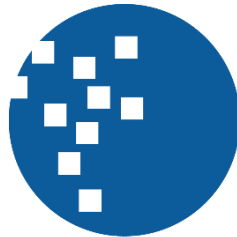


**PROGRAM KOMUNIKASI MITIGASI BENCANA MELALUI
GAMIFICATION PADA *EVENT* NISKALA CAMP**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Skripsi Berbasis Karya

Angeline Ageina Susanto

0000059600

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PROGRAM KOMUNIKASI MITIGASI BENCANA MELALUI
GAMIFICATION PADA *EVENT NISKALA CAMP***



Skripsi Berbasis Karya

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I Kom)

Angeline Ageina Susanto

00000059600

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

i

Program Komunikasi Mitigasi..., Angeline Ageina Susanto, Universitas Multimedia

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Angeline Ageina Susanto
NIM : 00000059600
Program studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi Berbasis Karya MBKM saya yang berjudul:

PROGRAM KOMUNIKASI MITIGASI BENCANA MELALUI GAMIFICATION PADA EVENT NISKALA CAMP merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 04 Juni 2024



Angeline Ageina Susanto

HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan Skripsi Berbasis Karya dengan judul

PROGRAM KOMUNIKASI MITIGASI BENCANA MELALUI GAMIFICATION PADA EVENT NISKALA CAMP

Oleh
Nama : Angeline Ageina Susanto
NIM : 00000059600
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Skripsi Berbasis Karya Universitas Multimedia Nusantara
Tangerang, 04 Juni 2024

Pembimbing

Agus Kustiwa S.Sos., M.Si.
0318118203
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.

iii

Program Komunikasi Mitigasi..., Angeline Ageina Susanto, Universitas Multimedia

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi Berbasis Karya dengan judul

PROGRAM KOMUNIKASI MITIGASI BENCANA MELALUI GAMIFICATION PADA EVENT NISKALA CAMP

Oleh
Nama : Angeline Ageina Susanto
NIM : 00000059600
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Jumat, 14 Juni 2024
Pukul 17.30 s.d 18.40 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos.,
NIDN 0304078404

IMA
Pebimbing

Irwan Fakhruddin, S.Sn., M.I.Kom
NIDN 0331077503

Agus Kustiwa S.Sos., M.Si.
NIDN 0318118203

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si.
NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Angeline Ageina Susanto
NIM : 00000059600
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Program Komunikasi Mitigasi Bencana
Melalui *Gamification* pada *Event Niskala Camp*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- o Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repository Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Tangerang, 04 Juni 2024



Angeline Ageina Susanto

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena atas berkat-Nya untuk memberikan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir dengan judul:

PROGRAM KOMUNIKASI MITIGASI BENCANA MELALUI GAMIFICATION PADA *EVENT* NISKALA CAMP

Tanpa ada dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, saya akan mengalami kesulitan. Maka dari itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Ir Andrey Andoko, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, S. Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Agus Kustiwa S.Sos., M.Si., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak Anis Faisal Reza, S.E., selaku Ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) yang membantu memberikan arahan dan saran.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman saya, Kelly Christian Haryono, Jennifer Landau, Valecia Monroe Tendy, Brilliana Thalia, Fillia Agatha, Vanessa Angelica, Metakalyani Felicia, Kenza Tanika, Jonathan Widarta, Nicholas Carlos, Dylan Liong, Euderen Freyderik, Fidelio W, Dhaniel Priambodo, Steven Feliciano yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan laporan magang ini.
8. Teman-teman komsel CG 27 saya, Olivia Salim, Debora, Michael Flavio Tjeng, Jonathan Gunawan, Daniel, dan Aceng.

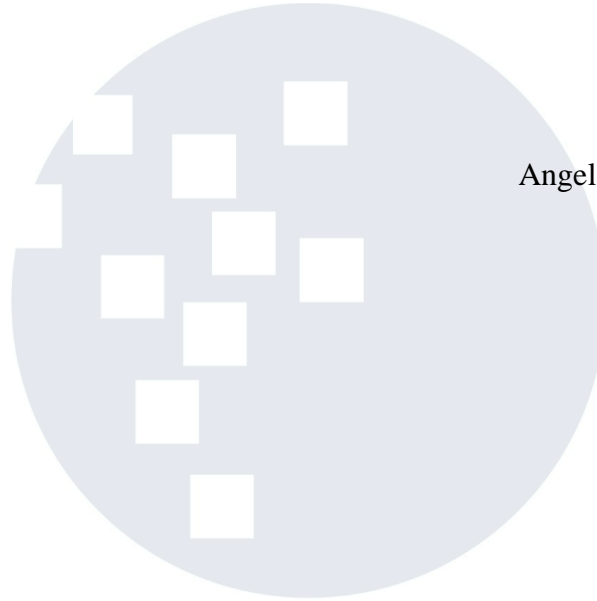
9. Teman-teman sesama MBKM Humanity Project Batch 4

Semoga laporan Skripsi Berbasis Karya ini bisa menjadi acuan ataupun inspirasi

Tangerang, 04 Juni 2024



Angeline Ageina Susanto



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PROGRAM KOMUNIKASI MITIGASI BENCANA MELALUI *GAMIFICATION PADA EVENT NISKALA CAMP*

Angeline Ageina Susanto

ABSTRAK

Secara geografis, Indonesia terletak di kawasan cincin api pasifik (*Ring of Fire*) yang aktif, hal ini akhirnya membuat Indonesia menjadi rawan akan bencana alam seperti gempa bumi, tsunami, dan yang lainnya. Salah satu wilayah yang rawan akan bencana alam adalah Banten, Lebak Selatan. Dampak yang ditimbulkan dari bencana seperti kerusakan fasilitas dan tempat tinggal tentunya berpengaruh terhadap kerugian ekonomi masyarakat di Lebak Selatan. Oleh karena itu, dalam mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan mitigasi bencana untuk mempersiapkan strategi pertahanan ekonomi di kemudian hari. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui *Entrepreneurship Bootcamp* yang bernama “Niskala Camp”. Pada kegiatan tersebut terdapat materi pengembangan karakter seorang wirausahawan yang dikemas dalam bentuk gamifikasi atau *outbound*. Pada karya ini menggunakan tahapan model dari Goldblatt yaitu *research, design, planning, coordination, dan evaluation*. Tujuan dari kegiatan tersebut adalah untuk membangun dan menanamkan jiwa kewirausahaan yang siap menghadapi setiap tantangan yang ada dan mampu melakukan asesmen risiko kepada para pemuda di Lebak Selatan, serta mengubah pola pikir buruh mereka menjadi termotivasi untuk membangun bisnis sendiri. Dari hasil kegiatan tersebut dapat disimpulkan bahwa penjelasan materi dengan gamifikasi sangat efektif dalam memberi pemahaman karena para peserta mampu memberikan penjelasan setiap makna dari permainan dengan tepat.

Kata kunci: Gamifikasi, Karakteristik Wirausahawan, Mitigasi Bencana, Kamp Pelatihan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PROGRAM KOMUNIKASI MITIGASI BENCANA MELALUI *GAMIFICATION PADA EVENT NISKALA CAMP*

Angeline Ageina Susanto

ABSTRACT

Geographically, Indonesia is located in the active Pacific Ring of Fire, this ultimately makes Indonesia vulnerable to natural disasters such as earthquakes, tsunamis and others. One area that is prone to natural disasters is Banten, South Lebak. The impact of disasters such as damage to facilities and residences certainly affects the economic losses of the people in South Lebak. Therefore, to overcome this problem, disaster mitigation is needed to prepare economic defense strategies in the future. One of the efforts made is through an Entrepreneurship Bootcamp called "Niskala Camp". In this activity there is material developing the character of an entrepreneur which is packaged in the form of gamification or outbound. This research uses Goldblatt's method stages, namely research, design, planning, coordination, and evaluation. The aim of this activity is to build and instill an entrepreneurial spirit that is ready to face every challenge that exists and is able to carry out risk assessments for young people in South Lebak, as well as changing the mindset of their workers to become motivated to build their own business. From the results of this activity, it can be concluded that explaining the material with gamification is very effective in providing understanding because the participants were able to explain each meaning of the game correctly.

Keywords: *Gamification, Entrepreneur Characteristic, disaster mitigation, Bootcamp*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Tujuan Karya.....	5
1.3 Kegunaan Karya.....	6
BAB II KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan.....	10
BAB III RANCANGAN KARYA	22
3.1 Tahapan Pembuatan	22
3.2 Anggaran	26
3.3 Target Luaran/Publikasi.....	27
BAB IV HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Pelaksanaan.....	28
4.2 Evaluasi	49
BAB V SIMPULAN SARAN.....	50
5.1 Simpulan.....	50
5.2 Saran.....	50

DAFTAR PUSTAKA 51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Wilayah <i>Ring of Fire</i>	1
Gambar 1.2 Data Indeks Risiko Bencana Kabupaten/Kota Tahun 2021.....	2
Gambar 1.3 Kerusakan akibat bencana alam.....	2
Gambar 1.4 Keindahan Pantai Sawarna di Lebak, Banten.....	3
Gambar 1.5 Data Jumlah Penduduk di Lebak Berdasarkan Usia.....	4
Gambar 3.1 Rencana Anggaran Outbound Pengembangan Karakter	25
Gambar 4.1 Logo Niskala Camp.....	33
Gambar 4.2 Design poster Niskala Camp.....	33
Gambar 4.3 Anggaran <i>Outbound</i> Pengembangan Karakter.....	34
Gambar 4.4 Timeline Niskala Camp 2024.....	35
Gambar 4.5 Rundown Outbound Pembentukan Karakter.....	36
Gambar 4.6 Permainan Jembatan Menuju Kesuksesan.....	38
Gambar 4.7 Permainan Topi Kepercayaan Diri	39
Gambar 4.8 Permainan Perang Naga	41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lampiran F <i>Press Release</i> Linimassa.id.....	52
Lampiran B <i>Press Release</i> Lensa Banten.....	52
Lampiran C <i>Press Release</i> Palapa News.....	53
Lampiran D <i>Press Release</i> Mediakawasan.co.id.....	53
Lampiran E <i>Press Release</i> Besttangsels.com.....	54
Lampiran F <i>Press Release</i> Wartakota.Tribunnews.com.....	54
Lampiran G <i>Press Release</i> Serpong Update.....	55
Lampiran H <i>Press Release</i> Banten Satu.....	55
Lampiran I Surat Izin Penggunaan Logo Gugus Mitigasi Lebak Selatan.....	56
Lampiran J Form Bimbingan.....	57
Lampiran K Hasil Turnitin.....	58

