

VISUALISASI MASKOT, POSTER, DAN LOGO SEBAGAI MEDIA KAMPANYE “UPAYA AWAL PERLINDUNGAN DIRI KETIKA TERJADI GEMPA BUMI” KEPADA ANAK-ANAK PULAU LOMBOK

Andreas James Darmawan¹, Ronald Gunawan², Citra Syukma Bayu Sakti³

Desain Komunikasi Visual, Institut Sains dan Teknologi Pradita

¹james.darmawan@pradita.ac.id, ²ronal.gunawan@pradita.ac.id, ³citra.sakti@pradita.ac.id

ABSTRAK

Sebagai negara yang dilalui jalur cincin berapi dunia, Indonesia khususnya pulau Lombok menjadi daerah yang rawan gempa, hal ini melahirkan kebutuhan komunikasi visual yang dapat mengedukasi upaya awal dalam tindakan perlindungan diri dari bencana gempa bumi baik di dalam maupun di luar ruangan. Hal ini belum tersosialisasikan dengan baik karena belum adanya sebuah komunikasi visual yang memberikan informasi yang mudah dicerna dan selalu diingat masyarakat khususnya anak-anak. Untuk itu penulis, dengan pengalamannya membuat komunikasi visual sosialisasi tindakan pencegahan pada saat gunung meletus, saat ini kembali membuat solusi visual yang diperuntukkan khusus bencana gempa bumi untuk masyarakat pulau Lombok. Solusi ini berupa karakter maskot sebagai *communicator*, poster infografik sebagai *informer*, dan logo ikonik sebagai *reminder*. Selain bertujuan untuk menjadi pedoman dalam upaya awal perlindungan diri terhadap bencana gempa bumi, penulis juga membuka hasil komunikasi visual ini untuk dikembangkan lebih lanjut dalam menggalang dana dan meningkatkan devisa, khususnya dalam rangka pemulihan pasca gempa bumi pulau Lombok.

Kata kunci: Karakter Maskot, Poster Infografik, Logo Ikonik, Upaya Awal Perlindungan Diri.

PENDAHULUAN

Menurut Badan internasional PBB khusus penanggulangan bencana UNISDR (Ariesta, 2018), Indonesia mendapat peringkat tertinggi sebagai negara yang memiliki letak geografi yang rawan bencana, khususnya gempa bumi dan tsunami. Demikian pula yang disampaikan Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) (Ariefana, 2018), bahwa Indonesia memiliki letak yang dilalui jalur cincin gunung berapi dunia. Sehingga tingkat kerawanan Indonesia merupakan sesuatu yang harus dipahami dan sigap tertanggulangi bagi masyarakat Indonesia khususnya mereka yang berdomisili pada tempat-tempat yang aktif seperti pada pulau Lombok akhir-akhir ini.

Sebab rentetan gempa yang terjadi di Lombok juga dijelaskan oleh Pusat Vulkanologi Mitigasi Bencana Geologi (PVMBG) (Nugraha, 2018), bahwa hal ini terjadi karena sumber gempa bumi berasosiasi dengan zona pensesaran naik (*Flores back-arc thrust*) yang berarah relatif Barat ke Timur. Selain itu juga lokasi gempa bumi pada pulau Lombok ini juga sebagian besar tersusun dari batuan sedimen dan batuan metamorf yang berumur relatif tua yakni Pra-Tersier hingga Tersier, sehingga sangat rentan terhadap guncangan gempa bumi karena bersifat urai, lepas, dan belum terkonsolidasi, sehingga akan memperkuat efek getaran gempa.

Untuk itu penulis yang pernah bekerjasama dengan Lembaga sosial masyarakat internasional yang bergerak khusus bagi anak-anak; World Vision divisi Indonesia atau Wahana Visi, dalam memberikan solusi komunikasi visual sosialisasi tindakan pencegahan pada saat gunung meletus kepada anak-anak

(Darmawan, 2015), saat ini kembali mengadakan penelitian untuk memberikan solusi komunikasi visual sosialisasi tindakan pencegahan pada saat gempa bumi kepada masyarakat pulau Lombok.



Gambar 1. Dokumentasi World Vision pada 20 Agustus 2018, Lombok.
Sumber: Dokumentasi World Vision, Lombok 2018.

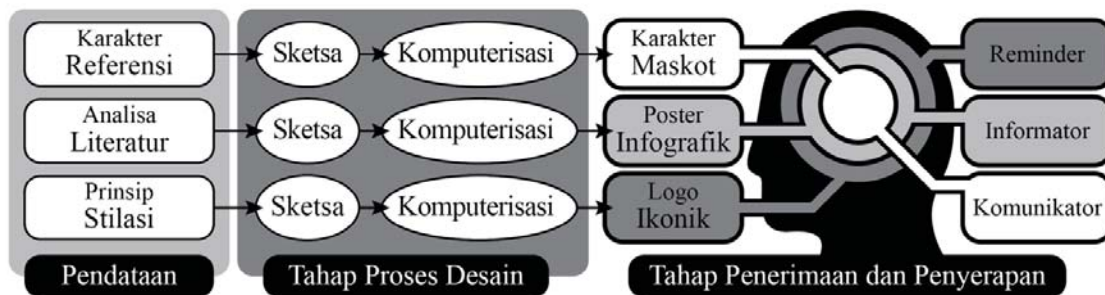
Berdasarkan pengalaman penelitian sebelumnya yang serupa, penulis juga melakukan perbaikan berupa penyederhanaan metode, teknis pembuatan desain komunikasi visual, serta lebih berfokus pada hasil visual yang disesuaikan dengan masyarakat pulau Lombok, terutama kepada anak-anak Indonesia pada umumnya. Namun beberapa pertimbangan tetap dilakukan terutama penulis tidak menggunakan bahasa daerah, namun lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia karena pertimbangan pengunjung domestik yang juga memerlukan informasi serupa. Berbeda dengan pengunjung dunia yang lebih sering mendapatkan edukasi mengenai tindakan awal dalam upaya menghadapi bencana alam, termasuk bencana gempa bumi.

METODE

Dalam merancang komunikasi visual ini, penulis membaginya menjadi tiga tahapan metode pendekatan visual. Pertama; adalah penciptaan komunikasi visual sebuah karakter maskot sebagai *communicator*, kedua; penciptaan komunikasi visual sebuah poster infografik sebagai *informator*, dan yang ketiga; penciptaan komunikasi visual sebuah ikonik logo sebagai *reminder*. Selain itu penulis juga mendahuluinya dengan pendataan yang terdiri dari: pengumpulan referensi untuk desain karakter, analisis berbasis literatur untuk mendapatkan formula pengelompokan dan penuturan poster infografik yang tepat, serta proses penyederhanaan bentuk untuk membantu penyerapan logo bagi target pemirsa.

Untuk tahap awal, yaitu penciptaan komunikasi visual karakter maskot sebagai komunikator ini, penulis melakukan proses visual berbasis anthropologis (Louridas, 2012), yang mengangkat ikon atau binatang khas Lombok untuk dikonstruksi ulang sesuai karakterisasi kultur visual yang mendekatkan maskot dengan target pemirsa komunikasinya. Selain itu, pada tahap penciptaan komunikasi visual sebuah poster infografik sebagai informator, penulis juga melakukan proses visual dengan pertimbangan bentuk infografik (Vanichvasin, 2013), yang terbukti efektif dan alat pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dari sisi pengelompokan informasi, pemahaman hubungan, dan kemudahan dalam diingat kembali.

Menyadari pula bahwa informasi ini sebaiknya selalu diingat dan terus dibawa target pemirsa, sehingga selalu ada dalam pikiran bahkan melebur menjadi budaya pencegahan, penulis juga melakukan tahap penciptaan komunikasi visual sebuah ikonik logo sebagai reminder dengan melakukan pendekatan logo yang ikonik (Adir, 2012), kuncinya *stilasi* atau penyederhanaan bentuk; seperti logo Apple yang pada awalnya (1976) adalah gambar Isaac Newton dibawah pohon apel dan ada pita bertuliskan Apple Computer; logo ini begitu kompleks sehingga sulit diingat secara detail bagi banyak orang, namun sekarang hanya sebuah gambar buah apel tergigit yang begitu dikenali masyarakat global.





Gambar 2. Metode Penciptaan Maskot, Poster, dan Logo Upaya Awal Perlindungan Diri.
Sumber: Karya Penulis.


Dengan demikian diharapkan dari ketiga tahapan metode pendekatan ini, target pemirsa dapat memahami bahwa ada langkah mudah dalam menghadapi bencana alam gempa bumi. Penulis akan membuat karakter maskot yang dekat dengan kultur target sebagai *communicator*, dengan poster infografik yang mudah dipahami sebagai *informator*, dan ikonik logo yang sederhana dan *memorable* sehingga dapat terus dibawa dan tertanam dalam kehidupan sehari-hari target sebagai *reminder*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

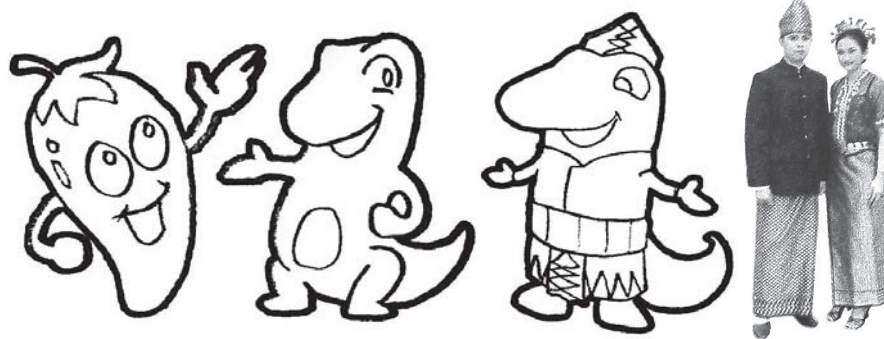
Pada proses pendataan yang terbagi menjadi tiga klasifikasi; pengumpulan referensi visual untuk penciptaan karakter mascot, pemilahan dan pengelompokan data literatur untuk penciptaan poster infografik, serta penerapan prinsip penyederhanaan bentuk atau stilasi dalam menciptakan ikonik logo. Pada tahap pengumpulan referensi, penulis melakukan proses perbandingan visual terhadap maskot yang pernah ada, baik skala regional maupun internasional. Hal ini dilakukan agar penulis mendapat proporsi dan gaya visual yang paling baik terhadap pengangkatan antropologis pada ikon atau binatang khas Lombok. Untuk itu penulis membaginya berdasarkan 3 maskot yang telah terpublikasi; tiga maskot Asean Games 2018, maskot World Cup tiga tahun terakhir, dan maskot Sea Games tiga tahun terakhir.

Tabel 1. Analisa Visual Maskot secara Proporsi dan Gaya Visual.

Maskot Referensi	Proporsi	Gaya Visual
	<p>Tidak proporsi namun mempertimbangkan gestur binatang yang di antropologikan, sehingga menarik.</p> <p>Kesimpulan: Penulis menilai secara proporsi maskot ini kurang memenuhi kaidah yang umum, namun secara visual justru melahirkan nilai modern dan unik.</p>	<p>Tidak ada outline tapi menggunakan kurva shading.</p> <p>Kesimpulan: Penulis menilai secara gaya visual maskot ini tidak menggunakan garis luar (outline), sehingga menambah nilai modern dan unik.</p>
	<p>Menggunakan proporsi yang umum, visual menjadi aman dan umum seperti biasanya.</p>	<p>Menggunakan outline tapi pada beberapa bagian yang minor, outline tidak dipakai sehingga seimbang.</p>

	<p>Kesimpulan: Penulis menilai secara proporsi maskot ini sesuai dengan kaidah anthropologis yang umum, sehingga lebih terlihat menarik.</p>	<p>Kesimpulan: Penulis menilai secara gaya visual maskot ini menggunakan outline yang disesuaikan, sehingga terlihat menarik</p>
	<p>Menggunakan proporsi yang umum dan kepala yang sangat besar, visual menjadi tidak lazim dan monoton.</p>	<p>Menggunakan outline tapi monoton, atau tidak menggunakan outline tapi tidak diberikan shading.</p>
	<p>Kesimpulan: Penulis menilai secara proporsi maskot ini tidak sesuai kaidah anthropologis, sehingga lebih terlihat kurang menarik.</p>	<p>Kesimpulan: Penulis menilai secara gaya visual maskot ini walau menggunakan outline atau tidak, namun statis dan membosankan.</p>

Dengan analisa ini, penulis melakukan proses sketsa terhadap dua pendekatan visual; cabe/lombok dengan komodo sebagai binatang khas Nusa Tenggara Timur. Keduanya dilakukan dengan metode anthropologis, dimana penulis menambahkan elemen mimik, berdiri dengan dua kaki, dan berbicara serta berekspresi sebagaimana layaknya seorang manusia. Dari hasil sketsa ini, penulis memutuskan untuk memilih binatang komodo dibandingkan cabe/lombok, hal ini dilakukan atas dasar pertimbangan dari bentuk dasar cabe yang kerucut kebawah sehingga kurang memiliki nilai estetika ketika diberikan kaki dan tangan, selain itu penulis juga mempertimbangkan kedekatan cabe dengan dunia anak-anak yang memiliki nilai menakutkan dibandingkan dengan binatang komodo. Selain itu penulis juga memberikan pakaian yang disesuaikan dengan pakaian adat pria khas Nusa Tenggara Timur, khususnya Lombok, seperti: baju koko, ketopong, sarung yang diikat pada pinggang, dengan motif wajik untuk mengisi nuansa batik khas Indonesia Timur.



Gambar 3. Skesta Awal Maskot Upaya Awal Perlindungan Diri.
Sumber: Karya Penulis.

Selain itu juga penulis melakukan proses komputerisasi dengan basis vektor dan pewarnaan. Dari proses ini, penulis memutuskan menggunakan basis vektor agar maskot yang dihasilkan memiliki keunggulan dapat diperbesar untuk segala ukuran. Hal ini dilakukan agar komunikator komodo ini dapat dipakai dalam bentuk apapun, baik poster, billboard, sticker, pin, dan merchadise dengan ukuran yang variatif.

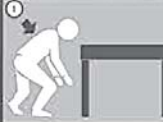













Gambar 4. Proses Komputerisasi Maskot Upaya Awal Perlindungan Diri.
Sumber: Karya Penulis.

Kemudian penulis memasuki proses penciptaan poster infografik. Dalam proses ini, penulis melakukan proses pengumpulan infomasi yang terkait dengan tindakan pencegahan dalam upaya perlindungan diri terhadap gempa bumi. Didapatkan oleh penulis bahwa informasi yang harus disosialisasikan adalah bagaimana bersikap agar tidak membahayakan diri khususnya bagi anak-anak.

Tabel 2. Analisa Informasi Upaya Perlindungan Diri Terhadap Gempa Bumi.

Referensi Visual	Analisa Konten	Analisa Visual
------------------	----------------	----------------

 DROP quickly to the ground and look for cover	 COVER by getting under a sturdy desk or table	 HOLD until the shaking stops. Evacuate the building and go to a safer place	<p>Secara konten, pesan yang disampaikan sangat sederhana dan mengena, penulis menilai pesan sederhana ini sudah seharusnya juga diadopsi dengan versi bahasa Indonesia.</p>	<p>Secara visual, gambar yang ditampilkan juga sangat sederhana dan mengena, sehingga penulis juga akan melakukan adopsi visual yang disesuaikan dengan gaya visual penulis.</p>		
 CALM DOWN Try to stay as calm as possible			 INSIDE Stay away from furniture, windows and lamps	 OUTSIDE Stay away from buildings, walls and power poles	<p>Secara konten, pesan yang disampaikan cukup sederhana namun pesan yang hendak disampaikan cukup beragam sehingga malah dapat membingungkan, penulis menilai pesan ini perlu di kategorikan menjadi 2 bagian; bila didalam ruangan dan bila diluar ruangan.</p>	<p>Secara visual, gambar yang ditampilkan juga sangat sederhana dan mengena, sehingga penulis juga akan melakukan adopsi visual yang juga akan disesuaikan dengan gaya visual penulis.</p>
1 ALARM  A siren or bell is used to indicate an earthquake.	2 RESPONSE  Perform the Duck, Cover and Hold under sturdy desks, tables or chairs until the alarm stops.	3 EVACUATION  Evacuate the building using the safe routes to open spaces.	<p>Secara konten, pesan yang disampaikan juga cukup kompleks namun pesan yang disampaikan lebih berlaku pada orang tua yang lebih terorganisir, penulis menilai pesan ini kurang pas untuk anak-anak karena tingkat kompleksitasnya yang cukup tinggi.</p>	<p>Karena secara konten pesan, tidak sesuai dengan target penulis, maka pendekatan visualnya juga tidak diadopsikan. Namun pendekatan kesederhanaan dari gaya visual ini tetap akan menjadi pertimbangan penulis.</p>		
4 ASSEMBLY  Go to your respective divisions.	5 HEAD COUNT  Leaders must check their group and make sure everyone is accounted for.	6 EVALUATION  Identify problems encountered during the drill and remedy them for future drills.				

Melalui analisa ini, penulis mendapatkan skema yang sederhana dalam pengelompokan informasi yang hendak dikomunikasikan. Misalnya dengan adanya tiga informasi yang disampaikan dengan sederhana, penulis juga perlu mengangkat pesan sederhana yang singkat. Selain itu juga penulis mendapat hal tentang sesuatu yang berbahaya yang juga harus dikomunikasikan dalam bentuk larangan. Penulis memutuskan untuk membagi dua klasifikasi informasi (baik himbauan maupun larangan), secara garis besar; yakni himbauan dan larangan untuk dalam ruangan maupun untuk luar ruangan. Berikut hasil pembagian informasi yang akan divisualkan penulis.

Tabel 3. Klasifikasi Informasi Upaya Perlindungan Diri Terhadap Gempa Bumi.

Klasifikasi	Himbauan	Larangan (tidak divisualkan)
Dalam Ruangan	Menunduk: agar pergerakan lebih stabil.	Jangan berlindung didekat jendela dan benda-benda tinggi dan berat.
	Berlindung: lindungi kepala bawah meja.	
	Berpegangan: berpegangan agar mantap.	
Luar Ruangan	Keluar: melalui jalur evakuasi yang ada.	Jangan panik dan lari berpencar tanpa arah tujuan yang jelas.
	Hindari: benda tinggi yang mudah rubuh.	
	Berkumpul: bersatu dititik kumpul.	

Dengan demikian, penulis memasuki tahap pembuatan poster infografik yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak-anak, namun pada prakteknya infografik ini diterjemahkan secara visual dengan ikon yang mudah dimengerti. Berdasarkan dasar pemikiran ini penulis melakukan penciptaan ikon.



Gambar 5. Ikon Himbauan dalam Upaya Awal Perlindungan Diri.
Sumber: Karya Penulis.

Selain itu, penulis juga melakukan penggabungan ikon-ikon tersebut kedalam sebuah poster infografik yang mudah bagi anak-anak, dimana maskot mulai berperan sebagai komunikator dan berbicara sebagaimana layaknya seorang teman. Dalam pembicaraannya terkandung makna mengajak, menenangkan, bahkan juga terkandung kesan lucu dan seru. Diharapkan poster infografik ini dapat selalu diingat anak-anak agar tidak panik dan takut ketika gempa bumi melanda, melainkan dengan tenang menjalankan prosedur upaya awal dalam melindungi diri terhadap gempa bumi.



Gambar 6. Poster Himbauan dalam Upaya Awal Perlindungan Diri.
Sumber: Karya Penulis.

Bersama dengan ini penulis melanjutkan proses berikutnya, yakni: pembuatan logo yang ikonik. Dalam hal ini penulis tidak ingin merencanakan visual yang sudah mulai tertanam dari poster dan maskot, untuk itu dalam hal penciptaan logo ini penulis lebih mengulang visual pada poster, namun tetap memberikan himbauan versi singkat. Sehingga logo ikonik ini menjadi ringkas, walau hanya satu visual namun terkandung tiga himbauan sikap yang harus diambil dalam menghadapi bahaya gempa bumi. Selain itu penulis juga tetap membagi kategorinya menjadi dua; himbauan didalam ruangan dan diluar ruangan.



Gambar 7. Logo Ikonik Upaya Awal Perlindungan Diri.
Sumber: Karya Penulis.

Setelah jadi, penulis menitipkan semua visual ini kepada Wanaha Visi atau World Vision yang bertugas pada awal September 2018. Diharapkan semua hasil komunikasi visual ini dapat membantu anak-anak untuk mendapatkan himbauan dan ajakan untuk lebih siap menghadapi gempa bumi.

World Vision sendiri mengeluarkan dana untuk mencetak dan memberikan flash card sebagai reminder kepada anak-anak di Lombok. Setelah itu mereka memberi banyak penyuluhan dan

pembelajaran bersama mengenai upaya awal untuk melindungi diri dalam menghadapi gempa bumi. Hasil dari riset ini cukup menarik anak-anak dan dinilai oleh World Vision cukup membantu dalam melaksanakan program penyuluhan ini, khususnya segi visualisasi maskot yang lucu dan poster infografik sebagai informasi utama pada tempat-tempat pengungsian.

KESIMPULAN

Menghadapi bencana alam, perlu pengetahuan (bahkan juga pelatihan simulasi) yang membantu para korban terutama anak-anak agar dapat melakukan tindakan perlindungan diri. Dalam penelitian ini, penulis masih merasa banyak kekurangan dan dengan keterbatasan waktu, penulis mencoba melakukan sebagaimana harusnya sesuai brief dan tengat waktu yang diberikan World Vision. Walau mendapatkan feed back yang baik, namun penulis masih membuka diri terhadap penelitian lebih lanjut baik sebagai acuan maupun opsi variatif, sebab kebutuhan informasi visual ini nyata dan sangat dibutuhkan.

Dengan tiga pendekatan komunikasi visual ini; baik dari karakter maskot sebagai *communicator*, poster infografik sebagai *informator*, sampai dengan logo ikonik sebagai *reminder*, penulis berharap dapat menjadi pengalaman untuk dikembangkan lagi untuk bentuk bencana alam lainnya, seperti: tsunami, banjir, tanah longsor, badai salju, kekeringan, hujan es, gelombang panas, hurikan, badai tropis, taifun, tornado, kebakaran liar dan wabah penyakit.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Prof Harianto Hardjasaputra, yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk tetap memasukkan paper dalam penelitian ini. Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih untuk tim panitia, termasuk Ibu Lyly Soemarni dan Ibu Citra Syukma Bayu Sakti (sebagai salah satu penulis juga) serta semua pihak terlibat dalam persiapan acara dan kepanitian ini, semoga acara PKMCSR2018 (Konferensi Nasional Pengabdian kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility) berlangsung dengan sukses dan lancar.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Ariesta, Marcheilla. (2018, Januari 24). *Indonesia Salah Satu Negara Paling Rawan Bencana di Asia Tenggara*. <http://www.internasional.metrotvnews.com/asia/aNrV542N-indonesia-salah-satu-negara-paling-rawan-bencana-di-asia-tenggara>
- [2] Ariefana, Pebriansyah., & Raharjo, Dwi Bowo. (2018, 30 July 30). Negara Rawan Bencana, Indonesia Minim Punya Bangunan Tahan Gempa. <https://www.suara.com/news/2018/07/30/184048/negara-rawan-bencana-indonesia-minim-punya-bangunan-tahan-gempa>
- [3] Nugraha, Arie. (2018, August 30). Ini Penyebab Gempa Terus-menerus Terjadi di Lombok. Retrieved from www.liputan6.com/news/read/3623202/ini-penyebab-gempa-terus-menerus-terjadi-di-lombok
- [4] Darmawan, James., & Gayatri, Dyah. (2015). Analisis dan strategi komunikasi perancangan program edutainment “seri aktivitas alam: gunung meletus”. *Humaniora*, journal.binus.ac.id, vol.6, no.1, p.3299.

- [5] Darmawan, James., & Gayatri, Dyah. (2015). Penciptaan Komunikasi Visual Perancangan Program Edutainment “seri aktivitas alam: gunung meletus”. *Humaniora*, journal.binus.ac.id, vol.6, no.4, p.552-565.
- [6] Louridas, Panagiotis. (2012). Design as bricolage: anthropology meets design thinking. *Journal Design Studies*, vol.20, no.6, p.517-535.
- [7] Vanichvasin, Patchara. (2013). Enhancing the Quality of Learning Through the Use of Infographics as Visual Communication Tool and Learning Tool. *International Conference on Quality Assessment Culture*, p.135-142.
- [8] Adir, George., Adir, Victor., Pascuc, Nicoleta Elisabeta. (2012). Logo design and the corporate identity. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, no.51, p.650 – 654.