

**PROYEK SPECIAL EVENT 'UPAYA DAYA TIASA' DALAM  
UPAYA SOSIALISASI MENGENAI MITIGASI TSUNAMI  
DENGAN METODE PEMANFAATAN VIRTUAL REALITY DI  
SDN 03 DESA SITUREGEN, LEBAK SELATAN**



**SKRIPSI BERBASIS KARYA**

**Gabriel Kristian**

**0000055798**

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

**TANGERANG**

**2025**

**PROYEK SPECIAL EVENT ‘UPAYA DAYA TIASA’ DALAM  
UPAYA SOSIALISASI MENGENAI MITIGASI TSUNAMI  
DENGAN METODE PEMANFAATAN VIRTUAL REALITY DI  
SDN 03 DESA SITUREGEN, LEBAK SELATAN**



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

**Gabriel Kristian**

**0000055798**

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

**2025**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gabriel Kristian

NIM : 00000055798

Program studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/Skripsi/Tugas Akhir/Laporan Magang/MBKM saya yang berjudul:

PROYEK *SPECIAL EVENT* 'UPAYA DAYA TIASA' DALAM UPAYA SOSIALISASI MENGENAI MITIGASI TSUNAMI DENGAN METODE PEMANFAATAN VIRTUAL REALITY DI SDN 03 DESA SITUREGEN, LEBAK SELATAN

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, 18 Desember 2024



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'GK', is written over the stamp area.

Gabriel Kristian

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berbasis Karya dengan judul  
**PROYEK *SPECIAL EVENT* 'UPAYA DAYA TIASA' DALAM UPAYA  
SOSIALISASI MENGENAI MITIGASI TSUNAMI DENGAN METODE  
VIRTUAL REALITY DI SDN 03 DESA SITUREGEN, LEBAK SELATAN**

Oleh  
Nama : Gabriel Kristian  
NIM : 00000055798  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui untuk diujikan pada hari Rabu, 09 Januari 2025  
Pukul 10.00 s.d. 11.30 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang



**Bonifacius Hendar Putranto, S.S., M.Hum.**  
**NIDN 0407047904**

Penguji



**Vega Karina Andira Putri, S.Sos., M.Si.**  
**NIDN 0307128703**

Pembimbing



**Tarrence Karmelia Kontessa, S.Sos., M.Si.**  
**NIDN 0302077104**

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



**Cendera Rizky Anugerah Bangun, M.Si**  
**NIDN 0304078404**

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gabriel Kristian  
NIM : 00000055798  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah : PROYEK *SPECIAL EVENT* ‘UPAYA DAYA  
TIASA’ DALAM UPAYA SOSIALISASI MENGENAI MITIGASI TSUNAMI  
DENGAN METODE PEMANFAATAN *VIRTUAL REALITY* DI SDN 03 DESA  
SITU REGEN, LEBAK SELATAN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Tangerang, 18 Desember 2024



Gabriel Kristian

## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulisan skripsi berbasis karya dengan judul:

PROYEK SPECIAL EVENT ‘UPAYA DAYA TIASA’ DALAM UPAYA SOSIALISASI MENGENAI MITIGASI TSUNAMI DENGAN METODE PEMANFAATAN VIRTUAL REALITY DI SDN 03 DESA SITU REGEN, LEBAK SELATAN

dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak selama masa perkuliahan hingga proses penulisan skripsi ini.

Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si., 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. Ibu Tarrence Karmelia Kontessa, S.Sos., M.Si, sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak Khairul Syafuddin, S.I.Kom., M.A., selaku Koordinator Humanity Project yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir.

6. Keluarga, teman-teman terdekat dan pacar saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga tugas akhir dapat terselesaikan dengan baik.
7. Keluarga besar Gugus Mitigasi Lebak Selatan, yang telah memberikan dukungan dan bantuan yang berarti sepanjang proses pengerjaan proyek hingga penyusunan laporan skripsi berbasis karya ini.

Harapan saya, karya ilmiah ini mampu memberikan manfaat yang berkelanjutan serta memperluas wawasan bagi para pembaca. Saya juga menyadari adanya kekurangan dalam laporan ini, sehingga saya sangat menghargai setiap masukan dan saran yang dapat membantu menyempurnakan aspek-aspek yang masih perlu diperbaiki.

Tangerang, 18 Desember 2024

UMMN



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Gabriel Kristian

**PROYEK *SPECIAL EVENT* ‘UPAYA DAYA TIASA’ DALAM UPAYA  
SOSIALISASI MENGENAI MITIGASI TSUNAMI DENGAN METODE  
*VIRTUAL REALITY* DI SDN 03 DESA SITUREGEN, LEBAK SELATAN**

Gabriel Kristian

**ABSTRAK**

Desa Situregen, Kabupaten Lebak, terletak di zona rawan megathrust Selat Sunda yang memiliki risiko tinggi terhadap tsunami. Rendahnya kesadaran masyarakat tentang mitigasi bencana menjadi tantangan besar dalam meningkatkan kesiapsiagaan. Untuk mengatasi hal ini, karya ini memanfaatkan teknologi Virtual Reality (VR) sebagai media edukasi interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman masyarakat, khususnya ibu-ibu orang tua siswa SDN 03 Situregen. Karya ini menggunakan pendekatan event management berdasarkan teori Goldblatt, yang melibatkan tahap perencanaan, desain, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan edukasi dirancang dalam bentuk acara simulasi bertema “Upaya Daya Tiasa”, yang menggabungkan VR untuk memperkenalkan langkah-langkah mitigasi bencana secara visual dan interaktif. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan pengukuran tingkat pemahaman serta kesadaran melalui pre-test dan post-test. Indikator keberhasilan dalam meningkatkan kesadaran dan kesiapsiagaan ibu-ibu meliputi: peningkatan pemahaman mengenai tanda-tanda awal tsunami, kemampuan menyusun rencana evakuasi mandiri, dan kepercayaan diri untuk bertindak cepat saat menghadapi ancaman bencana. Hasil karya ini menunjukkan bahwa penggunaan VR sebagai media edukasi memberikan pengalaman yang imersif dan efektif, dengan peningkatan rata-rata pemahaman peserta sebesar 23,11%. Selain itu, ibu-ibu melaporkan peningkatan kesadaran akan pentingnya kesiapsiagaan melalui diskusi kelompok dan praktik simulasi yang dilakukan. Sehingga penggunaan teknologi VR dalam mitigasi bencana, didukung oleh pendekatan event management Goldblatt, terbukti efektif meningkatkan kesadaran dan kesiapsiagaan masyarakat. Pendekatan ini diharapkan dapat direplikasi untuk wilayah rawan lainnya guna meningkatkan ketahanan masyarakat terhadap bencana.

**Kata kunci:** Kesiapsiagaan, Mitigasi, *Virtual Reality*



**SPECIAL EVENT PROJECT ‘UPAYA DAYA TIASA’ IN AN EFFORT  
TO SOCIALIZE REGARDING TSUNAMI MITIGATION USING  
VIRTUAL REALITY METHODS AT SDN 03 DESA SITU REGEN,  
LEBAK SELATAN**

Gabriel Kristian

***ABSTRACT***

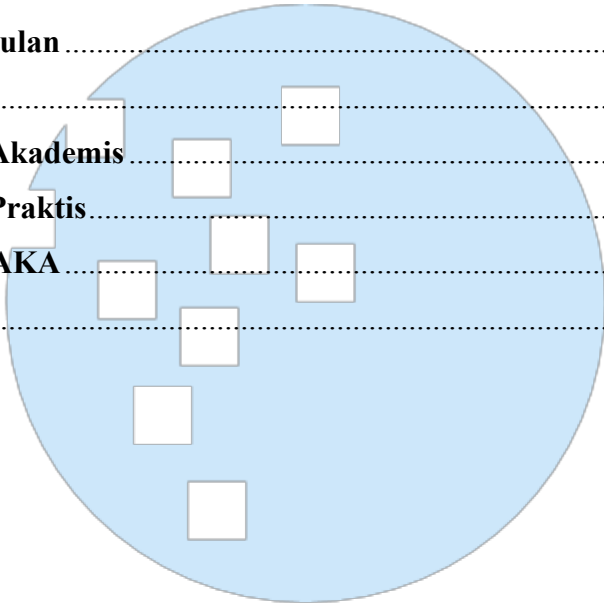
*Situregen Village, located in Lebak Regency, lies in the Sunda Strait megathrust zone with a high risk of tsunamis. The low level of public awareness regarding disaster mitigation poses a significant challenge to enhancing preparedness. To address this issue, this project utilizes Virtual Reality (VR) technology as an interactive educational medium designed to improve public understanding, particularly among the mothers of students at SDN 03 Situregen. The project adopts an event management approach based on Goldblatt's theory, encompassing the stages of planning, design, execution, and evaluation. The educational activity was conducted as a simulation event titled "Upaya Daya Tiasa," which integrated VR to visually and interactively introduce disaster mitigation measures. Data collection methods included observations, interviews, and assessments of understanding and awareness levels through pre-tests and post-tests. Key indicators of success in enhancing awareness and preparedness among mothers included: increased understanding of early tsunami warning signs, the ability to develop independent evacuation plans, and confidence in taking swift action during disaster threats. The findings demonstrate that VR as an educational medium provides an immersive and effective experience, resulting in an average participant understanding improvement of 23.11%. Moreover, participants reported heightened awareness of the importance of preparedness through group discussions and simulation practices. Thus, the use of VR technology in disaster mitigation, supported by Goldblatt's event management approach, has proven to be an effective method for increasing public awareness and preparedness. This approach is expected to be replicable in other disaster-prone areas to strengthen community resilience.*

**Keywords:** Preparedness, Mitigation, Virtual Reality.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang Penelitian</b> .....	1
<b>1.2 Tujuan Karya</b> .....	10
<b>1.3 Kegunaan Karya</b> .....	10
<b>1.3.1 Kegunaan Akademis</b> .....	10
<b>1.3.2 Kegunaan Praktis</b> .....	10
<b>1.3.3 Kegunaan Sosial</b> .....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	12
<b>2.1 Referensi Karya</b> .....	12
<b>2.2 Landasan Konsep</b> .....	23
<b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN KARYA</b> .....	23
<b>3.1 Tahapan Pembuatan</b> .....	36
<b>3.1.1. Metode Pengumpulan Data</b> .....	36
<b>3.1.2. Metode Perancangan Karya</b> .....	37
<b>3.2. Rencana Anggaran</b> .....	44
<b>3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI</b> .....	45

<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>46</b>
<b>4.1 Strategi Perancangan .....</b>	<b>46</b>
<b>4.2 Implmentasi Karya .....</b>	<b>67</b>
<b>4.3 Evaluasi .....</b>	<b>83</b>
<b>BAB V KESIMPULAN SARAN .....</b>	<b>90</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>90</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>90</b>
<b>5.2.1 Saran Akademis .....</b>	<b>91</b>
<b>5.2.2 Saran Praktis .....</b>	<b>91</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>91</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>95</b>



**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Referensi Karya .....	15
Tabel 2. 2 Tabel Saluran Komunikasi.....	25
Tabel 3. 1 Rencana Anggaran Biaya.....	45
Tabel 4. 1 Timeline Acara.....	64
Tabel 4. 2 Rundown Acara.....	67
Tabel 4. 3 Tabel Target Publikasi Media.....	79
Tabel 4. 4 Realisasi Anggaran.....	82



## DAFTAR GAMBAR

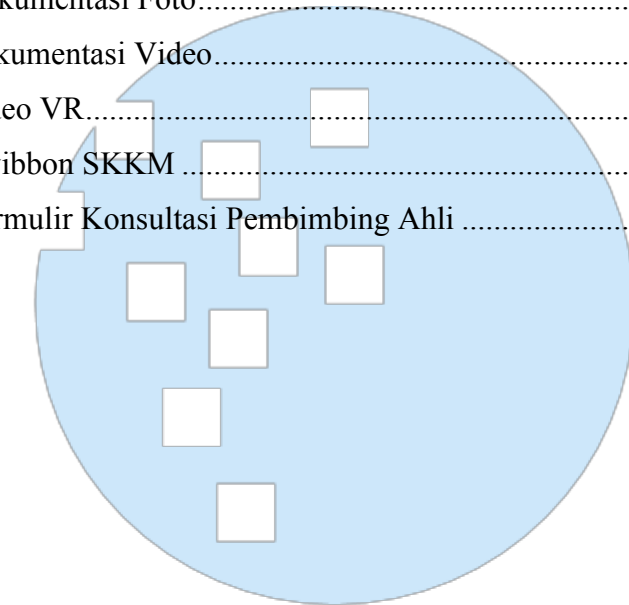
Gambar 1. 1 Indonesia pada Ring of Fire .....	2
Gambar 1. 2 Zona Megathrust di Indonesia.....	3
Gambar 1. 3 Peta Segmentasi dan Magnitudo Maksimum Subduksi Indonesia.....	3
Gambar 1. 4 Penghargaan untuk Desa Panggarangan .....	9
Gambar 2. 1 Tahapan Event Management Sumber: Goldblatt (2002).....	29
Gambar 3. 1 Event Management Process Sumber: Goldblatt (2002) .....	36
Gambar 4. 1 Kunjungan Pertama.....	48
Gambar 4. 2 Desain Logo Akhir Sumber: Dokumen Pribadi (2024) .....	54
Gambar 4. 3 Desain Instagram Sumber: Dokumen Pribadi (2024) .....	58
Gambar 4. 4 Desain Banner .....	59
Gambar 4. 5 Desain Poster.....	60
Gambar 4. 6 Desain Tote bag, Gantungan Kunci, Sker, dan Kipas Sumber: Dokumen Pribadi (2024).....	60
Gambar 4. 7 Fyler untuk Wali Murid Sumber: Dokumen Pribadi (2024).....	62
Gambar 4. 8 Surat untuk Wali Murid Sumber: Dokumen Pribadi (2024).....	62
Gambar 4. 9 Lokasi Pintu Masuk Saung Pantai Batu Sahulu .....	66
Gambar 4. 10 Foto Lokasi Acara Saung Pantai Batu Sahul .....	66
Gambar 4. 11 Susunan Panitia Acara.....	68
Gambar 4. 12 Bimbingan Online dengan Dosen.....	69
Gambar 4. 13 Foto Evaluasi dengan Bapak Anis.....	70
Gambar 4. 14 Foto Bersama Dengan Murid Kelas 3.....	72
Gambar 4. 15 Foto Sambutan Acara 'Temanku, Si Tsunami' .....	73
Gambar 4. 16 Foto Saat Mengerjakan Pre-Test .....	73
Gambar 4. 17 Foto Bapak Anis Saat Membawakan Materi .....	74
Gambar 4. 18 Foto Pada Saat Peserta Menggunakan VR.....	75
Gambar 4. 19 Foto Bersama dengan Pemenang Hadiah.....	77

Gambar 4. 20 Bukti Publikasi Ownedmedia Sumber: Instagram @gugusmitigasibaksel .....	79
Gambar 4. 21 Bukti Publikasi Ownedmedia.....	79
Gambar 4. 22 Bukti Publikasi Media.....	80
Gambar 4. 23 Bukti Publikasi Lensa Banten.....	80
Gambar 4. 24 Bukti Publikasi OkeZone .....	81
Gambar 4. 25 Soal Pretest dan Post Test.....	83
Gambar 4. 26 Grafik hasil pre test.....	84
Gambar 4. 27 Grafik hasil post test.....	84
Gambar 4. 28 Wawancara dengan Bapak Anis.....	87
Gambar 4. 29 Wawancara dengan Kang Deni.....	88
Gambar 4. 30 Wawancara dengan Wakil Wali Kelas.....	89



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Turnitin (Wajib Ada) .....	95
Lampiran B Form Konsultasi .....	96
Lampiran C Surat Perizinan Logo GMLS .....	97
Lampiran D Dokumentasi Foto .....	98
Lampiran E Dokumentasi Video .....	98
Lampiran F Video VR .....	99
Lampiran G Twibbon SKKM .....	99
Lampiran H Formulir Konsultasi Pembimbing Ahli .....	100



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA