

BAB IV STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi merupakan pendekatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara efektif dan terarah kepada audiens, dalam hal ini anak-anak usia 6–12 tahun. Strategi ini mencakup bentuk isi pesan, cara penyampaian, serta pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan target audiens. Perancangan video *motion* edukasi mitigasi gempa *megathrust* ini menerapkan strategi komunikasi yang mengacu pada dua teknik utama, yaitu informatif dan edukatif.

1. Strategi Komunikasi Informatif

Teknik informatif berfokus pada penyampaian fakta secara objektif dan apa adanya. Dalam video ini, pendekatan informatif digunakan untuk menjelaskan latar belakang bencana gempa *megathrust*, termasuk peristiwa gempa besar yang pernah terjadi di Aceh, bagaimana gempa *megathrust* bisa terjadi, serta potensi gempa *megathrust* di masa depan di Indonesia. Informasi ini disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan visual pendukung yang membantu anak-anak memahami konsep ilmiah secara logis dan tidak menakutkan.

2. Strategi Komunikasi Edukatif

Teknik edukatif digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan membentuk pemahaman dan mengarahkan perilaku audiens. Dalam perancangan ini, strategi edukatif terlihat pada penyampaian langkah-langkah mitigasi yang dapat dilakukan oleh anak-anak, seperti *Drop, Cover, and Hold On*. Informasi disusun secara terencana dan interaktif melalui visual ilustratif dan karakter yang ramah, agar pesan edukatif mudah diserap dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan kedua strategi ini memungkinkan pesan dalam video tersampaikan secara utuh, tidak hanya menginformasikan risiko, tetapi juga memberikan solusi praktis. Hal ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran dan

kesiapsiagaan anak-anak terhadap bencana, melalui media yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka.

4.2 Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning

4.2.1 Segmentasi

Segmentasi dilakukan untuk membagi audiens ke dalam kelompok yang memiliki kesamaan karakteristik. Segmentasi dalam proyek ini dibagi berdasarkan:

a. Demografis:

Anak-anak usia 6–12 tahun, yang umumnya berada pada jenjang pendidikan sekolah dasar (SD).

b. Geografis:

Seluruh wilayah Indonesia, khususnya daerah-daerah yang memiliki potensi risiko gempa *megathrust* seperti wilayah pesisir selatan Pulau Jawa dan bagian barat Pulau Sumatra.

c. Psikografis:

Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, suka belajar dengan media visual interaktif, dan lebih mudah memahami informasi melalui cerita dan ilustrasi.

4.2.2 Targeting

Berdasarkan segmentasi tersebut, target utama dari video *motion graphic* ini adalah:

- a. Anak-anak usia 6–12 tahun yang tinggal di wilayah rawan gempa dan membutuhkan pemahaman dasar mengenai cara menyelamatkan diri saat terjadi bencana.
- b. Target sekunder meliputi guru dan orang tua yang dapat menggunakan video ini sebagai alat bantu edukasi dalam kegiatan belajar mengajar atau diskusi di rumah.

4.2.3 Positioning

Video ini diposisikan sebagai media edukasi visual yang ramah anak, informatif, dan mudah dipahami, yang bertujuan untuk menanamkan kesiapsiagaan terhadap gempa *megathrust* sejak dini. Dengan pendekatan visual yang menarik

dan narasi yang relevan dengan kehidupan anak-anak, video ini diharapkan mampu menanamkan informasi penting tanpa menimbulkan rasa takut atau cemas, melainkan membangun sikap waspada dan siap bertindak.

4.3 Analisis SWOT

Untuk memahami kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam perancangan video *motion* edukasi mitigasi gempa *megathrust* bagi anak usia 6–12 tahun, dilakukan analisis SWOT. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan strategi yang tepat dalam mengoptimalkan potensi *project* serta mengantisipasi berbagai hambatan yang mungkin terjadi. Berikut merupakan matriks SWOT yang menggambarkan hubungan antara faktor internal (*Strengths* dan *Weaknesses*) dengan faktor eksternal (*Opportunities* dan *Threats*):

Faktor Internal/Eksternal	<i>Strengths (S)</i>	<i>Weakness (W)</i>
<i>Opportunities (O)</i>	<i>SO (Strengths - Opportunities)</i> - Visual menarik dan edukatif dimanfaatkan untuk menjangkau anak-anak melalui platform digital yang semakin luas penggunaannya. - Mendukung program edukasi kebencanaan nasional dengan cara yang mudah dipahami.	<i>WO (Weakness - Opportunities)</i> - Kelemahan dalam pemahaman anak dapat diatasi dengan kolaborasi bersama sekolah/guru. - Penyebaran digital membantu menjangkau lebih banyak wilayah meskipun produksi memakan waktu.
<i>Threats (T)</i>	<i>ST (Strengths - Threats)</i> - Konten visual dan bahasa sederhana	<i>WT (Weakness - Threats)</i> - Produksi yang memakan waktu dan

	dijadikan nilai lebih untuk bersaing dengan konten hiburan lain. - Distribusi digital memudahkan akses, termasuk di wilayah dengan keterbatasan sarana edukasi formal.	ketergantungan pada pendampingan harus diatasi dengan pendekatan kolaboratif dan integrasi dengan kegiatan belajar di sekolah.
--	--	---

Tabel 4. 1 Analisis SWOT

4.4 Analisis Model 5W+1H

1. What (Apa)

Perancangan ini berupa video *motion* edukatif yang bertujuan memberikan pemahaman dasar kepada anak-anak mengenai gempa *megathrust* dan langkah-langkah mitigasi yang dapat dilakukan secara mandiri.

2. Why (Kenapa)

Indonesia merupakan negara rawan gempa, termasuk potensi gempa *megathrust* yang dapat menimbulkan dampak besar. Anak-anak sebagai kelompok rentan perlu dibekali pemahaman sejak dini agar dapat bertindak sigap dan tidak panik saat terjadi bencana. Media visual seperti *motion* graphic dipilih karena efektif untuk menjangkau dan menarik perhatian anak-anak.

3. Who (Siapa)

Target utama dari perancangan ini adalah anak-anak usia 6–12 tahun di Indonesia. Pihak yang juga berperan penting dalam distribusi dan pemanfaatan media ini meliputi guru, orang tua, sekolah, serta lembaga atau komunitas yang bergerak dalam edukasi kebencanaan.

4. Where (Di Mana)

Video ini dirancang untuk dapat diakses secara nasional, terutama melalui platform digital seperti YouTube dan media sosial lainnya. Dapat juga ditayangkan

dalam kegiatan edukasi di sekolah-sekolah dasar maupun program literasi bencana di daerah rawan gempa.

5. *When* (Kapan)

Edukasi mitigasi ini perlu dilakukan sejak sekarang dan secara berkelanjutan, mengingat potensi gempa *megathrust* di Indonesia yang bisa terjadi kapan saja. Semakin dini anak-anak dikenalkan pada pengetahuan mitigasi bencana, semakin besar peluang mereka untuk bersikap sigap dan aman ketika bencana terjadi.

6. *How* (Bagaimana)

Proyek ini dilakukan melalui tiga tahap utama: pra-produksi (riset, penyusunan naskah, storyboard, dan desain karakter), produksi (ilustrasi dan animasi), serta pasca-produksi (editing, penambahan musik/narasi, dan finalisasi). Distribusi dilakukan secara digital agar menjangkau audiens lebih luas dan mempermudah akses.

4.5 Proses Tahapan Perancangan Animasi

4.5.1 Sinopsis Cerita

Video ini menjelaskan bagaimana gempa *megathrust* terjadi, serta pentingnya kesiapsiagaan sejak dini agar anak-anak tahu apa yang harus dilakukan sebelum, saat, dan setelah gempa. Cerita disampaikan dengan pendekatan visual yang menarik dan gaya bahasa yang ringan, bertujuan membangun pemahaman dan keberanian anak-anak menghadapi bencana gempa bumi.

4.5.2 Storyline

Video ini dimulai dengan menggambarkan suasana damai masyarakat Aceh sebelum bencana terjadi. Tiba-tiba, guncangan keras mengguncang bumi, diikuti gelombang tsunami yang menghancurkan daratan. Penonton diajak memahami latar belakang gempa dahsyat tersebut, yaitu gempa *megathrust*, melalui penjelasan sederhana tentang lapisan bumi dan pergerakan lempeng tektonik. Setelah itu, video berpindah ke penjelasan tentang potensi gempa *megathrust* di Indonesia dan pentingnya kesiapsiagaan. Anak-anak diperlihatkan berbagai cara untuk bersiap, mulai dari menata kamar dengan aman, menyiapkan tas siaga gempa, hingga

memahami jalur evakuasi. Penonton juga diajarkan langkah-langkah saat gempa terjadi, seperti “*Drop, Cover, and Hold On*”, dan apa yang harus dilakukan setelahnya. Cerita ditutup dengan pesan bahwa gempa *megathrust* bisa datang kapan saja, tapi jika kita tahu harus berbuat apa, kita bisa melewatinya dengan lebih siap dan tenang.

4.5.3 Script

Scene 1:

Di suatu pagi yang cerah, terlihat masyarakat sedang beraktivitas seperti biasa. Para nelayan sedang menyiapkan perahu untuk melaut. Para Ibu-Ibu sedang melakukan tawar-menawar di pasar.

VO:

Pada tahun 2004, Indonesia pernah mengalami bencana alam yang sangat besar.

Saat itu, di Aceh, semua orang sedang beraktivitas seperti biasanya.

Ketika sedang bercengkrama, tiba-tiba semua merasakan guncangan yang keras. Tak lama setelah itu, mulai terlihat pergerakan air yang tidak biasa di laut. Akhirnya, tsunami datang dan mulai menghancurkan bangunan-bangunan

VO:

Tapi tiba-tiba, guncangan keras mulai terasa. Tak lama setelah itu, ombak raksasa datang dan menyapu daratan.

Akibatnya, banyak rumah hancur, dan banyak orang yang kehilangan keluarganya.

Scene 2:

Seorang anak menonton kejadian itu lewat ponselnya. Ia menggaruk kepala kebingungan, *kenapa gempa besar itu bisa terjadi?*

VO:

Pertanyaannya... kenapa ya bisa terjadi gempa sebesar itu?

Scene 3:

Ilustrasi bumi terbagi menjadi dua, dan menampilkan empat lapisannya.

VO:

Jadi, sebenarnya bumi tempat tinggal kita ini punya banyak lapisan.

Lapisan paling luar disebut kerak bumi.

Lapisan paling luar bumi itu terlihat terbagi oleh garis-garis seperti retakan, yang dinamakan lempeng tektonik.

VO:

Kerak bumi ini, sebenarnya terbagi menjadi bagian-bagian besar, seperti puzzle.

Namanya: lempeng tektonik.

Garis-garis tadi menyala, mengeluarkan panas yang menyebabkan lempeng-lempeng di bumi bergerak.

VO:

Karena panas dari dalam bumi, lempeng-lempeng ini terus bergerak pelan setiap tahun.

Scene 4:

Terlihat dua bebatuan/lempeng menjadi saling dorong satu sama lain.

VO:

Kadang, mereka jadi saling dorong dan menahan satu sama lain- sampai ratusan tahun.

Dorongan tersebut terus terjadi selama ratusan tahun. Kedua lempeng itu terus menyimpan energi yang semakin lama semakin besar. Sampai akhirnya, suatu saat energinya lepas, dan terjadilah gempa besar yang menghancurkan bangunan-bangunan.

VO:

Lama-lama dorongannya makin kuat... makin kuat...

Sampai akhirnya...

BRUK! Tekanannya lepas, dan terjadilah gempa besar yang disebut: gempa megathrust.

Scene 5:

BMKG sedang menunjuk layar besar dan menjelaskan potensi gempa megathrust di Indonesia.

VO:

Nah, ada hal penting yang harus kita tau, nih!

Sekarang... di Indonesia, ada dua zona megathrust yang sedang menyimpan tekanan.

Tekanan itu... sudah lebih dari 200 tahun belum juga lepas!

Tempat tersebut berguncang, monitornya bergetar.

VO:

Artinya, gempa megathrust bisa terjadi kapan aja.

Kalo gitu, gimana ya biar kita tetap aman kalau gempa datang?

Scene 6:

Di kamar anak, terdapat kasur yang terletak di bawah jendela, di sampingnya terdapat laci dan sebuah rak yang penuh barang. Kasur itu bergeser, berganti posisi agar ia tidak berada di bawah jendela atau dekat rak.

VO:

Pertama, cek kamar kita!

Pastikan kasur kita tidak dekat jendela atau rak tinggi.

Rak yang berisi banyak barang, menata ulang barang yang terpajang di sana, menyesuaikan bobot pada tiap barang.

VO:

Di rak atau lemari, barang-barang berat simpan di bawah.

Pastikan juga, rak atau lemari menempel kuat ke dinding.

Sebuah tas dengan tulisan "Tas Siaga" muncul dengan berbagai isinya yang diperlukan saat evakuasi.

VO:

Siapin juga "Tas Siaga Gempa"!

Isi tas ini bisa bantu kita kalau harus cepat-cepat pergi evakuasi.

Simbol jalur evakuasi yang sering terlihat muncul. Lalu, terlihat siluet anak yang sedang melihat ke luar, ke arah titik kumpul dengan gedung, tiang listrik, dan pohon yang menjauh dari tempat.

VO:

Kita juga harus tahu jalur evakuasi.

Kalau gempa datang, kita harus tahu ke mana harus pergi.

Titik kumpul itu biasanya di tempat terbuka; yang jauh dari bangunan tinggi, tiang listrik, atau pohon besar.

Scene 7:

Guncangan terasa di kamar tadi. Barang-barang di rak berjatuh dan kaca jendela terlihat pecah. Si anak berlari, namun terlihat ia hampir tertimpa runtuh saat gempa.

VO:

Kalau tiba-tiba kamu merasakan gempa, barang-barang jatuh, atau kaca pecah...

JANGAN PANIK!

Jangan langsung lari keluar, itu malah bahaya.

Kita harus cepat lindungi kepala pakai benda di sekitar.

Ingat baik-baik: Drop, Cover, and Hold On!

Anak tersebut menerapkan prinsip *Drop, Cover, and Hold On*. Ia melindungi kepalanya dengan buku, kemudian merunduk. Lalu, ia berlindung di bawah meja, dan berpegangan erat pada meja tersebut.

VO:

(Drop) Pertama, cepat merunduk!

(Cover) - Lalu, lindungi kepala dan sembunyi di bawah meja atau perabot yang kuat.

(Hold On) - Dan, pegang erat-erat tempat berlindung kita sampai gempa berhenti.

Scene 8:

Guncangan terjadi saat anak sedang tidur. Anak tersebut langsung melindungi kepala dengan bantal yang ia punya.

VO:

Kalau gempa terjadi saat kita lagi tidur, tetap di tempat dan tutup kepala pakai bantal atau guling.

Scene 9:

Guncangan terjadi di luar. Tempat yang aman saat itu terjadi adalah yang jauh dari bangunan tinggi, tiang listrik, dan pohon besar.

VO:

Kalau terjadi saat kita lagi di luar, cari tempat terbuka dan jauhi bangunan tinggi, tiang listrik, atau pohon besar.

Scene 10:

Saat gempa berhenti, si anak perlahan keluar rumah dengan tetap waspada dan tetap melindungi kepalanya. Anak itu segera menuju ke titik kumpul.

VO:

Setelah guncangan berhenti, tetap tenang dan selalu waspada.

Kalau masih di dalam, lindungi kepala dan keluar lewat jalur aman.

Setelah itu, langsung menuju titik kumpul.

Di titik kumpul, di dalam posko bencana yang sudah dibangun oleh petugas penanggulangan bencana, anak tersebut terlihat aman dari gempa bersama warga yang lain.

VO:

Gempa megathrust memang bisa datang kapan aja.

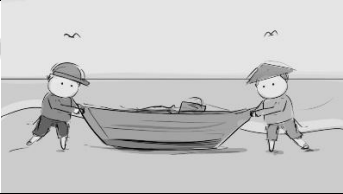
Tapi kalau kita tahu apa yang harus dilakukan...

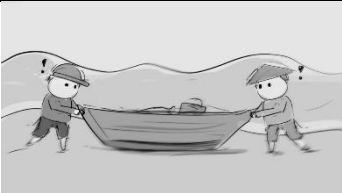
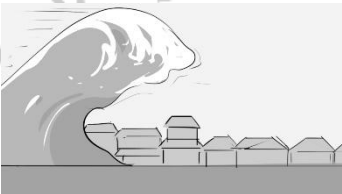
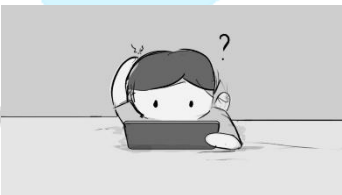
Kita pasti bisa hadapi dan lewatin semuanya!

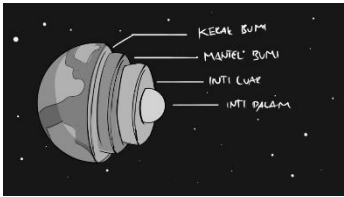
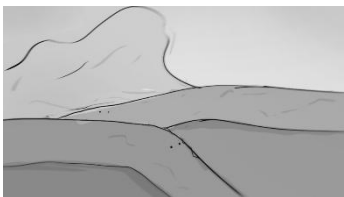
END

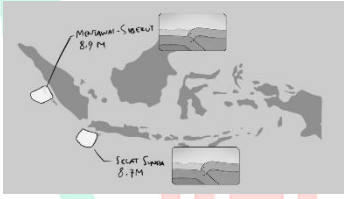
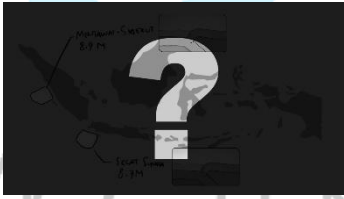
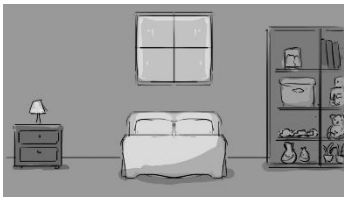
4.5.4 Storyboard

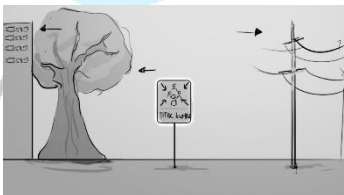
Storyboard merupakan tahapan visualisasi awal dari alur cerita dalam bentuk gambar berurutan yang merepresentasikan adegan demi adegan dalam video. Tujuan pembuatan storyboard adalah untuk mempermudah proses produksi dengan memberikan gambaran mengenai alur narasi, visual, serta transisi yang akan ditampilkan. Pada tahap ini, ilustrasi, dialog, dan arahan visual ditampilkan dalam bentuk sketsa atau gambar sederhana untuk mengarahkan produksi akhir.

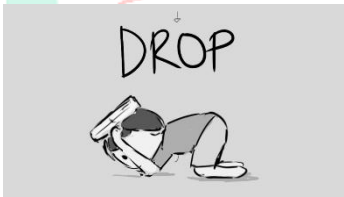
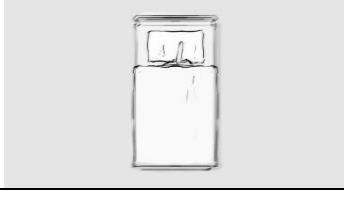
Scene	Sequence	Visual	Deskripsi
1	1		Narasi: Pada tahun 2004, Indonesia pernah mengalami bencana alam yang sangat besar. Saat itu, semua orang sedang beraktivitas seperti biasanya. Durasi: 8 detik
	2		

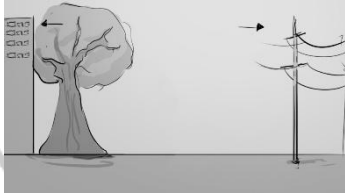
	3		Narasi: Tapi tiba-tiba, guncangan keras mulai terasa. Durasi: 6 detik
	4		
	5		Narasi: Tak lama setelah itu, ombak raksasa datang dan menyapu daratan. Durasi: 5 detik
	6		Narasi: Akibatnya, banyak rumah hancur, dan banyak yang kehilangan keluarganya. Durasi: 5 detik
2	1		Narasi: Pertanyaannya... kenapa ya bisa terjadi gempa sebesar itu? Durasi: 6 detik
	2		
3	1		Narasi: Jadi, sebenarnya bumi tempat tinggal kita ini punya banyak lapisan. Durasi: 4 detik

	2		Narasi: Lapisan paling luar disebut kerak bumi. Durasi: 10 detik
	3		Narasi: Kerak bumi ini, sebenarnya terbagi menjadi bagian-bagian besar, seperti puzzle. Namanya: lempeng tektonik. Karena panas dari dalam bumi, lempeng-lempeng ini terus bergerak pelan setiap tahun. Durasi: 5 detik
	1		Narasi: Kadang, mereka jadi saling dorong dan menahan satu sama lain- sampai ratusan tahun. Durasi: 5 detik
4	2		Narasi: Lama-lama dorongannya makin kuat... makin kuat... Sampai akhirnya.... Durasi: 5 detik
	3		Narasi: (BRUK!) Tekanannya lepas, dan terjadilah gempa besar yang disebut:

			Durasi: 5 detik
	4		Narasi: ... gempa <i>megathrust</i> . Durasi: 4 detik
5	1		Narasi: Nah, ada hal penting yang harus kita tau, nih! Durasi: 5 detik
	2		Narasi: Sekarang... di Indonesia, ada dua zona <i>megathrust</i> yang sedang menyimpan tekanan. Tekanan itu... udah lebih dari 200 tahun belum juga lepas! Artinya, gempa <i>megathrust</i> bisa terjadi kapan aja. Durasi: 7 detik
	3		Narasi: Kalo gitu, gimana ya biar kita tetap aman kalau gempa datang? Durasi: 3 detik
6	1		Narasi: Pertama, cek kamar kita! Pastikan kasur kita tidak dekat jendela atau rak tinggi. Durasi: 5 detik

	2		Narasi: Di rak atau lemari, barang-barang berat simpan di bawah. Pastikan juga, rak atau lemari menempel kuat ke dinding. Durasi: 7 detik
	3		Narasi: Siapkan juga tas siaga gempa. Tas ini bisa bantu kita kalau harus cepat-cepat pergi evakuasi. Durasi: 7 detik
	4		Narasi: Kita juga harus tahu jalur evakuasi. Kalau gempa datang, kita harus tahu ke mana harus pergi. Durasi: 4 detik
	5		Narasi: Titik kumpul biasanya di tempat terbuka, jauh dari bangunan tinggi, tiang listrik, atau pohon besar. Durasi: 5 detik
7	1		Narasi: Kalau tiba-tiba kamu merasakan gempa, barang-barang jatuh, atau kaca pecah...

			JANGAN PANIK! Durasi: 7 detik
	2		Narasi: Jangan langsung lari keluar, itu malah bahaya. Kita harus cepat lindungi kepala pakai benda di sekitar. Durasi: 7 detik
	3		Narasi: Ingat: Drop, Cover, and Hold On! Durasi: 3 detik
	4		Narasi: Pertama, cepat merunduk! Durasi: 5 detik
	5		Narasi: Lalu, lindungi kepala dan sembunyi di bawah meja atau perabot yang kuat. Durasi: 5 detik
	6		Narasi: Dan, pegang erat-erat tempat berlindung kita sampai gempa berhenti. Durasi: 5 detik
8	1		Narasi: Kalau gempa terjadi saat kita lagi tidur, tetap di

			tempat dan tutup kepala pakai bantal atau guling. Durasi: 10 detik
9	1		Narasi: Kalau lagi di luar, lindungi kepala dan cari tempat terbuka. Jauhi bangunan tinggi, tiang listrik, atau papan reklame. Durasi: 6 detik
10	1		Narasi: Setelah gempa berhenti, kita harus tetap tenang dan waspada. Kalau masih di dalam, lindungi kepala dan keluar lewat jalur aman. Lalu, langsung ke titik kumpul yang udah ditentukan. Durasi: 8 detik
	2		Narasi: Gempa <i>megathrust</i> memang bisa datang kapan aja. Tapi kalau kita tahu apa yang harus dilakukan... Kita pasti bisa hadapi dan lewatin semuanya! Durasi: 8 detik

Tabel 4. 2 Storyboard Perancangan Video Motion

4.5.5 Studi Karakter

Studi karakter dilakukan untuk menyesuaikan tampilan visual tokoh-tokoh yang akan muncul dalam video yang dirancang. Karakter dirancang dengan proporsi *chibi* dan gaya ilustrasi *flat design* yang sederhana, ekspresif, dan mudah dikenali oleh anak-anak usia 6–12 tahun. Pemilihan warna, bentuk wajah, dan atribut karakter disesuaikan agar ramah anak dan mampu membangun kedekatan emosional dengan audiens.

Karakter utama dalam video ini adalah seorang anak yang menjadi representasi dari penonton. Ada juga karakter yang lain, seperti nelayan ataupun pedagang. Setiap karakter dirancang dengan ekspresi wajah yang sederhana namun mudah terbaca, serta pakaian yang mencerminkan situasi sehari-hari.

4.5.6 Studi Properti

Studi properti dilakukan untuk menyesuaikan berbagai elemen pendukung yang akan muncul dalam visualisasi cerita. Properti meliputi objek-objek penting yang berperan dalam mendukung narasi edukasi, seperti tas siaga, barang di rumah, ataupun suasana di lingkungan luar.

Properti juga digambarkan dalam gaya *flat design*, dengan bentuk sederhana namun tetap informatif dan mudah dikenali oleh anak-anak. Proporsi dan warna juga disesuaikan agar terlihat kontras dan menarik secara visual, serta mendukung konteks situasi yang sedang dijelaskan dalam tiap adegan.

4.6 Sinematografi

4.6.1 Lighting

Meskipun menggunakan gaya ilustrasi *flat design* yang tidak menampilkan pencahayaan realistis seperti dalam film atau animasi 3D, nuansa pencahayaan tetap ditampilkan melalui pemilihan palet warna, kontras, dan *tone* visual. Penggunaan warna juga disesuaikan dengan suasana adegan, misalnya warna terang untuk kondisi ceria atau edukatif, serta *tone* yang lebih gelap untuk menggambarkan situasi bencana.

4.6.2 Editing

Editing dilakukan untuk menyusun alur cerita secara runtut, jelas, dan menarik bagi anak-anak usia 6–12 tahun. Transisi antara *scene* menggunakan animasi sederhana dan *smooth*, agar ringan untuk ditonton. Proses *editing* juga memperhatikan tempo narasi, serta sinkronisasi antara suara dan visual.

4.6.3 Suara/Sound/Efek

Elemen suara merupakan bagian penting dalam *video motion*, terutama untuk memperkuat nuansa dan emosi dalam cerita. *Background music* yang digunakan akan disesuaikan dengan suasana adegan, misalnya suara dramatis saat gempa terjadi, atau musik yang lebih ringan untuk bagian edukasi.

Selain *background music*, *sound effect* juga akan digunakan untuk memberikan penekanan visual, seperti suara gemuruh saat gempa, suara air saat adegan tsunami, suara barang jatuh, atau suara-suara untuk transisi antar *scene*. Efek-efek ini membantu memperjelas informasi dan menarik perhatian penonton anak-anak secara lebih efektif.

4.7 Moodboard

Moodboard dibuat untuk menentukan arah visual dan suasana dari *video motion* yang akan dirancang. Video ini menggunakan *style flat design* sederhana, warna yang cerah dan *soft*, serta bentuk karakter dan properti yang ramah untuk anak usia 6–12 tahun.



Gambar 4. 1 Moodboard untuk Perancangan

Referensi visual diambil dari beberapa foto asli, ilustrasi edukasi anak, dan video *motion* informatif yang menampilkan gaya grafis minimalis, ekspresif, serta penyampaian informasi yang ringan dan mudah dipahami seperti dari kanal YouTube ‘Kok Bisa’.

4.8 Konsep Kreatif & Gaya Desain (*Tone & Manner*)

Konsep kreatif dari perancangan ini adalah mengubah informasi serius tentang gempa *megathrust* menjadi narasi visual yang ringan, mudah dipahami, dan relevan untuk anak-anak usia 6–12 tahun. Informasi disampaikan secara naratif dan ilustratif, dengan penekanan pada pembentukan kesadaran serta respons positif saat menghadapi bencana.

Desain dibuat menggunakan gaya *flat design* yang sederhana, tanpa efek pencahayaan atau tekstur yang kompleks, agar lebih bersih, komunikatif, dan mudah diterima oleh target audiens. Karakter dan elemen visual dirancang dengan bentuk yang lucu dan bersahabat, serta warna-warna cerah yang tetap menciptakan kesan ceria di tengah topik yang cukup serius.

Tone & manner komunikasi yang digunakan bersifat:

- Ringan, agar anak-anak dapat memahami materi tanpa merasa takut.
- Ramah dan suportif, agar membentuk pemahaman positif terhadap kesiapsiagaan bencana.
- Mudah dicerna secara visual dan verbal, dengan ilustrasi yang mendukung narasi secara langsung.

Gaya bahasa yang digunakan dalam narasi juga disesuaikan dengan kemampuan bahasa anak-anak, menggunakan kalimat pendek, kosakata sehari-hari, dan sedikit unsur *storytelling* agar terasa dekat dan menyenangkan.

4.9 Konsep Visual

Konsep visual dalam video *motion* ini dirancang untuk menyampaikan informasi mengenai gempa *megathrust* dan langkah mitigasinya secara ringan, edukatif, dan ramah anak. Gaya visual yang digunakan adalah *flat design*, yang ditandai dengan bentuk sederhana, warna cerah, dan elemen yang minim detail rumit. Pendekatan visual ini dipilih agar informasi yang cukup kompleks bisa diterima dengan mudah oleh anak usia 6–12 tahun, tanpa terasa mengintimidasi atau menakutkan.

4.9.1 Visual Utama

Visual utama dalam video terdiri dari:

- Karakter anak-anak dan lingkungan sekitarnya yang ditampilkan dengan gaya ilustrasi sederhana, *friendly*, dan ekspresif.
- Ilustrasi proses terjadinya gempa *megathrust*, termasuk lapisan bumi, lempeng tektonik, dan mekanisme terjadinya gempa.
- Simulasi tindakan saat gempa, seperti posisi *Drop, Cover, and Hold On*, titik kumpul, dan evakuasi, ditampilkan dalam bentuk animasi naratif yang edukatif.

4.9.2 Visual Pendukung

Visual pendukung mencakup elemen-elemen yang memperkuat narasi dan membentuk suasana:

- Ikon-ikon seperti rambu evakuasi atau tanda titik kumpul.
- Ilustrasi properti seperti rak, jendela, kasur, meja, atau bantal yang digunakan untuk edukasi posisi aman saat gempa.
- Latar dan suasana seperti pasar tradisional dan kawasan nelayan yang menggambarkan konteks kehidupan sehari-hari.
- Elemen transisi dan teks pendukung, seperti judul bagian, atau highlight poin penting, ditampilkan dalam tipografi besar dan jelas.

4.10 Konsep Verbal

4.10.1 Tagline/Slogan

Tagline yang digunakan dalam video *motion* edukatif ini adalah: “Gempa *megathrust* bisa datang kapan aja. Tapi kalau kita tahu harus apa, kita pasti bisa melewatinya.”

Tagline ini dipilih karena merepresentasikan pesan utama dari video, yaitu pentingnya kesiapsiagaan terhadap bencana gempa *megathrust*. Kalimat ini ditampilkan di akhir video sebagai penutup yang kuat dan menguatkan kesan positif bahwa meskipun gempa tidak bisa diprediksi, kita tetap bisa selamat jika memahami langkah-langkah mitigasi. Bahasa yang digunakan juga disesuaikan agar mudah dimengerti dan terasa membangun semangat, terutama bagi anak-anak.

4.10.2 Tipografi/Jenis Huruf



Gambar 4. 2 Font DynaPuff

Jenis huruf/font yang digunakan dalam video adalah Dynapuff, sebuah font display sans-serif dengan karakter bulat, lembut, dan ekspresif. Pemilihan Dynapuff didasarkan pada tampilannya yang playful dan ramah anak, sehingga sesuai dengan karakteristik audiens usia 6–12 tahun. Selain menarik secara visual, bentuk huruf Dynapuff tetap memiliki keterbacaan yang baik untuk teks edukatif. Font ini digunakan secara konsisten di seluruh elemen teks dalam video, untuk menjaga keselarasan visual, meningkatkan kenyamanan membaca, serta memperkuat identitas visual dari video *motion* ini.

4.11 Konsep Perancangan

Konsep perancangan dalam perancangan video *motion* ini berfokus pada bagaimana menyampaikan informasi tentang gempa *megathrust* dan langkah mitigasinya secara edukatif, visual, dan mudah dipahami oleh anak usia 6–12 tahun. Perancangan dilakukan dengan menggabungkan narasi sederhana, ilustrasi bergaya flat design, serta penggunaan warna-warna cerah dan ramah anak untuk menciptakan suasana yang tidak menakutkan, namun tetap menyampaikan pesan serius.

Konten dirancang secara runtut, dimulai dari pengenalan peristiwa gempa dan tsunami Aceh 2004 sebagai konteks nyata, dilanjutkan dengan penjelasan ilmiah sederhana mengenai gempa *megathrust*, potensi ancaman di masa depan,

dan langkah-langkah mitigasi yang bisa dilakukan di kehidupan sehari-hari. Penjelasan dikemas dalam bentuk narasi yang bersifat storytelling, agar anak-anak lebih mudah terhubung dengan isi materi.

Visualisasi menggunakan ilustrasi digital yang dibuat dalam gaya flat design, tanpa efek tiga dimensi atau pencahayaan realistis, sehingga tetap ringan dan sesuai dengan karakter media edukatif anak. Animasi yang digunakan bersifat sederhana, dengan transisi yang lembut dan gerakan yang mudah diikuti, agar tidak membingungkan audiens muda.

Dari segi suara, penggunaan *background music* yang menyesuaikan suasana, serta *sound effect* yang mendukung setiap peristiwa dalam narasi ikut memperkuat suasana dan membantu penonton memahami konteks adegan. Semua elemen ini saling mendukung agar pesan edukasi dapat tersampaikan secara maksimal dan menyenangkan.

4.12 Penerapan Desain (*Final Artwork*)

Desain akhir perancangan video ini mencerminkan gaya visual yang telah dirancang sebelumnya, baik dari segi ilustrasi, warna, tipografi, hingga penyusunan narasi dan elemen animasi. Seluruh elemen ini disusun menjadi rangkaian visual yang komunikatif dan mudah dipahami oleh target audiens.

Link karya akhir:

<https://drive.google.com/drive/folders/1wICpb0YUiHmkNBa6nmqK5caH6BfEEWGo?usp=sharing>

Berikut adalah *screenshot* dari beberapa scene utama yang terdapat dalam karya:



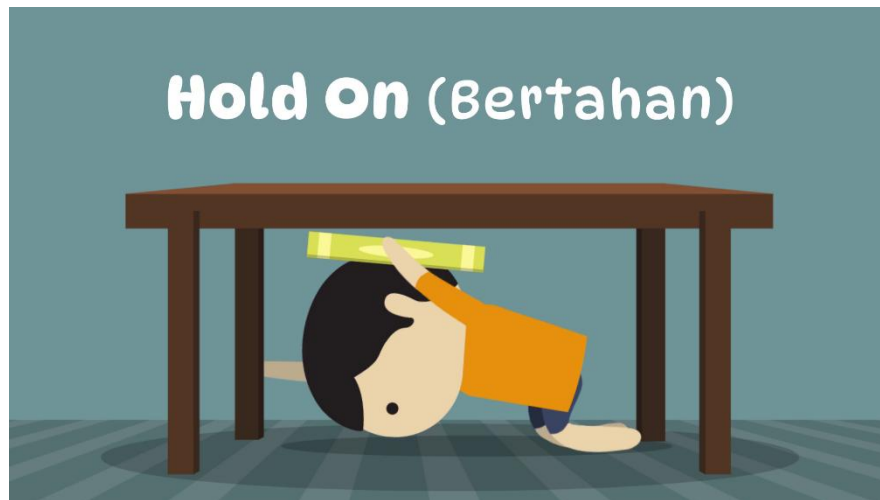
Gambar 4. 3 Screenshot Adegan Nelayan di Pantai



Gambar 4. 4 Screenshot Adegan Penjelasan Lempeng Tektonik



Gambar 4. 5 Screenshot Adegan Kamar



Gambar 4. 6 Screenshot Adegan Drop, Cover, and Hold On!



Gambar 4. 7 Screenshot Adegan Pasca Bencana

4.13 Media Pendukung

4.13.1 Poster



Gambar 4. 8 Implementasi Desain pada Poster

Poster dirancang dengan tampilan visual yang menarik dan ajakan langsung (*call to action*) untuk mengarahkan audiens, khususnya anak-anak dan orang tua, agar mengakses dan menonton video edukasi mitigasi gempa melalui tautan yang tersedia. Poster ini berfungsi sebagai media promosi utama untuk mengenalkan video kepada khalayak.

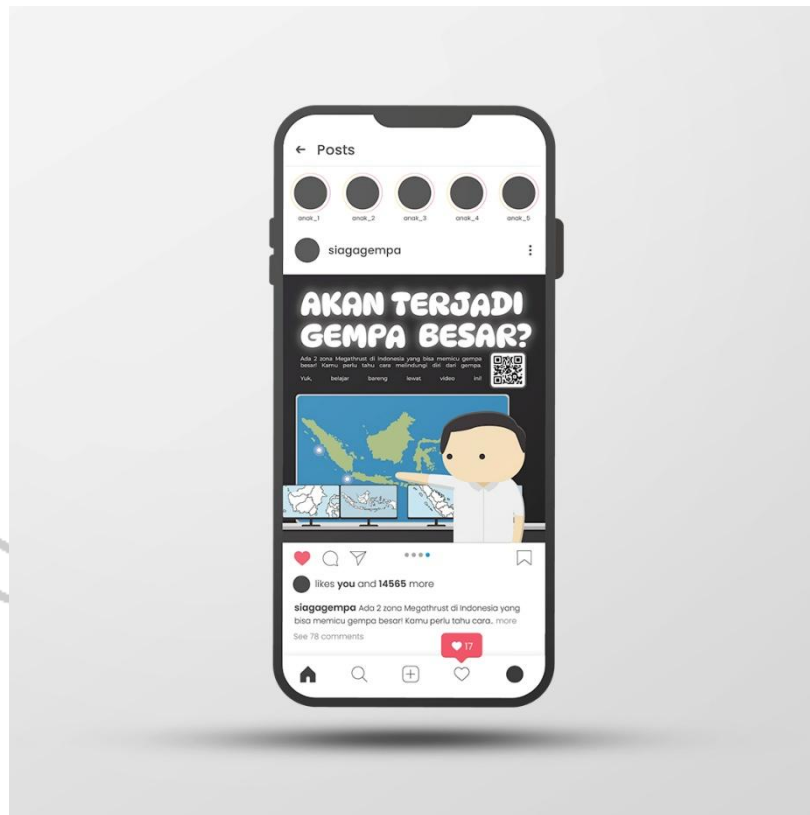
4.13.2 Banner



Gambar 4. 9 Implementasi Desain pada Banner

Banner dirancang untuk memberikan ajakan langsung kepada masyarakat agar menonton video edukasi mitigasi gempa. Banner ini menampilkan elemen visual yang menarik perhatian, serta mencantumkan judul kampanye, ilustrasi karakter, dan QR code yang dapat langsung dipindai untuk mengakses video secara digital. Penggunaan banner ditujukan untuk ditempatkan di lokasi strategis seperti sekolah, ruang publik, atau acara edukatif, guna meningkatkan jangkauan distribusi informasi secara visual dan cepat.

4.13.3 Post Instagram



Gambar 4. 10 Implementasi Desain pada Feed Instagram

Feed Instagram dirancang sebagai media promosi digital untuk menjangkau audiens secara luas. Kontennya berfokus pada ajakan (*call to action*) agar pengguna media sosial, khususnya anak-anak dan orang tua, tertarik untuk menonton video edukasi mitigasi gempa melalui tautan yang disediakan. Visual dan pesan disusun agar tetap menarik dan mudah dipahami.

4.13.4 Gantungan Kunci



Gambar 4. 11 Implementasi Desain pada Gantungan Kunci

Gantungan kunci dibuat dengan desain ringkas yang menampilkan teks “Drop, Cover, and Hold On” disertai ilustrasi pendukung. Media ini bertujuan sebagai pengingat sehari-hari tentang langkah penyelamatan saat gempa, dengan bentuk praktis yang mudah dibawa.

4.13.5 Stiker



Gambar 4. 12 Implementasi Desain pada Stiker

Stiker berisi pesan edukatif “Drop, Cover, and Hold On” dan pengingat diri dengan ilustrasi menarik yang mudah dikenali anak-anak. Stiker ini bisa ditempel di berbagai tempat seperti buku, meja belajar, atau tempat minum, sehingga pesan mitigasi lebih mudah tertanam.

4.13.6 Tumbler



Gambar 4. 13 Implementasi Desain pada Tumbler

Tumbler menampilkan ilustrasi dan teks “Drop, Cover, and Hold On” sebagai pengingat visual yang bisa dilihat setiap hari. Media ini tidak hanya berguna sebagai tempat minum, tetapi juga membawa pesan edukasi mitigasi dalam keseharian anak-anak.

4.13.7 Totebag



Gambar 4. 14 Implementasi Desain pada Totebag

Totebag didesain dengan visual “Drop, Cover, and Hold On” dan ilustrasi ramah anak. Selain berfungsi sebagai tas serbaguna, media ini juga menjadi sarana penyebaran pesan kesiapsiagaan gempa dalam bentuk yang fungsional dan menarik.