

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC EDUKASI
TANGGAP BENCANA GEMPA DI YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN

**Nur Isma Maulana
NIM 1112100024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC EDUKASI TANGGAP BENCANA GEMPA DI YOGYAKARTA



PENCIPTAAN

Nur Isma Maulana
NIM 1112100024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2017


Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC EDUKASI TANGGAP BENCANA GEMPA DI YOGYAKARTA** diajukan oleh Nur Isma Maulana, NIM 1112100024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 20 Januari 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota




Drs. M. Umar Hadi, MS.
NIP 19580824 1985 031

Pembimbing II/Anggota




Drs. Arif Agung S., M.Sn.
NIP 19671116 199303 1 001

Cognate/Anggota




Terra Bajraghosa, M.Sn.,
NIP 19810412 200604 1004

Ketua Program Studi S-1 Desain
Komunikasi Visual/Anggota



Indria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi N, S.Sn., MA
NIP 19770315 200212 1002



Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC EDUKASI TANGGAP BENCANA GEMPA DI YOGYAKARTA** merupakan hasil penelitian yang dipaparkan dengan pemikiran asli oleh penulis sendiri, dari sepengetahuan naskah yang dibuat dan laporan serta kegiatan yang telah dicantumkan dari Tugas Akhir ini. Adapun bagian-bagian karya orang lain yang terdapat di dalamnya, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20 Januari 2017




Nur Isma Maulana



“Jangan hitung yang hilang, gunakanlah yang tersisa”

-Gempa 2006 Yogyakarta-

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan Tugas Akhir berjudul PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TANGGAP BENCANA GEMPA UNTUK MASYARAKAT URBAN DI YOGYAKARTA ini berhasil diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Tugas Akhir ini ditujukan sebagai syarat kelulusan S1 program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terselesainya perancangan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak atas masukan-masukan yang diberikan selama proses perancangan karya Tugas Akhir. Penulis mengucapkan rasa terima kasih pada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan keberuntungan, kesehatan, dan kesempatan untuk dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,MA selaku Ketua Jurusan Desain.
5. Bapak Drs. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak Drs. M. Umar Hadi, M.S., selaku Dosen Pembimbing I.
7. Bapak Drs. Arif Agung, S.,M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
8. Bapak Terra Brajaghosa, M.Sn., selaku *Cognate*.
9. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
10. Segenap dosen dan staff di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Ibu, tiada kata yang tepat untuk mengungkapkan rasa terima kasihku.

12. Orang tua dan keluarga yang secara luar biasa mendukung saya selama ini.
13. Teman-Teman Kontrakan Druwo : Max, Rian, Guntur, kirno, Eli, Adi, Budi, Viko, dan ardhi.
14. The Best Superbeb dan Apartemen Tedjowati : Marina, Pipin, Yuni, Tissa, Prima. kalian yang membumbui proyek ini.
15. Teman-teman Studio Rubah Hitam, Eyes Studio, BBM Studio yang selalu mendukung dan membantu eksekusi proyek ini.
16. Teman-teman DKV ISI Yogyakarta yang menginspirasi dan turut membantu terselesaikannya proyek ini tepat waktu.
17. Teman-teman ujian Tugas Akhir semester genap 2017 kalian luar biasa.

Jika ada nama yang belum tercantum, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Selebihnya tidak ada kata lagi yang bisa terucap selain terima kasih yang tidak terkira atas semua dukungan moral dan materil yang telah diberikan selama ini. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak dan khususnya menginspirasi untuk karya-karya sejenis selanjutnya.

Yogyakarta, 20 Januari 2017



Nur Isma Maulana

ABSTRAK

Bencana gempa bukan lagi sesuatu yang asing ditelinga kita. Kurang lebih setiap tahunnya terjadi bencana gempa di seluruh Indonesia. Efek psikologis yang ditimbulkan saat bencana gempa besar maupun kecil adalah kepanikan dan trauma bagi masyarakat di Indonesia, khususnya di Yogyakarta yang merupakan salah satu kawasan yang rawan gempa. Karena kebanyakan bagi orang masih belum tahu apa yang harus dilakukan saat bencana gempa.

Perancangan motion graphic edukasi tanggap bencana di Yogyakarta ini adalah salah satu alternatif media visual tentang bagaimana menyikapi tindakan bencana gempa yang sering terjadi di Indonesia, khususnya Yogyakarta. Melalui pendekatan animasi (*motion*) diharapkan pesan-pesan yang terkandung didalamnya dapat dengan mudah terkomunikasikan. Serta paling mudah diakses oleh masyarakat, ditambah masyarakat Yogyakarta sekarang erat dengan pembaharuan dan teknologi dengan seiringnya penggunaan *gadget* dan *smartphone*.

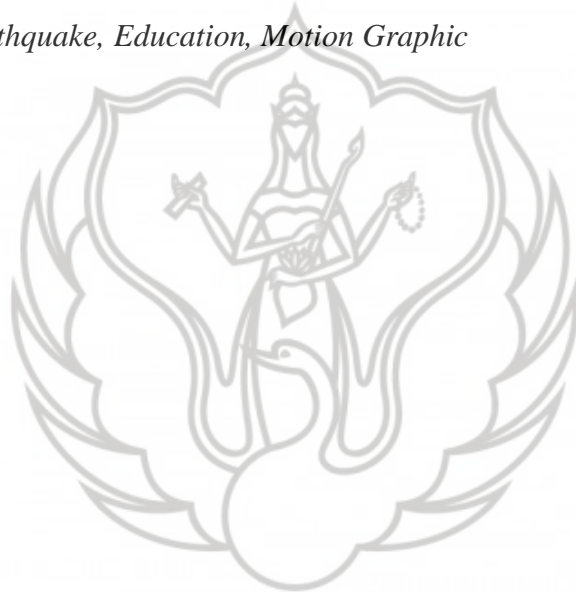
Kata Kunci : Gempa, Edukasi, *Motion Graphic*

ABSTRACT

The earthquake is so familiar to our ears. Approximately annually earthquake occurred in Indonesia. The psychological effects caused when small or large earthquake is panic and trauma for people in Indonesia, especially in Yogyakarta, which is one area that is prone to earthquakes. Because most of people still don't know what to do when the earthquake comes.

This Motion graphic design of disaster response for people in Yogyakarta is one of alternative visual media to tell how to respond the earthquake which often occur in Indonesia, especially Yogyakarta. By approaching through animation (motion), the messages within would be expect to be easily communicated. Also, would be easily accessible by society, moreover people nowadays is tend to open to innovation and technology along with the gadget and smartphone application.

Keywords: Earthquake, Education, Motion Graphic



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian.....	iv
Motto.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Abstrak.....	viii
<i>Abstract</i>	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Perancangan	2
D. Sasaran Perancangan.....	2
E. Batas dan Lingkup Perancangan	2
F. Manfaat Perancangan	3
G. Metode Perancangan	4
H. Sistematika Perancangan	5
I. Skematika Perancangan	6
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	7
A. Identifikasi Data	7
1. Data Badan Pengelolaan Bencana Daerah (BPBD).....	7
a. Visi dan Misi	7
b. Struktur Organisasi.....	8
c. Alamat dan Kontak	9
B. Landasan Teori	9
1. Komunikasi (Teori <i>AIDDA</i>)	9
2. <i>Media Uses and Gratifications</i>	11

C. Tinjauan Tentang Literatur <i>Motion Graphic</i>	12
1. Sejarah <i>Motion Graphic</i>	13
2. Perbedaan <i>Motion Graphic</i> dan Animasi	13
3. Elemen Grafis dalam <i>Motion Graphic</i>	14
4. Penggunaan <i>Motion Graphic</i>	17
5. Keunggulan <i>Motion Graphic</i> Sebagai Media	19
6. Referensi <i>Motion Graphic</i> Sebagai Media Edukasi	20
D. Tinjauan Pendidikan	22
1. Domain Kognitif	22
2. Domain Afektif	26
3. Domain Spikomotorik	28
E. Tinjauan Literatur Tentang Gempa Bumi	29
1. Gempa Bumi Tektonik	31
2. Gempa Bumi Vulkanik	32
3. Gempa Bumi Runtuhan atau Longsoran	32
4. Gempa Bumi Tumbukan	33
5. Gempa Bumi Buatan	33
6. Intensitas dan Kekuatan Gempa	33
7. Akibat Gempa Bumi	35
8. Persiapan menghadapi Gempa	39
9. Segitiga Kehidupan	43
F. Tinjauan Pustaka	44
G. Analisis Data	46
1. <i>Target Audience</i>	46
2. Analisa Perancangan	47
H. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah	49
BAB III. KONSEP PERANCANGAN	50
A. Media	50
1. Media Utama	50
2. Media Pendukung	50
B. Konsep Komunikasi	51

1. Tujuan Komunikasi	51
2. Strategi Komunikasi.....	51
C. Konsep Kreatif	53
1. Tujuan Kreatif	53
2. Strategi Kreatif	53
1) Isi Pesan	54
2) Bentuk Pesan	54
3) Pendekatan Visual	55
4) <i>Sinopsis</i>	58
5) <i>Storyline</i>	59
6) <i>Skenario</i>	59
7) Program Kreatif	64
BAB IV. VISUALISASI	71
A. Studi Visual	71
1. Data visual Objek	71
2. Sketsa Objek	72
3. Icon Vektor	74
B. <i>Storyboard</i>	76
C. Karakterisasi Visual	82
1. Perancangan Logo	84
D. <i>Screenshot Motion Graphic</i>	87
E. Media Pendukung	92
1. Sketsa	92
2. Final Desain	93
BAB V. PENUTUP	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	99



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo BPBD Kota Yogyakarta.....	7
Gambar 2.2 Desain infografis.....	14
Gambar 2.3. <i>Motion graphic preview</i>	15
Gambar 2.4 <i>Screen shot motion graphic</i> referensi 1	20
Gambar 2.5 <i>Screen shot motion graphic</i> referensi 2	21
Gambar 2.6. Cincin Api Pasifik.....	29
Gambar 2.7. Proses Gempa Tektonik	31
Gambar 2.8. Seismogram atau seismograf.....	33
Gambar 2.9. Charles F. Richter	33
Gambar 2.10. Giuseppe Mercalli.....	34
Gambar 2.16. Cover Buku Gempa Bumi Ciri dan Cara Menanggulangnya ..	44
Gambar 3.1. Cuplikan <i>motion graphic Earth Shake</i>	56
Gambar 3.2 Cuplikan <i>motion graphic Energy</i>	56
Gambar 3.3 Cuplikan <i>motion graphic Bandung City</i>	57
Gambar 3.4 Cuplikan <i>motion graphic Global Warming</i>	57
Gambar 3.5 Tone Warna	66
Gambar 3.6 Logo BPBD Kota Yogyakarta	67
Gambar 3.6 Logo BPBD Kota Yogyakarta	67
Gambar 3.7 Referensi Tipografi	68
Gambar 4.1 Data visual	71
Gambar 4.2 Sketsa 1	72
Gambar 4.3 Sketsa 2	73
Gambar 4.4 Sketsa 3	73
Gambar 4.5 <i>Icon 1</i>	74
Gambar 4.6 <i>Icon 2</i>	75
Gambar 4.7 <i>Icon 3</i>	75
Gambar 4.8 <i>Screenshot proses motion 1</i>	82
Gambar 4.9 <i>Screenshot proses motion 2</i>	82
Gambar 4.10 <i>Screenshot proses motion 3</i>	83

Gambar 4.11 <i>Screenshot proses motion 4</i>	83
Gambar 4.12 <i>Screenshot proses motion5</i>	84
Gambar 4.13 <i>Screenshot proses motion 6</i>	84
Gambar 4.14 Tahap Sketsa Logo	85
Gambar 4.15 Tahap digital poling	85
Gambar 4.16 Pengembangan Logo	85
Gambar 4.17 Positive & Negatif	86
Gambar 4.18 Pembesaran & pengecilan	86
Gambar 4.19 Alternatif warna logo	86
Gambar 4.20 Tahap sketsa desain <i>poster</i>	92
Gambar 4.21 Tahap sketsa desain <i>infografis</i>	92
Gambar 4.22 Desain poster pameran TA.....	93
Gambar 4.23 <i>Desain Infografis</i>	94
Gambar 4.24 Desain baner dan halaman youtube <i>chanel</i>	94
Gambar 4.25 Desain stiker.....	95
Gambar 4.26 Desain <i>merchandise</i>	95

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah sebuah pulau provinsi Indonesia yang terletak di bagian selatan pulau Jawa dan berbatasan dengan provinsi Jawa tengah di sebelah utara. Secara geografis Yogyakarta terletak di pulau Jawa bagian Tengah. Daerah Istimewa Yogyakarta atau dikenal dengan sebutan kota pendidikan dan kota wisata, sehingga banyak pendatang dari berbagai daerah bahkan dari berbagai negara untuk menuntut ilmu atau sekedar berkunjung di daerah istimewa ini.

Yogyakarta juga termasuk daerah rawan bencana gempa, dikarenakan negara Indonesia masuk dalam kawasan jalur *the Pacific Ring of Fire* (cincin api pasifik). Yaitu rangkaian gunung api yang aktif didunia, sehingga jalur yang dilewati akan sering terjadi bencana gempa. Seperti kejadian bencana gempa bumi yang memakan banyak korban jiwa pada tahun 2006 silam.

Mengingat Yogyakarta adalah salah satu *destinasi* wisata yang banyak dikunjungi, sehingga banyak masyarakat pendatang yang berdomisili Yogyakarta seperti wisatawan, pelajar, mahasiswa dan pengunjung masih minim pengetahuan tentang bencana gempa, mereka juga perlu tahu karena belum tentu daerah mereka termasuk daerah yang rawan bencana gempa. Begitu juga dengan penduduk asli Yogyakarta, diperlukan adanya alternative baru untuk terus mengingatkan masyarakat agar menambah rasa waspada dan antisipasi terhadap bencana gempa.

Seiring dengan kemudahan pengakses internet serta penggunaan smartphone yang bergeser menjadi kebutuhan primer dan Perubahan kultur membuat masyarakat mudah mengikuti hal-hal baru atau yang sedang *trend*, Seperti ketergantungan terhadap media sosial. Dibalik ketergantungannya terhadap media sosial, hal tersebut menjadi acuan untuk membuat *motion graphic* mengenai tanggap bencana gempa, agar masyarakat lebih mudah memahami dan tahu langkah apa yang harus dilakukan ketika terjadi bencana tersebut.

Motion graphic sebagai media utama dari perancangan ini, karena *motion graphic* dapat menampilkan dan memberikan nuansa baru pada media pengenalan dan bahan edukasi mengenai objek perancangan, media *motion graphic* merupakan media yang tidak banyak ditemui untuk menjelaskan informasi yang interaktif dan menarik dari objek perancangan, karena kebanyakan media informasi yang sudah ada saat ini hanya berbasis media cetak. Untuk pengemasan berupa audio visual bukan berarti tidak ada, karena selain video berupa documenter sudah pernah dijumpai, maka dalam perancangan tugas akhir kali ini *motion graphic* menjadi alternative baru sebagai media edukasi tanggap bencana gempa.

Pembuatan *motion graphic* ini dipilih sebab *motion graphic* adalah media visual yang paling mudah dicerna dan dipahami, serta diakses oleh masyarakat dengan segala hal yang bersifat pembaharuan, seperti dalam bidang teknologi dan komunikasi, salah satu contohnya adalah penggunaan *gadget* atau *smartphone*, sehingga pencapaian pembuatan *motion graphic* ini akan cepat tersampaikan dan diterima seiring dengan kemudahan pengakses internet serta penggunaan *smartphone* yang bergeser menjadi kebutuhan primer di era globalisasi ini.

B. Rumusan Masalah.

Bagaimana merancang Motion Graphic Edukasi tanggap bencana gempa di Yogyakarta, yang dapat memberikan informasi yang komprehensif tentang tanggap bencana gempa di Yogyakarta?

C. Tujuan Perancangan.

Merancang dan menghasilkan *motion graphic* edukasi tanggap bencana Gempa di Yogyakarta yang informatif dan komunikatif, sehingga masyarakat Yogyakarta tahu apa yang harus dilakukan saat terjadi bencana gempa.

D. Sasaran Perancangan

1. *Motion graphic* akan ditunjukkan kepada masyarakat yang tinggal di daerah rawan bencana gempa.

2. *Motion graphic* ini memudahkan kepada masyarakat dalam sikap, persiapan dan langkah-langkah bila terjadi bencana gempa.

E. Batasan dan Lingkup Perancangan.

1. Batasan masalah
 - a. Perancangan ini akan membahas pengetahuan mengenai tanggap bencana gempa di Yogyakarta.
 - b. Perancangan ini akan membahas permasalahan yang bisa diselesaikan dengan ilmu dalam Desain Komunikasi Visual.
 - c. Perancangan ini mempunyai target audience yang mencakup pendatang yaitu wisatawan dan pelajar, serta masyarakat diseluruh Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).
 - d. Perancangan ini tidak memiliki jangka waktu (*timeless*).
 - e. Output perancangan berupa *motion graphic* edukasi.
2. Bentuk Desain dan Jenis Media
Media pendukung berupa *infografis* , poster, banner *youtube* dan stiker.
3. Luas wilayah / Lokasi media
Motion graphic ditargetkan dapat dipublikasikan di media sosial seperti youtube, facebook dan lain lain.

F. Manfaat Perancangan.

1. Bagi desainer/mahasiswa:
 - a. Menambah pengetahuan tentang *motion graphic*.
 - b. Menambah pengetahuan tentang standar keselamatan atau standar prosedur penyelamatan (pertolongan pertama).
 - c. Menambah wawasan tentang tanggap bencana gempa.
 - d. Memberikan manfaat bagi masyarakat baik manfaat edukasi maupun implementasi perancangan.
2. Bagi masyarakat sekitar.
 - a. Mengurangi korban jiwa.
 - b. Mengantisipasi dampak trauma secara psikologi terhadap bencana gempa.

- c. Memudahkan dalam mengatur evakuasi saat terjadi gempa.
- d. Memudahkan dalam menjelaskan tentang tata cara tanggap bencana bagi keselamatan para pendatang maupun masyarakat.

G. Metode Perancangan.

1. Data Primer

Dalam tercapainya perancangan yang baik dan efektif tentunya diperlukan data yang sesuai dan mendukung perancangan ini sehingga mampu menjawab permasalahannya, untuk mendapatkan data-data yang mendukung penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif, dimana data didapatkan dari dokumen seperti koran atau kliping, majalah, buku maupun *website* dan artikel lainnya. Metode penelitian kualitatif seperti ini diharapkan mampu menjawab permasalahan yang diteliti sehingga tidak menimbulkan kegelisan dari peneliti dan pada akhirnya data yang didapat mampu membantu, serta memperjelas perancangan yang dirancang Amin Amrullah, *Panduan Menyusun Proposal Skripsi Tesis dan Desertasi* (2013:24-25).

2. Data Sekunder.

Data sekunder dan data visual diperoleh dari hasil pengalaman, wawancara pihak ahli dalam bencana dan badan penanggulangan bencana, lalu informasi didapatkan dari sumber terkait dengan tema yang diangkat. Berkaitan dengan data visual dapat diperoleh dari hasil dokumentasi berupa foto maupun video dll.

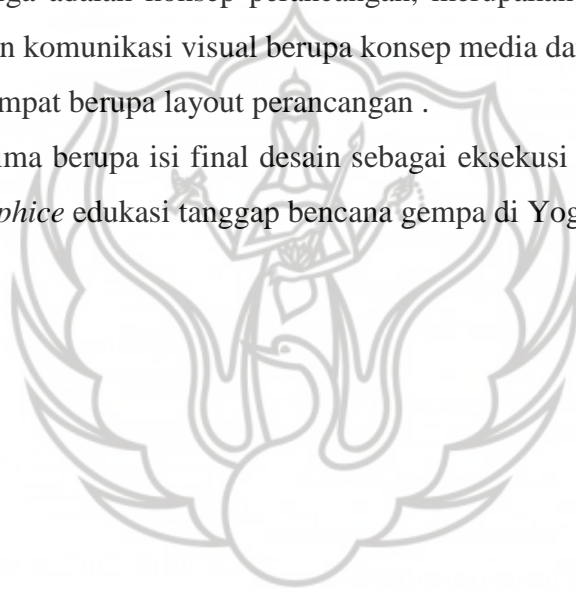
3. Metode Analisis Data.

Metode analisis data yang digunakan untuk mengolah dan menganalisis dalam perancangan motion graphic ini yaitu metode analisis 5W+1H, merupakan tinjauan tentang *what* (apa), *Why* (kenapa), *Who* (siapa), *Where* (dimana), *When* (kapan), *How* (bagaimana). Dengan data didalam analisis ini akan menjawab beberapa pertanyaan yang berhubungan mengenai perancangan.

H. Sistematika Perancangan

Sistematika penulisan dalam tugas akhir perancangan *motion graphic* edukasi tanggap bencana gempa di Yogyakarta, adalah sebagai berikut :

1. Bagian pertama atau pendahuluan, yaitu berupa uraian yang terdiri dari beberapa sub bagian yaitu latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan perancangan, dan metode perancangan.
2. Bagian kedua berupa identifikasi permasalahan yang diangkat. Terdiri dari beberapa sub bagian dan pengumpulan data, pengolahan data, penetapan obyek perancangan dan tujuan komunikasi dan strategi komunikasi.
3. Bagian ketiga adalah konsep perancangan, merupakan dasar pemikiran dan perancangan komunikasi visual berupa konsep media dan konsep kreatif
4. Bagian keempat berupa layout perancangan .
5. Bagian kelima berupa isi final desain sebagai eksekusi dari hasil perancangan *motion graphic* edukasi tanggap bencana gempa di Yogyakarta.



I. Skematika Perancangan

