

PERANAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM MENGHADAPI KESIGAPAN MASYARAKAT TERHADAP BENCANA GEMPA BUMI

Linda Rotua Maritan br Gurning¹, Budi Suyanto²

^{1,2}Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti

¹lindarmgurning@trisaktimultimedia.ac.id ; ²sammy@trisaktimultimedia.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to determine the scientific role of visual communication design with various visual powers to become an information tool and guide for the community to be able and alert to earthquake disasters. By using descriptive qualitative research methods, through various relevant theories then create visual design works that explain about things that should be done before the earthquake occurred, after the earthquake, and after the earthquake. The results of the study concluded that by looking at human existence as a thinking creature. Seeing repeatedly the visual design produced through the application of the science of Visual Communication Design, making people fast and responsive when the face of an earthquakes. In the end when the earthquake comes back, the skilled community to act in accordance with all the visual information they see, and many souls will be saved.

Keywords: *visual communication design, community, earthquake disasters, visual design, fast and responsive*

PENDAHULUAN

Desain Komunikasi Visual adalah salah satu bidang keilmuan yang memiliki peran untuk mengkomunikasikan pesan ataupun informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, layout, dan lainnya (Supriyono 2010). Istilah desain secara etimologi berasal dari serapan bahasa yang diambil dari Bahasa Italia yaitu "*Designo*" yang secara gramatikan berarti gambar. Komunikasi Visual adalah sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain. Komunikasi tersebut menggunakan media yang hanya terbaca secara visual oleh indera penglihatan. Desain Komunikasi Visual juga memiliki fungsi fisik, dan fungsi pribadi. Lebih rinci, Desain Komunikasi Visual memiliki fungsi sebagai sarana identifikasi (branding), sarana informasi, pengendali, pengawas dan pengontrol, sarana motivasi, sarana pengutaraan emosi, dan sarana presentasi dan promosi (Anggraini & Nathalia, 2014)

Peranan Desain Komunikasi Visual saat ini menjadi penting sekali sebagai media pengantar pesan yang sangat efektif. Pesan yang dikemas secara visual melalui Desain Komunikasi Visual menjadi mudah diterima audience agar dapat tercapai umpan balik sesuai yang diharapkan.

Terhitung sejak tahun 2018 banyak terjadi bencana yang berdampak besar melanda wilayah Indonesia. Diawali dengan Gempa di Lebak Banten pada bulan Januari, longsor di Brebes pada bulan Februari, meletusnya Gunung Sinabung medio April, gempa di Lombok pada bulan Agustus, gempa dan tsunami di Palu dan Donggala pada bulan September, banjir dan longsor di Sumatra, dan tsunami di Selat Sunda. Semua bencana tersebut menjadikan masyarakat yang mengalaminya tidak hanya menderita kerugian material yang besar, bahkan kehilangan banyak keluarga dan sanak saudara. Dan tentunya kita menyadari semua bencana tersebut sangat mungkin untuk kembali terjadi di negara tercinta ini mengingat sebagian wilayah Indonesia secara geografis terletak dalam daerah rawan gempa.

Pertanyaannya adalah, apakah kita siap bila hal tersebut terjadi kembali? Tentu sangat diharapkan masyarakat dapat cepat tanggap terhadap bencana, sehingga mengetahui langkah-langkah apa saja yang harus dilakukan agar masyarakat dapat terhindar dari bencana tersebut.

Salah satu bencana yang sering terjadi di Indonesia adalah bencana Gempa bumi. Hal ini dikarenakan negara kita memiliki banyak gunung berapi dan berada pada siklum Pasific sehingga berpotensi untuk terjadi gempa. Akibat yang ditimbulkan oleh gempa mayoritas bersifat merugikan manusia, seperti terjadinya tsunami, terjadinya longsor, terjadinya banjir, terjadi kebakaran, hancurnya bangunan, munculnya musibah penyakit, kerusakan lingkungan, dan tentunya banyaknya korban jiwa. Akibat terjadinya bencana gempa bumi di Indonesia, hampir semua korban jiwa dikarenakan tertimbun puing bangunan, namun beberapa kasus juga didapati korban selamat dari reruntuhan puing bangunan, karena berada di bawah atap atau terlindung dari benda sekitarnya hingga korban masih memiliki ruang kecil untuk bertahan hidup ataupun bernapas. Banyaknya kejadian ini dapat membuat kita mengambil kesimpulan bahwa korban jiwa bencana gempa bisa diminimalisir dengan beberapa cara yaitu mencari ruang kecil untuk menyelamatkan diri. Hal ini lah yang harus disadari dan dimengerti bagi penduduk yang berada dalam wilayah geografis yang rawan gempa.

Keberadaan manusia sebagai makhluk berpikir membuat manusia memerlukan media berupa visualisasi simbol atau tanda kebahasaan dalam mengisi kehidupannya. Tanda atau simbol memungkinkan manusia tidak hanya berfikir tetapi melakukan kontak dengan kehidupan di luar dirinya serta mengabdikan hasil berfikir dan kontak tersebut kepada dunia. Tanda maupun simbol tersebut tentunya merupakan wujud dari visualisasi yang pada akhirnya memberi makna dan pengetahuan akan kehidupan, sehingga manusia melakukan tindakan. Desain Komunikasi Visual melalui karya visual yang diciptakan membantu masyarakat untuk mendapat berbagai informasi

dan memberikan pengetahuan kepada masyarakat, termasuk pengetahuan akan bencana alam gempa bumi serta tindakan yang harus dilakukan oleh manusia ketika alam mengisyaratkan akan terjadi bencana gempa. Sehingga wujud nyata keilmuan Desain Komunikasi Visual dalam fungsinya sebagai penyampai informasi dapat berkontribusi menciptakan daya ingatan yang kuat kepada masyarakat sehingga visualisasi yang dilihat oleh masyarakat secara berulang dapat menjadi pemicu dan memberi perintah kepada otak untuk cepat tanggap bertindak ketika tanda-tanda bencana datang. Hal ini juga menjadi penting dan menjadikan tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan gagasan penelitian akan peranan Desain Komunikasi Visual sebagai pemberi informasi kepada masyarakat sehingga dapat membantu masyarakat sigap dan tanggap menghadapi bencana, khususnya bencana gempa bumi.

PEMBAHASAN

Desain adalah cara untuk mengorganisasikan sesuatu. Apa yang akan diorganisasikan disebut sebagai problem. Dan desain adalah solusi dari problem. Desain Komunikasi Visual memiliki lima fungsi dasar yaitu :

- 1) Sarana Identifikasi (Branding)
Sarana identifikasi merupakan wujud pengenalan baik identitas maupun entitas.
- 2) Sarana informasi, pengendali, pengawas dan pengontrol
Bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal lain. Baik dalam bentuk petunjuk, informasi, cara penggunaan, arah, posisi dan skala, diagram, maupun simbol.
- 3) Saran motivasi
Sarana komunikasi sebagai motivasi memiliki peranan dapat meningkatkan motivasi baik perseorangan, kelompok, maupun masyarakat.
- 4) Sarana pengutaraan emosi
Komunikasi dengan fungsi pengutaraan emosi biasa digunakan untuk menggambarkan situasi agar dapat menambah kepekaan pembaca.

- 5) Sarana presentasi dan promosi
Bertujuan untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian (atensi) dari indera mata (secara visual) sehingga pesan tersebut mudah diingat oleh konsumen. Umumnya untuk mencapai tujuan ini, gambar dan kata-kata yang digunakan bersifat persuasif dan menarik, karena tujuan akhirnya adalah menjual produk dan jasa.

Desainer grafis adalah pelaku Desain Komunikasi Visual. Melalui kreativitasnya diciptakan ide-ide/konsep/pemikiran hingga menjadi sebuah objek/karya desain yang dapat dilihat, dipegang, dan ditangkap oleh pancaindera. Desainer grafis juga berperan sebagai jembatan penyampai informasi dari satu pihak ke pihak lain, sehingga desainer pada akhirnya juga bertugas mengolah informasi-informasi tersebut menjadi karya visual yang berperan menyampaikan pesan kepada masyarakat.

Untuk menciptakan sebuah desain yang berkualitas diperlukan pengetahuan akan prinsip-prinsip desain yang dapat menjadi pegangan para desainer dalam mengatur komposisi elemen-elemen desain yang dibuatnya. Pesan visual yang dihasilkan haruslah kreatif, asli, inovatif, komunikatif, efisien dan efektif, sekaligus indah secara estetis. Prinsip-prinsip tersebut meliputi :

- 1) Keseimbangan (*Balance*)
Keseimbangan merupakan pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik. Desain dikatakan seimbang apabila objek pada bagian kiri atau kanan, atas atau bawah terkesan sama berat. Desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Seperti halnya jika kita melihat pohon atau bangunan yang roboh, kita akan merasa tidak nyaman dan cenderung gelisah. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat di ukur secara pasti, tetapi dapat dirasakan. Ketika suatu keadaan di mana semua bagian dalam sebuah desain tidak ada yang saling membebani.

2) Irama (*Ryhtm*)

Irama adalah pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang. Dalam desain, irama dapat berupa repetisi atau variasi. Repetisi merupakan elemen yang dibuat secara berulang-ulang dan konsisten. Sedangkan secara variasi, irama adalah pengulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi. Bentuk irama yang konsisten, dapat kita lihat pada motif batik perang yang dibuat secara konsisten dan berulang-ulang. Sedangkan bentuk variatif, dapat kita lihat dari contoh alam seperti pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain.

3) Penekanan/Dominasi (*Emphasis*)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi sendiri berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan, penggunaan penekanan ini dapat membangun visual sebagai pusat perhatian sehingga memiliki nilai artistic. Informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan kepada konsumen harus ditonjolkan melalui elemen visual yang kuat

4) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam karya desain akan membuat karya tersebut tercerai berai dan kacau balau. Ini pula yang akan mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman untuk dipandang. Prinsip ini sesungguhnya merupakan prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah) maka kesatuan telah tercapai. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, terdapat kesatuan antar tema, tipografi, ilustrasi/foto.

Elemen desain adalah satu hal yang terpenting dalam desain grafis atau desain komunikasi visual. Hal nyata inilah yang akan mewujudkan prinsip-prinsip desain. Layaknya tonggak yang akan menopang agar sebuah

bangunan tetap kukuh. Ketika kita membangun sesuatu, kita tidak dapat langsung ke atas. Kita harus mulai dari dasar. Seperti itu pula dengan desain. Adapun yang termasuk dalam elemen-elemen desain adalah :

1) Tipografi

Tipografi bekerja sebagai ilmu atau strategi yang melibatkan metode kerja penataan layout, bentuk, ukuran dan sifat yang semuanya memiliki tujuan tertentu, terutama estetika. Tipografi sebagai “visual language” yang berarti Bahasa yang dapat dilihat. Terdapat empat buah prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain tipografi, yaitu :

a) *Legibility*, yaitu kualitas pada huruf sehingga membuat huruf tersebut dapat terbaca.

b) *Clarity* yaitu kemampuan huruf-huruf yang digunakan dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamat yang dituju.

c) *Visibility* adalah kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain dapat terbaca pada jarak tertentu

d) *Readability* berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks sehingga keseluruhannya dapat dibaca.

2) Ilustrasi

Ilustrasi adalah bahasa visual yang paling mudah dicerna dalam penyampaian pesan secara universal.

Ilustrasi digunakan untuk menarik perhatian terhadap informasi tertentu. Ilustrasi memiliki perannya sendiri yaitu sebagai alat informasi, sebagai alat untuk bercerita, sebagai identitas, dan sebagai desain. Ilustrasi berfungsi memperjelas teks dan sekaligus sebagai eye catcher. Ilustrasi sangat berguna sebagai presentasi visual sebuah teks yang dapat memotivasi dan menstimulasi imajinasi pembaca secara visual. Selain itu, ilustrasi digunakan untuk menyampaikan ide atau konsep yang untuk mendeskripsikannya (Supriyono, 2010)

3) Warna

Warna adalah media penyampaian pesan yang paling dasar, melalui warna kita dapat mengetahui sebuah himbauan, larangan atau perhatian, warna sejak lama digunakan sebagai penyampai pesan pada rambu atau lampu lalu lintas, benda dan lain sebagainya. Bahkan warna tidak hanya menyampaikan pesan namun juga dapat pula menularkan dampak psikologis bagi audience.

Warna adalah fenomena yang terjadi akibat pemantulan cahaya pada objek yang dilihat terhadap mata. (Sitepu, 2012). Warna merupakan unsur penting dalam objek desain. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan mood, dan menggambarkan citra sebuah perusahaan.

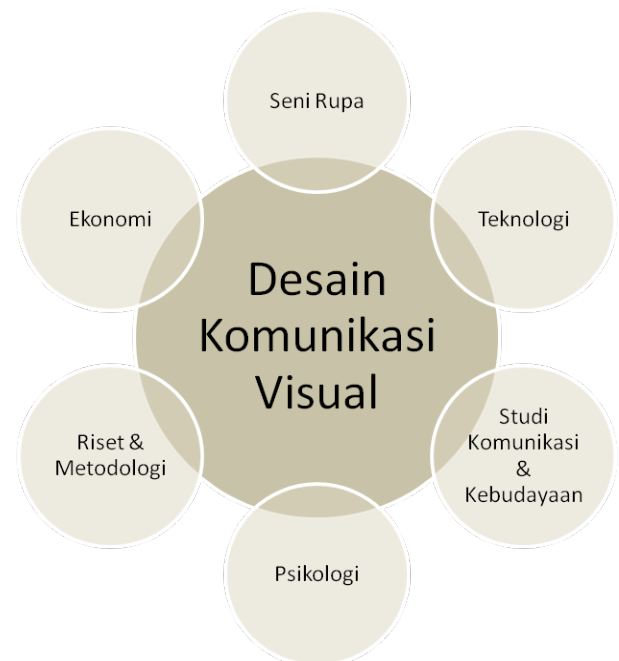
4) Lay-out

Pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Melayout adalah suatu proses/tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan layout pekerjanya. Namun definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak yang mengatakan bahwa melayout itu sama saja mendesain. Layout yang dikerjakan melalui proses dan tahapan yang benar dan bukan tidak mungkin akan berdampak positif pada tujuan apapun yang ingin dicapai desainer melalui karya seni desain yang dibuatnya. (Rustan, 2008:9)

Prinsip dari layout meliputi Sequence yaitu urutan perhatian, Emphasis yaitu memberikan penekanan tertentu, Balance yaitu mengatur keseimbangan, dan Unity yaitu menciptakan kesatuan.

Secara Keilmuan Desain Komunikasi Visual merupakan irisan dari berbagai disiplin ilmu yaitu Seni Rupa, Teknologi, Studi Komunikasi & Kebudayaan, Psikologi, Riset & Metodologi, serta Ekonomi. Sehingga dapat

menyampaikan pesan melalui Esthetic, Form, dan Context.



Gambar 1. Diagram Keilmuan Desain Komunikasi Visual (Sumber: Pribadi)

Oleh karena itu peranan Desain Komunikasi Visual menjadi penting sekali jika dikaitkan dengan usaha manusia untuk saling berkomunikasi baik dalam komunikasi *segmented* maupun komunikasi secara umum, khususnya dalam memberikan informasi menyeluruh kepada masyarakat mengenai penanganan bencana Gempa Bumi.

Peristiwa gempa bumi (*earthquake*) adalah peristiwa bergetar atau bergoncangnya bumi karena pergerakan/pergeseran lapisan batuan pada kulit bumi secara tiba-tiba akibat pergerakan lempeng-lempeng tektonik (Sunarjo, Gunawan, Pribadi, 2012). Gempa bumi yang disebabkan oleh aktivitas pergerakan lempeng tektonik disebut gempa bumi tektonik. Namun selain itu, gempa bumi bisa terjadi akibat aktifitas gunung berapi yang disebut gempa bumi vulkanik.

Berbeda dengan letusan gunung api atau bencana alam lain, yang didahului dengan tanda-tanda atau gejala-gejala yang muncul sebelum kejadian, gempa bumi selalu datang secara mendadak dan mengejutkan, sehingga menimbulkan kepanikan umum yang luar biasa

karena sama sekali tidak terduga sehingga tidak ada seorangpun yang sempat mempersiapkan diri. Akibat yang ditimbulkan gempa luar biasa dashyat karena mencangkup wilayah yang sangat luas, bahkan dapat menembus batas teritorial negara. Sifat getaran gempa bumi yang sangat kuat dan merambat ke segala arah, mampu menghancurkan bangunan-bangunan sipil yang terkuat sekalipun, sehingga pastinya dapat memakan banyak korban manusia. Bahkan gempa bumi sering diikuti bencana alam lanjutan yang jauh lebih dasyhat berupa tanah longsor dan gelombang tsunami.

Berdasar atas penyebabnya, gempa bumi dapat dikelompokkan menjadi gempa bumi tektonik, vulkanik, runtuh, jatuhnya meteor, dan buatan manusia. Gempa Tektonik disebabkan oleh pelepasan energi elastis yang tersimpan dalam lempeng tektonik. Gempa Vulkanik adalah gempa yang disebabkan oleh kegiatan gunung api. Gempa bumi Runtuh adalah gempa local yang terjadi apabila suatu gua di daerah batuan karst atau lokasi pertambangan runtuh. Gempa akibat jatuhnya meteor adalah gempa yang terjadi akibat kejatuhan meteorit atau benda langit ke permukaan bumi. Sedangkan gempa bumi buatan manusia adalah gempa yang diakibatkan oleh aktivitas manusia seperti peledakan dinamit, nuklir, dan ledakan bom.

Penting bagi masyarakat untuk tetap tenang dan tidak panik saat ada pengumuman bencana gempa bumi dengan informasi yang sudah terverifikasi. Masyarakat dapat melakukan upaya pencegahan gempa, penanganan saat dan pasca gempa sesuai dengan panduan Palang Merah Remaja. (kompas.com) Waspada sebelum gempa bumi:

- 1) Kenali daerah sekitar tempat tinggal (apakah termasuk rawan gempa atau tidak)
- 2) Ketika masuk ke sebuah gedung atau bangunan, perhatikan letak pintu keluar, tangga darurat, atau cara acara untuk mengeluarkan diri.

- 3) Di dalam ruangan tempat anda berada, perhatikan titik titik yang aman untuk berlindung ketika gempa terjadi.
- 4) Perhatikan tempat yang berbahaya jika gempa terjadi seperti dekat kaca, tiang atau pilar, lemari dan lain lain.
- 5) Catat dan simpan nomor nomor telepon penting yang harus dihubungi saat gempa terjadi seperti PMI, rumah sakit, pemadam kebakaran, dan polisi.

Tindakan saat gempa bumi terjadi:

- 1) Jika berada di dalam rumah, berusaha menyelamatkan diri dan keluarga. Berlindunglah di bawah meja agar tubuh tidak terkena benda benda yang berjatuh. Lindungi kepala dengan apa saja, seperti helm, bantal, papan atau kedua tangan dengan posisi telungkup.
- 2) Jika berada di luar rumah, merunduk dan lindungilah kepala, lalu bergeraklah menjauh dari gedung dan tiang menuju daerah terbuka. Jangan melakukan tindakan apapun, tunggulah sampai keadaan benar benar tenang karena setelah gempa pertama biasanya ada gempa susulan.
- 3) Jika berada di pusat perbelanjaan atau tempat umum, usahakan untuk tetap tenang. Biasanya kerumunan orang dalam bencana berpotensi kepanikan. Ikuti petunjuk dari petugas penyelamat. Jangan menggunakan lift tetapi gunakanlah tangga darurat lalu bergerak ke tempat terbuka.
- 4) Jika berada di dalam kendaraan, berpeganganlah dengan erat sehingga tidak terjatuh dari guncangan atau jika kendaraan berhenti secara mendadak. Tetaplah tenang dan ikuti perintah dari petugas.
- 5) Jika berada di gunung atau pantai, gempa dapat menimbulkan longsor di gunung atau perbukitan. Jika berada di pegunungan bergeraklah ke tempat yang aman seperti lapangan terbuka yang jauh dari lereng. Gempa di bawah laut bisa menimbulkan

gelombang tsunami. Jika gempa terjadi bergeraklah ke daratan yang lebih tinggi.

Penanganan setelah gempa bumi:

- 1) Bila masih berada di dalam ruangan atau gedung, segeralah keluar. Periksa keadaan diri sendiri apakah ada bagian tubuh yang terluka atau tertimpa benda.
- 2) Mintalah orang dewasa untuk mematikan aliran listrik dan gas.
- 3) Janganlah menyalakan api, karna bisa terjadi kebocoran gas atau tumpahan bahan bakar.
- 4) Jika mampu, berilah pertolongan pertama kepada orang-orang yang berada di sekitarmu. Dengarkanlah informasi dari sumber-sumber terpercaya dan bertindaklah sesuai imbauan.

Dengan memandang bahwa Desain Komunikasi Visual dapat membantu masyarakat untuk sigap tanggap terhadap bencana gempa bumi, maka melalui pendekatan metodologi kualitatif deskriptif, melakukan pendekatan secara teoritis dan pembuatan karya-karya visual mengenai langkah-langkah ketika waspada sebelum gempa bumi, tindakan saat gempa bumi, dan penanganan secara gempa bumi maka masyarakat menjadi sigap dan tanggap terhadap bencana alam gempa bumi. Pada saatnya oleh karena pengingatan yang mendalam akibat melihat informasi visual yang tersedia, akan membentuk pengertian yang dalam pada diri masyarakat untuk dapat peka dan tanggap menghadapi bencana alam.

Dibutuhkan kesadaran masyarakat dalam menghadapi keadaan gempa bumi jika suatu ketika terjadi di lingkungan kita. Banyaknya korban jiwa pada saat gempa bumi dapat ditekan dengan memberikan pemahaman mengenai tindakan yang bisa dilakukan. Sosialisasi sering dilakukan oleh berbagai lembaga namun seringkali sosialisasi tidak diindahkan oleh masyarakat karena mereka merasa bahwa wilayahnya aman dari gempa atau

kecendrungan pasrah terhadap datangnya bencana. “Sudah takdir” seringkali menjadi alasan kenapa masyarakat tidak mengindahkan anjuran terhadap tindakan ketika datangnya gempa.

Peran Desain Komunikasi Visual

Pasrah pada takdir oleh karena bencana yang menimpa masyarakat ingin dipatahkan oleh adanya pesan-pesan penting yang secara berulang-ulang dilihat dan dilihat oleh masyarakat dan terjadi perekaman oleh otak manusia sehingga sadar betul tindakan yang harus dilakukan. Peranan Desain Komunikasi Visual menjadi penting dalam hal mensosialisasi tindakan yang harus dilakukan.

Tanda atau simbol memungkinkan manusia tidak hanya berfikir tetapi melakukan kontak dengan kehidupan di luar dirinya serta mengabdikan hasil berfikir dan kontak tersebut. Tanda maupun simbol adalah merupakan wujud dari visualisasi dalam bentuk pesan visual bencana alam menjadi sebuah pembelajaran yang secara tidak sengaja dilakukan oleh masyarakat yang pada akhirnya memberi makna dan pengetahuan kepada masyarakat tentang langkah-langkah kongkrit dan benar yang harus dilakukan agar terhindar dan selamat dari bencana gempa bumi. Upaya-upaya menyampaikan pesan harus dilakukan secara massif agar pesan dapat diterima di dalam kesadaran maupun dalam alam bawah sadar masyarakat sehingga ketika sebelum bencana dan pada saat bencana datang masyarakat akan spontan melakukan tindakan-tindakan yang dianjurkan dalam upaya penyelamatan jiwa sehingga dapat mengurangi resiko korban jiwa

Karya Grafis

Berikut akan disampaikan karya-karya grafis yang merupakan wujud nyata keilmuan Desain Komunikasi Visual guna mencegah dan menghadapi bencana gempa bumi. Hasil karya grafis yang disampaikan hendaklah sesederhana mungkin, dengan ilustrasi, warna, maupun tipografi yang mudah dimengerti oleh masyarakat sehingga mudah terekam dengan baik oleh masyarakat di bawah alam sadarnya. Tindakan-tindakan yang dianjurkan saat bencana yang merupakan aplikasi dari pelaku

Desain Komunikasi Visual adalah sebagai berikut :

- **Jangan Panik, Berusaha Keluar Bagunan, dan Cari Tempat Aman**



- **Atau jika tidak memungkinkan : Menunduk, Berlindung dan Bertahan**



Melalui gambar dengan visual sederhana anjuran akan lebih mudah tersampaikan ke masyarakat. Ilustrasi di atas menjadi simbol dan ditempatkan diberbagai tempat yang selalu terlihat setiap hari sehingga akan menjadi pengingat masyarakat secara sadar maupun tidak sadar.

PENUTUP

Simpulan

Desain Komunikasi Visual adalah keilmuan yang sangat penting dalam menyampaikan informasi mengenai upaya penanganan bencana gempa bumi baik pada saat pra gempa maupun pada saat gempa terjadi. Peranan Desain Komunikasi Visual menjadi penting dalam hal mensosialisasi tindakan yang harus dilakukan secara massif dengan visual yang sederhana sehingga masyarakat mampu mengingat dan cepat tanggap ketika terjadi bencana gempa bumi.

Saran

- 1) Perlunya *sign system* yang dibuat dengan komunikatif dan menarik agar pesan dapat tersampaikan dengan baik ke masyarakat.
- 2) Perlunya penempatan *sign system* di lokasi yang mudah dilihat oleh masyarakat sehingga masyarakat dapat melihat dan

menerima pesan di keseharian agar pesan dapat masuk dalam alam bawah sadar masyarakat sehingga ketika terjadi gempa dapat mengambil tindakan spontan secara tepat, guna memperkecil resiko korban jiwa yang jatuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Amston, Amx E.(2008). *Graphic Design Basics* 5. Holt Rineh Art and Winston Inc., Orlando.
- Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual : Dasar-dasar Panduang untuk Pemula*, Nuansa Cendekia, Jakarta.
- Gill Bob.(2003). *Graphic Design as Second Language*, The Images Publishing Group Pty Ltd., Australia.
- Landa, Robin.(2011). *Graphic Design Solution*, Clark Baxter, Boston.
- Rustan, Surianto.(2010). *Font & Tipografi*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Sarwono, Jonathan & Hary Lubis.(2007). *Riset untuk Desain Komunikasi Visual*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Sunarjo, Gunawan dan Pribadi. (2012). *Gempa Bumi Edisi Populer*, Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika, Jakarta.
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Wigan, Mark. (2008). *Basic Illustration*, AVA Publishing, UK.