

BAB V

KESIMPULAN SARAN

5.1 Kesimpulan

SDN 3 Situregen, Banten merupakan sekolah yang sangat dekat dengan pesisir pantai, jarak yang dimiliki antara SDN 3 Situregen dan Pantai Batu Sahulu yang hanya berjarak 170 meter. Hal ini membuat SDN 3 Situregen rentan terdampak tsunami saat terlaksananya KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Sehingga, siswa/i SDN 3 Situregen perlu mendapatkan sosialisasi terkait mitigasi bencana tsunami dengan tujuan pengurangan risiko. Dalam hal ini, penulis membuat Buku Interaktif *Tsunami Ready* untuk meningkatkan literasi dan kemampuan terkait mitigasi bencana tsunami dengan metode yang menarik.

Dengan dilaksanakannya *launching* dan sosialisasi buku ini dapat dibuktikan bahwa *launching* dan sosialisasi buku interaktif yang terlaksana pada Selasa, 19 November 2024 di SDN 3 Situregen, terkhusus pada kelas tiga, berhasil dalam menarik perhatian siswa/i serta memberikan solusi dalam meningkatkan kemampuan dan literasi mereka dalam pengetahuan mengenai mitigasi bencana tsunami. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil *pre-test* dan *post-test*, papan *review*, dan testimoni peserta.

Selain itu, penulis menunjukkan sikap terbuka terhadap evaluasi, kritik, dan saran yang dinilai sebagai bagian penting dari karya ini. Hal ini dilakukan agar dapat meningkatkan dan merancang karya buku interaktif yang lebih baik di masa mendatang. Harapan untuk melanjutkan dan mengembangkan Buku Interaktif *Tsunami Ready*, baik dari MBKM *Humanity Project batch* selanjutnya dari Universitas Multimedia Nusantara, juga dari pihak eksternal, agar dapat memberikan dampak positif berkaitan dengan kesiapsiagaan bencana tsunami pada kalangan masyarakat yang lebih luas.

5.2 Saran

Berikut merupakan saran dari penulis sebagai *head project* yang dapat dijadikan pertimbangan dan referensi bagi pembaca ataupun mahasiswa yang ingin membuat karya serupa:

5.2.1 Saran Akademis

1. Menambah mata kuliah yang secara khusus membahas mengenai media, serta memberikan materi mengenai desain secara khusus dalam media buku.
2. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, diharapkan agar dapat memberikan pembekalan lebih mendalam pada mata kuliah *Creative Media Production*, terutama dalam hal produksi konten pada media cetak dari berbagai audiens, sehingga mahasiswa/i dapat membuat karya dari berbagai karakteristik dan usia.

5.2.2 Saran Praktis

1. Melakukan riset yang lebih mendalam terkait target sasaran serta tujuan edukatif yang ingin dicapai. Dalam melakukan riset, dapat dilakukan kepada lebih banyak orang untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas. Hal ini akan membantu dalam membuat konten yang sesuai dengan minat dan kebutuhan audiens.
2. Melakukan kerjasama dengan lebih banyak lembaga pendidikan daerah untuk mendukung distribusi buku.

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