

**SKRIPSI KARYA KOMUNIKASI PEMBUATAN KOMIK
EDUKASI MITIGASI BENCANA**

Oleh :

RAHMAD JAFAR LAING



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2023

**SKRIPSI KARYA KOMUNIKASI PEMBUATAN KOMIK EDUKASI
MITIGASI BENCANA**

Oleh :

RAHMAD JAFAR LAING

(E021191059)

*Skripsi sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana pada
Departemen Ilmu Komunikasi*

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2023

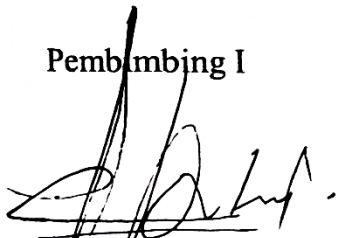
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Skripsi Karya Komunikasi Pembuatan Komik
Edukasi Mitigasi Bencana
Nama Mahasiswa : Rahmad Jafar Laing
Nomor Pokok : E021191059
Departemen : Ilmu Komunikaasi

Makassar, 16 November 2023

Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Rahman Saeni, M.Si.
NIP. 195907071991031001

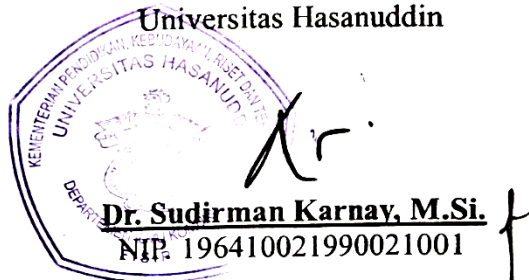
Pembimbing II



Nosakros Arya, S.Sos., M.I.Kom.
NIP. 198511182015041002

Mengetahui,

Ketua Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin



Dr. Sudirman Karnay, M.Si.
NIP. 196410021990021001

HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

Telah diterima oleh Tim Evaluasi Skripsi Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan dalam Departemen Ilmu Komunikasi Konsentrasi Broadcasting pada Hari Jum'at Tanggal 27 Oktober Tahun 2023

Makassar, 21 November 2023

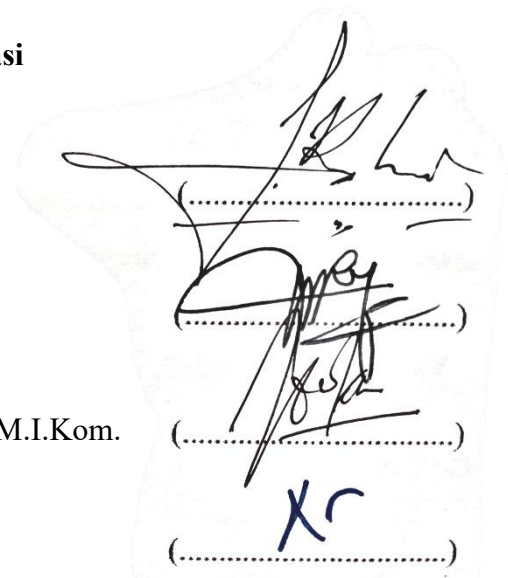
Tim Evaluasi

Ketua : Dr. Rahman Saeni, M.Si.

Sekretaris : Nosakros Arya, S.Sos., M.I.Kom.

Anggota : 1. Sartika Sari Wardhani, S.Sos., M.I.Kom.

2. Dr. Sudirman Karnay, M.Si.



The image shows a document with four handwritten signatures in blue ink, each followed by a dotted line. The signatures are: 1. A large, stylized signature for the Chairman. 2. A signature for the Secretary. 3. A signature for the first member. 4. The initials 'Xr' for the second member.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Rahmad Jafar Laing
Nomor Induk Mahasiswa : E021191059
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1

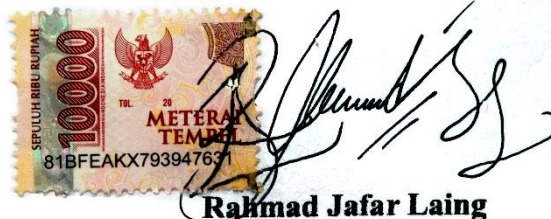
Menyatakan dengan ini bahwa karya tulis saya yang berjudul :

Skripsi Karya Komunikasi Pembuatan Komik Edukasi Mitigasi Bencana

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan orang lain dan skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan karya tulis saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa keseluruhan skripsi ini adalah hasil karya orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Makassar, 21 November 2023

Yang Menyatakan,



Rahmad Jafar Laing

ABSTRAK

RAHMAD JAFAR LAING, E021191059. Pembuatan Komik Mitigasi Bencana. (Dibimbing oleh Dr. Rahman Saeni, M.Si. dan Nosakros Arya, S.Sos.,M.I.Kom.)

Indonesia merupakan negara yang rawan bencana. Bencana alam yang paling banyak terjadi adalah gempa bumi. Masyarakat di Indonesia berisiko terhadap gempa bumi dan memerlukan edukasi mengenai bencana alam tersebut. Anak-anak khususnya seringkali merupakan pihak yang paling rentan terhadap bencana alam. Meskipun demikian, anak-anak dapat berperan aktif dalam pencegahan bencana dan dapat menjadi kelompok sasaran yang cocok untuk meningkatkan kesadaran pencegahan bencana. Komik edukasi telah digunakan untuk pencerahan pencegahan bencana dalam bentuk bahan ajar yang dikeluarkan oleh instansi administrasi dan organisasi pencegahan bencana. Komik cocok dijadikan media pembelajaran karena dapat menyampaikan pembelajaran secara menarik. Komik edukasi mitigasi bencana ini berjudul “Jagadiri”. Bercerita tentang Tonra yang bertemu dengan seorang pria bernama La Langi yang mengajarkan kepada Tonra sekaligus pembaca tentang pentingnya mitigasi bencana.

Pembuatan karya dilakukan beberapa tahap mulai pra-produksi, produksi, serta pasca-produksi. Tahap pra-produksi dilakukan riset kajian literatur, cerita rakyat, dan penelitian penelitian yang berkaitan dengan karya. Setelah itu proses produksi komik berupa *story writing*, *drawing*, *coloring*, hingga *layouting*. Kemudian pasca-produksi dilakukan *concept test* untuk menguji komik. Hasilnya, diketahui bahwa pesan yang ingin pencipta sampaikan kepada pembaa telah dipahami dengan baik. Diharapkan dengan perancangan komik ini, dapat menjadi media edukatif tentang mitigasi bencana yang mudah dipahami, serta interaktif bagi para pembacanya.

Kata Kunci: Mitigasi Bencana, Komik Edukasi, Komunikasi Visual, Anak-anak, Remaja.

ABSTRACT

RAHMAD JAFAR LAING, E021191059. Creating Disaster Mitigation Comics. (Supervised by Dr. Rahman Saeni, M.Si. and Nosakros Arya, S.Sos.,M.I.Kom.)

Indonesia stands as a disaster-prone nation, with earthquakes emerging as the most prevalent natural menace. The Indonesian populace faces substantial earthquake risks, underscoring the need for comprehensive education on these natural upheavals. Notably, children remain the most vulnerable demographic, warranting targeted efforts to enhance their disaster awareness. Educational comics have proven instrumental in illuminating disaster prevention strategies, disseminated as pedagogical aids by administrative bodies and disaster relief organizations. Comics' efficacy as learning tools lies in their engaging format. "Jagadiri," an educational comic focusing on disaster mitigation, exemplifies this approach. It narrates Tonra's encounter with La Langi, offering readers valuable insights into disaster preparedness.

Crafting this work involves pre-production, production, and post-production stages. Pre-production entails extensive research encompassing literature, folklore, and pertinent studies. Production includes story development, artistic illustration, coloring, and layout design. Post-production features concept testing to assess the comic's effectiveness. Results confirm successful communication of the creator's message. This comic's design aims to serve as an accessible and interactive educational medium, effectively fostering disaster mitigation awareness among readers.

Keywords: Disaster Mitigation, Educational Comics, Visual Communication, Children, Teenagers.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kepada Allah Subhana Wata'ala atas kehendaknya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi karya ini dengan baik. Tak lupa dihaturkan salam dan shalawat kepada Rasulullah Muhammad Sallallahu Alaihi Wasallam beserta sahabatnya, sebagai suri tauladan hingga akhir zaman.

Skripsi karya ini merupakan tugas akhir dalam rangka penyelesaian studi program S1 Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Hasanuddin. Dalam proses penulisan skripsi maupun penciptaan karya, tentu tidak lepas dari pihak-pihak yang telah banyak memberikan sumbangsih bantuan berupa ilmu, tenaga, serta doa dan semangat yang sangat bermakna bagi penulis. Maka dari itu, melalui kata pengantar, penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam serta rasa hormat sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Muh. Saleh Laing dan Muntianah yang tidak henti-hentinya mendukung serta mendoakan anak-anaknya agar dilancarkan segala urusannya dan menjalankan akhlak yang baik.
2. Pembimbing akademik sekaligus pendamping 1 skripsi karya penulis, Dr. Rahman Saeni, M.Si. Terima kasih banyak atas pendampingannya sejak memasuki bangku kuliah hingga pengorbanan waktunya dalam membimbing dan mengarahkan hingga proses penyelesaian skripsi maupun karya yang telah dibuat.
3. Pembimbing pendamping 2 skripsi karya penulis, Nosakros Arya, S.Sos., M.I.Kom. yang telah bersedia mengorbankan waktunya untuk memberi pengarahan dan pengetahuan kepada penulis selama pengerjaan skripsi karya ini.
4. Ketua Departemen Ilmu Komunikasi, Dr. Sudirman Karnay, M.Si. dan Sekretaris Departemen, Nosakros Arya, S.Sos, M.I.Kom. beserta para dosen maupun staf. Terima kasih sebesar-besarnya karena telah

memberikan ilmu pengetahuan serta banyak membantu penulis selama masa perkuliahan.

5. Pejabat atau staf Departemen Ilmu Komunikasi dan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Hasanuddin yang telah membantu secara administratif, baik dalam proses perkuliahan hingga penyelesaian studi penulis.
6. Seluruh pengajar dan dosen pada Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin tanpa terkecuali, atas segala ilmu pengetahuan, waktu, pengalaman, dan kesabaran dalam membimbing penulis dari awal proses perkuliahan hingga telah menyelesaikan studi.
7. Siti Dzuriati, kakak penulis yang telah sabar mengasuh dan membantu penulis dalam bangku perkuliahan.
8. Dua kakak laki-laki penulis, Prasetya dan Faisal Sihman Laing yang telah banyak berkorban baik materi maupun moril kepada penulis. Terima kasih sudah membantu adikmu meraih cita-citanya.
9. Resty Amanda E., terima kasih telah menjadi sosok yang menginspirasi dan menjadi role model bagi saya pribadi sejak SMA hingga duduk di bangku kuliah.
10. Teman-teman KKN 109 Perhutanan Sosial Bontopenno, Parid, Hapsa, Yuli, Fahri, Yaya, Odi. Terima kasih telah berbagi ilmu dan pengalaman selama KKN. Dimana pun kalian berada, penulis berharap kalian selalu bahagia dan tidak melupakan penulis.
11. Para pegiat literasi Book Clan SBC, terutama Cella, terima kasih telah meluangkan waktunya untuk berdiskusi bersama penulis
12. karyawan External Relations PT. Vale, Pak Yusri, Pak Kamto, Kak Miftah, Kak Annas, Kak Ryan, Kak Jhia, Kak Wiwi, Kak Warni dan karyawan lain yang tidak penulis tuliskan namanya satu persatu, Terima kasih sudah menerima dan membimbing penulis selama magang. Semoga kalian selalu diberi Kesehatan.
13. Dinda Ayundita Pramesti sahabat saya yang telah menemani dalam susah senang 4 tahun lamanya berjuang bersama di Universitas Hasanuddin.

14. Arka, Sein, Izul, Alfa, Faiq, Dinar, Caca, Rara, Indah, Andin, dan semua pihak yang tidak penulis tuliskan namanya, namun telah menemani, memberi dukungan, semangat, dan bermanfaat bagi kehidupan penulis selama duduk di kursi kelas Universitas Hassanudin.
15. Untuk diriku sendiri. Terima kasih telah berjuang sekuat tenaga, percaya pada diri sendiri, tidak pernah menyerah, dan tidak henti-hentinya ingin berkembang. *Always remember, He who is brave is free, amor fati, you deserve all of this.*

Makassar, 21 November 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat	6
D. Metode Pembuatan.....	8
E. Sistematika Penciptaan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Kajian Sumber Penciptaan	14
B. Landasan Teori.....	15
BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN KARYA	21
A. Deskripsi Karya	21
B. Perencanaan Konsep Kreatif & Teknis.....	22
C. Teknik Pengumpulan Data	26
D. Objek Karya & Analisa Objek.....	27
E. Perencanaan Jadwal Karya.....	28
BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI KARYA	31
A. Pembahasan Karya	31
B. Laporan Pelaksanaan	47
C. Materi Pendukung	53
BAB V PENUTUP	31
A. Rekomendasi.....	31
B. Evaluasi.....	31
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	60

BAB I

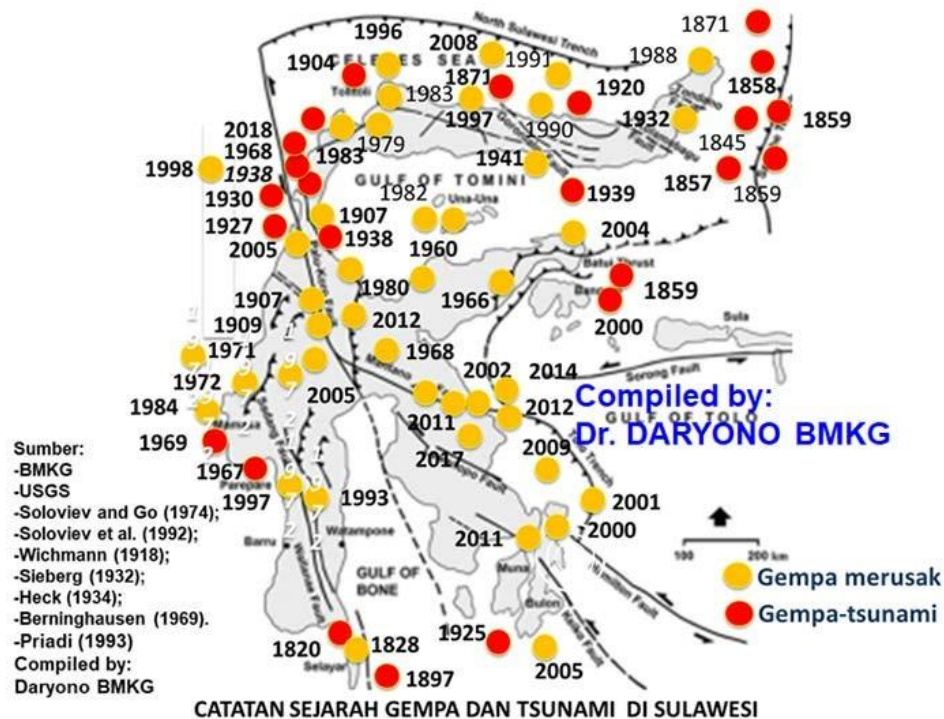
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dinamika geografis, demografis, sosiologis, meteorologis dan iklim Indonesia tidak hanya membuat Indonesia kaya akan sumber daya alam, tetapi juga membuat Indonesia rentan terhadap bencana (baik secara alami, tidak alami dan sosial). Kondisi ini dapat dimanfaatkan sebagai laboratorium (Rahmad, 2019) untuk menghasilkan tenaga ahli, pengetahuan dan teknologi kebencanaan di Indonesia. (Rusilowati, Binadja, & Mulyani, 2012).

Berdasarkan sejarah kebencanaan yang terjadi di Indonesia menunjukkan bahwa jumlah terjadinya dan korban bencana terus mengalami peningkatan dan kompleksifitas sehingga diperlukan sistem penanggulangan bencana dan manajemen resiko bencana yang efisien. (Ahdi, 2015).

Bencana alam merupakan peristiwa alam yang pasti akan terjadi dan sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia dan cenderung berdampak negatif dan kerugian material bagi setiap orang yang terdampak. Menurut Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana mendefinisikan konsep penanggulangan bencana sebagai peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan faktor alam.



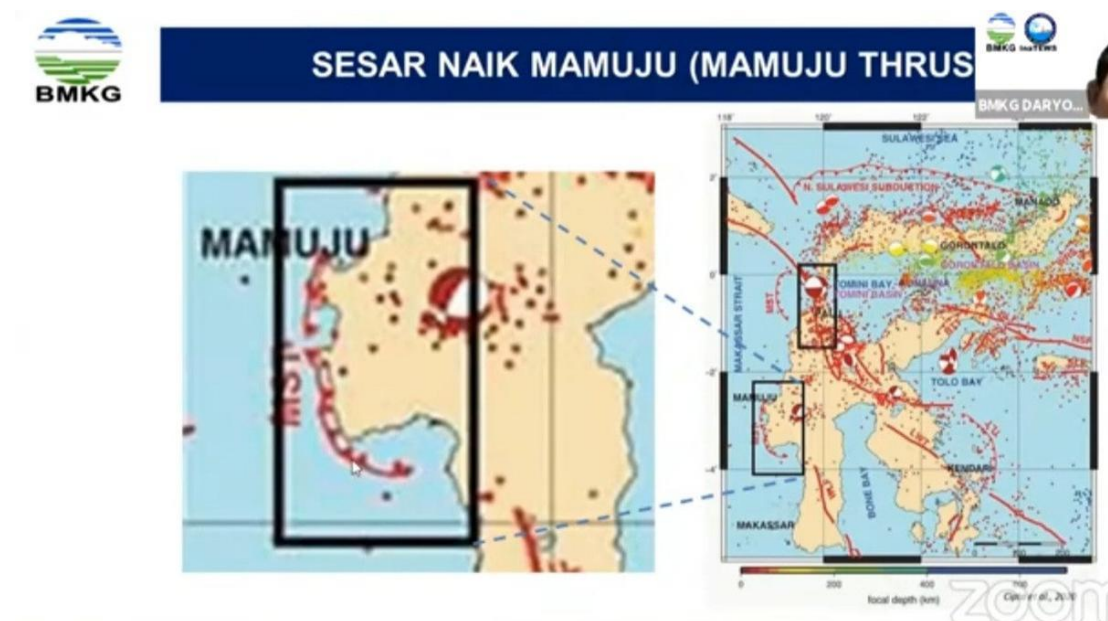
Sumber : BMKG, DARILAUT.ID

Gambar 1.1 Catatan Sejarah Gempa dan Tsunami di Sulawesi

Salah satu bencana yang tidak bisa dihindari adalah bencana gempa bumi. Indonesia sendiri memiliki segudang catatan sejarah dengan bencana gempa, salah satu daerah yang sering diterjang gempa adalah wilayah pesisir Sulawesi Barat.

Mengutip artikel dari Badan Nasional Penanggulangan Bencana Pembelajaran Gempa Sulbar, Fenomena dan Dampak Kerusakan Bangunan 2 Februari 2021, Koordinator Gempa bumi dan Tsunami BMKG Daryono mengatakan bahwa Sulawesi memiliki lebih dari 45 segmen sesar aktif, para ahli geologi juga telah meriset karakteristik wilayah Sulawesi. Secara geograifis, wilayah pesisir dan lepas pantai Sulawesi Barat terletak di zona jalur *Fold and Thrust Belt* atau Lipatan dan Sesar. Secara khusus, wilayah Majene dan Mamuju pernah terdampak gempa secara berulang dengan periode waktu berbeda. Daryono mengatakan bahwa fenomena gempa di wilayah itu tercatat sejak 1967. Secara historis gempa merusak dan tsunami pernah terjadi di wilayah dekat sesar mamuju, antara lain gempa Majene

M 6,3 pada 1967, kemudian 23 Februari 1969 M 6,9. Dua kejadian ini memicu terjadinya tsunami. Total lebih dari 100 warga meninggal dunia pada dua peristiwa tersebut. Selanjutnya gempa Mamuju M 5,8 pada 6 September 1972, gempa Mamuju M 6,7 pada 8 Januari 1984, dan kejadian sebelum kejadian kemarin yaitu pada 7 November 2020, Rangkaian gempa ini bersifat merusak. Lalu, gempa Majene yang terjadi pada dua hari berurutan yaitu 14 Januari 2021 dengan M 5,9 dan 15 Januari 2021 dengan M 6,2. Berdasarkan keterangan Benyamin Sapiie ahli geologi ITB, daerah Majene dan Mamuju adalah daerah aktif deformasi berupa lipatan anjakan, yang melibatkan batuan dasar dan memperlihatkan keaktifan gempa tinggi.

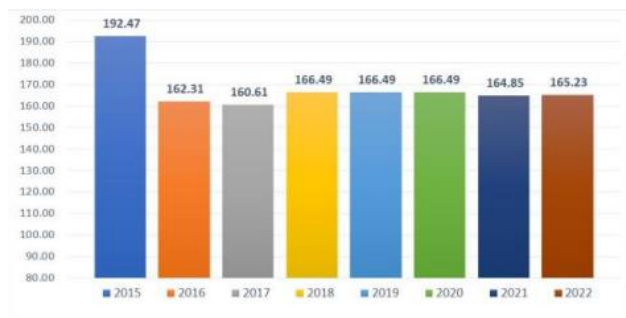


Sumber : BMKG, merdeka.com

Gambar 1.2 Peta Geologi Sesar Naik Mamuju

Berdasarkan Buku Indeks Risiko Bencana Indonesia (IRBI) tahun 2022 yang memuat nilai indeks risiko bencana dan penurunan indeks bencana di tingkat kabupaten/kota dan tingkat provinsi seluruh Indonesia, menunjukkan bahwa terdapat tiga provinsi yang berisiko paling tinggi yaitu Sulawesi Barat (skor 165,23), Maluku (skor 162,42), dan Kepulauan Bangka Belitung (skor 158,52).

Berdasarkan data dari DIBI BNPB wilayah Provinsi Sulawesi Barat telah mengalami 145 bencana dalam kurun 20 tahun terakhir.



▲ Grafik nilai indeks risiko Provinsi Sulawesi Barat dari Tahun 2015 sampai dengan tahun 2022

ANCAMAN BENCANA:

Gempabumi, tsunami, banjir, tanah longsor, kebakaran hutan dan lahan, kekeringan, gelombang ekstrim dan abrasi.

NILAI IRB 2022:

165.23
(TINGGI)

Sumber : IRBI Tahun 2022, BNPB

Gambar 1.3 Grafik nilai indeks risiko Provinsi Sulawesi Barat dari Tahun 2015-2022

Berdasarkan efek dari bencana yang bisa menimbulkan kerusakan materil hingga jatuhnya korban jiwa, maka diperlukan adanya Mitigasi Bencana. Mitigasi Bencana adalah pengurangan risiko bencana diluar kemampuan masyarakat, (Akhirianto, 2019), karena ancaman dan bahaya hanya menjadi bencana jika berdampak pada masyarakat yang rentan. (Widayatun & Fatoni, 2013). Masyarakat disamping sebagai *key element* dalam menghadapi bencana, juga merupakan *end to end* penanggulangan bencana. (Maarif, 2012). Artinya apapun upaya dalam penanggulangan bencana harus bermuara pada pengetahuan modern (Sosiawan, 2015) dan kearifan lokal masyarakat. (Sukmana, 2018).

Letak geografis Indonesia menempatkan masyarakat Indonesia termasuk anak-anak dan remaja pada risiko bencana gempa bumi, sehingga perlu diberikan edukasi tentang bencana alam seperti gempa bumi (Widyawati, 2010). Namun, media pendidikan saat ini tidak mencukupi dan hanya sedikit yang menysasar anak-anak dan remaja. Meskipun anak-anak dan remaja sering dianggap rentan terhadap bencana alam, anak-anak dan remaja memainkan peran penting dalam mitigasi bencana, respon dan pembangunan pascabencana (UNISDR, 2012:7). Anak-anak dan remaja dapat berpartisipasi aktif dalam penanggulangan bencana, dan pendidikan anak usia 9-15 tahun (Witherington, 1982:13) dapat menjadi sasaran

yang tepat untuk pendidikan bencana. Untuk itulah anak-anak dan remaja membutuhkan lingkungan belajar yang edukatif dan menarik.

Salah satu bentuk media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang menarik perhatian adalah Komik. Komik sendiri merupakan media visual yang merupakan perpaduan antara gambar dan teks yang dipadukan dengan sebuah cerita yang disusun secara menarik untuk dijadikan sebagai media pendidikan. Komik sendiri merupakan media yang disukai anak-anak dan remaja, sehingga dianggap sebagai sarana edukasi terkait mitigasi bencana. Komik pendidikan efektif dalam menyampaikan materi pendidikan. Unsur visual, materi dan cerita komik dapat dikemas dalam format yang menarik dan mendidik sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Tujuan pembuatan komik ini adalah untuk mengedukasi tentang kebencanaan dan bagaimana meminimalisir dampak dari bencana alam seperti gempa, dan apa yang harus dilakukan sebelum, saat dan setelah terjadinya bencana tersebut. Dengan informasi yang diterima, pencipta berharap para pembaca juga dapat berpartisipasi aktif dalam bantuan dan pendidikan gempa bumi di rumah dan sekolah mereka. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka pencipta mengambil judul:

“Skripsi Karya Komunikasi Pembuatan Komik Edukasi Mitigasi Bencana”.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Kondisi geografis Indonesia menempatkan Indonesia sebagai negara yang rawan bencana alam sehingga diperlukan adanya edukasi terkait mitigasi bencana alam. Bencana alam merupakan hal yang pasti akan terjadi dan masyarakat Indonesia sangat rentan terhadap bencana alam. Untuk mengedukasi para pembaca terkait tentang pentingnya mitigasi bencana perlu adanya media pembelajaran untuk hal tersebut. Media pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar. Adapun media yang sangat populer baik bagi anak-anak, bahkan remaja adalah media visual baik itu berupa foto, video ataupun ilustrasi. Komunikasi visual sebagai suatu proses dari komunikator kepada komunikan

dengan menggunakan simbol-simbol atau tanda-tanda visual merupakan aktivitas keseharian manusia (Ahyani & Kudus, 2010). Sehingga pemahaman manusia yang diperoleh dari media visual akan lebih efektif.

Berdasarkan dari hal tersebut, pembuat berniat untuk memasukkan unsur edukasi ke dalam komik edukasi mitigasi bencana. Media komik hakikatnya bisa meningkatkan minat terhadap pembelajaran dan membantu dalam pengembangan kemampuan bahasa, seni, pernyataan kreatif dalam bernarasi, dramatisasi, bacaan, melukis, menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks. (Sundjana dan Rivai, 2005: 70). Komik ini dibuat dengan maksud untuk media edukasi bagi pembaca agar dapat belajar melalui visual gambar dengan alur cerita yang terdapat di dalam komik. Komik memiliki sifat yang khas sehingga mampu merangsang perhatian masyarakat, baik dari segi pendidikan, status sosial, ekonomi, dan sebagainya (Sukma Putri & Yuniarti, 2009:4)

C. Tujuan dan Manfaat

A. Tujuan

a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari pembuatan karya komunikasi ini adalah untuk mengedukasi remaja dan anak-anak mengenai mitigasi bencana alam melalui media visual komik.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari pembuatan skripsi karya ini adalah untuk memenuhi syarat meraih gelar sarjana pada Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin.

B. Manfaat

a. Manfaat teoritis

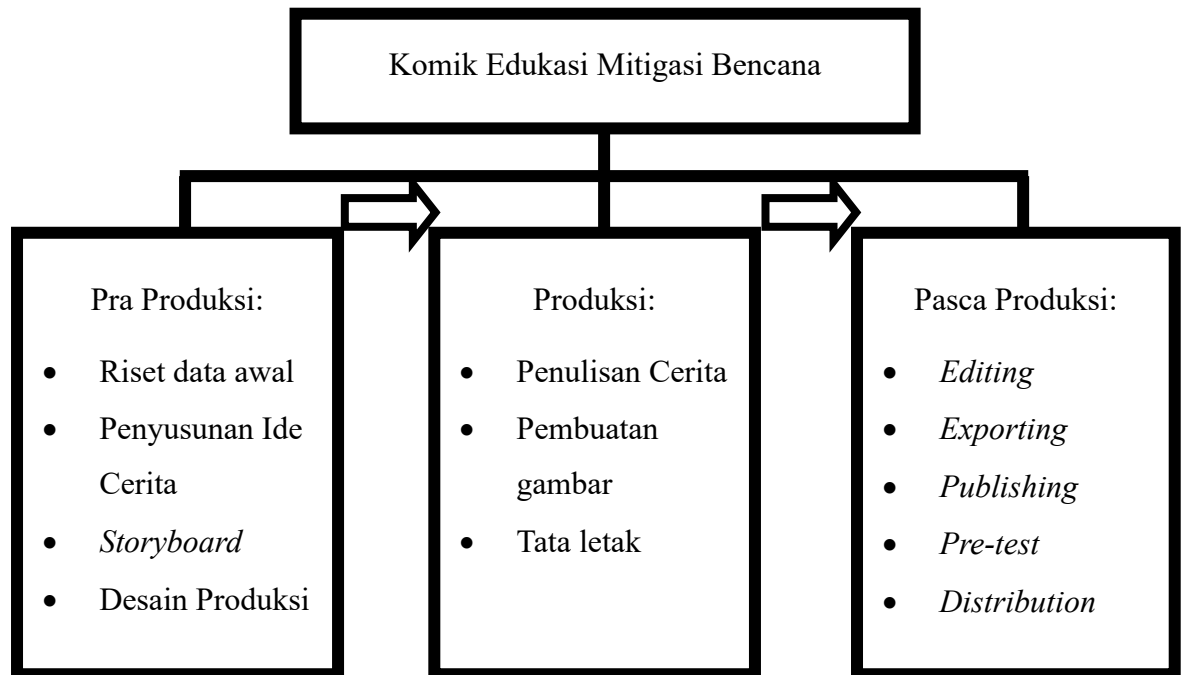
- 1) Sebagai bentuk masukan dalam dunia ilmu pengetahuan, khususnya di bidang komunikasi visual
- 2) Sebagai wadah untuk mempelajari edukasi melalui ilustrasi dan komunikasi visual

b. Manfaat praktis

- 1) Sebagai bentuk penerapan ilmu, yang didapatkan selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan.
- 2) Sebagai bahan rujukan bagi setiap mahasiswa dan umum yang akan membuat karya yang berisi edukasi dalam bentuk buku atau komik bergambar (komunikasi visual) dan karya komunikasi lainnya.

D. Metode Pembuatan

Adapun proses dan metode dalam pembuatan komik ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1.4 Skema Penciptaan Karya

1. Pra-Produksi

Pra-produksi merupakan tahapan persiapan dan merupakan tahapan awal dalam proses pembuatan karya. Karya bisa dibuat semaksimal mungkin dengan persiapan yang matang. Hal-hal yang harus dilakukan di tahap pra-produksi adalah:

a. Riset

Pengumpulan data, kajian, serta literatur terkait mitigasi bencana sebagai landasan dalam pembuatan karya

b. Penyusunan Ide Cerita

Proses pembuatan cerita yang berisi masalah dan solusi terhadap apa yang dilakukan saat terjadinya bencana alam, prosedur-prosedur apa saja yang harus dilakukan ketika terjadi gempa. Cerita akan dibuat dengan latar tempat, legenda lokal Sulawesi dan satwa endemik yang dekat dan familiar dengan pembaca sehingga pesan yang terdapat di dalam cerita bisa tersampaikan dengan lebih efektif.

c. Storyboard

Merupakan tahapan rancangan awal dan sebagai acuan dari komik yang akan dibuat

d. Desain Produksi

Merupakan konsep perencanaan sebelum proses produksi. Hal ini bertujuan untuk memastikan segala hal yang berhubungan dengan proses produksi pembuatan komik sudah siap. Adapun proses produksi meliputi:

- 1) Konsep komik, sebagai landasan pembuatan cerita, ilustrasi dan sebagainya yang berhubungan dengan komik.
- 2) Peralatan produksi seperti komputer, pen tab ataupun sketchbook.
- 3) Penentuan klasifikasi buku sebagai berikut:

Ukuran	14 cm x 20 cm
Berat	400 gram
Halaman	62 halaman
Jenis <i>cover</i>	<i>Softcover</i>
Jenis kertas	<i>HVS</i>

Tabel 1.1 Klasifikasi Buku

2. Produksi

Merupakan tahap setelah pra-produksi dimana rancangan dan persiapan yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya dilaksanakan. Adapun kegiatan tahap produksi adalah:

a. Penulisan cerita

Merupakan tahap pengembangan dari ide cerita yang sudah dikumpulkan sebelumnya. Penulisan cerita meliputi pembuatan tokoh, alur, *setting*, dan dialog

b. Pembuatan Gambar

Proses pembuatan ilustrasi dengan bentuk akhir visual yang menjadi inti dari komik. Pada proses pembuatan gambar, pencipta akan menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*, mulai dari *layouting* atau pembuatan panel, sketsa, pewarnaan hingga tahapan akhir atau *finishing*.

c. Tata Letak

Proses penataan teks dan ilustrasi sehingga nantinya akan tertata dan sesuai dengan apa yang sudah direncanakan sebelumnya. Teks dan ilustrasi akan ditata sedemikian rupa menjadi kesatuan dalam halaman komik menggunakan *Clip Studio Paint* dan *Adobe Indesign*.

3. Pasca-Produksi

Merupakan kegiatan setelah proses produksi yang berkaitan dengan penyempurnaan komik, mulai dari penyuntingan hingga distribusi komik.

a. Sunting

Pada tahap ini komik akan ditinjau kembali untuk mencari letak kekeliruan atau hal-hal yang harus diperbaiki di dalam komik.

b. Ekspor

Tahap dimana komik yang telah masuk tahap finalisasi disimpan dalam bentuk dokumen menggunakan aplikasi yang digunakan untuk membuat komik.

c. Penerbitan

Komik dicetak menjadi bentuk fisik (buku) agar bisa diarsipkan.

d. Distribusi

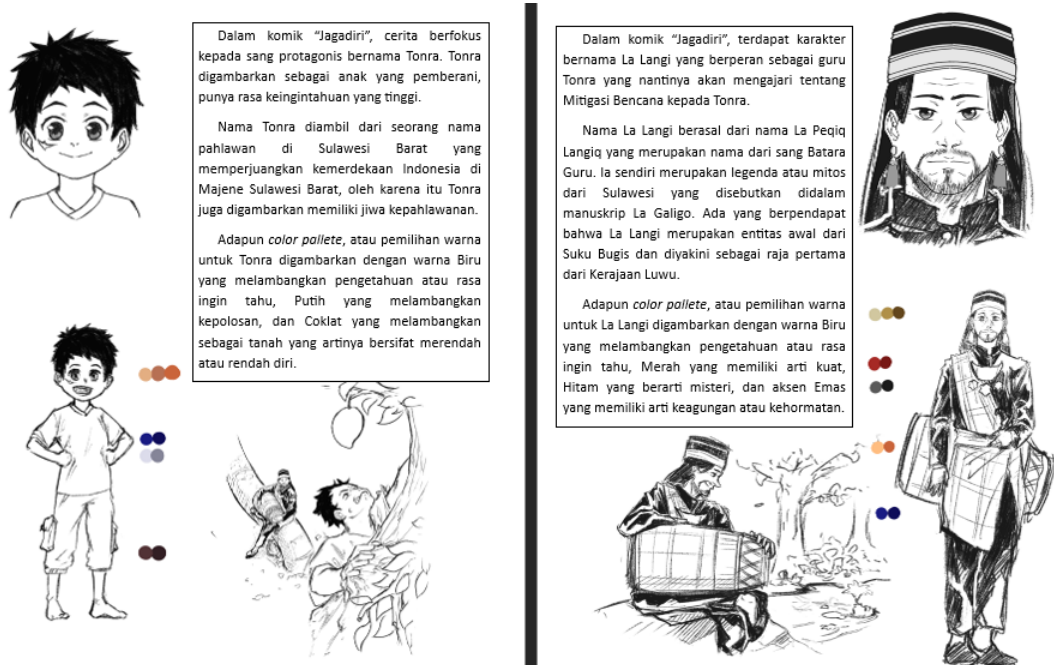
Karya disalurkan agar mendapat respon terkait konstruksi pesan yang terkandung di dalam karya.

E. Sistematika Penciptaan

a. Gambaran Umum

Cerita dalam komik ini berisi tentang kondisi sebelum, saat, dan sesudah terjadinya gempa bumi yang disusul tsunami dan bagaimana karakter utama belajar dari peristiwa yang serupa yang pernah ia alami dengan nilai-nilai edukatif. Di dalam komik memuat dialog-dialog dan juga karakter. Adapun target dari komik ini ialah remaja maka komik ini akan dibuat semenarik mungkin dari segi cerita dan desain karakternya. Pencipta mengambil latar dan *icon* yang terinspirasi dari latar dan ikon yang ada di Sulawesi Barat, adapun *icon* yang dimaksud adalah burung Mandar Dengkur yang merupakan satwa langka yang menjadi fauna identitas Sulawesi Barat. Adapun nilai edukatif yang ingin disampaikan oleh pembuat adalah apa yang harus dilakukan semisal terjadi bencana alam, dan yang diangkat pada komik ini adalah bencana alam gempa bumi. Komik ini akan menceritakan tentang protagonis anak remaja bernama Tonra (anak Sekolah Dasar) yang pada suatu hari ia terbangun di tengah hutan belantara yang tidak ia kenali atau pernah kunjungi sebelumnya. Di perjalanannya dalam hutan Tonra bertemu dengan seekor burung Mandar Dengkur yang nantinya akan menuntunnya ke seorang pria misterius bernama

La Langi, melalui pertemuannya itu, Tonra belajar ilmu tentang mitigasi bencana.



Gambar 1.5 Character Concept Tonra dan La Langi'

b. Teknik Pembuatan Karya

1. Pra-Produksi

Merupakan tahap awal sebelum masuk ke tahap produksi meliputi pemilihan ide cerita, perancangan naskah cerita, *storyboard*, hingga rincian anggaran pembuatan komik.

Pemilihan ide cerita meliputi riset atau pencarian literatur, sejarah, dan data sebagai landasan dari cerita sehingga cerita bisa dibuat secara menarik dan punya pesan tentang mitigasi bencana alam.

Perancangan naskah cerita meliputi penyusunan cerita oleh pembuat agar cerita di komik bisa sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pembuat.

Storyboard merupakan pembuatan gambar kasar atau sketsa dari komik meliputi gambaran awal, *scene*, *panel*, dan objek karakter pada komik yang akan dibuat

Biaya produksi mengenai perincian pengeluaran yang nantinya akan membiayai pembuatan komik dari pra-produksi sampai pasca-produksi.

2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap penting dalam pembuatan komik, berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya maka pada tahap produksi rancangan tersebut akan dibuat. Tahap produksi meliputi penulisan cerita, pembuatan gambar, pewarnaan dan tata letak.

Penulisan cerita berdasarkan dari ide-ide cerita yang sudah di kumpulkan, lalu dikembangkan sehingga menjadi cerita yang utuh. Penulisan cerita meliputi pembuatan tokoh, alur, *setting* dan dialog.

Pembuatan gambar merupakan proses penyajian ilustrasi dengan bentuk akhir visual yang menjadi inti dari komik. Pada proses pembuatan gambar, pencipta akan menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*, mulai dari *layouting* atau pembuatan *panel*, sketsa, pewarnaan hingga tahapan akhir atau *finishing*.

Tata letak merupakan proses penataan teks dan ilustrasi sehingga nantinya akan tertata dan sesuai dengan apa yang sudah direncanakan sebelumnya. Teks dan ilustrasi akan ditata sedemikian rupa menjadi kesatuan dalam halaman komik menggunakan *Clip Studio Paint* dan *Adobe Indesign*.

3. Pasca Produksi

Tahap Pasca Produksi adalah tahapan yang dilakukan setelah tahapan produksi selesai. Pada tahap ini dilakukan peninjauan kembali karya yang sudah dibuat seperti menyunting, edit, penambahan ilustrasi atau hal-hal lain yang berkaitan dengan penyempurnaan komik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Sumber Penciptaan

Pengkajian sumber berisi mengenai hasil dari tinjauan yang telah dilakukan berkaitan dengan karya lain yang mirip yang digunakan sebagai referensi untuk pembuatan skripsi karya yang dibuat. Beberapa karya yang telah digunakan sebagai referensi antara lain:

1. Skripsi Karya Komunikasi Optimalisasi Penggunaan Media Sosial Bagi Remaja Melalui Komik Edukasi (Ilvi Nurul Izzah, Universitas Hasanuddin, 2020)

Optimalisasi Media Sosial Bagi Remaja merupakan karya dari pencipta untuk menyampaikan edukasi seputar media sosial dan bagaimana cara untuk memaksimalkan penggunaan media sosial bagi remaja dan memotivasi para remaja untuk terus berkarya dan berkembang secara positif melalui media sosial. Pencipta juga menggunakan teknik dan desain karakter yang terinspirasi dari komik-komik webtoon dan manhwa.

Media yang digunakan pada karya ini adalah dengan menggunakan media komik buku yang merupakan komik namun disajikan dalam bentuk buku. Metode analisis data yang digunakan adalah teori perancangan komik dari Scott McCloud.

Pencipta memilih Skripsi Karya ini sebagai referensi karena kesamaan metode dalam proses perancangan, memiliki nilai-nilai edukasi serta target pembaca remaja.

2. Perancangan Komik Edukasi Bencana Gempa Bumi Untuk Murid SD Umur 9-12 Tahun Di Indonesia (Caesar E. Sutrisna, Alvanov Z. Mansoor, Institut Teknologi Bandung, 2015)

Perancangan komik edukasi yang memfokuskan target kepada anak SD dengan rentang umur 9-12 tahun dengan pendekatan cerita dan desain karakter yang sederhana dan simpel terinspirasi dari style gambar dan cerita Doraemon karya Fujiko F. Fujio.

Adapun teknik perancangan komik ini berlandaskan teori Scott McCloud dan teori *grid/layout* dari Jan Middendorp.

Pembuat memilih perancangan ini sebagai referensi karena kesamaan adanya kesamaan media yaitu komik, kemudian kesamaan topik serta edukasi terkait kebencanaan yaitu gempa bumi.

B. Landasan Teori

1. Komunikasi

a. Pengertian Komunikasi

Dalam buku “Dinamika Komunikasi” karya Onong Uchjana Effendy, pengertian komunikasi harus dilihat dari dua segi, yaitu pengertian komunikasi secara etimologis dan pengertian komunikasi secara terminologis. Secara etimologis, pengertian komunikasi berasal dari Bahasa Latin yaitu *communicatio* yang berasal dari kata *communis* yang berarti sama. Berdasarkan hal tersebut, komunikasi akan berlangsung dimana para individu atau kelompok yang terlibat memiliki kesamaan makna tentang hal yang dikomunikasikan satu sama lain. Individu atau kelompok yang terlibat dan saling memahami satu sama lain mengenai apa yang mereka komunikasikan maka hubungan tersebut bersifat komunikatif. Lalu secara terminologis, komunikasi adalah penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain. Berdasarkan hal tersebut, komunikasi melibatkan sejumlah individu atau kelompok.

Dinamika komunikasi terus berkembang seiring perkembangan zaman, berbagai ahli juga telah mengemukakan beragam pengertian tentang komunikasi. Meski begitu, komunikasi merupakan proses

penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain untuk menyampaikan hal, atau mengubah sikap, pendapat, perilaku baik langsung maupun tidak langsung. (Zikri Fachrul, dkk. 2017).

b. Unsur Komunikasi

Unsur komunikasi diperlukan supaya proses komunikasi efektif. Terdapat 9 unsur yang menjadi faktor-faktor kunci, yaitu: (Effendy, 2011:18)

1. *Sender* atau komunikator, merupakan unsur yang menyampaikan pesan kepada individu atau kelompok lain.
2. *Encoding* atau penyandian, merupakan proses pengalihan pikiran ke bentuk lambang.
3. *Message* atau pesan, adalah lambang yang punya makna tertentu yang disampaikan oleh komunikator.
4. *Media*, merupakan saluran komunikasi tempat berpindahnya pesan dari komunikator kepada komunikan.
5. *Decoding*, adalah proses komunikator menyampaikan makna yang terdapat pada lambang yang dibuat oleh komunikan.
6. *Receiver*, adalah komunikan yang menerima pesan dari komunikator
7. *Response*, adalah sebuah tanggapan dari komunikan setelah menerima pesan.
8. *Feedback*, adalah umpan balik dari komunikan ke komunikator
9. *Noise*, adalah gangguan yang tidak direncanakan namun terjadi saat proses komunikasi sehingga komunikan menerima pesan yang berbeda dari yang disampaikan komunikator

2. Desain Komunikasi Visual

a. Perkembangan Desain Komunikasi Visual

Komunikasi visual telah digunakan manusia sejak pra-sejarah. Lukisan-lukisan yang ditemukan di dinding-dinding gua sejarah

merupakan awal manusia menerapkan komunikasi visual kepada manusia yang lain. Lalu dari situ komunikasi visual berkembang menjadi bentuk seperti *hieroglyphics*, tulisan, prasasti, dan buku.

Seiring berkembangnya zaman, desain komunikasi visual berkembang dengan bermacam bentuk dan fungsi. Desain komunikasi visual juga mengkaji hal-hal berhubungan dengan komunikasi dan pesan, teknologi percetakan, penggunaan teknologi multimedia dan teknik persuasi terhadap masyarakat. (Suyanto, 2004: 5)

b. Pengertian Desain Komunikasi Visual

Dalam buku Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa karya Agus Sachari, Desain Komunikasi Visual adalah profesi yang mengkaji dan mempelajari desain dengan berbagai pendekatan baik hal yang menyangkut komunikasi, media, citra tanda maupun nilai.

Secara etimologis, Desain berasal dari bahasa Itali *Designo* yang artinya gambar. Sedangkan komunikasi berarti menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan dengan suatu media dan maksud tertentu. Lalu kata visual artinya segala hal yang berhubungan dengan sesuatu yang dapat dilihat oleh mata.

Menurut Adi Kusrianto, desain komunikasi visual adalah disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui media-media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis berupa gambar, teks, serta warna dan layout. Dan gagasan tersebut bisa diterima oleh orang lain atau kelompok.

Maka dari itu bisa disimpulkan desain komunikasi visual adalah bahasa rupa (*visual language*) yang disampaikan oleh komunikator ke komunikan dengan seni (*art of communication*) untuk menyampaikan informasi sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

c. Elemen-elemen Desain Komunikasi Visual

Desainer umumnya menggunakan elemen-elemen desain untuk bisa menyampaikan pesan secara visual. Elemen tersebut antara lain adalah tipografi, simbolisme, ilustrasi dan fotografi. Elemen-elemen ini bisa dipisah ataupun bisa digabungkan.

Tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga bisa dibaca namun tetap memiliki nilai desain. Tipografi adalah metode dalam menuangkan kata-kata (lisan) menjadi ke bentuk tulisan (visual).

Simbolisme memiliki peran penting, simbol-simbol memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan tanpa kata-kata. Banyak tempat umum seperti restoran, hotel, bahkan bandar udara menggunakan simbol yang bersifat komunikatif.

Ilustrasi merupakan elemen yang kreatif dan fleksibel, ilustrasi dapat menjelaskan hal-hal yang fotografi tidak dapat lakukan, sebagai contoh informasi detail cara kerja peredaran darah manusia atau cara kerja fotosintesis.

Terdapat dua bidang yang memerlukan elemen fotografi yaitu penerbitan dan periklanan. Penerbitan perlu elemen fotografi untuk bercerita dan memberi visualisasi kepada pembaca sedangkan periklanan untuk menjual produk.

d. Fungsi Desain Komunikasi Visual

Bob Cotton menjelaskan dalam bukunya, bahwa desain komunikasi visual telah mengalami perkembangan dalam sejarahnya dan terdapat tiga fungsi dasar desain komunikasi visual yaitu sebagai sarana identifikasi, sebagai sarana informasi dan instruksi, dan sebagai sarana persentasi dan promosi.

3. Komik

Desain Komunikasi Visual juga meliputi komik dan memiliki pengaruh karena merangkai tulisan dan gambar menjadi satu. Komik adalah karya seni berupa panel-panel gambar yang disusun sehingga memiliki alur cerita dan terdapat dialog-dialog antar karakter atau tokoh yang ditampilkan menggunakan balon-balon teks atau kata.

Menurut Bonnef (1998), komik terbagi menjadi 2 kategori yaitu komik strip dan buku komik atau *comic books*.

Komik strip, atau sering juga komik *cut-out*, adalah jenis komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar. Namun komik tersebut tetap mengungkapkan ide isi dan cerita secara keseluruhan. Sebuah komik strip tidak dibuat dengan banyak gambar, tetapi hanya sedikit. Karena itu, komik jenis ini tidak terlalu banyak menyampaikan ide atau pesan. Komik lebih fokus pada satu topik, seperti reaksi terhadap suatu peristiwa atau topik yang sedang dibahas publik.

Salah satu jenis komik yang paling populer adalah komik buku. Seperti namanya, komik buku adalah jenis komik yang dibuat dalam bentuk buku. Ada juga hanya satu cerita lengkap per komik. Komik buku biasanya diterbitkan dalam bentuk buku seri, satu komik bisa memiliki puluhan atau ratusan seri dan ada juga yang masih dalam pengerjaan. Ada komik yang memiliki cerita bersambung, namun ada juga yang hanya untuk beberapa seri saja.