

ABSTRAKSI

Acep Supandi. 52409902.

ANIMASI SIMULASI PROSES TERJADINYA GEMPA TEKTONIK DAN VULKANIK MENGGUNAKAN BLENDER 2.61 UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Penulisan Ilmiah. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma, 2012

Kata Kunci : *Animasi, Blender 3D, gempa bumi, gempa tektonik, gempa vulkanik,*

(xv + 73 halaman + 24 Lampiran)

Indonesia adalah negara yang rawan gempa bumi tektonik maupun vulkanik. Belajar dari pengalaman kejadian gempa bumi yang sering terjadi di Indonesia yang telah mengakibatkan korban ratusan jiwa serta kerugian harta benda yang tidak sedikit, maka sangat diperlukan upaya-upaya baik ditingkat pemerintahan maupun masyarakat untuk mengurangi resiko akibat gempa bumi. Salah satunya adalah dengan melakukan penyuluhan kepada masyarakat tentang cara melindungi diri ketika terjadinya gempa dan memberikan pembelajaran kepada masyarakat terutama pelajar sekolah dasar tentang proses terjadinya gempa bumi tersebut.

Salah satu cara memberikan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar adalah dengan membuat animasi 3D yang *open source* yaitu dengan menggunakan *software* blender 3D.

Tulisan ini bertujuan untuk media pembelajaran kepada siswa sekolah dasar tentang simulasi proses terjadinya gempa bumi tektonik dan vulkanik dan diharapkan masyarakat terutama siswa sekolah dasar akan mengerti tentang terjadinya gempa bumi tektonik dan vulkanik.

Daftar Pustaka (2004-2012)