



PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *PSYCHOLOGICAL FIRST AID* DENGAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING* SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI *TRAUMA HEALING* ANAK USIA 6-12 TAHUN KORBAN BENCANA KEBAKARAN

TUGAS AKHIR

**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

**Oleh:
Mohamad Imelda Susanto
15420100061**

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2019**

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *PSYCHOLOGICAL FIRST AID* DENGAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING* SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI *TRAUMA HEALING* ANAK USIA 6-12 TAHUN KORBAN BENCANA KEBAKARAN

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana

Disusun oleh:

Nama : MOHAMAD IMELDA SUSANTO

NIM : 15420100061

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISINS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2019

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *PSYCHOLOGICAL FIRST AID* DENGAN
TEKNIK *DIGITAL PAINTING* SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI *TRAUMA*
***HEALING* ANAK USIA 6-12 TAHUN KORBAN BENCANA KEBAKARAN**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Mohamad Imelda Susanto

NIM : 15420100061

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada :

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

I. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA.
NIDN. 0720028701

II. Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN. 0726027101

Pembahas

I. Florens Debora Patricia, M.Pd.
NIDN. 0720048905

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

Dr. Jusak
NIDN. 0708017101

14/8

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2019

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Mohamad Imelda Susanto
NIM : 15420100061
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir
Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
PSYCHOLOGICAL FIRST AID DENGAN TEKNIK
DIGITAL PAINTING SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI
TRAUMA HEALING ANAK USIA 6-12 TAHUN
KORBAN BENCANA KEBAKARAN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
 2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
 3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.
- Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Surabaya, 25 Juli 2019

Yang menyatakan

Mohamad Imelda Susanto

NIM : 15420100061

Lembar Persembahan



Kupersembahkan kepada kedua orang tua dan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan ini, saya ucapkan terima kasih.

Lembar Motto



Sometimes major is justice

ABSTRAK

Psychological First Aid (PFA) merupakan sarana berdasarkan informasi yang menyediakan dukungan psikologi secara cepat kepada individu atau keluarga setelah bencana, konflik, peristiwa traumatik, atau kejadian darurat lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media komunikasi tentang *psychological first aid* (PFA) untuk anak usia 4-6 tahun korban bencana kebakaran. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Pada penelitian ini didapat *keyword informative*, yang bersifat menerangkan informasi tentang melakukan PFA dapat tersampaikan tanpa harus memahami arti sebenarnya. Untuk *keyword Informative* berkaitan dengan *Energetic* yang memiliki memberi dorongan atau semangat memiliki visual yang memberikan kesan menegaskan sehingga desain terlihat dan mudah dipahami. Konten pada buku ilustrasi ini adalah memberikan instruksi anak yang menggunakan ilustrasi sesuai dengan karakteristik anak yaitu menyukai buku bergambar dan berwarna. Hasil dari penelitian ini adalah berupa buku ilustrasi yang berjudul “Teman Peduli” sebagai media komunikasi PFA untuk anak usia 6-12 tahun dan disertai media pendukung stiker, buku menggambar, pin, *x-banner* dan poster.

Kata Kunci : *Psychological First Aid* (PFA), *Buku Ilustrasi*, *Digital Painting*,
Kebakaran

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi *Psychological First Aid* Dengan Teknik *Digital Painting* Sebagai Media Komunikasi *Trauma Healing* Anak Usia 6-12 Tahun Korban Bencana Kebakaran” Ini dapat diselesaikan.

Laporan Tugas Akhir ini disusun dalam rangka untuk menyelesaikan Tugas Akhir. Melalui kesempatan yang sangat berharga ini Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Stikom Surabaya
2. Siswo Martono, S.Kom., M.M. S.Pd. selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual dan Dosen pembimbing II
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Dosen pembimbing I
4. Florens Debora Patricia, M.Pd. selaku Dosen pembahas
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materil dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan.

Surabaya, 25 Juli 2019

Mohamad Imelda Susanto

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan.....	5
1.5. Manfaat.....	5
1.5.1. Manfaat Teoritis.....	5
1.5.2. Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6

2.1. Penelitian Terdahulu.....	6
2.2. Bencana	7
2.2.1. Definisi Bencana.....	7
2.3. Kebakaran.....	8
2.3.1. Definisi Kebakaran	8
2.4. <i>Trauma Healing</i>	9
2.4.1. <i>Psychological First Aid</i>	9
2.5. Buku	13
2.5.1. Definisi Buku.....	13
2.5.2. Perancangan Buku	13
2.5.3. Faktor Yang Menentukan Buku.....	15
2.6. Ilustrasi	15
2.6.1. Definisi Ilustrasi.....	15
2.6.2. Tujuan Penggunaan Ilustrasi.....	16
2.6.3. Jenis-Jenis Ilustrasi	16
2.6.4. Fungsi Ilustrasi.....	17
2.7. <i>Digital Painting</i>	18
2.7.1. Definisi <i>Digital Painting</i>	18
2.8. Psikologi Anak Pra-Sekolah dan Sekolah	18
2.8.1. Perkembangan Sosial Kepribadian	18
2.8.2. Karakteristik Siswa Usia Sekolah Dasar	18
2.9. Teori Warna.....	19

2.9.1. Aspek Warna.....	19
2.10. <i>Layout</i>	21
2.10.1. Definisi <i>Layout</i>	21
2.11. Tipografi.....	22
2.11.1. Definisi Tipografi	22
2.11.2. Klasifikasi Huruf.....	22
2.11.3. Pedoman Penggunaan Huruf Secara Efektif.....	24
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	26
3.1. Metodologi Penelitian.....	26
3.2. Metode Perancangan	27
3.3. Unit Analisis.....	28
3.3.1. Jenis Penelitian	29
3.3.2. Subjek Penelitian	29
3.3.3. Objek Penelitian.....	29
3.3.4. Lokasi Penelitian.....	30
3.4. Teknik Pengumpulan data	30
3.4.1. Observasi	30
3.4.2. Wawancara.....	31
3.4.3. Dokumentasi	31
3.4.4. Studi Literatur	31
3.5. Teknik Analisa Data.....	32
BAB IV PEMBAHASAN.....	34

4.1. Hasil dan Analisis Data	34
4.1.1. Hasil Observasi	34
4.1.2. Hasil Wawancara	35
4.1.3. Hasil Dokumentasi.....	39
4.1.4. Hasil Studi Literatur.....	40
4.1.5. Hasil Analisis Data	41
4.1.6. Analisa <i>Segmenting, Targeting, Positioning</i> (STP).....	46
4.1.7. <i>Unique Selling Position</i> (USP)	48
4.1.8. Analisa <i>Strength, Weakness, Opportunity, Threats</i> (SWOT).....	48
4.2. <i>Key Communication Message</i>	51
4.2.1. Deskripsi Konsep.....	51
4.3. Konsep Perancangan Karya.....	52
4.3.1. Tujuan Kreatif.....	52
4.3.2. Strategi Kreatif.....	52
4.3.3. Strategi Media.....	55
4.3.4. Perancangan Desain Layout.....	57
4.3.5. Perancangan Media Pendukung.....	67
4.5. Implementasi Karya.....	69
4.5.1. Media Utama.....	69
4.5.2. Media Pendukung	81
BAB V PENUTUP.....	85
5.1. Kesimpulan.....	85
5.2. Saran.....	86

DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	92
BIODATA PENULIS.....	95



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4.1 Wawancara Dengan Dosen Psikologi.....	36
Gambar 4.2. Wawancara Dengan DP5A.....	37
Gambar 4.3. Wawancara Dengan Linmas.....	38
Gambar 4.4. Wawancara dengan DP5A	39
Gambar 4.5. Praktik Trauma Healing	39
Gambar 4.6. Suasana Trauma Healing Kondusif.....	40
Gambar 4.7 Font “Bauhaus 93”	52
Gambar 4.8 Font “Poetson One”	53
Gambar 4.9 Warna “Energetic”	53
Gambar 4.10 Sketsa Joni dan Ani.....	54
Gambar 4.11 Sketsa Cover Depan dan Belakang	56
Gambar 4.12 Sketsa Kata Pengantar dan Daftar Isi.....	57
Gambar 4.13 Sketsa Halaman 1-2.....	57
Gambar 4.14 Sketsa Halaman 3-4.....	58
Gambar 4.15 Sketsa Halaman 5-6.....	59
Gambar 4.16 Sketsa Halaman 7-8.....	59
Gambar 4.17 Sketsa Halaman 9-10.....	60
Gambar 4.18 Sketsa Halaman 11-12.....	60
Gambar 4.19 Sketsa Halaman 13-14.....	61
Gambar 4.20 Sketsa Halaman 15-16.....	62
Gambar 4.21 Sketsa Halaman 17-18.....	62

Gambar 4.22 Sketsa Halaman 19-20.....	63
Gambar 4.23 Sketsa Halaman 21-22.....	64
Gambar 4.24 Sketsa Halaman 23-24.....	64
Gambar 4.25 Sketsa Profil Penulis.....	65
Gambar 4.26 Sketsa x-baner	66
Gambar 4.27 Sketsa Pin	66
Gambar 4.28 Sketsa Stiker	67
Gambar 4.29 Sketsa Buku Gambar	67
Gambar 4.30 Sketsa Poster	68
Gambar 4.31 Cover Depan dan Belakang.....	69
Gambar 4.32 Kata Pengantar dan Daftar Isi	69
Gambar 4.33 Halaman 1-2	70
Gambar 4.34 Halaman 3-4	71
Gambar 4.35 Halaman 5-6	71
Gambar 4.36 Halaman 7-8	72
Gambar 4.37 Halaman 9-10	73
Gambar 4.38 Halaman 11-12	73
Gambar 4.39 Halaman 13-14	74
Gambar 4.40 Halaman 15-16	75
Gambar 4.41 Halaman 17-18	75
Gambar 4.42 Halaman 19-20	76
Gambar 4.43 Halaman 21-22	77
Gambar 4.44 Halaman 23-24	77
Gambar 4.45 Halaman 25-26	78

Gambar 4.46 Profil Penulis	79
Gambar 4.47 x-baner.....	80
Gambar 4.48 Pin.....	81
Gambar 4.49 Stiker	81
Gambar 4.50 Buku Gambar	82
Gambar 4.51 Poster.....	82



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel SWOT	36



DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 3.1 Alur Perancangan.....	28
Bagan 4.1 Keyword.....	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Seminar	92
Lampiran 2 Kartu Bimbingan	93
Lampiran 3 Stan Pameran	94



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berdasarkan situs Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) bencana merupakan suatu peristiwa yang mengancam dan juga mengganggu terhadap masyarakat yang disebabkan oleh berbagai faktor. Faktor yang menyebabkan bencana juga memiliki beberapa jenis antara lain faktor alam, non-alam, dan sosial. Dampak yang disebabkan oleh bencana bisa berupa korban jiwa, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan psikologis. Di Indonesia sendiri terdapat 3405 bencana yang terjadi bahkan sudah banyak memakan korban jiwa dan luka-luka hal ini didasari oleh data statistic BNPB. Kebakaran merupakan salah satu bencana non-alam yang tidak bisa diremehkan. Kebakaran bisa memiliki banyak penyebab terutama kebakaran gedung dan rumah yang sebagian besarnya disebabkan oleh kesalahan manusia (*human error*) hal ini telah dikutip dari situs Belajarbencanalearndisaster.

Berdasarkan data statistic dari Dinas Pemadam Kebakaran Surabaya Pada Tahun 2018 terdapat 833 kejadian kebakaran di Surabaya yang 91 di antaranya adalah kebakaran bangunan perumahan dan perkampungan. Badan Penanggulangan Bencana dan Perlindungan Masyarakat Pemerintah Kota Surabaya (BPBLINMAS) pada tahun 2018 menyatakan berdasarkan data wawancara terdapat 444 kejadian kebakaran. Salah satunya adalah kebakaran di Kapasan, pada situs Tribunnews menyebutkan kebakaran di Kapasan memakan hingga 17 rumah 29 kartu keluarga dan 73 korban jiwa termasuk anak-anak dan telah diberikan posko

terpadu. Adapun data dari situs Komunitas Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada kebakaran Taman Sari Jakarta tahun 2018 terdapat 1327 jiwa yang terdampak kebakaran, 126 diantaranya balita. Ada juga korban yang masih berstatus sebagai anak sekolah sebanyak 209 anak dengan rincian: TK sebanyak 5 anak, SD sejumlah 116 anak, SMP sejumlah 47 anak dan SMA sebanyak 41 anak. Anak-anak tersebut juga telah diberikan trauma healing oleh KPAI bersama dengan Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A).

Krisis dan bencana memiliki dampak yang besar terhadap perkembangan anak. Cara anak-anak dalam merespon suatu krisis berbeda dengan orang dewasa mulai dari aspek fisik ataupun mental. Anak-anak lebih banyak diam, selebihnya juga kebutuhan khusus dan perhatiannya tidak diungkapkan atau mungkin tidak diketahui (WorldRiskReport 2018: 26).

Berdasarkan data dari situs *National Centre for Biotechnology Information* (NCBI) Terdapat suatu studi di universitas di Amerika tentang tingkat gejala stress anak pasca bencana yaitu dari 277 partisipasi yang 52% partisipan adalah cewe terdapat 13% anak yang mengalami stress pasca trauma dan 11% hanya depresi setelah 8 bulan dan 10% yang mengalami stress pasca trauma dan 11% hanya depresi setelah 15 bulan. Pada situs Kumparan anak-anak merupakan korban yang paling rentan terhadap peristiwa traumatik, salah satu dampak terbesar dari suatu bencana adalah trauma. Bagi anak-anak, trauma berdampak pada psikis, bahkan sampai mereka beranjak dewasa. Trauma pada anak akan terus muncul, dampak yang ditimbulkan trauma tersebut pada anak adalah mereka akan selalu waspada di setiap kondisi dan merasa cemas atau ketakutan. Disebutkan di situs Tribunnews menurut seorang psikolog Rika Indarti peristiwa traumatik tidak bisa dilupakan secara

singkat dan hal ini biasanya membutuhkan waktu yang lama untuk pulih dari kejadian tersebut terutama bagi anak-anak. Dalam hal ini, anak-anak membutuhkan *trauma healing* untuk melupakan kejadian ini melalui proses yang lama dan membekas.

Pada dasarnya *trauma healing* sudah banyak diaplikasikan terhadap korban bencana. *Trauma healing* biasanya melakukan berbagai pendekatan pendekatan sosial. *Psychological first aid* merupakan salah satu pendekatan psikososial atau platform dalam pelaksanaan trauma healing. Menurut situs Wonderpsychology PFA sendiri memanifestasi suatu tindakan dari sikap kepedulian beserta dukungan yang bertujuan dalam mengurangi dampak dari tekanan mental akut (*acute distress*).

Berdasarkan permasalahan diatas dibutuhkan suatu media komunikasi untuk membantu dalam melakukan pendekatan *Psychological First Aid*. Di dalam PFA belum terdapat suatu media yang dapat mengkomunikasikan proses PFA. Hal ini diperkuat dengan pendapat Bapak Dr. Achmad Chusairi MA, selaku dosen psikologi Unair Surabaya. Maka dari itu dibutuhkan untuk membuat suatu media untuk mengkomunikasikan proses dari pelaksanaan PFA tersebut.

Menurut Hurlock (1978: 337) Terdapat tiga macam media yang menyediakan suatu bahan bacaan bagi anak yaitu buku, surat kabar, dan majalah. Buku sekarang ini masih banyak digemari karena buku memiliki keunikan dari pada media lain. Buku juga memiliki bentuk yang konkrit dan bersifat praktis, dapat dibawa kemana saja. Maka dari itu buku selalu dikonsumsi publik. Buku selalu mengalami perkembangan, yang saat ini buku memiliki berbagai kategori dan genre (Sumolang, 2013:3-4).

Menurut Hurlock (1978: 338) anak-anak lebih menyukai buku yang bergambar, berwarna-warni dan juga cukup sederhana sehingga membuat mereka mengerti. Selain itu cerita yang verbal haruslah menarik dan mudah dipahami anak-anak, buku tersebut harus mempunyai unsur ilustrasi yang cukup menarik sehingga mempengaruhi minat anak-anak dalam membaca. Ilustrasi digital merupakan ilustrasi yang diciptakan melalui teknik digital atau yang keseluruhannya dibantu oleh peralatan seperti komputer dan software pendukung. Selain teknik digital ini lebih praktis, teknik digital painting mulai marak digunakan karena mampu menghasilkan ilustrasi yang baik tidak kalah dengan teknik manual.

Dari paparan di atas, Perancangan Buku Ilustrasi *Psychological First Aid* Dengan Teknik Digital Painting Sebagai Media Komunikasi *Trauma Healing* Anak Usia 6-12 Tahun Korban Bencana Kebakaran perlu untuk dirancang.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Buku Ilustrasi *Psychological First Aid* Sebagai Media Komunikasi *Trauma Healing* Anak Usia 6-12 Tahun Korban Bencana Kebakaran?

1.3. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya perkembangan tentang permasalahan ini, maka perlu dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan buku ilustrasi sebagai media komunikasi
2. Peranan *trauma healing* terhadap korban bencana
3. *Psychological First Aid* untuk anak
4. Psikologi anak umur 6-12 tahun

5. Teknik Digital Painting

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang buku ilustrasi *psychological first aid* dengan teknik digital painting sebagai media komunikasi *trauma healing* anak usia 6-12 tahun korban bencana kebakaran.

1.5. Manfaat

1.5.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru dalam bidang akademik psikologi sosial terutama tentang PFA korban pasca bencana.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Bagi lembaga pendidikan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemikiran terhadap pemecahan masalah yang terkait pada trauma korban bencana kebakaran.

2. Bagi masyarakat

Diharapkan dapat mengajak masyarakat untuk memiliki kesadaran terhadap korban bencana alam terutama untuk anak-anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Dalam buku tugas akhir yang telah ditulis oleh Novita Pratiwi (2019) mahasiswi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya angkatan 2014 dengan judul Perancangan Buku Ilustrasi Satwa Langka Di Indonesia Dengan Teknik Digital Watercolor Sebagai Media Edukasi Anak Usia 6-12 Tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, Adapun penelitian yang dilakukan bertujuan untuk merancang buku ilustrasi tentang satwa langka sebagai media edukasi anak usia 6-12 tahun menggunakan teknik watercolor. Sumber data berasal dari data primer dan sekunder, dimana data tersebut diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, buku dan internet.

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Setyanugrah Firdaus (2017) mahasiswa Institut Teknologi Sepuluh Nopember Jawa timur dengan judul Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya. Adapun penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran tentang mitigasi kebakaran untuk anak sekolah dasar usia 8-12 tahun yang bertempat di Surabaya. Penelitian ini menggunakan konsep belajar yang dikemas dalam permainan, sehingga anak dapat mengetahui isi dan konten dari mitigasi dengan lebih menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan saat ini adalah Perancangan Buku Ilustrasi *Psychological First Aid* Dengan Teknik Digital Painting Sebagai Media komunikasi

Trauma Healing Anak Usia 6-12 Tahun Korban Bencana Kebakaran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, adapun penelitian ini bertujuan merancang buku ilustrasi PFA sebagai media komunikasi trauma healing anak usia 6-12 tahun korban bencana kebakaran menggunakan teknik digital painting.

Perbedaan perancangan yang dibuat oleh peneliti dengan penelitian sebelumnya yang pertama adalah terletak pada objek penelitian, dalam penelitian ini objeknya adalah tentang *psychological first aid*, Selain itu perbedaan yang lainya terletak pada teknik yang digunakan. Di penelitian sebelumnya yang pertama objek penelitiannya adalah satwa langka, dan teknik yang digunakan adalah digital watercolor. Perbedaan perancangan peneliti dengan penelitian sebelumnya yang kedua adalah terletak pada media dan juga objek penelitiannya. Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah buku ilustrasi, dan objeknya adalah *psychological first aid* sedangkan penelitian sebelumnya yang kedua adalah menggunakan media board game dan objeknya adalah mitigasi terhadap kebakaran yang dimana mitigasi adalah istilah lain dari penanggulangan.

2.2. Bencana

2.2.1. Definisi Bencana

Undang-undang Nomor 24 Tahun 2007 Tentang Penanggulangan Bencana mendefinisikan bencana sebagai berikut:

Bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam dan/atau faktor nonalam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis.

Dari definisi yang disebutkan pada Undang-undang Nomor 24 Tahun 2007 Tentang Penanggulangan Bencana juga menyebutkan definisi bencana ada 3 kategori yaitu, Bencana Alam, Bencana Non-Alam, Bencana Sosial:

1. Bencana alam adalah 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.
2. Bencana nonalam adalah bencana yang diakibatkan oleh peristiwa atau rangkaian peristiwa nonalam yang antara lain berupa gagal teknologi, gagal modernisasi, epidemi, dan wabah penyakit.
3. Bencana sosial adalah bencana yang diakibatkan oleh peristiwa atau serangkaian peristiwa yang diakibatkan oleh manusia yang meliputi konflik sosial antarkelompok atau antarkomunitas masyarakat, dan teror.

2.3. Kebakaran

2.3.1. Definisi Kebakaran

Dikutip dari Klop mart Kebakaran adalah suatu peristiwa kemunculan reaksi keempat, yaitu Reaksi Kimia Berantai (*Chemical Chain Reaction*). Reaksi Kimia Berantai tersebutlah yang menggabungkan ketiga komponen api tadi sehingga api terus berkobar, membesar, dan terus meluas. Berdasarkan situs Dmcedd.net Kebakaran merupakan situasi bangunan, lahan, atau tempat dilanda api yang menimbulkan kerugian. Sedangkan kebakaran lahan dan hutan adalah situasi dimana lahan atau hutan dilanda api yang membuatnya mengalami kerusakan dan kerugian.

2.4. Trauma Healing

Trauma healing adalah suatu dukungan sosial atau program sosial dengan upaya membantu penyintas untuk mengurangi risiko gangguan mental. Trauma healing biasanya dilakukan pasca adanya peristiwa traumatik seperti bencana, konflik, atau keadaan darurat lainnya. Menurut situs Tirto.id Trauma healing konteksnya lebih mengarah pada penanganan psikologis seperti dukungan sosial daripada pemulihan trauma. Hal ini dikarenakan memori manusia mustahil untuk melupakan peristiwa pahit seperti bencana. Maka dari itu, korban lebih diajak untuk melepas diri dari rasa takut jika ingatan tentang bencana muncul.

2.4.1. Psychological First Aid

Dalam penerapan trauma healing terdapat beberapa pendekatan yang perlu diperhatikan untuk menjalankan trauma healing. Pendekatan tersebut adalah *Psychological First Aid* (PFA).

Berdasarkan situs web Aipc.net *Psychological First Aid* (PFA) merupakan sarana berdasarkan informasi yang menyediakan dukungan psikologi secara cepat kepada individu atau keluarga setelah bencana, konflik, peristiwa traumatik, atau kejadian darurat lainnya. Pengertian ini juga disebutkan oleh situs Pijarpsikologi.org yang mengatakan PFA adalah tindakan sosial yang suportif dan manusiawi berupa, dukungan sosial atau emosional terhadap korban peristiwa krisis. Disamping itu, ada beberapa alasan penting untuk melakukan PFA pada korban, yaitu :

1. Mengurangi Risiko Gangguan Mental
2. Meningkatkan *Self-Healing*

3. Membangun harapan

2.4.1.1. Lima Elemen Dasar *Psychological First Aid*

Dikutip dari pijarpsikologi.org terdapat lima elemen dasar yang harus diperhatikan dan dipenuhi dalam memberikan PFA, Yaitu:

1. Keamanan Dan Keselamatan

Memastikan penyintas terbebas dari kekhawatiran atas peristiwa yang telah terjadi. Setelah itu membantu untuk memenuhi kebutuhan dasar untuknya seperti memberikan informasi, makanan, minuman, dan tempat tinggal. Jika korban mengalami luka segera mencari pihak medis.

2. Ketenangan

Menenangkan dan membantu penyintas untuk stabil kembali dari perasaan sedih dan derita yang dikarenakan peristiwa menakutkan yang dialaminya. Hal ini dapat dilakukan dengan menciptakan suasana yang tenang untuk korban dan menghilangkan semua tanda-tanda bahaya.

3. Keterhubungan

Membantu dalam memastikan penyintas untuk tetap terhubung dengan relasi dekat atau pihak luar lain. Hal ini bisa dilakukan dengan berhubungan pada relasi terdekat, menjaga suatu keluarga, atau siapapun yang bisa dikatakan sebagai relasi terdekat untuk tetap bersama.

4. Efikasi Diri

Meyakinkan penyintas bahwa akan ada hasil yang positif dalam tindakan yang dilakukan dan juga mampu untuk menolong diri sendiri. Dalam

menguatkan efikasi korban perlu melibatkan dirinya sendiri secara langsung untuk mengetahui dan menemukan kebutuhannya sendiri.

5. Harapan

Menyampaikan pada penyintas bahwa ada harapan untuk kembali pulih dan ada juga orang-orang yang ingin untuk membantu. Meyakinkan mereka bahwa ketakutan yang dirasakanya adalah hal yang normal.

2.4.1.2. Aksi Penting Dalam PFA

Berdasarkan dari kutipan *The National Child Traumatic Stress Network* (NCTSN), terdapat beberapa aksi penting dalam penerapan PFA:

1. *Contact and Engagement*: menanggapi kontak yang diperkasai oleh penyintas, atau memulai kontak dengan penyintas dengan cara tidak mengganggu, berbelas kasih, dan bermanfaat.
2. *Safety and Comfort*: meningkatkan keamanan secara cepat dan berkelanjutan. Dan memberikan kenyamanan secara fisik dan emosional.
3. *Stabilization (if needed)*: untuk menenangkan dan mengorientasi penyintas yang tidak kuat secara emosional dan bingung.
4. *Information Gathering on Current Needs and Concerns*: mengidentifikasi kebutuhan dan masalah mendesak secepatnya, dan mengumpulkan informasi tambahan.
5. *Practical Assistance*: menawarkan bantuan praktis kepada penyintas dalam menangani masalah kebutuhan dan masalah yang mendesak.

6. *Connection with Social Supports*: membantu menjalin hubungan atau kontak secara singkat atau berkelanjutan dengan orang-orang pendukung utama, termasuk keluarga, teman, dan sumber daya bantuan masyarakat.
7. *Information on Coping*: memberikan informasi tentang reaksi stress dan membantu dalam penanggulangan untuk mengurangi tekanan.
8. *Linkage with Collaborative Services*: menghubungkan para penyintas dengan layanan kebutuhan yang tersedia saat itu atau kedepannya nanti.

2.4.1.3. Psychological First Aid (PFA) Untuk Anak

Berdasarkan data *rosurce centre* dari Save The Children Sri Lanka, PFA untuk anak-anak berkontribusi pada pencegahan jangka pendek dan jangka panjang masalah psikologis sebagai konsekuensi dari insiden menyedihkan dan traumatis dengan membina fungsi adaptif dan koping. Sebagian besar anak-anak selamat dari peristiwa yang menyedihkan tanpa menderita masalah kesehatan mental jangka panjang, dan banyak yang sembuh sendiri. Namun, kemungkinannya pemulihan cepat meningkat ketika dukungan yang tepat diberikan pada tahap awal, dan risiko masalah kesehatan mental jangka panjang berkurang secara dramatis.

Pertolongan pertama psikologis untuk anak-anak adalah suatu pendekatan untuk mengurangi tekanan awal anak-anak yang disebabkan oleh kecelakaan, bencana alam dan konflik. Pelatihan ini menyediakan:

1. Alat komunikasi dan kenyamanan untuk staf lapangan yang bekerja berhadapan muka dengan orang yang tertekan dan anak-anak yang trauma.
2. Nasihat kepada orang tua dan pengasuh utama tentang bagaimana mendukung anak yang tertekan dan trauma.

3. Alat untuk bertahan hidup dan kenyamanan untuk staf dan perawat (<https://savethechildren.net>).

2.5. Buku

2.5.1. Definisi Buku

Secara bahasa, buku berarti lembar kertas yang berjilid, baik itu berisi tulisan atau gambar maupun kosong (DEPDIKNAS, 2001). Menurut Muktiono 2003, beberapa teori mengatakan kita bisa menerima sesuatu pelajaran lebih mudah dengan cara mendengarkan dan melihat karena dengan cara tersebut kita akan dapat menyerap informasi dengan cepat dan utuh. Salah satu media informasi tersebut adalah buku.

Menurut Muktiono 2003, Buku merupakan inti dari ilmu pengetahuan dan sumber dari pembangunan watak bangsa. Buku adalah sarana informasi yang sangat efektif dikarenakan buku dapat memuat berbagai informasi yang lebih lengkap dibandingkan dengan media informasi yang lain.

2.5.2. Perancangan Buku

Buku di dalamnya terdapat komponen seperti isi, format, gaya dan urutan dari komponen tersebut. Buku dilihat dari substansinya terdiri dari 3 (tiga) bagian yang perlu diperhatikan dalam perancangan buku, sebagai berikut (Sutopo, 2006:12-13);

1. **Jaket** : Jaket merupakan kulit terluar yang berfungsi melindungi cover buku. jaket berfungsi supaya tidak cepat rusak dan kotor, namun tidak setiap buku menggunakannya.

2. Cover : Terdiri dari 2 bagian yaitu bagian depan dan belakang, bahkan buku yang tebal memiliki bagian punggung.

Pada cover bagian depan terdapat informasi sebagai berikut;

- a. Judul buku
- b. Nama penerbit atau perusahaan
- c. Logo penerbit atau perusahaan
- d. Simbol trademark
- e. Nomor ISBN
- f. Slogan produk

Pada bagian cover belakang terdapat informasi berikut;

- a. Nama penerbit atau perusahaan dengan logo atau trademark
- b. Petunjuk penggunaan sederhana
- c. Keterangan yang menyatakan untuk negara mana buku dicetak
- d. Keterangan singkat tentang penulis
- e. Nomor ISBN
- f. Barcode

3. Kata Pengantar : Adalah halaman yang biasanya ditulis oleh pengarang atau seseorang untuk pengarang. Halaman pengantara seperti halaman-halaman lainnya diletakkan pada halaman sebelah kanan atau halaman ganjil.
4. Daftar Isi adalah halaman berisi informasi mengenai urutan bagian buku
Berikut

2.5.3. Faktor Yang Menentukan Buku

Ada beberapa faktor yang menentukan kualitas dari buku ilustrasi. Dalam membuat buku sangat diperlukan untuk memerhatikan faktor-faktor sebagai berikut (Sutopo, 2006:18):

1. Ukuran kertas naskah
2. Spasi barisan ketik
3. Ukuran huruf
4. Pola ketikan
5. Pola layout buku yang akan dibuat
6. Ukuran font yang akan digunakan
7. Leading (interline) atau jarak antara baris teks
8. Banyak sedikitnya ilustrasi beserta rancangan penempatannya
9. Ukuran dan format buku

2.6. Ilustrasi

2.6.1. Definisi Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang dimanfaatkan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi dapat memberi arti tertentu sehingga terkadang terlihat seperti hanya bertujuan artistik saja, pada perkembangannya ilustrasi tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita namun juga digunakan untuk mengisi ruang kosong pula (Susanto, 2011:190). Ilustrasi secara harifiah berarti gambar yang di pergunakan untuk mengisi sesuatu atau menerangkan. Ilustrasi juga visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik menggambar, lukisan, fotografi atau teknik seni rupa lainnya. Tujuan dari ilustrasi adalah menerangkan suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi lainnya.

Dengan bantuan visual diharapkan buku jadi lebih mudah dicerna (Kusrianto, 2007: 35).

Buku bergambar dimaksudkan untuk menambah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Dengan ceritanya yang verbal dan menarik, buku harus mengandung visual sehingga dapat menyampaikan pesan. Buku bergambar juga sebuah buku yang menggabungkan elemen verbal dan visual, sehingga dapat menyampaikan inti pesan yang dapat ditujukan untuk pembaca (Muktiono, 2003: 57).

2.6.2. Tujuan Penggunaan Ilustrasi

Berdasarkan tujuannya kajiannya memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Ilustrasi digunakan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan.
2. ilustrasi dipergunakan untuk memvariasi pada bahan mengajar agar lebih menarik.
3. ilustrasi tersebut memudahkan menyampaikan gagasan atau konsep melalui ilustrasi (Arifin dan Kusriantio, 2009: 70).

2.6.3. Jenis-Jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014:566) berdasarkan visualnya, gambar ilustrasi memiliki beberapa jenis, yaitu:

1. Gambar Ilustrasi Naturalis adalah gambar yang sesuai dengan kenyataan tanpa adanya penambahan dan pengurangan.

2. Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang digunakan untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang dilebih-lebihkan, disederhanakan atau gaya tertentu.
3. Gambar Kartun adalah gambar yang menyerupai bentuk yang lucu dan memiliki ciri khas tertentu.
4. Gambar Karikatur adalah gambar yang memiliki pesan sindiran atau kritikan yang menggunakan penyimpangan proporsi tubuh.
5. Cerita Bergambar (cergam) adalah sejenis komik atau gambar berteks.
6. Ilustrasi Buku Pelajaran adalah menerangkan teks atau suatu peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian.
7. Ilustrasi Khayalan adalah gambar dari hasil olahan imajinasi pencipta.

2.6.4. Fungsi Ilustrasi

Dalam pembuatannya, ilustrasi memiliki beberapa fungsi. Adapun fungsi-fungsi dari ilustrasi (Arifin dan Kusrianto, 2009: 70-71):

1. Fungsi Deskriptif: menggantikan uraian pada sesuatu secara verbal dan naratif dengan kalimat yang panjang.
2. Fungsi Ekspresif: menyatakan suatu maksud atau gagasan atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mudah dipahami
3. Fungsi Analitis: menunjukkan rincian bagian per bagian dari suatu proses, sistem, atau benda sehingga mudah dipahami.
4. Fungsi Kualitatif: menunjukkan suatu daftar, tabel, grafik, gambar, foto, simbol, dll.

2.7. Digital Painting

2.7.1. Definisi Digital Painting

Digital Painting adalah metode menciptakan seni atau lukisan dengan teknik digital. Sebagai metode menciptakan suatu seni, menyediakan media lukisan tradisional dengan menggunakan perangkat komputer. Menurut Deka (2012: 13) *digital painting* merupakan menggambar secara digital, dengan menggoreskan kuas digital dari titik-titik digital monitor yang menghasilkan garis, gambar, dan warna. Intinya *digital painting* merupakan melukis atau menggambar secara digital dan menggunakan *hardware* dan *software* tertentu, yang memudahkan dalam melukis, tidak seperti melukis dengan teknik manual, apabila terdapat kesalahan maka kanvas diganti, dan banyak memakai warna cat (Brad, 2017).

2.8. Psikologi Anak Pra-Sekolah dan Sekolah

2.8.1. Perkembangan Sosial Kepribadian

Perkembangan sosial dan juga kepribadian mulai dari usia pra sekolah sampai akhir masa sekolah ditandai dengan bertambah luasnya lingkungan sosial. Anak-anak cenderung melerap diri dari keluarga, mereka makin mendekatkan diri ke orang lain disamping anggota keluarga. Bertambah luasnya lingkungan sosial anak menyebabkan anak bertemu dengan berbagai pengaruh yang ada diluar pengawasan orang tua mereka (Haditono, 2006: 183).

2.8.2. Karakteristik Siswa Usia Sekolah Dasar

Usia sekolah dasar berada pada rentang usia 7-12 tahun. Di usia ini, siswa berada pada masa kanak-kanak tahap akhir. Ruang lingkup pergaulan mereka sudah semakin luas karena mereka terpadukan menjadi sahabat di sekolah. Menurut

Conny R. Semiawan (Novi Maisaroh, 2011: 6) pendidikan pada usia ini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan terhadap peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial yang sesuai dengan tahapan perkembangan yang dilalui oleh siswa usia dini.

2.9 Teori Warna

2.9.1. Aspek Warna

Menurut Bride M. Whelan (1994: 13) Aspek warna mengacu pada warna dan juga kombinasi warna yang menyebabkan reaksi emosional tertentu. Terang dan gelap suatu warna menjadi dasar pembeda dan perbandingan warna. Beberapa aspek warna mengandung kombinasi yang harmoni dari warna satu ke warna lainnya, dan seimbang secara spektrum. Berikut merupakan reaksi emosional warna berdasarkan aspek warna :

1. Warna Panas

Warna panas mengacu pada warna merah dalam keadaan terkuat disaturasinya. Warna panas bersifat kuat dan agresif. Kekuatan warna panas mempengaruhi seseorang dalam berbagai cara, seperti menaikkan tekanan darah dan menstimulasi sistem saraf.

2. Warna Dingin

Dingin mengingatkan kita terhadap es dan salju, hal tersebut dihasilkan oleh warna dingin yang mana kebalikan dari warna panas, warna dingin memperlambat metabolisme dan meningkatkan ketenangan.

3. Warna Hangat

Segala warna yang mengandung warna merah. Campuran warna merah dan kuning menjadikan warna hangat berbeda dengan warna panas. Warna hangat mencakup area yang lebih besar dari spectrum emosional.

4. Warna Sejuk

Warna sejuk hampir sama dengan warna dingin hanya saja komposisinya ditambahkan dengan warna kuning yang menciptakan kesejukan, tenang, dan nyaman.

5. Warna Terang

Warna terang adalah warna pastel pucat. Warna terang mengacu pada ketiadaan komposisi warna dan hampir transparan. Warna cerah membuat sekitarnya terasa lapang dan diasosiasikan dengan tirai jendela yang bermakna relaksasi.

6. Warna Gelap

Warna gelap ialah warna yang mengandung warna hitam dalam komposisinya. Warna gelap memperkecil ruang dan efek dari warna gelap adalah konsentrasi dan keseriusan.

7. Warna Pucat

Warna pucat adalah warna pastel yang lembut dimana pada komposisinya terkandung 65% warna putih. Karena warna pucat dianggap menenangkan, warna ini sering digunakan dalam *interior* ruangan.

8. Warna Cerah

Warna ini didapatkan dari ketiadaan abu-abu dan hitam, sedangkan warna biru, merah, kuning, dan jingga adalah warna yang paling cerah dalam

komposisi. Warna cerah terlihat menarik dan jelas, warna cerah memberi kesan menggembirakan dan ceria.

2.10. *Layout*

2.10.1. Definisi *Layout*

Layout merupakan tata letak elemen-elemen dari suatu desain pada suatu bidang media tertentu untuk mendukung konsep yang di usung. *Me-layout* adalah salah satu proses mendesain. Dapat dibayangkan desain adalah arsiteknya dan *layout* adalah pekerjaannya (Rustan, 2008: 1).

Dalam bukunya yang judulnya *Layout: Dasar dan Penerapannya*, Rustan (2008: 23-72) terdapat jenis-jenis elemen *layout* yakni:

1. Elemen Teks

Setiap artikel yang dibuat pasti memiliki judul di atasnya. Judul dibuat lebih besar untuk menarik perhatian dan sebagai pembeda. Selanjutnya isi yang merupakan elemen *layout* yang memberikan informasi mengenai topik yang sedang diulas tersebut.

2. Elemen Visual

Elemen yang terdiri dari bukan teks yang terkandung dalam suatu *layout*. Visualisasi diungkapkan dengan berbagai cara seperti foto dan gambar. Pada media periklanan kekuatan visualnya terletak pada fotografi. Karena memberikan kesan dapat dipercaya

3. *Invisible Element*

Elemen tak terlihat disini terdiri dari *margin* dan *grid*. *Margin* dapat mencegah elemen *layout* lain agar tidak terlalu jauh ke pinggir halaman.

Grid mempermudah pekerjaan elemen *layout* dalam mempertahankan konsistensi

4. Komposisi

Komposisi adalah hal penting yang perlu diperhatikan untuk menghasilkan sebuah desain. Komposisi harmonis dapat diperoleh dengan prinsip komposisi yang meliputi *Sequence, Emphasis, Balance, dan Unity*.

2.11. Tipografi

2.11.1. Definisi Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang berurusan dalam penataan huruf cetak. Menurut Dafid Crystal, Tipografi adalah kajian tentang fitur grafis dari suatu halaman (Anggraini S. Dan Nathalia, 2004: 51). Tipografi bekerja sebagai ilmu yang melibatkan penataan layout, bentuk, ukuran, dan sifat yang semuanya memiliki tujuan tertentu. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi komunikatif desain. Penggunaan tipografi setidaknya harus memperhatikan karakter produk yang akan ditonjolkan dan segmen yang akan dipasarkan (Anggraini S. dan Nathalia, 2004: 53).

2.11.2. Klasifikasi Huruf

Menurut Danton Sihombing (2001:39-55) untuk memahami pengklarifikasian huruf didasari latar belakang sejarah tipografi, berikut ini adalah pengkelompokkan berdasarkan urutan waktu serta contoh hurufnya:

1. Old Style (Garamond, 1617)
2. Transitional (Baskerville, 1757)
3. Modern (Bodoni, 1788)

4. Egyptian / Slab Serif (Century Expanded, 1895)
5. Contemporary / Sans Serif (Helvetica, 1957)

Menurut Rakhmat Supriyanto (25-30) mengatakan bahwa huruf dapat dibagi menjadi tujuh gaya atau style, yaitu?

1. Huruf Klasik (classical typefaces)

Huruf dengan kait (serif) lengkung disebut Old Style Roman. contoh dari huruf ini adalah Garamond yang memiliki kait melengkung dan tebal tipis yang kontras.

2. Huruf Transisi (Transitional)

Terlihat sama dengan huruf Old Style Roman, namun terlihat berbeda pada ujung kaitnya yang runcing dan sedikit tebal tipis pada tubuh huruf. Font ini termasuk jenis transisi.

3. Huruf Modern Roman

Huruf Bodoni ini termasuk kedalam Modern Roman, memiliki ketebalan yang cukup kontras, bagian vertikal terlihat lebih tebal dengan garis-garis horizontal dan serifnya sangat tipis sehingga susah dibaca saat font memiliki ukuran yang kecil.

4. Huruf Sans Serif

Huruf ini disebut dengan sans serif karena tidak adanya kaki atau kait pada huruf, ciri dari huruf ini yaitu memiliki bagian yang sama tebalnya diseluruh badan huruf. Beberapa contoh huruf yang sering digunakan yaitu Arial, Helvetica, Futura dan Gill Sans. Huruf ini sebenarnya kurang tepat jika digunakan pada kalimat yang panjang karena dapat melelahkan saat dibaca,

namun sangat tepat untuk digunakan pada kalimat atau judul yang pendek.

Huruf ini sering digunakan pada majalah dan buku karena simple.

5. Huruf Berkait Balok (Egyptian Slab Serif)

Huruf ini memiliki kait berbentuk balok yang tebalnya hampir sama dengan tubuh huruf, memiliki kesan yang kaku namun elegan.

6. Huruf Tulis (Script)

Huruf ini berasal dari tulisan tangan (hand writing) sangat melelahkan dan susah untuk dibaca jika dipakai untuk teks yang panjang.

7. Huruf Hiasan

Huruf ini tidak termasuk teks sehingga sangat tidak pas jika digunakan untuk teks yang panjang. Huruf ini lebih cocok digunakan untuk satu kata atau sebuah judul yang pendek.

2.11.3. Pedoman Penggunaan Huruf Secara Efektif

Menurut J. Ben Lierman dalam bukunya *Types of Typefaces* (1967) mengatakan bahwa kesuksesan desain ada pada dua hal terkait dengan penggunaan tipografi yaitu *legibility* dan *readability*.

1. *Legibility*

Legibility merupakan tingkat kemudahan bagi mata untuk mengenali sebuah karakter atau huruf tanpa kesulitan. *Legibility* sebuah kata atau kalimat dapat dilihat melalui desain huruf dan penggunaan warna. namun *legibility* bukan tujuan dari setiap desain, banyak karya yang mengutamakan penyampaian ekspresi ketimbang tingkat *legibility* nya.

2. *Readability*

Readability adalah memperhatikan penggunaan huruf satu dengan yang lain sehingga terlihat jelas. Dalam menggabungkan sebuah huruf menjadi kata atau kalimat harus memperhatikan hubungan antara huruf satu dengan yang lain terlebih pada penggunaan spasi.



BAB III

METODELOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai metode-metode perencanaan yang akan digunakan dalam melakukan pengumpulan data, penelitian data beserta pengolahannya agar dapat memiliki hasil data yang relevan yang dibutuhkan dalam perencanaan buku ilustrasi untuk korban bencana kebakaran sebagai media komunikasi *trauma healing* anak usia 6-12 tahun.

3.1. Metodologi Penelitian

Metodologi memiliki dua pengertian yaitu ilmu mengenai metode, dan proses yang dilakukan sejak awal hingga akhir penelitian. Pengertian pertama berkaitan dengan etimologi, asal-usul kata, sedangkan pengertian kedua dikaitkan dengan keseluruhan cara (Nyoman, 2010: 41).

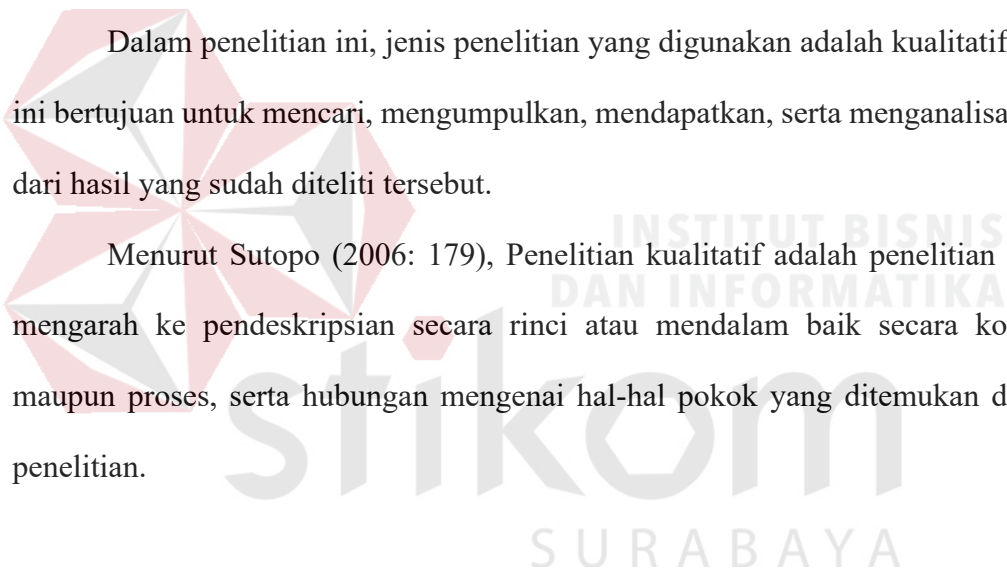
Penelitian ini termasuk dalam sebuah penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Moleong (2007:11) memaparkan sebenarnya penelitian deskriptif menekankan terhadap data data berupa kata, gambar, dan lain sebagainya akan tetapi bukan termasuk angka-angka. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif ini dapat dijadikan acuan atau prosedur dalam sebuah penelitian yang hasilnya berupa data deskriptif kata-kata tertulis atau lisan dari narasumber terkait maupun dari mengamati perilaku serta suatu fenomena yang ada di masyarakat saat ini (Bogdan dan Taylor dalam Moloeng, 2007 : 4).

Maka dari itu penelitian ini akan berlanjut dalam memperoleh data-data terkait dengan cara wawancara, dokumentasi, observasi, maupun studi literatur. Nantinya dari data yang sudah dikumpulkan tersebut digunakan untuk memperoleh sumber data yang akurat mengenai perancangan buku ilustrasi psychological first aid dengan teknik digital painting sebagai media komunikasi trauma healing anak usia 6-12 korban bencana kebakaran.

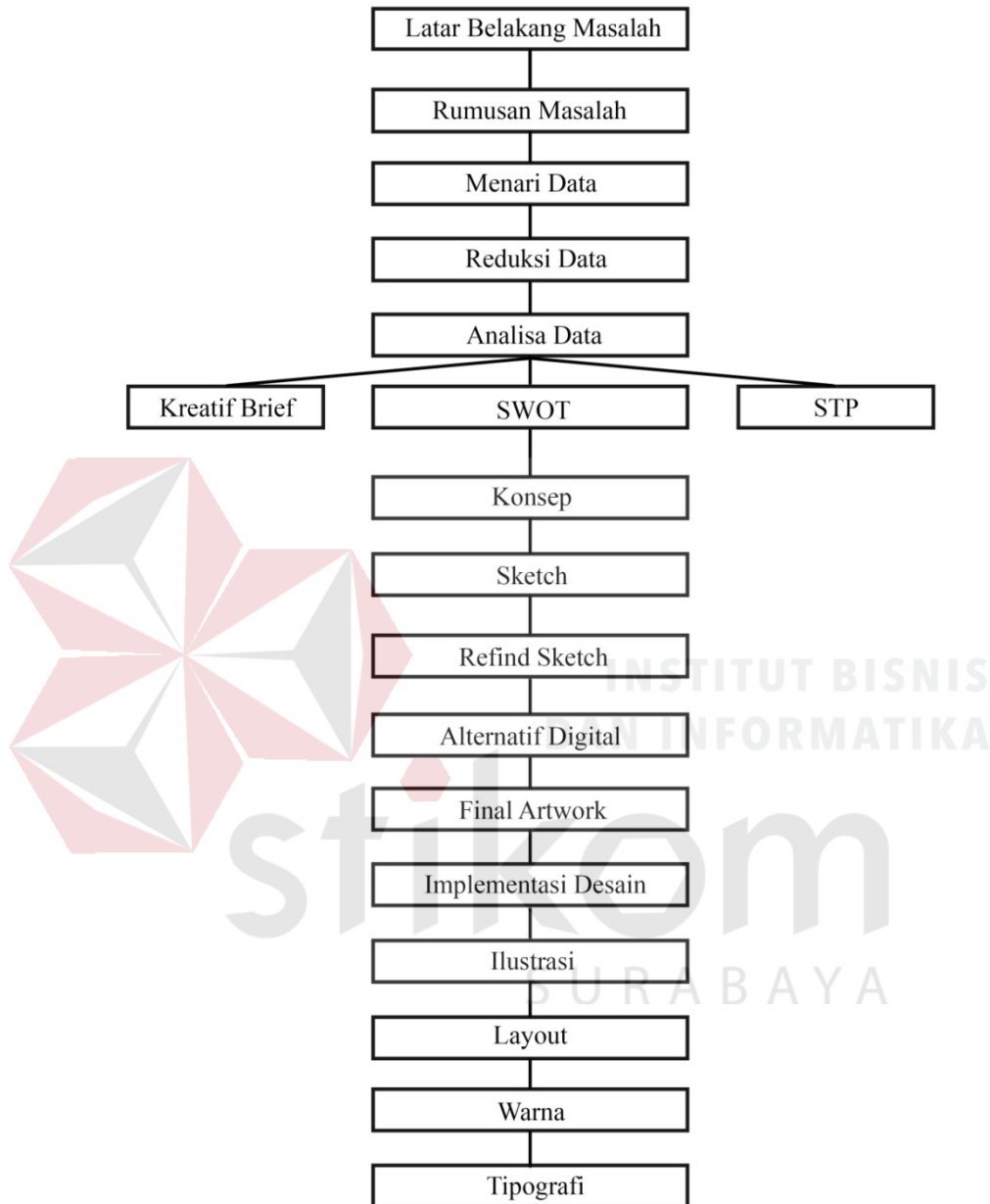
3.2. Metode Perancangan

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Hal ini bertujuan untuk mencari, mengumpulkan, mendapatkan, serta menganalisa data dari hasil yang sudah diteliti tersebut.

Menurut Sutopo (2006: 179), Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mengarah ke pendeskripsian secara rinci atau mendalam baik secara kondisi maupun proses, serta hubungan mengenai hal-hal pokok yang ditemukan dalam penelitian.



Berikut bagan perencanaan yang akan dirancang:



Bagan 3.1 Alur Perancangan
 Sumber: Hasil Olahan peneliti, 2019

3.3. Unit Analisis

Menurut Maholtra (2007:215) menyatakan bahwa unit analisis adalah suatu individu atau pihak-pihak lain yang memberikan respon kepada perilaku atau

tindakan yang dilakukan oleh peneliti di penelitian yang dilakukan. Untuk menentukan suatu unit analisis, peneliti diwajibkan untuk bisa memilih unit analisis apa yang sepadan dengan penelitian tersebut. Hal ini berguna untuk mengetahui sampel yang diperlukan terhadap suatu masalah dari penelitian yang diusung.

3.3.1. Jenis Penelitian

Pada Perancangan ini metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. menurut Sandjaja dan Hariyano (2006: 49) penelitian kualitatif dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka.

3.3.2. Subjek Penelitian

Menurut Danim, 2002, subjek penelitian bisa berupa data individu, kelompok, atau juga masyarakat. Penelitian yang diteliti adalah studi mendalam mengenai masalah yang diteliti secara mendalam. Tujuan penelitian di bidang pendidikan adalah untuk mengembangkan basis pengetahuan ilmiah. Dalam penelitian ini subjek yang akan dicari adalah anak-anak usia 6-12 tahun korban bencana kebakaran.

3.3.3. Objek Penelitian

Menurut Husein Umar (2005:303) objek penelitian merupakan sasaran yang digunakan agar memperoleh data yang sesuai. Metode seperti ini adalah metode yang menjelaskan tentang apa, siapa, dimana, dan kapan terkait pada suatu penelitian. Objek yang akan diteliti pada penelitian ini adalah korban *Psychological First Aid*.

3.3.4. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat atau wilayah dimana penelitian akan dilakukan. Penelitian ini mengambil lokasi di berbagai tempat yang berhubungan dengan pengumpulan data yaitu: Perpustakaan, Fakultas Psikologi Unair, Dinas Sosial, Dinas Pemadam Kebakaran yang terletak di Surabaya, Jawa Timur.

3.4. Teknik Pengumpulan data

Disaat melakukan pengumpulan data bisa diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan gabungan (Sugiyono, 2009: 225). Data yang diperoleh memiliki peran penting terhadap permasalahan yang timbul.

Adapun teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan cara observasi, wawancara, dokumentasi, kuisisioner, focus discussion group, studi eksisting. Sehingga data yang didapat dari hasil penelitian ini akan relevan.

3.4.1. Observasi

Berdasarkan situs Maxmanroe menyebutkan Observasi merupakan aktivitas pengamatan terhadap suatu objek secara langsung dan juga secara cermat pada lokasi penelitian, serta melakukan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala terlihat yang sedang diteliti.

Observasi yang akan dilakukan adalah mengamati simulasi bencana yang diselenggarakan Badan Penanggulangan Bencana dan Linmas di kelurahan Dukuh Pakis.

3.4.2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dalam sebuah penelitian kualitatif dengan melibatkan manusia sebagai narasumber (Sulistyo dan Basuki, 2006: 173)

Wawancara akan dilakukan kepada narasumber atau informan terpercaya yang memiliki informasi lebih tentang *Psychological First Aid* untuk korban bencana yaitu Di Fakultas Psikologi Unair Surabaya. Wawancara akan dilakukan kepada Dr. Achmad Chusairi MA. selaku dosen psikologi Unair Surabaya.

3.4.3. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan sebagai suatu catatan peristiwa yang telah terjadi terkait pada objek penelitian yang dilakukan, dokumentasi bisa berupa tulisan, gambar, atau karya (Sugiyono, 2017: 213). Hasil dari observasi dan wawancara lebih valid jika ditambahkan dengan dokumentasi yang telah ada. Dokumentasi tersebut akan diperoleh dari Badan Penanggulangan Bencana dan Perlindungan Masyarakat (BPBLinmas) dan Dinas Pengendalian Penduduk, Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP5A).

3.4.4. Studi Literatur

Studi Literatur adalah metode pengumpulan data yang didapatkan dari referensi buku, artikel, jurnal, ensiklopedia dan lain-lainya. Hal ini nanti berguna untuk memperoleh informasi dan apapun yang mendukung suatu penelitian. Pengambilan referensi ini nantinya terletak pada buku, artikel, dan jurnal yang terkait dengan objek penelitian yaitu *trauma healing* dan *psychological first aid*.

3.5. Teknik Analisa Data

Dalam menganalisa data dimulai dari menelaah seluruh data yang telah didapat dari hasil dari pengamilan data yang akan dilakukan. Menurut Miles dan Huberman (1992: 20), teknis menganalisis sebuah data yang digunakan yaitu interactive model yang dapat mengklarifikasikan analisis pada 3 langkah:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah suatu pemilihan, serta suatu pemutusan perhatian terhadap transformasi data kasar yang berasal dari catatan tertulis dilapangan. Penelitian ini akan melakukan pemilihan dalam hal-hal yang berhubungan dengan proses pembuatan buku ilustrasi. Lalu dilanjutkan dengan reduksi data dan menunjang penelitian. Setelah itu data-data yang tidak dibutuhkan dibuang.

2. Penyajian Data

Menyusun data guna dapat memberikan kesimpulan dan melakukan tindakan. Dalam langkah ini diusung oleh data yang berupa informasi dari narasumber, yang berupa observasi wawancara, dokumentasi, dan study literatur, yang terkait dengan *trauma healing* dan kebakaran serta juga dinas sosial. Dilakukannya hal ini bertujuan menguatkan hasil reduksi yang menghasilkan kesimpulan.

3. Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dapat dilakukann selama proses berlangsung, seperti halnya proses reduksi data, setelah mendapat data yang lebih valid maka selanjutnya dapat mengambil kesimpulan sementara, dan setelah data benarbenar lengkap dapat diambil kesimpulan akhir. Maka dari itu, dapat

diambil kesimpulan untuk digunakan dalam perencanaan buku ilustrasi korban bencana kebakaran sebagai media *trauma healing* anak usia 6-12 tahun.



BAB IV

PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang hasil dari pengumpulan data penelitian, metode perancangan karya, dan pengolahan data dalam merancang Buku Ilustrasi PFA Dengan Teknik Digital Painting Sebagai Media Komunikasi Trauma Healing Anak Usia 6-12 Tahun Korban Bencana Kebakaran.

4.1. Hasil dan Analisis Data

Analisis adalah proses pencarian data dari hasil data yang didapat berupa observasi, wawancara, study literatur, dan dokumentasi, untuk meningkatkan pemahaman terhadap data yang telah didapat.

4.1.1. Hasil Observasi

Hasil observasi yang didapat adalah berasal dari Linmas dan juga DP5A yang sedang menyelenggarakan simulasi bencana gempa dan kebakaran di desa Dukuh Pakis pada tanggal 26 April 2019. Didalam simulasi bencana tersebut terdapat area untuk melakukan praktik trauma healing bagi para korban. Dalam pelaksanaan trauma healing yang dilakukan dilapangan oleh DP5A, mereka melakukan pendekatan yang hampir sama seperti pemerlakuan trauma healing sewajarnya yaitu memberikan keamanan, rasa nyaman, dan terhubung. Hanya saja dalam kasus anak-anak DP5A melakukan pendekatan yang agak berbeda. Hal ini dikarenakan anak-anak lebih susah dalam kooperatif dari pada orang dewasa. PFA pada tiap bencana tidaklah memiliki perbedaan dalam penerapannya. Pendekatan PFA untuk anak-anak yang dilakukan hanya pendekatan umum saja seperti

bermain, menggambar, dan bernyanyi. Dalam hal ini dilakukan untuk menambah rasa nyaman dan aman sebagaimana anak-anak tidak memikirkan hal-hal seperti yang dipikirkan oleh orang dewasa. Dalam pelaksanaan trauma healing untuk anak-anak petugas lebih cenderung menciptakan suasana yang riang dan gembira, selain itu juga pelaksanaan trauma healing harus mempertimbangkan suasana yang sudah kondusif atau tidak.

4.1.2. Hasil Wawancara

Hasil dari data wawancara didapat dari 4 Narasumber dari Fakultas Psikologi Unair, Dinas Pengendalian Penduduk Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Badan Penanggulangan Bencana dan Perlindungan Masyarakat. Yang pertama dari Fakultas Psikologi Bapak Dr. Achmad Chusairi selaku dosen Psikologi, Pada tanggal 26 Maret 2019 dan 23 April 2019 yang menjelaskan tentang penerapan PFA yang sudah dilakukan. Dalam penjelasannya tujuan utama dari PFA adalah mengurangi dampak psikis pada penyintas yang timbul setelah peristiwa traumatis terjadi. Anak-anak dan lansia adalah target paling rentan terkena dampak psikis setelah bencana. Hal ini dikarenakan anak-anak dan lansia memiliki rasa ketergantungan yang tinggi dalam artian mereka selalu membutuhkan orang lain. Dalam penerapan PFA haruslah mempertimbangkan karakteristik psikologi anak. Pelaksanaan PFA tersebut terdapat masa emergency

response yang terjadi selama 2 minggu karena merupakan waktu paling dirasa tepat untuk melakukan PFA. Dalam pelaksanaan PFA belum terdapat media khusus yang membantu komunikasi penerapan PFA, melainkan yang digunakan hanyalah media umum yaitu mainan, buku dan sejenisnya yang bersifat untuk anak-anak. Jadi intinya PFA adalah untuk menguatkan diri dari penyintas dalam menghadapi dampak psikis yang dialaminya. Anak-anak pada masa perkembangan yaitu rentan usia 6-12 tahun menyukai buku-buku bergambar dan berwarna. Pada masa tersebut anak-anak juga masih suka bermain.



Gambar 4.2 Wawancara Dengan Dosen Psikologi

Sumber: Hasil Olahan peneliti, 2019

Yang Kedua Ibu Eva dari DP5A pada tanggal 16 April 2019 yang menjelaskan dalam penerapan PFA lebih mengutamakan konseling dan pendekatan biasa saja. Selain itu memikirkan situasi kondusif yang bisa mempengaruhi psikis anak. Dan dalam pelaksanaannya diperlukan mengetahui tingkatan dampak psikis

yang dialami anak-anak tersebut melalui konseling yang dilakukannya secara spontan.



Gambar 4.2. Wawancara Dengan DP5A

Sumber: Hasil Olahan peneliti, 2019

Yang ke tiga dari Bapak Arif dari Linmas pada 23 April 2019 pelaksanaan trauma healing adalah suatu bantuan dukungan sosial yang dilakukan oleh posko kesehatan ppk1 yang berupa tenda yang terdapat trauma healing juga didalamnya. Bantuan-bantuan yang diberikan saat trauma healing bisa berupa persediaan makanan dan konseling. Trauma healing juga dilakukan untuk semua korban hal ini bertujuan agar dampak psikis yang dialami berkurang. Trauma healing merupakan langkah yang tepat untuk dilakukan pasca bencana.



Gambar 4.3. Wawancara Dengan Linmas

Sumber: Hasil Olahan peneliti, 2019

Yang keempat adalah Ibu Rachmawati dari DP5A pada tanggal 26 April 2019 menjelaskan pendekatan trauma healing untuk anak-anak dan orang dewasa itu berbeda. Karena orang dewasa lebih bisa mengutamakan emosi dan untuk anak-anak susah karena mereka tidak mengerti apa yang dilakukan ketika kejadian traumatis terjadi. Jadi dalam pendekatan PFA anak-anak yang dilakukan harus menciptakan situasi yang aman dan nyaman untuk anak-anak. Proses durasi trauma healing tersebut juga bergantung dari kondisi dan bencana. Dalam pelaksanaan trauma healing masih menggunakan media mainan atau buku gambar belum ada media khusus. Dalam tahapannya untuk trauma healing untuk anak yaitu mendampingi atau memberi dukungan sosial sehingga anak merasa nyaman dan aman sampai suasana sudah kondusif lagi.



Gambar 4.4. Wawancara dengan DP5A

Sumber: Hasil Olahan peneliti, 2019

4.1.3. Hasil Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan berkas berupa foto atau arsip. Dalam pengambilan data dokumentasi untuk penelitian ini di dapat dari olahan penulis dengan foto-foto trauma healing saat simulasi bencana gempa dan kebakaran yang pernah dilakukan oleh beberapa dinas terkait pada tanggal 26 April 2019.



Gambar 4.5. Praktik Trauma Healing

Sumber: Hasil Olahan peneliti, 2019

Pada gambar proses PFA masih dilakukan secara lisan atau komunikasi biasa dan media yang digunakan juga masih berupa mainan dan bernyanyi. Dengan bertujuan menciptakan suasana yang aman dan nyaman untuk penyintas. Para relawan melakukan pendekatan-pendekatan terhadap anak-anak. Dalam gambar tersebut relawan juga bisa menjadi penghubung untuk para penyintas sehingga kebutuhan penyintas bisa dipenuhi.



Gambar 4.6. Suasana Trauma Healing Kondusif

Sumber: Hasil Olahan peneliti, 2019

Pada gambar suasana yang diberikan dalam trauma healing haruslah kondusif hal ini berguna untuk mengurangi tekanan psikis yang dialami oleh penyintas.

4.1.4. Hasil Studi Literatur

Untuk menguatkan penelitian ini, selain mencari data dari wawancara, observasi dan dokumentasi diperlukan juga hasil data dari study literatur. Dalam penelitian ini study literatur yang pertama adalah Dukungan Psikososial dan Pertolongan Pertama Psikologis (PFA) oleh Nurul Eka Hidayati yang sudah

diterjemahkan. Dalam literasi digital ini membahas tentang konsep psikososial, dan penjelasan rinci mengenai PFA. Data yang didapat dari buku ini adalah anak-anak dan remaja merupakan bagian yang termasuk membutuhkan perhatian khusus dalam pelaksanaan PFA. Prinsip-prinsip aksi dalam PFA juga dijelaskan sebagaimana isinya yang didalamnya terdapat Persiapan sebelum masuk ke prinsip Melihat, Mendengar, dan Menghubungkan. Yang kedua, adalah *PFA Guide for Field Workers* dari *World Health Organization* yang terdapat petunjuk tentang PFA untuk para workers. Dan yang ketiga adalah Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007. *Tentang Penanggulangan Bencana*.

4.1.5. Hasil Analisis Data

Sesudah data didapat dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi dan literatur. Selanjutnya adalah tahap analisis yang didalamnya terdapat reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

1. Reduksi Data
 - a. Observasi

Hasil observasi yang didapat adalah berasal dari Linmas dan juga DP5A yang sedang menyelenggarakan simulasi bencana gempa dan kebakaran di desa Dukuh Pakis pada tanggal 26 April 2019. Pendekatan yang digunakan relawan sama seperti pemerlakuan trauma healing seperti umumnya yaitu memberikan keamanan, rasa nyaman, dan terhubung. Pendekatan yang dilakukan untuk anak-anak juga berbeda karena anak-anak lebih susah untuk berkooperatifnya. PFA pada tiap bencana tidaklah memiliki perbedaan dalam penerapannya. Pendekatan PFA untuk anak-

anak yang dilakukan hanya pendekatan umum saja seperti bermain, menggambar, dan bernyanyi. Dalam pelaksanaan trauma healing untuk anak-anak, relawan lebih cenderung menciptakan suasana yang riang dan gembira hal ini juga ditentukan oleh faktor suasana kondusif dan tidaknya.

b. Wawancara

Hasil dari data wawancara didapat dari 4 Narasumber yaitu Bapak Achmad Chusairi dari Fakultas Psikologi Unair, Ibu Eva dan Ibu Rachmawati Dinas Pengendalian Penduduk Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Bapak Arif Badan Penanggulangan Bencana dan Perlindungan Masyarakat. Tujuan utama dari PFA adalah mengurangi dampak psikis pada penyintas yang timbul setelah peristiwa traumatis terjadi. Anak-anak dan lansia adalah target paling rentan terkena dampak psikis setelah bencana. Dalam penerapan PFA haruslah mempertimbangkan karakteristik psikologi anak. Pelaksanaan PFA tersebut terdapat masa emergency response yang terjadi selama 2 minggu karena merupakan waktu paling dirasa tepat untuk melakukan PFA. Dalam pelaksanaan PFA belum terdapat media khusus yang membantu komunikasi penerapan PFA, melainkan yang digunakan hanyalah media umum yaitu mainan, buku bergambar dan sejenisnya yang bersifat untuk anak-anak. Jadi intinya PFA adalah untuk menguatkan diri dari penyintas dalam menghadapi dampak psikis yang dialaminya. Dalam penjelasannya menjelaskan pendekatan trauma healing untuk anak-anak dan orang dewasa itu berbeda. Karena orang dewasa lebih bisa mengutamakan emosi dan untuk anak-anak susah karena mereka tidak mengerti apa yang dilakukan ketika kejadian traumatis

terjadi. Dalam tahapannya untuk trauma healing untuk anak yaitu mendampingi atau memberi dukungan sosial sehingga anak merasa nyaman dan aman sampai suasana sudah kondusif lagi.

c. Dokumentasi

Hasil data dokumentasi untuk penelitian ini di dapat dari olahan penulis dengan foto-foto trauma healing saat simulasi bencana gempa dan kebakaran yang pernah dilakukan oleh beberapa dinas terkait pada tanggal 26 April 2019. Proses PFA masih dilakukan secara lisan atau komunikasi biasa dan media yang digunakan juga masih berupa mainan dan nyanyian. Dengan bertujuan menciptakan suasana yang aman dan nyaman untuk penyintas. dalam trauma healing haruslah kondusif hal ini berguna untuk mengurangi tekanan psikis yang dialami oleh penyintas.

d. Literatur

Dalam penelitian ini study literatur yang pertama adalah Dukungan Psikososial dan Pertolongan Pertama Psikologis (PFA) oleh Nurul Eka Hidayati yang sudah diterjemahkan. Data yang didapat adalah anak-anak dan remaja merupakan bagian yang termasuk membutuhkan perhatian khusus dalam pelaksanaan PFA. Prinsip-prinsip aksi dalam PFA juga dijelaskan sebagaimana isinya yang didalamnya terdapat Persiapan sebelum masuk ke prinsip Melihat, Mendengar, dan Menghubungkan. Yang kedua, adalah *PFA Guide for Field Workers* dari *World Health Organization* yang terdapat petunjuk tentang PFA untuk para workers. Dan yang ketiga adalah Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007. *Tentang Penanggulangan Bencana*.

2. Penyajian Data

Berdasarkan hasil data yang telah direduksi, maka data yang telah didapat yaitu:

- a. Pendekatan yang dilakukan untuk anak-anak juga berbeda karena anak-anak lebih susah untuk berkooperatifnya.
- b. PFA pada tiap bencana tidaklah memiliki perbedaan dalam penerapannya.
- c. Pendekatan PFA yang dilakukan untuk anak-anak hanya pendekatan umum saja seperti bermain, menggambar, dan bernyanyi.
- d. Tujuan dari PFA adalah mengurangi dampak psikis yang dialami oleh penyintas bukan menghilangkan atau mencegah.
- e. Dalam penerapan PFA untuk anak haruslah mempertimbangkan karakteristik psikologi anak.
- f. Anak-anak dan lansia merupakan orang-orang yang paling rentan terkena dampak psikis ketika peristiwa traumatis terjadi.
- g. Anak-anak pada masa perkembangan yaitu rentan usia 6-12 tahun menyukai buku-buku bergambar dan berwarna.
- h. Pelaksanaan PFA terdapat pada masa emergency response yang terjadi selama 2 minggu karena hal ini merupakan waktu paling dirasa tepat untuk melakukan PFA.
- i. Dalam pelaksanaan PFA belum terdapat media khusus yang membantu komunikasi penerapan PFA, melainkan yang digunakan hanyalah media seadanya yaitu mainan dan buku bergambar.

- j. Inti dari PFA adalah untuk menguatkan diri dari penyintas dalam menghadapi dampak psikis yang dialaminya.
- k. Dalam tahapan trauma healing untuk anak yaitu mendampingi atau memberi dukungan sosial sehingga anak merasa nyaman dan aman sampai suasana sudah kondusif lagi.
- l. Proses PFA masih dilakukan secara lisan atau komunikasi biasa.
- m. anak-anak dan remaja merupakan bagian yang termasuk membutuhkan perhatian khusus dalam pelaksanaan PFA.
- n. Prinsip-prinsip aksi dalam PFA didalamnya terdapat Persiapan setelah itu masuk ke Melihat, Mendengar, dan Menghubungkan.

3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data analisa yang telah direduksi dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan PFA belum terdapat media khusus yang membantu komunikasi penerapan PFA, yang digunakan hanyalah media seadanya yaitu mainan dan buku bergambar. Pendekatan yang dilakukan untuk anak-anak juga berbeda karena anak-anak lebih susah untuk berkooperatifnya. PFA pada tiap bencana tidaklah memiliki perbedaan dalam penerapannya. Pendekatan PFA yang dilakukan untuk anak-anak hanya pendekatan umum saja seperti bermain, menggambar, dan bernyanyi. Tujuan dari PFA adalah mengurangi dampak psikis yang dialami oleh penyintas bukan menghilangkan atau mencegah. Dalam penerapan PFA untuk anak haruslah mempertimbangkan karakteristik psikologi anak. Anak-anak dan lansia merupakan orang-orang yang paling rentan terkena dampak psikis ketika peristiwa traumatis terjadi. Anak-anak pada masa

perkembangan yaitu rentan usia 6-12 tahun menyukai buku-buku bergambar dan berwarna. Pelaksanaan PFA terdapat pada masa emergency response yang terjadi selama 2 minggu karena hal ini merupakan waktu paling dirasa tepat untuk melakukan PFA. Inti dari PFA adalah untuk menguatkan diri dari penyintas dalam menghadapi dampak psikis yang dialaminya. Dalam tahapan trauma healing untuk anak yaitu mendampingi atau memberi dukungan sosial sehingga anak merasa nyaman dan aman sampai suasana sudah kondusif lagi. Proses trauma healing masih dilakukan secara lisan dan media yang digunakan juga masih berupa mainan dan nyanyian. anak-anak dan remaja merupakan bagian yang termasuk membutuhkan perhatian khusus dalam pelaksanaan PFA. Prinsip-prinsip aksi dalam PFA didalamnya terdapat Persiapan setelah itu masuk ke Melihat, Mendengar, dan Menghubungkan.

4.1.6. Analisa Segmenting, Targeting, Positioning (STP)

Berdasarkan hasil olahan analisis dan peneliti mengenai PFA anak usia 6-12 tahun maka dapat diolah dalam analisa STP, USP dan SWOT yang akan digunakan untuk menemukan konsep atau keyword pada penelitian ini.

1. Segmentasi

Pada perancangan buku ilustrasi PFA untuk anak-anak 6-12 tahun korban bencana kebakaran, konsumen yang akan dituju yaitu sebagai berikut:

a. Segmentasi Demografis

Usia : 6-12 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Status Keluarga : Belum Menikah
Pekerjaan : Pelajar
Pendidikan : Sekolah Dasar
Kelas Sosial : Bawah, Menengah, Atas

b. Segmentasi Geografis

Wilayah : Kota, Pemukiman
Ukuran Kota : Kota Besar
Iklim : Tropis

c. Psikografis

Secara psikografis, target utama yaitu anak yang secara psikis terganggu oleh peristiwa traumatis yang baru saja dialami. Anak-anak yang menyukai atau gemar membaca buku dan bermain.

2. Targeting

Dalam perancangan buku ilustrasi PFA sebagai media komunikasi trauma healing untuk anak usia 6-12 tahun korban bencana kebakaran, buku ini sampai pada *target audience* yang tepat untuk menemukan target dalam perancangan buku ini adalah anak-anak yang berusia 6-12 tahun dengan jenis kelamin laki-laki maupun perempuan yang memiliki karakteristik gemar membaca buku dan bermain, memiliki gangguan psikis atau terkena dampak psikis pasca kebakaran.

3. Positioning

Positioning merupakan poses penempatan produk terhadap target market atau konsumen dan memosisikan produk kedalam benak konsumen agar memiliki pembeda dengan produk yang lain. Pada

perancangan buku PFA sebagai media komunikasi trauma healing anak usia 6-12 tahun sehingga membuat anak tersebut memahami langkah atau respon seperti apa setelah peristiwa traumatis terjadi. Dalam buku ini terdapat tata cara PFA berdasarkan prinsipnya yaitu persiapan setelah itu melihat, mendengar, dan menghubungkan dengan mempertimbangkan karakteristik psikologi anak.

4.1.7. Unique Selling Position (USP)

Keunikan pada suatu produk adalah suatu hal yang penting dengan adanya keunikan tersebut dapat dijadikan pembeda antar produk satu dengan produk yang lainnya. Keunikan dari buku ilustrasi ini adalah pada buku ini memiliki gambar dari hasil digital painting dan cara komunikasi yang mempertimbangkan karakteristik psikologi anak sehingga mudah dan menarik untuk mengikuti penerapan PFA meskipun tidak memahami arti sebenarnya dalam PFA.

4.1.8. Analisa Strength, Weakness, Opportunity, Threats (SWOT)

Analisis SWOT adalah tahap analisa untuk menentukan suatu strategi dari berbagai faktor internal dan eksternal seperti Strength, Weakness, Opportunity, Threats. Dalam penyusunan kesimpulan dalam Matriks Pakal terdapat:

- a. Strategi peluang dan kelebihan (S-O): mengembangkan kesempatan menjadi kekuatan.
- b. Strategi peluang dan kelemahan (W-O): mengembangkan kesempatan untuk mengatasi kelemahan
- c. Strategi ancaman dan kelebihan (S-T): mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk menambah kekuatan.

- d. Strategi ancaman dan kelemahan (S-W): mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk meminimumkan kelemahan

Pada Tabel dibawah ini dirancang dari data hasil analisis wawancara, observasi, dokumentasi dan studi literatur adalah sebagai berikut:

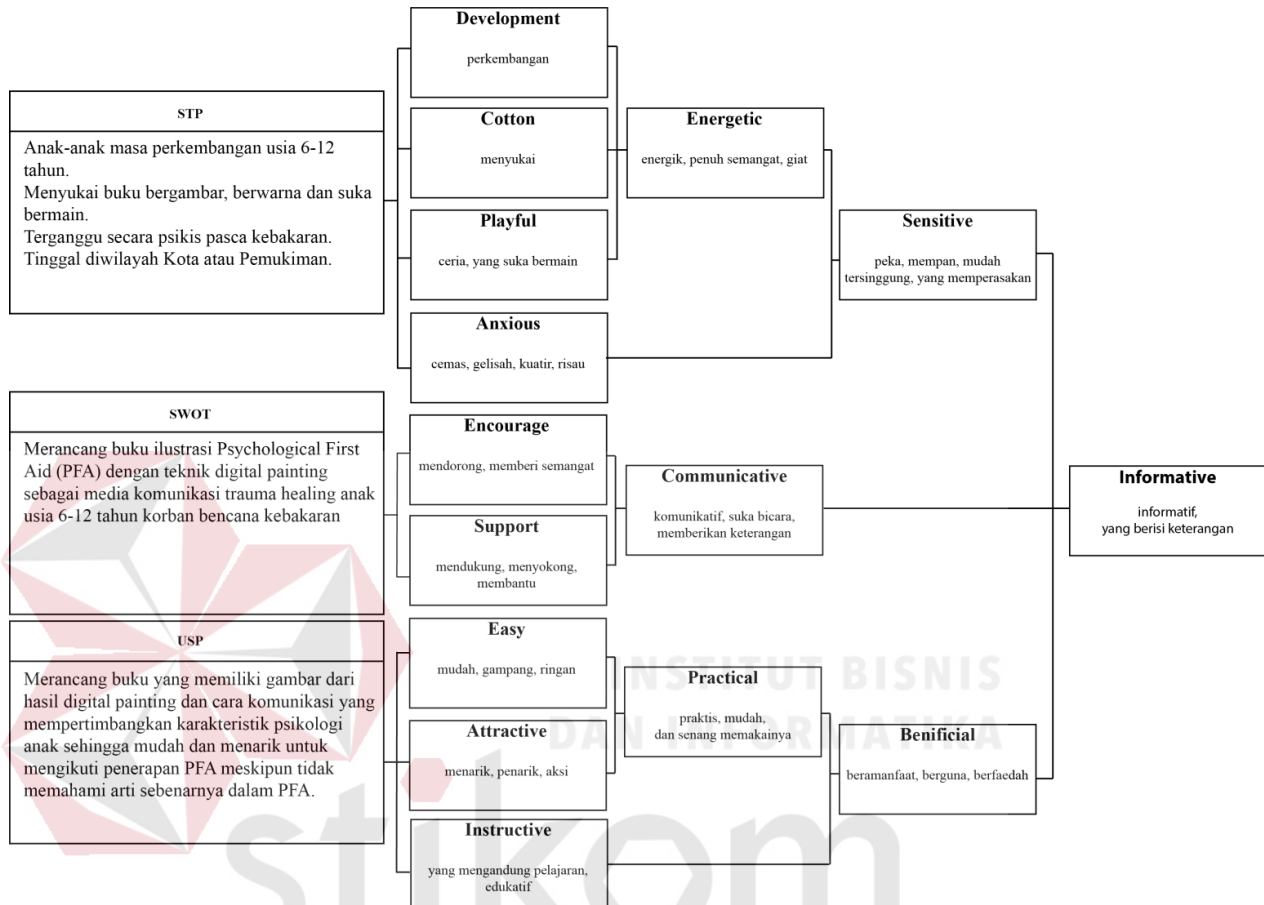


Tabel 4.1 SWOT Perancangan Buku Ilustrasi PFA Anak

Internal	Strenght	Weakness
	<ol style="list-style-type: none"> 1. PFA efektif mengurangi dampak psikis. 2. Penerapan PFA untuk anak pertimbangkan karakteristik anak-anak. 3. PFA memberi dukungan sosial sehingga memberi rasa nyaman dan aman. 4. PFA untuk anak umumnya menggunakan pendekatan menggambar, dan bernyanyi. 5. Prinsip PFA adalah melihat, mendengarkan, dan menghubungkan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak dan remaja lebih membutuhkan perhatian khusus dalam pelaksanaan PFA. 2. Anak-anak dan Lansia lebih rentan terkena dampak psikis. 3. Proses trauma healing masih dilakukan secara lisan atau komunikasi biasa. 4. Masih belum memiliki media khusus untuk mengkomunikasikan PFA. 5. Anak-anak lebih susah diajak berkooperatif.
Eksternal		
Opportunity	S-O	W-O
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak pada masa perkembangan yaitu rentan usia 6-12 tahun menyukai buku-buku bergambar dan berwarna. 2. Pada masa perkembangan anak-anak masih suka bermain. 3. Belum ada media khusus untuk mencerpakan PFA untuk anak-anak secara karakteristik. 4. Trauma healing adalah program pemerintah. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang buku ilustrasi bernyanyi dan menggambar untuk memberi dukungan sosial anak. 2. Merancang buku yang memiliki instruksi PFA yang mudah dipahami oleh karakteristik psikologi anak. 3. Merancang buku bergambar dan berwarna yang menggunakan prinsip PFA. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang buku ilustrasi untuk relawan tentang penerapan PFA sebagai instruksi memberi PFA ke anak-anak. 2. Merancang buku ilustrasi dengan teknik digital painting untuk anak-anak sebagai bentuk komunikasi
Threat	S-T	W-T
<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan PFA pada tiap jenis bencana tidaklah berbeda. 2. Media digital adalah ancaman bagi media cetak. 3. Banyak orang mengira tujuan PFA adalah menghilangkan trauma padahal untuk menguatkan penyintas dan mengurangi dampak psikis. 4. Pemukiman rentan terkena bencana kebakaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang buku PFA untuk korban kebakaran terutama anak-anak. 2. Menciptakan buku pentingnya PFA untuk anak-anak bagi orang tua supaya mengenal tujuan dan manfaat PFA. 3. Merancang buku ilustrasi dengan tema melawan kebakaran untuk membantu proses dukungan sosial. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang media khusus untuk mengkomunikasikan PFA. 2. Melakukan sosialisasi terhadap masyarakat tentang PFA dan tujuannya.
<p>Strategi Utama : Merancang Buku Ilustrasi Psychological First Aid (PFA) Dengan Teknik Digital Painting Sebagai Media Komunikasi Trauma Healing Anak Usia 6-12 Tahun Korban Bencana Kebakaran</p>		

Sumber: Hasil Olahan peneliti, 2019

4.2. Key Communication Message



Bagan 4.1. Hasil Keyword
Sumber: Hasil Olahan peneliti, 2019

4.2.1. Deskripsi Konsep

Keyword *informative* berarti sesuatu yang menerangkan dan berisi keterangan. keyword *informative* nantinya akan diimplemetasikan kedalam perancangan buku ilustrasi psychological first aid dengan teknik digital painting sebagai media komunikasi *trauma healing* anak usia 6-12 tahun korban bencana kebakaran. Sehingga pada media yang dibuat kontennya akan terlihat memberikan

informasi atau sesuatu yang menerangkan dan memiliki instruksi tentang *Psychological First Aid (PFA)*.

4.3. Konsep Perancangan Karya

Hasil dari keyword tersebut akan dilanjutkan kedalam konsep perancangan karya yang sebelumnya didapat dari hasil STP, SWOT dan USP. Adapun konsep perancangan buku ilustrasi terbagi menjadi beberapa bagian:

4.3.1. Tujuan Kreatif

Sebagai media buku yang informatif yang menjelaskan atau menerangkan konsep dari *trauma healing* kepada anak usia 6-12 tahun yang telah mengalami bencana kebakaran.

4.3.2. Strategi Kreatif

Dalam perancangan buku ilustrasi psychological first aid nantinya akan menjadi buku bacaan anak usia 6-12 tahun. Buku ilustrasi ini didukung oleh DP5A dan Dinas Kebakaran Kota Surabaya untuk menjadi buku bacaan anak untuk mengurangi dampak psikis pasca bencana kebakaran. Adapun strategi kreatif dari perancangan buku ilustrasi psychological first aid sebagai berikut :

1. Ukuran Buku dan Jumlah Halaman

Jenis Buku	: Buku Ilustrasi
Dimensi Buku	: 21,0 cm x 14,8 cm
Jumlah Halaman	: 32 Halaman
Gramatur Buku	: 210 gram
Jenis Kertas	: Iceline

Finishing : Hardcover dengan Laminasi Doff

2. Jenis Layout

Menggunakan jenis sirkus layout karena jenis sirkus layout ini tidak terpaut dengan ketentuan baku sebuah buku. Namun tetap pada susunan yang enak dilihat, rapi dan beraturan (Hendratman, 2015:201).

3. Judul Buku

Untuk judul buku ilustrasi psychological first aid adalah “Teman Peduli” yang mengartikan bahwa buku ini merupakan buku bacaan yang informatif yang sesuai dengan anak usia 6-12 tahun korban bencana kebakaran. Buku ini juga dilengkapi dengan instruksi tentang PFA.

4. Tipografi

Tipografi adalah sesuatu yang penting yang menyusun sebuah desain. Tipografi yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi psychological first aid adalah

a. Bauhaus 93 Font

Bauhaus 93

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Gambar 4.7 Font “Bauhaus 93”

Sumber: Wfonts.com

Merupakan font yang sesuai dengan keyword informatif. Font ini digunakan untuk Headline untuk perancangan buku ilustrasi psychological first aid.

b. Poetsen Font

Poetsen One
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 4.8 Font “Poetsen One”

Sumber: Dafont.com

Merupakan font yang sesuai dengan keyword informatif. Font ini digunakan untuk Sub-Headline dan body teks untuk perancangan buku ilustrasi psychological first aid.

5. Bahasa

Menggunakan bahasa Indonesia agar mudah dimengerti oleh anak usia 6-12 tahun korban bencana kebakaran. Karena sesuai dengan letak geografis audiens yaitu kota besar atau pemukiman di Indonesia.

6. Warna



Gambar 4.9 Warna “energetic”

Sumber: Martha Gill – Color Harmony Jewels, 2000

Menggunakan teori warna dari buku Color Harmony Jewels karya Martha Gill yang sesuai dengan keyword informatif yang mengartikan tentang menerangkan sesuatu. Keyword yang berhubungan dengan keyword *informative*

adalah *energetic* memberikan sifat semangat dan juga sangat mencolok sehingga memiliki sifat menegaskan. Olehkarena itu warna “*energetic*” sangat cocok untuk sesuai dengan keyword informatif.

7. Karakter Tokoh



Gambar 4.10 Joni dan Ani
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Menggunakan karakter tokoh dari Joni dan Ani. Joni selaku anggota pemadam kebaran. Ani selaku anggota DP5A yang memberikan trauma healing kepada korban bencana kebakaran khususnya untuk anak usia 6-12 tahun. Pada karakter ini memakai nama Joni dan Ani dikarenakan nama tersebut dirasa mudah untuk diucapkan dan diingat.

4.3.3. Strategi Media

Media yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi psychological first aid terbagi menjadi dua media yaitu media utama dan media pendukung. Untuk media utama berupa buku ilustrasi. Media kedua berupa media pendukung seperti x-banner, Buku Gambar, pin, stiker dan bola yang digunakan sebagai pendukung dari media utama. Adapun penjelasan dari media utama dan pendukung sebagai berikut:

1. Media Utama (Buku Ilustrasi)

Media yang utama yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi psychological first aid. Adalah buku ilustrasi berukuran 14,8 x 21,0 cm. Menggunakan kertas iceline, dengan jumlah halaman 32 halaman. Dengan finishing hardcover. Media utama inilah berjudul “Teman Peduli” yang nantinya akan menjadi buku *trauma healing* untuk anak usia 6-12 tahun yang telah mengalami bencana kebakaran.

2. Media Pendukung

Merupakan media yang digunakan sebagai pendukung media utama yang biasanya digunakan sebagai promosi. Adapun media pendukung dari perancangan buku ilustrasi psychological first aid adalah sebagai berikut :

a. X-Banner

Merupakan papan yang digunakan untuk sebuah promosi dari sebuah acara. X-banner menggunakan ukuran 60 x 160 cm. X-banner nantinya digunakan di depan stand. Untuk desain x-banner menggunakan implementasi yang diadopsi dari karakter tokoh.

b. Buku Gambar

Merupakan benda yang dipakai untuk menulis, menggambar sesuatu. Buku gambar ini merupakan hal yang penting untuk mencatat segala sesuatu yang penting. Desain Buku Gambar ini hampir sama sama dengan desain media utama yaitu menggunakan gambar ilustrasi.

c. Pin

Merupakan benda yang dapat diletakan dimana saja, dapat diletakan di tas, tempat pensil, di baju dan lain-lain. Pin juga digunakan agar dapat

mengenalinya sesuatu. Desain pin menggunakan karakter dari Joni, Ani selaku anggota dinas pemadam kebakaran dan anggota DP5A, dan hydrant.

d. Stiker

Untuk stiker memiliki bentuk mulai dari karakter tokoh Joni dan Ani yang bertuliskan “Teman Peduli”. Stiker juga dapat diletakkan dimana saja selain itu stiker juga mudah untuk dibawa.

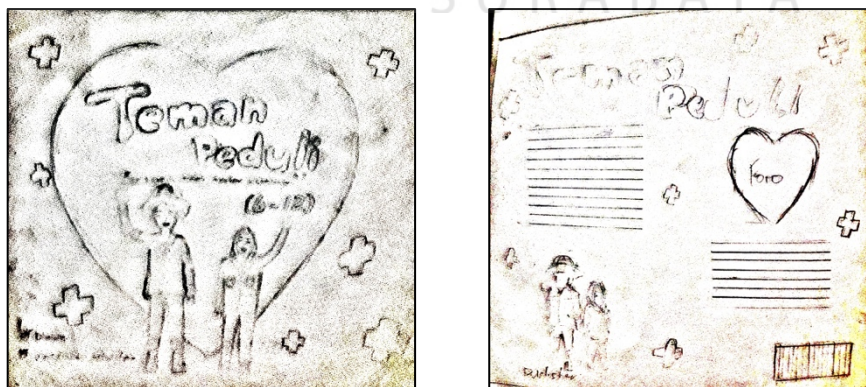
e. Poster

Poster digunakan sebagai media promosi untuk mengenalkan media utama. Poster dapat di implementasikan dimana saja seperti media sosial dan juga media cetak.

4.3.4. Perancangan Desain Layout

Berikut ini adalah penjelasan dari perancangan buku ilustrasi yang berjudul “Teman Peduli”

1. Sketsa cover depan dan belakang

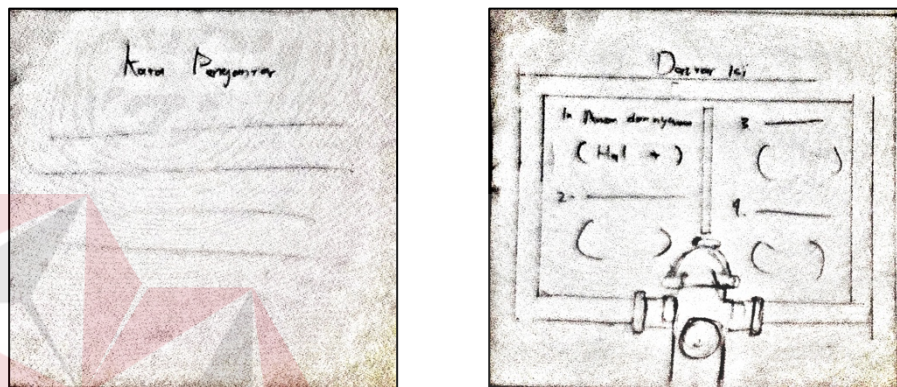


Gambar 4.11 Sketsa Cover Depan dan Belakang

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Cover depan pada buku ini memiliki desain yang simpel dan menggunakan patem sebagai background elemen desainnya. Di bagian paling depan terdapat karakter dan juga headline bertuliskan Teman Peduli dengan font Bauhaus 93. Dan untuk cover belakang hanya menjelaskan singkat tentang buku tersebut.

2. Sketsa halaman kata pengantar dan halaman daftar isi

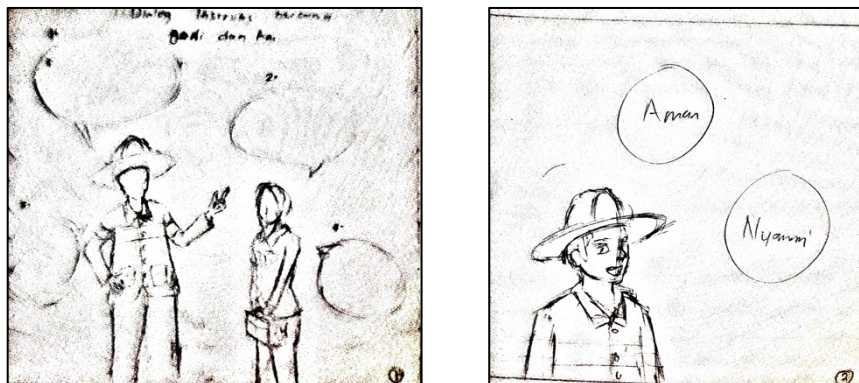


Gambar 4.12 Sketsa kata pengantar dan daftar isi

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Untuk kata pengantar akan menggunakan font Bauhaus 93 dan pada daftar isi menggunakan hydrant sebagai elemen desainnya.

3. Sketsa halaman 1-2

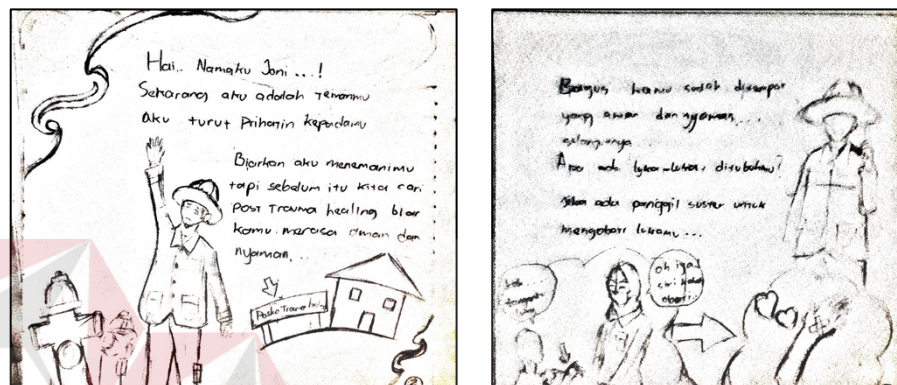


Gambar 4.13 Sketsa halaman 1-2

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Halaman 1 dan 2 menunjukkan interaksi antar karakter yaitu joni dan ani yang sedang melakukan pengenalan buku terhadap pembaca. Pada halaman 1 dan 2 lebih menonjolkan karakter.

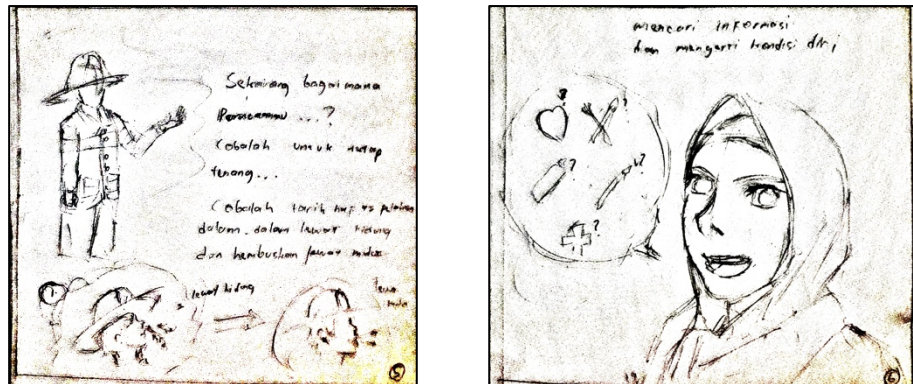
4. Sketsa halaman 3-4



Gambar 4.14 Sketsa hal 3-4
 Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada halaman 3-4 menunjukkan karakter dan juga diisi dengan elemen desain yang berhubungan dari pembahasan. Seperti halnya posko trauma healing dan karakter-karakter yang menghiasi setiap halaman. Pada halaman 4 telah dikomunikasikan sebuah informasi untuk melakukan PFA.

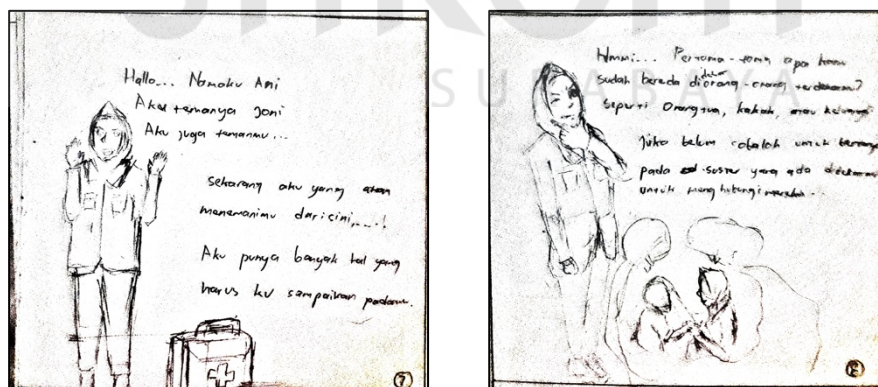
5. Sketsa halaman 5-6



Gambar 4.15 Sketsa halaman 5-6
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada halaman ini memperlihatkan karakter dan juga beberapa elemen-elemen yang melengkapinya. Dan juga memperlihatkan instruksi berupa ilustrasi. Pada halaman 5 lebih memperagakan untuk tetap tenang. Pada halaman 6 memperlihatkan Ani yang mengisyaratkan kebutuhan informasi dan kondisi.

6. Sketsa halaman 7-8



Gambar 4.16 Sketsa halaman 7-8
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada halaman 7-8 ini menunjukkan pengenalan Ani dari ia ingin menjadi teman berdasarkan pembiasaan yang memikirkan tentang karakteristik anak. Dan yang terakhir menginstruksikan untuk melakukan PFA menggunakan ilustrasi.

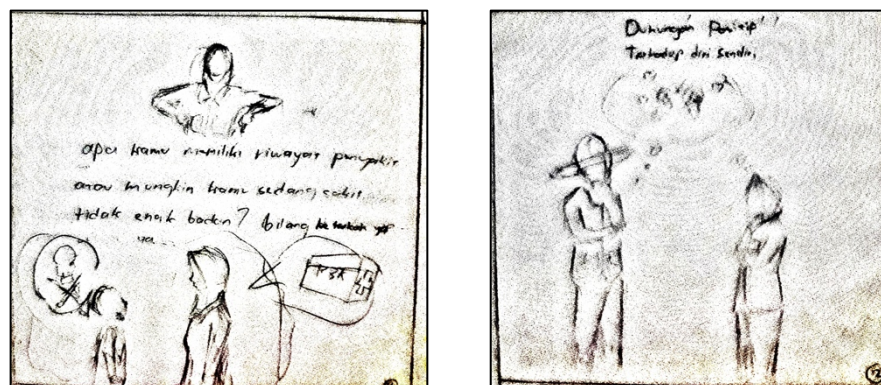
7. Sketsa halaman 9-10



Gambar 4.17 Sketsa halaman 9-10
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada sketsa halaman 9-10 menerangkan tentang kebutuhan pokok atau primer pada penjelasan tersebut font Poetsen One dan juga pada halaman 10 menjelaskan tentang konsultasi ketika merasa gelisah dan susah tidur.

8. Sketsa halaman 11-12



Gambar 4.18 Sketsa halaman 11-12
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada halaman 11 memperlihatkan instruksi agar bilang ke suster yang diperagakan oleh Ani jika memiliki riwayat penyakit dan jika merasa sakit. Untuk halaman 12 memperlihatkan karakter Joni dan Ani yang sedang memikirkan hal-hal menyenangkan dan pada halaman ini terdapat headline Dukungan Positif yang akan dibahas di halaman-halaman selanjutnya.

9. Sketsa halaman 13-14



Gambar 4.19 Sketsa halaman 13-14

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada halaman 13 memperlihatkan karakter Joni dan Ani yang membahas apa saja yang akan dibahas untuk halaman selanjut-selanjutnya. Pada halaman 14 memperlihatkan instruksi untuk beristirahat secukupnya.

10. Sketsa halaman 15-16

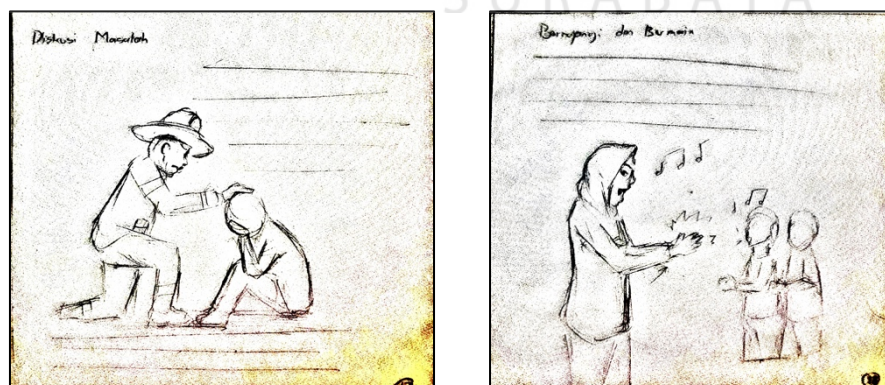


Gambar 4.20 Sketsa halaman 15-16

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada halaman 15 memperlihatkan karakter joni dan ani menunjukkan suasana yang sehat dan menyenangkan. Halaman 16 memperlihatkan instruksi untuk berkomunikasi dengan orang sekitar. Pada kedua halaman ini seperti halaman sebelumnya memiliki kesamaan yaitu melakukan hal positif untuk menyupport diri sendiri.

11. Sketsa halaman 17-18

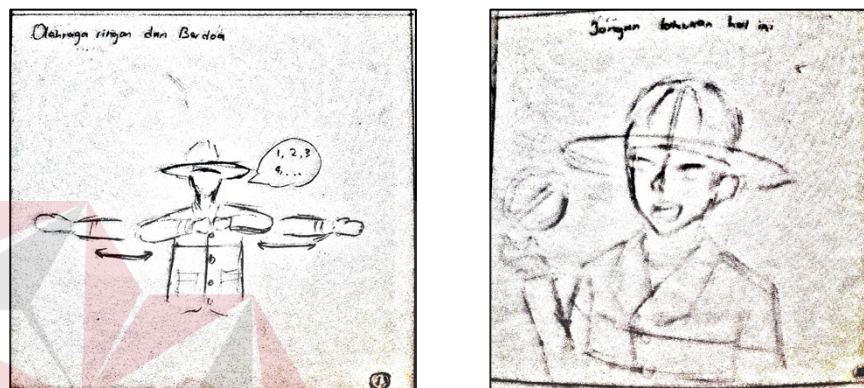


Gambar 4.21 Sketsa halaman 17-18

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada halaman 17 memiliki headline diskusi masalah yang menginstruksikan untuk berdiskusi dengan orang-orang terdekat ketika ada masalah. Dan halaman 18 menggunakan karakter tambahan anak-anak dan mengilustrasikan bernyanyi bersama. Disini Instruksi yang diberikan bermain dan bernyanyi.

12. Sketsa halaman 19-20

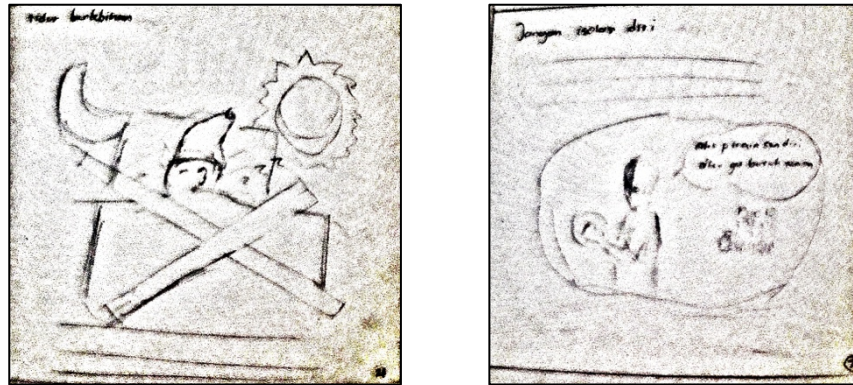


Gambar 4.22 Sketsa halaman 19-20

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada halaman 19 memperlihatkan tentang karakter joni yang sedang olahraga ringan. Pada halaman ini instruksinya adalah untuk melakukan olahraga ringan. Dan pada halaman 20 memiliki headline yang bertuliskan Jangan Lakukan Hal ini yang mengisyaratkan apa saja yang akan dibahas pada halaman selanjutnya adalah berbagai hal yang tidak boleh dilakukan setelah bencana.

13. Sketsa halaman 21-22

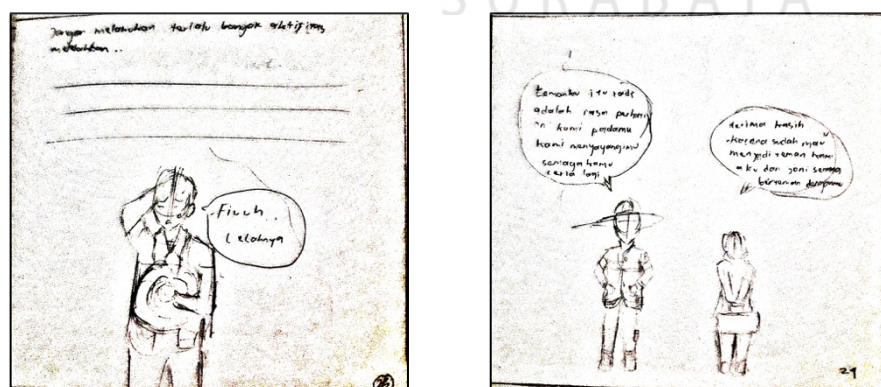


Gambar 4.23 Sketsa halaman 21-22

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada halaman 21 menginstruksikan untuk tidak tidur berlebihan atau seharian. Dari penggambaran ilustrasi yang ada adalah tidur berlebihan yang melewati siang dan malam. Sedangkan pada halaman 22 mengilustrasikan tidak ingin berkomunikasi dengan orang lain atau mengisolasi diri. Dan pada instruksi yang diberikan adalah jangan melakukan hal tersebut.

14. Sketsa halaman 23-24



Gambar 4.24 Sketsa halaman 23-24

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Sedangkan pada halaman 23 mengisyaratkan untuk tidak terlalu banyak melakukan aktifitas yang melelahkan. Dan pada gambar 24 mengilustrasikan percakapan akhir dari Joni dan Ani. Halaman ini merupakan penutup dari instruksi buku Teman Peduli.

15. Sketsa profil penulis



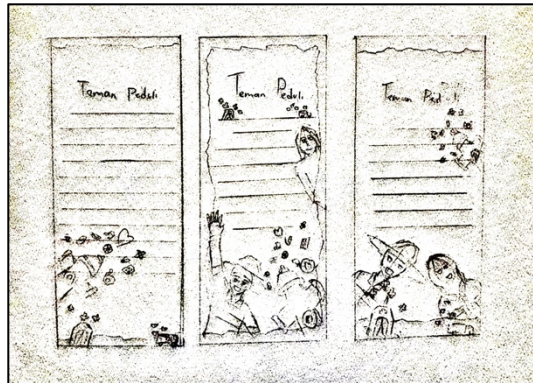
Gambar 4.25 Sketsa profil penulis

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada profil penulis memaparkan tentang biodata penulis dan melampirkan foto dari author atau pencipta.

4.3.5. Perancangan Media Pendukung

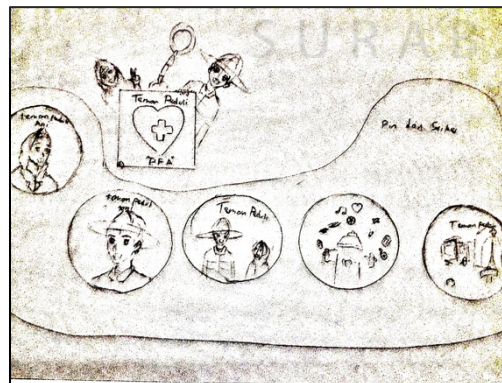
1. Sketsa X-Baner



Gambar 4.26 Sketsa X-Baner
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada sketsa ini menggunakan elemen desain dari karakter dan juga hydrant. Font yang digunakan untuk headline adalah Bauhaus 93 dan untuk body teksnya adalah Poetsen One. Alasan menggunakan X-baner adalah mudah untuk dibawa dan dapat mengenalkan media utama.

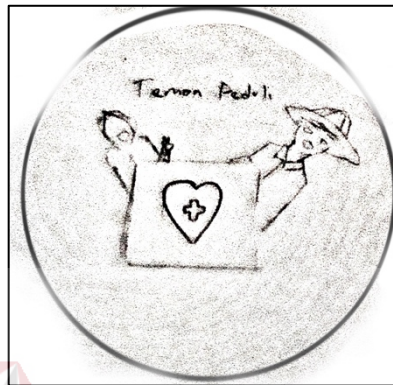
2. Sketsa Pin



Gambar 4.27 Sketsa Pin
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada media pendukung pin menggunakan karakter karakter dan hydrant untuk dijadikan object utama sebagai pin. Dan memberi nama di atas tiap karakter. Alasan menggunakan pin karena mudah dibawa kemana saja.

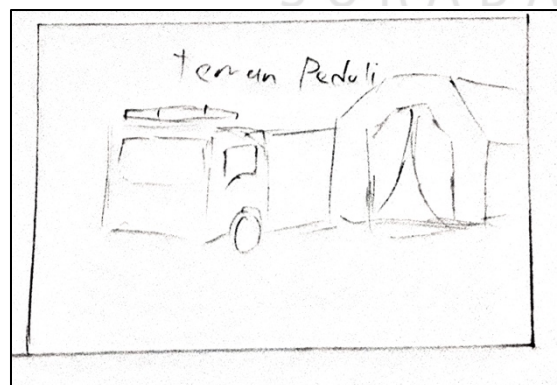
3. Sketsa Stiker



Gambar 4.28 Sketsa stiker, pensil dan penghapus
 Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Stiker hanya menggunakan karakter Joni dan Ani sebagai tokoh karakter dari teman peduli. Dan memiliki tulisan teman peduli di atasnya. Alasan menggunakan media stiker karena mudah untuk ditempel dimana saja.

4. Sketsa Buku gambar



Gambar 4.29 Sketsa Buku Gambar
 Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Untuk desain buku gambar menggunakan background cover pada media utama dan dijadikan sebagai ilustrasi untuk buku gambar. Dan diberikan kata yang berjudul Teman Peduli menggunakan font Bauhaus 93. Alasan menggunakan buku gambar karena biasanya media ini digunakan saat trauma healing.

5. Sketsa Poster



Gambar 4.30 Sketsa Buku Gambar
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Poster menggunakan ukuran kertas A3 dan pada poster kali ini hanya berpusat pada gambar seperti tokoh ani dan joni. Selain itu terdapat elemen desain seperti hydrant dan juga mobil pemadam kebakaran. Untuk headlinenya hanya berisi tulisan teman peduli. Alasan menggunakan poster karena mudah untuk diimplementasikan dimana saja.

4.5. Implementasi Karya

4.5.1. Media Utama

Berikut ini adalah penjelasan dari perancangan buku ilustrasi yang berjudul “Teman Pedulii”.

1. Cover depan dan belakang



Gambar 4.31 Cover Depan dan Belakang
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Cover depan pada buku ini memiliki desain yang menggunakan ilustrasi mobil pemadam kebakaran dan tenda *trauma healing* sebagai *background* dan untuk bagian tengahnya adalah karakter. Di bagian paling depan terdapat karakter dan juga headline bertuliskan Teman Peduli dengan font Bauhaus 93. Dan untuk cover belakang hanya menjelaskan singkat tentang buku tersebut dan menggunakan font Poetsen One untuk bodyteksnya.

2. Sketsa halaman kata pengantar dan halaman daftar isi



Gambar 4.32 Sketsa kata pengantar dan daftar isi
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Untuk kata pengantar akan menggunakan font Bauhaus 93 dan pada daftar isi menggunakan hydrant sebagai elemen desainnya. Dan menggunakan warna biru dengan efek brush untuk bagian sampingnya

3. Halaman 1-2



Gambar 4.33 Sketsa Halaman 1-2
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Halaman 1 hanya menunjukkan alarm kebakaran sebagai halaman pembuka dari buku Teman Peduli dan pada halaman 2 menunjukkan interaksi antar karakter yaitu joni dan ani yang sedang melakukan pengenalan Teman Peduli pada pembaca. Dan menggunakan ilustrasi kota atau bangunan yang terbakar. Keduanya menggunakan elemen desain hydrant untuk backgroundnya yang diopacity dan untuk foregroundnya menggunakan tenda trauma healing dan mobil pemadam kebakaran. Dan untuk halaman menggunakan kepala dari hydrant.

4. Halaman 3-4



Gambar 4.34 Halaman 3-4
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada halaman 3-4 menunjukkan karakter dan juga diisi dengan elemen desain yang berhubungan seperti hydrant. Seperti halnya posko trauma healing dan karakter-karakter yang menghiasi setiap halaman. Pada halaman 4 adalah awal mula instruksi untuk melakukan PFA. Dalam hal ini, keyword informatif sangat terlihat karena menyampaikan informasi. Keduanya menggunakan elemen desain hydrant untuk backgroundnya yang diopacity dan untuk foregroundnya menggunakan tenda trauma healing dan mobil pemadam kebakaran. Dan untuk halaman menggunakan kepala dari hydrant.

5. Halaman 5-6



Gambar 4.35 Halaman 5-6
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada halaman 5 ini memperlihatkan karakter dan juga beberapa elemen-elemen yang melengkapi. Dan memperlihatkan ilustrasikan bahwa karakter juga melakukan interaksi berupa instruksi. Pada halaman 6 lebih memperagakan untuk tetap tenang. Dan Joni menjelaskan instruksi singkat tentang menenangkan diri dengan cara menghirup nafas dan mengeluarkannya lewat mulut. Keduanya menggunakan elemen desain hydrant untuk backgroundnya yang diopacity dan untuk foregroundnya menggunakan tenda trauma healing dan mobil pemadam kebakaran. Dan untuk halaman menggunakan kepala dari hydrant.

6. Halaman 7-8



Gambar 4.36 Halaman 7-8
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada halaman 7-8 ini menunjukkan pengenalan Ani dari ingin menjadi teman berdasarkan pembahasan yang memikirkan tentang karakteristik anak. Pada halaman ini belum memiliki instruksi hanya pengenalan saja. Keduanya menggunakan elemen desain hydrant untuk backgroundnya yang diopacity dan untuk foregroundnya menggunakan tenda trauma healing dan mobil pemadam kebakaran. Dan untuk halaman menggunakan kepala dari hydrant.

7. Halaman 9-10



Gambar 4.37 Halaman 9-10
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada sketsa halaman 9-10 menerangkan tentang kebutuhan pokok atau primer seperti makanan dan minuman dan juga menginstruksikan agar bersama keluarga. Font yang digunakan pada penjelasan tersebut menggunakan font Poetsen One. Keduanya menggunakan elemen desain hydrant untuk backgroundnya yang diopacity dan untuk foregroundnya menggunakan tenda trauma healing dan mobil pemadam kebakaran. Dan untuk halaman menggunakan kepala dari hydrant.

8. Halaman 11-12



Gambar 4.38 Halaman 11-12
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada halaman 11 menjelaskan tentang konsultasi ketika merasa gelisah dan susah tidur. Pada halaman 12 memperlihatkan instruksi agar bilang ke suster yang

diperagakan oleh Ani jika memiliki riwayat penyakit dan jika merasa sakit. Keduanya menggunakan elemen desain hydrant untuk backgroundnya yang diopacity dan untuk foregroundnya menggunakan tenda trauma healing dan mobil pemadam kebakaran. Dan untuk halaman menggunakan kepala dari hydrant.

9. Halaman 13-14



Gambar 4.39 Halaman 13-14
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Untuk halaman 13 memperlihatkan karakter Joni dan Ani yang sedang memikirkan hal-hal menyenangkan dan pada halaman ini terdapat headline Dukungan Positif yang akan dibahas di halaman-halaman selanjutnya. Pada halaman 14 memperlihatkan karakter Joni dan Ani yang membahas apa saja yang akan dibahas untuk halaman selanjut-selanjutnya. Keduanya menggunakan elemen desain hydrant untuk backgroundnya yang diopacity dan untuk foregroundnya menggunakan tenda trauma healing dan mobil pemadam kebakaran. Dan untuk halaman menggunakan kepala dari hydrant.

10. Halaman 15-16



Gambar 4.40 Halaman 15-16
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada halaman 15 memperlihatkan instruksi untuk beristirahat secukupnya. Dan pada halaman 16 memperlihatkan instruksi untuk makan dan minum secukupnya. Keduanya menggunakan elemen desain hydrant untuk backgroundnya yang diopacity dan untuk foregroundnya menggunakan tenda trauma healing dan mobil pemadam kebakaran. Dan untuk halaman menggunakan kepala dari hydrant.

11. Halaman 17-18



Gambar 4.41 Halaman 17-18
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada halaman 17 mengilustrasikan dan menginstruksikan untuk berkomunikasi dan saling berbagi informasi. Pada halaman 18 memiliki headline diskusi masalah yang menginstruksikan untuk berdiskusi dengan orang-orang

terdekat ketika ada masalah. Keduanya menggunakan elemen desain hydrant untuk backgroundnya yang diopacity dan untuk foregroundnya menggunakan tenda trauma healing dan mobil pemadam kebakaran. Dan untuk halaman menggunakan kepala dari hydrant.

12. Halaman 19-20



Gambar 4.42 Halaman 19-20
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada halaman 19 menggunakan karakter tambahan anak-anak dan mengilustrasikan bernyanyi bersama. Disini Instruksi yang diberikan bermain dan bernyanyi. Dan pada halaman 20 memperlihatkan tentang karakter joni yang sedang olahraga ringan. Pada halaman ini instruksinya adalah untuk melakukan olahraga ringan. Keduanya menggunakan elemen desain hydrant untuk backgroundnya yang diopacity dan untuk foregroundnya menggunakan tenda trauma healing dan mobil pemadam kebakaran. Dan untuk halaman menggunakan kepala dari hydrant.

13. Halaman 21-22



Gambar 4.43 Halaman 21-22
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada halaman 21 memiliki headline yang bertuliskan Jangan Lakukan Hal ini yang mengisyaratkan apa saja yang akan dibahas pada halaman selanjutnya adalah berbagai hal yang tidak boleh dilakukan setelah bencana. Pada halaman 22 menginstruksikan untuk tidak tidur berlebihan atau seharian. Dari penggambaran ilustrasi yang ada adalah tidur berlebihan yang melewati siang dan malam. Keduanya menggunakan elemen desain hydrant untuk backgroundnya yang diopacity dan untuk foregroundnya menggunakan tenda trauma healing dan mobil pemadam kebakaran. Dan untuk halaman menggunakan kepala dari hydrant.

14. Halaman 23-24



Gambar 4.44 Halaman 23-24
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Sedangkan pada halaman 23 mengilustrasikan tidak ingin berkomunikasi dengan orang lain atau mengisolasi diri. Dan pada instruksi yang diberikan adalah jangan melakukan hal tersebut. Sedangkan pada halaman 24 mengisyaratkan untuk tidak terlalu banyak melakukan aktifitas yang melelahkan. Keduanya menggunakan elemen desain hydrant untuk backgroundnya yang diopacity dan untuk foregroundnya menggunakan tenda trauma healing dan mobil pemadam kebakaran. Dan untuk halaman menggunakan kepala dari hydrant.

15. Halaman 23-24



Gambar 4.45 halaman 25-26

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Dan pada gambar 25 mengilustrasikan percakapan akhir dari Joni dan Ani. Halaman ini merupakan penutup dari instruksi buku Teman Peduli. Untuk halaman 26 hanyalah kata terima kasih dengan font Bauhaus 93. Keduanya menggunakan elemen desain hydrant untuk backgroundnya yang diopacity dan untuk foregroundnya menggunakan tenda trauma healing dan mobil pemadam kebakaran. Dan untuk halaman menggunakan kepala dari hydrant.

16. Halaman 27



Gambar 4.46 halaman 27

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada profil penulis memaparkan tentang biodata penulis dan melampirkan foto dari author atau pencipta. Elemen desain yang hydrant untuk backgroundnya yang diopacity dan untuk foregroundnya menggunakan tenda trauma healing dan mobil pemadam kebakaran. Dan untuk halaman menggunakan kepala dari hydrant.

INSTITUT BAHASA
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

4.5.2. Media Pendukung

1. X-Baner



Gambar 4.47 Sketsa X-Baner
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada X-baner ini menggunakan elemen desain dari karakter dan juga hydrant. Font yang digunakan untuk headline adalah Bauhaus 93 dan untuk body teksnya adalah Poetsen One. Alasan menggunakan X-baner adalah mudah untuk dibawa dan dapat mengenalkan media utama.

2. Pin

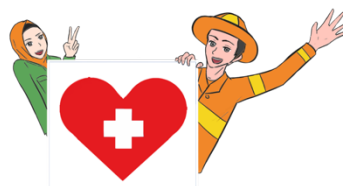


Gambar 4.48 Pin

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Pada media pendukung pin menggunakan karakter karakter dan hydrant untuk dijadikan object utama sebagai pin. Dan memberi nama di atas tiap karakter. Alasan menggunakan pin karena mudah dibawa kemana saja.

3. Sticker



Gambar 4.49 Sticker

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Stiker hanya menggunakan karakter Joni dan Ani sebagai tokoh karakter dari teman peduli. Dan memiliki tulisan teman peduli di atasnya. Alasan menggunakan media stiker karena mudah untuk ditempel dimana saja.

4. Buku gambar



Gambar 4.50 Buku Gambar
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Untuk desain buku gambar menggunakan background cover pada media utama dan dijadikan sebagai ilustrasi untuk buku gambar. Dan diberikan kata yang berjudul Teman Peduli menggunakan font Bauhaus 93. Alasan menggunakan buku gambar karena biasanya media ini digunakan saat trauma healing.

5. Poster



Gambar 4.51 Poster
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Poster menggunakan ukuran kertas A3 dan pada poster kali ini hanya berpusat pada gambar seperti tokoh ani dan joni. Selain itu terdapat elemen desain seperti hydrant dan juga mobil pemadam kebakaran. Untuk headlinenya hanya berisi tulisan teman peduli. Alasan menggunakan poster karena mudah untuk diimplementasikan dimana saja.



BAB V

PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu tentang *psychological first aid* (PFA) untuk anak-anak usia 6-12 korban bencana kebakaran. Dan saran untuk pembaca dan peneliti selanjutnya.

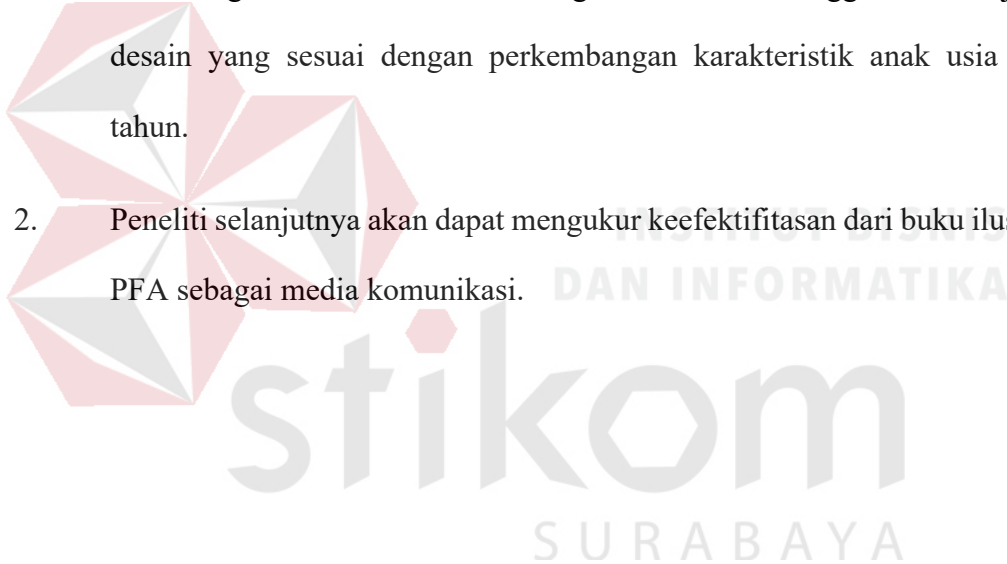
5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan telah memperoleh kesimpulan yaitu perancangan buku ilustrasi *psychological first aid* (PFA) dengan teknik painting sebagai media komunikasi trauma healing anak usia 6-12 tahun korban kebakaran adalah media yang dapat mengkomunikasikan dari PFA berdasarkan keyword yang didapat yaitu *informative* yang bersifat menerangkan sesuatu atau memberi keterangan. Sehingga informasi tentang melakukan PFA dapat tersampaikan tanpa harus memahami arti sebenarnya. Untuk keyword *Informative* berkaitan dengan *Energetic* yang memiliki memberi dorongan atau semangat memiliki visual yang memberikan kesan menegaskan sehingga desain terlihat dan mudah dipahami. Konten pada buku ilustrasi ini adalah memberikan instruksi anak yang menggunakan ilustrasi sesuai dengan karakteristik anak yaitu menyukai buku bergambar dan berwarna. Hasil dari penelitian ini adalah berupa buku ilustrasi yang berjudul “Teman Peduli” sebagai media komunikasi PFA untuk anak usia 6-12 tahun dan disertai media pendukung stiker, buku menggambar, pin, x-baner dan poster.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah didapatkan tentang perancangan buku ilustrasi PFA dengan teknik digital painting sebagai media komunikasi trauma healing anak usia 6-12 tahun bencana kebakaran. Telah terdapat saran yang diberikan oleh peneliti agar perancangan media buku menjadi lebih baik yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan buku ilustrasi tentang PFA harus menggunakan tinjauan desain yang sesuai dengan perkembangan karakteristik anak usia 6-12 tahun.
2. Peneliti selanjutnya akan dapat mengukur keefektifitasan dari buku ilustrasi PFA sebagai media komunikasi.



DAFTAR PUSTAKA

Daftar Buku

Elizabeth B. Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007. *Tentang Penanggulangan Bencana*.

Muktiono, Joko D. 2003. *Aku Cinta Buku (Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak)*. Jakarta: Elex Media Computindo.

Depdiknas. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS.

Ahmad, Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.

Adi, Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.

Arifin dan Kusrianto. 2009. *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Deka, Anjar. 2012. *Digital Painting & Desain Karakter Dengan Adobe Photoshop*. Yogyakarta: Andi.

Haditono, Dr., Rahayu, Siti. 2006. *Psikologi Perkembangan*, Yogyakarta, Gadjah Mada University Press.

Whelan, Bride M. 1994. *Color Harmony*. Jakarta: Rockport Publishers.

Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia

Pustaka Utama.

Anggraini S., Lia., Kirana, Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Danton, Sihombing. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia

Lieberman, J. Ben. 1967. *Types Of Typefaces*. : Sterling Publisher.

Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu*

Sosial Humaniora Pada Umumnya. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.

Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Remaja.

Bandung: Rosdakarya Offset.

Malhotra, Naresh. 2007. *Marketing Research : an applied orientation, pearson education, inc., fifth edition*. New Jearsey: USA

Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*, Bandung: Pustaka Setia.

Husein, Umar. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Salemba Empat.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung:

Alfabeta.

Basuki. Sulistyono. 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:

Alfabeta.

Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku*

Sumber Tentang Metode-metode Baru. Jakarta: UIP.

Daftar Jurnal

Sumolang, Milka Octivia. 2013. *Perancangan Buku Panduan Wisata Kuliner Makanan Tradisional Khas Makassar.* Surabaya: Universitas Kristen Petra.

Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Majapatih Gajah Mada.* Jakarta Barat: Universitas Bina Nusantara

Maisaroh, Novi. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Sains Berorientasi Cooperative Learning Pada Siswa SD Menggunakan Bahan Daur Ulang.* Yogyakarta: UNY.

Pratiwi, Novita. 2019. *Perancangan Buku Ilustrasi Satwa Langka Di Indonesia Dengan Teknik Digital Watercolor Sebagai Media Edukasi Anak Usia 6-12 Tahun.* Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika Stikom.

Setyanugrah, Firdaus. 2017. *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya.* Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Rosidiyanti, Heny Miftachu. 2018. *Perancangan Buku Ilustrasi Aksara Jawa Dengan Teknik Digital Vektor Sebagai Media Pembelajaran Anak Kelas 3 Sekolah Dasar.* Surabaya : Institut Bisnis dan Informatika Stikom.

Chandra, Chyntia Joanna. 2017. *Perancangan Buku Ilustrasi Dengan Teknik Aquarelle Sebagai Upaya Mengenalkan Tokoh Pahlawan 10 November*

Kepada Siswa SMP Di Surabaya. Surabaya : Institut Bisnis dan Informatika Stikom.

Hidayatullah, Raden Aryadi. 2018. *Perancangan Buku Ilustrasi Topeng Malangan Dengan Teknik Digital Painting Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia 8-12 Tahun*. Surabaya : Institut Bisnis dan Informatika Stikom.

Daftar Internet

2017. Definisi dan Jenis Bencana, URL:<https://www.bnpb.go.id/home/definisi> (diakses 6 Maret 2019).

Samekto, Bambang Hendro. Kebakaran Rumah Dan Gedung, URL:<https://belajarbencanalearndisaster.com/bencana-di-indonesia/kebakaran-rumah-dan-gedung/> (diakses 6 Maret 2019).

Siwi, Listya Sekar. 2017. Anak-anak Butuh *Trauma Healing* Ini Penjelasan Psikolog. URL:<http://pontianak.tribunnews.com/2017/10/31/anak-anak-butuh-trauma-healing-ini-penjelasan-psikolog> (diakses 7 Maret 2019).

KumparanMOM. 2018. Anak Menanggung Dampak Lebih Berat Akibat Bencana! Ini Penjelasan!. URL:<https://kumparan.com/@kumparanmom/anak-menanggung-dampak-lebih-berat-akibat-bencana-ini-penjelasan-1538724880093104838> (diakses 6 Maret 2019).

Suryadi. 2017. Panduan PFA (*Psychological First Aid*). URL:<https://www.wonderspsychology.com/panduan-pfa-psychological-first-aid/> (diakses 14 Maret 2019).

Api, Kebakaran, Tips Pencegahan Kebakaran.

URL:<https://www.klopmart.com/article-15-api-kebakaran--tips-pencegahan-kebakaran.html> (diakses 10 Maret 2019).

Kebakaran.

URL:<http://dmccd.net/kebakaran/> (diakses 10 Maret 2019).

2018. Psychological First Aid Pada Korban Terdampak Bencana.

URL:<https://pijarpsikologi.org/psychological-first-aid-pada-korban-terdampak-bencana/> (diakses 14 Maret 2019).

About PFA

URL:<https://www.nctsn.org/treatments-and-practices/psychological-first-aid-and-skills-for-psychological-recovery/about-pfa> (diakses 22 Maret 2019).

Savethechildren. Psychological First Aid For Children.

URL:<https://resourcecentre.savethechildren.net/sites/default/files/documents/4633.pdf> (diakses 11 Maret 2019).

Brad. What Is Digital Painting.

URL:<http://www.turningpointarts.com/what-is-digital-painting/> (diakses 11 Maret 2019).

Pengertian Observasi: Arti, Tujuan, Ciri-Ciri, dan Manfaat Observasi

URL:<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-observasi.html> (diakses 15 Maret 2019)