

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

3.1.1. Metode Pengumpulan Data

Setiap proses perancangan karya, khususnya yang berfokus pada edukasi dan mitigasi bencana, memerlukan pengumpulan data yang tepat dan akurat sebagai faktor kunci untuk menjamin relevansi dan efektivitas hasil yang dicapai. Pengumpulan data tidak hanya berfungsi untuk mengumpulkan informasi dasar, tetapi juga penting untuk memahami kebutuhan, harapan, dan tantangan yang dihadapi oleh berbagai pihak yang terlibat dalam proses tersebut. Dalam konteks karya ini, metode pengumpulan data dirancang untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting yang dapat mendukung keberhasilan program simulasi mitigasi bencana di SDN 3 Situregen. Melalui pendekatan yang menyeluruh, peneliti berusaha untuk memastikan bahwa semua aspek yang berpengaruh terhadap kesiapsiagaan bencana dapat dianalisis dengan baik dan diperhitungkan dalam perancangan karya.

Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam karya ini adalah teknik yang sangat penting untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam pengembangan karya secara efektif. Proses pengumpulan data ini mencakup berbagai pendekatan yang meliputi:

1. Wawancara

Penerapan pengumpulan data karya ini akan dilakukan dengan melaksanakan wawancara kepada masyarakat asli desa Situregen. Pelaksanaan wawancara yang dilaksanakan menggunakan wawancara tidak terstruktur (*unstructured interview*), dimana wawancara dengan jenis ini merupakan metode wawancara yang memiliki pertanyaan yang dapat diubah tiap pertemuannya. Pertanyaan yang digunakan dalam jenis wawancara ini pertanyaannya tidak perlu penentuan atau ditentukan

sebelumnya. Pertanyaan dari wawancara tidak terstruktur ini bersifat bebas dan pelaksanaannya lebih fleksibel. Wawancara dilaksanakan oleh koordinator acara dengan:

1. Gugus Mitigasi Lebak Selatan

Wawancara diawali dengan melakukan wawancara rutin bersama dengan Bapak Anis Faisal Reza selaku pendiri dan koordinator dari Gugus Mitigasi Lebak Selatan. Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi dari kegiatan yang akan dilaksanakan. Wawancara yang tidak terstruktur ini akan berupa diskusi tertutup antara Bapak Anis Faisal Reza dengan koordinator kegiatan.

2. Forum Pengurangan Risiko Bencana

Tidak hanya wawancara antar kolaborator dan penyelenggara acara, tetapi informasi terkait dengan kondisi dan data yang dimiliki oleh sekolah SDN 3 Situregen akan diakses melalui wawancara dengan Bapak Deni, selaku ketua Forum Pengurangan Risiko Bencana (FPRB). Wawancara akan menghasilkan kemudahan analisa data mengenai siswa kelas 3 SDN 3 Situregen dan juga kondisi lingkungan sekolah.

3. Guru SDN 3 Situregen

Data penelitian mengenai kondisi dan juga jumlah siswa kelas 3 SDN 3 Situregen akan lebih mudah untuk didapatkan dengan adanya kerja sama bersama guru dari SDN 3 Situregen sendiri. Wawancara ini meliputi penggalan lebih dalam mengenai jumlah data anak kelas 3 di SDN 3 Situregen beserta wali orang tua. Hal ini juga disertakan permintaan izin kepada kepala sekolah SDN 3 Situregen untuk mengadakan acara di lingkungan sekolah.

4. Warga Desa Situregen

Wawancara kepada warga desa Situregen juga dilaksanakan untuk memperluas pengetahuan mengenai kebiasaan sehari-hari

masyarakat dan juga kebutuhan masyarakat. Dengan adanya proses wawancara ini, perkembangan karya akan lebih mudah untuk dimaksimalkan untuk pendekatan penyelenggara acara dan masyarakat. Wawancara ini juga berfungsi untuk mengetahui kebutuhan dan seluruh keinginan masyarakat. Wawancara ini juga difokuskan kepada orang tua yang memiliki anak di Sekolah Dasar, dengan tujuan untuk mengetahui persepsi dan keinginan mereka mengenai pendidikan mitigasi bencana yang akan diberikan kepada anak-anak.

5. Ahli Pendidikan

Wawancara dengan ahli pendidikan atau sarjana pendidikan dilakukan untuk memastikan bahwa perancangan acara ini sesuai dengan metode pembelajaran yang tepat untuk siswa kelas 3 SD. Para ahli memberikan wawasan tentang cara terbaik dalam menyampaikan materi mitigasi bencana dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami informasi tersebut. Mereka juga memberi masukan tentang penggunaan media edukasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui simulasi dan kegiatan fisik, yang bertujuan melatih mereka untuk lebih siap menghadapi situasi darurat.

2. Penelitian data

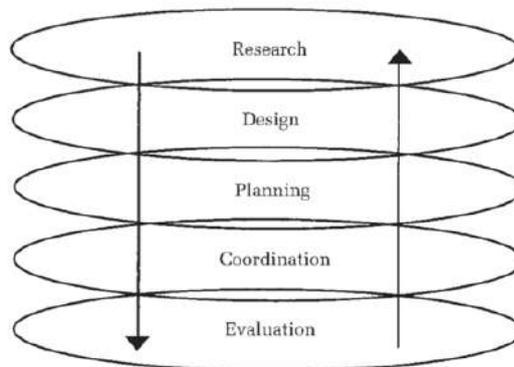
Pengumpulan data sangat penting dalam merancang sebuah acara agar kegiatan yang diselenggarakan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Proses ini melibatkan analisis terhadap data yang telah terkumpul atau yang sudah tersedia, baik yang diperoleh secara langsung maupun yang dapat diakses melalui sumber-sumber publik. Pada tahap ini, penyelenggara acara akan meneliti data konkret, seperti jumlah penduduk di desa Situregen serta jumlah siswa yang terdaftar di SDN 3 Situregen. Data ini diperoleh dari penelitian

yang mengacu pada situs web resmi yang menyajikan informasi relevan. Contoh situs web yang digunakan adalah Badan Pusat Statistik Kabupaten Lebak (BPS Lebak), yang menyediakan berbagai data mengenai kondisi demografis dan sosial ekonomi di wilayah tersebut. BPS Lebak juga memberikan informasi rinci terkait dengan pertumbuhan ekonomi, tingkat pendidikan, dan berbagai indikator sosial lainnya yang dapat membantu merancang acara yang sesuai dengan kondisi masyarakat setempat.

Dengan data tersebut, penyelenggara acara dapat lebih memahami kebutuhan dan keinginan warga desa Situregen, sehingga acara yang dirancang dapat lebih tepat sasaran, relevan, dan memberikan dampak positif bagi masyarakat. Selain itu, melalui penelitian data ini, penyelenggara dapat membuat keputusan yang lebih tepat dalam menentukan jenis acara atau program yang sesuai, serta memastikan anggaran yang ada digunakan dengan optimal. Dengan memahami profil demografis dan ekonomi warga, penyelenggara acara dapat merancang strategi promosi yang lebih efektif dan memilih jenis kegiatan yang dapat menarik partisipasi aktif masyarakat.

3.1.2. Metode Perancangan Karya

Dalam proses pembuatan sebuah acara, dibutuhkan berbagai tahapan yang diperlukan agar acara tetap berjalan dengan sukses. Proses ini dibutuhkan dengan fungsi sebagai pemastian dalam kesuksesan acara. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Joe Goldblatt, perancangan karya atau *event management process* dibentuk dengan lima langkah, yaitu *Research, Design, Planning, Coordination, dan Evaluation* (Goldblatt, 2002). Dimana dalam kelima langkah tersebut memiliki kepentingan dan fungsi dari masing-masing langkah yang ditempuh, berikut penjelasannya:



Gambar 3.1 Event Management Process (Goldblatt, 2002)

1. *Research*

Pelaksanaan riset dapat mengurangi risiko yang tidak diinginkan. Dengan penelitian yang merinci dan baik sebelum berjalannya acara, maka risiko dan tantangan yang bisa saja dihadapi akan kemungkinan besar berkurang dan mudah untuk diminimalisir. Dengan kemungkinan ini, maka acara yang sukses dan sesuai dengan tujuan akan ideal dengan keselenggaraan acara dan perencanaan. Dengan menggunakan riset terlebih dahulu, maka penyelenggara acara menggali segala informasi yang dapat membantu dalam perancangan kegiatan, dimulai dengan mencari tahu permasalahan yang dialami oleh Desa Situregen, kebutuhan yang diinginkan oleh warga, dan juga penyelesaian yang diperlukan.

Dalam tahap riset untuk program edukasi interaktif mitigasi bencana di SDN 3 Situregen, penyelenggara acara menggunakan metode pengumpulan data yang melibatkan wawancara tidak terstruktur (*unstructured interview*) dengan penanggung jawab sekolah SDN 3 Situregen, dengan memiliki tujuan untuk memahami tingkat pemahaman siswa tentang mitigasi bencana serta kebutuhan khusus mereka terkait kegiatan simulasi. Hal ini juga terbentuk oleh wawancara

tidak terstruktur yang dilakukan oleh penyelenggara acara dan juga warga sekitar tentang bagaimana simulasi mitigasi dilaksanakan dan siapa yang berpartisipasi dalam simulasi tersebut.

Penyelenggara acara juga akan melakukan observasi terhadap situasi kelas dan lingkungan sekitar untuk memastikan bahwa rencana program edukasi sesuai dengan kebutuhan di lapangan dengan bantuan oleh wawancara bersama Bapak Deni, selaku ketua Forum Penanggulangan Risiko Bencana. Tidak hanya itu saja, tetapi wawancara juga dilaksanakan dengan Bapak Anis yang merupakan koordinator Gugus Mitigasi Lebak Selatan, mengenai kepastian untuk menyelenggara acara dan konsep acara untuk diadakan kepada target pemasaran, yaitu siswa kelas 3 SDN 3 Situregen. Data ini akan digunakan untuk merancang program simulasi yang lebih efektif dan interaktif, melibatkan siswa secara optimal.

Untuk memperkuat perencanaan dari tahap research, analisis SWOT (*strengths, weakness, opportunities, and threats*) juga digunakan dalam rangka mencapai tujuan kegiatan, yaitu:

a. Strengths

Proyek ini melibatkan siswa secara langsung dalam simulasi mitigasi bencana, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami. Dukungan dari sekolah dan komunitas memastikan keberhasilan acara. Pendekatan berbasis riset dan desain interaktif yang melibatkan model fisik membantu siswa memahami pentingnya mitigasi bencana secara lebih efektif.

b. Weakness

Keterbatasan sumber daya dan fasilitas untuk simulasi membatasi cakupan acara. Waktu persiapan yang terbatas juga berisiko mempengaruhi kualitas acara. Selain itu,

rendahnya partisipasi beberapa warga atau siswa dapat mengurangi dampak program ini.

c. Opportunities

Proyek ini berpotensi meningkatkan kesadaran mitigasi bencana di komunitas dan sekolah lainnya. Kemitraan dengan organisasi pemerintah dan swasta bisa membuka akses pada sumber daya tambahan. Pengembangan konten edukasi digital juga memungkinkan pembelajaran jarak jauh yang lebih luas.

d. Threats

Beberapa ancaman potensial termasuk resistensi terhadap metode baru dari beberapa siswa atau warga yang lebih terbiasa dengan cara tradisional. Terbatasnya pendanaan dapat mempengaruhi kelancaran kegiatan, terutama dalam hal logistik dan penyediaan materi. Selain itu, jika fasilitator tidak memiliki pelatihan yang cukup, mereka mungkin kesulitan mengelola dinamika acara, yang dapat memengaruhi kualitas simulasi.

2. Design

Setelah menjalankan tahap riset dalam perancangan karya, penyelenggara acara memulai untuk merancang desain event “Temanku, Si Tsunami”. Dalam proses desain ini, kreativitas penyelenggara didorong untuk menciptakan program yang tidak hanya edukatif tetapi juga menarik. Acara ini akan dikemas dalam bentuk simulasi interaktif serta permainan edukatif. Fokus utama acara ini adalah menyampaikan pesan kesiapsiagaan bencana melalui aktivitas yang menyenangkan dan relevan bagi anak-anak.

Acara ini dirancang dengan tujuan memberikan pemahaman yang mendalam mengenai kesiapsiagaan bencana kepada siswa SDN 3 Situregen. Mengingat daerah ini termasuk rawan gempa dan tsunami,

penting bagi anak-anak untuk memahami langkah-langkah mitigasi bencana. Dalam acara "Temanku, si Tsunami," siswa akan dilatih untuk mengenali tanda-tanda bencana dan bagaimana cara menyelamatkan diri dalam bentuk edukasi bersifat interaktif. Konsep acara ini dirancang agar siswa dapat menjadi pahlawan bagi diri mereka sendiri ketika bencana terjadi, baik sebelum, saat, maupun setelah bencana. Tidak hanya sebagai pahlawan dirinya sendiri, melainkan menganggap bencana sebagai temannya dalam konteks bahwa bencana bukanlah ancaman yang berbahaya jika mereka sudah memahami dan mencerna upaya mitigasi bencana tersebut. Semua materi promosi dan komunikasi ini dirancang agar menarik bagi siswa dan orang tua, sekaligus mengedukasi mereka tentang pentingnya mitigasi bencana.

Nama "Temanku, Si Tsunami" dipilih untuk memberikan pendekatan yang lebih akrab dan mudah dimengerti oleh anak-anak. Konsep ini bertujuan untuk merubah cara pandang anak-anak terhadap bencana alam, terutama tsunami, yang sering kali dianggap sebagai ancaman yang menakutkan. Dengan menyebut tsunami sebagai "teman", acara ini berupaya mengurangi ketakutan dan mengajarkan anak-anak bahwa dengan pemahaman yang tepat, mereka bisa lebih siap menghadapi bencana. Penggunaan kata "teman" dalam konteks ini bermaksud bahwa meskipun bencana itu berbahaya, mereka dapat dihadapi dengan cara yang lebih tenang dan terkendali jika kita mengetahui cara-cara mitigasi yang benar. Tsunami yang sebelumnya dianggap sebagai ancaman tak terkendali, kini dipandang sebagai fenomena alam yang bisa dipahami dan dihadapi demi keselamatan diri dan orang lain. Dengan memilih nama "Temanku, Si Tsunami", penyelenggara berharap anak-anak tidak hanya belajar bagaimana cara menghadapi bencana, tetapi juga merasa lebih percaya diri dan siap dalam situasi darurat. Nama ini juga dirancang untuk mengajak orang tua terlibat aktif dalam mendidik anak-anak mereka mengenai

pentingnya kesiapsiagaan bencana, sehingga pendidikan mitigasi bencana dapat dilakukan bersama-sama, baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan sekitar.

Dalam proses ini, penyelenggara acara juga akan bekerjasama dengan guru-guru, kepala sekolah, serta pihak terkait lainnya untuk memastikan acara berjalan lancar dan mendapatkan dukungan penuh dari seluruh komunitas sekolah. Simulasi kecil juga akan diadakan sebelum acara utama untuk menguji kelayakan, dan berbagai masukan dari pihak sekolah dan ahli mitigasi akan digunakan untuk menyempurnakan pelaksanaan "Temanku, si Tsunami" agar memberikan dampak positif bagi kesiapsiagaan siswa SDN 3 Situregen. Perencanaan acara ini juga dibentuk dengan adanya ahli atau pakar untuk didatangkan ke sekolah, dengan tujuan untuk memvalidasi kegiatan secara langsung dan juga memberi arahan dan validasi terkait dengan titik evakuasi yang akan mereka kenali di lingkungan sekolah. Dengan penyusunan konsep desain dari acara ini, diperlukan adanya perizinan atas kepala sekolah, koordinator Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS), dan juga dosen pembimbing MBKM *Humanity Project Batch V* Universitas Multimedia Nusantara.

Tidak hanya pembentukan dalam bentuk strategi target kegiatan, tetapi tahap design juga membentuk perancangan ide warna, gambar, elemen, dan simbol yang harus dilakukan dengan hati-hati agar sesuai dengan tujuan acara dan dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens. Setiap elemen desain harus saling mendukung dan memperkuat narasi serta tujuan kegiatan, yang dalam hal ini adalah untuk mengedukasi dan melibatkan peserta dalam simulasi mitigasi bencana gempa dan tsunami. Selain aspek estetika, penting juga untuk memastikan desain tersebut sesuai dengan karakteristik audiens yang menjadi target acara, serta

mempertimbangkan konteks budaya dan sosial di lingkungan tempat acara berlangsung.

Dalam acara seperti ‘Simulasi Mitigasi Bencana Gempa dan Tsunami’ yang melibatkan interaktif berupa *crafting*, diskusi kelompok, dan *role play*, desain visual yang tepat dapat memperkuat pengalaman peserta, meningkatkan keterlibatan mereka, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap pentingnya kesiapsiagaan bencana. Semua elemen ini akan bekerja bersama untuk menciptakan atmosfer yang menarik, mendidik, dan mudah dipahami, sehingga dapat memperkuat dampak emosional dan meningkatkan daya tarik acara bagi peserta. Contohnya yaitu pembuatan poster promosi yang menarik untuk peserta menghadiri acara, poster dibuat sedemikian rupa untuk menarik perhatian anak dan wali murid.

Dengan demikian, dilakukan *SMART analysis* untuk proyek edukasi interaktif mitigasi bencana di SDN 3 Situregen untuk memastikan tujuan yang ingin dicapai terukur, realistis, dan dapat dilaksanakan dengan sukses. Berikut adalah analisis SMART untuk proyek tersebut:

a. *Specific*

Project ini memiliki tujuan untuk mengedukasi siswa SDN 3 Situregen tentang kesiapsiagaan bencana, terutama gempa dan tsunami, melalui simulasi interaktif dan permainan edukatif.

b. *Measurable*

Keberhasilan diukur dengan jumlah siswa yang terlibat, peningkatan pemahaman siswa melalui tes, dan umpan balik dari peserta, guru, dan pihak yang terlibat.

c. *Achievable*

Dengan adanya perencanaan yang matang dan keterlibatan semua pihak yang diperlukan dengan tujuan untuk

melaksanakan kegiatan ini dengan sukses dapat tercapai. Seperti sumber daya yang ada, yaitu tim panitia dan materi yang relevan, program ini bisa dijalankan sesuai dengan rencana.

d. *Relevant*

Project akan tergolong relevan karena SDN 3 Situregen berada di daerah rawan gempa dan tsunami, sehingga penting untuk meningkatkan pemahaman bencana bagi siswa dan komunitas.

e. *Time-bound*

Persiapan kegiatan akan dilaksanakan selama 3 bulan, dengan acara dilaksanakan satu hari dan evaluasi satu hari. Penerapan jadwal acara juga akan dilaksanakan masing-masing segmen 30 menit.



Gambar 3.2 Perbandingan Desain Versi Sebelum dan Sesudah

Poster di atas menunjukkan perbedaan antara versi sebelum dan sesudah revisi yang dilakukan untuk lebih mencerminkan nilai serta tujuan acara. Sebelumnya, poster tersebut perlu diperbaiki karena kurang menggambarkan pentingnya penghargaan terhadap sekolah yang telah memberikan izin dan fasilitas, seperti lapangan, untuk pelaksanaan acara. Salah satu perubahan utama adalah penambahan elemen visual

yang menunjukkan peserta mengenakan seragam. Ini bertujuan untuk menunjukkan rasa hormat terhadap sekolah serta menanamkan nilai kedisiplinan dan tanggung jawab pada peserta, khususnya anak-anak.

Selain itu, penyesuaian dilakukan untuk menekankan bahwa acara ini bertujuan untuk memberikan edukasi yang lebih menyeluruh, di mana anak-anak diajarkan bukan hanya melalui pengaruh orang tua, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang mereka dapatkan dalam kegiatan tersebut. Dengan revisi ini, poster kini lebih mencerminkan tujuan acara yang lebih luas, yaitu mengajarkan kesiapsiagaan bencana sejak usia dini, serta memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana anak-anak dapat berperan dalam mitigasi bencana. Perubahan desain ini juga menunjukkan komitmen untuk menjadikan acara sebagai wadah pembelajaran yang komprehensif, melibatkan sekolah, keluarga, dan seluruh komunitas.

3. *Planning*

Tahap perencanaan kegiatan ‘Temanku, si Tsunami’ dengan tema “Simulasi Mitigasi Bencana Gempa & Tsunami” akan dimulai dengan penetapan di tanggal 18 November 2024 sebagai waktu pelaksanaan utama acara. Acara ini akan dilakukan setelah jam istirahat siang siswa, disertai makan bersama untuk siswa kelas 3. Dalam perencanaan ini, ruang kelas di SDN 3 Situregen akan digunakan sebagai tempat *workshop*, sementara lapangan sekolah dipersiapkan untuk simulasi mitigasi. Persiapan peralatan seperti *sound system*, meja, dan kursi akan dilakukan sehari sebelumnya untuk kelancaran hari-H. Acara direncanakan berlangsung selama empat jam, dimulai dari *workshop*, lomba menggambar denah mitigasi, hingga simulasi mitigasi bencana.

Dalam aspek waktu, kegiatan ini akan dimulai setelah istirahat, dan persiapan acara, termasuk pengajuan proposal, kerjasama dengan sekolah, serta pemilihan peserta dilakukan dalam dua bulan sebelumnya. Tempat yang nanti akan digunakan adalah kelas untuk

workshop, lapangan untuk kegiatan simulasi, serta ruang kelas sebagai area persiapan. Persiapan teknis dilakukan sehari sebelumnya guna menghindari masalah pada hari pelaksanaan. Setiap peserta akan diberi kesempatan untuk terlibat aktif, terutama dalam menggambar denah mitigasi bencana dan simulasi untuk mengenali risiko gempa dan tsunami di sekitar sekolah. Pada tahap tempo, seluruh persiapan memakan waktu dua bulan untuk mengurus segala keperluan, seperti perjanjian kerjasama dengan pihak sekolah, penentuan peserta, serta pengaturan tempat dan peralatan.

Pada hari puncak, kegiatan akan berlangsung selama 1-2 jam, dimulai dari *workshop* kesiapsiagaan hingga simulasi mitigasi yang melibatkan seluruh siswa. Tahap perencanaan kegiatan "Temanku, si Tsunami" melibatkan beberapa langkah penting yang dimulai dengan identifikasi risiko bencana di sekitar SDN 3 Situregen. Siswa akan diajak untuk membagi menjadi lima kelompok yang akan mengikuti serangkaian aktivitas edukatif. Seluruh siswa akan menerima materi mengenai kesiapsiagaan bencana yang disampaikan dengan cara yang interaktif dan menarik. Untuk mendorong partisipasi aktif, diterapkan sistem insentif di mana kelompok yang paling bersemangat dan aktif selama sesi akan mendapatkan stiker bintang, dan kelompok dengan stiker terbanyak akan berkesempatan memenangkan hadiah kelompok.

Setelah pemberian materi, kegiatan dilanjutkan dengan simulasi peran (*role play*). Dalam sesi ini, masing-masing anggota kelompok akan memainkan peran yang berbeda, seperti berperan sebagai gempa, atau bertugas untuk mengevaluasi apakah tindakan yang dilakukan sudah benar atau salah. Beberapa siswa akan bertindak sebagai demonstrator yang menunjukkan cara berlindung yang tepat melalui metode "*drop, cover, and hold*" di bawah meja. Setiap langkah yang benar akan diberi stiker bintang, dan kelompok yang berhasil melakukan simulasi dengan sempurna akan mendapat penghargaan.

Selanjutnya, siswa akan terlibat dalam kegiatan pembuatan *art craft* menggunakan kertas origami. Setiap kelompok diminta untuk menggambar denah sekolah mereka dan membuat *pop-up craft* yang menggambarkan lingkungan sekitar sekolah. Setelah itu, kertas kreasi mereka akan ditempelkan titik evakuasi secara acak pada gambar yang telah dibuat. Masing-masing kelompok kemudian akan keluar kelas untuk mengidentifikasi titik evakuasi mana yang benar dan mana yang merupakan jebakan. Kegiatan ini bertujuan untuk menguji seberapa baik siswa mengenali peta evakuasi dan memahami cara mengidentifikasi titik-titik penting dalam situasi darurat.

Sebagai bagian terakhir dari kegiatan, setiap kelompok akan mempresentasikan hasil identifikasi mereka, dan kelompok yang berhasil menemukan titik evakuasi yang benar akan memperoleh stiker bintang tambahan. Ini memberi dorongan ekstra bagi siswa untuk lebih teliti dan terlibat dalam memahami pentingnya evakuasi yang tepat. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai kesiapsiagaan bencana, tetapi juga mengembangkan keterampilan kerja sama tim serta rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam menghadapi situasi darurat.

Berikut merupakan target audiens dari acara simulasi mitigasi ‘Temanku, Si Tsunami’:

Gender : Perempuan & Laki-laki

Age : 8 - 9 tahun

Education : SD kelas III

SES Level : B & C

Geography : Desa Situregen,

Psychographic : Menyukai pembelajaran berbasis interaktif

4. Coordination

Koordinasi dalam proyek "Temanku, si Tsunami" akan melibatkan komunikasi yang intens antara penyelenggara acara dengan pihak luar, yaitu:

a. Koordinator Gugus Mitigasi Lebak Selatan

Salah satu pihak yang terlibat adalah Bapak Anis Faisal Reza, Koordinator Gugus Mitigasi Lebak Selatan, yang memberikan masukan penting terkait prosedur mitigasi bencana. Pertemuan rutin dilakukan untuk memastikan acara yang dirancang sesuai dengan protokol keselamatan yang ada. Selain itu, penyelenggara acara juga berkoordinasi dengan dosen pembimbing guna mendapatkan arahan dan dukungan akademis. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh persiapan acara sejalan dengan tujuan edukasi yang ditetapkan. Dengan masukan dari dosen, penyelenggara dapat memperkuat aspek pendidikan dalam acara tersebut.

b. Pihak SDN 3 Situregen

Koordinasi juga dilakukan dengan pihak SDN 3 Situregen, yang meliputi pengaturan izin dan persetujuan untuk pelaksanaan acara. Komunikasi yang efektif dengan pihak sekolah sangat penting agar semua aspek logistik dan administratif acara dapat berjalan dengan baik. Ini memastikan dukungan penuh dari komunitas sekolah untuk kesuksesan acara "Temanku, si Tsunami". Dengan adanya koordinasi yang baik di antara semua pihak, diharapkan proyek ini dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kesadaran siswa terhadap kesiapsiagaan bencana. Selain itu, dukungan dari semua pihak juga diharapkan dapat memperkuat dampak edukasi yang

diberikan kepada siswa dalam menghadapi kemungkinan bencana di masa depan.

5. *Evaluation*

Tahapan terakhir yang perlu dilakukan adalah melakukan evaluasi acara. Evaluasi ini dilakukan untuk meninjau serta mengukur keberhasilan acara secara umum sehingga hasil dari evaluasi dapat digunakan untuk meningkatkan perencanaan di masa mendatang. Dalam konteks proyek "Temanku, si Tsunami," evaluasi dilakukan dengan cara mewawancarai penonton, juri atau guru, pengisi acara, serta wakil kepala sekolah. Selain wawancara, evaluasi juga mencakup pengamatan langsung terhadap pelaksanaan acara dan umpan balik dari peserta. Pengumpulan data ini bertujuan untuk menilai kepuasan audiens, efektivitas penyampaian pesan mengenai kesiapsiagaan bencana, serta pencapaian tujuan edukasi yang telah ditetapkan.

Selain itu, penyelenggara juga dapat mendokumentasikan aspek-aspek yang perlu diperbaiki untuk acara mendatang, seperti logistik, komunikasi, dan partisipasi siswa. Melalui tahapan evaluasi ini, penyelenggara diharapkan dapat memahami kekuatan dan kelemahan dari acara yang telah dilaksanakan. Umpan balik yang diterima akan menjadi dasar bagi penyelenggara dalam merancang dan melaksanakan acara serupa di masa depan, dengan harapan dapat memberikan dampak yang lebih besar dalam meningkatkan kesadaran dan kesiapsiagaan bencana di kalangan siswa.

3.2. Rencana Anggaran

Rencana Anggaran				
No	Item	Jumlah	Harga	Total
1.	Pensil warna	2	Rp 70.000	Rp 140.000
2.	Penghapus	8	Rp 2.000	Rp 16.000

3.	Stiker berbahan velcro	20	Rp 800	Rp 16.000
4.	Lem UHU besar	1	Rp 15.000	Rp 15.000
5.	Kertas gambar besar	15	Rp 15.000	Rp 225.000
6.	Biaya penasihat	1	Rp 350.000	Rp 350.000
7.	Hadiah	40	Rp 5.000	Rp 200.000
8.	Kertas Origami	1	Rp 75.000	Rp 75.000
9.	Snack	40	Rp 10.000	Rp 400.000
10.	Stiker	40	Rp 1.000	Rp 40.000
Total Anggaran				Rp 1.477.000

Tabel 3.2.1 Tabel Anggaran Pribadi

Rencana Anggaran				
No	Item	Jumlah	Harga	Total
1.	Konsumsi	100	Rp 15.000	Rp 1.500.000
2.	Banner	2	Rp 75.000	Rp 150.000
3.	Stiker logo	40	Rp 1.000	Rp 40.000
Total Anggaran				Rp 1.690.000

Tabel 3.2.2 Tabel Anggaran Kelompok

3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI

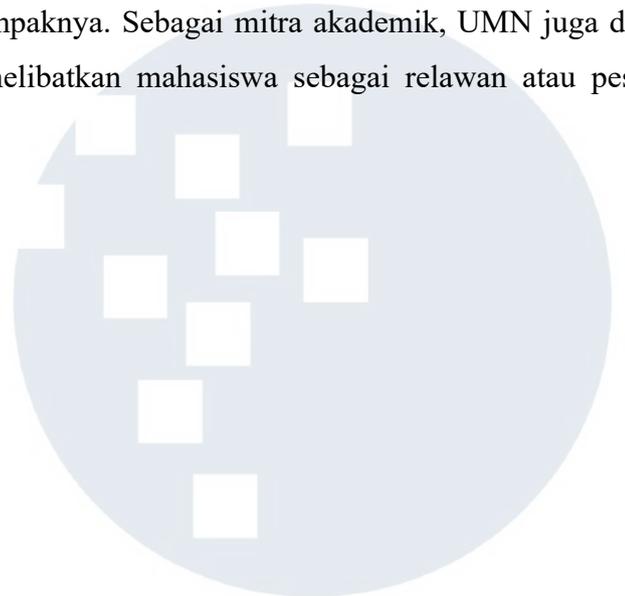
Publikasi merupakan langkah krusial dalam promosi dan penyampaian informasi untuk mendukung keberhasilan suatu acara. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kesadaran dan minat dari audiens sasaran, serta memastikan bahwa pesan mengenai acara tersampaikan dengan efektif. Dalam proyek ini, penyelenggara acara memanfaatkan media sosial untuk mendokumentasikan momen acara dan membagikan informasi. Semua proses acara akan

didokumentasikan sehingga video tersebut bisa menjadi referensi bagi manajer proyek lain. Media sosial yang akan digunakan termasuk Instagram @temanku.tsunami, @gugusmitigasibaksel, serta akun para penyelenggara acara. Selain itu, tim *public relation* Gugus Mitigasi Lebak Selatan akan menulis artikel dan *press release* setelah acara, yang akan disebarluaskan ke beberapa media lokal, untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang acara tersebut dan sebagai bukti bahwa acara tersebut telah berhasil dilaksanakan. Dengan demikian, publikasi tidak hanya berfungsi sebagai promosi, tetapi juga sebagai upaya untuk memperluas jangkauan edukasi tentang kesiapsiagaan bencana kepada masyarakat luas. Selain itu, publikasi yang efektif juga berpotensi menarik perhatian sponsor di masa depan, yang sangat penting untuk keberlanjutan acara serupa di tahun-tahun mendatang.

Untuk memperluas penyebaran informasi, artikel dan *press release* yang disusun oleh tim penyelenggara acara akan disebar ke berbagai media lokal yang berfokus pada wilayah Banten, Tangerang, serta Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Beberapa media yang dapat dijadikan referensi untuk publikasi adalah *Radar Banten*, *Banten News*, dan *Tangerang News*, yang memiliki jangkauan audiens yang luas di daerah tersebut. Selain itu, portal berita dari UMN, seperti *Ultimagz*, juga merupakan saluran yang efektif untuk menjangkau kalangan akademis, seperti mahasiswa dan dosen, yang mungkin tertarik dengan topik mitigasi bencana. Dengan memanfaatkan berbagai media ini, tim penyelenggara acara dapat memastikan informasi acara dapat tersebar lebih luas, baik kepada masyarakat umum maupun kalangan kampus, sehingga semakin banyak orang yang bisa terlibat dan mendukung program tersebut. Penggunaan saluran media yang beragam ini diharapkan dapat memperbesar dampak acara, meningkatkan kesadaran publik mengenai kesiapsiagaan bencana, serta mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam upaya mitigasi bencana di masa depan.

Publikasi acara ini tidak hanya bertujuan untuk mempromosikan, tetapi juga untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang mitigasi bencana serta memastikan bahwa acara telah terlaksana dengan sukses. Dengan publikasi yang efektif, acara ini dapat menarik minat sponsor dari perusahaan swasta, organisasi,

atau komunitas yang peduli terhadap isu mitigasi bencana dan kegiatan sosial. Kehadiran sponsor akan memastikan acara ini berkelanjutan dan memungkinkan kegiatan serupa diadakan di masa depan. Selain itu, untuk mendukung kelangsungan acara, penggalangan dana juga akan dilakukan di kampus UMN. Dana yang terkumpul akan digunakan untuk meningkatkan kualitas acara dan memperluas dampaknya. Sebagai mitra akademik, UMN juga dapat memberikan fasilitas serta melibatkan mahasiswa sebagai relawan atau peserta aktif dalam kegiatan ini.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA