

## **BAB V**

### **SIMPULAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Acara Pedagang Siaga dirancang dengan menggunakan tahap-tahap manajemen acara yang terdiri dari riset, desain, perencanaan, koordinasi, dan evaluasi. Penyelenggaraan acara Pedagang Siaga memiliki dua tujuan, yang pertama adalah meningkatkan kesadaran pedagang keliling di Desa Panggarangan akan pentingnya menjalin hubungan yang baik dengan pelanggannya dan yang kedua adalah meningkatkan pemahaman para pedagang terkait mitigasi bencana sehingga dapat menjadi agen komunikasi bencana bagi masyarakat. Untuk mencapai tujuan yang pertama, penulis mengadakan sesi pemaparan materi mengenai komunikasi pemasaran oleh Ibu Nike. Melalui acara ini, diketahui bahwa peserta yang merupakan pedagang keliling di Desa Panggarangan sudah menyadari akan pentingnya menjalin hubungan yang baik dengan pelanggannya. Bahkan melalui kesimpulan yang didapat dari Ibu Nike ketika para peserta membagikan pengalamannya dalam berdagang, terdapat beberapa peserta yang lebih mementingkan sistem kekeluargaan dan mengikhlaskan piutang pelanggannya.

Untuk meningkatkan antusias peserta, penulis mengadakan sesi simulasi berdagang yang diarahkan oleh Ibu Nike. Melalui sesi interaktif seperti simulasi berdagang, para peserta menjadi sangat antusias dan hampir seluruh peserta ikut berpartisipasi pada kegiatan tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan Ibu Nike, diketahui bahwa beberapa pedagang memiliki kemampuan komunikasi yang lebih unggul dalam menghadapi berbagai pelanggan dibandingkan dengan peserta yang lainnya karena sudah memiliki pengalaman berjualan lebih dari 10 tahun. Namun masih ada pula peserta yang perlu melatih kemampuan komunikasinya karena masih terlihat malu-malu dan ragu ketika menjelaskan produk yang dijualnya.

Dalam mencapai tujuan kedua yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman para peserta mengenai mitigasi bencana, penulis juga mengadakan sesi materi mengenai pentingnya mengetahui tindakan yang dapat dilakukan ketika menghadapi bencana oleh Abah Lala. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada pertanyaan nomor lima, enam, dan tujuh, dapat dilihat bahwa terdapat beberapa peserta yang mengalami peningkatan pemahaman mengenai tindakan yang dapat dilakukan untuk menghadapi bencana. Acara Pedagang Siaga berjalan dengan lancar dan mendapatkan tanggapan baik dari para peserta meskipun kondisi cuaca sedang hujan tepat sebelum acara dimulai. Peserta mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai mitigasi bencana dan cara berniaga. Kemudian, peserta juga terlihat sangat antusias, terutama ketika melakukan kegiatan interaktif, seperti berbagi pengalaman dalam berdagang dan melakukan simulasi untuk berpura-pura menjual produknya.

## **5.2 Saran**

Berikut ini merupakan saran dari penulis setelah menyelenggarakan acara Pedagang Siaga. Saran terbagi menjadi dua, saran akademis dan saran praktis yang diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi perancang acara yang serupa agar tidak mengalami kesalahan yang sama:

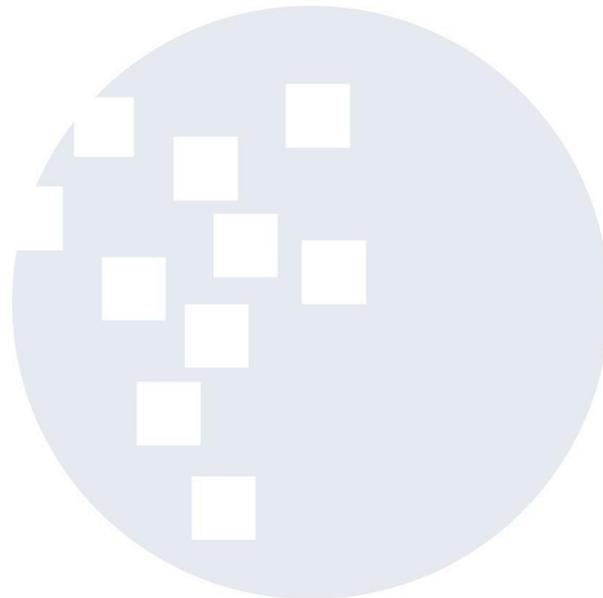
### **5.2.1 Saran Akademis**

Dalam proses perancangan karya selanjutnya, diharapkan perancang dapat melakukan riset lebih dalam terhadap *target audience* dan memahami berbagai metode evaluasi untuk menentukan metode evaluasi acara yang lebih sesuai dan akurat untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta.

### 5.2.2 Saran Praktis

- 1) Pastikan untuk memberikan arahan dengan jelas kepada panitia-panitia yang akan membantu divisi lain. Misalnya, ketika meminta bantuan kepada tim registrasi untuk membantu tim konsumsi, maka ketua pelaksana harus memberikan arahan yang jelas kepada tim registrasi dan memastikan tim tersebut sudah mengerti akan apa yang harus dilakukan.
- 2) Mempersiapkan atribut, *goodiebag* ataupun barang-barang yang akan diberikan kepada peserta dengan jumlah yang lebih banyak dibandingkan jumlah peserta yang mendaftar karena adanya kemungkinan peserta yang datang melebihi jumlah peserta yang sudah mendaftar.
- 3) Memperluas jangkauan dan menambah kuota peserta sehingga lebih banyak orang yang dapat mengikuti dan merasakan manfaat acara yang diselenggarakan.
- 4) Mempersiapkan hadiah sebagai insentif ketika mengadakan kegiatan interaktif seperti simulasi untuk meningkatkan antusias dan semangat para peserta dalam melakukan interaksi. Tentukan hadiah yang menarik dan dapat bermanfaat bagi para peserta sehingga dapat memotivasi peserta untuk berpartisipasi penuh selama kegiatan berlangsung.
- 5) Mengumpulkan data peserta secara lengkap dan mengidentifikasi wilayah yang dikunjungi para peserta acara untuk mengetahui area cakupan para peserta. Hal ini dilakukan untuk mengetahui wilayah yang akan mendapatkan informasi mengenai bencana dari para peserta dan wilayah yang belum dijangkau.
- 6) Mengukur keberhasilan misi para peserta acara dari perspektif lain, misalnya dari masyarakat dengan melakukan wawancara singkat. Pertanyaan yang dapat diajukan bisa berkaitan dengan apakah masyarakat telah menerima informasi dari peserta acara, apakah informasi yang disampaikan jelas, serta memungkinkan perancang acara mendapatkan kritikan dari masyarakat sebagai bahan evaluasi.

- 7) Berupaya untuk melakukan kolaborasi bersama Dinas Koperasi & UKM Kabupaten Lebak untuk memastikan peserta acara, para pedagang keliling mendapatkan dukungan dan pengawasan yang tepat sekaligus memperluas jangkauan para pedagang yang berpotensi untuk bertemu banyak pelanggan.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA