

RINGKASAN

Gempa bumi adalah salah satu bentuk bencana alam yang terjadi secara alami diakibatkan oleh pergeseran lapisan tanah. Kabupaten Banyumas merupakan daerah yang pernah mengalami gempa bumi yang diakibatkan oleh gempa tektonik. Beberapa daerah di kabupaten Banyumas ada 14 kecamatan yang terkena dampak dari gempa bumi dan mengalami kerugian dengan total Rp.812.100.000 Masyarakat masih banyak yang tidak mengetahui bencana gempa bumi. Tujuan penelitian ini adalah membuat video animasi 3D yang memberikan informasi tentang kenapa terjadinya bencana gempa bumi dan bagaimana cara meminimalisir dampak gempa bumi kepada masyarakat. Dari penelitian ini penulis menggunakan Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode menurut Giraldo (2016). Hasil penelitian ini adalah video 3 dimensi mengenai tanggap bencana gempa bumi yang berisikan tentang bagaimana terjadinya gempa bumi dan mitigasi gempa bumi diharapkan penelitian ini dapat membantu dan menambah wawasan kepada masyarakat khususnya di kabupaten Banyumas

Kata Kunci : Video, Gempa Bumi, *Low Poly*, *3D Animation Workflow*

ABSTRACT

An earthquake is a form of natural disaster that occurs naturally caused by a shift in the soil layer. Banyumas Regency is an area that has overcome earthquakes caused by tectonic earthquakes. Of the 27 sub-districts in Banyumas regency there were 14 sub-districts lost due to the earthquake and increased losses totaling Rp.812.100.000. Many people still do not know about the earthquake. The purpose of this study is to make a 3D animated video that provides information about why earthquakes occur and how to minimize the impact of earthquakes on the Banyumas regency. The system development method used 3D Animation Workflow method according to Giraldo (2016). The results of this study are 3 dimensional videos on earthquake response that contain how earthquakes occur and earthquake mitigation. It is hoped that this research can help and add insight to the community, especially in Banyumas district.

Keywords : Video, earthquake, Low Poly, 3D Animation Workflow

