

PERANCANGAN BUKU VISUAL SIAGA SEBAGAI MEDIA INFORMASI BENCANA ALAM GEMPA BUMI DI INDONESIA

Era Bido¹, Wahyu Tri Widadijo²

¹Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi

²Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi

E-mail: erabido@gmail.com¹, wahyutri70an@gmail.com²

ARTICLE INFO	ABSTRAK
<p><i>Article history:</i> Received: Revised: Accepted:</p> <hr/> <p>Keywords: Visual Book, Natural Disaster, Earthquake in Indonesia</p>	<p><i>Indonesia located in ring of fire where tectonic plates collide, it causing frequent earthquakes as well as volcanic activity. There's many action of earthquakes prevention, but information about earthquakes needs to be disseminates to any media variaton like book as a media which can package so many information in it. Youth awareness about disasters can assist disaster risk reduction and management efforts, this research will design a book in an entertaint ways to increase enthusiasm and awareness of youth about Indonesia earthquakes prevention. This research using Design Thinking methods which is a human-centered approach for discover creative solutions, it involves five steps process or phases (emphatize, define, ideate, prototype and test). For the data needs, Museum Geologi Bandung (observation & interview) and some earthquake literature are involved. The book will be printed and there's test reads to audiens (ages 20 to 25), this last step is importance to get honest opinions from their perspective, then the books will be impoved before submitted for publication.</i></p>

1. PENDAHULUAN

Gempa bumi megathrust bukan isu yang baru terdengar, namun masih menimbulkan keresahan yang berulang di masyarakat karena masih awamnya berbagai tindakan yang diperlukan. BMKG mencatat bahwa gempa besar hingga menyebabkan tsunami memang pernah terjadi di zona megathrust Mentawai-Siberut pada tahun 1797 dan 1907, serta di zona Selat Sunda pada tahun 1757, belum bisa dipastikan kapan gempa besar berikutnya akan terjadi. Isu ini menjadi kekhawatiran dan keresahan yang berulang di masyarakat, hal ini karena kurangnya pemahaman

masyarakat dalam menerima informasi tersebut, semestinya data dan informasi tersebut dijadikan pedoman untuk meningkatkan upaya mitigasi gempa bumi dan tsunami (Supartoyo, 2024).

Gempa megathrust adalah gempa bumi yang terjadi pada zona awal penunjaman (subduksi) lempeng/ area pertemuan lempeng yang membentuk deretan gunung berapi dan gempa bumi (*ring of fire*, daerah yang sering mengalami gempa bumi dan letusan gunung berapi seperti Indonesia) area pertemuan antar lempeng di zona ini disebut sebagai gempa bumi berdorongan besar/ megathrust (Damayanti, 2020). Gempa bumi terjadi secara tiba-tiba, akibatnya saat terjadi gempa bumi adalah kepanikan dan kegelisahan tanpa tahu tindakan yang diperlukan (Anies, 2017). Kesadaran untuk mengedukasi diri sendiri pada khususnya, penting untuk dilakukan agar tidak ada kekhawatiran dan kepanikan yang berulang setiap munculnya pemberitaan gempa bumi hingga rasa takut berlebih atas isu gempa bumi megathrust.

Keberadaan tempat dan sarana edukasi gempa yang dapat diakses masyarakat umum memiliki peran penting atas pengetahuan-informasi tentang gempa bumi, seperti jika kita berkunjung langsung ke Museum Geologi Bandung yang menyajikan informasi latar belakang terjadinya gempa hingga tindakan yang diperlukan dalam menghadapi gempa bumi, akses informasinya juga dapat dinikmati *via* digital (Virtual Museum). Apabila dilihat dari sisi lembaga pemerintah, BMKG dan BNPB juga telah memberikan informasi tentang gempa bumi yang dapat diakses secara *online* seperti pada postingan di media sosial serta laman *web* resminya. Beberapa hal tersebut merupakan upaya penyebaran informasi kegempaan kepada masyarakat berdasarkan segmentasi yang mereka tuju. Berkaca dari pentingnya penyebaran informasi tentang gempa bumi agar mengurangi kekhawatiran yang berulang di masyarakat karena pemberitaan gempa, masih terbuka peluang untuk perancangan berbagai media informasi alternatif atas kebutuhan lebih banyaknya lagi penyebaran informasi gempa bumi pada berbagai media yang dapat memfasilitasinya, salah satunya berupa buku visual.

Dalam hal ini dibutuhkan keilmuan dari Desain Komunikasi Visual sebagai proses kreatif dalam menggabungkan seni dan teknologi untuk menyampaikan pesan-ide berupa tulisan-gambar kepada audiens yang dituju (Putra, 2020). Hal ini bertujuan agar pengetahuan atas gempa bumi dapat dijangkau lebih luas lagi melalui buku visual yang dapat memuat cukup banyak informasi. Buku visual merupakan media cetak berupa penyampaian informasi yang menggabungkan seni, tipografi, gambar, ilustrasi, dan warna (Himmah, 2023). Informasi pada buku visual dikemas secara dinamis dan tidak monoton, sehingga tidak seperti buku pada umumnya yang didominasi oleh teks. Mengingat gempa bumi yang mengancam setiap orang, perancangan ini menasar kalangan dengan latar belakang yang cukup beragam dengan segmentasi usia minimal dewasa

awal (20-25 tahun). Dewasa awal adalah masa dimana individu siap berperan dan bertanggung jawab dalam hubungan sosial masyarakat (Putri, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, dilakukan perancangan buku visual sebagai alternatif media informasi terkait bencana alam gempa bumi di Indonesia. Perancangan buku visual ini direspon selayaknya pembuatan *merchandise* atau ada sisi *entertaint* pada konsep penyajian informasinya agar lebih menarik untuk dimiliki dan dinikmati sebagai bacaan. Perancangan buku visual Siaga: Bencana Alam Gempa Bumi Indonesia ini bertujuan untuk menerapkan keilmuan Desain Komunikasi Visual atas perlu diperbanyaknya penyebaran informasi terkait gempa bumi sebagai respon kreatif atas kekhawatiran masyarakat Indonesia yang terus berulang terhadap pemberitaan gempa bumi serta diharapkan berdampak positif atas *awareness* kalangan muda untuk mempersiapkan diri dan lingkungannya dari ancaman gempa bumi.

2. METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan ini, metode yang digunakan adalah metode *design thinking* (Swarnadwitya, 2020) dengan lima tahapan berupa:

- a) *Emphatize* (memahami kebutuhan informasi tentang kegempaan berdasarkan respon masyarakat atas pemberitaan gempa).
- b) *Define* (identifikasi target audiens dan 5W+1H, berbagai data kegempaan di Indonesia, peran lembaga bencana atas keselamatan masyarakat, dan hal penting untuk diketahui atau diterapkan audiens dalam menghadapi gempa).
- c) *Ideate* (merumuskan ide kreatif dengan mengemas data yang telah diidentifikasi).
- d) *Prototype* (merealisasikan ide kreatif menggunakan *software* Adobe Illustrator).
- e) *Test* (melakukan uji coba buku pada audiens sebagai evaluasi dan testimoni atas buku visual yang dirancang).

3. PEMBAHASAN

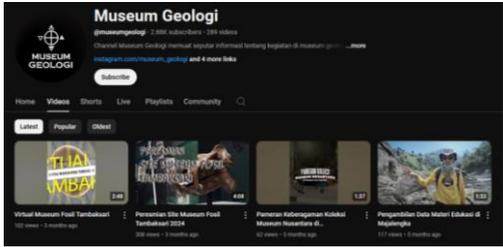
3.1 Data Perancangan

Perancangan buku visual ini membutuhkan data primer dan data sekunder sebagai acuan dalam menyajikan informasi tentang gempa bumi di Indonesia, yaitu sebagai berikut:

- a) Data Primer
 - 1) Wawancara, dilakukan dengan tanya-jawab seputar gempa bumi melalui percakapan dengan Sdr. Ari (staff Museum Geologi Bandung yang sedang bertugas sebagai tour guide).

- 2) Observasi, berupa kunjungan langsung sebagai pengunjung museum pada 17 Oktober 2024 di Museum Geologi Bandung, Jawa Barat. Hal yang diamati berupa koleksi museum yang menjelaskan kenapa gempa dapat terjadi dan mengapa di Indonesia sering terjadi gempa bumi.
- 3) Dokumentasi, berupa foto dan catatan terkait museum dan gempa bumi selama wawancara dan observasi.

Media Informasi	Deskripsi
 <p style="text-align: center;">Gambar 1. <i>Display</i> Lempeng Tektonik (Sumber: Museum Geologi Bandung)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Display</i> informasi tentang posisi Indonesia pada <i>ring of fire</i> (jalur rawan gempa dan gunung meletus) • Segmentasi usia >10 tahun
 <p style="text-align: center;">Gambar 2. Web Museum (Sumber: museum.geologi.esdm.go.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Berisi tentang reservasi, layanan, artikel berita atau publikasi • Segmentasi usia >18 tahun
 <p style="text-align: center;">Gambar 3. Virtual Museum (Sumber: museum.geologi.esdm.go.id/virtual-museum/museum-geologi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Virtual Museum, pameran 360° koleksi museum yang diakses <i>online</i> melalui website resmi museum • Segmentasi usia >15 tahun

 <p style="text-align: center;">Gambar 4. Instagram Museum (Sumber: instagram.com/museum_geologi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instagram resmi museum, didominasi konten berupa ajakan untuk berkunjung langsung dan pengenalan singkat koleksi museum • Segmentasi usia >18 tahun
 <p style="text-align: center;">Gambar 5. Channel Youtube Museum (Sumber: youtube.com/@museumgeologi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Channel resmi museum, memuat seputar informasi tentang kegiatan di museum geologi seperti webinar atau seminar online dsb. • Segmentasi usia >18 tahun

Tabel 1. Media Informasi Museum
(Sumber: Museum Geologi Bandung)

b) Data Sekunder

- 1) Literatur berupa buku-buku serta jurnal terkait bencana alam gempa bumi di Indonesia.
- 2) Data dari berbagai lembaga terkait kebencanaan dan media massa *online* yang didapat melalui internet, berupa artikel dan berita.
- 3) Referensi buku dengan konsep layout dan penyajian topik di dalamnya yang tidak lazim di pasaran.

3.2 Emphatize

Museum Geologi Bandung dengan berbagai koleksi dan media yang menginformasikan tentang gempa bumi merupakan upaya penyampaian informasi gempa kepada masyarakat yang dikemas dengan bentuk wisata edukatif oleh pemerintah (di bawah naungan Badan Geologi, Kementerian ESDM). Berdasarkan hasil wawancara, museum ini rutin mendapatkan kunjungan dari berbagai institusi pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi di area Jawa Barat. Keberadaan museum menjadi sarana edukasi diri dan lingkungan bagi masyarakat di wilayah Jawa Barat (terutama Bandung) untuk mendapatkan informasi atas bencana gempa bumi. Informasi yang didapat pada museum ini dapat dijadikan acuan atas hal apa saja yang penting

untuk disampaikan kepada masyarakat tentang gempa bumi di Indonesia, mengingat tidak semua orang memiliki akses untuk berkunjung langsung ke museum.

Pada tahap *emphatize* ini, penulis mengamati respon masyarakat Indonesia atas pemberitaan gempa bumi megathrust yang ramai diberitakan beberapa bulan terakhir, salah satunya cuitan pada media sosial X yang mendapat banyak *insight* atau interaksi dari para penggunanya mengenai ketidaktahuan tentang mitigasi gempa:



Gambar 6. Screenshot *tweet* atau cuitan pengguna X
(Sumber: Media Sosial X)

Mengingat gempa bumi yang mengancam setiap orang, diperlukan validasi data mengenai pandangan audiens terkait gempa bumi di Indonesia, berupa kuesioner yang ditujukan pada Gen Z usia 20-25 tahun (terkumpul 33 responden). Berdasarkan kuesioner, ditemukan data bahwa mayoritas audiens tidak mengetahui kenapa Indonesia sering terjadi gempa bumi, memiliki rasa khawatir atas pemberitaan gempa namun tidak mengetahui langkah-langkah penanganannya, serta ketidakpuasan atas informasi dari lembaga kebencanaan dan mengharapkan adanya perbaikan ataupun penyebaran informasi yang lebih masif lagi.

3.3 Define

Pada tahapan ini, dilakukan berbagai identifikasi data sebagai sajian informasi untuk audiens yang dikemas dalam bentuk buku visual. Berupa analisa target audiens & 5W+1H, serta tentang kegempanan di Indonesia selama ini:

- a) Analisa
 - Target audiens
 - 1) Geografis

Menyajikan informasi tentang bencana alam gempa bumi di Indonesia.

2) Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Usia : 20-25 tahun (Gen Z)

Strata Ekonomi : A/B dan B (kalangan menengah atas dan menengah)

Profesi : Mahasiswa, karyawan

3) Psikografis

Kalangan Gen Z yang memiliki ketertarikan akan sains, rasa penasaran atas kebencanaan/ isu lingkungan global, dan memiliki ketertarikan untuk mengeksplorasi alternatif media lain dengan gaya desain yang menarik bagi mereka.

5W+1H:

- 1) *What* (berisi tentang kebencanaan di Indonesia, latar belakang terjadinya gempa bumi & hal-hal yang terkait di dalamnya hingga berbagai tindakan dalam menghadapi gempa bumi)
- 2) *Who* (masyarakat Indonesia dengan rentang usia dewasa awal (20-25 tahun))
- 3) *When* (membaca saat waktu luang, setelah terpapar berita gempa bumi, mempersiapkan diri sebelum terjadinya gempa)
- 4) *Where* (daerah rutin bencana gempa bumi di Indonesia seperti Sumatra dan Jawa)
- 5) *Why* (pentingnya informasi terkait gempa bumi untuk diperbanyak ke berbagai media yang dapat memfasilitasinya)
- 6) *How* (merancang buku visual tentang bencana alam gempa bumi di Indonesia)

b) Bencana alam

Bencana alam merupakan bencana yang diakibatkan oleh peristiwa atau serangkaian peristiwa yang disebabkan oleh alam antara lain berupa gempa bumi, tsunami, gunung meletus, banjir, kekeringan, angin topan, dan tanah longsor (BNPB, Definisi Bencana: BNPB, 2024). Dalam menghadapi bencana, penanggulangan bencana menjadi langkah yang wajib dilakukan, baik oleh pemerintah maupun masyarakat itu sendiri:

1) Manajemen Bencana

Manajemen bencana merupakan sebuah proses yang terencana, dilakukan untuk mengelola bencana dengan baik dan aman melalui tiga tahapan/ tindakan, yaitu pra-bencana, saat bencana dan pasca bencana (Anies, 2017).

- Pra-bencana (mitigasi gempa), tahapan ini merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum terjadinya bencana (mitigasi) untuk mengurangi risiko. Berupa dibuatnya jalur atau rambu evakuasi, konstruksi tahan gempa, pendidikan dan latihan mitigasi, pemetaan dan relokasi, mengenali lingkungan, menyiapkan perlengkapan yang wajib dimiliki, penataan perabotan dan mencegah keruntuhan material bangunan.
- Saat bencana (saat gempa), tahapan ini merupakan beberapa tindakan yang dilakukan dengan menyesuaikan kondisi dan keberadaan saat terjadinya gempa, seperti di dalam ruangan, di dalam gedung bertingkat, di dalam lift, di luar atau area terbuka, di pegunungan atau pantai, saat berkendara, serta mematikan peralatan listrik.
- Pasca bencana (setelah gempa), tahapan ini beberapa tindakan yang dilakukan setelah gempa reda/ berhenti. Seperti memeriksa diri sendiri dan anggota keluarga/ orang sekitar, menghubungi pihak berwajib/ kebencanaan terdekat seperti rumah sakit, tidak memasuki bangunan yang rusak akibat gempa, keluar dengan tertib mengikuti jalur evakuasi, hanya menggunakan tangga biasa, memeriksa apabila terjadi kebakaran, kebocoran gas, korsleting listrik, cek aliran dan pipa air dan tidak menyalakan api, serta menyimak informasi resmi dari BMKG.

2) Lembaga Kebencanaan

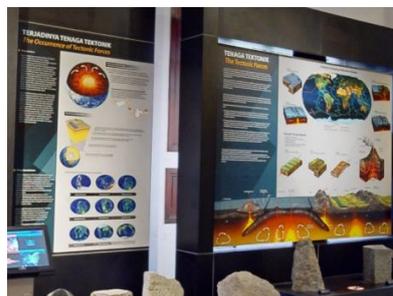
Indonesia memiliki beberapa lembaga kebencanaan dengan berbagai fungsi atau tugas yang saling bersinergi demi keselamatan masyarakat, yaitu:

- BMKG (Badan Meteorologi Klimatologi, dan Geofisika), memberikan prakiraan cuaca harian-mingguan, cuaca penerbangan, cuaca maritim, peringatan dini, perubahan iklim, prakiraan iklim, kualitas udara, gempa bumi dan tsunami (BMKG, 2024).
- BASARNAS (Badan Nasional Pencarian dan Pertolongan), mengevakuasi atau memberi pertolongan pada korban bencana alam dan mencari korban yang hilang akibat dari bencana alam (Kompas.com, 2024).
- BNPB (Badan Nasional Penanggulangan Bencana), memberikan pedoman dan pengarahan atas upaya penanggulangan bencana, rehabilitasi dan rekonstruksi (Peraturan.go.id, 2024).
- PVMBG (Pusat Vulkanologi dan Mitigasi Bencana Geologi), melaksanakan penelitian, perekayasa dan pelayanan di bidang vulkanologi dan mitigasi bencana geologi (Kompas.com, 2024).

- PMI (Palang Merah Indonesia), mendorong pemberdayaan masyarakat agar siaga dalam mencegah dan mengurangi dampak serta risiko bencana, memberi bantuan evakuasi kepada korban, penampungan darurat, pertolongan pertama, medis dan ambulance, dapur umum, distribusi bantuan, air dan sanitasi, serta memberi bantuan berupa dukungan psikososial, hunian sementara, dan pemulihan hubungan keluarga (Kompas.com, 2024).

c) Gempa Bumi di Indonesia

Gempa bumi terjadi akibat pergerakan lempeng-lempeng yang membentuk kulit bumi. Berdasarkan posisinya, Indonesia terletak pada batas pertemuan tiga lempeng tektonik besar di dunia dan sangat aktif, yaitu lempeng Eurasia, Pasifik dan Indo-Australia serta satu lempeng mikro Filipina, menyebabkan Indonesia menjadi rawan bencana gempa bumi dan tsunami (Damayanti, 2020). Di Indonesia, gempa bumi yang terjadi selama ini adalah gempa bumi tektonik yang disebabkan oleh pergeseran lempeng-lempeng tektonik yang ada di lapisan kerak bumi, serta gempa bumi vulkanik yang disebabkan oleh aktivitas gunung berapi (Anies, 2017).



Gambar 7. Latar Belakang Terjadinya Gempa Bumi Akibat Tenaga Tektonik
(Sumber: Museum Geologi Bandung)

Berdasarkan pemberitaan dari berbagai media massa, kerap disebutkan besaran skala gempa pada titik gempa di berbagai daerah di Indonesia. Skala gempa bumi merupakan besaran kekuatan gempa yang tercatat pada seismograf/ alat ukur gempa (Lestari, 2024). Dalam mengukur kekuatan gempa, terdapat istilah satuan/ skala gempa yaitu Skala Richter (SR) dan Magnitudo (M). Pada awalnya Skala Richter digunakan oleh berbagai otoritas gempa di berbagai negara (termasuk Indonesia) sebagai satuan kekuatan gempa, namun beberapa tahun belakangan digantikan oleh Magnitudo (BMKG menggunakan Magnitudo sejak tahun 2008) karena dinilai lebih akurat untuk mengukur kekuatan gempa saat ini. Hal ini disebabkan oleh Skala Richter yang lebih cocok untuk mengukur kekuatan gempa lokal, sementara Magnitudo cakupan ukuran/ jangkauan gempanya lebih luas (semakin besar gempa/ pergerakan lempeng, maka semakin tinggi/ besar pula angka Magnitudo) (Purnama, 2024).

Cara lain untuk mengukur kekuatan gempa bumi adalah dengan intensitas atau dampak dari gempa berdasarkan pengamatan orang-orang di tempat terjadinya gempa, yaitu dengan Skala MMI (*Modified Mercalli Intensity*) yang terbagi menjadi 12 pecahan. Meskipun tidak menggunakan peralatan ilmiah, skala ini sangat berguna untuk mengetahui kerusakan yang disebabkan oleh gempa bumi, digunakan apabila tidak terdapat peralatan seismometer-seismograf di tempat kejadian (Michigan Technological University, 2024).

Skala Richer	Skala Mercalli (Modified Mercalli Intensity)		
	MMI	GoL	Observasi Kerusakan
1-2	I	Instrumental	Hanya terbaca pada alat seismograf. Hampir tidak terasa
2-3	II	Sangat lemah	Dirasakan sedikit orang, terutama orang pada bagian atas bangunan bertingkat
3-4	III	Agak lemah	Dirasakan orang yang berada pada bangunan bertingkat. Getaran seperti truk yang melintas.
4	IV	Lemah	Dirasakan banyak orang, perabot rumah tangga terguncang, benda yang tergantung berayun, seperti ada truk yang menabrak bangunan
4-5	V	Agak kuat	Dirasakan setiap orang, perabot rumah tangga rusak, benda yang tidak stabil terguncang, bergeser, atau terbalik/jatuh
5-6	VI	Kuat	Dirasakan setiap orang, plafon retak/jatuh, retak pada tembok, plester tembok terkelupas
6	VII	Sangat Kuat	Kerusakan ringan pada bangunan berkonstruksi, kokoh, pada bangunan berkualitas buruk mengalami kerusakan sedang
6-7	VIII	Merusak	Kerusakan ringan pada bangunan berkonstruksi, kokoh, pada bangunan berkualitas buruk mengalami kerusakan sedang-besar/rubuh
7	IX	Hebat	Kerusakan sedang-berat pada bangunan berkonstruksi, kokoh, pergeseran fondasi, terdapat retakan di permukaan tanah
7-8	X	Sangat Hebat	Kebanyakan bangunan batu, kolom, dan fondasi hancur, retakan lebar di permukaan tanah langsung pada lereng, kerusakan parah
8	XI	Ekstrem	Kerusakan total, hanya sedikit bangunan utuh dan bertahan, retakan lebar di permukaan tanah, gelombang terlihat di permukaan tanah
>8	XII	Sangat Ekstrem	Kerusakan total, gelombang terlihat di permukaan, benda-benda terlempar ke udara

Gambar 8. Skala Richter dan MMI
(Sumber: kumpran.com)

Melihat begitu banyaknya tingkatan atau pecahan skala dan ketidakcocokan Skala MMI pada kondisi di Indonesia, maka BMKG menggagas Skala Intensitas Gempa Bumi (SIG-BMKG) berdasarkan tipikal budaya atau bangunan di Indonesia, disusun lebih sederhana dengan hanya memiliki lima tingkatan skala yaitu I-V, sehingga memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk dapat memahami dampak yang terjadi akibat gempa bumi dengan lebih baik dan akurat (BMKG, 2024).

Skala SIG BMKG	Warna	Deskripsi Sederhana	Deskripsi Rinci	Skala MMI	PGA (gal)
I	Putih	TIDAK DIRASAKAN (Not Felt)	Tidak dirasakan atau dirasakan hanya oleh beberapa orang tetapi terekam oleh alat.	II-III	< 2.9
II	Hijau	DIRASAKAN (Felt)	Dirasakan oleh orang banyak tetapi tidak menimbulkan kerusakan. Benda-benda ringan yang digantung bergoyang dan jendela kaca bergetar.	III-V	2.9-9.8
III	Kuning	KERUSAKAN RINGAN (Slight Damage)	Bagian non struktur bangunan mengalami kerusakan ringan, seperti retak rambut pada dinding, atap bergeser ke bawah dan sebagian berjatuhan.	VI	9.9-16.7
IV	Jingga	KERUSAKAN SEDANG (Moderate Damage)	Banyak Retakan terjadi pada dinding bangunan sederhana, sebagian roboh, kaca pecah. Sebagian plester dinding lepas. Hampir sebagian besar atap bergeser ke bawah atau jatuh. Struktur bangunan mengalami kerusakan ringan sampai sedang.	VII-VIII	16.8-56.4
V	Merah	KERUSAKAN BERAT (Heavy Damage)	Sebagian besar dinding bangunan permanen roboh. Struktur bangunan mengalami kerusakan berat. Rel kereta api melengkung.	IX-XII	> 56.4

Gambar 9. SIG BMKG
(Sumber: kalbarprov.bmkg.go.id)

3.4 Ideate

Pada tahapan ini, dilakukan perumusan atau penjaringan ide dalam memvisualkan informasi berdasarkan identifikasi data yang telah dilakukan sebelumnya. Perancangan ini menghasilkan sebuah buku berjudul “Siaga: Bencana Alam Gempa Bumi Indonesia”. Secara pemaknaan,

“siaga” merujuk kepada kesiapsiagaan yang merupakan salah satu bagian dari proses manajemen bencana (seluruh kegiatan yang meliputi aspek perencanaan-penanggulangan bencana, sebelum, saat, dan sesudah terjadi bencana) (Fadilah & Permanasari, 2022).

a) Referensi Konsep Buku Visual

Buku yang dijadikan sebagai referensi dalam perancangan ini adalah dua buku karya Grafis Nusantara (sebuah media pengarsipan label dan stiker lawas Indonesia) yaitu Vol. 01: Koleksi Label dan Stiker. Buku ini dipilih berdasarkan pengemasan informasi yang tidak lazim ditemukan pada buku-buku di Indonesia, terutama buku tentang gempa bumi yang selama ini dikemas seperti buku pada umumnya.



Gambar 10. Vol. 01: Koleksi Label dan Stiker
(Sumber: grafisnusantara.com)

Dari segi visual/ ilustrasi, perancangan ini menerapkan *style* yang sederhana dan modern, hal ini bertujuan agar informasi yang disajikan tidak terasa kompleks dan terasa seimbang dengan teks pelengkap informasi, mengingat tiap halamannya membicarakan topik terkait gempa bumi yang cukup padat.



Gambar 11. Referensi Visual Tentang Bencana
(Sumber: Pinterest)



Gambar 12. Referensi Visual Tentang Bencana
(Sumber: Pinterest)

b) Elemen desain

1) Tipografi

Tipografi merupakan teknik atau tata cara dalam menyusun teks-huruf dengan memperhatikan keterbacaan dan estetikanya untuk audiens atau pembaca. Tipografi akan menentukan kenyamanan dan tersampaikan dengan baik atau tidaknya informasi atau

pesan yang ingin disampaikan (Rustan, Font And Tipografi, 2013). Jenis font yang digunakan pada perancangan ini adalah *sans serif*, yaitu Helvetica sebagai *body text* karena tingkat *legibility* yang tinggi walaupun dihadirkan dengan *size* huruf yang kecil (bentuk tiap hurufnya mudah untuk dikenali), kemudian font Rubik sebagai *headline* karena bentuknya hurufnya yang terlihat kokoh.



Gambar 13. Font Helvetica
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 14. Font Rubik
(Sumber: fondfont.com)

2) Warna

Warna memiliki peranan atau fungsi penting dalam kehidupan manusia, untuk mengenali sebuah bentuk atau objek, memunculkan berbagai tekstur, dan motif atau corak, menangkap sebuah emosi atau mood, memvisualkan serta mengkomunikasikan sebuah pesan-gagasan, hingga dapat menentukan temperatur, suhu atau menunjukkan waktu tertentu (Rustan, Warna, 2019). Perancangan ini menerapkan kombinasi warna yang menyesuaikan topik yang diangkat dari tiap halaman, warna-warna utama yang digunakan sebagai penyusun buku visual ini yaitu:

Warna	Kode	Karakter	Warna	Kode	Karakter
Blue	C : 91	Komunikatif, informatif	Yellow	C : 3	Mencolok atau menarik perhatian, peringatan, bahaya
	M : 65			M : 26	
	Y : 2			Y : 98	
	K : 2			K : 0	
Green	C : 76	Rasa aman, tenang, damai	Red	C : 1	Tragedi, mencekam, darurat, bahaya
	M : 1			M : 90	
	Y : 89			Y : 86	
	K : 2			K : 1	
Tan	C : 10	Minimalis atau sederhana			
	M : 13				
	Y : 23				
	K : 0				

Tabel 2. Warna Utama Perancangan
Sumber: Dokumentasi Penulis

c) Isi buku

- 1) Penyajian informasi yang dibagi menjadi 5 bahasan: Tentang Kebencanaan, Tenaga Tektonik, Lempeng Tektonik, Gempa Bumi (Gempa Tektonik, Gempa Vulkanik, Alat

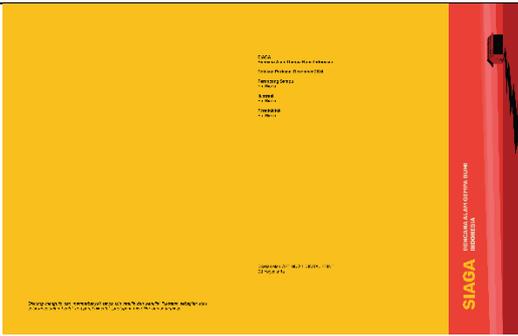
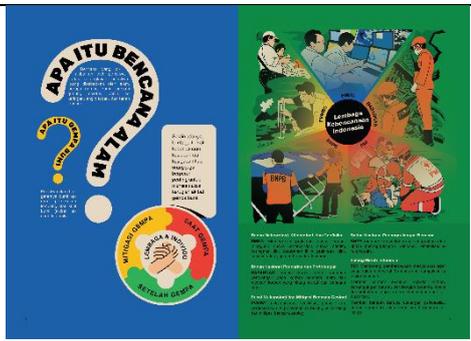
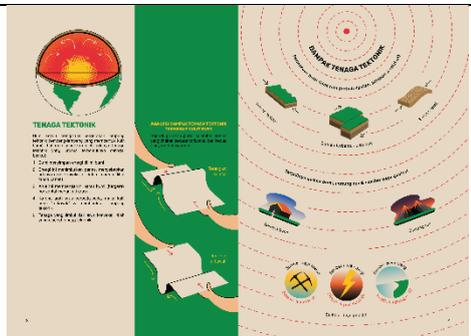
Ukur Gempa, Skala Gempa) dan Penanganan Gempa (Mitigasi Gempa, Saat Gempa, Sesudah Gempa).

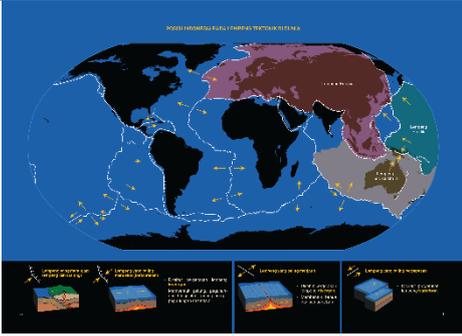
- 2) Penyajian informasi menerapkan konsep visual seperti infografis yang didominasi oleh ilustrasi dengan teks pendukung (didominasi bahasa Indonesia dengan ejaan formal/baku).

3.5 Prototype

Pada tahapan ini, ide perancangan direalisasikan dengan *digital painting* berupa *vector* yang dibuat menggunakan *software* Adobe Illustrator. Perancangan ini menghasilkan media berupa buku dengan ukuran A5 14.8 x 21 cm *portrait* dan jilid staples, terbagi dalam 32 halaman (termasuk *cover*), dicetak pada kertas *book paper* 72gr (kerap digunakan sebagai jenis kertas dalam produksi buku-buku bacaan dan memiliki karakteristik berwarna kekuningan/ baik untuk mata manusia karena tidak mudah menimbulkan kelelahan).

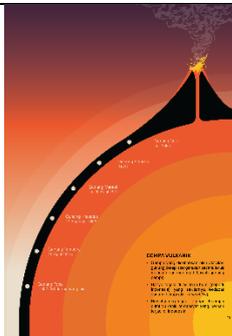
Visual	Deskripsi
 <p>Gambar 15. Desain Cover Luar Depan dan Belakang (Sumber: Dokumentasi Penulis)</p>	<p>Memvisualkan ancaman gempa bagi kehidupan tiap individu, sebuah rumah dengan penerapan warna merah untuk memberikan kesan dramatis.</p> <p>Objek grafik seismogram yang dihasilkan alat seismograf pada judul buku menggambarkan ancaman gempa semestinya disikapi dengan kesiapsiagaan (tindakan/ persiapan) sebelum akhirnya resiko gempa bumi merambat ke banyak hal.</p> <p>Penerapan warna kuning memberikan kesan peringatan dan bahaya yang mengancam.</p>
 <p>Gambar 16. Desain Cover Bagian Dalam (Sumber: Dokumentasi Penulis)</p>	<p>Sebagai cover bagian dalam buku, visual yang dicetak dibalik cover luar berupa <i>pattern</i> yang diadaptasi dari bentuk rambu/ <i>sign</i>. <i>Pattern</i> ini menggambarkan kejadian gempa yang berdampak ke banyak individu-keluarga dan lingkungannya (penerapan warna merah dan hitam untuk menggambarkan tragedi yang mencekam).</p>

 <p>Gambar 17. Desain Hal. Info Buku (Sumber: Dokumentasi Penulis)</p>	<p>Konsep tidak berbeda dengan desain cover, namun ilustrasi pada judul buku menerapkan warna merah pada latarnya untuk memberikan nuansa yang lebih dramatis sebelum akhirnya masuk ke isi pembahasan dalam buku.</p> <p>Pada bagian tersebut dilipat ke bagian dalam buku, berfungsi sebagai desain penutup pada daftar isi.</p>
 <p>Gambar 18. Desain Hal. Daftar Isi dan Pengantar (Sumber: Dokumentasi Penulis)</p>	<p>Pada sisi kiri berisi bahasan atau konten informasi yang disajikan di dalam buku.</p> <p>Pada sisi kanan berisi narasi singkat tentang bencana alam gempa bumi di Indonesia sebagai <i>opening</i> atau pengenalan kepada audiens.</p>
 <p>Gambar 19. Desain Hal. Kebencanaan (Sumber: Dokumentasi Penulis)</p>	<p>Berisi tentang kebencanaan di Indonesia, sisi kiri membahas apa itu bencana alam dan gempa bumi serta pentingnya kesadaran dan partisipasi individu atas penanganan bencana. Penerapan warna biru memberikan kesan informatif.</p> <p>Pada sisi kanan berisi lembaga kebencanaan yang berkaitan dengan bencana alam-gempa bumi. Penerapan warna hijau memberikan kesan lembaga-lembaga tersebut sebagai pihak yang menjamin keselamatan dan keamanan masyarakat.</p>
 <p>Gambar 20. Desain Hal. Tenaga Tektonik (Sumber: Dokumentasi Penulis)</p>	<p>Sisi kiri membahas tentang tenaga tektonik dan analoginya untuk mempermudah pemahaman, penerapan warna hijau memberi kesan bersifat alamiah-natural.</p> <p>Sisi kanan menggambarkan titik gempa yang terjadi di permukaan bumi berdampak ke berbagai hal (dampak bagi bumi, dan dampak positif-negatif bagi manusia).</p> <p>Penerapan warna cream sebagai warna netral (tidak mencolok dan keberadaannya hanya sebagai warna latar informasi)</p>

 <p>Gambar 21. Desain Hal. Lempeng Tektonik (Sumber: Dokumentasi Penulis)</p>	<p>Berisi tentang posisi Indonesia pada lempeng tektonik di permukaan bumi, penerapan warna biru menyesuaikan warna perairan, sementara warna hitam untuk memberi kontras yang kuat apabila digabungkan dengan warna biru (membantu fokus audiens pada topik informasi).</p>
--	--

 <p>Gambar 22. Desain Hal. Gempa Bumi (Sumber: Dokumentasi Penulis)</p>	<p>Berisi tentang gempa bumi di Indonesia, visualnya tentang terbelah dan porak-porandanya lingkungan tempat tinggal manusia, menerapkan warna yang memberi kesan dramatis untuk memperkuat situasi yang mencekam.</p>
--	--

 <p>Gambar 23. Desain Hal. Gempa Tektonik (Sumber: Dokumentasi Penulis)</p>	<p>Berisi tentang kejadian gempa tektonik di Indonesia, visualnya tentang kepanikan masyarakat saat terjadi tsunami (gempa tektonik yang banyak menelan korban jiwa dan kerugian materil di Indonesia karena diikuti dengan kejadian tsunami).</p>
--	--

 <p>Gambar 24. Desain Hal. Gempa Bumi Vulkanik (Sumber: Dokumentasi Penulis)</p>	<p>Berisi tentang kejadian gempa vulkanik di Indonesia dari yang paling lama diketahui (bawah) hingga terbaru (atas), gunung berapi sesudah gempa vulkanik dahsyat terakhir memvisualkan akan adanya gempa vulkanik di suatu hari nanti.</p> <p>Penerapan warna menyesuaikan keadaan mencekam dan hawa panas saat terjadinya gunung meletus.</p>
---	--



Gambar 25. Desain Hal. Alat Ukur Gempa & Skala Gempa (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Sisi kiri berisi visual dan deskripsi singkat alat yang digunakan untuk mengukur gempa bumi, penerapan warna biru karena sifat informatif dari topik yang diangkat pada halaman tersebut.

Sisi kanan berisi skala gempa di Indonesia, visualnya tentang gempa yang dapat terjadi di darat ataupun lautan, objek daun kelapa merujuk pada lagu “Rayuan Pulau Kelapa” yang berisi tentang keindahan alam Indonesia (latar kejadian gempa yang terjadi di darat-perairan Indonesia).



Gambar 26. Desain Hal. Gambaran Skala Gempa (Sumber: Dokumentasi Penulis)

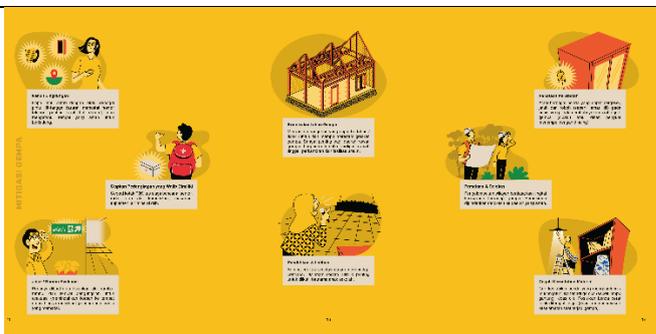
Berisi tingkatan skala SIG BMKG, ilustrasi yang dibuat cukup detail agar suasana yang terjadi di tiap tingkatan skala dapat tersampaikan dengan jelas.

Penerapan warnanya mengikuti warna tingkatan skala yang diterapkan oleh BMKG.



Gambar 27. Desain Hal. Penanganan Gempa (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Berisi tahapan penanganan gempa dengan objek utama berwarna biru karena dapat mewakili sifat informatif-komunikatif dari sebuah pesan.



Gambar 28. Desain Hal. Mitigasi Gempa (Sumber: Dokumentasi Penulis)

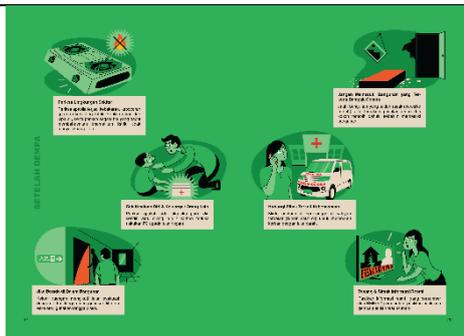
Berisi hal penting untuk dilakukan sebelum terjadi gempa. Penerapan warna kuning menggambarkan sikap siaga terhadap bahaya gempa bumi.

Ilustrasi pada bagian mitigasi gempa, saat gempa dan sesudah gempa dibuat lebih sederhana karena menyesuaikan *space* layout pada halamannya.



Gambar 29. Desain Hal. Saat Gempa (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Berisi hal penting untuk dilakukan dengan menyesuaikan kondisi pada saat terjadinya gempa. Penerapan warna merah menggambarkan suasana yang mencekam.



Gambar 30. Desain Hal. Sesudah Gempa (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Berisi hal penting untuk dilakukan setelah terjadinya gempa bumi. Penerapan warna hijau memberi nuansa atau keadaan yang aman karena gempa telah mereda atau berhenti.



Gambar 31. Desain Hal. Penutup (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Berisi narasi untuk penutup dari sajian informasi yang dihadirkan di dalam buku.



Gambar 32. Desain Hal. Daftar Pustaka (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Berisi sumber buku yang dijadikan referensi.

 <p>Gambar 33. Desain Hal. Ilustrator & Cover Bagian Dalam (Sumber: Dokumentasi Penulis)</p>	<p>Berisi tentang penulis/ ilustrator, tujuan penulisan buku visual sebagai perancangan skripsi tugas akhir S1 dan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu selama proses perancangan.</p>
---	--

Tabel 3. *Prototype* Desain
Sumber: Dokumentasi Penulis

Perancangan ini juga menghasilkan *packaging* buku dengan ukuran 15,3 x 20,6 cm disertai *sticker pack* sebagai pembungkus buku (bertema pesan atau *awareness* terhadap gempa bumi). *Packaging* buku mengadaptasi bentuk tas siaga bencana BMKG, di dalamnya memuat informasi barang atau perlengkapan yang penting untuk dibawa saat terjadi bencana. Tas siaga bencana merupakan tas yang dipersiapkan bagi seluruh anggota keluarga dalam menghadapi berbagai kejadian bencana, umumnya terbuat dari bahan *water proof* dan cukup kuat dalam menahan beban yang akan dibawa, berguna sebagai persiapan untuk bertahan hidup saat bantuan belum tiba dan memudahkan kita saat evakuasi menuju ke tempat yang aman (BNPB, Buku Saku Bencana: BNPB, 2024).



Gambar 34. Desain *Packaging* Bagian Luar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 35. Desain *Packaging* Bagian Dalam
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

DAFTAR PUSTAKA**Referensi Buku**

- Anies. (2017). *Negara Sejuta Bencana: Identifikasi, Analisis, & Solusi Mengatasi Bencana dengan Manajemen Kebencanaan*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Fadilah, M., & Permanasari, A. (2022). *Literasi Fenomena Kimia-Fisika Alam Pragempa Bumi*. Depok: Rajawali Pers.
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Andi.
- Rustan, S. (2013). *Font And Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2019). *Warna*. Jakarta: Batara Imaji.

Referensi Skripsi

- Himmah, A. F. (2023). *Perancangan Buku Visual Proses Pewarnaan Batik Gentongan Madura*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.

Referensi Jurnal

- Damayanti, C. Y. (2020). Pemodelan Segmentasi Mentawai-Pagai: Studi Kasus Gempa Megathrust di Indonesia. *Jurnal Geosains Dan Remote Sensing*, 105.
- Putri, A. F. (2019). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 35-40. Retrieved from https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/103705378/pdf-libre.pdf?1687601223=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPentingnya_Orang_Dewasa_Awal_Menyelesaik.pdf&Expires=1735902230&Signature=Vvr~G5yCe8O7YLLQIq95nfXgEyrpLqtCPU~fq sCyUqz9v1YeZEU7xqD1

Referensi Website

- BMKG. (2024, Oktober 28). *Profil: BMKG*. Retrieved from BMKG Web site: <https://www.bmkg.go.id/profil>
- BMKG. (2024, Oktober 20). *Skala Intensitas Gempa Bumi*. Retrieved from BMKG Provinsi Kalimantan Barat Web Site: <https://kalbarprov.bmkg.go.id/?page=skala-intensitas-gempabumi>
- BNPB. (2024, November 23). *Buku Saku Bencana: BNPB*. Retrieved from BNPB Web site: <https://www.bnpb.go.id/buku/buku-saku-bencana>
- BNPB. (2024, Oktober 20). *Definisi Bencana: BNPB*. Retrieved from BNPB Web Site: <http://bnpb.go.id>
- Kompas.com. (2024, Oktober 28). *Skola: Kompas.com*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/12/02/155257469/lembaga-lembaga-yang-berperan-dalam-penanggulangan-bencana-alam?page=all>

- Lestari, I. (2024, Oktober 20). *Geografi Dasar: IlmuGeografi.com Web site*. Retrieved from IlmuGeografi.com: <https://ilmugeografi.com/geografi-dasar/perbedaan-skala-richter-dan-magnitudo>
- Michigan Technological University. (2024, November 18). *UPSeis: Michigan Technological University*. Retrieved from Michigan Technological University: <https://www.mtu.edu/geo/community/seismology/learn/earthquake-measure/>
- Peraturan.go.id. (2024, Oktober 28). *PERPRES: Peraturan.go.id*. Retrieved from Peraturan.go.id: <https://peraturan.go.id/id/perpres-no-1-tahun-2019>
- Purnama, K. I. (2024, November 18). *Sains: Tempo.co Web site*. Retrieved from Tempo.co Web site: <https://www.tempo.co/sains/ketahui-perbedaan-magnitudo-dan-skala-richter-sebagai-satuan-pengukur-kekuatan-gempa-301493>
- Supartoyo. (2024, October 10). *Press Release: Pusat Vulkanologi dan Mitigasi Bencana Geologi*. Retrieved from Pusat Vulkanologi dan Mitigasi Bencana Geologi: <https://vsi.esdm.go.id/press-release/sumber-gempa-bumi-zona-penunjam-megathrust>
- Swarnadwitya, A. (2020, Maret 17). *Popular Article: Binus University Web site*. Retrieved from Binus University Web site: <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>

LAMPIRAN

Observasi di Museum Geologi Bandung, 17 Oktober 2024

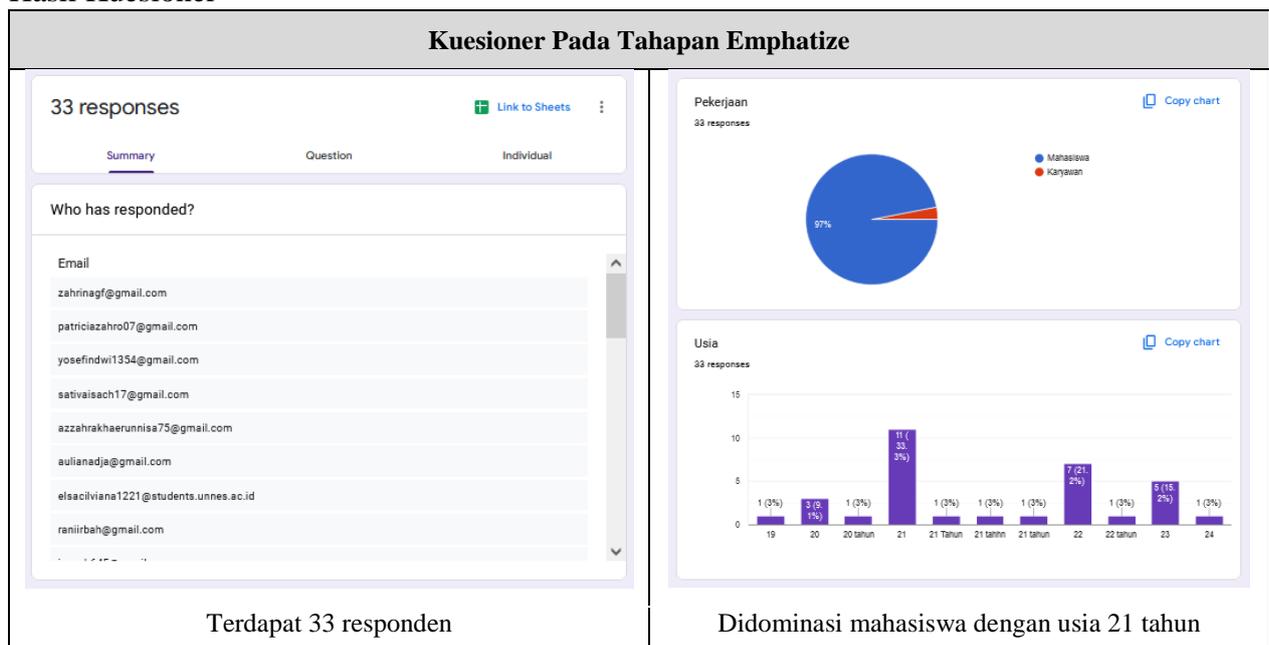


Catatan Penting Selama Observasi

1. Museum Geologi Bandung adalah bangunan cagar budaya, dibangun pada tahun 1928-1929.
2. Museum Geologi Bandung berada di bawah Badan Geologi Kementerian ESDM.
3. Tiket masuk dengan scan QR Code, dan wajib memakai gelang hasil pembelian tiket selama kunjungan.
4. Kerap mendapat kunjungan dari tingkat SD-perguruan tinggi di Jawa Barat.
5. Info kegiatan terbaru di museum seperti Night at The Museum yang dilakukan setiap satu bulan sekali dan info lainnya dapat segera didapat dengan bergabung pada *whatsapp group* (Sahabat Museum Geologi).

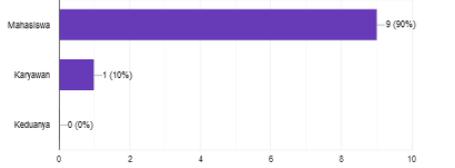
6. Museum Geologi Bandung terbagi menjadi 4 ruang (berdasarkan alur kunjungan: Ruang tengah-Ruang Pamer Geologi Indonesia-Ruang Pamer Manfaat & Bencana Geologi-Ruang Pamer Sumber Daya Geologi-Ruang Pamer Sejarah Kehidupan).
7. Untuk mengetahui latar belakang terjadinya gempa terdapat di Ruang Pamer Geologi Indonesia, simulator dan penanganan gempa terdapat di Ruang Pamer Manfaat & Bencana Geologi.
8. Indonesia memiliki lembaga kebencanaan yaitu BMKG, BNPB, BASARNAS, PVMBG dan PMI.
9. Koleksi museum tentang kebencanaan membahas proses, dampak dan manfaat dari berbagai bencana alam di Indonesia (seperti gempa bumi, gunung meletus, tanah longsor dan tsunami).
10. Gempa bumi disebabkan oleh aktivitas atau pergeseran lempeng tektonik akibat adanya tenaga tektonik bumi.
11. Bagi kehidupan manusia tenaga tektonik memiliki dampak negatif yakni ancaman gempa bumi dan gunung meletus bagi keselamatan diri, serta dampak positif dari segi adanya sumber daya geologi untuk dimanfaatkan bagi kehidupan manusia.
12. Indonesia akan selalu mengalami gempa bumi dan gunung meletus karena berada di *ring of fire*.
13. Penyebab gempa bumi ada bermacam-macam, di Indonesia umumnya berupa gempa tektonik dan vulkanik.
14. Skala gempa dinyatakan dengan besaran angka Magnitudo, untuk mempermudah gambaran atau bayangan guncangan yang terjadi dengan skala MMI (Indonesia mulai menerapkan SIG BMKG sejak beberapa tahun yang lalu).
15. SIG BMKG masih belum semasif skala MMI (pada lembaga kebencanaan belum ada *update* berupa gambaran yang mendetail seperti MMI, dapat ditemukan di buku saku *online* BMKG atau BNPB).
16. Simulator gempa di museum dapat diatur dengan besaran guncangan gempa yang ingin dirasakan.
17. Alat kegempaan berupa seismograf, seismometer dan seismogram, biasanya dimiliki oleh BMKG untuk riset pergerakan tanah atau gempa bumi-aktivitas vulkanik.
18. Untuk melihat detail informasi dari visual yang ditampilkan (infografis) di museum, dapat ditemukan pada behance.net/willymahabil

Hasil Kuesioner





Kuesioner Pada Tahapan Test

<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>10 responses Link to Sheets</p> <p style="text-align: center;">Summary Question Individual</p> <p>Who has responded?</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>arwindaputrs@gmail.com</p> <p>safenaazzahra63@gmail.com</p> <p>luluvnita@gmail.com</p> <p>falen.pink@yahoo.com</p> <p>candracan2002@gmail.com</p> <p>yulifebriyani23@gmail.com</p> <p>yulianingsih2002@icloud.com</p> <p>granitaputri17@gmail.com</p> <p>kookiesncream757@gmail.com</p> </div> </div> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Terdapat 10 responden</p>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>Usia 10 responses Copy chart</p>  <p>Status Pekerjaan 10 responses Copy chart</p>  </div> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Didominasi mahasiswa usia 23 tahun</p>
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>Apa pendapatmu dari segi design karya tersebut? 10 responses</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>Design sangat menarik dan meningkatkan minat untuk membaca</p> <p>Karya menarik, sangat suka dengan penggunaan warna yang beragam namun tetap memiliki arti dan fungsi yang jelas.</p> <p>Menurut saya sedang sangat lengkap dengan design yang mudah untuk di pahami bagi org yang tidak tau apa yg harus di siapkan jika terjadi bencana alam</p> <p>Menurut saya sangat bagus. Vsualisasi gambarnya sangat jelas.</p> <p>Sangat bagus</p> <p>sudah cukup baik</p> <p>Menginspirasi dan kreatif</p> <p>Desainnya bagus, keren dan menarik</p> </div> </div> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Pendapat audiens dari segi karya</p>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>Berapa tingkat kepuasanmu dari segi design atau visualnya? 10 responses Copy chart</p> <p style="text-align: center;">Average rating (4.60)</p>  </div> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Tingkat kepuasan desain didominasi pada 4 dan 5</p>
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>Apa pendapatmu dari segi konten atau informasi yang disajikan pada karya tersebut? 10 responses</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>Konten informatif dan disajikan dengan cukup jelas</p> <p>Sangat menarik dengan ilustrasi nya</p> <p>Menurut saya informasinya sangat jelas dan dapat dipahami.</p> <p>Puas</p> <p>sudah cukup baik</p> <p>sangat menginformasikan</p> <p>Mudah di pahami, mudah tersampaikan kepada target audiens</p> <p>Kontennya membuat orang lain jadi lebih paham dan mengerti apa yang harus dilakukan bila ada bencana</p> <p>Informasi yang ada di dalam design tersebut sudah sangat informatif.</p> </div> </div> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Pendapat audiens dari segi konten yang disajikan</p>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>Berapa tingkat kepuasanmu dari segi konten atau informasinya? 10 responses Copy chart</p> <p style="text-align: center;">Average rating (4.60)</p>  </div> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Tingkat kepuasan konten didominasi pada 4 dan 5</p>



Dokumentasi Sidang (21 Januari 2025)



Lembar Konsultasi



F.STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : ERA BIDO NIM 11221017
SEMESTER : II TAHUN AKADEMIK : 2024 / 2025
JUDUL SKRIPSI : Perancangan Buku Visual Siaga Sebagai Media Informasi
Bencana Alam Gempa Bumi di Indonesia
PEMBIMBING : Wahyu Tri Widadijo, M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
4/10		Batas (box, border)	f
7/10	- judul disempitkan		f
25/10	→ next →	→ stay line (garis besar & lor buku)	f
4/11	→ T.A. Mhdhono / pradawn - In logis / dinamis		f
26/11		→ Clean layout white space	f
5/12	→ dummy		f
20/12	→ Kader → Ltr Bdkj		f

Ketua Jurusan :
3/12 → Nicholas Perancang, Pembimbing (Drs/Annisa Dita)
8/12 → Karyo Pinda → Zahel Bellanips.
(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Wahyu Tri Widadijo
11/12/24

Lembar Persetujuan

**PERANCANGAN BUKU VISUAL SIAGA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI BENCANA ALAM GEMPA BUMI
DI INDONESIA**



Disusun Oleh

Era Bido

11221017

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Menyetujui
Dosen Pembimbing
Tanggal 23 Januari 2025


Wahyu Tri Widadijo, M.Sn.

NIDN. 0526047001

Lembar Pengesahan

**PERANCANGAN BUKU VISUAL SIAGA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI BENCANA ALAM GEMPA BUMI
DI INDONESIA**

Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan tim penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 21 Januari 2025 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Pembimbing


Wahyu Tri Widadijo, M.Sn.
NIDN. 0526047001

Ketua Penguji


Nofria Doni Fitri, M.Sn.
NIDN. 0525117201

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI


Wahyu Tri Widadijo, M.Sn.
NIDN. 0526047001

Ketua Jurusan


Dwisanto Sayogo, M.Ds.
NIDN. 0510128401