

## BAB V

### KESIMPULAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Perancangan karya di SDN 3 Situregen merupakan salah satu edukasi yang bersifat informatif kepada siswa/siswi dengan penggunaan konsep komunikasi bencana. Dimana pada acara ini melibatkan adanya sensor motorik dari anak-anak mengenai kesiapsiagaan bencana pada lingkungan sekolah. Tujuan utama dari diselenggaraan acara ini ialah untuk membangun kesiapsiagaan sejak dini dalam menghadapi situasi darurat dan mengetahui apa yang harus dilakukan saat bencana terjadi. Dengan menjadikan *art craft*, *role play*, dan interaktif audio sebagai media interaktif, maka hal tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu komunikasi yang cukup efektif dan efisien dalam penyebaran pesan komunikasi bencana terutama di kalangan anak-anak. Kelancaran acara tersebut dapat dilihat dengan respons positif oleh pihak-pihak yang terlibat dan juga diukur oleh kemampuan pengetahuan anak-anak pasca acara.

Tidak hanya itu, penulis memberikan kesempatan dalam terbukanya kritik dan saran, yang diakui sebagai salah satu bagian yang paling penting dalam proses evaluasi acara. Hal tersebut mencerminkan adanya keinginan untuk terus memperbaiki serta meningkatkan kualitas dari penyelenggara acara di masa yang akan datang. Harapan dari penulis ialah untuk acara “Temanku, Si Tsunami” dapat terus berkembang dan berlanjut ditangani oleh MBKM *Humanity project Batch* berikutnya dari Universitas Multimedia Nusantara (UMN), dengan harapan keterlibatan dukungan pihak eksternal. Dengan adanya itu, maka acara ini diharapkan untuk terus dapat menjangkau lebih banyak peserta atau kalangan dengan pemberian edukasi dan dampak yang positif mengenai kesiapsiagaan gempa dan tsunami.

Diharapkan untuk kedepannya acara ini tidak hanya akan terbatas pada satu kali penyelenggaraan, melainkan menjadi salah satu bagian dari program tahunan

atau bahkan diadaptasi ke sekolah-sekolah lainnya yang berada di kawasan rawan bencana. Dengan adanya dukungan yang lebih luas, acara "Temanku, Si Tsunami" berpotensi menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kesadaran sejak dini mengenai kesiapsiagaan bencana di kalangan anak-anak. Hal ini pada gilirannya akan berkontribusi pada terciptanya masyarakat yang lebih siap dan tangguh dalam menghadapi situasi darurat.

## **5.2 Saran**

Setelah penulis menjalankan acara “Temanku, Si Tsunami: Simulasi Mitigasi Bencana Gempa dan Tsunami” dengan pengalaman secara langsung, penulis sendiri memiliki saran untuk dibagikan kepada perancang karya lainnya yang ingin merancang acara serupa yakni sebagai berikut:

### **5.2.1 Saran Akademis**

#### **1. Universitas Multimedia Nusantara**

Untuk Universitas Multimedia Nusantara, diharapkan untuk lebih memberikan bekal berupa informasi yang lebih mendalam mengenai perancangan proyek akhir mahasiswa agar bisa membantu mahasiswa dalam proses perancangan karyanya. Selain itu, diharapkan juga kepada pihak Universitas Multimedia Nusantara untuk memberikan mata kuliah yang baru khusus untuk spesifikasi komunikasi bencana dalam sebuah *special event*. Hal ini akan membantu mahasiswa untuk beradaptasi dalam lingkup kebencanaan dan aspek kehidupan manusia dalam pengambilan MBKM *Humanity Project*.

#### **2. Mahasiswa**

Kepada mahasiswa yang ingin merancang karya yang berbasis *special event*, diharapkan untuk membekali diri dalam pengetahuan dan juga pengalaman dalam menyelenggarakan acara untuk membantu proses perancangan karya.

### 5.2.2 Saran Praktis

1. Diharapkan untuk perlunya kemampuan dalam beradaptasi pada lingkungan, melakukan komunikasi interpersonal beserta dengan komunikasi lintas budaya yang cukup baik agar proses perancangan karya dalam tahap riset akan lebih mudah, terutama untuk berkomunikasi dengan masyarakat sekitar. Hal tersebut juga sangat diperlukan untuk kelancaran pada saat acara berlangsung dengan komunikasi antar penyelenggara acara dan juga peserta.
2. Diharapkan untuk strategi dan taktik yang digunakan dalam perancangan suatu acara dapat sesuai dengan lingkungan. Terlebih dengan peserta yang mengikuti acara merupakan anak SD, maka ketertarikan dalam pembawaan acara sangat penting agar siswa/siswi tidak mudah merasa bosan dan stabil secara emosional.

