

**SIMULASI MITIGASI BENCANA GEMPA DAN TSUNAMI
MELALUI MEDIA EDUKASI INTERAKTIF
DI SDN 3 SITUREGEN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI BERBASIS KARYA

Dhia Ara Ghaniapasha

0000059069

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

2024

**SIMULASI MITIGASI BENCANA GEMPA DAN TSUNAMI
MELALUI MEDIA EDUKASI INTERAKTIF
DI SDN 3 SITUREGEN**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

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

Dhia Ara Ghaniapasha

0000059069

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

i

Simulasi Mitigasi Bencana Gempa dan Tsunami Melalui Media Edukasi Interaktif di SDN 3
Sitiregen, Dhia Ara Ghaniapasha, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Dhia Ara Ghaniapasha
NIM : 00000059069
Program studi : Ilmu Komunikasi

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

“SIMULASI MITIGASI BENCANA GEMPA DAN TSUNAMI MELALUI MEDIA EDUKASI INTERAKTIF DI SDN 3 SITUREGEN”

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, 14/12/2024



(Dhia Ara Ghaniapasha)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

SIMULASI MITIGASI BENCANA GEMPA DAN TSUNAMI MELALUI MEDIA EDUKASI INTERAKTIF DI SDN 3 SITUREGEN

Oleh

Nama : Dhia Ara Ghaniapasha
NIM : 00000059069
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Jumat, 10 Januari 2025
Pukul 13.00 s.d 14.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Helga
2025.01.2
7 20:12:52
+07'00'

Helga Liliani Cakra Dewi, S.I.Kom., M.I.Kom.
NIDN 0304088702

Penguji



Asep Sutresna, M.A.
NIDN 0307126303

Pembimbing



Dian Nuranindya S.E., M.Si.
NIDN 0314128502

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Digitally signed by
Cendera Rizky Anugrah
Bangun
Date: 2025.01.28 11:01:50
+07'00'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.
NIDN 0304078404

iii

Simulasi Mitigasi Bencana Gempa dan Tsunami Melalui Media Edukasi Interaktif di SDN 3
Sitiregen, Dhia Ara Ghaniapasha, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dhia Ara Ghaniapasha
NIM : 00000059069
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Simulasi Mitigasi Bencana Gempa dan
Tsunami Melalui Media Edukasi Interaktif di
SDN 3 Situregen

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- 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.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 14 November 2024


(Dhia Ara Ghaniapasha)

KATA PENGANTAR

Mengucapkan terima kasih

1. Bapak Dr. Andrey Andoko M.Sc. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun S.Sos., M.Si. selaku Kepala Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Dian Nuranindya S.E., M.Si. sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak Anis Faisal Reza, selaku Ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) dan keluarga yang telah menjadi supervisi dan orang tua selama berada di Villa Hejo Kiarapayung yang telah memberikan perhatian, arahan, dan juga bimbingan bagi penulis.
6. Ibu Dra. Rina Shanti Chaniago, sebagai penasihat ahli yang telah bersedia dalam memberikan arahan dan masukan atas terselesainya tugas akhir ini.
7. Bapak Deni Apriatna, sebagai penasihat yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Seluruh teman-teman MBKM *Humanity Project Batch V* yang telah memberikan dukungan dan ikut serta membantu dalam tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi informasi yang bermanfaat dan berguna bagi para pembaca

Tangerang, 20 Desember 2024



(Dhia Ara Ghaniapasha)

SIMULASI MITIGASI BENCANA GEMPA DAN TSUNAMI MELALUI MEDIA EDUKASI INTERAKTIF DI SDN 3 SITUREGEN

(Dhia Ara Ghaniapasha)

ABSTRAK

Desa Situregen yang terletak di pesisir selatan Banten merupakan wilayah yang rawan terhadap ancaman bencana alam, khususnya gempa bumi dan tsunami. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat, khususnya para siswa di SDN 3 Situregen, terhadap risiko bencana tersebut. Acara "Temanku Si Tsunami" dirancang untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa mengenai mitigasi bencana dengan menggunakan pendekatan simulasi, *role play*, dan permainan interaktif. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar secara langsung mengenai prosedur evakuasi dan langkah-langkah yang perlu diambil saat bencana terjadi, melalui pengalaman yang menyenangkan. Acara ini mengacu pada teori manajemen acara dari Joe Goldblatt yang menyatakan bahwa acara khusus (*special event*) harus memiliki tujuan yang jelas, melibatkan partisipasi aktif audiens, serta memberikan dampak positif bagi peserta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa acara ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai kesiapsiagaan bencana, yang terlihat dari respons dan antusiasme mereka selama kegiatan berlangsung. Acara ini tidak hanya berhasil menyampaikan informasi tentang bencana, tetapi juga mendorong sikap proaktif dan kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi ancaman bencana. Secara keseluruhan, penggunaan metode simulasi dan *role play* dalam acara ini terbukti efektif dalam meningkatkan kesiapsiagaan bencana di daerah rawan tsunami seperti Desa Situregen.

Kata kunci: Mitigasi Bencana, Media Interaktif, Kesiapsiagaan Bencana

EARTHQUAKE AND TSUNAMI DISASTER MITIGATION SIMULATION THROUGH INTERACTIVE EDUCATIONAL MEDIA AT SDN 3 SITUREGEN

(Dhia Ara Ghaniapasha)

ABSTRACT

Situregen Village, located on the southern coast of Banten, is an area prone to natural disasters, especially earthquakes and tsunamis. Therefore, it is important to improve the preparedness of the community, especially students at SDN 3 Situregen, against the risk of these disasters. The "Temanku Si Tsunami" event was designed to increase students' awareness and understanding of disaster mitigation using a simulation approach, role play, and interactive games. This method allows students to learn directly about evacuation procedures and the steps to take when a disaster occurs, through a fun experience. This event refers to Joe Goldblatt's event management theory which states that special events must have a clear purpose, involve active audience participation, and provide a positive impact on participants. The results of the study showed that this event was effective in increasing students' understanding of disaster preparedness, as seen from their responses and enthusiasm during the event. This event not only succeeded in conveying information about disasters, but also encouraged students' proactive attitudes and preparedness in facing the threat of disaster. Overall, the use of simulation and role play methods in this event has proven effective in increasing disaster preparedness in tsunami-prone areas such as Situregen Village.

Keywords: *Disaster Mitigation, Disaster Preparedness, Interactive Media*

U M W N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Tujuan Karya.....	8
1.3 Kegunaan Karya.....	9
1.3.1 Kegunaan Akademis	9
1.3.2 Kegunaan Praktis	11
1.3.3 Kegunaan Sosial.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Referensi Karya.....	13
2.2 Landasan Konsep	20
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN KARYA	31
3.1 Tahapan Pembuatan	31
3.1.1. Metode Pengumpulan Data.....	31
3.1.2. Metode Perancangan Karya	34
3.2. Rencana Anggaran.....	46
3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI.....	47
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....	50
4.1 Strategi Perancangan.....	50
4.2 Implementasi Karya	74
4.3 Evaluasi	91
5.1 Kesimpulan	100

5.2	Saran.....	101
5.2.1	Saran Akademis	101
5.2.2	Saran Praktis	102
LAMPIRAN.....		101



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Referensi Karya	15
Tabel 3.2.1 Tabel Anggaran Pribadi.....	46
Tabel 3.2.2 Tabel Anggaran Kelompok.....	46
Tabel 4.1 Realisaasi Tabel Anggaran Pribadi.....	95
Tabel 4.2 Realisasi Tabel Anggaran Kelompok.....	95



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Event Management Process	34
Gambar 3.2 Perbandingan Desain Versi Sebelum dan Sesudah.....	40
Gambar 4.1 Kunjungan Pertama ke SDN 3 Situregen.....	52
Gambar 4.2 Pertemuan dengan siswa kelas 3 SDN 3 Situregen.....	53
Gambar 4.3 Pengenalan perencanaan karya bersama FPRB.....	54
Gambar 4.4 Logo “Temanku, Si Tsunami”.....	62
Gambar 4.5 Konten Media Sosial “Temanku, Si Tsunami”	64
Gambar 4.6 Konten Media Sosial “Temanku, Si Tsunami”.....	65
Gambar 4.7 Konten Media Sosial “Temanku, Si Tsunami”	66
Gambar 4.8 Poster promosi “Temanku, Si Tsunami”.....	67
Gambar 4.9 Banner “Temanku, Si Tsunami”.....	69
Gambar 4.10 X Banner “Temanku, Si Tsunami”.....	69
Gambar 4.11 <i>Merchandise</i> “Temanku, Si Tsunami”	70
Gambar 4.12 Briefing Modul Kegiatan Acara.....	74
Gambar 4.13 Tangkapan Layar Pembicaraan Mengenai Sebarluas poster.....	75
Gambar 4.14 Penyerahan Surat Izin & Proposal pihak sekolah.....	76
Gambar 4.15 Isi Rundown Proposal.....	76
Gambar 4.16 Penyebaran Flyer dan Surat Undangan.....	77
Gambar 4.17 Perizinan Penyebaran Surat dan Flyer.....	77
Gambar 4.18 Perizinan Penyebaran Surat dan Flyer.....	78
Gambar 4.19 Opening kegiatan “Simulasi Mitigasi Bencana Gempa & Tsunami”.....	80
Gambar 4.20 Kegiatan Pre-test Sebelum Memulai inti Acara.....	81
Gambar 4.21 Isi Penyampaian Materi Kepada Siswa/i.....	82
Gambar 4.22 Sesi Penyampaian Materi pada Rangkaian Acara.....	83
Gambar 4.23 Sesi Rangkaian Acara “Role Play”	84
Gambar 4.24 Sesi Rangkaian Acara Penggambaran Denah Pop-up.....	86
Gambar 4.25 Sesi Observasi Titik Evakuasi Lingkungan Sekolah.....	86
Gambar 4.26 Sesi Presentasi Hasil Identifikasi Tiktik Evakuasi.....	87
Gambar 4.27 Hasil Pre-Test (kiri) & Post-Test (kanan).....	90
Gambar 4.28 Wawancara dengan Kedua Siswa/i Aktif.....	91
Gambar 4.29 Foto Bersama Pihak SDN 3 Situregen Setelah Wawancara.....	92
Gambar 4.30 Foto Bersama Bapak Anis & Istri.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Turnitin	95
Lampiran B Konsultasi Form Dosen Pembimbing.....	96
Lampiran C Konsultasi Form Penasihat Ahli.....	97
Lampiran D <i>Press Release</i> "Temanku, Si Tsunami".....	98
Lampiran E Surat Undangan "Temanku, Si Tsunami".....	99
Lampiran F Surat Perizinan & Proposal "Temanku, Si Tsunami".....	100
Lampiran G Media Sosial "Temanku, Si Tsunami".....	102
Lampiran H <i>Collateral Event</i>	103
Lampiran I Materi Edukasi.....	104
Lampiran J Press Release Media Eksternal.....	105
Lampiran K Modul Kegiatan.....	106
Lampiran L Rundown Proposal "Temanku, Si Tsunami".....	107
Lampiran M Tangkapan Layar Wawancara Ahli Pendidikan.....	108

