

ABSTRAK

Implementasi Virtual Reality Sebagai Media Simulasi Tanggap Bencana Gempa Bumi Berbasis Video 360

Oleh :

Nesa Nugraha

Kondisi geografis Indonesia yang terletak di antara dua lempeng tektonik, sehingga menyebabkan sering terjadinya gempa bumi. Salah satu hal yang menyebabkan timbulnya banyak korban jiwa akibat gempa bumi adalah kurang pemahamannya masyarakat mengenai respon yang harus dilakukan saat terjadinya bencana gempa bumi. Kemajuan bidang teknologi multimedia saat ini salah satunya yang disebut virtual reality (VR) dibuat dengan bentuk tiga dimensi Video 360 yang semakin mirip dengan bentuk nyata. Virtual reality didefinisikan sebagai media simulasi yang dihasilkan melalui komputer atau presentasi dari lingkungan dimana pengguna mengalami rasa kehadiran fenomenologis atau keterlibatan dalam lingkungan.

Implementasi Virtual Reality Sebagai Media Simulasi Tanggap Bencana Gempa Bumi merupakan salah satu bentuk sarana yang bertujuan membantu masyarakat untuk memahami, merasakan dan apa yang harus dilakukan jika terjadi bencana alam gempa.

Penelitian pengembangan Media Simulasi Tanggap Bencana Gempa Bumi menggunakan metode pengembangan multimedia. Metode ini dimulai dengan *concept* yaitu analisa permasalahan dan tujuan pembuatan. Kemudian membuat sebuah rancangan *design* yang selanjutnya akan dilakukan *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Virtual Reality Sebagai Media Simulasi Tanggap Bencana Gempa Bumi berjalan dengan kategori sangat baik sehingga media tersebut efektif digunakan dalam pemberian pemahaman pada masyarakat.

Kata Kunci: **Virtual Reality, Gempa Bumi, Video 360.**