

JURNAL TUGAS AKHIR

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



Disusun oleh:
Nur Isma Maulana
NIM 1112100024

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

Jurnal Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC
EDUKASI TANGGAP BENCANA GEMPA DI YOGYAKARTA** disusun oleh
Nur Isma Maulana, NIM 1112100024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi
Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual



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

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC EDUKASI TANGGAP BENCANA GEMPA DI YOGYAKARTA

NUR ISMA MAULANA

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta angkatan 2011

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*

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 danantisipasi 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. Batasan Perancangan

Perancangan ini menitikberatkan pada penyampaian pesan yang informatif yang menceritakan apa yang harus dilakukan ketika terjadi bencana di dalam rumah, gedung, saat mengendarai mobil kemudian langkah-langkah yang dilakukan pasca bencana gempa beserta himbauan terhadap masyarakat agar

lebih waspada terhadap bencana gempa berupa motto Peka, Tanggap, Tangguh secara sederhana dan *exetable*, mudah dimengerti untuk target sasaran semua kalangan mulai umur 5 hingga 50 tahun melalui gaya gambar pictogram yang menarik.

D. 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.

F. Metode Perancangan

1. Pengumpulan Data

a. 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).

b. 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.

2. 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.

PEMBAHASAN

A. Apa Itu Gempa Bumi?

Wilayah Indonesia berada diantara lempeng Eurasia, lempeng Indo-Australia, dan lempeng Pasifik. Lempeng-lempeng tersebut bergerak dinamis yang apabila saling bergeser dapat menimbulkan gempa bumi yang kemudian dapat terjadi tsunami seperti halnya kejadian di Aceh dan Sumatra Utara pada 26 Desember tahun 2004.

Gempa bumi terjadi disebabkan oleh getaran atau guncangan yang terjadi dipermukaan bumi akibat pelepasan energi dari dalam secara tiba-tiba yang menciptakan gelombang seismik. Getaran atau guncangan tersebut terjadi karena pertemuan lempeng-lempeng tektonik di bawah permukaan bumi.

B. Yogyakarta termasuk Daerah Rawan Bencana Gempa

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 danantisipasi terhadap bencana gempa.

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. *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.

C. Motion Graphic Edukasi

Motion graphic yang bersifat edukatif mengenai objek perancangan dalam media audio visual, dengan penarikan tema khusus kepada “Tanggap Bencana Gempa Untuk Masyarakat di Yogyakarta” Melihat kondisi media audio visual yang semakin berkembang, *motion graphic* juga mengalami masa dimana dari segi penampilan grafis, kualitas gambar, dan penyampaian pesan lewat suara juga mengalami perkembangan yang pesat. Oleh karena itu untuk membuat media ini semakin menonjol dan tidak asing di mata khalayak adalah dengan membuat kolaborasi kerja yang saling melengkapi antara narasi dengan simbol atau icon pada motion yang ditampilkan. Menggunakan bahasa yang sederhana agar mempermudah dalam penyampaian pesan. Keseimbangan antara *scene* per *scene*, *script* dengan visual membuat perancangan lebih menarik dan menghibur.

D. Analisis Data

1. Target Audience / Sasaran Khalayak

Target *audience* utama dalam perancangan ini yaitu untuk seluruh masyarakat di Yogyakarta dan lapisan masyarakat lainnya atau siapapun yang daerahnya juga termasuk dalam daerah rawan bencana gempa. Karena

motion graphic ini membahas tata cara tanggap bencana gempa yang tepat dan itu cocok untuk dipelajari oleh semua kalangan.

a. Berdasarkan Segmentasi Demografis

Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Usia	: 16 – 45 tahun
Status	: Sudah /belum Menikah
Pendidikan	: Formal dan Nonformal
Ekonomi	: Semua Tingkatan

b. Berdasarkan Segmentasi Geografis

Wilayah	: DI Yogyakarta
Sifat Wilayah	: Kota

c. Berdasarkan Segmentasi Psikografis

- Visioner
- Mempunyai pemikiran jangka panjang
- Update Sosial media

E. Analisis Perancangan

1. Analisis 5W+1H

a. *What* (apa)

Latar belakang masyarakat yang kurang tanggap terhadap bencana gempa mengingat Yogyakarta merupakan salah satu daerah rawan bencana gempa. Oleh sebab itu, seiring dengan majunya perkembangan teknologi dan ketergantungan masyarakat terhadap media sosial. Karya yang akan dibuat adalah *motion graphic* mengenai “Tanggap Bencana Gempa di Yogyakarta” yang berisi info bagaimana tanggap bencana gempa dan sejumlah media pendukungnya.

b. *Who* (Siapa)

Target dari Perancangan *Motion Graphic* ini diperuntukkan kepada seluruh lapisan masyarakat yang daerahnya termasuk rawan bencana dan pendatang yang berdomisili di Yogyakarta, yang belum mengerti dan paham bagaimana langkah – langkah yang di hadapi ketika terjadi gempa.

c. *When* (kapan)

Perancangan *Motion Graphic* ini akan digunakan sebagai sosialisasi ke masyarakat. Untuk sementara perancangan akan digunakan di kota Yogyakarta sebagai media mendukung BPBD DIY (Badan Penanggulangan Bencana Daerah).

d. *Where* (Dimana)

Perancangan *Motion Graphic* ini akan difokuskan di Yogyakarta. Media dengan bentuk video ini nantinya akan diunggah di situs internet Youtube, facebook maupun media sosial lainnya. Sehingga masyarakat lebih mudah untuk mengaksesnya.

Dengan menggunakan media pendukung semacam GIF poster dengan mencantumkan QR-Scan dan link kemudian di bagikan ke seluruh media social, Masyarakat Yogyakarta akan lebih mudah dan tahu ada video mengenai tanggap bencana gempa yang bisa langsung diakses melalui link yang telah dicantumkan. Nantinya poster juga bisa berbentuk print maupun digital, selain itu perancangan bisa digunakan diberbagai media yang ada, atau yang dimiliki oleh BPBD dan SAR (*search and rescue*) Yogyakarta.

e. *Why* (Mengapa)

Dengan *Motion Graphic* yang berisi gambar bergerak memilih gaya pictogram, fleksibilitas dalam bentuk, akan lebih cepat dimengerti dan mudah untuk diingat. Penyampaian pesan akan mudah tersampaikan dengan menggunakan Bahasa yang sederhana. Langkah-langkah tanggap bencana gempa akan disampaikan dengan gaya kolaborasi kerja yang saling melengkapi antara narasi dengan symbol yang ditampilkan, keseimbangan antara *scene per scene*, *script* dengan visual sehingga pesan akan lebih mudah dipahami dan diikuti oleh target *audience* dan dapat membantu dalam menghadapi bencana. Media dalam bentuk video akan lebih mudah diakses dan dijangkau.

f. *How* (Bagaimana)

Cara membuat *motion graphic* ini ada beberapa teknis, langkah awal yaitu studi visual. Studi visual ini yang nantinya akan memilih jenis video dan model video apa yang akan digunakan, kemudian skecth, sketch disini ada beberapa tahapan yaitu visual development, story, story board, colouring, kemudian perancangan, lalu menganimasikan, dan yang terakhir rendering. Perancangan pesan akan dibangun dengan pengenalan informasi dan solusi apa saja yang bisa dilakukan. Melalui pengenalan informasi ini diharapkan masyarakat mengerti dan tahu apa yang harus dilakukan saat terjadinya gempa.

g. **Kesimpulan Analisis**

Banyak masyarakat yang masih belum mengetahui intensitas terjadinya gempa dan bagaimana mengantisipasi diri untuk menghadapi terjadinya gempa di Yogyakarta, padahal Yogyakarta merupakan kota berjuta pendatang yang memiliki potensi daya tarik terhadap wisatawan. Akan sangat disayangkan jika informasi dan pemahaman mengenai tanggap bencana gempa tidak dipahami oleh semua masyarakat di Yogyakarta, termasuk para wisatawan dan pendatang. Perlu adanya sosialisasi terus menerus mengenai tanggap bencana gempa, melalui *motion graphic* inilah informasi disajikan dengan visualisasi disertai narasi sebagai alternatif yang lebih menarik dan mengedukasi.

HASIL PERANCANGAN

A. Usulan Pemecahan Masalah

Adapun alasan dibalik perancangan ini dibuat yakni karena kurangnya informasi yang bersifat edukatif mengenai objek perancangan dalam media audio visual, Jadi perancangan ini dibuat dengan tujuan kreatif program perancangan yaitu Mempermudah penyampaian informasi tentang tanggap bencana gempa melalui visualisasi dengan audio visual berupa motion graphic, dan diharapkan adanya sinkronisasi antara kesesuaian perilaku atau tindakan

dan interpretasi yang dicontohkan oleh *motion graphic* kepada audiens jika nantinya terjadi bencana gempa. Dengan *motion graphic* ini Target audiens menjadi lebih paham sikap apa yang harus diambil ketika gempa terjadi.

Melihat kondisi media audio visual yang semakin berkembang, *motion graphic* juga mengalami masa dimana dari segi penampilan grafis, kualitas gambar, dan penyampaian pesan lewat suara juga mengalami perkembangan yang pesat. Oleh karena itu beberapa strategi untuk membuat media ini semakin menonjol dan tidak asing di mata khalayak adalah dengan membuat kolaborasi kerja yang saling melengkapi antara narasi dengan simbol atau icon pada *motion* yang ditampilkan. Menggunakan bahasa yang sederhana agar mempermudah dalam penyampaian pesan. Keseimbangan antara *scene* per *scene*, *script* dengan visual membuat perancangan lebih menarik dan menghibur. Point-point pesan dalam perancangan ini dimulai dari apa itu gempa? Kemudian masuk gempa di Yogyakarta beserta Solusi cepat tanggap menghadapi gempa dan Tindakan apa saja yang harus dilakukan pasca gempa lalu pesan akhir yaitu himbauan terhadap masyarakat agar lebih waspada.

B. Proses Perancangan

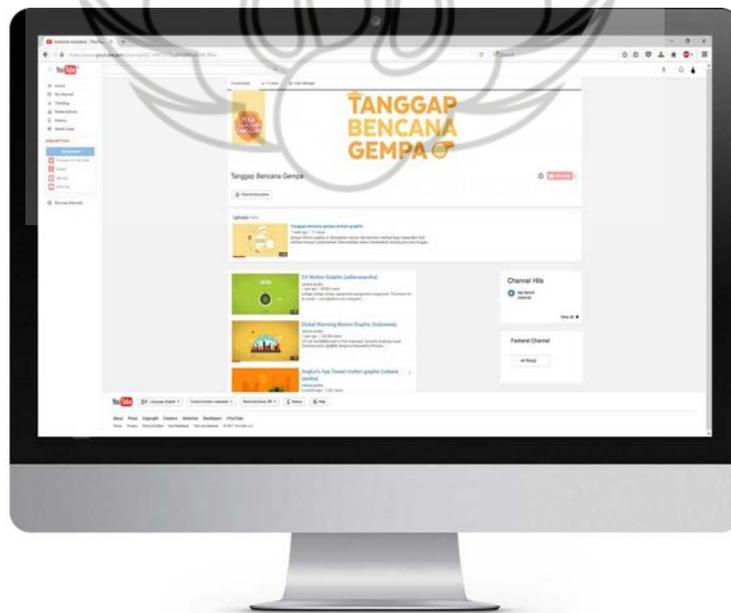
Studi visual merupakan komponen utama dalam merepresentasikan seluruh penyampaian pesan, salah satunya dalam menentukan objek objek dalam *motion graphic*. Bagaimana pesan mengenai tanggap bencana gempa menjadi suatu bentuk visual yang menarik dan mengedukasi, yaitu dengan menyederhanakan bentuk karakter menjadi ikon - ikon dan pemantapan karakter melalui pemilihan warnanya. Warna yang akan mewakili dalam *motion graphic* nantinya adalah nuansa warna oranye, warna yang berkaitan erat dengan ikon alam, warna gembira, kreativitas, menyembuhkan, dan yang paling penting adalah merupakan warna yang menarik mata.

Untuk visualisasi pada *motion graphic* kali ini secara teknis perancangan *motion graphic* juga memiliki unsur inbetween animasi 2 dimensi. Inbetween sendiri merupakan sebutan atau istilah yang digunakan untuk suatu rangkaian gambar atau animasi yang bergerak.

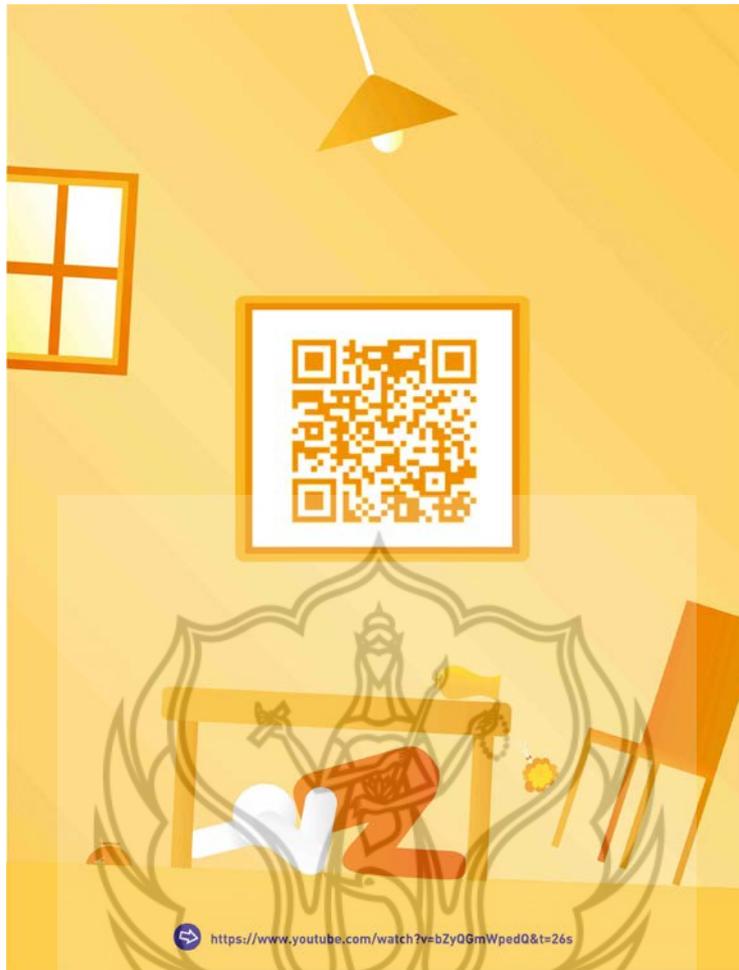
Penyampaian pesan menggunakan gaya pictogram atau *iconik* yang mudah di pahami diiringi dengan narasi agar animasi semakin mudah untuk dimengerti. Dalam proses pembuatan motion graphic atau animasi ada beberapa kaidah yang akan menjadi acuan agar menghasilkan sebuah karya yang memperhatikan estetika Desain Komunikasi Visual, dengan memperhatikan kaidah berupa *Camera Angle, Composition, Contuinity*.

C. Karya Final

Hasil akhir media utama perancangan ini yaitu sebuah video Motion Graphic yang menarik, menghibur dan informatif. Video motion graphic ini akan diunggah ke media sosial seperti *youtube, facebook* dll, sehingga masyarakat mudah dalam mengasesnya, seiring dengan kemudahan pengakses internet serta penggunaan *smartphone* yang bergeser menjadi kebutuhan primer di era globalisasi ini. Media pendukung Motion Graphic ini yaitu media yang dapat berperan sebagai pendamping media utama yang terkait dan saling melengkapi. Beberapa media yang dipilih seperti infografis, poster, *Peluit* dan stiker.



Gambar 1. Tampilan *Bunner* pada *Youtube*



Gambar 3. Media pendukung Poster

Pada poster ini sebagai media pendukung dalam perancangan motion graphic dan juga di sebarluaskan atau diunggah di media sosial, yang isinya ilustrasi dengan gaya pictogram atau iconic, Dengan menempatkan QR-Scan dan link agar target audience lebih mudah untuk mengaksesnya.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Indonesia adalah negara yang rawan akan terjadinya bencana alam, salah satunya adalah Provinsi Yogyakarta. Sudah beberapa kali bencana gempa melanda kota pelajar ini, baik yang kecil maupun besar. Tercatat, salah satu gempa yang besar yang pernah terjadi di Yogyakarta adalah pada tahun 2006 lalu. Efek dari bencana tersebut adalah trauma dan ketakutan. Setelah terjadi gempa yang besar tersebut, penduduk asli Yogyakarta mulai menaruh perhatian akan adanya gempa di lain waktu. Sosialisasi tentang tanggap pada bencana gempapun mulai diberikan sehingga beberapa penduduk Yogyakarta tidak panik dalam menanggapi bencana gempa.

Di sisi lain Yogyakarta merupakan salah satu kota wisata yang banyak pengunjungnya, dari Pulau Jawa maupun luar Pulau Jawa. Dengan kata lain, wisatawan Yogyakarta masih asing dengan bencana gempa. Diperlukan suatu media alternatif untuk sosialisasi. Wisatawan Yogyakarta mayoritas masih muda, maka media kreatif yang diperlukan untuk sosialisasi tanggap bencana gempa. Media yang dimaksud adalah media yang bisa dengan jitu menjangkau khalayak muda serta mudah dan cepat dimengerti oleh mereka.

Maka dirancanglah *Motion Graphic* untuk sosialisasi tanggap bencana gempa. Mulai dari proses sketsa, kemudian studi visual, visual development, story, story board, colouring, kemudian perancangan, lalu menganimasikan, dan yang terakhir rendering. Perancangan pesan akan dibangun dengan pengenalan informasi dan solusi apa saja yang bisa dilakukan. Melalui pengenalan informasi ini diharapkan masyarakat mengerti dan tahu apa yang harus dilakukan saat terjadinya gempa. Dengan menggunakan gaya pictogram dan fleksibilitas dalam bentuk, akan lebih cepat dimengerti dan mudah untuk diingat. Isi dari motion tersebut menerangkan langkah-langkah apa saja yang harus dilakukan ketika terjadi bencana gempa seperti didalam rumah, saat mengendarai mobil, dalam gedung dan langkah apa yang dilakukan pasca bencana gempa kemudian ajakan kepada masyarakat agar lebih waspada.

dengan menggunakan Bahasa formal dan informative, masa kini dan mudah dipahami oleh segmentasi sehingga penyampaian pesan lebih efektif dan tersalurkan. *Motion Graphic* dianggap media efektif yang mudah diakses (dimanapun dan kapanpun) dan mudah dipahami pada zaman ini. Dengan sifatnya yang menarik dan menghibur yaitu adanya keseimbangan antara *scene per scene*, *script* dan visual fleksibilitas gambar. Kolaborasi kerja saling melengkapi antara narasi dan simbol yang ditampilkan memungkinkan para penikmat tidak bosan dan menyimak dengan seksama apa yang disampaikan melalui media ini.

Media *motion graphic* ini sangat cocok untuk masyarakat kita yang memang mayoritas masih apatis terhadap bencana gempa. Pun media ini bisa disebut terobosan bentuk visual baru (*motion graphic*) dibanding dengan media info yang lama seperti media poster, pamphlet, infografis dan buku. Media ini mengikuti teknologi dan tren berkomunikasi di kalangan remaja sehingga penyampaiannya lebih efektif dari pada media sebelumnya yang pernah disebar di Yogyakarta.

B. Saran

Yogyakarta sebagai kota wisatawan serta kota yang rawan bencana gempa, dibutuhkan sebuah sosialisasi menarik dan efektif tentang tanggap dan penanggulangan bencana gempa. Salah satu yang efektif adalah media motion graphic ini. Dengan adanya perancangan ini penduduk asli Yogyakarta maupun wisatawan mengerti dengan kondisi Yogyakarta yang nantinya bisa tanggap dan sigap jika sewaktu-waktu ada bencana gempa. Juga diharapkan, media kreatif dengan penanggulangan bencana tidak berhenti sampai disini. Diharapkan sebuah inovasi-inovasi yang baru dan lebih efektif yang mengikuti perkembangan jaman. Alam dan manusia selalu berubah. Teknologi terus berkembangilustrasi. Sehingga kedua aspek tersebut merupakan point penting yang harus dibenahi untuk perancangan serupa kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Christanto, Joko. (2011), *Gempa Bumi, Kerusakan Lingkungan, Kebijakan dan Strategi Pengelolaan*, Yogyakarta, Penerbit Liberty.
- Diposaptono, S., Budiman. (2008), *Hidup Akrab dengan Gempa dan Tsunami*, Bogor, Penerbit Ilmiah Populer.
- Effendi, Onong Uchjana. (1984) *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosdakarya.
- Hadi, A.R. (1997), *Mikrozoning Untuk Pengkajian Risiko dan Mitigasi Bencana*, Jakarta, BPPT.
- Hartono. (2007), *Geografi Jelajah Bumi dan Alam Semesta*, Bandung, Penerbit Citra Raya.
- Meritt, Douglass. (1987), *Television Graphic : From pencil To Pixel*, London, Trefoil Publication Ltd.
- Moekijat. (1994), *Teori Komunikasi*, Bandung, Mandar Maju Press.
- Mulyana, Deddy. (2005), *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung, Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Prasetya, Tiar. (2006), *Gempa Bumi Ciri dan Cara Penanggulangnya*, Yogyakarta, Penerbit Gitanagari.
- Puspito, N.T, W. Triyoso. (1994), *Aspek Kegempaan Tsunami di Indonesia*, Bandung, Dewan Riset Nasional.
- Prakosa, Gatot. (2010), *Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Jakarta, IKJ.
- Salim, Peter. (2013), *The Contemporary English-Indonesian Dictionary*, Jakarta, Modem English Press.
- Simandjuntak, T.O. (1994), *Tsunami dan Gempa Bumi dalam Pinggiran Lempeng Aktif di Indonesia*, Bandung, Dewan Riset Nasional.

Sudrajat, Adjat. (1995). *Revolusi Ilmu Geologi Dari Katatrofisma ke Tektonik Global*, Bandung, FMIPA UNPAD.

Rangkuti Freddy, 2009, *Strategi Promosi Yang Kreatif dan Analisis Kasus Intergrade Marketing Communication*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Wicaksono, Willy. (2007) *Pedoman Menghadapi Bencana Gempa dan Tsunami*, Jakarta, Ikreasi Press.

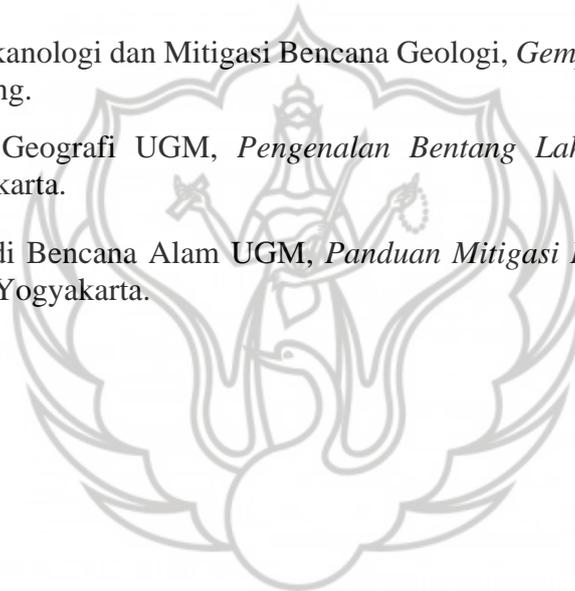
Prakosa, Gatot. (2010), *Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Jakarta, IKJ.

Katalog

Direktorat Vulkanologi dan Mitigasi Bencana Geologi, *Gempa Bumi dan Tsunami*, Bandung.

Tim Fakultas Geografi UGM, *Pengenalan Bentang Lahan Parangtritis-Bali*, Yogyakarta.

Tim Pusat Studi Bencana Alam UGM, *Panduan Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi*, Yogyakarta.



Internet

<http://caramembuat.mywapblog.com/apa-itu-website-mengenal-definisi-dan-pe.xhtml>, diakses pada tanggal 10 April 2016 jam 21:15 WIB

<https://id.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>, diakses pada tanggal 11 April 2016 jam 17:26 WIB

<http://informasitips.com/apa-arti-warna-orange>, diakses pada tanggal 16 April 2016 jam 17:59 WIB

<http://pengertianyoutubeblogspot.co.id/>, diakses pada tanggal 10 April 2016 jam 21:22 WIB

<http://tiksite.blogspot.co.id/2011/12/pengertian-fungsi-atau-kegunaan-twitter.html>, diakses pada tanggal 11 April 2016 jam 17:22 WIB

<http://sainsmini.blogspot.co.id.2014/11/pengertian-dan-penjelasan-seimograf.html>, diakses pada tanggal 11 April 2016 jam 16:32 WIB

https://www.facebook.com/permalink.php?id=470358539642546&story_fbid=494308183914248, diakses pada tanggal 11 April 2016 jam 16:32 WIB