

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data untuk perancangan karya ini adalah observasi dan wawancara. Metode ini dipilih karena dari metode ini dapat memberikan data yang komprehensif dan relevan mengenai pengetahuan, sikap, dan perilaku masyarakat terkait mitigasi bencana, khususnya dalam konteks pelaksanaan kegiatan *workshop* pada acara PATRIOT SIAGA.

3.1.1.1 Observasi

Observasi menjadi metode yang cukup penting dalam penelitian yang melibatkan pengamatan langsung dan pencatatan sistematis terhadap objek atau fenomena yang diteliti. Pada kegiatan ini menggunakan beberapa jenis observasi seperti:

1. Observasi partisipatif:

Observasi yang dilakukan dengan melibatkan pengamatan langsung oleh tim pelaksana dengan ikut turun ke lapangan, seperti SDN 1 Situregen. Observasi berlangsung dengan berkomunikasi bersama guru dan siswa untuk dapat memahami pola aktivitas belajar mengajar. Penulis juga berpartisipasi dalam kegiatan sekolah atau pertemuan untuk dapat mengenali karakteristik siswa dari kelas 3 dan 4. Penulis juga mengobservasi lingkungan sekolah, seperti lokasi kelas atau aula yang dapat digunakan untuk kegiatan. Observasi partisipatif dilakukan untuk dapat mengidentifikasi kebutuhan teknis dan sosial siswa agar materi dan pendekatan kegiatan sesuai dengan kondisi lapangan.

2. Observasi terukur

Observasi terukur sebelum kegiatan dilakukan untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai hal yang dibutuhkan dari

acara. Seperti melihat pemetaan lokasi mengukur kapasitas ruangan yang akan digunakan, mendata jumlah siswa kelas 3 dan 4 sebanyak 46 siswa, dan mendata ketersediaan alat, seperti proyektor, papan *flipchart*, soundsystem, serta kebutuhan alat lainnya.

3. Observasi tidak terukur

Observasi tidak terstruktur yang dilakukan penulis melibatkan pengamatan kualitatif untuk memahami aspek-aspek yang tidak dapat diukur secara langsung, tetapi relevan dalam pelaksanaan acara. Kegiatan observasi tersebut termasuk mengamati interaksi siswa dikelas, seperti cara mereka merespon pertanyaan dalam berkelompok. Melihat kondisi lingkungan sekolah, seperti kenyamanan ruang kelas atau kebiasaan siswa saat istirahat. Memperhatikan pola komunikasi antara guru dan siswa untuk menyesuaikan pendekatan edukasi

Proses observasi dilakukan untuk mendapatkan tujuan pengamatan serta aspek-aspek perlu diamati. Dalam proses ini, digunakan berbagai alat bantu seperti catatan lapangan, rekaman audio, atau video untuk mendokumentasikan hasil pengamatan. Pada langkah ini bertujuan mengumpulkan dan menganalisis data secara mendalam sehingga dapat diambil kesimpulan yang relevan terkait fenomena yang sedang dikaji

3.1.1.2 Survei

Metode pengumpulan data menggunakan survei dilakukan untuk dapat mengukur tingkat pemahaman siswa kelas 3 dan 4. Survei dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test* yang dimana dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan berlangsung, Survei ini juga bertujuan untuk dapat mengevaluasi efektivitas materi yang telah disampaikan serta dampaknya terhadap pemahaman siswa mengenai mitigasi bencana.

1. *Pre-test*

Pre-test dilakukan sebelum sesi *workshop* dimulai untuk dapat mengetahui pengetahuan awal siswa terkait bencana gempa bumi dan tsunami, serta langkah-langkah mitigasi. Pelaksanaan dilakukan dengan siswa diberikan lembar pertanyaan sederhana yang disusun sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Pertanyaan juga meliputi hal dasar seperti pernyataan tindakan apa yang harus dilakukan saat terjadi gempa bumi, dan apa pernyataan tentang barang yang sebaiknya terdapat pada tas siaga bencana. Waktu pengerjaan *pre-test* tersebut berlangsung sekitar 10-15 menit.

2. *Post-test*

Post-test dilakukan setelah kegiatan *workshop* selesai untuk mengukur sejauh mana siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan. Pelaksanaan dilakukan dengan siswa diberikan pertanyaan yang serupa dengan soal *pre-test* untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah kegiatan. Waktu pengerjaan juga berlangsung sama sekitar 10-15 menit.

Hasil dari adanya survei *pre-test* dan *post-test* kemudian akan dibandingkan untuk dapat dibandingkan untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman siswa. Indikator evaluasi meliputi skor rata-rata dari *pre-test* dan *post-test* dan persentase siswa yang menunjukkan peningkatan pemahaman. Melalui metode survei ini, tim penulis dapat mengevaluasi keberhasilan kegiatan secara objektif serta mendapatkan masukan untuk perbaikan pada program dimasa mendatang.

3.1.1.3 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tujuan sebagai metode pelengkap untuk mendapatkan data kualitatif yang lebih mendalam. Wawancara dilakukan dengan beberapa pihak yang berperan penting dan berpartisipasi dalam membantu keberlangsungan kegiatan yang akan dilaksanakan, seperti terdapat pihak sekolah SDN 1 Situregen, pihak perwakilan desa Destana, dan GMLS.

Pihak yang dilibatkan dari pihak sekolah kepala sekolah dari SDN 1 Siturgen membantu memberikan informasi terkait profil siswa, kebutuhan pembelajaran, serta saran teknis pada sekolah SDN 1 Situregen mengenai pelaksanaan kegiatan *workshop* yang akan diselenggarakan. Perwakilan Destana, Bapak Deni membantu penulis dalam informasi potensi risiko bencana pada wilayah Situregen, kesiapan masyarakat, dan jalur evakuasi yang tersedia. GMLS juga membantu tim penuli dengan memberikan informasi dalam penyelarasan desain kegiatan dengan tujuan program *tsunami ready* yang berupa materi yang akan disampaikan. Data yang dikumpulkan dari pihak yang diwawancarai meliputi:

1. Profil peserta

Jumlah siswa, usia (8-10), tingkat pemahaman awal tentang mitigasi bencana, dan pola belajar yang sesuai dengan karakteristik usia mereka.

2. Kebutuhan edukasi

Pengetahuan yang dianggap penting untuk disampaikan, seperti langkah-langkah siaga saat gempa bumi dan tsunami, serta daftar barang bawaan dalam tas siaga.

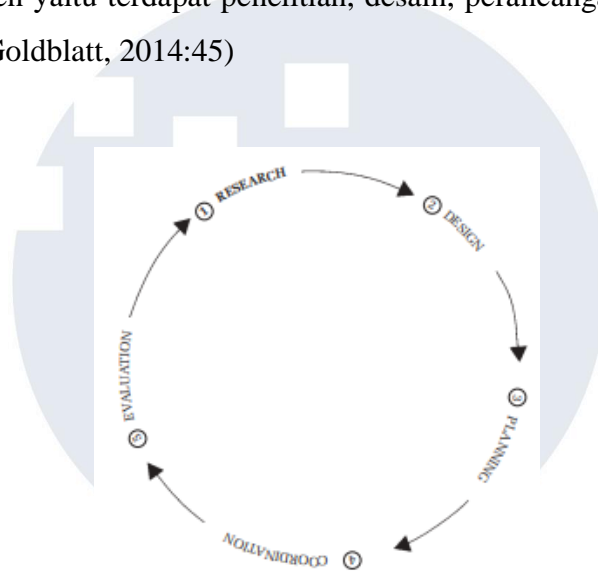
3. Saran teknis

Usulan dari guru terkait metode penyampaian materi yang efektif, seperti pendekatan visual aktivitas interaktif, atau diskusi kelompok kecil.

Dengan menggunakan metode penelitian data ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai tingkat pengetahuan dan kesiapsiagaan siswa terhadap keberlangsungannya kegiatan *workshop* pada acara PATRIOT SIAGA.

3.1.2. Metode Perancangan Karya

Tahapan pada manajemen *event* tentu sangat berguna untuk dapat mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Untuk dapat mencapai keberhasilan *event* maka diperlukan beberapa tahapan untuk dapat menciptakan acara yang efektif dan efisien yaitu terdapat penelitian, desain, perancangan, koordinasi, dan juga evaluasi. (Goldblatt, 2014:45)



Gambar 3. 1 Tahapan Proses *Event Management*

Sumber : Goldblatt (2013)

Berikut penjabaran dari lima tahapan pada manajemen *event* yang penulis rancang untuk dapat menjalankan kegiatan *workshop* 3S di acara PATRIOT SIAGA dengan menjelaskan apa saja yang dilakukan penulis yang sesuai dengan tahapan proses tersebut.

a. Research

Tahapan *research* dilakukan agar dapat mendapatkan kebutuhan dan harapan dari konsumen untuk dapat menghasilkan penelitian yang cukup akurat untuk mengurangi risiko dari ketidakhadiran konsumen. Dalam keberlangsungan sebuah riset dapat diawali dengan menentukan langkah 5W + 1H (*What, Who, When, Where, Why, How*). (Goldblatt, 2013).

Tahapan awal yang dilakukan dengan menggunakan metode *door to door* pada Desa Panggarangan. Pendekatan ini dilakukan untuk dapat mengidentifikasi dan memahami tingkat kesadaran masyarakat terkait bencana gempa bumi dan tsunami. Tim internal juga turut ikut ke lapangan dan berbincang dengan warga untuk dapat menggali informasi mengenai karakteristik masyarakat, pemahaman mereka tentang risiko bencana, serta praktik mitigasi yang telah dilakukan. Melalui interaksi langsung ini, penulis diperoleh gambaran yang cukup mendalam mengenai kebutuhan edukasi mitigasi dikalangan anak-anak usia sekolah dasar.



Gambar 3. 2 Kunjungan Survei ke SDN 1 Situregen

Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah meninjau karakteristik dari masyarakat desa Panggarangan, penulis juga memperoleh informasi yang relevan dan mendalam tentang kebutuhan peserta didik kelas 3 dan 4 SD. Teknik pengumpulan data juga meliputi observasi langsung di SDN 1 Situregen guna memahami kondisi lingkungan sekolah, fasilitas, serta pola interaksi siswa. Selain itu, wawancara dengan guru kelas juga dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi mitigasi bencana dan preferensi metode pembelajaran yang efektif. Studi literatur juga turut dilakukan untuk mencari referensi terkait pendekatan pembelajaran berbasis seni, seperti

menggambar, yang sesuai dengan karakteristik usia peserta. Data yang terkumpul dari berbagai metode yang digunakan sebagai dasar untuk merancang kegiatan yang menarik, relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami konsep mitigasi bencana secara kreatif.

Hasil dari penelitian ini juga menjadi sebuah dasar dalam mengukur kegiatan *workshop* yang relevan, menarik, dan sesuai dengan kondisi masyarakat di Desa Situregen. Maka dari itu, penulis juga melakukan pengamatan observasi terhadap SDN 1 Situregen. Dalam penyelenggaraan sebuah *event* tentu juga diperlukan analisis berupa *SWOT* (Goldblatt, 2013) yang dimana metode perancangan karya dirancang berdasarkan perbandingan dengan *event* serupa yang telah diselenggarakan dalam konteks mitigasi bencana di sekolah-sekolah daerah Lebak Selatan.

<i>Strengths</i>	<i>Weakness</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan menawarkan pendekatan interaktif dan partisipatif - Kegiatan memiliki fokus pada audiens anak-anak - Kegiatan melakukan kolaborasi dengan dukungan dari pihak eksternal - Materi yang disampaikan telah disesuaikan dengan konteks lokal 	<ul style="list-style-type: none"> - Perbedaan tingkat keterampilan dan pemahaman siswa dapat mempengaruhi partisipasi dan hasil kegiatan - Keterbatasan fasilitas pendukung - Durasi yang singkat dapat menjadi tantangan untuk menyampaikan semua materi secara mendalam
<i>Opportunities</i>	<i>Threats</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Dapat memanfaatkan media digital untuk melanjutkan pembelajaran mitigasi, seperti pada platform 	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat kemungkinan beberapa siswa merasa kurang tertarik atau merasa bosan jika pendekatan yang

<p>sederhana atau modul online yang dapat di akses setelah <i>workshop</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan semacam ini dapat menjadi model untuk diadopsi oleh sekolah lain di wilayah rawan bencana 	<p>digunakan tidak sesuai dengan harapan mereka</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuaca buruk atau kendala logistik dapat memengaruhi jadwal dan pelaksanaan kegiatan.
---	--

b. Design

Pada tahap *design* dalam penyelenggaraan sesi *workshop* pada acara PATRIOT SIAGA, metode pengumpulan data difokuskan pada perancangan aktivitas edukatif yang relevan dengan kebutuhan audiens. Total audiens pada kegiatan ini adalah 46 siswa, yang terdiri dari 26 siswa kelas 3 dan 26 siswa kelas 4 yang memiliki rentan usia 8-10 tahun. Sehingga menurut teori kognitif usia tersebut masuk ke tahapan operasi konkret. Tahapan ini mengartikan bahwa anak-anak pada usia tersebut mengalami perkembangan dalam bagian logika, pemcahan masalah, kemampuan komunikasi, keingintahuan, dan kreativitas.



Gambar 3. 3 Sketsa Kasar Poster Kegiatan Peta Jalur Evakuasi

Sumber: Dokumen Pribadi

Tim melakukan diskusi dengan pihak sekolah, yaitu guru untuk dapat memahami tingkat pemahaman siswa terkait gempa bumi dan tsunami, serta kebiasaan yang dapat mempengaruhi kesiapsiagaan mereka. Berdasarkan hasil analisis, desain materi disusun untuk dapat mencakup pengenalan dasar bencana gempa bumi dan tsunami, langkah-langkah mitigasi seperti tindakan yang harus dilakukan saat bencana terjadi, barang bawaan dalam tas siaga, dan informasi mengenai pentingnya tidak kembali ke rumah ketika tsunami melanda. Desain ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan audiens yang merupakan kelas 3 dan 4, yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Piaget, 1964). Pada tahap ini, anak-anak belajar paling efektif melalui pengalaman konkret, visual, dan interaktif. Oleh karena itu, materi dirancang dengan pendekatan visual yang mencakup gambar, simbol, dan aktivitas langsung, seperti menggambar jalur evakuasi. Selain itu, aktivitas seperti ceklist barang dalam tas siaga memberikan pengalaman praktis yang membantu anak-anak menghubungkan konsep teoritis dengan tindakan nyata. Materi juga dibuat sederhana dan relevan dengan konteks lokal mereka. Contohnya jalur evakuasi yang digunakan adalah peta lingkungan daerah sekitar, sehingga siswa dapat memahami langsung rute aman yang terdapat pada wilayah tersebut. Informasi mengenai barang bawaan dalam tas siaga juga dirancang untuk memberikan wawasan praktis tentang pentingnya persiapan dini. Sementara itu, penekanan pada pesan “Jangan kembali ke rumah setelah tsunami” dirancang untuk menanamkan pemahaman mendalam tentang prinsip keselamatan yang utama.

Desain materi ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan audiens, yaitu siswa sekolah dasar kelas 3 dan 4, yang berada pada tahap perkembangan kognitif konkret operasional menurut teori Piaget (1964). Pada tahap ini, anak-anak cenderung lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, visual, dan cerita yang relevan dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, materi disajikan dalam format sederhana, dengan menggunakan alat bantu visual seperti peta, poster, dan daftar barang bawaan untuk tas siaga bencana. Pendekatan ini dipilih karena visualisasi dan aktivitas langsung dapat membantu siswa memahami konsep abstrak seperti bahaya bencana dan mitigasi. Sebagai contoh, penggunaan peta jalur

evakuasi memberikan gambaran yang konkret tentang langkah-langkah yang harus diambil saat situasi darurat. Selain itu, penjelasan tentang barang bawaan dalam tas siaga bencana tidak hanya memberikan pemahaman tentang apa yang perlu disiapkan, tetapi juga mendorong siswa untuk mempraktikkan kesiapsiagaan dalam kehidupan sehari-hari. Informasi mengenai pentingnya tidak kembali ke rumah setelah tsunami melanda juga dirancang untuk menanamkan kesadaran keselamatan sejak dini. Desain ini disesuaikan untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan mudah diingat oleh siswa. Pendekatan edukasi berbasis aktivitas seperti ini telah terbukti dalam berbagai program mitigasi bencana untuk anak-anak, karena mampu meningkatkan pemahaman sekaligus menanamkan keterampilan yang relevan secara praktis (Hamari et al., 2014; Kapp, 2012).

Data dari observasi pada tahap *research* tersebut dapat penulis gunakan untuk menggunakan dua kegiatan utama pada *workshop* yaitu, pembuatan jalur pada peta evakuasi yang dimana siswa diarahkan untuk membuat jalur evakuasi yang aman dengan menggunakan peta, yang membantu mereka agar dapat memahami rute aman menuju tempat evakuasi di lingkungan mereka. Selanjutnya yaitu dengan kegiatan ceklist barang bawaan pada tas siaga bencana, yang dimana siswa diberikan kolom pada poster untuk dapat memilih barang penting yang harus dibawa dalam tas siaga bencana. Dari kegiatan tersebut juga penulis juga mengkaji referensi terkait metode pembelajaran berbasis aktivitas untuk anak usia 8-10 tahun, guna memastikan kegiatan dirancang secara menarik, interaktif, dan edukatif.

Workshop tersebut diadakan dengan tujuan untuk dapat memberikan media pendidikan mengenai bencana alam gempa bumi dan tsunami beserta mitigasinya melalui kreativitas dari para siswa. Selain melakukan tahap *design*, penulis juga memikirkan komunikasi dalam tahapan desain yang lainnya. Dengan mengujur keberhasilan tersebut, penulis merancang imulasi kecil yang dilakukan dengan melibatkan beberapa anak berusia 8-10 untuk dapat membantu menghasilkan dasar untuk menyempurnakan alur kegiatan dan materi yang akan disampaikan. Hal-hal lain yang diperhatikan seperti konten promosi pada *platform* media sosial Instagram

yang terdapat *caption*, visualisasi poster, kolateral, pemilihan narasumber memiliki tujuan agar seluruh rangkaian *event* dapat mengkomunikasikan pesan yang tepat. Hasil dari tahap *design* ini memberikan kerangka kegiatan yang terstruktur, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai mitigasi bencana secara kreatif dan aplikatif. Hal ini juga menjadi dasar untuk mengevaluasi sejauh mana siswa dapat memahami dan mengaplikasikan informasi yang diberikan melalui kegiatan yang dirancang saat *workshop* berlangsung.

c. *Planning*

Pada tahap *planning*, terdapat unsur penting yang harus dapat diperhatikan yaitu waktu, tempat, dan kecepatan (Goldblatt, 2013). Metode pengumpulan data difokuskan untuk dapat memasikan seluruh aspek perencanaan dapat mendukung kelancaran dari berjalannya sebuah *event*.



Gambar 3. 4 Proses Kegiatan Diskusi Mengenai Perencanaan

Sumber: Dokumen Pribadi

Data kebutuhan dan operasional dikumpulkan melalui pertemuan dengan pihak sekolah, termasuk dengan kepala sekolah dan guru kelas 3&4 dari SDN 1 Situregen. Informasi yang dihimpun mencakup alokasi ruang, jadwal harian siswa, serta ketersediaan fasilitas dan peralatan pendukung lainnya *Event* ini direncanakan akan dilaksanakan pada tanggal 19 November 2024 pukul 07:30 WIB. Pemilihan tanggal, waktu, dan tempat telah didiskusikan dengan Bu Nanik selaku kepala sekolah di SDN 1 Situregen. Mengacu pada ruang, *event* yang berlangsung akan dilaksanakan dengan menggunakan halaman depan dari SDN 1 Situregen untuk dapat menampung 46 siswa dari kelas 3&4. Sehari sebelum

memulai acara, tim internal melakukan proses *loading-in* untuk dapat, menyiapkan berbagai macam kebutuhan dan keperluan saat berlangsung nya acara. Tim internal mulai memasukan barang-barang yang besar dan merapihkan tata letak untuk kursi dan meja agar kelas dapat digunakan untuk berlangsungnya acara. Segala Menaperlengkapan, akomodasi, konsumsi, materi presentasi, dan lain sebagainya juga telah dipersiapkan dari sehari sebelum acara dimulai.

Kegiatan	Waktu
Survei Lapangan 1	Pre-event
Survei Lapangan 2	Pre-event
Survei Lapangan 3	Pre-event
Survei Lapangan 4	Pre-event
Membuat Rundown	Pre-event
Mendesain Feeds Instagram	Pre-event
Mendesain Frame Story	Pre-event
Mendesain Twibbon	Pre-event
Membuat Campaign Proposal External	Pre-event
Mendesain Poster	Pre-event
Mendesain & Mencetak Peta Kegiatan	Pre-event
Mendesain & Mencetak Kolateral (Kipas, Notebook, Tempat Pensil, Pin, Banner)	Pre-event
Mendesain Story Games Interaktif	Pre-event
Membuat Pre-test & Post-test	Pre-event
Memesan Konsumsi	Pre-event
Memeriksa & Mengumpulkan Perlengkapan	Event
Merealisasikan Perlengkapan di Venue	Event
Pelaksanaan Kegiatan	Event
Melakukan Pembagian Survei (Pre-test & Post-test)	Event
Mempublikasikan Dokumentasi	Event
Evaluasi	Post-event
Melakukan Sesi Tanya Jawab	Post-event

Membuat dan Mengunggah Press Release	Post-event
Membuat Video Recap	Post-event

Tabel 3.1 *Checklist* Kegiatan *Workshop* 3S PATRIOT SIAGA

Data terkait waktu dalam pelaksanaan setiap sesi dikumpulkan untuk dapat mencangkup pemaparan materi yang berlangsung selama 60 menit, sesi pembuatan jalur padap peta evakuasi yang berlangsung selama 35 menit, sesi ceklist barang bawaan tas siaga selama yang berlangsung selama 25 menit, dan juga sesi refleksi dan penutupan yang berlangsung selama 15 menit. Data kebutuhan yang selajnutnya dapat dilihat dari kebutuhan logistik. Kebutuhan tersebut dikumpulkan melalui daftar inventaris alat dan bahan yang diperlukan, seperti peta evakuasi, alat tulis, materi visual, dan ceklist barang tas siaga bencana. Proses ini juga mencangkup identifikasi vendor atau sumber penyedia bahan untuk memstikan ketersediaannya sebelum hari pelaksanaan.

Pembagian tugas dan koordinasi pada tim juga dapat memastikan dalam berjalannya kegiatan, data terkait pembagian peran dalam tim pelaksana dikumpulkan melalui rapat dan keputusan internal. Setiap anggota tim diberi tanggung jawab spesifik, sperti pengelolaan peserta, dokumentasi, fasilitasi aktivitas dan pengaturan logistik. Selain itu juga data dari simulasi dengan skenario pelaksanaan dapat digunakan untuk mengidentifikasi potensi kendala dan menyempurnakan rencana. Dari simulasi ini melibatkan beberapa guru dan pihak sekolah untuk mengevaluasi waktu dan alur kegiatan.

Dari beberapa pengumpulan data yang dilakukan pada tahap *planning* ini dapat menjadi dasar untuk merancang kegiatan yang cukup terstruktur, seperti memastikan kesiapan logistik, dan mengurangi risiko kendala selama pelaksanaan acara. Dengan perencanaan yang matang, kegiatan diharapkan dapat berjalan sesuai jadwal dan mencapai tujuan edukatifnya.

d. Coordination

Tahap koordinasi dalam kegiatan sesi *workshop* pada kegiatan PATRIOT SIAGA, metode pengumpulan data difokuskan pada pengaturan dan sinkronisasi

kebutuhan acara dengan tugas-tugas setiap tim. Hal ini bertujuan untuk dapat memastikan keseluruhan aspek dari acara tersebut dapat berjalan lancar sesuai dengan rencana. Data dikumpulkan melalui koordinasi internal tim dan pihak eksternal yang terkait. Maka dari itu dibutuhkan identifikasi kebutuhan acara yang terdapat data kebutuhan acara yang dikumpulkan berdasarkan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Kebutuhan utama tersebut dapat dirincikan dari kebutuhan teknis dan logistik, seperti lokasi yang akan digunakan yaitu area halaman depan SDN 1 Sitiregen yang dimana dapat menampung 46 siswa dari kelas 3 & 4. Area halaman tersebut dipilih karena menjadi salah satu opsi yang dapat memadai dan memungkinkan pelaksanaan kegiatan yang efektif dan interaktif. Kemudian alat peraga edukasi juga cukup penting dalam tahap koordinasi, yang dimana dengan menggunakan peta evakuasi yang telah disesuaikan dengan kondisi audiens untuk kegiatan pembuatan jalur evakuasi. Poster mitigasi bencana tersebut juga berisi informasi panduan singkat dan juga visual menarik untuk menjelaskan langkah-langkah kesiapsiagaan bencana, dan kemudian juga kolom untuk aktivitas ceklist barang bawaan tas siaga juga dapat membantu siswa dalam mengenali kebutuhan darurat. Selanjutnya dari peralatan pendukung yang dimana terdapat *sound system* dengan mikrofon untuk dapat membantu penyampaian materi. Kemudian terdapat juga papan *flipchart* yang dapat berfungsi untuk membantu memfasilitasi kegiatan, dan yang terakhir yaitu terdapat dokumentasi seperti perangkat *handphone* untuk dapat mendokumentasikan aktivitas siswa dan hasil kegiatan.

Jobdesk	Person In Charge
MC	Ade Andra Ananda
Moderator	Ade Andra Ananda
Liaison Officer Narasumber	Benediktus Kuncoro
Dokumentasi Gambar	Shabelita Luisa
Dokumentasi Video	Joe Limoko
Perlengkapan	Benediktus Kuncoro
Konsumsi	Muhammad Sultan Faraj

Tabel 3.2 *List Jobdesk & PIC Panitia*

Penulis juga membutuhkan kebutuhan sumber daya manusia (SDM) yang dapat membantu keberlangsungan acara dari teman-teman Humanity Project *batch* 5. Tim internal PATRIOT SIAGA mengkoordinasikan panitia yang akan dibagi menjadi beberapa *jobdesk*. Seluruh *jobdesk* tersebut diambil dari anggota MBKM Humanity Project *batch* 5, beberapa *jobdesk* tersebut adalah MC, Liaison Officer narasumber, time keeper, dokumentasi, perlengkapan, dan konsumsi. Tugas MC adalah memimpin jalannya acara, memastikan transisi antar-sesi agar dapat berjalan dengan lancar, dan menjaga antusiasme peserta. Tugas dari Liaison Officer narasumber yaitu mendampingi narasumber, memastikan penyampaian materi sesuai jadwal, dan membantu kebutuhan teknis narasumber. Time keeper memiliki tugas dalam mengatur durasi setiap sesi agar sesuai dengan *rundown*. Tim dokumentasi bertugas untuk mengambil foto dan video untuk dapat didokumentasikan dalam laporan kegiatan. Selanjutnya terdapat tim perlengkapan yang dimana membantu bertanggung jawab atas ketersediaan dan kelancaran penggunaan alat serta bahan selama acara. Dan yang terakhir terdapat tim konsumsi yang dimana membantu mengatur distribusi makanan dan minuman agar dapat dibagikan kepada tim pelaksana dan juga peserta dengan tepat waktu.

Sebelum melakukan koordinasi dengan panitia acara dan narasumber, tim internal dari PATRIOT SIAGA terlebih dahulu menjalani komunikasi dan konsultasi dengan pihak-pihak terkait. Proses ini mencakup koordinasi dengan GMLS sebagai mitra kolaborator untuk dapat membahas desain keseluruhan dan teknis pelaksanaan acara. Selain itu, dilakukan pula proses perizinan serta diskusi bersama pihak SDN 1 Situregen terkait berbagai aspek yang mendukung kelancaran kegiatan.

e. Evaluation

Evaluasi sendiri merupakan tahapan terakhir dalam manajemen sebuah acara. Pada tahap evaluasi, *event* dievaluasi dengan melihat segala proses atau tahapan dari awal hingga akhir apakah *event* tersebut berjalan efektif dan sesuai

tujuan. Agar dapat berjalan dengan efektif, evaluasi dirancang dengan beberapa cara agar dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai keberhasilan kegiatan. Kebutuhan acara juga diidentifikasi secara terperinci berdasarkan aspek teknis, logistik, materi pembelajaran, dan sumber daya manusia.

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test*, yang dimana pada sebelum dan setelah *workshop*, siswa akan diberikan soal untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman mereka tentang mitigasi bencana. Soal-soal yang disusun mencakup pertanyaan sederhana berbasis situasi nyata, seperti langkah-langkah evakuasi atau barang yang diperlukan dalam tas siaga. Hasil dari kedua tes ini akan dibandingkan untuk mengevaluasi efektivitas materi yang disampaikan selama kegiatan. Evaluasi selanjutnya dengan juga melakukan observasi langsung selama kegiatan yang dimana penulis dan panitia internal melakukan pengamatan langsung dari partisipasi siswa selama *workshop*. Aspek yang diamatai mencakup tingkat keterlibatan siswa, antusiasme, dan kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas seperti menggambar jalur evakuasi atau melengkapi checklist barang. Observasi ini akan didokumentasikan dalam bentuk catatan lapangan dan foto-foto untuk mendukung analisis yang lebih lanjut.

Penulis juga melakukan sesi tanya jawab bersama pihak sekolah dengan menanyakan hasil menggambar jalur evakuasi dan checklist barang tas siaga yang akan dianalisis berdasarkan kriteria tertentu, seperti kesesuaian dengan konsep mitigasi bencana dan kemampuan siswa untuk mempraktikkan materi yang telah disampaikan. Karya yang menonjol akan diberi apresiasi sebagai penguatan yang positif. Evaluasi juga dilakukan dengan melibatkan panitia internal dan mitra eksternal seperti DESTANA dan GMLS. Diskusi reflektif dilakukan untuk mengidentifikasi apa yang berjalan dengan baik, tantangan yang dihadapi serta saran untuk kegiatan serupa di masa mendatang.

3.2. Rencana Anggaran

3.2.1 Budgeted Cost

Kegiatan	Detail	Harga Satuan	Kuantitas	Total
-----------------	---------------	---------------------	------------------	--------------

Sesi Workshop	Sound System	Rp1.500.000	1	Rp1.500.000
	Cue Card	Rp10.000	5	Rp50.000
	HVS A4 SIDU	Rp60.000	1 Pack	Rp60.000
	Print Desain Kertas	Rp3.000	120	Rp360.000
	Banner	Rp200.000	1	Rp200.000
	Narasumber	Rp1.500.000	1	Rp1.500.000
Kolateral	Pin	Rp2.000	10	Rp20.000
	Poster	Rp15.000	10	Rp150.000
	Pembatas Buku	Rp2.000	10	Rp20.000
	Tempat Pensil	Rp10.000	10	Rp100.000
	Botol Minum	Rp20.000	10	Rp200.000
Apresiasi	Buku Notes	Rp30.000	6	Rp180.000
	Tas Ransel	Rp50.000	6	Rp300.000
	Pensil 1 Pack	Rp15.000	1	Rp15.000
TOTAL				Rp4.655.000

Tabel 3. 3 Rencana Anggaran

Sumber: Dokumen Pribadi

Rencana anggaran dalam tugas akhir karya adalah paparan yang merinci semua biaya yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek, termasuk biaya bahan, peralatan, tenaga kerja, dan sumber daya lainnya. Rencana ini membantu dalam mengelola anggaran secara efisien, memastikan bahwa semua aspek proyek dapat dibiayai dengan baik, dan mencegah pembengkakan biaya yang tidak diinginkan. Teknis penulisan rencana anggaran adalah paparan secara garis besar biaya yang diperlukan dan disajikan dalam bentuk tabel.

3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI

Salah satu tujuan utama mempublikasikan acara ini melalui akun Instagram PATRIOT SIAGA (@patriot_siaga) adalah untuk dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang program MBKM Humanity Project. Informasi yang disampaikan lewat media sosial ini diharapkan dapat memperkenalkan tujuan dan keberadaan acara kemanusiaan tersebut kepada khalayak luar. Selain itu, publikasi

pada media sosial Instagram bertujuan untuk dapat memberikan informasi serta gambaran dari pelaksanaan kegiatan di SDN 1 Situregen, sekaligus mengundang dukungan dari pihak eksternal. Sebagai bagian dari Universitas Multimedia Nusantara, upaya ini juga berperan dalam memperkuat reputasi institusi. Partisipasi dalam MBKM Humanity Project, yang merupakan kolaborasi Universitas Multimedia Nusantara dengan Gugus Mitigasi Lebak Selatan yang diharapkan dapat menciptakan citra positif dan menonjolkan nilai sosial.

Selain memanfaatkan media sosial sebagai sarana utama, publikasi acara PATRIOT SIAGA juga menjangkau media eksternal, untuk memperluas cakupan penyebaran informasi. Press release yang berisi detail acara PATRIOT SIAGA, mulai dari latar belakang, tujuan, hingga rangkaian kegiatannya, telah disusun dengan cermat dan dikirimkan ke 20 media berbeda. Media-media ini mencakup platform berita lokal dan nasional, yang diharapkan dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan beragam. Upaya promosi dilakukan secara internal untuk menjalin sinergi dan memperkuat kolaborasi. Publikasi internal ini melibatkan akun Instagram milik kolaborator, seperti Gugus Mitigasi Lebak Selatan, yang aktif memberikan edukasi terkait mitigasi bencana di wilayah tersebut. Melalui unggahan yang kreatif dan informatif, akun-akun ini tidak hanya menyebarkan informasi tentang acara, tetapi juga membangun antusiasme dan rasa memiliki di kalangan komunitas yang terlibat. Strategi publikasi ini dirancang untuk memastikan pesan utama dari acara PATRIOT SIAGA dapat diterima dengan baik oleh berbagai kalangan, baik di dalam lingkungan universitas maupun di luar, termasuk masyarakat umum dan pihak-pihak yang memiliki kepedulian terhadap isu kemanusiaan.