

ANIMASI TATA CARA PENYELAMATAN BENCANA GEMPA BUMI UNTUK ANAK - ANAK

Gita Sispratiwi Faja¹, I Nyoman Miyarta Yasa M. I. Kom²

¹) Mahasiswa, ²) Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bumigora Mataram

Jl. Ismail Marzuki Mataram, Telp (0370) – 634 498

[1Gitasispratiwifaja15@gmail.com](mailto:Gitasispratiwifaja15@gmail.com), [2miyarta.yasa@universitاسbumigora.ac.id](mailto:miyarta.yasa@universitاسbumigora.ac.id)

DOI <https://doi.org/10.30812/sasak.v2i1.748>

ABSTRAK

Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) mencatat sebanyak 515 orang meninggal akibat gempa bumi di Lombok, Nusa Tenggara Barat (NTB). Melihat permasalahan tersebut, penulis ingin membuat sebuah animasi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi yang akan digunakan oleh pihak BPBD sebagai media tambahan untuk bersosialisasi dan penyampaian informasi untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang tata cara penyelamatan bencana gempa bumi terutama anak - anak.

Dalam proses pembuatan animasi ini menggunakan metode pipeline yang meliputi tiga tahap yaitu, pertama tahap pra-produksi, Kedua tahap produksi Ketiga tahap pasca-produksi. Setelah melakukan semua tahapan tersebut diharapkan mampu menghasilkan animasi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi untuk anak - anak. Sehingga video animasi ini bisa dijadikan media sosialisasi atau penyampain informasi oleh kantor BPBD Provinsi Nusa Tenggara Barat yang lebih efektif untuk memperkenalkan kepada siswa sekolah dasar (SD). Untuk mengetahui kelayakan animasi yang telah dibuat dilakukan beta test dengan mengajukan keusioner kepada 30 responden. Hasil yang didapatkan yaitu animasi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi untuk anak – anak layak untuk dijadikan media sosialisasi atau penyampaian informasi oleh kantor BPBD Provinsi Nusa Tenggara Barat.

Kata kunci : Animasi, gempa bumi, anak - anak

ABSTRACT

The National Agency for the Control of Britain (BNPB) noted that 515 people died from the earthquake in Lombok, West Nusa Tenggara (NTB). Seeing this problem, the author wants to make an animation of earthquake disaster relief procedures that will be used by the BPBD as an additional medium for socializing and delivering information to increase public knowledge about procedures for saving earthquake disasters, especially children.

In the process of making this animation using the pipeline method which includes three stages, namely the first stage of pre-production, the second stage of production The third stage of post-production. After doing all the stages are expected to be able to produce animation procedures for earthquake disaster rescue for children. So that this animated video can be used as a media for information dissemination or information delivery by the West Nusa Tenggara Province BPBD office which is more effective for introducing elementary school students. To determine the feasibility of the animation that was made, a beta test was conducted by submitting questionnaires to 30 respondents. The results obtained are animated procedures for rescuing earthquake disasters for children to be used as media for information dissemination or delivery of information by the West Nusa Tenggara Province BPBD office.

Keywords: *Animation, earthquake, children*

I. PENDAHULUAN

Universitas Bumigora atau yang disebut Menurut Pujianto, (2007) gempa bumi merupakan salah satu fenomena alam yang dapat disebabkan oleh buatan/akibat kegiatan manusia maupun akibat peristiwa alam. Akibat dari kedua tersebut tanah menjadi bergetar sebagai efek dari menjalarnya gelombang energi yang memancar dari pusat gempa/fokus. Energi yang memancar dari fokus adalah akibat dari peristiwa mekanik (tumbukan, gesekan, tarikan) ataupun peristiwa khemis (ledakan akibat peristiwa reaksi kimia), energi yang terjadi akibat peristiwa-peristiwa tersebut menyebar kesegala arah pada media tanah. Dalam semua bencana pasti memiliki cara penyelamatan tersendiri, seperti bencana gempa bumi cara penyelamatannya saat berada di gedung atau sekolah, Saat berada di jalan raya, Saat berada di pusat keramaian. Oleh karena itu informasi penyelamatan diri saat gempa menjadi sangat penting. Namun informasi cara penyelamatandiri itu lebih ditujukan pada orang dewasa, padahal hal ini juga perlu diketahui oleh anak – anak, karena bencana alam dapat terjadi pada semua orang baik tua maupun muda. Selain itu lebih penting lagi jika pengetahuan ditanamkan sejak dini. Informasi pengetahuan tentang tata cara penyelamatan bencana gempa bumi ini bisa disampaikan langsung oleh pihak BPBD dengan cara memberikan sosialisasi.

BPBD (Badan Penanggulangan Bencana Daerah) adalah badan pemerintah yang memiliki tugas untuk koordinasi, mengawasi dan menanggulangi hal – hal yang berhubungan dengan bencana yang terjadi di daerah Nusa Tenggara Barat. Ada dua cara yang dilakukan oleh BPBD Provinsi Nusa Tenggara Barat dalam melakukan sosialisasi atau penyampaian informasi tentang tata cara penyelamatan bencana gempa bumi yaitu cara tradisonal dan cara modern. Adapun caratradisonal dilakukan dengan cara terjun langsung ke sekolah – sekolah dasar untuk memberikan pemahaman tentang tata cara penyelamatan bencana gempa bumi. Sedangkan cara modernnya yaitu menggunakan video animasi dan media lainnya. Akan tetapi, BPBD provinsi Nusa Tenggara Barat masih menggunakan video animasi yang sudah di buat oleh BNPB (bukan buatan dari BPBD provinsi Nusa Tenggara Barat).

Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) mencatat sebanyak 515 orang meninggal akibat gempa di Lombok, Nusa Tenggara Barat (NTB). Data itu dihitung BNPB

dari periode 29 Juli sampai 19 Agustus 2018 (detik.com). Dilihat dari jumlah korban jiwa di atas penulis bisa menyimpulkan bahwa masih kurangnya pengetahuan tentang tata cara penyelamatan bencana gempa bumi di semua kalangan umum terutama untuk anak – anak, selama ini pengetahuan anak – anak dalam tata cara penyelamatan bencana sangat minim dan sangat rentan. Kerentanan anak – anak terhadap bencana dipicu oleh faktor keterbatasan pemahaman tentang cara penyelamatan bencana dan resiko – resiko di sekeliling mereka, yang berakibat tidak adanya kesiap siagaan dalam menghadapi bencana (Pahleviannur, 2019). Bencana gempa bumi banyak menimbulkan kerusakan terhadap lingkungan, kerugian harta, kerusakan infrastruktur, dampak psikologis social bahkan timbulnya korban jiwa manusia pada area yang terdampak bencana. Bukan hanya di kalangan orang – orang dewasa saja tetapi juga bagi anak – anak. Dampak – dampak psikologis yang dirasakan oleh korban gempa bumi terutama pada mayoritas populasi anak – anak, ialah menyangkut kondisi trauma mental yang sangat serius. Anak – anak menunjukkan gejala – gejala perilaku seperti ; susah tidur, rasa takut yang berlebihan diliputi kecemasan, menarik diri, tidak mau ditinggalkan oleh orang tua dengan menunjukkan sikap ketergantungan yang tinggi terhadap orang dewasa, takut masuk rumah, tidak mau tidur didalam rumah, rewel, psikosomatis, stress, depresi, dan seterusnya. Menurut R.A. Koesnan 2005, “Anak-anak yaitu manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya” dan juga anak – anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja. Anak – anak merupakan salah satu kelompok rentan yang paling berisiko terkena dampak bencana (PP No 21, 2008). Masa anak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang dimulai dari bayi (0 – 1 tahun) usia bermain/oddler (1 – 2,5 tahun), pra sekolah (2,5 - 5), usia sekolah (5 – 11 tahun) hingga remaja (11 – 18 tahun) (Hukum, Atma, & Yogyakarta, 2014).

Melihat permasalahan tersebut, kerentanan anak – anak terhadap pengetahuan tentang tata cara penyelamatan bencana gempa bumi masih kurang dan masih sangat minim, penulis ingin membuat sebuah animasi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi yang akan digunakan oleh pihak BPBD sebagai media tambahan untuk bersosialisasi dan penyampaian informasi. Menurut Ibiz Fernandes (*macromedia*

flash, 2002) Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan, animasi 2 dimensi ialah gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi yang dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut atau frame yang menstimulus gerak oleh setiap gambar. Informasi yang disajikan melalui multimedia ini berbentuk dokum yang hidup, dapat dilihat di layar monitor, atau ketika diproyeksikan, ke layar lebar melalui overhead projector, dan dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya (video atau animasi).

Animasi merupakan salah satu media yang di sukai oleh anak – anak karena animasi lebih cepat dipahami oleh anak – anak, dapat memudahkan anak – anak dalam memperoleh informasi, dan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat anak – anak untuk mengetahui tentang cara penyelamatan bencana gempa bumi. kelebihan animasi , “*Viewers like animations and they say they learn from them. Making viewers feel good (rather than bored) might stimulate learning* ”. Pengemasan dalam bentuk animasi tersebut guna menarik perhatian peserta didik untuk belajar, materi yang disampaikan terlihat lebih menarik, dan memudahkan anak dalam menerima materi (Gao & Zare, 2017).

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengangkat judul tentang “Animasi Tata Cara Penyelamatan Bencana Gempa Bumi Untuk Anak - anak” dengan adanya video animasi ini diharapkan agar mampu membantu anak – anak dalam memahami bagaimana tata cara penyelamatan bencana gempa bumi, sehingga diharapkan mampu mengurangi korban jiwa. Metode perancangan yang digunakan oleh penulis dalam membuat animasi dalam penelitian ini adalah metode *Pipeline*.

II. METODOLOGI

Perancangan karya animasi ini termasuk dalam perancangan karya desain yang sangat memerlukan kemampuan tata rupa dan desain yang baik. Suyanto, 2005 mengatakan Penyusunan merupakan suatu proses pengaturan atau disebut juga komposisi dari bentuk bentuk menjadi satu susunan yang baik. Ada beberapa aturan yang perlu digunakan untuk menyusun bentuk bentuk tersebut. Walaupun penerapan prinsip prinsip penyusunan tidak bersifat mutlak, namun karya seni yang tercipta harus layak

disebut karya yang baik. Perlu diketahui bahwa prinsip prinsip ini bersifat subyektif terhadap penciptanya.

Dalam perancangan animasi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi untuk anak – anak, penulis menggunakan metode pipeline. Metode pipeline ialah cara pendekatan untuk menciptakan sebuah animasi.ketika memulai sebuah proyek. Metode pipeline terbagi menjadi tiga tahapan diantaranya yaitu : Pra produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

Tujuan penulis menggunakan motede pipeline ini agar tahapan – tahapan dalam pembuatan animasi ini menjadi lebih terstruktur, karena metode pipeline bias disesuaikan berdasarkan project multimedia yang dikerjakan. Berikut ini merupakan tahapan – tahapan yang penulis lakukan pada pembuatan animasi ini:

A. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data – data yang di butuhkan dalam pembuatan sebuah aplikasi. Metode pengumpulan data yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan bidang Kedaruratan dan Logistic Bapak Ibrahim Kurniawan di Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Provinsi Nusa Tenggara Barat. Adapun hasil wawancara yang diperoleh dari pihak BPBD Provinsi Nusa Tenggara Barat sebagai berikut:

N o	Pertanyaa n	Jawaban	Nara sumbe r
1	Apakah BPBD dalam melakukan sosialisasi menggunakan kancara tradisional atau modern?	Iya, BPBD menggunakan keduanya cara tradisional dan modern. cara tradisional dilakukan dengan bertatap muka langsung dengan perserta. Sedangkan cara modern menggunakan video animasi yang dibuat oleh BNPB.	Ibrahi m Kurnia wan bidang Kedar uratan dan Logisti k
2	Apa saja media sosialisasi atau penyampa	Video animasi.	

	ian informasi BPBD dalam melakukan sosialisasi?	
3	Apakah BPBD pernah melakukan sosialisasi dengan menonton video animasi?	Iya, video animasi sangat diperlukan karena cara ini yang lebih cepat.
4	Kepada siapa saja BPBD melakukan sosialisasi?	Semua kalangan.
5	Apakah BPBD pernah melakukan sosialisasi kepada anak – anak sekolah dasar?	Pernah.

Table 3.1 Hasil Wawancara dengan pihak BPBD

b. Studi literatur

Studi literatur dilakukan untuk melengkapi informasi yang diperlukan dalam pembuatan animasi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi untuk anak – anak dengan cara membaca dan mengutip dari buku, skripsi, jurnal, artikel dan berbagai sumber pelengkap lainnya sebagai sumber untuk membantu penulis dalam pembuatan animasi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi untuk anak – anak.

c. Kuesioner

Penulis menggunakan kuesioner untuk mengetahui respon dari target audiens dengan mengajukan pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan animasi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi, yaitu dengan

menyebarkan kuesioner kepada 30 responden, tentunya setelah menonton animasi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi untuk anak-anak yang dibagikan bersamaan dengan kuesioner tersebut.

B. Metode Pengembangan Animasi

Metode pengembangan yang penulis gunakan dalam perancangan animasi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi untuk anak – anak adalah metode pipeline dimana metode ini terbagi menjadi tiga tahapan perancangan animasi yaitu : Tahap Pra Produksi, Tahap Produksi dan Tahap Pasca Produksi.

1. Tahap Pra Produksi

Tahap Pra Produksi merupakan tahap dimana sebelum proses produksi animasi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi terlebih dahulu mempersiapkan segala kebutuhan dalam proses produksi agar dapat diselesaikan sesuai dengan apa yang sudah direncanakan mulai dari menentukan ide, tema, konsep, desain karakter dan storyboard yang akan dibuat.

a. Tema

Disini penulis mengambil tema “Kesiapan Menghadapi GempaBumi”, bahwa setiap bencana memiliki cara penyelamatan tersendiri seperti bencana gempa bumi. Kesiapan menghadapi bencana merupakan tindakan awal untuk menghindari atau meminimalisir dampak yang ditimbulkan oleh bencana yang terjadi.

b. Ide Cerita

Ide dari pembuatan Animasi Tata Cara Penyelamatan Bencana Gempabumi, dilatar belakangi oleh fakta yang menunjukkan bahwa saat ini pulau lombok sedang rawan terhadap bencana gempa bumi dan banyaknya korban yang ditimbulkan oleh bencana tersebut. Menyadari juga bahwa sebagian besar masyarakat luas belum mengetahui bagaimana tata cara penyelamatan ketika terjadi gempa bumi terutama pengetahuan anak – anak tentang tata cara penyelamatan bencana gempa bumi masih minim dan sangat rentan, hal ini disebabkan oleh kerentanan anak – anak terhadap bencana dipicu oleh faktor keterbatasan pemahaman tentang cara penyelamatan bencana dan resiko – resiko di sekeliling mereka, yang berakibat tidak adanya kesiapan dalam menghadapi bencana. Oleh karena itu, penulis ingin membuat sebuah animasi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi yang menjelaskan apa definisi gempa bumi dan tata cara penyelamatannya. Selain informasi berupa video animasi dan *dubbing*. Video animasi ini

juga akan disertakan teks yang akan menjadi penjabar informasi yang akan disampaikan.

c. Konsep

Produk yang dihasilkan nantinya adalah animasi pendek yang berdurasi sekitar 3 sampai 5 menit. Animasi ini di jadikan sebagai media sosialisasi oleh kantor BPBD provinsi NTB. Dimana penulis mengangkat tema tentang “ Kesiapan Menghadapi Bencana Gempa Bumi “ , karena di daerah Lombok sekarang – sekarang ini sedang rawan akan bencana gempa bumi. Animasi ini diawali dengan definisi bencana gempa bumi. Dilanjutkan dengan tata cara penyelamatan saat terjadinya bencana gempa bumi. Animasi ini di targetkan untuk anak – anak seusia 7 – 12 tahun tepatnya anak – anak yang duduk dibangku sekolah dasar (SD) maka animasi ini bernuasa lebih menarik dibandingkan animasi yang lain. Hal ini bertujuan agar dapat menarik minat anak untuk mengetahui tata cara penyelamatan bencana gempa bumi, dan sebagai pedoman supaya anak – anak siap untuk menghadapi bencana gempa bumi jika terjadi di sekitar kita, dan diharapkan mampu membantu mengurangi korban jiwa.

d. Desain Karakter

Karakter merupakan kepribadian seseorang, setiap karakter tersebut biasanya mempunyai kekuatan, kelemahan, kelakuan, dan kebiasaan yang khas. Bertujuan untuk mendefinisikan apa yang mereka lakukan, mengapa mereka melakukan, dan bagaimana mereka melakukannya.

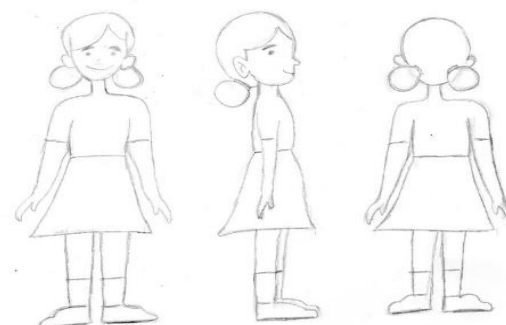
Karakter yang penulis gunakan dalam pembuatan animasi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi ini adalah karakter anak – anak, adapun karakter yang penulis gunakan yaitu karakter narator, dan karakter utama.

- Karakter Utama

Karakter utama dalam perancangan animasi ini, berperan sebagai tokoh yang memperagakan intruksi yang dikatakan oleh narator. Tokoh utama digambarkan sebagai siswa sekolah dasar (SD).



Gambar 3.1 Karakter Utama Sumber : www.freepik.com



Gambar 3.2 storyboard Karakter Utama Sumber : dokumen pribadi

- Karakter Narator

Karakter narator dalam perancangan animasi ini, berperan sebagai tokoh pemberi intruksi tentang kesiapan menghadapi bencana gempa bumi. Tokoh narrator digambarkan sebagai guru.



Gambar 3.3 Karakter Narator Sumber : www.freepik.com



Gambar 3.4 storyboard Karakter Utama
Sumber : dokumen pribadi

e. *Storyboard*

Dalam film animasi 2D ini terdapat proses produksi animasi yaitu tahap pra-produksi yang didalamnya terdapat storyboard. John Hart (Eric Sherman, 2008:3) 'Storyboard terdiri dari pembuatan sebuah seri dari sketsa basic setiap scene dan setiap pengaturan kamera dalam ilustrasi scene, serta sebuah rekaman visual dari tampilan film sebelum shooting/pengambilan gambar dimulai.' Sedangkan menurut Andreas Dhimas dalam bukunya Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren (2013:11), storyboard merupakan naskah yang divisualkan melalui media gambar sketsa yang berfungsi untuk memudahkan penyampaian suatu ide cerita kepada orang lain. Storyboard adalah sketsa Film dalam bentuk gambar berurutan. Storyboard di buat oleh seorang Storyboard Artist sebelum masuk ke penggambaran gerak karakter dan animasi film berdasarkan script (skenario). Kegunaan Storyboard adalah sebagai dasar rancangan gerak objek pada Film. Menggambar Storyboard umumnya di lakukan pada lembaran kertas. Dalam Film atau video shooting, untuk mengerti suatu adegan, Sutradara terkadang cukup membaca dari script. Tetapi dalam membuat animasi, script ini harus di terjemahkan lagi lebih lanjut ke dalam format Storyboard. Namun, bila naskah yang di buat berdasarkan buku komik atau dalam bahasa jepang di sebut 'Manga', maka komik tersebut bisa di jadikan Storyboard karena bentuk komik sudah mirip Storyboard. komik bukan Storyboard. Sebab, Storyboard sesungguhnya hanya berupa gambar, tanpa balon suara. Lalu di Storyboard semua keterangan berupa siapa yang berdialog, bagaimana suasananya, dari mana

arah cahaya datang dan semua informasi yang di perlukan di tulis di bawahnya, mirip cerpen.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Produksi

Produksi adalah tahapan dimulainya proses membuat karya animasi yang meliputi : pembuatan karakter, pembuatan background dan pembuatan animasi.

a. Proses Pembuatan Karakter

Proses pembuatan karakter merupakan tahapan pertama yang dilakukan dalam proses produksi animasi dan objek – objek tersebut. Penulis menggunakan karakter yang di download di laman website bernama freepik.com yang mempunyai file adobe Ilustrator. Kemudian di edit sesuai keinginan menggunakan Adobe Ilustrator.

b. Proses Pembuatan Background

Background adalah latar belakang dari gerakan animasi, menunjukkan setting dan tempat kejadian. Backgroundnya penulis dapat di laman website yang bernama freepik.com yang mempunyai file lengkap seperti file image, file adobe ilustrator kemudian di edit sesuai ke inginan.

c. Proses Editing Animasi

Proses editing animasi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi ini menggunakan software Adobe After Effect. Proses Editing merupakan proses menyuting gambar karakter, background dan objek pendukung lainnya yang telah dibuat menggunakan Adobe Ilustrator kemudian di import ke Adobe After Effect lalu di editing hingga menjadi sebuah animasi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi untuk anak – anak.

2. Tahap Pasca Produksi

Pasca Produksi adalah tahapan akhir dari rangkaian proses pembuatan karya animasi yang meliputi : pemberian suara, sound effect dan rendering.

a. Proses Pemberian Suara / Dubbing

Proses pemberian suara narrator dilakukan dengan cara *dubbing*, atau merekam suara yang berfungsi sebagai pengisi suara dari karakter yang ada. Pada dubbing ini penulis menggunakan peralatan rekam yaitu microphone yang langsung terhubung dengan *software* Studio One adapun file hasil rekaman tersebut langsung tersimpan di *software* Studio One.

Proses *dubbing* dibantu oleh Zaskia Wahyuni sebagai suara narrator.

b. Sound Effect

Pemberian sound effect ini dengan tujuan optimalisasi penggunaan suara tambahan serta untuk menciptakan suasana ruang namun tetap mempertahankan rasa alami yang ada. Sound effect di download di laman website bernama youtube kemudian diedit menggunakan software format factory agar menjadi format file MP4.

c. Compositing dan editing

Compositing bertujuan untuk menggabungkan dan menata bagian scene yang terpisah dan juga file audio pada tahap pasca produksi. Pada saat compositing ini, bagian scene yang terdiri dari beberapa scene tersebut akan dijadikan satu agar memudahkan dalam pengeditan.

Sedangkan editing bertujuan untuk menyempurnakan kembali bagian yang dirasa kurang seperti, menyelaraskan bagian – bagian video agar menjadi terstruktur, menyesuaikan animasi gambar dengan sound effect dan *dubbing* narrator dan penyesuaian durasi.

d. Rendering

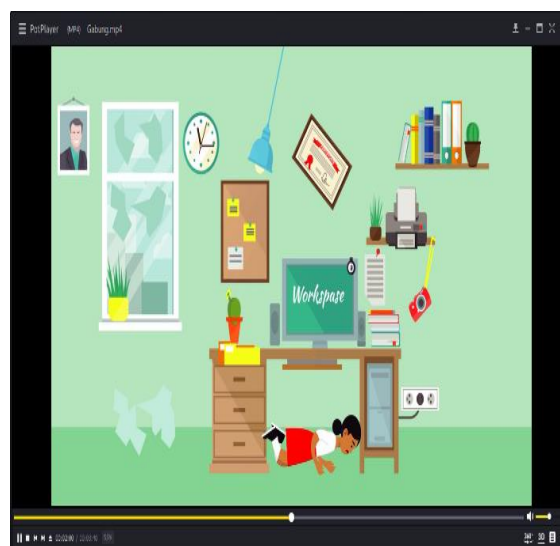
Setelah semua proses penganimasian telah selesai, selanjutnya memasuki proses rendering yang dilakukan menggunakan proses render dengan menggunakan media encoder.

e. Hasil Editing Animasi

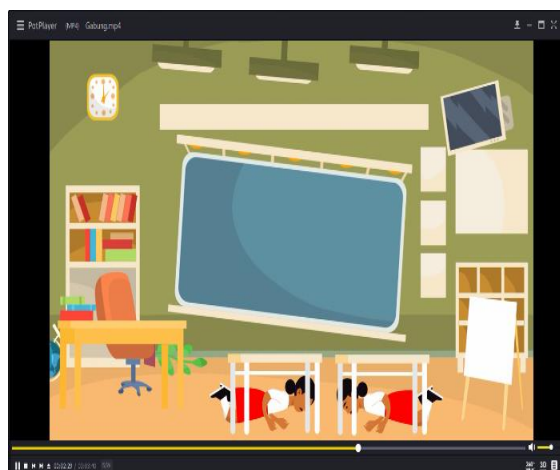
Dalam membuat animasi ini penulis menggunakan software adobe after effect. Adapun hasil editing animasi dapat ditampilkan per-scene melalui beberapa tangkapan layar seperti dibawah ini:



Gbr 2. Penjelasan Gempa bumi



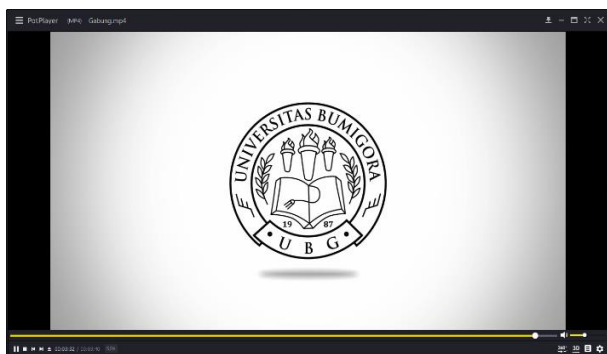
Gbr 3. Saat berada di dalam rumah



Gbr 4. Saat berada di sekolah



Gbr 1. Opening



Gbr 5. Logo

f. Beta test

Beta test merupakan tes yang dilakukan dengan melibatkan pengguna akhir untuk memberi penilaian dari *project* (animasi) yang dibuat. Tes ini dilakukan dengan mengajukan kuesioner kepada 30 siswa sekolah dasar (SD) sebagai *responden* dengan memperlihatkan animasi yang secara keseluruhan nilai suka (S) mendapat skor terbanyak dengan persentase 55%. Jika dilihat persentase tanggapan responden per kategori instrumen, instrumen informasi mendapat tanggapan setuju (S) sebanyak 80% yang berarti bahwa aspek informasi dalam animasi ini jelas dan mudah dipahami. Tanggapan terhadap gambar animasi mendapat respon setuju (S) sebanyak 66%, ini berarti bahwa kualitas gambar yang disajikan dalam animasi jelas. Tanggapan terhadap suara animasi mendapat respon setuju (S) sebanyak 48%, ini berarti bahwa kualitas suara yang disajikan dalam animasi ini terdengar jelas dan tidak berisik. Tanggapan terhadap konten atau isi animasi mendapat respon setuju (S) sebanyak 57%, ini berarti konten atau isi dalam animasi menarik dalam menyampaikan informasi. Tanggapan terhadap materi animasi tentang tata cara penyelamatan bencana gempa bumi mendapat respon sangat setuju (SS) sebanyak 43%, ini berarti bahwa animasi sudah sesuai dengan tata cara penyelamatan bencana gempa bumi. Sedangkan instrumen dengan kategori kelayakan animasi untuk dijadikan media sosialisasi atau penyampaian informasi oleh kantor BPBD Provinsi Nusa Tenggara Barat mendapat persentase setuju (S) sebanyak 60%, artinya animasi layak untuk dijadikan media sosialisasi atau penyampaian informasi oleh kantor BPBD Provinsi Nusa Tenggara Barat. Tanggapan terhadap

karakter animasi mendapat respon setuju (S) sebanyak 50%, ini berarti bahwa kualitas karakter yang disajikan dalam animasi sudah bagus. Tanggapan terhadap meningkatkan pengetahuan anak mendapat respon setuju (CS) sebanyak 50%, ini berarti bahwa menonton animasi ini bisa meningkatkan pengetahuan anak tentang tata cara penyelamatan bencana gempa bumi. Tanggapan terhadap teks mendapat respon setuju (S) sebanyak 59%, ini berarti bahwa teks yang digunakan dalam animasi ini sudah jelas. Tanggapan terhadap kualitas animasi mendapat respon setuju (S) sebanyak 60%, ini berarti bahwa kualitas animasi ini terlihat bagus. Tanggapan terhadap animasi mampu menyampaikan pesan tentang tata cara penyelamatan bencana gempa bumi mendapat respon setuju (S) sebanyak 50%, ini berarti bahwa animasi sudah mampu menyampaikan pesan tentang tata cara penyelamatan bencana gempa bumi.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan yang didapat sebagai berikut:

1. Animasi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi untuk anak – anak sebagai media sosialisasi dan penyampaian informasi untuk diperkenalkan kepada anak – anak sekolah dasar (SD) dilakukan dengan menggunakan metode *pipeline* dengan bantuan software adobe after effect, adobe illustrator dan perangkat lunak pendukung lainnya.
2. Proses pembuatan animasi ini menggunakan metode *pipeline* yang meliputi tiga tahap yaitu, *pertama* tahap pra-produksi, *Kedua* tahap produksi, dan *Ketiga* tahap pasca-produksi.
3. Informasi yang disajikan meliputi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi.
4. Berdasarkan tanggapan responden terhadap animasi tata cara penyelamatan bencana gempa bumi menyatakan bahwa animasi ini layak untuk dijadikan media sosialisasi atau penyampaian informasi oleh kantor BPBD Provinsi Nusa Tenggara Barat.

REFERENSI

- [1] *Badan Penanggulangan Bencana Daerah Nusa Tenggara Barat.*(2012). Buku saku BNPB. Retrived November2018
<https://bnpb.go.id/uploads/migration/pubs/478.pdf>
- [2] Dhimas, Andreas. 2013. “Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren”. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- [3] Hart, John. 2008. “The Art of the Storyboard A Filmmaker’s Introduction Second Edition”. USA: Elsevier.
- [4] Hukum, F., Atma, U., & Yogyakarta, J. (2014). *Jurnal skripsi perlindungan hukum terhadap anak korban eksploitasi ekonomi.*
- [5] Gao, B., & Zare, H. (2017).Pengembangan Video Animasi Pembelajaran "SALUT" Pada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit.Universitas Negeri Yogyakarta
- [6] Ibiz Fernandes, (2002) Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide, Hill/ Osborn, California
- [7] Pahleviannur, M. R. (2019). *Sebagai upaya peningkatan pengetahuan siswa.* 29(1), 49–55
- [8] Pujianto, 2007. Bahan Kuliah Perencanaan Struktur TahanGempa.Yogyakarta:UniversitasM uhammadiah Yogyakarta
- [9] R.A. Koesnan, Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia, (Bandung :Sumur, 2005) , hal. 113.
- [10] Sanyoto, Sadjiman, Drs. (2005) Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain. Yogyakarta.