

**PENGEMBANGAN MEDIA SOSIALISASI 2 DIMENSI
“TANGGAP BENCANA KABUPATEN BULELENG”
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *LIVESHOT***

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**OLEH
YUSRIL IHZA MAHENDRA
NIM. 1615051061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2022

SKRIPSI

**DIAJUAKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui,

Pembimbing I



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

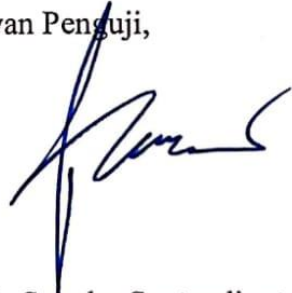
Pembimbing II



Made Windu Antara Kasiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP. 198211112008121001

Skripsi oleh Yusril Ihza Mahendra
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 17 Maret 2022

Dewan Penguji,




Gede Saundra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 198708022014041001

(Ketua)



Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.
NIP. 198907132019031017

(Anggota)



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

(Anggota)



Made Windu Antara Kasiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP. 198211112008121001

(Anggota)

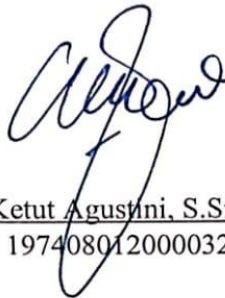
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 17 Maret 2022

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan,



Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197106161996021001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Media Sosialisasi 2 Dimensi “Tanggap Bencana Kabupaten Buleleng” dengan Menggunakan Metode *Liveshot*”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 17 Maret 2022
Yang membuat pernyataan,



Yusril Ihza Mahendra
NIM. 1615051061

KATA PERSEMBAHAN

TERIMAKASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA:

TUHAN YANG MAHA ESA

Atas Berkat dan Rahmat-Nya, Penulis Bisa Menyelesaikan Skripsi Ini. Atas Segala Kemudahan dan Kelancaran yang Diberikan.

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA:

KEDUA ORANG TUA TERCINTA

Yang telah membesarkan, mendidik saya dengan penuh cinta dan kasih sayang serta keikhlasan dengan selalu memberikan semangat, dukungan, motivasi, dan doa dalam setiap Langkah saya dalam menempuh kehidupan.

SAUDARA & SAUDARI TERSAYANG

Yang selalu menghibur, memotivasi, dan menyemangati dalam mengerjakan skripsi. Terimakasih atas doa yang telah diberikan

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya Dosen Pembimbing saya, Bapak I Gede Partha Sindu dan Bapak Made Windu Antara Kasiman.

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2016 & 2017, khususnya Group JIBAKUTAI dan keluarga besar FTK LabDasar.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan sebuah karya tulis berupa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Sosialisasi 2 Dimensi “Tanggap Bencana Kabupaten Buleleng”**”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Skripsi ini dapat terselesaikan atas bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik & Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini
4. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Made Windu Antara Kasiman, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Pembimbing II atas segala motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan ditengah-tengah kesibukkan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs. selaku Penguji I yang dengan penuh tanggung jawab telah membimbing dan mengarahkan penulis sampai terselesainya skripsi ini.
7. Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs. selaku Penguji II yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Bapak dan ibu staf dosen di lingkungan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang selalu membimbing dan mendidik selama penulis belajar di Jurusan Teknik Informatika.
9. Bapak Handes Putu Meles selaku pakar/ahli dibidang Kepala Bidang Pencegahan dan Kesiapsiagaan BPBD Kabupaten Buleleng yang telah banyak meluangkan waktu, bimbingan dan ilmunya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada diri saya sendiri yang tiada hentinya memberikan semangat, motivasi dan yang dengan setia mendengarkan keluh kesah serta selalu membantu saat situasi apapun dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Menyadari atas segala keterbatasan kemampuan penulis, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan perbaikan dari para pembaca sebagai bahan masukan bagi penulis di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Singaraja, 17 Maret 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
PRAKATA.....	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	6
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	7
1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN.....	7
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	10
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1.1 Penelitian Terkait.....	10
2.2 LANDASAN TEORI.....	17
2.2.1 Pengertian Umum Bencana.....	17
2.2.2 Jenis-jenis dan Faktor Bencana.....	18
2.2.3 Manajemen Bencana.....	20
2.2.4 Mitigasi.....	25
2.2.5 SOP (<i>Standart Operating Procedure</i>) Mitigasi.....	26
2.2.5.1 <i>Pra Bencana</i>	26
2.2.5.2 <i>Tanggap Darurat Bencana</i>	26
2.2.5.3 <i>Pasca Bencana (Recovery)</i>	27
2.2.6 Prinsip-Prinsip Penanggulangan Bencana.....	28
2.2.7 Animasi.....	29
2.2.7.1 <i>Pengertian Animasi</i>	29

2.2.7.2	<i>Jenis-jenis Animasi</i>	30
2.2.7.3	<i>Prinsip Animasi</i>	31
2.2.8	Animasi 2D.....	37
2.2.9	<i>Motion graphic</i>	38
2.2.10	<i>Storyboard</i>	38
2.2.11	<i>Greenscreen</i>	38
2.2.12	<i>Liveshoot</i>	39
2.2.13	Media Sosialisasi	39
BAB III METODE PENELITIAN		42
3.1	JENIS PENELITIAN.....	42
3.2	METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN	42
3.2.1	<i>Concept</i> (Pengonsepan).....	43
3.2.2	<i>Design</i> (Perancangan).....	44
3.2.2.1	Perancangan Objek	44
3.2.2.2	<i>Storyboard</i>	47
3.2.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	47
3.2.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan).....	51
3.2.4.1	Tahap Produksi	51
3.2.4.2	Tahap Pasca Produksi	52
3.2.5	<i>Testing</i> (Pengujian).....	53
3.2.5.1	Uji Ahli Isi	53
3.2.5.2	Uji Media	53
3.2.5.3	Populasi dan Penentuan Sampel	55
3.2.5.4	Uji Respon.....	55
3.2.6	<i>Distribution</i> (Pendistribusian)	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		58
4.1	HASIL PENELITIAN	58
4.1.1	Hasil Tahap <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	58
4.1.2	Hasil Tahap <i>Design</i> (Desain).....	59
4.1.3	Hasil Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	60
4.1.4	Hasil Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan)	62
4.1.5	Hasil Tahap <i>Testing</i> (Pengujian)	67

4.1.6 Hasil Tahap <i>Distribution</i>	71
4.2 PEMBAHASAN	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	77
5.1 KESIMPULAN.....	77
5.2 SARAN.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	81
LAMPIRAN.....	82



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 SOP (Standart Operating Procedure) Pra Bencana	26
Tabel 3. 1 Konsep Media Animasi 2D Sosialisasi Tanggap Sigap Bencana di Buleleng.....	43
Tabel 3. 2 Pengumpulan Audio.....	47
Tabel 3. 3 Pengumpulan Gambar.....	48
Tabel 3. 4 Data Bencana Kabupaten Buleleng 2020.....	50
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Uji Ahli Isi.....	51
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Uji Ahli Media	53
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Butir Instrumen Sumber: (Arifin & Retnawati, 2017)	54
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Uji Respon Pengguna	56
Tabel 3. 9 Skor Angket Uji Respon Pengguna Sumber: (Sugiyono, (2011).....	56
Tabel 3. 10 Range Persentase Kelayakan Media Animasi.....	56
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Concept.....	58
Tabel 4. 2 Perancangan Ilustrasi dan Objek.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Hubungan Terkait dengan yang diteliti.....	17
Gambar 2. 2 Manajemen Bencana	21
Gambar 2. 3 Pose dan Gerakan Antara	32
Gambar 2. 4 Pengaturan Waktu	32
Gambar 2. 5 Gerakan Sekunder	33
Gambar 2. 6 Akselerasi	33
Gambar 2. 7 Antisipasi.....	34
Gambar 2. 8 Gerakan Lanjutan dan Perbedaan Waktu Gerak	34
Gambar 2. 9 Arc	35
Gambar 2. 10 Dramatasi Gerakan.....	35
Gambar 2. 11 Squash and Stretch	36
Gambar 2. 12 Staging.....	36
Gambar 2. 13 Appeal	37
Gambar 2. 14 Penjiwaan Karakter	37
Gambar 3. 1 Multimedia Development Life Cycle.....	43
Gambar 3. 2 Rancangan icon vector banjir	45
Gambar 3. 3 Rancangan icon vector gempa.....	45
Gambar 3. 4 rancangan icon vector tanah longsor	45
Gambar 3. 5 rancangan icon vector gunung meletus	46
Gambar 3. 6 rancangan icon vector tsunami	46
Gambar 3. 7 setting layout studio greenscreen	46
Gambar 3. 8 website adobe system	49
Gambar 3. 9 Peta resiko bencana Kabupaten Buleleng	51
Gambar 4. 1 Environment.....	62
Gambar 4. 2 Colouring.....	63
Gambar 4. 3 Pengambilan Live shot	63
Gambar 4. 4 Teknik Keying.....	64
Gambar 4. 5 Proses animating	64
Gambar 4. 6 Proses rendering	65
Gambar 4. 7 Proses editing audio	66
Gambar 4. 8 Proses editing video	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Jadwal Surat Permohonan Data	83
Lampiran 2 Surat Penerimaan Permohonana Data	84
Lampiran 3 Storyboard	85
Lampiran 4 Storyline Media Sosialisasi Animasi Tanggap Bencana	87
Lampiran 5 Lembar Uji Ahli Isi.....	88
Lampiran 6 Lembar Uji Ahli Media	90
Lampiran 7 Lembar Uji Respon Pengguna.....	92
Lampiran 8 Buleleng Hasil Wawancara Kepala Bidang Pencegahan dan Kesiapsiagaan BPBD	94
Lampiran 9 Hasil Wawancara Dosen Geografi Undiksha	96
Lampiran 10 Hasil Wawancara Koordinator Pos Sar Buleleng.....	98
Lampiran 11 Angket Pengukuran Masyarakat.....	100
Lampiran 12 Hasil Angket Pengukuran Masyarakat	101
Lampiran 13 Hasil Statistik Angket.....	104
Lampiran 14 Hasil Uji Ahli Isi.....	106
Lampiran 15 Hasil Uji Ahli Media	110
Lampiran 16 Hasil Uji Responden.....	116
Lampiran 17 Dokumentasi Pengujian Animasi	119