

BAB V

KESIMPULAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pembuatan karya special event “Jelajah Gelombang Laut” berhasil memenuhi tujuannya untuk membekali siswa SDN 03 Situregen dengan penguasaan pengetahuan mengenai kebencanaan melalui metode pemodelan Tsunami berbentuk *Wave Tank* dan Patahan berbasis sensori dan motorik visual. Program ini mampu memberikan pemahaman yang lebih konkret mengenai potensi tsunami dan dampaknya, sekaligus meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesiapsiagaan bencana. Berdasarkan analisis perancangan, penggunaan media visual dan interaktif seperti *wave tank* efektif dalam menciptakan keterlibatan aktif siswa dan membantu mereka memahami konsep mitigasi bencana. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman nyata dapat menjadi langkah awal yang signifikan dalam membangun budaya kesiapsiagaan di masyarakat lokal.

Temuan utama menyoroti bahwa strategi perancangan yang mengintegrasikan elemen sensori dan motorik visual memberikan hasil yang positif. Rangkaian kegiatan yang melibatkan simulasi tsunami, sesi sensori visual, dan aktivitas interaktif menggunakan *Wave Tank* terbukti efektif dalam menciptakan kesadaran dan pemahaman di kalangan siswa. Hasil ini didukung oleh pendekatan berbasis kebutuhan lokal yang menyesuaikan metode komunikasi dengan kemampuan kognitif siswa. Refleksi atas karya ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan alat peraga yang disesuaikan dengan kebutuhan tidak hanya meningkatkan efektivitas dalam konteks pembelajaran saja, tetapi juga memberikan efektivitas pada dampak sosial yang lebih luas seperti edukasi mitigasi kebencanaan. Besar harapan untuk dilanjutkannya acara seperti ‘Temanku, Si Tsunami’ atau kegiatan serupa baik oleh MBKM *Humanity Project batch* selanjutnya maupun pihak eksternal.

5.2 Saran

Untuk pengembangan karya dan kegiatan serupa di masa depan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan.

5.2.1 Saran Akademis

- 1) Bagi Universitas Multimedia Nusantara diharapkan untuk dapat memberikan keputusan yang tidak berubah-ubah mengenai informasi *Humanity Project* sehingga mahasiswa dapat memfokuskan kinerja dalam pelaksanaan acara dan pembuatan laporan.
- 2) Diperlukannya pengalaman akan kepanitiaan bagi mahasiswa yang ingin membuat karya berbasis *event* sehingga proses penyelenggaraan dapat berjalan dengan baik.
- 3) Menambahkan mata kuliah yang berfokus pada krisis kebencanaan, tidak hanya terbatas pada krisis dalam lingkup perusahaan namun menyeluruh dalam segala aspek.

5.2.2 Saran Praktis

- 1) Diperlukan kesadaran dalam melakukan riset untuk memahami dan menyesuaikan diri dengan budaya setempat sangat diperlukan apabila ingin melaksanakan program *Humanity Project*.
- 2) Diperlukan kemampuan riset dan kreativitas dalam merancang *event* untuk menciptakan program yang cocok jika target merupakan siswa/i yang berantusias tinggi tetapi juga belum memiliki kemampuan fokus yang stabil.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA