

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG MITIGASI BENCANA UNTUK  
USIA REMAJA  
DIGITAL COMIC DESIGN ABOUT DISASTER MITIGATION FOR TEENAGER**

Putra Arif Prasetyo<sup>1</sup>, Dimas Krisna Aditya, S.iP, M.Sn<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>putraarifprasetyo@students.telkomuniversity.ac.id, <sup>2</sup> deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id

---

**Abstrak**

Kurangnya kesadaran masyarakat Indonesia akan mitigasi bencana membuat banyak orang tidak siap menghadapi bencana dan berakhir pada kepanikan. Gempa bumi merupakan fenomena yang paling sering memakan korban, ia datang sangat singkat namun menyebabkan dampak yang cukup besar. Padahal Indonesia sendiri bagaikan rumah bagi bencana gempa bumi dengan mempunyai lebih dari 130 gunung berapi. Hal inilah yang menjadi masalah yang dihadapi oleh masyarakat kita hari ini. Pengetahuan tentang mitigasi bencana pun masih sangat sedikit diketahui oleh generasi remaja saat ini sehingga membuat mereka tidak siap ketika bencana datang tiba-tiba.

Dalam perancangan media informasi ini penulis metode penelitian kualitatif dalam menyelesaikan fenomena yang terjadi. Penulis menggunakan metode analisis AISAS dalam penelitian dan perancangan media informasi ini. Dalam mengumpulkan data penelitian, penulis menggunakan metode kuesioner, wawancara, dan studi pustaka. Penulis juga menggunakan teori Desain Komunikasi Visual, teori komik, teori gempa bumi dan teori mitigasi bencana. Dengan adanya media informasi yang bisa digemari oleh remaja akan meningkatkan minat mereka untuk belajar mitigasi bencana khususnya gempa bumi

**Kata kunci** : Komik, Persiapan, Mitigasi Bencana, Remaja

---

**Abstract**

*The lack of awareness of the Indonesian people about disaster mitigation makes many people unprepared to face disasters and end in panic. Earthquake is the most deadly disaster that can make a considerable impact, even though Indonesia is the home for earthquakes with having more than 130 active volcanoes. This is the problem that is faced by our society today. Knowledge about disaster mitigation is still very little known by the current generation, making them unprepared when a disaster comes suddenly.*

*In the design of this information media, the author using a qualitative analysis method to solve the phenomenon. The author is using the AISAS analysis method in this research and design. To gather the datas that the author needs, he is using questioner, interview, and literature study. He is using Visual Communication Design theory, comic theory, earthquake theory, and disaster mitigation theory for this research. In the design of this information media, the author using a qualitative analysis method to solve the phenomenon. The author is using the AISAS analysis method in this research and design. To gather the datas that the author needs, he is using questioner, interview, and literature study. He is using Visual Communication Design theory, comic theory, earthquake theory, and disaster mitigation theory for this research. As is information media that teenager enjoy it, it will grow their interest to study the disaster mitigation especially mitigation about the earthquake.*

**Keyword** : Comic, Preparation, Disaster Mitigation, Teenager

---

## 1. Pendahuluan

Mitigasi bencana adalah suatu rangkaian usaha dalam mengurangi risiko pada saat bencana datang, hal itu meliputi pembangunan secara fisik serta kemampuan individu menghadapi ancaman bencana. Kesadaran masyarakat Indonesia untuk menyiapkan diri terhadap bencana masih kurang sehingga saat mereka menghadapi bencana banyak yang tidak siap dan berakhir dalam kepanikan. Ditambah Pendidikan tentang bencana tidak termasuk kurikulum wajib di sekolah-sekolah di Indonesia sehingga sosialisasi dan pemahaman akan mitigasi bencana tidak banyak yang tahu. Padahal Indonesia sendiri adalah negara yang berada di tiga lempeng tektonik yaitu lempeng Eurasia, lempeng Pasifik, dan lempeng Indo-Australia, membuat Indonesia menjadi bom waktu untuk gempa yang bisa datang kapan saja. Bukan hanya gempa saja yang dapat terjadi namun letusan gunung berapi dan tsunami merupakan bencana alam geologi yang tidak disebabkan oleh manusia. Salah satu fenomena bencana gempa dan tsunami adalah gempa Donggala dan Palu yang terjadi pada tahun 2018 yang memakan korban hingga 2073 orang, dengan banyaknya korban yang berjatuhan kita terbukti masih belum siap untuk menghadapi bencana alam. Untuk kita perlu mempersiapkan diri akan datangnya bencana alam, karena kita tinggal di negara yang hampir 90% wilayahnya rawan bencana alam. Pemahaman tentang mitigasi bencana sedini mungkin pun menjadi wajib dan akan sangat berguna, mungkin bukan sekarang tapi di kemudian hari.

Remaja dianggap sosok yang ideal untuk diberikan pesan tentang pentingnya mitigasi bencana, karena pada masa remaja

manusia sudah dapat berfikir mandiri serta wawasan yang masuk pun bisa lebih cepat diserap dibandingkan pada usia dewasa. Selain itu remaja juga dapat membimbing anak-anak yang lebih muda dari mereka sehingga bisa membantu dikala bencana datang. Pengetahuan yang didapatkan pada masa remaja akan lebih lama diingat sehingga pengetahuan tersebut akan terus melekat di ingatan mereka sampai tua di kemudian hari. Salah satu kegiatan remaja yang saat ini populer adalah membaca komik. Komik menjadi bahan bacaan yang menarik bagi remaja karena menggunakan gambar untuk memvisualisasikan isi dari cerita yang diangkat sehingga pembacanya akan lebih mudah memahami isi dari pesan yang disampaikan.

Kegiatan membaca komik juga kembali populer di Indonesia dengan hadirnya komik digital berformat “webtoon” yang dibawa oleh situs komik online [webtoons.com](http://webtoons.com) yang menyediakan komik online gratis yang terbit setiap hari. Situs komik gratis yang berasal dari Korea ini sendiri masuk ke Indonesia pada tahun 2015 silam dengan menggaet komikus lokal untuk menerbitkan karyanya di [webtoons.com](http://webtoons.com). Selain itu situs ini mempunyai aplikasinya sendiri yang dapat diunduh di telepon pintar sehingga dapat lebih mudah menjangkau target audiencenya yaitu remaja yang rata-rata menghabiskan waktunya dengan telepon pintar.

Dari fenomena tersebut penulis mencoba membantu masyarakat khususnya remaja untuk lebih peduli dan sadar akan pentingnya pengetahuan tentang mitigasi bencana, dengan harapan mereka akan lebih siap dalam menghadapi bencana yang bisa datang kapan saja.

## 2. Dasar Pemikiran

**2.1. Desain Komunikasi Visual** Desain grafis menurut Supriyono (2010) belakangan ini lebih dikenal dengan DKV yaitu “Desain Komunikasi Visual”, hal ini karena memiliki fungsi menyampaikan informasi atau pun pesan kepada khalayak dengan menggunakan visual seperti

warna, layout, ilustrasi, garis, tipografi dan lainnya dengan menggunakan teknologi. Dalam kasus lainnya DKV dianggap lebih dapat menampung perubahan desain grafis yang terus berkembang dan tak terbatas pada digunakannya unsur-unsur grafis. Namun istilah Desain Grafis masih umum digunakan. DKV sendiri dimasukkan dalam

kategori commercial art karena merupakan gabungan antara keterampilan komunikasi dan juga seni rupa yang bertujuan untuk bisnis.

### 2.1 Tipografi

Dibaca atau tidaknya sebuah pesan tergantung pada penggunaan huruf atau typeface serta bagaimana cara pengolahan urutannya. Bisa jadi informasi yang sangat menarik tidak dilihat pembaca karena disampaikan dengan penggunaan tipografi yang buruk. Hal ini tentu mempertegas bahwa pemilihan karakter dan jenis huruf sangat mempengaruhi keberhasilan dalam desain komunikasi visual. Kita memiliki tujuan dalam mendesain yaitu menyampaikan informasi secara cepat mudah serta menyenangkan. Hal itu tidak dapat dicapai bilamana jenis huruf terlalu sulit dibaca, terlalu kecil, spasinya terlalu rapat, layout yang sangat berhimpitan (crowded) sehingga membuat orang malas membacanya. Pemilihan huruf seharusnya mempertimbangkan keterbacaan baca atau Readability (Supriyono 2010).

### 2.2 Layout

Dalam merancang komik hendaknya kita harus memikirkan terlebih dahulu layout atau tata letak serta bagaimana kebiasaan pembaca membaca sebuah media di suatu wilayah. Surianto Rustan (2008) mengemukakan bahwa prinsip dasar layout adalah: *Sequence, Emphasis, Balance, dan Unity*.

### 2.3 Warna

Dalam buku *Creating Stylized Characters* Iris Muddy menjelaskan ada beragam cara untuk menerapkan teori warna, hal itu tergantung dari aliran pemikiran dan preferensi seniman itu sendiri. Dengan memikirkan warna dan hubungan mereka satu sama lain dapat memberikan kita kekuatan untuk memanipulasi perasaan, suasana, dan aspek lainnya yang benar-benar meningkatkan kreasi anda dari yang hanya bagus menjadi memiliki kesan emosional pada pembaca.

### 2.4 Komik

Mccloud (1993:9) menjelaskan bahwa komik adalah gambaran yang saling berdekatan serta berurutan yang disusun secara sengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan pesan sehingga menghasilkan respon pada pembaca.

### 2.5 Bahasa Komik

Dalam upaya agar pembaca membaca hingga selesai, kita hendaknya mempelajari elemen-elemen yang dapat membuat mereka agar setia memperhatikan kita. Kita perlu menceritakan cerita dengan jelas agar dapat membujuk pembaca. Karena cerita kita dituangkan dalam

suatu rangkaian. Dalam meracik komik kita harus pahami dulu bahwa komik terdiri dari banyak pilihan yang mengalir serta saling sambung menyambung yang terdiri atas alur cerita, pencitraan, komposisi, dialog, gestur dan unsur-unsur lainnya. Pilihan-pilihan tersebut kemudian terbagi menjadi 5 yaitu; Pilihan momen, transisi momen ke momen, transisi aksi ke aksi, transisi subyek ke subyek, transisi lokasi ke lokasi, transisi aspek ke aspek, non sequitur, pilihan bingkai, pilihan citra, pilihan kata, dan pilihan alur.

### 2.6 Efek Suara

Dalam membaca komik kita tidak hanya membaca percakapan dan alur cerita yang disajikan oleh pembuatnya namun komik juga menyajikan informasi lainnya seperti suara. Suara-suara dalam komik disajikan secara grafis sehingga pembaca dapat mendengar melalui mata mereka. Menurut Mccloud (2007) efek suara adalah ciptaan yang dapat dikembangkan sesuka hati, tidak ada benar atau pun salah.

### 2.7 Gempa Bumi

Gempa bumi atau dalam bahasa Inggrisnya adalah "earthquake" adalah suatu kejadian dimana bumi bergoncang karena adanya pergerakan lapisan pada kulit bumi yang secara tiba-tiba. Hal ini terjadi karena adanya pergerakan lempengan tektonik, gempa yang diakibatkan oleh peristiwa ini disebut gempa bumi tektonik. Selain gempa bumi tektonik ada juga gempa bumi vulkanik yang disebabkan oleh aktivitas gunung berapi. Pergerakan yang tiba-tiba inilah yang menyebabkan permukaan bumi bergetar sehingga merusak infrastruktur dan bangunan bahkan dapat menimbulkan kerusakan harta benda dan korban jiwa. (Sunarjo, Gunawan, Pribadi 2012:26)

### 2.8 Superhero

BNPB atau Badan Penanggulangan Bencana adalah penanggung jawab dalam penyelenggaraan penanggulangan bencana dalam tingkat nasional yang didukung oleh lembaga dan kementerian terkait seperti kementerian Perumahan Rakyat, Pekerjaan Umum, Kementerian Kesehatan, Kementerian Sosuak, Polri, TNI Kementerian Sosial, Basarnas (Badan Pencarian dan Pertolongan Nasional), BMKG atau Badan Meteorologi, Klimatologi dan Geofisika, dan Pusat Vulkanologi dan Mitigasi Bencana Geologi. (Yanuarto, dkk 2017:11)

### 3. Konsep dan Hasil Perancangan

#### 3.1 Konsep Pesan

Terdapat pesan yang penulis ingin sampaikan kepada pembaca dengan perancangan media komik digital ini yaitu untuk memahami pentingnya mitigasi bencana sejak usia remaja. Pesan ini menarik karena jarang disampaikan dan juga dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Pesan tersebut akan disampaikan secara menarik serta menghibur sehingga tidak membuat pembaca merasa bosan, alih-alih tertarik mempelajarinya lebih lanjut. Media komik digital yang dirancang ini diharapkan dapat membuat remaja tidak takut menghadapi bencana serta dapat membangun kesan bahwa mitigasi bencana adalah hal menarik serta penting untuk dilakukan di kehidupan mereka, baik di lingkungan keluarga, teman sejawat, atau pun di masyarakat tempat mereka tinggal.

#### 3.2 Konsep Kreatif

Dalam usaha menyampaikan pesan yang efektif diperlukan suatu konsep kreatif dalam perancangan komik digital tentang pentingnya mitigasi bencana. Terdapat beberapa unsur yang digunakan guna membangun konsep perancangan komik digital ini yaitu unsur cerita dan unsur pencitraan. Dalam unsur cerita digunakan narasi yang mudah dipahami serta akrab kepada target audience yaitu remaja umur 12-15 tahun, sehingga digunakan bahasa yang tidak terlalu baku agar tidak terlalu menggurui. Kemudian pada unsur pencitraan digunakan warna yang cerah sehingga memberikan kesan hangat dan menyenangkan, gaya gambar yang tidak terlalu realistis, serta alur pembacaan yang memanjang ke bawah guna memanfaatkan media komik digital ini sendiri. Unsur-unsur ini akan digunakan pada perancangan agar dapat menghasilkan komik digital

#### 3.5 Hasil Media Utama

##### a. Logo

yang akrab serta mudah dipahami oleh pembaca remaja.

#### 3.3 Konsep Media

Media didefinisikan sebagai perantara dalam berkomunikasi. Dengan begitu komik digital merupakan perantara penyampaian pesan dalam perancangan ini. Perancangan media yang menarik ini akan diwujudkan menggunakan komik digital sebagai bentuk medianya. Komik ini akan menawarkan pesan yang menarik serta nilai-nilai penting dalam pengetahuan mitigasi bencana. Sedangkan media pendukung digunakan pada rancangan komik digital ini adalah poster, komik cetak, dan akun media sosial untuk sarana promosi.

#### 3.4 Konsep Visual

Konsep kreatif dan konsep pesan dipadankan menjadi satu dan dikembangkan yang nantinya dijadikan sebagai rancangan untuk komik digital tentang mitigasi bencana sebagai media utama. Diperlukan konsistensi dalam membuat desain sehingga secara visual dapat dibedakan dengan karya lainnya dan juga menjadi suatu ciri khas.

Cerita ini dibuat dengan dua kakak beradik yang merupakan tokoh utama yang nantinya membawa pembaca memahami pentingnya mitigasi bencana dan juga resiko bencana yang dapat terjadi di Indonesia. Cerita ini berlatar tempat di Bandung dan berlatar waktu zaman sekarang. Pada komik cerita dibagi menjadi 4 babak yaitu: Pengenalan tentang pentingnya mitigasi bencana, Pengenalan macam-macam bencana yang dapat terjadi di Indonesia, Potensi bencana gempa bumi di kota Bandung dan bagaimana melakukan mitigasi bencana, Pentingnya mitigasi gempa bumi bagi remaja dan kesimpulan.

# TANGGAP

Waspada Gempa Bumi

Logo judul komik  
Sumber : *Prasetyo, A. Putra (2019)*

b. Karakter



Karakter utama  
Sumber: Prasetyo, A. Putra (2019)

c. Isi komik



Halaman isi komik  
Sumber : Prasetyo, A. Putra (2019)

### 3.6 Hasil Media Pendukung

a. Poster



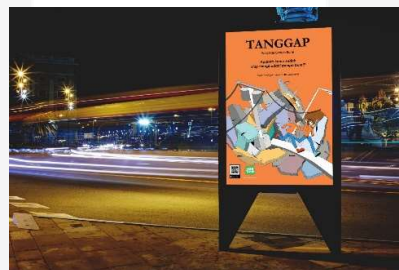
Poster Komik Tanggap  
Sumber : Prasetyo, A. Putra (2019)

b. Stiker



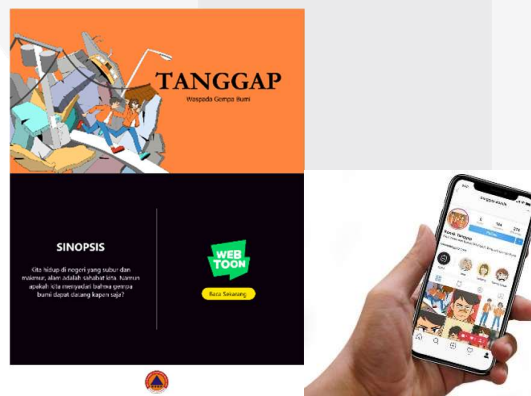
Stiker Promosi  
Sumber : Prasetyo, A. Putra (2019)

c. Billboard



Billboard  
Sumber : Prasetyo, A. Putra (2019)

d. Website dan Media Sosial



Website dan Media Sosial  
Sumber : Prasetyo, A. Putra (2019)

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Melalui perancangan dan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa masalah kurangnya pengetahuan tentang mitigasi bencana sejak remaja masih belum terjawab dengan keilmuan desain komunikasi visual menggunakan media komik digital berformat webtoon, karena masih sedikitnya pembaca komik rancangan tentang mitigasi bencana dan mayoritas pembaca lebih memilih genre atau topik yang lain. Namun demikian, tujuan dari perancangan ini telah terjawab dengan terealisasinya komik webtoons yang membantu remaja memahami pentingnya pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi. Terbukti dalam serialisasi 4 episode dalam kurun waktu 9 pekan, penulis sendiri hingga saat laporan ini dibuat mendapatkan 1.174 pembaca, 40 orang pengikut, serta mendapatkan rating 9.17/10. Menurut penulis interaksi dengan pembaca pun lebih mudah dilakukan karena masukan dari mereka dapat langsung dibaca oleh pengunggah komik. Penulis mendapatkan

beberapa orang meninggalkan komentar berupa dukungan dan juga rasa tertarik akan topik yang membahas tentang mitigasi gempa bumi.

Menurut penulis media ini sangat berpotensi untuk digunakan dalam penyampaian pesan terutama kepada pembaca remaja karena dapat dibaca ratusan orang dalam beberapa hari penayangan. Selain itu penulis juga mendapatkan banyak umpan balik dan dukungan dari pembaca mau pun teman sejawat selama perancangan berlangsung sehingga penulis dapat memperbaiki kesalahan yang dibuat pada media komik digital tentang pentingnya mitigasi bencana bagi remaja ini.

Penulis berharap perancangan ini dapat digunakan untuk sebagai media untuk memberikan pengetahuan tentang pentingnya mitigasi bencana kepada masyarakat terutama remaja. Rancangan ini jauh dari sempurna, Jika masih ada kekurangan pada rancangan ini penulis terbuka untuk saran untuk pengembangan lebih lanjut.

**Daftar Pustaka :****Buku**

- Agustiani, Hendrianti. 2006. Psikologi Perkembangan, Bandung : PT Retika Aditama
- Mccloud, Scott (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins
- Mccloud, Scott (2007). *Membuat Komik: Rahasia Bercerita Dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mccloud, Scott (2008) *Mencipta Ulang Komik*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Lewis, Marisa, Cattish, Anna, Gadea, Luis, dkk (2018). *Creating Stylized Characters*. Worcester: Taylor Bloxham.
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo.
- Rustan, Suriyanto (2008). *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko (2011). *Metode Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunika.
- Sunarjo, Gunawan M. Taufik, Pribadi, Sugeng (2012). *Gempa Bumi Edisi Populer* Jakarta: Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika.
- Supriono, Rakhmat (2010). *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Yanuarto, Theophilus, Pinuji, Sridewanto, Utomo, Andri C, dan Satrio, Ignatius T (2018). *Buku Saku Tanggap Tangkas Tangguh Menghadapi Bencana*. Jakarta: Pusat Data Informasi dan Humas BNPB.

**Jurnal**

- Prasetyo, Herdi dan Rachmawati, Indira (2016). Analisis AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) Pada Penggunaan Asus Zenfone di Indonesia. *E-Proceeding of Management: Vol.3, No.3 December 2016, 2-3*. Prodi S1 Manajemen Bisnis Telekomunikasi & Informatika, Universitas Telkom.
- Waluyanto, D. Heru (2005). *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*.

NIRMANA VOL. 7. No. 1. Januari 2005, 45-55. Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra.

- Lestari, S. Dana (2017). *Perancangan Media Edukasi Tanggap Menghadapi Bencana Banjir Untuk Anak-anak di Dayeuhkolot*. Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom.

**Internet**

- BBC, 2018, *Gempa tsunami Palu, Donggala: 2.073 korban meninggal, pencarian diperpanjang*. Diakses pada [www.bbc.com/indonesia](http://www.bbc.com/indonesia) (15 Februari 2019, 07:15).
- Ita, 2019, *Mitigasi Bencana Masuk Kurikulum Sekolah RI, Apa Kata Pakar Jerman?*. Diakses pada [news.detik.com](http://news.detik.com) (15 Februari 2019, 07:08).
- Data Informasi Bencana Indonesia. Diakses pada [bnpb.cloud/dibi/](http://bnpb.cloud/dibi/) (1 April 2019, 7:39)
- Bipol.co, 2019, *BPBD Siapkan Cetak Biru Penanganan Kebencanaan Jabar*. Diakses pada <https://bipol.co/> (20 Juni 2019)