

PERANCANGAN DESAIN MEDIA KOMUNIKASI UNTUK BENCANA ALAM LONGSOR DI GARUT

DESIGNING COMMUNICATION MEDIA DESIGN FOR LANDSLIDE DISASTER IN GARUT

Herdi Ramadhan¹, Riky Azharyandi Siswanto²

¹²Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹herdiramadhan@student.telkomuniversity.ac.id, ²rikvysiswanto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Bencana alam merupakan hal yang dapat merugikan manusia. Belakangan ini, banyak sekali bencana alam yang terjadi di Indonesia. Tidak hanya itu, bencana alam yang terjadi pun berbeda-beda di setiap daerahnya. Sayangnya, dengan tingginya frekuensi bencana alam yang terjadi di Indonesia, kesadaran masyarakat Indonesia mengenai pentingnya pengetahuan bencana alam masih terbilang rendah. Hal ini menyebabkan masyarakat kurang siap dalam menangani bencana alam saat hal itu terjadi. Maka dari itu, edukasi bencana alam diperlukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai bencana alam dan bagaimana cara menanganinya. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka tugas akhir ini bertujuan untuk membuat desain media edukasi dalam rangka meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai bencana alam yang sering terjadi di daerahnya. Untuk mengumpulkan data, metode pengumpulan data yang akan dilakukan yaitu melalui wawancara, angket, dan studi pustaka.

Kata kunci: media komunikasi, bencana alam, longsor

Absract

Natural disaster is a thing that can bring negative impact for humans. There are so many natural disasters happen recently in Indonesia. Not only that, natural disasters that happen are different in each region. Unfortunately, the high frequency of natural disasters happening in Indonesia, the people still have less awareness of the importance of natural disasters knowledge that usually happen around them. This can cause less preparation to cope the disaster when it happens. Therefore, the education of natural disaster is needed to increase the people's awareness towards natural disaster and how to cope with it. Because of that problem, so this final project purposes to design an educational media to increase people's awareness towards natural disasters that frequently happen around them. To collect the data, this project used interview, questionnaire, and literature review.

Keywords: communication media, natural disaster, landslide

1. Pendauluan

Banyak sekali bencana alam yang terjadi di Indonesia. Tercatat sudah sebanyak 2.277 bencana alam yang terjadi dari bulan Januari hingga Juli 2019 (Raharjo & Yasir, 2019). Bencana yang terjadi mulai dari tanah longsor, banjir, kebakaran hutan, gunung meletus, hingga gempa bumi (Ristianto, 2019). Hal tersebut terjadi di beberapa daerah di Indonesia, contohnya di Kabupaten Garut. Menurut data statistik BNPB, bencana alam yang sering terjadi di Kabupaten Garut adalah tanah longsor (BNPB, 2020). Contohnya baru-baru ini, terjadi bencana longsor di Jalan Raya Garut-Pamengpeuk, akibatnya, jalan tersebut tidak dapat dilalui kendaraan motor maupun mobil (Riyandi, 2020).

Bencana tanah longsor yang terjadi pasti menimbulkan kerugian materi dan korban jiwa. Kerugian materi yang dapat dirasakan contohnya seperti kerusakan bangunan rumah dan sekolah (Ariefana, 2020). Kerugian materi lain yang dapat dirasakan yaitu apabila bencana longsor terjadi di tebing sekitar jalan raya, bencana tersebut pasti menghambat kelancaran lalu lintas karena material longsor menutupi jalan (Ghani, 2020). Selain kerugian materi, bencana longsor juga dapat menimbulkan korban jiwa. Contohnya seperti bencana longsor yang terjadi di Kecamatan Talegong Kabupaten Garut yang menyebabkan seorang warga meninggal dunia setelah longsor menerjang rumahnya (Supriadin, 2020).

Dengan banyaknya bencana alam dan kerugian yang ada, masyarakat harus mengetahui dan menyadari tentang bencana alam yang sering terjadi di daerahnya. Selain itu, hal lain yang perlu diketahui yaitu bagaimana cara masyarakat harus bertindak saat bencana tersebut terjadi. Menurut Sutopo Purwo Nugroho, seorang juru bicara Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) yang dikutip dalam Alamsyah (2013), masyarakat Indonesia masih memiliki kesadaran yang rendah dalam hal kesiagaan bencana. Maka dari itu, perlu adanya edukasi bencana alam dalam upaya membangun kesadaran masyarakat mengenai bencana alam (Dewi, 2018). Hal tersebut dapat membangun karakter, pengetahuan, dan pemahaman bencana berikut dengan cara mengantisipasinya (Alamsyah, 2013). Selanjutnya, Alamsyah (2013) juga menuturkan bahwa pendidikan bencana harus diterapkan di daerah dengan berfokus terhadap bencana yang sering terjadi di daerah tersebut. Seperti contohnya masyarakat Kabupaten Garut perlu mendapat edukasi mengenai tanah longsor karena menurut data BNPB dalam kurun waktu lima tahun terakhir di daerah tersebut frekuensi terjadinya bencana tanah longsor lebih tinggi daripada bencana lainnya (BNPB, 2020).

Ketika terjadi bencana, relawan bencana alam dan aktifis lingkungan memiliki peran yang sangat berpengaruh. Selain itu, peran relawan dan aktifis lingkungan pun lebih siap jika dibandingkan dengan peran pemerintah pada saat terjadinya bencana (DetikNews, 2014). Sayangnya, pemerintah kurang memberi ruang kepada para relawan dan aktifis lingkungan untuk dapat melaksanakan koordinasinya. Alhasil, koordinasi para relawan dan aktifis lingkungan kurang maksimal dalam membantu pemerintah untuk menanggulangi bencana alam yang terjadi.

Maka dari itu, dengan adanya fenomena tersebut penulis tertarik untuk mengambil tema dengan topik bencana alam tanah longsor di Kabupaten Garut. Dengan diangkatnya topik ini, diharapkan dapat membangun kesadaran masyarakat untuk lebih menyadari akan pentingnya kesadaran bencana alam tanah longsor tersebut.

Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Garut dengan melibatkan 103 responden perempuan maupun laki-laki dengan rentang usia 15-25 tahun. Terdapat beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian ini, antara lain adalah wawancara, angket atau kuisioner, dan studi pustaka. Berdasarkan hasil wawancara Bersama beberapa aktifis pecinta alam dan institusi terkait seperti PMI dan dinas pertanian, dapat disimpulkan bahwa bencana alam tanah longsor merupakan salah satu bencana alam yang sering terjadi di Kabupaten Garut, maka dari itu perlu adanya desain komunikasi yang dapat memfasilitasi para relawan dan koordinator bencana alam agar dapat dengan mudah berkomunikasi.

2. Landasan Teori

2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Frascara (2004), Desain Komunikasi Visual berasal dari tiga kata, yaitu 'desain', 'komunikasi' dan 'visual'. Desain komunikasi visual dapat dikatakan sebagai suatu rangkaian aktivitas yang terdiri dari pengonsepan, pemrograman, perangkaian, dan perealisasi komunikasi visual yang tujuannya untuk menyampaikan pesan tertentu pada kalangan tertentu.

2.2 User Interface Design

User interface design atau *interface* merupakan bagian dari suatu sistem komputer yang digunakan oleh para pengguna dalam menjalankan tugasnya untuk memperoleh apa yang ingin dicapai (Stone dkk, 2005). Hal tersebut juga memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dan sistem yang digunakan. Setiap *interface* memiliki fungsi berbeda yang tergantung pada desainnya.

2.3 Grid System

Untuk membuat desain yang baik terletak pada cara elemen visual yang diatur dan diposisikan dalam hubungannya satu sama lain, *Grid system* di gunakan untuk proyek desain yang memiliki sedikitnya satu halaman atau ratusan. Grid membantu desainer memposisikan teks dan gambar sedemikian rupa untuk menjadi tersusun pada letak yang seharusnya sehingga terlihat mudah diikuti. *Grid system* biasanya sering dilibatkan dalam pembuatan sebuah logo, Siswanto & Dolah (2019) menuturkan bahwa untuk menciptakan logo yang dinamis, fleksibilitas yang diberikan oleh sistem *dynamic identity* haruslah tetap terkendali karena se-fleksible apa pun identitas suatu perusahaan, perlu adanya suatu unsur atau element yang konsisten sehingga merek tetap dapat dikenalkan

2.4 Teori Layout

Layout atau tata letak merupakan suatu susunan yang berhubungan dengan penempatan teks dan gambar dalam sebuah desain (Amborse & Harris, 2005: 11). Dengan kata lain, layout atau tata letak dapat dikatakan sebagai manajemen teks dan gambar. Layout yang baik harus memiliki kemudahan navigasi serta aspek keindahan pada tampilannya.

2.5 Teori Typografi

Typografi merupakan elemen huruf pada desain yang berkaitan dengan bagaimana suatu huruf dipilih dan digunakan (Setiautami, 2011, p. 312). Selanjutnya, Sekarlaranti dan Junaedi (2013, p.

12) mengungkapkan bahwa tipografi sering digunakan sebagai salah satu pedoman dalam desain sebuah tulisan pada suatu web, aplikasi, ataupun media cetak. Tipografi yang digunakan pada suatu desain haruslah disesuaikan mulai dari penggunaan warna, jarak antar huruf, pemilihan jenis dan ukuran huruf agar dapat terbaca oleh konsumen atau pembaca.

2.6 Teori Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni gambar yang digunakan untuk memberi penjelasan terhadap suatu maksud secara visual yang dapat berupa sketsa, lukis, karikatural, grafis, bitmap, atau foto (Kustianto, 2009).

2.7 Teori Warna

Warna merupakan sesuatu yang melekat pada desain grafis karena warna menggambarkan suatu karakter, suasana, dan kemampuan pada suatu desain (Opara, 2014). Terdapat tiga sel reseptor mata yang dimiliki manusia, yaitu merah, biru, dan hijau. Ketiga warna tersebut dapat menghasilkan warna-warna lain yang dapat dilihat oleh mata manusia, tetapi tidak semua warna dapat dilihat oleh manusia.

2.8 Teori Buku

Buku merupakan kumpulan informasi yang dituangkan atau ditulis pada kumpulan kertas yang disusun secara sistematis yang bagian luar atau sampulnya dicetak menggunakan kertas yang lebih tebal dan diberi pelindung (Sitepu, 2012).

2.9 Teori Media Sosial

Ketika berbicara mengenai “media sosial” kita harus berhati-hati terhadap istilah “sosial” mana yang kita maksud. Media sosial merupakan sebuah istilah kompleks yang memiliki banyak arti (Fuchs, 2014). Dalam teori ini, media sosial merujuk pada suatu perangkat lunak komputer yang berfungsi sebagai penyedia berbagai macam informasi dan sebagai alat komunikasi, contohnya seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan Youtube.

3. Konsep Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Pesan yang akan disampaikan kepada khalayak melalui perancangan media komunikasi ini adalah membuat suatu aplikasi komunikasi dan informasi tambahan lain yang diperlukan seperti perancangan buku pencegahan dasar bencana alam tanah longsor supaya masyarakat lebih peduli dan menjaga daerah sekitarnya. Berikut adalah hal-hal terkait dalam perancangan ini :

1. Penjelasan mengenai bagaimana cara mencegah adanya bencana longsor
2. Membuat media komunikasi sebagai fasilitas atau wadah berkumpulnya aktifis lingkungan dan koordinator relawan.
3. Membuat buku penjelasan mengenai edukasi pencegahan bencana alam tanah longsor, untuk tambahan ketika sosialisasi diadakan.

3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif perancangan ini adalah membuat media komunikasi dengan output aplikasi komunikasi dan informasi mengenai bencana alam tanah longsor dan buku sebagai media pendukung dari perancangan ini. Media aplikasi dipilih karena dapat memberikan informasi yang jelas sehingga target *audience* dapat lebih mudah mengambil pesan yang akan disampaikan oleh koordinator dan juga buku sebagai media pendukung untuk lebih dipelajari lagi bagi masyarakat.

3.3 Konsep Media

Konsep media yang akan di rancang berdasarkan fenomena penelitian yang telah terkumpul, penulis akan membuat konsep media dua jenis yaitu :

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah membuat wadah bagi para aktifis lingkungan dan koordinator relawan untuk menyambungkan komunikasi dan informasi serta siap siaga ketika tanah longsor terjadi.

2. Media Pendukung

Perancangan ini pun akan menggunakan buku sebagai media pendukung untuk menyampaikan edukasi bencana alam tanah longsor bagi masyarakat. Media pendukung lain dalam perancangan ini akan menggunakan media sosial. Hal ini dilakukan karena saat ini media sosial banyak diminati berbagai kalangan.

3.4 Konsep Visual

3.4.1 Logo

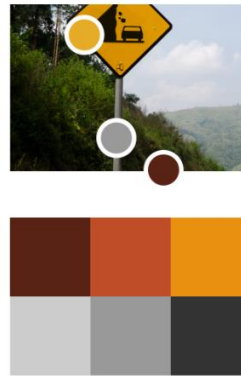


Gambar 1 Logo TaregaApp
Sumber : Herdi Ramadhan, 2020

Perancangan logo ini menggunakan prinsip *golden ratio*, dimana penggunaan prinsip logo ini bisa menempatkan pengaplikasian dimanapun terlihat dinamis, namun karakter aplikasinya tetap terlihat. Logo type dari perancangan aplikasi ini adalah TaregaApp yang merupakan singkatan dari tanggap relawan Garut *application*, nama tersebut diambil karena aplikasi ini memfokuskan di daerah Kabupaten Garut.

Lingkaran strip tiga menggambarkan ikon matahari yang artinya memberikan kehangatan dan terhubung dengan masyarakat, ikon gabungan dari gunung dan manusia memberi pesan ingin membuat alam dan manusia tetap stabil dan saling memberikan manfaat. Selain itu, logo lingkaran strip mewakili pengertian tentang kesan tanggap tepat yang menggambarkan sinyal yang menjangkau masyarakat.

3.4.2 Warna



Gambar 2 Warna
Sumber : Herdi Ramadhan, 2020

Dalam membuat perancangan aplikasi, warna adalah salah satu aspek bagian penting, agar memberikan kesan aplikasi itu sendiri, ada beberapa bagian warna yang dipakai yaitu warna kuning, mengambil dari warna *signage* "hati – hati" bahwa wadah ini untuk memberikan perhatian bagi masyarakat, warna kuningpun mencerminkan matahari yang memberi simbol sebagai penghangat bagi masyarakat, dan warna coklat diambil dari warna tanah.

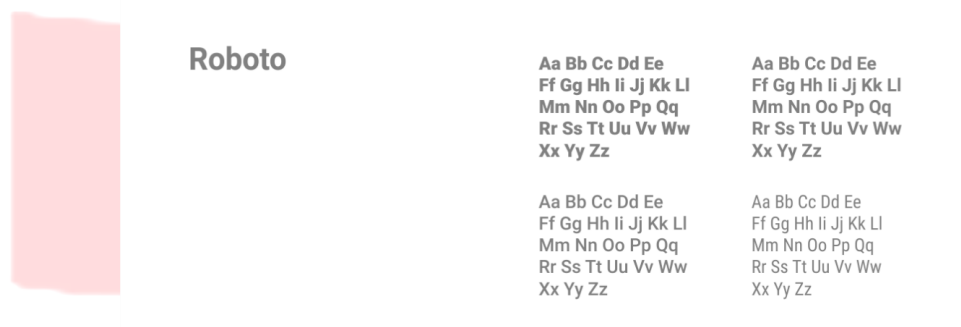
3.4.3 Ilustrasi



Gambar 3 Ilustrasi
Sumber : Herdi Ramadhan, 2020

Dalam perancangan aplikasi dibutuhkan asset ilustrasi. Asset ini digunakan untuk memudahkan informasi pada perancangan. Asset ilustrasi yang digunakan adalah dengan menggunakan pengayaan ilustrasi vector dengan berbagai macam warna memberikan kesan *friendly*.

3.4.4 Tipografi



Gambar 4 Tipografi
Sumber : Herdi Ramadhan, 2020

Huruf yang digunakan pada perancangan ini adalah huruf jenis sans serif. Huruf ini digunakan karena memiliki sifat sederhana dan jelas. *Font* sans serif memudahkan pembaca untuk menyerap informasi dan pesan yang disampaikan. Jenis *font* sans serif yang digunakan adalah *font* Roboto sebagai judul besar dan sebagai isi dalam aplikasi maupun media lainnya.

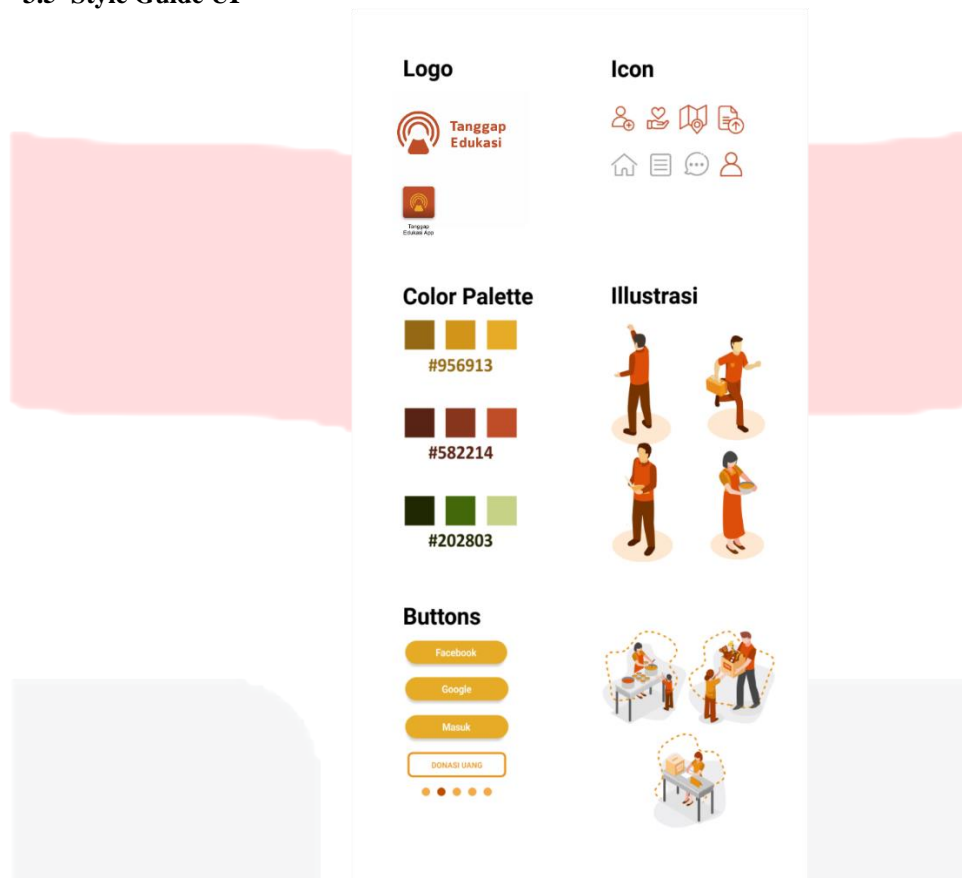
3.4.5 Wireframe



Gambar 5 Wireframe
Sumber : Herdi Ramadhan, 2020

Wireframe pada perancangan aplikasi sangat diperlukan untuk memahami struktur pada awal pembuatan aplikasi untuk memberikan gambaran desain aplikasi yang akan dibuat.

3.5 Style Guide UI



Gambar 6 Style Guide
Sumber : Herdi Ramadhan, 2020

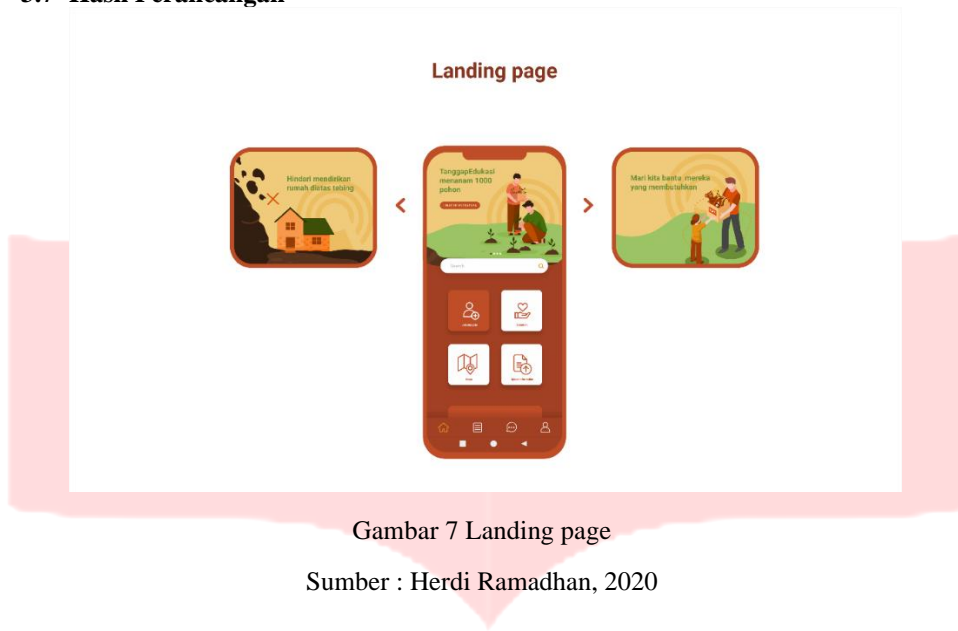
Dalam perancangan aplikasi ini, *Style Guide* dibutuhkan untuk memudahkan desainer untuk mengumpulkan asset – asset visual yang membuat konsistensi pada asset tersebut.

3.6 Konsep Komunikasi

Tabel 1 Analisis AISAS

Metode	Keterangan
<i>Attention</i>	Memberikan wadah bagi relawan yang ingin terlibat berbagi ilmu dan tenaga dan memberikan informasi pada sosial media.
<i>Interest</i>	Tampilan yang membuat menarik terhadap masyarakat remaja dan dewasa, serta mudah dipahami.
<i>Search</i>	Informasi tentang aplikasi bisa ditemukan di sosial media
<i>Action</i>	Dari media sosial ke aplikasi, terdaftar, mengikuti <i>event</i> yang akan diselenggarakan seperti pelatihan khusus, sosial terhadap masyarakat.
<i>Share</i>	Memberikan edukasi dasar dalam bentuk media sosial serta buku pegangan, media sosial yang bisa diakses oleh masyarakat umum.

3.7 Hasil Perancangan



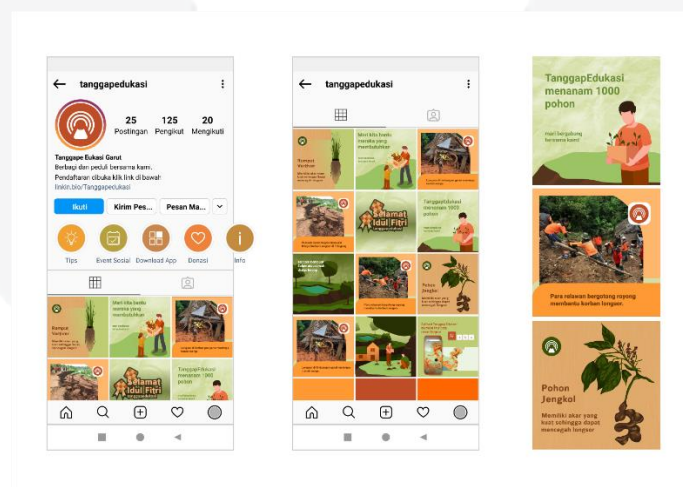
Gambar 7 Landing page

Sumber : Herdi Ramadhan, 2020



Gambar 8 Buku Edukasi

Sumber : Herdi Ramadhan, 2020



Gambar 9 Media Sosial

Sumber : Herdi Ramadhan, 2020

4. Kesimpulan

Wadah TaregaApp ini merupakan kegiatan-kegiatan yang bekerjasama dengan pecinta alam Sanca Talaga. Program ini ditujukan untuk meningkatkan kepedulian terhadap masyarakat Kabupaten Garut, memberikan pemahaman serta pelatihan untuk mencegahnya terjadi bencana alam tanah longsor di Garut.

Keunikan dari media wadah ini adalah adanya interaksi bagi pemateri maupun anggota yang ingin bergabung untuk mengedukasi serta menolong para masyarakat yang di daerahnya rawan terjadi bencana tanah longsor, penulis mencoba mencari cara bagaimana membuat *user* dan *audience* turut serta berkontribusi dalam melakukan kegiatan ini. Sehingga dari perancangan ini akan tercapai dan dampaknya akan bermanfaat bagi masyarakat-masyarakat di Garut.

Referensi

- [1] Alamsyah, I. E. (2013, October 23). *Perlunya Kesadaran Masyarakat Terhadap Bencana*. Retrieved February 9, 2020, from Republika.co.id: <https://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/13/10/23/mv4008-perlunya-kesadaran-masyarakat-terhadap-bencana>
- [2] Ariefana, P. (2020, March 6). *Rumah di Garut Diterjang Longsor dan Angin Kencang, Tembok Jebol*. Retrieved March 15, 2020, from Suarajabar.id: <https://jabar.suara.com/read/2020/03/06/163905/rumah-di-garut-diterjang-longsor-dan-angin-kencang-tembok-jebol>
- [3] BNPB. (2020, February 9). *BENCANA ALAM KAB/KOTA (GARUT) TAHUN 2015 S/D 2020*. Retrieved February 9, 2020, from bnpb.cloud: <https://bnpb.cloud/dibi/grafik1a>
- [4] DetikNews. (2014, December 7). *Kata Mbah Rono, ini Pentingnya Relawan saat Terjadi Bencana di Indonesia*. Retrieved from detiknews: <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-2770027/kata-mbah-rono-ini-pentingnya-relawan-saat-terjadi-bencana-di-indonesia>
- [5] Dewi, M. K. (2018, November 2). *Pentingnya Mitigasi dan Edukasi Bencana*. Retrieved February 9, 2020, from Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika : <https://www.bmkg.go.id/berita/?p=pentingnya-mitigasi-dan-edukasi-bencana&lang=ID&tag=berita-utama>
- [6] Fuchs, C. (2014). *Social Media: A Critical Introduction*. London: Sage Publications.
- [7] Ghani, H. (2020, March 6). *Tebing Longsor Tutup Jalur Garut-Bungbulang*. Retrieved March 15, 2020, from detiknews: <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-4927900/tebing-longsor-tutup-jalur-garut-bungbulang>
- [8] Kustianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- [9] Opara, E. (2014). Speaking the Language of Color. In E. Opara , & J. Cantwell, *Color Works Best Practices for Graphic Designers: An Essential Guide to Understanding and Applying Color Design Principles* (p. 8). Beverly: Rockport Publishers.
- [10] Raharjo, D. B., & Yasir, M. (2019, July 31). *2.277 Bencana Alam Terjadi di Indonesia Sejak Januari hingga Juli 2019*. Retrieved September 30, 2019, from Suara.com: <https://www.suara.com/news/2019/07/31/170719/2277-bencana-alam-terjadi-di-indonesia-sejak-januari-hingga-juli-2019>
- [11] Ristiano, C. (2019, April 30). *Indonesia Alami 256 Bencana Alam pada April 2019*. Retrieved September 30, 2019, from Kompas.com: <https://nasional.kompas.com/read/2019/04/30/17130401/indonesia-alami-256-bencana-alam-pada-april-2019>
- [12] Riyandi, R. (2020, March 2). *Longsor, Batu Sebesar Mobil Tutupi Jalan Garut-Pamengpeuk*. Retrieved March 15, 2020, from AYOBANDUNG.COM: <https://www.ayobandung.com/read/2020/03/02/81163/longsor-batu-sebesar-mobil-tutupi-jalan-garut-pameungpeuk>
- [13] Siswanto, R. A., & Dolah, J. B. (2019). Dynamic Identity pada Identitas Toko Buku Gramedia terhadap Prinsip Controlled Randomness. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 4(01), 15-15.
- [14] Sitepu, B. (2012). *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [15] Supriadin, J. (2020, February 18). *Terjangan Banjir Bandang dan Longsor Tewaskan 2 Warga Garut*. Retrieved March 15, 2020, from Liputan 6: <https://www.liputan6.com/regional/read/4181291/terjangan-banjir-bandang-dan-longsor-tewaskan-2-warga-garut>