam bentuk cerita bergambar.

Setelah gempa Yogyakarta dan Jawa Tengah pada Mei 2006 lalu, informasi mengenai gempa dan tsunami mulai gencar dipublikasikan melalui berbagai media. Dari anak-anak hingga dewasa diberikan pengetahuan mengenai kegempaan supaya dampak yang terjadi dapat dikurangi. Tentu saja penyampaian informasi mengenai gempa dan tsunami kepada anak-anak hingga dewasa berbeda-beda.

Informasi mengenai gempa bumi dan tsunami dapat dengan mudah didapatkan melalui buku hingga situs internet. Namun tidak semua anak-anak dapat dengan bebas mengaksesnya karena terbatasnya faktor fasilitas maupun dana. Sedangkan melalui medium buku/cetak, semua kalangan dapat mengaksesnya.

Indonesia selain negara yang rawan bencana alam membuat World Vision Indonesia selalu tanggap dan berkomitmen untuk kesejahteraan anak. World Vision Indonesia (WVI) sendiri merupakan salah satu organisasi kemanusiaan yang bekerja untuk membawa perubahan berkelanjutan pada kehidupan anak, keluarga dan masyarakat yang hidup dalam kemiskinan. Bagi WVI anak adalah masa depan bagi keluarga, masyarakat, dan bangsa mana pun. Bagi anak-anak, bahan bacaan yang mengedepankan pendidikan mengenai pengetahuan bencana

juga dikembangkan dan diterbitkan. Sehingga kebutuhan atau hak anak akan informasi dapat terpenuhi.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa hal yang menjadi latar belakang masalah sehingga diperlukan perancangan buku informasi mengenal gempa dan tsunami untuk anak adalah sebagai berikut :

1. Banyaknya kejadian gempa bumi dan tsunami di Indonesia akhir-akhir ini menyebabkan sebagian besar anak-anak ketakutan, selain itu minimnya pengetahuan mengenai segala hal yang berhubungan dengan gempa bumi dan tsunami, dari apa penyebabnya, bagaimana persiapan untuk menghadapinya, hingga apa yang dilakukan saat keadaan darurat. Oleh karena itu muncul kebutuhan untuk memperoleh informasi yang jelas mengenai bencana ini.
2. Informasi gempa dan tsunami umumnya disajikan dengan serius dan berat, disini perancang membuat dengan gaya dan penyajian yang lebih ringan dan *universal* sehingga transfer ilmu dapat diakses lebih cepat, mudah, dan menyenangkan khususnya bagi anak-anak.
3. Bagaimana melakukan perancangan buku bacaan bergambar yang dapat memberikan diskripsi dan informasi yang lebih jelas mengenai gambaran bencana gempa dan tsunami.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah buku informasi tentang bencana gempa dan tsunami, untuk anak-anak sekolah dasar, dari materi edukasi yang ada dalam sebuah cerita dan memiliki daya tarik yang informatif dan komunikatif. Dengan kata lain bagaimana usaha untuk dapat mengadaptasikan sebuah materi edukasi kedalam buku bacaan bergambar dengan daya tarik tersendiri yang disertai dengan konsep visual agar informasi dari sebuah perancangan dapat dengan mudah diserap oleh target sasaran yakni anak-anak.

D. Tujuan Perancangan

1. Memenuhi kebutuhan akan informasi mengenai penanganan dan antisipasi bencana gempa dan tsunami bagi anak-anak sekolah dasar dalam format *picture book* (buku bacaan bergambar), sehingga mereka bisa lebih siap dalam menghadapi bencana gempa dan tsunami.
2. Membantu mempermudah anak-anak untuk dapat menyerap segala informasi yang terkandung dalam setiap narasi dan ilustrasi, kemudian menekankan peran ilustrasi sebagai media penyampaian informasi lewat penuturan gambar.
3. Penggunaan permainan atau kuis hingga interaksi dengan ilustrasinya akan memicu anak untuk tertarik pada sebuah cergam dalam medium konvensional yakni buku. Banyak hal yang dapat digali untuk membuat sebuah *picture book* menjadi menarik. Penggunaan ilustrasi,

narasi hingga metode *folding* (melipat) dirancang supaya *picture book* lebih menarik.

E. Batasan Masalah

1. Materi yang divisualkan dibatasi hanya bencana gempa dan tsunami secara umum, namun bisa juga mengangkat wilayah-wilayah di Indonesia yang rawan gempa maupun tsunami.
2. Visualisasi cerita diambil dari perspektif asal usul gempa dan tsunami. Selain itu untuk mempermudah pengilustrasian, disertai pula langkah-langkah dan persiapan menghadapi bencana gempa dan tsunami.

F. Metode Perancangan

Metode perancangan dalam mendesain sebuah buku informasi yang disajikan dalam *picture book* / buku bacaan bergambar dimulai dengan :

1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data melalui identifikasi dari data literatur dan data empiris. Data literatur merupakan data yang diperoleh melalui literatur atau buku-buku yang sudah ada. Sedangkan data empiris merupakan data yang didapat dari pengamatan obyek yang ada di lapangan.

a. Data Literatur

Pengumpulan data yang diperlukan dalam perancangan buku informasi bencana gempa dan tsunami ini diawali dengan pengumpulan data pustaka. Data pustaka digunakan untuk memberi gambaran lebih jauh mengenai jenis dan tema buku anak hingga komponennya seperti ilustrasi dan naskah. Dari pengumpulan data akan diketahui sampai mana batasan-batasan dalam membuat ilustrasi untuk anak-anak, apa yang boleh dan tidak boleh dicantumkan.

Metode pustaka tidak hanya diambil dalam lingkup ilustrasi saja tetapi juga memperhatikan informasi bencana gempa dan tsunami apa saja yang nantinya akan ditampilkan dalam *picture book*.

Metode penelitian perpustakaan, bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan bermacam-macam material yang terdapat diruangan perpustakaan, seperti : buku-buku, majalah, dokumen, catatan dan kisah-kisah sejarah, dan lain-lainnya⁴.

b. Data Empiris

Data Empiris meliputi pengamatan pada buku bacaan pesaing yang sudah ada. Selain itu juga tinjauan mengenai produk atau buku bacaan bergambar yang nantinya akan dirancang. Serta observasi mengenai organisasi sponsor / klien.

⁴ Mardalis, *Metode Penelitian, Suatu Pendekatan Proposal*, Ed.1, PT. Bumi Aksara, Jakarta, 2004, p. 28.

Apabila diperlukan, maka dilakukan survey lapangan. “Survey lapangan ini pada hakekatnya merupakan metode untuk menemukan secara spesifik dan realis tentang apa yang sedang terjadi ditengah-tengah kehidupan masyarakat”⁵, khususnya mengenai bencana gempa dan tsunami di Indonesia. Pada prinsipnya metode ini bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah praktis dalam masyarakat, yakni terbatasnya informasi mengenai bencana gempa dan tsunami.

Selain itu, survey mengenai buku-buku anak, terutama tentang bencana gempa dan tsunami, untuk mengetahui jenis ilustrasi yang sesuai dan dapat dipahami oleh target audience, serta untuk mengetahui bentuk dari cergam dalam medium buku atau cetak.

Kemudian wawancara terhadap nara sumber, untuk mendapatkan data yang lebih akurat mengenai materi kesiapan bencana maupun buku bacaan bergambar. Untuk materi didapat langsung dari klien yakni WVI (*World Vision Indonesia*) sedangkan mengenai bacaan anak melalui salah satu pakar pemerhati bacaan anak yakni Murti Bunanta.

2. Metode Analisis Data

a. Analisis

⁵ *Ibid.*

Analisis adalah untuk menentukan konsep yang tepat dalam perancangan ini, agar tercapai tujuan perancangan maka pendekatan yang digunakan adalah dengan menganalisis buku bacaan pesaing, profil pembaca, yakni dari segi aspek geografis, demografis, psikografis, dan behavioristik.

Metode untuk menganalisis buku bacaan pesaing menggunakan metode SWOT (*Strength, Weaknessess, Opportunities, Threats*). Metode ini dipilih untuk menganalisis buku bacaan bergambar yang akan dirancang dibandingkan dengan buku bacaan pesaing, serta kondisi dan kecenderungan di masyarakat (*market/pasar*).

b. Kesimpulan

Dari analisis data buku bacaan pesaing dan profil pembacanya kemudian diperoleh sintesa untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan buku bacaan bergambar serta potensi karya untuk dapat diterima target pembaca.

3. Metode Perancangan

Perancangan buku bacaan bergambar ini meliputi observasi dan studi visual secara verbal maupun visual. Studi secara verbal diperoleh dari berbagai macam buku bacaan bergambar dengan mengangkat tema bencana alam dan petunjuk-petunjuk kesiapan gempa dari beberapa organisasi. Sedangkan studi secara visual

meliputi observasi teknik dan jenis ilustrasi, kemudian format dan layout buku bacaan bergambar.

G. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Memberikan wawasan mitigasi terhadap bencana gempa dan tsunami. Sehingga diharapkan masyarakat mempunyai kesiapan dalam menghadapi bencana tersebut.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Mengasah kemampuan olah visual dalam penyampaian *picture book* yang memuat banyak informasi penting mengenai Gempa Bumi dan Tsunami ke dalam ilustrasi dan cerita.

3. Bagi Dunia ilustrasi dan Buku Bacaan Anak.

Memberikan pandangan lain bahwa informasi yang rumit dan serius dapat disampaikan dengan santai dan menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu menambah referensi literatur anak terutama non fiksi yakni sebagai salah satu buku informasi.

4. Bagi Anak-anak

Memberikan informasi dan pengetahuan mengenai bencana gempa bumi dan tsunami, sehingga mempunyai kesiapan lebih untuk menghadapi dan bertahan dalam bencana gempa dan tsunami.

H. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Perancangan
- E. Batasan Masalah
- F. Metode Perancangan
 - 1. Metode Pengumpulan Data
 - 2. Metode Analisis Data
 - 3. Metode Perancangan
- G. Manfaat Perancangan
 - 1. Bagi Masyarakat
 - 2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
 - 3. Bagi Dunia ilustrasi dan Buku Bacaan Anak
 - 4. Bagi Anak-anak
- H. Skema Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Identifikasi
 - 1. Identifikasi Tentang Buku Bacaan Bergambar
 - a. Pengertian Buku Bacaan Bergambar
 - b. Sejarah Buku Bacaan Bergambar

- c. Kategori Buku Bacaan Bergambar
 - d. Gaya Gambar Buku Bacaan Bergambar
 - e. Unsur-unsur Pokok Dalam Buku Bacaan Bergambar
2. Identifikasi Materi Buku Bacaan
- a. Bumi
 - 1) Bentuk dan Ukuran Bumi
 - 2) Struktur dalam Bumi
 - 3) Teori Tektonik Lempeng
 - 4) Batas-batas Lempeng
 - 5) Penyebab Gerakan Lempeng
 - b. Gempa Bumi
 - 1) Jenis-jenis Gempa dan Penyebabnya
 - 2) Intensitas dan Kekuatan Gempa
 - 3) Akibat Gempa Bumi
 - c. Tsunami
 - 1) Pengertian Tsunami
 - 2) Sejarah Tsunami
 - 3) Proses Terjadinya Tsunami
 - d. Persiapan Menghadapi Gempa Bumi dan Tsunami
3. Buku Bacaan Pesaing
4. Tinjauan Buku Informasional
- a. Nama Buku
 - b. Klien / Organisasi

- c. Deskripsi Spesifikasi Buku Informasional
- d. Fungsi dan Peranan Buku Informasional
- e. Target Pembaca

B. Analisis Data

1. Analisis Buku Bacaan Pesaing
2. Analisis Profil Pembaca
 - a. Aspek Geografis
 - b. Aspek Demografis
 - c. Aspek Psikografis
 - d. Aspek Behavioristik

C. Kesimpulan Analisis Data

1. Kelebihan dan Kelemahan Buku Bacaan Bergambar Sebagai Media Penyampaian Informasi
2. Potensi Karya Untuk Bisa Diterima Target Sasaran.

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Kreatif

B. Strategi Kreatif

1. Target *Audience*
2. Format dan Ukuran Buku
3. Isi dan Tema Buku
4. Gaya Visual
5. Gaya Penulisan Naskah

6. Teknik Visualisasi
7. Teknologi Grafika

C. Konsep Kreatif

1. Judul
2. Pembagian Halaman
3. Pengolahan Naskah
4. Materi Ilustrasi
5. Visualisasi

D. Estimasi Biaya

BAB IV VISUALISASI

A. Data Visual

B. Visualisasi Judul Buku

1. Tipografi
2. Warna

C. Visualisasi Cover Depan dan Belakang

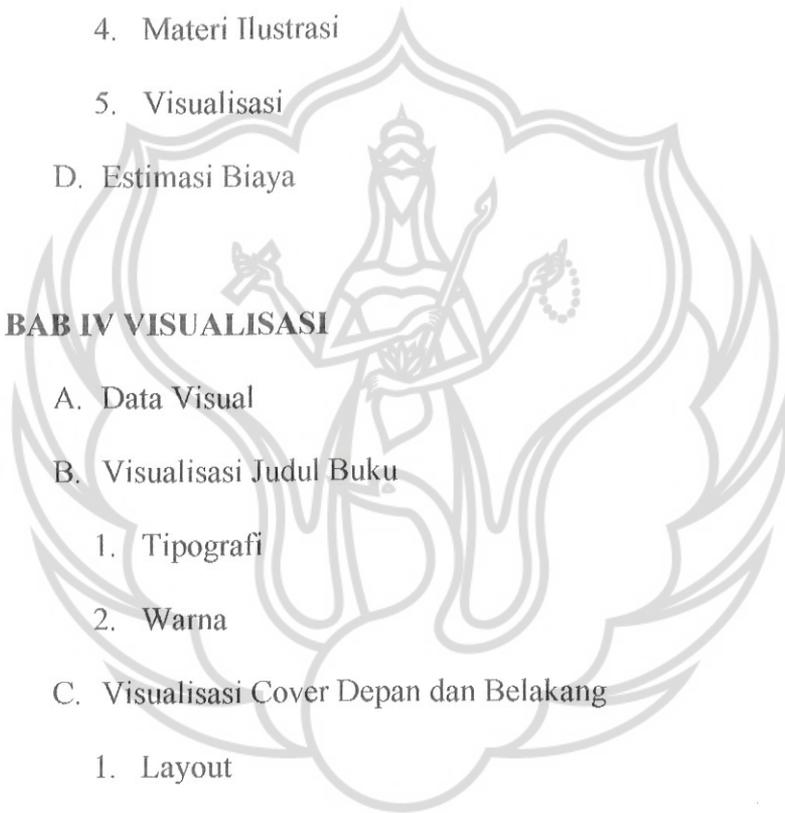
1. Layout
2. Warna

D. Visualisasi Halaman

E. Final Desain

F. Perancangan Media Pendukung

1. Poster
2. Pembatas Buku



3. Stiker
4. Pin
5. *Paper Toys*
6. Katalog Pameran

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



I. Skema Perancangan

