

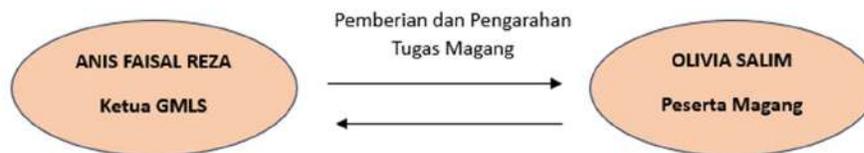
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kegiatan kerja magang dilakukan dari tanggal 11 Oktober 2024 sampai 23 November 2024. Pada *Humanity Project Batch 5* aktivitas magang dibagi menjadi 6 divisi sebagai berikut : (1) Media Relations (2) Social Media Tiktok (3) Social Media Instagram (4) Safari Kampung (5) Marimba (6) Info Peringatan Dini.

Penulis menempati posisi jabatan sebagai event planner dibantu dengan enam anggota lainnya sebagai *publication, public relations, social media*, dan koordinator lapangan yang tergabung dalam satu divisi event Safari Kampung. Tujuan kegiatan magang adalah mendukung visi misi Gugus Mitigasi Lebak Selatan serta melanjutkan program-program yang telah dirintis oleh mahasiswa *Humanity Project UMN* dari batch sebelumnya. Seluruh aktivitas magang dilaksanakan di bawah pengawasan Anis Faisal Reza, yang bertindak sebagai supervisi. Supervisi berperan dalam memberikan kritik dan saran, memantau jalannya kegiatan magang Safari Kampung, dan memastikan seluruh peserta menjalankan tugas sesuai standar yang telah ditetapkan oleh Gugus Mitigasi Lebak Selatan dan Universitas Multimedia Nusantara.



Gambar 3. 1 Alur Koordinasi Kerja Magang
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis melakukan masa magang yang berlangsung selama 640 jam kerja. Selama proses kerja magang, penulis sebagai *event planner* bertanggung jawab untuk melindungi komunitas dan menyampaikan informasi tentang mitigasi bencana kepada anak-anak maupun ibu-ibu di Desa Situregen melalui pendekatan yang menarik, edukatif, dan meyakinkan. Anis Faisal Reza selaku ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan dan pemimpin tim, berperan dalam memberikan arahan dan masukan terkait setiap rencana permainan yang dirancang oleh Tim Safari Kampung untuk mendukung komunitas serta menyampaikan materi kepada ibu-ibu di Desa Situregen. Selain itu, peserta magang juga dilibatkan dalam kolaborasi dengan anggota tim media sosial guna menghasilkan konten-konten kreatif untuk media sosial Gugus Mitigasi Lebak Selatan.

3.2.1 Tugas Kerja Magang

Tugas utama yang dilakukan oleh seorang event planner dalam aktivitas kerja magang adalah sebagai:

Tabel 3. 1 Tugas Utama Event Planner

Research	Riset ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, keinginan, serta harapan audiens. Dengan begitu, peserta diharapkan tertarik mengikuti acara yang diselenggarakan, sehingga risiko ketidakhadiran dapat diminimalkan.
Desain	Tujuan dari pelaksanaan event yang dapat dilakukan dengan cara <i>brainstorming</i> dan <i>mind mapping</i> .
Planning	Menyusun konsep acara secara detail, termasuk pembuatan rundown,

	pengelolaan waktu, serta pengaturan logistik untuk memastikan kelancaran kegiatan.
Koordinasi	Mengatur koordinasi antar pihak agar dapat bekerja secara serempak dengan tujuan bersama, yaitu menciptakan acara yang berhasil dan sukses.
Evaluasi	Evaluasi event dari tahapan awal hingga akhir event selesai, untuk mendukung kegiatan serupa yang akan dilakukan berikutnya.

Sumber : Olahan penulis

Tabel 3. 2 Timeline Kerja Magang

Kegiatan	September				Oktober				November			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Safari Kampung 1												
Safari Kampung 2												
Safari Kampung 3												
Safari Kampung 4												
Pre Event												
Brainstorming, Survei Lokasi, Perizinan, diskusi kelompok & pembelian barang												
Brainstorming, Survei Lokasi,												

Research Safari Kampung dimulai dengan kunjungan langsung ke RT/RW setempat sebagai bagian dari upaya mendapatkan izin resmi untuk melaksanakan kegiatan. Langkah ini mencakup komunikasi aktif dengan perangkat desa, seperti ketua RT, ketua RW, atau tokoh masyarakat setempat, untuk memperkenalkan tujuan dan manfaat dari program Safari Kampung. Dalam pertemuan tersebut, tim menjelaskan konsep kegiatan, target audiens (anak-anak dan ibu-ibu), serta materi edukasi mitigasi bencana yang akan disampaikan.

Selain melakukan sosialisasi terkait program, tim juga berdiskusi mengenai lokasi kegiatan yang strategis, jadwal pelaksanaan, dan kebutuhan masyarakat di wilayah tersebut. Informasi yang diperoleh melalui diskusi ini menjadi dasar penting dalam menyesuaikan program agar lebih relevan dan bermanfaat bagi komunitas setempat.

Tahap *research* ini tidak hanya bertujuan untuk mendapatkan izin, tetapi juga untuk membangun kepercayaan dengan masyarakat lokal. Dengan melibatkan perangkat desa sejak awal, tim dapat memastikan dukungan penuh terhadap kegiatan Safari Kampung, menciptakan koordinasi yang baik, serta meminimalkan potensi kendala selama pelaksanaan. Upaya ini menjadi salah satu kunci keberhasilan program dalam mencapai tujuan edukasi dan pemberdayaan masyarakat di wilayah target.

Dalam tahap ini, penulis bersama anggota tim Safari Kampung melakukan empat kali kunjungan ke kampung-kampung untuk meminta izin kepada RT/RW setempat, yang dilaksanakan sehari sebelum acara berlangsung. Saat melakukan kunjungan, biasanya anggota Safari Kampung sering menerima bantuan dari Deni Apriyatna, Ketua Destana (Desa Tangguh Bencana) di Desa Situregen. Deni Apriyatna berperan penting dalam mempermudah proses perizinan dengan memperkenalkan penulis

kepada RT, RW, atau Kepala Desa setempat. Sebelum melaksanakan perizinan, penulis selalu berkoordinasi dengan Abah Anis Faisal Reza, untuk mendapatkan persetujuan lokasi acara. Proses koordinasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa lokasi yang dipilih sesuai dengan tujuan kegiatan dan kebutuhan komunitas yang menjadi sasaran Safari Kampung. Dukungan dan kolaborasi ini menjadi elemen penting dalam kelancaran proses perizinan dan pelaksanaan acara.

Proses perizinan biasanya diawali dengan pendekatan informal yang dilakukan secara *online*, seperti melalui pesan WhatsApp yang dilakukan oleh divisi *public relation*. Divisi *public relation* meminta bantuan kepada Deni Apriyatna untuk menghubungi RT, RW, atau Kepala Desa setempat serta mengatur jadwal pertemuan secara langsung. Setelah itu, anggota tim Safari Kampung ditemani oleh Deni Apriyatna melakukan kunjungan langsung kepada pihak terkait untuk mengajukan izin secara resmi. Selama proses tersebut, Kang Deni sering membantu menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan, terutama karena anggota tim tidak sepenuhnya menguasai bahasa daerah, yaitu Bahasa Sunda.



Gambar 3. 2 Kunjungan Perizinan Tim Safari Kampung
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

3.2.2.1 Desain

Safari Kampung merupakan kelanjutan dari program yang dilaksanakan oleh mahasiswa *Humanity Project batch* sebelumnya. Penulis bersama tim Safari Kampung kembali menyelenggarakan kegiatan ini sebagai bagian dari upaya mendukung misi Gugus Mitigasi Lebak Selatan dalam membangun kesiapsiagaan masyarakat Desa Panggarangan terhadap ancaman bencana gempa bumi dan tsunami. Kegiatan ini difokuskan pada ibu-ibu sebagai target audiens utama. Berdasarkan arahan dari Bapak Anis selaku supervisor, Safari Kampung perlu dilaksanakan lebih dari satu kali untuk memastikan tujuan kegiatan dapat tersampaikan secara efektif kepada masyarakat yang lebih luas.

Safari Kampung untuk ibu-ibu pada *Humanity Project batch 5* dirancang sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat dan dilaksanakan di dua tempat yang dianggap strategis, yaitu Cimandiri Laut dan Kampung Cipurun. Kegiatan Safari Kampung terdiri dari dua sesi utama, yaitu sesi permainan dan sesi materi. Sesi permainan dirancang untuk menciptakan suasana interaktif dan menyenangkan, sekaligus membangun keterlibatan peserta. Sementara itu, sesi materi difokuskan pada penyampaian informasi edukatif mengenai mitigasi bencana dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Kedua sesi ini saling melengkapi untuk memastikan pesan utama kegiatan tersampaikan secara efektif kepada peserta. Berikut ini design acara Safari Kampung Humanity Project Batch 4 yang dilakukan di dua tempat berbeda:

a. Safari Kampung ibu-ibu Cimandiri Laut

Pada tahap awal desain, fokus kegiatan adalah menciptakan suasana yang mendukung partisipasi aktif para ibu. Permainan dirancang sebagai *ice breaking* yang memiliki elemen kompetitif dan edukatif, bertujuan untuk mengasah keterampilan serta meningkatkan kesadaran terhadap kesiapsiagaan bencana. Salah satu permainan yang diadakan adalah *Serok-serok Bahan Masakan dan Kebutuhan Sehari-hari*, di mana peserta menggunakan alat khusus untuk

mengumpulkan bahan masakan. Permainan ini tidak hanya melatih ketangkasan tetapi juga kerja sama antar peserta, menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Permainan lain yang dirancang adalah *Pembetulan Letak Botol Berhadiah Sembako*. Dalam permainan ini, peserta diminta untuk memperbaiki susunan botol sesuai aturan yang ditentukan. Selain melatih kecermatan dan strategi, permainan ini juga memberikan motivasi tambahan melalui hadiah berupa sembako, yang relevan dengan kebutuhan ibu-ibu setempat. Permainan ini dirancang agar setiap peserta dapat merasakan semangat kompetisi yang sehat, sambil memahami pentingnya strategi dalam menghadapi tantangan.

Tahapan berikutnya adalah sesi edukasi yang dirancang untuk melengkapi sesi permainan. Dalam sesi ini, peserta diajak untuk berdiskusi dan menjawab pertanyaan seputar mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami. Diskusi ini bertujuan untuk memberikan informasi dasar yang dapat membantu ibu-ibu memahami langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum, saat, dan setelah bencana. Penyampaian materi dilakukan dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami, agar pesan utama dapat tersampaikan dengan baik.

Berikut adalah contoh pertanyaan tanya jawab seputar mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami yang digunakan dalam sesi edukasi Safari Kampung Ibu-ibu di Cimandiri Laut:

- 1) Apa yang dimaksud dengan gempa bumi dan tsunami?
- 2) Apa tanda-tanda awal yang biasanya muncul sebelum terjadinya tsunami?

- 3) Apa yang harus dilakukan ketika merasakan gempa bumi yang besar?
- 4) Kenapa penting untuk memiliki rencana evakuasi keluarga?

Edukasi yang diberikan dalam Safari Kampung ini tidak hanya bersifat teoretis tetapi juga aplikatif. Para ibu diajak untuk memahami bagaimana menyiapkan kebutuhan darurat, mengenali tanda-tanda awal tsunami, dan memprioritaskan keselamatan keluarga. Dengan pendekatan ini, peserta tidak hanya mengetahui informasi penting tetapi juga mendapatkan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam situasi darurat.

Sebagai evaluasi juga menjadi bagian penting dalam desain kegiatan. Setelah pelaksanaan, tim melakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana tujuan program telah tercapai. Evaluasi dilakukan dengan menanyakan beberapa pertanyaan :

- 1) Apa yang bisa ibu ajarkan kepada anak-anak tentang kesiapsiagaan bencana?
- 2) Apakah ibu merasa lebih siap setelah mengikuti sesi edukasi ini? Mengapa?
- 3) Apa hal baru yang ibu pelajari dari kegiatan ini yang menurut ibu penting untuk dibagikan kepada keluarga atau tetangga?

Feedback dari peserta digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kegiatan berikutnya. Hal ini mencerminkan bahwa desain Safari Kampung bersifat berhasil dan terus berkembang sesuai kebutuhan masyarakat.

b. Safari Kampung ibu-ibu Cipurun

Tahapan desain acara dimulai dengan memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi masyarakat Cipurun. Fasilitas dan alat edukasi di Cipurun terbatas, sehingga diperlukan pendekatan inovatif untuk memastikan semua peserta dapat terlibat secara maksimal. Salah satu solusinya adalah membagi ibu-ibu menjadi dua kelompok dalam beberapa sesi kegiatan, sehingga setiap peserta mendapatkan pengalaman belajar.

Acara dimulai dengan permainan *ice breaking* "Memindahkan Oreo dari Dahi ke Mulut Tanpa Menggunakan Tangan." Permainan ini bertujuan menciptakan suasana santai dan menyenangkan, sekaligus melatih koordinasi dan kesabaran. Gelak tawa yang tercipta membantu mencairkan suasana, membangun semangat, dan mempererat hubungan antar peserta sebelum masuk ke kegiatan yang lebih serius.

Setelah *ice breaking*, ibu-ibu diberikan kesempatan mencoba teknologi *Virtual Reality (VR)*. Dalam sesi ini, peserta menggunakan perangkat VR yang telah dipasangkan dengan rekaman simulasi tsunami. Simulasi ini menampilkan situasi secara realistis, mulai dari gempa awal, peringatan dini, hingga datangnya gelombang tsunami. Rekaman ini dirancang untuk memberikan pengalaman visual mendalam, sehingga peserta dapat merasakan langsung skala dan dampak bencana. Pendekatan ini membantu meningkatkan pemahaman dan kesadaran akan pentingnya kesiapsiagaan dalam menghadapi potensi bencana di wilayah mereka.

Setelah mencoba VR, peserta dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama, yang terdiri dari lima orang, mengikuti

permainan *board game* "Tsunara." *Board game* ini dirancang khusus untuk mengedukasi langkah-langkah mitigasi saat menghadapi gempa bumi dan tsunami. Dalam *board game* Tsunara, peserta diajak untuk bermain sambil belajar tentang tindakan yang harus dilakukan sebelum, selama, dan setelah bencana. Permainan ini mengedepankan aspek kesenangan dan interaksi antar peserta, sehingga pesan edukasi tersampaikan dengan cara yang ringan namun efektif.

Permainan dilakukan secara kelompok dengan anggota 4-5 orang. Setiap kelompok akan mendapatkan 3 kartu *respons* atau kartu jawaban secara acak di awal permainan. Permainan ini menyerupai konsep ular tangga, di mana peserta melempar dadu untuk menentukan langkah mereka di papan permainan. Jika seorang peserta berhenti di kotak bertanda "Bencana," mereka akan mendapatkan pertanyaan terkait mitigasi bencana.

Cara permainan:

- Jika jawaban pertanyaan ada pada kartu yang dimiliki peserta: Peserta dapat menggunakan kartu tersebut untuk menjawab dan akan mendapatkan satu hati.
- Jika jawaban tidak ada pada kartu peserta: Teman dalam kelompok dapat membantu menjawab. Teman yang membantu akan mendapatkan satu bintang sebagai hadiah atas kontribusi mereka.
- Penukaran poin: Dua hati yang dikumpulkan dapat ditukarkan menjadi satu bintang. Penukaran hanya dapat dilakukan selama permainan berlangsung.

Pemenang dari permainan adalah peserta yang berhasil mengumpulkan bintang terbanyak di akhir permainan.

Mekanisme ini tidak hanya membuat permainan menjadi

kompetitif dan seru, tetapi juga mendorong kerja sama tim, interaksi aktif, dan pemahaman yang lebih baik tentang mitigasi bencana.



Gambar 3. 3 Permainan Gameboard Tsunara
Sumber : Shabellita (Pemilik Boardgame)



Gambar 3. 4 Pertanyaan dan Respon
Sumber : Shabellita (Pemilik Boardgame)

Sementara itu, kelompok kedua mengikuti sesi tanya jawab seputar bencana. Pertanyaan dalam sesi ini dirancang agar relevan dengan situasi, seperti cara mengenali jalur evakuasi di Cipurun atau langkah awal yang harus diambil saat gempa terjadi di malam hari. Untuk menambah motivasi, peserta yang memberikan jawaban benar mendapatkan hadiah berupa sembako.

Setelah menyelesaikan satu sesi, kelompok bertukar aktivitas. Kelompok pertama bermain *board game* "Tsunara," sementara kelompok kedua mengikuti sesi tanya jawab. Pendekatan ini memastikan semua peserta mendapatkan pengalaman belajar yang seimbang dan menyeluruh. Sistem bergiliran ini juga menjaga kelancaran acara meski fasilitas yang digunakan terbatas.

Di akhir seluruh rangkaian kegiatan, penulis bersama tim melakukan evaluasi ulang kepada ibu-ibu. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta terhadap materi mitigasi bencana yang telah diberikan. Selain itu, peserta diberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik terkait pengalaman mereka selama kegiatan. Hasil evaluasi ini akan menjadi dasar perbaikan dan pengembangan kegiatan Safari Kampung berikutnya, sehingga program semakin efektif dalam meningkatkan kesadaran dan kesiapsiagaan masyarakat terhadap ancaman bencana.

3.2.2.3 Perencanaan

a. Simulasi Kegiatan

Penulis bersama tim Safari Kampung melaksanakan simulasi untuk memastikan kelancaran dan efektivitas pelaksanaan permainan dalam kegiatan edukasi mitigasi bencana. Pada simulasi *board game* Tsunara, tim mencoba alur permainan, mengidentifikasi langkah-langkah mitigasi

bencana yang disampaikan melalui permainan, dan memastikan pesan edukasi tersampaikan dengan jelas dan menarik. Selain itu, simulasi untuk permainan Serok-serok Bahan Makanan dilakukan untuk menguji mekanisme permainan, seperti penggunaan alat serok dan tata cara pengumpulan bahan makanan, serta memastikan permainan berjalan lancar dan tetap seru bagi peserta. Proses simulasi ini membantu tim dalam mempersiapkan pelaksanaan kegiatan yang lebih terorganisir dan efektif.



Gambar 3. 5 Simulasi Kegiatan Permainan Serok
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

b. Pembuatan Rundown Kegiatan

Sebagai *event planner* dalam kegiatan Safari Kampung, penulis bertanggung jawab menyusun *rundown* acara yang menjadi panduan pelaksanaan kegiatan. Pembuatan *rundown* mencakup perencanaan detail waktu, urutan kegiatan, dan alokasi tugas untuk setiap sesi. Penulis memastikan setiap elemen acara, seperti permainan, edukasi mitigasi

bencana, dan interaksi dengan peserta, tertata dengan baik agar acara berjalan lancar. Dalam prosesnya, penulis juga berkoordinasi dengan Anis Faisal Reza (Abah Lala) dan tim untuk memastikan bahwa setiap langkah sesuai dengan tujuan edukasi dan kebutuhan masyarakat. *Rundown* dirancang fleksibel namun tetap terstruktur agar dapat menyesuaikan dengan situasi lapangan tanpa mengurangi makna kegiatan.

SAFARI KAMPUNG CIMANDIRI LAUT

Tabel 3. 3 Rundown Kegiatan Safari Kampung Cimandiri Laut

JAM	DURASI	KEGIATAN	KETERANGAN
13.00 - 13.15	15'	Pembukaan (perkenalan & sambutan panitia) serta penjelasan aktivitas	Mengumpulkan Ibu-ibu di Saung
13.15 - 14.15	45'	Games Serok sembako & Letak Botol	Dimainkan secara bergiliran
14.15 - 14.25	10'	Quiz seputar bencana Tsunami	Pertanyaan Acak
14.25 - 14.35	15'	Penutupan & Dokumentasi	Ucapan terima kasih kepada ibu- ibu yang telah hadir

SAFARI KAMPUNG KAMPUNG CIPURUN

Tabel 3. 4 Rundown Kegiatan Safari Kampung Cipurun

JAM	DURASI	KEGIATAN	KETERANGAN
11.00 - 11.15	15'	Pembukaan (perkenalan & sambutan panitia) serta penjelasan aktivitas	Mengumpulkan Ibu-ibu di rumah Kang Deni
11.15 - 11.30	15'	Percobaan VR	Ibu-ibu diberi kesempatan mencoba VR
11.30 - 12.15	45'	Memainkan Game Board Tsunara	Dimainkan secara kelompok
12.15 - 12.30	15'	Penutupan & Dokumentasi	Ucapan terima kasih kepada ibu- ibu yang telah hadir

c. Anggaran

Anggaran Safari Kampung dialokasikan untuk memenuhi kebutuhan sembako yang akan digunakan sebagai hadiah dalam kegiatan edukasi bagi ibu-ibu. Pembelian sembako mencakup bahan-bahan pokok seperti beras, minyak goreng, gula, dan kebutuhan lainnya yang relevan. Penetapan anggaran disesuaikan dengan jumlah peserta dan kebutuhan setiap kegiatan di lokasi yang telah direncanakan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan

partisipasi ibu-ibu dalam acara sambil memberikan manfaat nyata bagi keseharian mereka, sekaligus mendukung tujuan edukasi mitigasi bencana secara lebih menarik dan efektif.. Berikut ini rincian pengeluaran untuk kebutuhan kegiatan Safari Kampung:

Tabel 3. 5 Rincian Biaya Safari Kampung

Keterangan	Kebutuhan	Jumlah (pcs)	Harga
Sembako Safari Kampung 1	Mie Sakura	1 Kardus	Rp 65.000
	Saus	2 renceng	Rp 10.000
	Racik	2 renceng	Rp 17.000
	Kecap	2 renceng	Rp 10.000
	Kopi	1 renceng	Rp 7.500
	Permen	1 bungkus	Rp 14.000
	Potato Snack	1 bungkus	Rp 9.500
	Supersol, Downy, Rapika, Royal	4 renceng	Rp 20.000
	Terasi	1 bungkus	Rp 8.000
	Minyak	5 bungkus	Rp 40.000
	The	1 renceng	Rp 6.000
	Ajinomoto	1 renceng	Rp 9.000
	Ladaku	1 renceng	Rp 10.500
	Gula	5 bungkus	Rp 27.000
	Kantong Plastik	1 bungkus	Rp 20.000
Konsumsi Destana	4 bungkus	Rp 60.000	
TOTAL:			333.500
Sembako Safari Kampung 2	Minyak	5 bungkus	Rp 40.000
	Snack Goreo	2 renceng	Rp 10.000
	Ajinomoto	1 renceng	Rp 9.000

TOTAL:	Rp 59.000
---------------	-----------

Sumber : Olahan Pribadi (2024)

3.2.2.4 Koordinasi

Tahap koordinasi menjadi langkah penting dalam mengimplementasikan perencanaan yang telah disusun sebelumnya untuk Safari Kampung ibu-ibu. Proses ini melibatkan komunikasi dan kerja sama dengan berbagai pihak, seperti anggota tim inti Safari Kampung, tim dokumentasi, anggota Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) sebagai relawan, serta tim logistik, guna memastikan kegiatan berjalan lancar dan mencapai tujuan bersama.

Panitia Safari Kampung ibu-ibu terdiri atas beberapa divisi. Tim inti Safari Kampung berjumlah lima orang dengan pembagian tugas sebagai berikut: *event planner* (1 orang), public relations (1 orang), publikasi (2 orang), dan koordinator lapangan (2 orang). Selain itu, tim dokumentasi dan logistik diisi oleh mahasiswa MBKM Humanity Project lainnya yang turut mendukung jalannya acara.

Sebagai *event planner*, penulis bertanggung jawab menyusun materi dan membuat *briefing* kegiatan yang disampaikan kepada seluruh panitia. Hal ini dilakukan untuk memastikan koordinasi yang terstruktur dan pembagian peran yang jelas. Kegiatan Safari Kampung ibu-ibu dilaksanakan setelah memperoleh persetujuan dari Bapak Anis terkait strategi, materi *briefing*, dan susunan kegiatan yang telah disusun oleh penulis sebagai *event planner*. Berikut ini adalah dua lokasi berbeda di Desa Situregen yang menjadi tempat pelaksanaan Safari Kampung ibu-ibu:

a. Kampung Cimandiri Laut (Safari Kampung Ibu-ibu Pertama)

Safari Kampung pertama dilaksanakan pada hari Selasa 15 Oktober 2024, kegiatan dimulai setelah waktu salat Zuhur dan berlangsung dari pukul 13.20 hingga 15.00 WIB. Safari Kampung dilaksanakan di Kampung

Cimandiri Laut, Desa Situregen di Saung dekat Pantai, memang biasanya saung tersebut dipakai untuk acara kumpul-kumpul masyarakat sekitar. Acara ini bertujuan untuk mempererat hubungan dengan warga setempat, khususnya para ibu-ibu, sekaligus memberikan edukasi tentang mitigasi bencana, terutama gempa bumi dan tsunami.

Acara diawali dengan sesi perkenalan singkat dari tim Safari Kampung. Dalam sambutannya, perwakilan tim menjelaskan tujuan utama kegiatan ini, yaitu menjalin kedekatan dengan masyarakat setempat dan membangun hubungan yang lebih baik antara warga Desa Situregen dan komunitas setempat. Tim Universitas Multimedia Nusantara (UMN) berharap kegiatan ini dapat mempererat hubungan sosial dan memberikan manfaat nyata, terutama dalam meningkatkan pemahaman masyarakat tentang mitigasi bencana.



Gambar 3. 6 Perkenalan dengan Ibu-ibu
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Selain itu, ibu-ibu dari Destana (Desa Tangguh Bencana) turut berpartisipasi dalam kegiatan. Mereka tidak hanya ikut bermain dalam beberapa permainan yang diadakan, tetapi juga aktif membantu jalannya acara. Keterlibatan mereka memberikan nilai tambah, karena dapat memotivasi warga lainnya untuk lebih terlibat dan memahami pentingnya mitigasi bencana.

Kegiatan Safari Kampung berlangsung dengan berbagai aktivitas interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta, khususnya para ibu-ibu di Kampung Cimandiri Laut, Desa Situregen. Acara dimulai dengan Permainan Serok-serok Bahan Masakan dan Kebutuhan Sehari-hari, di mana peserta diberi kesempatan untuk mengambil berbagai bahan makanan atau barang kebutuhan sehari-hari menggunakan serok dalam waktu yang ditentukan. Permainan ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menekankan pentingnya efisiensi dan ketepatan dalam situasi mendesak. Keseruan semakin meningkat ketika panitia menambahkan tantangan dengan menaruh sejumlah pecahan uang mulai dari Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, hingga pecahan terbesar Rp50.000, sehingga peserta semakin bersemangat dan kompetitif untuk memenangkan permainan.



Gambar 3. 7 Permainan Serok Sembako
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Selanjutnya, diadakan permainan Pembetulan Letak Botol Berhadiah Sembako. Dalam permainan ini, peserta ditantang untuk meletakkan botol pada posisi yang benar sesuai aturan permainan, dengan hadiah sembako bagi pemenangnya. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan fokus dan keterampilan koordinasi, sekaligus memberikan apresiasi langsung kepada peserta melalui hadiah.



Gambar 3. 8 Permainan Pembetulan Letak Botol
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi *Pertanyaan Singkat Seputar Tsunami dan Ketua GMLS*. Sesi ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk menguji pengetahuan mereka tentang mitigasi bencana tsunami dan mengenal lebih dekat struktur organisasi GMLS (Gugus Mitigasi Lebak Selatan). Pertanyaan-pertanyaan dirancang agar informatif namun tetap menyenangkan, sehingga peserta dapat memahami materi yang disampaikan sambil tetap terhibur.

Contoh pertanyaan yang diajukan:

1. “Apa yang harus dilakukan jika air laut tiba-tiba surut dengan cepat?”
Jawaban: Segera menuju tempat yang lebih tinggi karena itu bisa menjadi tanda tsunami.

2. “Bagaimana cara mengetahui jika tsunami sudah mereda?”
Jawaban: Tunggu informasi resmi dari pihak berwenang seperti BPBD atau BMKG.
3. “Apa langkah pertama yang harus diambil setelah gempa kuat terjadi?”
Jawaban: Menjauh dari pantai dan mencari tempat yang aman.

Sesi ini memberikan pemahaman penting kepada para peserta, khususnya ibu-ibu, tentang cara menghadapi situasi darurat seperti tsunami dan memperkenalkan peran GMLS dalam mitigasi bencana. Hadiah kecil diberikan kepada peserta yang berhasil menjawab dengan benar, meningkatkan motivasi dan semangat selama kegiatan berlangsung.

Setelah rangkaian permainan selesai, acara ditutup dengan sesi penutupan yang penuh semangat dan diakhiri dengan sesi foto bersama. Momen ini digunakan untuk mempererat hubungan antara tim Safari Kampung dan warga setempat, sekaligus mengabadikan momen kebersamaan yang telah terjalin selama kegiatan berlangsung. Penutupan ini menjadi simbol keberhasilan acara sekaligus memberikan kenangan berharga bagi semua peserta.



*Gambar 3. 9 Foto Bersama Ibu-ibu Cimandiri Laut
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)*

b. Kampung Cipurun (Safari Kampung kedua)



Gambar 3. 10 Safari Kampung Cipurun
Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Safari Kampung ketiga untuk ibu-ibu diadakan di kediaman Deni Apriyatna di Kampung Cipurun, Desa Situregen. Lokasi ini dipilih atas usulan langsung dari Deni Apriyatna, yang merupakan Ketua Destana sekaligus Ketua RT di Kampung Cipurun. Dalam sebuah diskusi santai bersama Anis Faisal Reza, penulis, dan anggota tim Safari Kampung lainnya, Deni mengajukan agar kegiatan ini dilaksanakan di kampungnya. Usulan tersebut segera disetujui oleh Anis Faisal Reza, selaku Director GMLS (Gugus Mitigasi Lebak Selatan), yang mendukung sepenuhnya inisiatif tersebut untuk melibatkan lebih banyak komunitas dalam upaya mitigasi bencana. Dengan persetujuan itu, perizinan untuk acara langsung diurus oleh pihak RT setempat. Penulis bersama Deni Apriyatna dan anggota Destana lainnya berkoordinasi dengan RT guna memastikan kelancaran persiapan dan pelaksanaan acara.

Pada malam sebelum kegiatan berlangsung, penulis dan anggota tim Safari Kampung melakukan sesi brainstorming untuk merancang rincian acara. Diskusi ini bertujuan memastikan setiap aktivitas yang direncanakan berjalan lancar serta mendukung tujuan edukasi yang ingin dicapai. Selama sesi ini, setiap anggota tim menyampaikan ide-ide kreatif untuk membuat pembelajaran bagi ibu-ibu menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Setelah melalui berbagai pertimbangan, diputuskan bahwa acara akan diisi dengan permainan yang tidak hanya menghibur tetapi juga bersifat edukatif.

Dalam Safari Kampung untuk ibu-ibu di Kampung Cipurun, berbagai permainan interaktif diselenggarakan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus edukatif. Salah satu permainan adalah *Oreo Challenge*, di mana peserta memindahkan biskuit Oreo dari dahi ke mulut tanpa menggunakan tangan, hanya dengan menggerakkan otot wajah. Permainan ini menciptakan suasana penuh tawa sekaligus mengajarkan fokus dan kesabaran dalam menghadapi tantangan.



Gambar 3. 11 Game Oreo Challenge
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Selain itu, ibu-ibu juga diajak mencoba *Virtual Reality (VR)* Simulasi Bencana, sebuah pengalaman teknologi imersif yang menggambarkan situasi nyata selama gempa bumi dan tsunami. Dengan menggunakan headset VR, peserta mendapatkan gambaran visual mendalam mengenai dampak bencana, yang meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya mitigasi bencana.

Melalui pengalaman menggunakan *Virtual Reality (VR)*, ibu-ibu tidak hanya melihat simulasi visual, tetapi juga merasakan bagaimana suasana mencekam saat gempa bumi dan tsunami terjadi. Teknologi ini memberikan perspektif yang lebih nyata dibandingkan sekadar teori, sehingga peserta dapat memahami betapa pentingnya tindakan cepat dan tepat dalam situasi darurat. Dengan menyaksikan simulasi ini, ibu-ibu diajak untuk memikirkan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk melindungi diri dan keluarga mereka, seperti mencari tempat evakuasi yang aman, mengamankan dokumen penting, serta mempersiapkan tas darurat. Simulasi ini diharapkan dapat memberikan dampak emosional yang kuat, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mempelajari dan menerapkan langkah-langkah mitigasi bencana dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. 12 Virtual Reality Tsunami
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Permainan lainnya adalah *Board Game* Tsunara, yang dimainkan secara kelompok berisi 4-5 orang. Dalam permainan ini, peserta diajak memahami langkah-langkah mitigasi bencana melalui simulasi berbasis papan. Jika pemain berhenti di kotak "Bencana," mereka harus menjawab pertanyaan terkait mitigasi. Jawaban yang benar dapat menghasilkan hati, sementara bantuan dari teman memberikan bintang sebagai penghargaan. Dua hati bisa ditukarkan dengan satu bintang selama permainan berlangsung, dan pemenang ditentukan berdasarkan jumlah bintang yang dikumpulkan.



Gambar 3. 13 Penulis Ikut Bermain bersama Ibu-ibu
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Kegiatan Safari Kampung di Kampung Cipurun berakhir pada pukul 16.30 WIB dengan ditutup oleh sesi foto bersama sebagai cara untuk mengabadikan momen istimewa tersebut. Semua peserta tampak antusias dan bahagia setelah mengikuti berbagai permainan yang seru sekaligus edukatif, serta memperoleh wawasan baru tentang mitigasi bencana. Foto-foto yang diambil selama acara menjadi kenang-kenangan berharga bagi warga setempat dan tim Safari Kampung. Program ini merupakan salah satu bentuk kontribusi nyata mahasiswa UMN dalam membagikan pengetahuan dan pengalaman kepada masyarakat melalui pendekatan yang interaktif dan edukatif. Keberhasilan kegiatan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk mengadakan program serupa di masa depan, memperluas edukasi bencana kepada lebih banyak komunitas di wilayah rawan bencana. Safari

Kampung ini membuktikan bahwa edukasi dan mitigasi bencana dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan, melibatkan warga secara langsung, dan meningkatkan kesadaran serta kesiapsiagaan mereka dalam menghadapi ancaman bencana.



*Gambar 3. 14 Foto Bersama Ibu-ibu Kampung Cipurun
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)*

3.2.2.5 Evaluasi

Kegiatan Safari Kampung untuk ibu-ibu di Kampung Cimandiri Laut dan Kampung Cipurun dinilai berhasil dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang mitigasi bencana melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Partisipasi aktif peserta terlihat dalam berbagai permainan dan materi edukasi yang dirancang untuk memadukan hiburan dan pembelajaran, seperti "Serok-serok Bahan Masakan," "Boardgame Tsunara," serta

pengalaman Virtual Reality (VR). Keterlibatan ibu-ibu, termasuk anggota Destana, juga memperkuat kolaborasi komunitas dalam acara ini.

Namun, terdapat beberapa evaluasi untuk penyempurnaan kegiatan serupa di masa depan. Salah satunya adalah pengamatan pada permainan "Serok-serok Bahan Masakan" yang semula dirancang untuk mempromosikan efisiensi dan ketepatan. Penambahan pecahan uang dalam permainan tersebut ternyata memicu ketegangan antar peserta, menciptakan suasana kurang kompetitif, dan menimbulkan rasa iri di antara beberapa peserta. Hal ini menunjukkan pentingnya mempertimbangkan kembali elemen kompetisi dalam permainan agar tetap menjaga semangat kebersamaan.

Selain itu, pengaturan waktu perlu ditingkatkan untuk memastikan semua sesi berlangsung sesuai jadwal, logistik harus lebih terorganisir, dan evaluasi langsung dari peserta perlu dilakukan untuk memahami sejauh mana materi yang disampaikan dapat diterapkan.

Secara keseluruhan, Safari Kampung untuk ibu-ibu berhasil memperkenalkan konsep mitigasi bencana dengan pendekatan inovatif. Kegiatan ini juga menjadi model yang baik untuk memperluas cakupan edukasi di wilayah rawan bencana lainnya dengan beberapa perbaikan yang diharapkan meningkatkan kualitas pelaksanaannya di masa depan.

3.2.2.6 Tugas Tambahan

1) Safari Kampung untuk anak-anak di Pasir Tangkil (11 Oktober 2024)

Safari Kampung berlangsung dengan penuh keceriaan, di mana penulis bertanggung jawab mendampingi anak-anak bermain sambil belajar. Permainan yang dibawakan meliputi ABC 5 Dasar, di mana anak-anak diajak menyebutkan kata-kata terkait bencana alam berdasarkan huruf yang dipilih, serta Tebak-Tebakan Nama Bencana, yang menguji pengetahuan mereka tentang berbagai jenis bencana melalui petunjuk atau ciri-ciri yang diberikan. Aktivitas ini dirancang untuk mengedukasi anak-anak tentang

mitigasi bencana dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Penulis memastikan setiap anak terlibat aktif, menciptakan suasana yang penuh semangat dan mendorong mereka untuk memahami informasi penting tentang bencana alam melalui permainan.



Gambar 3. 15 Safari Kampung Anak-anak Pasir Tangkil
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

2) Safari Kampung anak-anak Kampung Cipurun (23 November 2024)

Safari Kampung untuk anak-anak di Kampung Cipurun berlangsung meriah dengan berbagai kegiatan edukatif yang dikemas secara kreatif. Penulis bertanggung jawab mendampingi anak-anak bermain dalam beberapa aktivitas menarik, seperti permainan *Card Game* "Petualangan **Nawasena**", yang mengajarkan langkah-langkah mitigasi bencana melalui petualangan seru. Selain itu, anak-anak diajak bernyanyi bersama lagu edukatif tentang langkah-langkah yang harus dilakukan saat terjadi gempa, menjadikan suasana belajar semakin menyenangkan. Kegiatan juga diisi dengan Pembacaan Buku Cerita Anak, yang menyampaikan pesan edukasi melalui kisah-kisah menarik dan penuh makna. Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak hanya bermain tetapi juga memperoleh pemahaman penting mengenai kesiapsiagaan bencana secara menyenangkan dan interaktif.



Gambar 3. 16 Permainan Card Game
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)



Gambar 3. 17 Pembacaan Buku Rambu- Rambu Ajaib
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

3.2.3 Kendala

Selama menjalankan kegiatan magang Safari Kampung, penulis menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi pelaksanaan sebagai berikut :

- a. Kesulitan dalam menggunakan Bahasa Sunda sebagai bahasa utama masyarakat setempat. Hambatan dalam menyampaikan informasi atau berkomunikasi langsung dengan warga, terutama selama proses perizinan dengan Ketua RT di Desa Situregen.
- b. Sebagian anak peserta Safari Kampung belum bisa membaca, sehingga menyulitkan penyampaian materi edukasi yang melibatkan teks atau instruksi tertulis.
- c. Hujan yang turun pada beberapa kesempatan menyebabkan kegiatan di luar ruangan harus ditunda atau dipindahkan ke tempat yang lebih aman.

3.2.4 Solusi Kendala

Dalam menghadapi kendala yang dihadapi selama kegiatan Safari Kampung diperlukan solusi untuk memecahkan dan menyelesaikan masalah yang ada sebagai berikut :

- a. Melibatkan tokoh masyarakat, seperti Deni Apriyatna, sebagai perantara komunikasi dengan warga.
- b. Menggunakan metode kreatif seperti lagu, gambar, permainan, dan aktivitas interaktif lainnya untuk menyampaikan pesan edukasi.
- c. Menyediakan lokasi alternatif untuk kegiatan, seperti memindahkan aktivitas ke dalam ruangan saat hujan turun.

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