

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kepulauan Indonesia terbentuk dari proses evolusi yang sangat panjang, yakni akibat pergerakan tektonik. Pergerakan tektonik terjadi akibat arus konveksi di dalam perut bumi. Pergerakan tektonik membuat lempeng bergerak saling bersinggungan, menjauh, atau mendekat, sehingga pergerakan lempeng selama beberapa puluh juta tahun akhirnya membentuk konfigurasi kepulauan Indonesia. Indonesia terletak di antara tiga pertemuan lempeng yaitu lempeng Indo-Australia yang bergerak ke utara, lempeng Eurasia yang bergerak ke selatan, dan lempeng Pasifik yang bergerak dari timur ke barat.

Negara Indonesia juga merupakan negara yang berlokasikan di cincin api di dunia karena dikelilingi oleh deretan gunung api aktif dari barat hingga timur. Selain itu, Indonesia berada di garis ekuator atau khatulistiwa. Dikarenakan Indonesia berada di kawasan tersebut, maka biasanya bisa terkena El Nino dan La Nina. Menurut (Nicholls and Beard, 2000) Kejadian El Nino biasanya diikuti dengan penurunan curah hujan dan peningkatan suhu udara, sedangkan kejadian La Nina merangsang kenaikan curah hujan di atas curah hujan normal,

Akhirnya hal di atas menyebabkan negara Indonesia berpotensi bencana alam yang sangat besar, menurut dosen Universitas Hasanuddin (Unhas) Adi Maulana. Menurut BNPB, bencana adalah rangkaian peristiwa yang mengancam, mengganggu kehidupan masyarakat yang disebabkan oleh faktor alam dan atau faktor non alam maupun faktor manusia. Mengakibatkan korban jiwa manusia,

kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis Bencana alam merupakan terjadinya kerusakan pada pola kehidupan normal, bersifat merugikan kehidupan manusia, struktur sosial serta munculnya kebutuhan masyarakat Heru Sri Haryanti (2001 : 35). Sedangkan menurut (UU 24 2007) bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam dan/atau non-alam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis.

Berdasarkan data BNPB (Badan Penanggulangan Bencana Daerah) tahun 2020, Indonesia dilanda 2.939 bencana alam. Menurut Adi Maulana (Dosen Universitas Hasanuddin), bencana akan terus terjadi tanpa ada atau tidak adanya manusia di bumi. Namun, keberadaan manusia dapat mempercepat terjadinya proses bencana alam. Hal tersebut dikarekan pertumbuhan manusia yang meningkat akan membuat lahan alami beralih fungsi menjadi lahan pemukiman hingga industri. Alih fungsi lahan itu pun mengakibatkan beberapa wilayah dilanda bencana alam.

Karena itu, Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana Letnan Jenderal TNI Doni Monardo, mengajak tidak hanya media massa tetapi juga para akademisi, dunia usaha, pemerintah, dan bahkan seluruh masyarakat untuk terlibat dalam memberikan informasi kebencanaan kepada masyarakat lainnya agar dapat mengurangi risiko bencana alam khususnya di Indonesia. Mengenai bencana alam, diperlukan media yang penuh informasi dan menarik, dalam hal ini ada

karya komik edukasi.

Komik adalah media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar, sering dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya. Salah satu kelebihan komik adalah bisa membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca. komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Waluyanto. 2005:51).

Berdasarkan hal diatas, maka perupa tergerak untuk memberikan informasi kebencanaan terutama cara meminimalisir korban jiwa jika terjadi bencana alam kepada masyarakat melalui bidang yang perupa kuasai, yaitu Desain Komunikasi Visual dalam bentuk buku komik edukasi. Hal tersebut dikarenakan tidak hanya kalangan anak-anak saja yang menyukai komik. Namun, kalangan dewasa pun juga menyukai karya komik, salah satunya perupa.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan ide penciptaan di dalam pembuatan karya komik dimulai sejak perupa duduk di bangku sekolah, perupa lebih menyukai Desain Komunikasi Visual maupun Ilustrasi dibandingkan dengan cabang Seni Desain lainnya seperti fotografi. Selain itu, perupa sejak duduk di bangku sekolah memiliki ketertarikan terhadap komik, yaitu saat perupa berusia 11 tahun. Kemudian, perupa diberi saran oleh dosen pembimbing karya untuk membuat karya berupa komik edukasi.

Disamping itu, sejak usia anak-anak perupa tidak terlalu memperdulikan bencana banjir, dengan cara bermain dengan banjir tersebut. Sampai akhirnya suatu saat perupa mengalami dampak negatif dari bencana alam banjir tersebut. Hal tersebutlah yang menjadi keresahan perupa akan pentingnya mengatasi bencana alam baik sebelum maupun sesudah terjadinya bencana.

C. Fokus Penciptaan

Berikut ini fokus masalah berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan:

1. Konseptual

- a. Buku komik sebagai media pembelajaran khususnya untuk anak usia 7-11 tahun untuk memberikan informasi adanya bencana alam khususnya banjir, maupun cara penanggulangannya.
- b. Ide cerita seputar kehidupan sehari-hari anak-anak sehingga mudah dipahami.
- c. Buku komik digital maupun dicetak sebagai media pembelajaran untuk anak-anak usia 7-11 tahun.

2. Visual

- a. Menggunakan postur tubuh anak-anak usia 7-11 tahun sebagai bentuk karakter dalam komik bencana alam yang berjudul "SIAGA DINI"
- b. Membuat desain karakter bergaya manga, agar lebih disukai anak-anak sehingga informasi dapat dengan mudah tersampaikan.
- c. Menggunakan warna yang terkesan gelap agar terlihat dramatis sesuai ide cerita, yaitu tentang bencana yang terjadi di Indonesia.

d. Membuat ide cerita seputar kehidupan sehari-hari anak-anak, sehingga anak-anak yang membaca seolah olah ada dalam cerita tersebut dan eksplorasi bentuk panel, dan balon dialog yang dibuat agar terlihat menarik

3. Operasional

- a. Persiapan yang dilakukan sebelum masuk tahap proses pembuatan karya komik yaitu pengumpulan data mengenai bencana alam baik dari sumber buku maupun dengan wawancara dengan anggota BPBD dan mencari sumber referensi desain karakter dalam pembuatan komik bencana alam.
- b. Tahap awal pembuatan komik bencana alam yaitu ide cerita, desain karakter dan dilanjutkan pada tahap pembuatan komik seperti layout panel, *background, effect,* layout balon dialog dengan menggunakan *software Clip Studio Paint*
- c. Tahap pembuatan komik menjadi teknik cetak dengan menggunakan jasa *printing* yang terdapat juga proses desain pada layout komik untuk dijadikan sebuah buku.

D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dari penciptaan karya ini adalah :

1. Menciptakan komik sebagai media pembelajaran dan penyampaian informasi yang dikemas untuk menarik perhatian dan minat baca anak
2. menciptakan komik edukasi, sebagai sarana media pembelajaran kepada anak tentang bencana alam dan penyelamatan diri ketika terjadi bencana

alam seperti gempa bumi dan tanah longsor.

E. Manfaat Karya

1. Manfaat Bagi Masyarakat

- a. Membuat komik sebagai sarana informasi kepada masyarakat khususnya untuk anak-anak sebagai cara penyuluhan melalui karya edukasi dalam karya seni rupa tentang bencana alam.
- b. Meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya anak-anak akan pentingnya menjaga lingkungan dan membangun sikap siaga ketika terjadi bencana alam dengan media interaktif yang disertai cerita dan gambar yang menarik.

2. Manfaat Bagi Institusi

- a. Karya komik untuk media pembelajaran merupakan sebuah referensi praktik sebagai bahan kajian baik dalam visual maupun dalam referensi penelitian kedepannya.
- b. Karya komik media pembelajaran sebagai kekayaan intelektual dalam institusi yang berperan sebagai lembaga.

3. Manfaat Bagi Pendidikan

- a. Bagi Pendidikan karya komik sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kreatifitas pada anak-anak usia 7-11 tahun.
- b. Meningkatkan minat belajar dan membaca anak-anak usia 7-11 tahun melalui karya komik berjudul SIAGA DINI mengenai penanggulangan

bencana alam. yang diharapkan sebagai pengetahuan baru kepada anak-anak

- c. Sebagai bahan referensi kepada masyarakat mengenai tata cara pembuatan komik seperti bentuk panel, penggunaan efek pada komik, bentuk dan penempatan balon dialog, dan sudut pandang pada *background*.

