



---

***TWO DIMENSION (2D) CARTOON AS MEDIA FLOOD DISASTER LITERATURE  
CHILDREN IN PANJI VILLAGE***

**I Putra Yana Wardana<sup>1</sup>, I Wayan Mudana<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Pendidikan Ganesha

Email: [putrayana@undiksha](mailto:putrayana@undiksha)<sup>1</sup>, [wayan.mudana@undiksha.ac.id](mailto:wayan.mudana@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstrak**

Anak Anak adalah potensi penerus sukses tidak nya suatu bangsa atau pun suatu daerah maka dari itu keberadaan anak anak perlu mendapat perhatian lebih. Tidak jarang anak anak menjadi korban dari bencana baik itu bencana yang terjadi tidak sengaja ataupun bencana yang terjadi karena kehendak alam. Banjir merupakan salah satu bencana yang sering menghantui anak anak di musim hujan ini. Perlunya anak anak diberikan pendekatan yang sesuai dengan tingkat daya serapan seorang anak anak, sehingga diperlukan pengembangan media yang bisa meliterasi anak anak dan menarik perhatian anak anak tanpa meninggalkan tujuan yang ingin dicapai dari penggunaan media informasi tersebut. Media kartun 2 dimensi sangatlah tepat dikembangkan untuk menarik perhatian anak anak dan tercapainya tujuan pembuatan media itu untuk meliterasi anak anak tentang bahaya bencana banjir dan pencegahan banjir. Sehingga membiasakan anak anak terhadap bencana. Keadaan geografis desa Panji yang rentan terhadap banjir juga salah satu alasannya. Maka dari itu diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan media kartun 2 dimensi untuk bencana banjir kepada anak anak di desa panji dapat membantu menambah literasi informasi anak anak terhadap bencana banjir. Dari hasil penelitian yang dilakukan masyarakat di desa Panji menyambut baik ikut sebagai korespondensi penelitian dari pendataan awal sampai penelitian berakhir. Hasil penelitian berupa komik yang dibuat dengan bantuan aplikasi photoshop, corel draw dan ada beberapa komik hasil goresan tangan manual dinilai sangat bagus tujuh puluh persen, bagus sebanyak dua puluh persen dan hanya satu responden menjawab di kuisisioner biasa saja. Penilaian ketepatan penggunaan media komik yang dihasilkan untuk anak anak juga dinilai menarik sesuai hasil kuisisioner yang dilengkapi beberapa produk komik banjir yang disertakan di form kuisisioner.

**Kata Kunci:** Kartun 2 D, Media Literasi, Bencana Banjir, Anak.

***Abstract***

*Children are the potential successor to the success of a nation or an area, therefore the existence of children needs more attention. It is not uncommon for children to become victims of disasters, whether they are accidental disasters or natural disasters. Floods are one of the disasters that often haunt children in this rainy season. The need for children to be given an approach that is in accordance with the level of absorption of a child, so that it is necessary to develop media that can literacy children and attract children's attention without leaving the goals to be achieved from using the information media. 2-dimensional cartoon media is very appropriate to be developed to attract children's attention and achieve the goal of making the media to literacy children about the*



---

*dangers of flooding and flood prevention. so familiarize children with disasters. The number of children in Panji Village is very large, we can see from the number of elementary schools in Panji Village as well as the size of the Panji Village area. The geographical condition of Panji village which is prone to flooding is also one of the reasons. Therefore, it is hoped that research on the development of 2-dimensional cartoon media for flood disasters for children in Panji village can help increase children's information literacy on flood disasters.*

**Keywords:** *2D Cartoon, Literature Media, Flood Disaster, Children.*

## **PENDAHULUAN**

Bencana banjir menghantui dan sering terjadi di musim penghujan seperti ini. Banjir selain terjadi secara alami juga karena ulah kita sendiri yang kurang peduli terhadap lingkungan seperti membuang sampah sembarangan adalah contoh kecil penyebab banjir. Anak anak selain bisa menjadi korban banjir juga bisa menjadi salah satu penyebab banjir kalo kurangnya literasi informasi yang tepat tentang bahaya banjir, cara menghindar dari bencana banjir dan perilaku yang baik dan benar agar bencana banjir tidak terjadi. Di kalangan anak anak literasi media ini masih kurang apalagi di desa Panji. Berbeda jauh dengan tingkat literasi informasi anak anak di perkotaan yang didukung banyak sumber literasi. Anak Anak adalah potensi penerus sukses tidak nya suatu bangsa atau pun suatu daerah maka dari itu keberadaan anak anak perlu mendapat perhatian lebih. Tidak jarang anak anak menjadi korban dari bencana baik itu bencana yang terjadi tidak sengaja ataupun bencana yang terjadi karena kehendak alam. Banjir merupakan salah satu bencana yang sering menghantui anak anak di musim hujan ini. Perlunya anak anak diberikan pendekatan yang sesuai dengan tingkat daya serapan seorang anak anak, sehingga diperlukan pengembangan media yang bisa meliterasi anak anak dan menarik perhatian anak anak tanpa meninggalkan tujuan yang ingin dicapai dari penggunaan media informasi tersebut. Media kartun 2 dimensi sangatlah tepat dikembangkan untuk menarik perhatian anak anak dan tercapainya tujuan pembuatan media itu untuk meliterasi anak anak tentang bahaya bencana banjir dan pencegahan banjir. Sehingga membiasakan anak anak terhadap bencana. Anak anak di Desa Panji jumlahnya sangat banyak itu bisa kita lihat dari banyaknya sekolah dasar yang ada di desa panji selain juga luas nya daerah desa Panji. Keadaan geografis desa Panji yang rentan terhadap banjir juga salah satu alasannya. Maka



---

dari itu diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan media kartun 2 dimensi untuk bencana banjir kepada anak anak di desa panji dapat membantu menambah literasi informasi anak anak terhadap bencana banjir. Dalam pembuatan kartun 2 dimensi banjir ini penelitian menggunakan aplikasi photoshop, corel draw dan manual goresan tangan. Komik ini dihasilkan oleh peneliti dan ada beberapa dibantu oleh tim dari mahasiswa untuk pengembangan kemampuan dan mata kuliah teknologi media ayng diampu peneliti di prodi d3 perpustakaan. Penelitian ini menghasilkan rancangan media kartun 2 dimensi bencana banjir dan hasil implementasi respon masyarakat desa panji tentang produk pengembangan komik ini dengan mengisi kuisisioner form dilengkapi dengan beberapa pertanyaan terkait literasi media,pertanyaan terkait media kartun, terkait bencana banjir dan terkait produk penelitian dengan ditampilkan hasil kartun 2 dimensi/komik banjir.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang digunakan untuk memperoleh gambaran seperti apa pengembangan media kartun 2 dimensi sebagai media literasi bencana banjir untuk anak anak di desa Panji. Metode deskripsi adalah suatu metode dalam penelitian status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Whitney (1960) berpendapat, metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena. Penelitian deskriptif bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian dilakukan di wilayah desa Panji dan dikampus Undiksha dalam proses pembuatan media kartun. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak anak desa panji khususnya dan masyarakat di desa Panji pada umumnya. Adapun tujuan penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut: merancang dan mengimplementasikan media kartun 2 dimensi yang berguna untuk media literasi bencana banjir anak anak di desa Panji.



---

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan beberapa cara, yaitu: (1) Observasi, Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian pengamatan dan pencatatan ini dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa (Margono, 1997). Dengan cara ini maka peneliti akan melihat langsung kondisi di lapangan mengenai keadaan anak-anak di desa Panji, keadaan geografis desa Panji dan bahaya bencana banjir di desa Panji yang memiliki sumber air melimpah. Wawancara adalah suatu metode penelitian yang meliputi pengumpulan data melalui interaksi verbal secara langsung antara pewawancara dan yang diwawancarai (Sevilla, 1993). Wawancara yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mencari tahu segala hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pengelolaan perpustakaan selama ini. Wawancara dilakukan terhadap tiga orang informan dengan teknik *snowball* dimana informan A memberikan rekomendasi agar informan B menjadi informan dan seterusnya. *Snowball sampling* merupakan teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil kemudian membesar (Sugiyono, 2006) teknik wawancara mendalam. Informan akan diwawancarai untuk memperoleh data seperti jumlah anak-anak di desa Panji, data sebaran bencana di desa Panji, dan data lainnya pendukung pengembangan media penelitian ini. Agar wawancara mendalam bisa berlangsung secara terarah, disusun pedoman wawancara yang memuat pokok-pokok pikiran yang terkait dengan masalah yang diteliti. Dengan cara ini diharapkan wawancara berlangsung secara fleksibel. Begitu pula informasi yang digali, tidak saja bertumpu pada apa yang mereka ucapkan, tetapi disertai pula dengan penggalian yang mendalam tentang pemaknaan mereka terhadap ucapan maupun perilaku mereka. Data yang terkumpul berwujud data kualitatif atau bisa pula dalam bentuk angka-angka. Data dianalisis dengan melakukan serangkaian kegiatan, yakni reduksi data, menyajikan, menafsirkan, dan menarik kesimpulan. Analisis data diawali dengan aktivitas pengumpulan data, kemudian dilanjutkan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

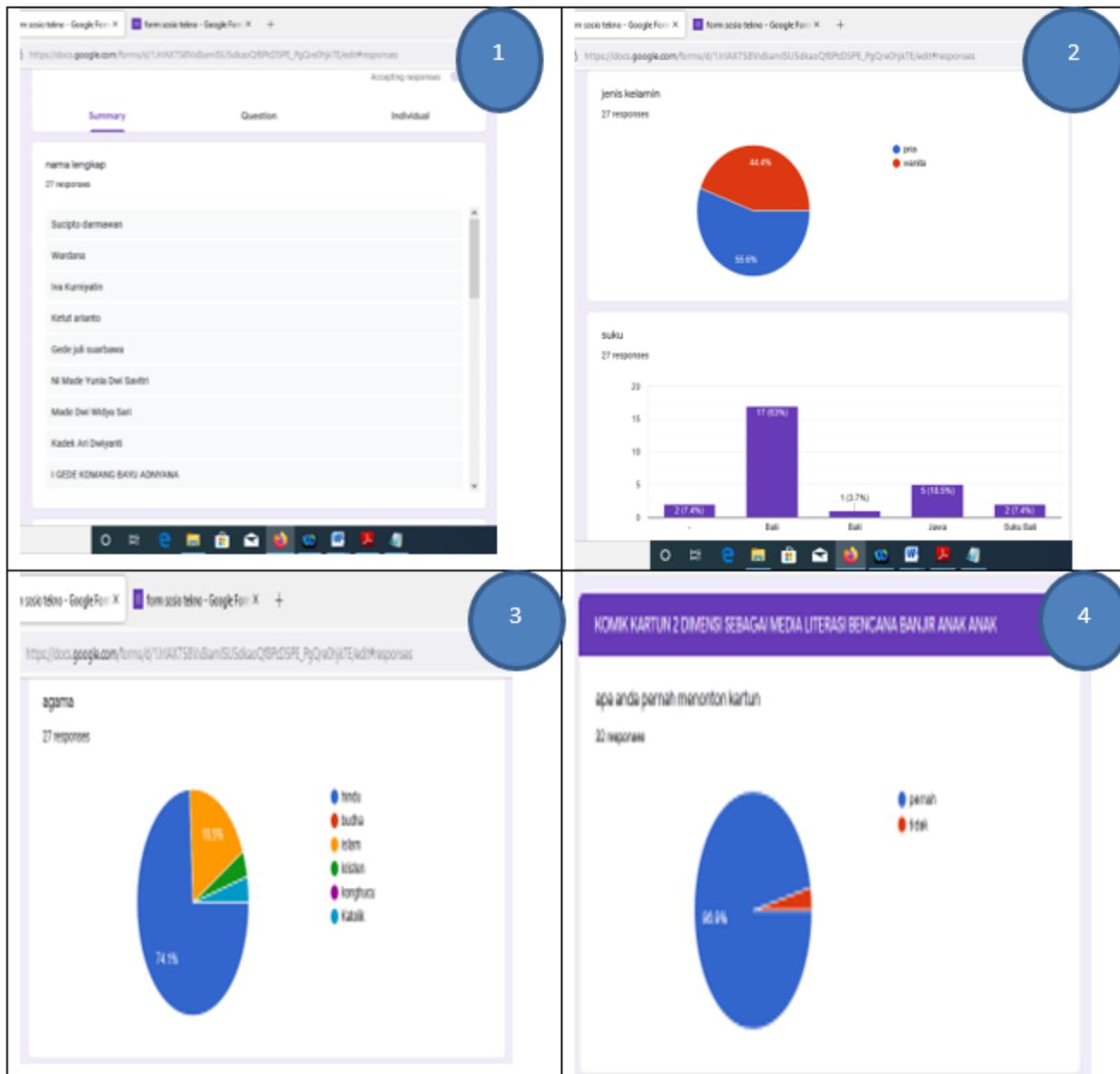
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari pemaparan awal penelitian dengan melakukan pembuatan group wa atas seijin masyarakat desa Panji yang bersedia mengikuti penelitian ini sebagai sampel penelitian sebanyak empat puluh orang sampel disepakati melakukan pertemuan virtual untuk pemaparan dari tim

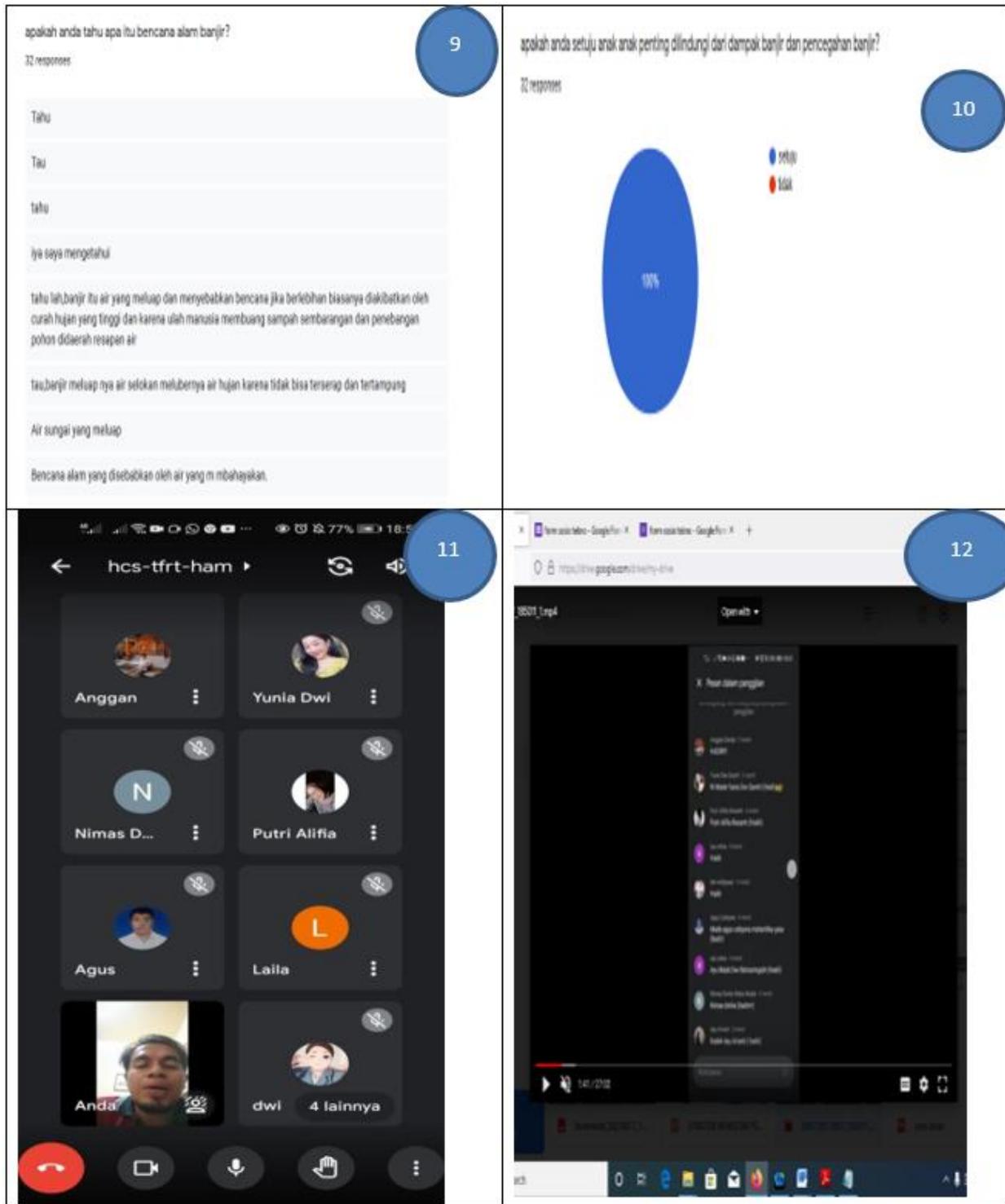


peneliti menggunakan google meet. Dari pertemuan virtual responden menyetujui secara verbal untuk menjawab kuisisioner yang tim peneliti sudah buat untuk mendapatkan sebuah data yang digunakan nantinya dalam penelitian ini

Berikut hasil dan pelaksanaan penelitian









### Pembuatan komik kartun 2 dimensi

Dalam proses pembuatan kami tim peneliti dibantu oleh mitra peneliti yaitu mahasiswa menggunakan 3 software dalam pembuatan kartun komik banjir ini selain juga menggunakan manual goresan tangan. Aplikasi software yang kami pakai seperti adobe photoshop, corel draw dan adobe illustrator. Selain software aplikasi kami juga menggunakan hardware berupa scanner yang mendukung fitur *scan high quality*.



---

1.menggambar manual dengan goresan tangan terlebih dahulu yang nantinya akan dibantu oleh scanner dalam proses scan memindahkan ke komputer dan dilakukan proses lebih lanjut **(proses menggambar sketsa komik kartun pada kertas)**, 2.melakukan pemindaian atau scan gambar sketsa tersebut untuk dipindahkan ke komputer dengan menggunakan alat scanner dalam format jpg disimpan di komputer untuk nantinya proses selanjutnya **(proses scan gambar ke komputer)**, 3.**membuat lembar kertas kerja baru pada corel draw**, 4. Selanjutnya klik Menu File > Import (Ctrl+I) untuk mengimpor (memasukkan gambar ke lembar kerja CorelDRAW). Pada saat browse, kamu bisa mencari lokasi gambar yang sudah kamu simpan **(import gambar ke coreldraw)**, 5. Tracing digunakan untuk memberikan detail pada garis dalam sebuah gambar, supaya terlihat lebih halus sekaligus menghilangkan latar atau background dari kertas.Masih dalam posisi seperti gambar di atas. Pastikan objek gambar sudah terklik. Kemudian klik tombol Trace Bitmap. Pilih Outline Trace > Clipart **(proses tracing sekaligus convert gambar bitmap menjadi gambar vektor)**, 6 Klik Menu File > Export > Pilih PNG – Portable Network Graphics. Kemudian klik tombol Export untuk mengeksport gambar dan menyimpannya menjadi sebuah file gambar dengan format .png **(Export hasil tracing ke format gambar .PNG)**.7 sampai disana proses menggunakan corel draw selanjutnya gambar dalam format PNG itu dilakukan proses lebih lanjut di photoshop **(editing dengan photoshop)**, 8.melakukan penghapus cleaning titik garis ataupun bentuk bentuk yang ingin diperhalus atau dihilangkan hasil dari manual goresan sketsa gambar komik menggunakan tool eraser **(proses cleaning perhalus dengan tool eraser di photoshop)**, 9 Untuk memberi warna pada gambar sebaiknya seleksi terlebih dahulu dengan menggunakan Magic Wand Tool. Caranya adalah pilih Magic Wand Tool, kemudian klik pada bagian objek yang ingin diwarnai **(proses mewarnai gambar komik kartun dengan photoshop)**. 10. Selanjutnya setelah diwarnai dan dilengkapi dialog kartun komik dilakukan pemrosesan di adobe illustrator untuk menambahkan latar belakang suasana yang bisa menambah menarik dan membuat lebih hidup karakter kartun komik yang dibuat **(proses menambahkan background di adobe illustrator)**, 11. Hal terakhir finishing dilakukan di adobe photoshop memasang backgroud tadi dengan kartun komik karakter tadi.

## **KESIMPULAN**



---

Penelitian ini sangat diterima baik oleh masyarakat desa panji, dari awal pengambilan data sample awal untuk penelitian, hingga dilakukan penyampaian hasil produk penelitian berupa komik kartun yang dihasilkan dalam penelitian ini sangat diapresiasi oleh masyarakat dan kepala desa panji dan berharap dilakukan kerjasama ataupun pengadaan penelitian lebih lanjut dengan topik apapun yang disesuaikan dengan keadaan kebutuhan masyarakat desa panji. Kedepan mungkin bisa dikembangkan komik kartun lainnya dengan masalah yang berbeda ataupun menggunakan aplikasi lainnya sehingga menghasilkan produk komik kartun yang lebih menarik lagi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Undang undang Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2007 tentang penanggulangan bencana.

Reitz, J. M. (2004). *Information literacy*. In *Dictionary and Information Science*. Westport, CT : Library Unlimited.

Shapiro, J.J., & Hughes, S.K. (1996). *Information Literacy as a Liberal Art: Enlightenment Proposals for a New Curriculum*. *Educom Review*, 31

Sudjana, N., Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sumarno, Alim. 2012. *Penelitian Pengembangan*. Bandung : Aditama

Putra, Nana. 2013. *Research and Development*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada