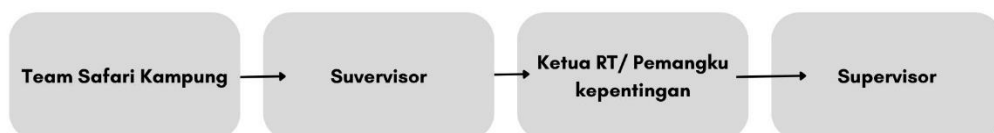


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Praktik kerja magang di Gugus Mitigasi Lebak Selatan dilaksanakan sejak 17 Februari 2025 hingga 28 Mei 2025. Selama periode ini, penulis bertugas sebagai intern di bidang *Content & Program Coordinator*, khususnya dalam Sub-Divisi Safari Kampung. Penulis berada di bawah bimbingan langsung Anis Faisal Reza selaku pendiri Gugus Mitigasi Lebak Selatan. Sub-Divisi Safari Kampung memiliki peran penting dalam menyusun dan menyelenggarakan berbagai kegiatan edukatif seputar mitigasi bencana, yang ditujukan khusus bagi anak-anak di wilayah rawan bencana. Tujuan dari kegiatan ini adalah menyampaikan informasi kebencanaan melalui pendekatan yang menyenangkan dan tidak menakutkan, sehingga anak-anak dapat belajar dengan nyaman. Diharapkan, melalui pemahaman ini, anak-anak akan memiliki keberanian dalam mengambil tindakan penyelamatan diri dan menolong orang lain di sekitarnya. Berikut struktur alur koordinasi selama penulis menjalankan aktivitas magangnya :



Gambar 3. 1 Alur Koordinasi magang

Sumber : Karya Pribadi (2025)

Dalam pelaksanaan program ini, penulis melakukan koordinasi dengan tim Safari Kampung untuk menyusun sasaran serta materi yang akan disampaikan kepada target *audience*. Penulis juga terlibat dalam proses perancangan kegiatan, yang mencakup pencarian materi permainan yang relevan, penyusunan alur kegiatan, serta pengadaan berbagai peralatan pendukung yang dibutuhkan dalam pelaksanaan permainan. Nantinya ide yang telah dibuat oleh tim Safari kampung

akan dikoordinasikan dengan *supervisor*, setelah di acc, tim Safari Kampung berkoordinasi dengan pemangku kepentingan di kampung yang akan diadakan Safari Kampung. Setelah semuanya sudah selesai, tim Safari Kampung berkoordinasi lagi dengan *supervisor* untuk langsung melakukan pelaksanaan sesuai tanggal yang telah ditentukan.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama menjalani praktik kerja magang dari tanggal 17 Februari hingga 28 Mei 2025, penulis secara aktif berkoordinasi dengan Anis Faisal Reza selaku pengawas lapangan sekaligus Direktur Gugus Mitigasi Lebak Selatan bersama tim Sub-Divisi Safari Kampung. Dalam kegiatan ini, penulis berperan dalam berbagai aspek, mulai dari merancang konsep kegiatan, menentukan lokasi pelaksanaan, hingga menyusun pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat desa. Penulis juga berdiskusi secara langsung dengan Abah terkait kegiatan apa saja yang perlu dilaksanakan oleh Sub-Divisi Safari Kampung serta mendistribusikan peran dan menetapkan agenda kegiatan bersama anggota tim. Selain itu, penulis turut ambil bagian dalam pelaksanaan kegiatan di lapangan. Seluruh proses ini menuntut pemahaman dan keterampilan dasar dalam komunikasi interpersonal serta pengelolaan kegiatan atau *event*.

3.2.1 Tugas Kerja Magang

Selama empat bulan menjalani kegiatan magang di Divisi *Content & Program Coordinator* Safari Kampung, penulis bersama tim diberikan sejumlah tugas dan tanggung jawab oleh Abah Anis Faisal Reza selaku pembimbing sekaligus *supervisor* divisi. Berikut ini disajikan tabel yang memuat rincian berbagai pekerjaan yang telah dilakukan selama periode magang tersebut.

Tugas pekerjaan	Rincian Pekerjaan	Febuari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Event Planning	Research																
	Design																
	Planning																
	Coordinator																
	Pelaksanaan																
	Evaluation																

Tabel 3. 1 Timeline Pelaksanaan Magang

Sumber: Data Olahan Pribadi (2025)

Berikut merupakan tahapan dalam Manajemen Acara atau *Event Management* sebagaimana dijelaskan oleh Goldblatt (2013) dalam penelitian yang dilakukan oleh Syahidatia et al. (2017), yang merinci lima langkah utama dalam penyelenggaraan acara:

1. Riset

Tahap awal ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi guna memahami kebutuhan serta ekspektasi *audiens* yang telah ditentukan. Selain itu, riset membantu mengidentifikasi potensi risiko yang mungkin muncul selama pelaksanaan acara. Dalam konteks kegiatan Safari Kampung, riset dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data terkait demografi, psikografi, serta perilaku masyarakat, terutama anak-anak dan ibu-ibu yang tinggal di wilayah rawan bencana.

2. Perancangan (Desain)

Setelah riset dilakukan, tahapan berikutnya adalah merancang konsep acara secara keseluruhan. Ini mencakup perumusan tema, elemen dekoratif, bentuk hiburan yang ditampilkan, serta jenis kegiatan yang akan diselenggarakan. Dalam pelaksanaan magang di Safari Kampung, desain kegiatan dikembangkan melalui sesi *brainstorming* bersama tim Sub-Divisi Safari Kampung, guna menyusun materi edukatif, menyusun alur kegiatan,

memilih bentuk permainan, serta menentukan lokasi dan waktu pelaksanaan kegiatan.

3. Perencanaan

Tahap ini mencakup penyusunan struktur acara secara menyeluruh, termasuk pengaturan jadwal, pemilihan lokasi, serta berbagai kebutuhan logistik lainnya. Goldblatt menekankan pentingnya memperhitungkan waktu, ruang, dan tempo dalam perencanaan. Dalam praktiknya, penulis bersama tim menetapkan susunan kegiatan dan memperkirakan waktu pelaksanaannya secara rinci.

4. Koordinasi

Pada tahap ini, seluruh elemen yang telah dirancang dan direncanakan disatukan dan diimplementasikan melalui kerja sama dengan berbagai pihak terkait. Dalam kegiatan Safari Kampung, penulis berkoordinasi dengan divisi *Community relation Officer* dipegang oleh Ichsan Fatahillah, yang memiliki tugas untuk mengatur perijinan, berkoordinasi dengan tokoh masyarakat dan aparat desa untuk perijinan kegiatan, menjalin koordinasi dengan ketua RT, serta berkolaborasi dengan tim *Humanity Project Batch 6* agar acara dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

5. Evaluasi

Tahapan terakhir dalam *event management* ini dilakukan setelah acara selesai untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan kegiatan berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi ini menjadi acuan untuk penyempurnaan acara di masa depan. Dalam kegiatan Safari Kampung, evaluasi difokuskan pada efektivitas program edukasi tentang mitigasi bencana, baik kepada anak-anak maupun ibu-ibu, serta mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap informasi yang telah disampaikan.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama mengikuti kegiatan praktik kerja magang, penulis turut andil dalam berbagai jenis pekerjaan yang memperkaya pengalaman pribadi dan profesional. Kegiatan magang ini diawali dengan tahap riset untuk memahami kondisi lapangan secara mendalam, sebagai dasar perancangan kegiatan yang sesuai dan berdampak. Setelah itu, penulis melakukan sesi *brainstorming* guna merancang program Safari Kampung, dengan mengumpulkan dan mendiskusikan ide-ide kreatif. Dalam pelaksanaannya, penulis bekerja sama dengan divisi *Community relation Officer* yang dikoordinasikan oleh Ichsan Fatahillah, yang bertanggung jawab dalam pengurusan perizinan serta menjalin komunikasi dengan tokoh masyarakat dan ketua RT/RW setempat demi memastikan keterlibatan dan dukungan dari seluruh pihak.

Kegiatan Safari Kampung terlaksana sebanyak empat kali, dan penulis terlibat secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Usai pelaksanaan, penulis juga turut melakukan evaluasi untuk menilai efektivitas serta dampak kegiatan tersebut. Seluruh rangkaian ini sangat relevan dengan ilmu *Event Management* dan *Interpersonal Communication*, yang menjadi modal penting dalam dunia kerja. Pengalaman ini bukan hanya meningkatkan keterampilan penulis, tetapi juga menambah wawasan mengenai pentingnya kerja sama dan komunikasi dalam setiap kegiatan.

Adapun rincian tugas penulis selama menjalani magang di divisi Safari Kampung Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) dimulai dengan:

1. Riset Lokasi Kegiatan Safari Kampung

Sebelum memulai kegiatan magang, penulis bersama tim Humanity Batch 6 mengikuti pelatihan dasar (diksar) sebagai persiapan mengikuti program MBKM *Humanity Project*. Pada hari keempat pelatihan, penulis dan tim mengunjungi Kampung Nagajaya di Desa Sindangratu dan bertemu dengan Ketua RT, Abah Tohri.

Kunjungan pada trip kedua difokuskan pada riset lokasi kegiatan Safari Kampung. Empat lokasi yang menjadi tempat pelaksanaan adalah Kampung Nagajaya, Panggarangan, Cipurun, dan Cimandiri Laut. Sasaran kegiatan di Kampung Nagajaya dan Panggarangan adalah ibu-ibu dan anak-anak remaja, sementara di Cipurun dan Cimandiri Laut difokuskan kepada anak-anak saja. Kegiatan pertama dilakukan di Kampung Nagajaya. Penulis bersama tim Safari Kampung melakukan pendekatan langsung dari rumah ke rumah (*door to door*) untuk menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan kepada warga, khususnya ibu-ibu dan anak-anak. Sambutan positif dari Abah Tohri sebagai Ketua RT sangat mendukung penyusunan jadwal kegiatan yang optimal.



Gambar 3. 2 Ketua RT Desa Sindangratu

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Riset lokasi mengungkap adanya kebutuhan besar akan kegiatan edukatif di Desa Sindangratu serta menunjukkan dukungan kuat dari masyarakat lokal. Dengan kolaborasi yang baik, kegiatan Safari Kampung diharapkan dapat berjalan lancar dan memberikan manfaat nyata. Riset ini juga menjadi pijakan penting untuk perencanaan kegiatan selanjutnya.

Kegiatan selanjutnya dilakukan di Kampung Panggarangan, lalu dilanjutkan ke Kampung Cipurun dan terakhir di Cimandiri Laut. Secara

keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya mengedepankan aspek pendidikan, tetapi juga mempererat hubungan sosial di masyarakat, menciptakan suasana yang menyenangkan, dan memberikan pengalaman positif bagi anak-anak dan ibu-ibu di komunitas tersebut.

Temuan yang diperoleh berdasarkan hasil riset lokasi dan pelaksanaan kegiatan antara lain sebagai berikut:

- A) Ibu-ibu di Kampung Nagajaya, Panggarangan, Cipurun, dan Cimandiri Laut menunjukkan minat yang tinggi terhadap kegiatan edukasi kebencanaan.
- B) Anak-anak kurang memahami cara mitigasi bencana yang baik dan benar.
- C) Baik anak-anak maupun ibu-ibu umumnya memiliki waktu luang pada akhir pekan, terutama hari Sabtu dan Minggu, sehingga memudahkan penjadwalan kegiatan.
- D) Dukungan dari tokoh masyarakat, seperti Ketua RT, mempermudah koordinasi dan penyusunan jadwal kegiatan.
- E) Masyarakat lokal mengharapkan adanya program edukatif yang dapat dilaksanakan secara berkelanjutan.

2. Perancangan Kegiatan

Setelah melakukan survei ke Desa Sindangratu dan lokasi lainnya yang menjadi target kegiatan Safari Kampung, tahap selanjutnya adalah merancang kegiatan melalui sesi *brainstorming*. Sesi ini diselenggarakan oleh tim divisi Safari Kampung dengan tujuan utama untuk menentukan jenis-jenis aktivitas yang akan dilaksanakan. Dalam proses *brainstorming*, penulis bersama tim memfokuskan diskusi pada dua hal utama: pertama, memilih bentuk permainan yang mampu menarik perhatian anak-anak sekaligus menyampaikan pesan penting terkait mitigasi bencana; kedua, menyusun alur kegiatan secara keseluruhan agar tujuan dari Safari Kampung tercapai dengan optimal.

Kegiatan *brainstorming* ini dilakukan melalui diskusi terbuka antar anggota tim, dengan maksud menghimpun sebanyak mungkin gagasan kreatif dari berbagai sudut pandang. Hasil dari proses ini kemudian dirangkum menjadi satu konsep kegiatan yang disepakati bersama sebagai dasar pelaksanaan program. Dalam buku *Applied Imagination* karya Alex F. Osborn yang dikutip oleh Dewi (2021), dijelaskan bahwa *brainstorming* merupakan suatu metode atau teknik yang bertujuan untuk menghasilkan ide-ide baru maupun solusi terhadap suatu permasalahan. Metode ini juga dapat dilakukan secara individu karena prinsip utamanya adalah menunda pengambilan keputusan. Adapun prinsip dasar dari metode *brainstorming* meliputi:

- a) Menunda Penilaian : Tidak diperbolehkan mengkritik ide yang muncul selama sesi *brainstorming* berlangsung. Proses evaluasi terhadap ide baru dilakukan setelah semua gagasan telah dikemukakan.
- b) Menghasilkan Sebanyak Mungkin Ide : Didorong untuk menciptakan ide-ide dalam jumlah besar, termasuk yang tidak biasa atau lucu, karena hal ini dapat merangsang lahirnya gagasan lain yang lebih baik.
- c) Menghindari Keputusan Terburu-buru : Umumnya, seseorang memiliki kecenderungan untuk langsung menilai atau mengkritik. Padahal, hal tersebut bisa menghambat potensi suatu ide untuk berkembang sepenuhnya.

Menurut Guntar, sebagaimana dikutip dalam (Dewi, 2021), *brainstorming* merupakan metode yang bertujuan untuk menghasilkan berbagai ide dengan cara mengatasi hambatan dan mengesampingkan kritik. Melalui metode ini, muncul beragam gagasan, termasuk ide-ide yang tidak konvensional, ekstrem, bahkan berani, yang dapat memicu lahirnya kreativitas baru.

Dalam sesi *brainstorming* yang dilakukan oleh penulis dan tim divisi Safari Kampung, seluruh anggota diberi kesempatan untuk saling bertukar ide, yang kemudian dirumuskan menjadi rangkaian kegiatan yang disepakati bersama. Proses ini mengacu pada prinsip dasar metode *brainstorming*, yaitu:

- a) Menunda Pengambilan Keputusan, Menunda pengambilan keputusan adalah salah satu prinsip utama dalam proses *brainstorming*, dan hal ini sangat dijaga oleh tim divisi Safari Kampung. Saat sesi *brainstorming* berlangsung, setiap anggota tim didorong untuk menyampaikan semua ide yang mereka miliki, tanpa rasa takut salah atau khawatir akan dinilai buruk. Dalam tahap ini, belum ada keputusan yang diambil tentang ide mana yang akan dipilih atau dilaksanakan. Tujuannya adalah agar semua gagasan bisa dikumpulkan terlebih dahulu sebanyak mungkin. Tim sengaja tidak langsung memberikan komentar, kritik, atau penilaian terhadap ide-ide yang muncul. Dengan menunda kritik, suasana *brainstorming* menjadi lebih terbuka dan nyaman, sehingga setiap orang bisa menyampaikan pendapatnya dengan leluasa tanpa tekanan.
- b) Menghasilkan Ide Sebanyak Mungkin, Menghasilkan sebanyak mungkin ide adalah salah satu hal yang sangat penting dalam kegiatan *brainstorming*. Tim Safari Kampung memahami bahwa semakin banyak ide yang dikumpulkan, semakin besar pula kemungkinan untuk menemukan gagasan yang benar-benar bermanfaat dan menarik. Oleh karena itu, dalam proses *brainstorming*, semua anggota tim diajak dan didorong untuk berpikir seluas-luasnya dan tidak terbatas hanya pada ide-ide yang biasa atau sudah pernah dilakukan sebelumnya. Mereka berusaha menciptakan berbagai macam kegiatan yang bisa menarik perhatian dan minat anak-anak serta ibu-ibu, yang merupakan kelompok sasaran dalam kegiatan Safari Kampung.

Anggota tim diberi kebebasan untuk menyampaikan ide apa pun, termasuk yang mungkin terdengar unik, tidak biasa, atau bahkan lucu sekalipun. Hal ini dilakukan agar proses pencarian ide tidak terasa membosankan dan justru bisa memicu munculnya gagasan-gagasan baru yang lebih kreatif.

- c) Menghindari Kritik, Tim divisi Safari Kampung memahami bahwa setiap orang memiliki cara berpikir yang berbeda dan ide yang muncul, sekecil atau seaneh apa pun, tetap memiliki nilai. Oleh karena itu, selama sesi *brainstorming*, mereka sepakat untuk tidak memberikan komentar negatif, penilaian, atau kritik terhadap ide-ide yang disampaikan oleh anggota tim lainnya. Dengan menciptakan suasana yang terbuka dan bebas dari kritik, setiap anggota tim merasa lebih nyaman dan percaya diri untuk mengungkapkan pendapat atau gagasan mereka. Tidak ada tekanan atau rasa takut salah, sehingga semua ide bisa keluar dengan lebih bebas dan alami. Situasi ini memungkinkan tim untuk mengeksplorasi lebih banyak kemungkinan, termasuk ide-ide yang mungkin sebelumnya tidak terpikirkan. Tanpa terburu-buru memutuskan mana ide yang terbaik, mereka bisa menyusun rencana kegiatan dengan lebih matang, terencana, dan menyeluruh. Rencana tersebut tidak hanya mencakup kegiatan edukatif, tetapi juga menyisipkan unsur hiburan agar lebih menarik dan menyenangkan, terutama bagi anak-anak dan ibu-ibu yang menjadi target kegiatan.

Selain itu, proses *brainstorming* ini tidak hanya memperkaya kreativitas tim, tetapi juga memperkuat kolaborasi antaranggota. Penulis merasakan kesamaan proses ini dengan pengalaman di kelas *Special Event*, di mana kontribusi setiap individu sangat dihargai dalam membentuk ide bersama. Pengumpulan ide dari semua anggota menjadi langkah penting dalam merumuskan konsep acara yang efektif dan disepakati secara kolektif.

Sebagai hasilnya, divisi Safari Kampung berhasil menyusun rencana kegiatan yang menyeluruh dan menarik, menggabungkan unsur edukasi dan hiburan. Program ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya mitigasi bencana serta mempererat hubungan sosial antarwarga. Selain itu, proses ini juga memperkuat kerja sama tim dan meningkatkan partisipasi aktif setiap anggota dalam tahap perencanaan kegiatan.

3. Perencanaan Kegiatan

Setelah tim Safari Kampung mendapatkan gambaran yang cukup jelas tentang situasi dan kondisi di lokasi kegiatan melalui riset dan observasi langsung di lapangan, langkah selanjutnya adalah mulai merancang secara detail kegiatan yang akan dilaksanakan. Proses perencanaan ini melibatkan diskusi lanjutan antara anggota tim, di mana mereka membahas berbagai hal penting, seperti bagaimana alur kegiatan akan berjalan dari awal hingga akhir, kapan waktu terbaik untuk melaksanakannya, dan di mana lokasi yang paling sesuai untuk kegiatan tersebut. Berikut ini adalah hasil dari proses perencanaan yang disusun bersama oleh tim Safari Kampung:

a) Menentukan jenis permainan yang akan dilakukan:

Tim berdiskusi untuk memilih jenis permainan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bisa menarik perhatian anak-anak dan ibu-ibu. Permainan yang dipilih juga mempertimbangkan unsur edukatif, khususnya mengenai pengetahuan dasar tentang mitigasi bencana. Dengan begitu, kegiatan ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memberikan manfaat pengetahuan bagi para peserta.

b) Menentukan waktu pelaksanaan kegiatan:

Berdasarkan informasi yang diperoleh saat riset sebelumnya, tim mengetahui bahwa sebagian besar anak-anak biasanya pulang sekolah sekitar pukul 16.00 sore. Di sisi lain, banyak ibu-ibu di desa yang juga sibuk membantu suami mereka bekerja di siang hari.

Karena itu, kegiatan Safari Kampung dirancang agar tidak mengganggu aktivitas harian masyarakat. Tim memutuskan bahwa waktu terbaik untuk melaksanakan kegiatan adalah pada hari libur, seperti Sabtu dan Minggu. Hal ini karena pada hari-hari tersebut, anak-anak sudah mulai bermain sejak pagi sekitar pukul 08.00, dan ibu-ibu pun memiliki waktu yang lebih luang. Dengan memilih hari libur sebagai waktu pelaksanaan, diharapkan lebih banyak warga, khususnya anak-anak dan ibu-ibu, yang dapat hadir dan berpartisipasi dalam kegiatan.

c) Memberikan bentuk apresiasi kepada peserta kegiatan:

Sebagai bentuk penghargaan dan ucapan terima kasih atas partisipasi aktif dari masyarakat, tim Safari Kampung juga merencanakan untuk memberikan bingkisan sederhana. Untuk anak-anak yang mengikuti kegiatan, akan dibagikan snack atau makanan ringan yang dapat dinikmati bersama setelah kegiatan selesai. Sementara itu, bagi ibu-ibu yang hadir dan ikut terlibat, tim akan memberikan paket sembako sebagai bentuk apresiasi. Meskipun sederhana, hadiah ini diharapkan bisa menjadi penyemangat dan bentuk kepedulian tim terhadap warga yang telah meluangkan waktu mereka untuk mengikuti kegiatan.

Menurut pendapat Goldblatt, yang dijelaskan dalam buku berjudul *Special Event* (2013), ada tiga prinsip utama yang sebaiknya dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan saat merancang sebuah kegiatan atau acara. Ketiga prinsip tersebut adalah *Time* (waktu), *Space* (ruang), dan *Tempo* (ritme atau kecepatan).

Nama Kegiatan	<i>Time</i>	<i>Space</i>	<i>Tempo</i>
Kegiatan Safari Kampung di Kampung Nagajaya	19 April 2025 pukul 09:00 hingga 11:00 WIB	Di halaman rumah warga Kampung Nagajaya	Kegiatan Safari Kampung berlangsung selama kurang lebih dua jam. Acara dimulai dengan sesi pengenalan, kegiatan
Kegiatan Safari Kampung di	19 April 2025 pukul 14.00	Di halaman rumah warga	

Kampung Panggarangan	hingga 16:00 WIB	Kampung Panggarangan	dilanjutkan dengan penyampaian materi
Kegiatan Safari Kampung di Kampung Cipurun	25 Mei 2025 pukul 09:00 hingga 11:00 WIB	Di halaman rumah Ketua RT Kampung Cipurun	terkait pengetahuan dasar tentang mitigasi bencana Kemudian, sebagai penutup, acara diakhiri dengan
Kegiatan Safari Kampung di Kampung Cimandiri Laut	25 Mei 2025 pukul 14.00 hingga 16:00 WIB	Di balai dan lapangan Cimandiri Laut	berbagai permainan edukatif.

Tabel 3. 2 Planning Kegiatan Safari Kampung Berdasarkan time, space, dan tempo

Sumber: Data Olahan Pribadi (2025)

Dibawah ini terdapat *rundown* kegiatan Safari Kampung yang akan dilaksanakan pada trip 2 tanggal 19 April 2025, di Kampung Nagajaya dan Panggarangan.

SAFARI KAMPUNG NAGAJAYA: SABTU, 19 APRIL				
NO	KEGIATAN	WAKTU	DURASI	LOKASI
1	PERSIAPAN	06.30		GMLS
2	DOA DAN OTW NAGAJAYA	06.30 - 07.15	45'	GMLS-NAGAJAYA
3	PERSIAPAN KEGIATAN SAFUNG	07.15 - 07.45	30'	NAGJAY
4	MENGUMPULKAN PESERTA	07.45 - 08.45	15'	
5	PEMBUKAAN SAFARI KAMPUNG	09.00 - 09.10	10'	
6	ICE BREAKING	09.10 - 09.25	15'	
7	MATERI TSUNAMI	09.25 - 09.40	15'	
8	GAME 1	09.40 - 10.00	20'	
9	GAME 2	10.00 - 10.40	20'	
10	PEMBAGIAN HADIAH	10.40 - 11.00	40'	
11	PENUTUP DAN DOKUMENTASI	11.00	15'	
SAFARI KAMPUNG PANGGARANGAN: SABTU, 19 AP				
NO	KEGIATAN	WAKTU	DURASI	LOKASI
1	PERSIAPAN	12.30		GMLS
2	DOA DAN OTW NAGAJAYA	12.30 - 12.40	45'	GMLS-PANGGARANGAN
3	PERSIAPAN KEGIATAN SAFUNG	13.30 - 13.45	30'	PANGGARANGAN
4	MENGUMPULKAN PESERTA	13.45 - 14.00	15'	
5	PEMBUKAAN SAFARI KAMPUNG	14.00 - 14.10	10'	
6	ICE BREAKING	08.10 - 08.25	15'	
7	MATERI TSUNAMI	14.10 - 14.25	15'	
8	GAME 1	14.25 - 14.50	20'	
9	GAME 2	14.50 - 15.40	20'	
10	PEMBAGIAN HADIAH	15.40 - 16.00	40'	
11	PENUTUP DAN DOKUMENTASI	16.00	15'	

Gambar 3. 3 rundown kegiatan Safari Kampung Trip 2

Sumber: Data Olahan Pribadi (2025)

4. Koordinasi

Tahap koordinasi merupakan bagian penting dalam penyelenggaraan kegiatan karena pada tahap ini semua rencana yang telah

disusun sebelumnya perlu dijalankan dengan baik dan melibatkan kerja sama dari berbagai pihak. Agar kegiatan bisa berjalan sesuai harapan, setiap unsur yang sudah dirancang, mulai dari jadwal, lokasi, jenis kegiatan, hingga pembagian tugas harus saling terhubung dan dijalankan secara bersamaan dalam sebuah kerja tim yang solid. Pada tahap ini, diperlukan kerja sama yang efektif dan komunikasi yang terbuka antara semua pihak yang terlibat. Artinya, setiap orang yang memiliki peran dalam kegiatan harus saling berbicara, berbagi informasi, dan memahami tugas serta tanggung jawab masing-masing dengan jelas. Tujuannya adalah untuk menghindari kesalahpahaman, mencegah tumpang tindih tugas, dan memastikan semua kegiatan dapat berlangsung dengan tertib dan lancar.

Menurut prinsip-prinsip yang dijelaskan oleh Goldblatt dalam manajemen acara, koordinasi yang baik tidak hanya membantu membuat acara lebih terorganisir, tapi juga menciptakan pengalaman yang memuaskan bagi seluruh peserta. Selain itu, hubungan antara para stakeholder (pihak yang terlibat) juga menjadi lebih kuat karena mereka merasa dilibatkan dan dihargai dalam proses pelaksanaan acara. Dengan kerja sama yang baik, acara dapat berjalan lancar, tertib, dan mencapai hasil sesuai tujuan.

Dalam kegiatan Safari Kampung, penulis secara langsung terlibat dalam proses koordinasi dengan berbagai pihak, antara lain:

- a. Koordinasi dengan Ketua RT setempat.

Penulis bersama Ichsan Fatahillah dari Divisi *Community relation* melakukan komunikasi langsung dengan Ketua RT di wilayah tempat Safari Kampung dilaksanakan. Kerja sama ini sangat penting untuk mendapatkan dukungan dari warga dan memastikan bahwa anak-anak serta para ibu bisa mengikuti kegiatan tanpa hambatan. Dukungan dari tokoh masyarakat seperti ketua RT juga sangat membantu dalam menarik minat warga untuk berpartisipasi.

- b. Koordinasi dengan tim internal Sub-Divisi Safari Kampung.

Sebelum acara dimulai, penulis dan seluruh anggota Sub-Divisi Safari Kampung selalu melakukan rapat atau diskusi terlebih dahulu. Dalam diskusi ini dibahas berbagai hal penting seperti pembagian peran selama kegiatan berlangsung, permainan apa saja yang akan dimainkan bersama peserta, kapan waktu yang tepat untuk berangkat, dan hal teknis lainnya. Semua anggota saling bekerja sama agar kegiatan berjalan dengan tertib dan menyenangkan.

c. Koordinasi dengan anggota *Humanity Project* Batch 6.

Selain tim inti, penulis juga melakukan komunikasi dan kerja sama dengan beberapa anggota dari *Humanity Project*. Mereka membantu dalam mengatur jalannya acara agar tetap kondusif dan tertib. Untuk itu, penulis membagi tugas secara adil agar setiap orang punya tanggung jawab masing-masing. Kerja sama ini sangat penting agar seluruh kegiatan berlangsung aman, menyenangkan, dan bisa memberikan manfaat positif bagi para peserta. Dengan adanya proses koordinasi yang baik di antara semua pihak, kegiatan Safari Kampung bisa berjalan lebih lancar dan menyenangkan. Semua orang tahu apa yang harus dilakukan, dan semua rencana bisa dijalankan dengan baik tanpa hambatan besar. Selain itu, koordinasi yang dilakukan ini juga memperkuat hubungan tim dan membangun rasa tanggung jawab bersama terhadap keberhasilan kegiatan.

Pada tahap ini, penulis merasa bahwa apa yang dilakukan selama kegiatan memiliki kemiripan dengan konsep komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi. Secara sederhana, komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi yang terjadi antara individu secara langsung, di mana setiap orang yang terlibat saling memengaruhi pemikiran, perasaan, atau persepsi satu sama lain. Bentuk komunikasi ini bisa terjadi antara dua orang atau lebih, dan bisa dilakukan secara tatap muka ataupun menggunakan media seperti telepon atau pesan teks, asalkan memungkinkan kedua pihak saling merespons secara langsung.

Salah satu ciri utama dari komunikasi interpersonal adalah adanya interaksi timbal balik, di mana seseorang tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga bisa melihat dan merasakan tanggapan langsung dari lawan bicaranya. Dalam buku yang ditulis oleh Sarmiati (2019), komunikasi interpersonal didefinisikan sebagai komunikasi langsung antara dua orang atau lebih yang memungkinkan semua pihak yang terlibat dapat langsung menangkap reaksi dari pesan yang disampaikan. Artinya, setiap orang bisa saling memahami dengan lebih cepat karena bisa melihat ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan mendengar nada suara secara langsung.

Senada dengan itu, menurut Deddy Mulyana dalam (Anggraini et al., 2022), komunikasi antarpribadi adalah komunikasi yang dilakukan secara langsung atau tatap muka. Dalam situasi ini, para peserta komunikasi dapat memahami satu sama lain tidak hanya melalui kata-kata, tapi juga melalui gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan tanda-tanda nonverbal lainnya. Hal ini tentu sangat membantu agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh penerima pesan.

Menurut Soekidjo Notoatmodjo (2003) dalam Hermanto (2016), komunikasi interpersonal memiliki dua bentuk, yaitu:

- a. *Interpersonal Communication* (komunikasi tatap muka langsung). *Interpersonal Communication* adalah bentuk komunikasi yang paling efektif karena dilakukan secara langsung antara dua orang atau lebih. Dalam situasi ini, pesan yang disampaikan bisa langsung mendapatkan tanggapan atau respons dari lawan bicara. Misalnya, saat seseorang menyampaikan informasi atau pendapat, orang lain bisa langsung menjawab, bertanya, atau memberikan reaksi secara spontan.
- b. *Mass Communication* (komunikasi melalui media massa). *Mass Communication* adalah komunikasi yang dilakukan melalui media seperti televisi, radio, internet, atau media sosial. Komunikasi jenis ini biasanya bersifat satu arah dan

ditujukan untuk audiens yang luas. Reaksi dari penerima pesan tidak langsung bisa dilihat atau ditanggapi saat itu juga oleh pengirim pesan.

Dari penjelasan kedua bentuk komunikasi di atas, penulis menyimpulkan bahwa kegiatan Safari Kampung termasuk dalam komunikasi interpersonal bentuk pertama, yaitu komunikasi langsung secara tatap muka. Dalam kegiatan ini, penulis dan tim mahasiswa magang dari organisasi Gugus Mitigasi Lebak Selatan melakukan sosialisasi dan penyuluhan langsung kepada masyarakat desa. Mereka tidak menggunakan media massa, tetapi benar-benar datang ke lapangan, bertemu langsung dengan warga, dan menyampaikan informasi secara lisan.

Penulis juga melakukan komunikasi dengan berbagai pihak yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan, mulai dari tokoh masyarakat, anak-anak, hingga para ibu rumah tangga. Karena orang yang diajak berkomunikasi berasal dari berbagai latar belakang dan usia, maka penulis perlu menyesuaikan cara berbicara dan menyampaikan pesan agar bisa dipahami dengan baik oleh masing-masing orang. Misalnya, saat berbicara dengan anak-anak, penulis menggunakan bahasa yang lebih ringan dan penuh semangat. Sementara saat berbicara dengan orang dewasa, penulis menggunakan pendekatan yang lebih sopan dan jelas.

Dengan cara ini, komunikasi yang dilakukan menjadi lebih efektif, pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik, dan semua pihak yang terlibat merasa dihargai serta dilibatkan. Pendekatan komunikasi interpersonal ini sangat membantu dalam menciptakan suasana yang ramah, membangun kepercayaan, serta meningkatkan partisipasi warga dalam kegiatan Safari Kampung.

5. Pelaksanaan

Setelah diskusi mendalam, disepakati bahwa kegiatan akan dimulai dengan sesi pengenalan dan pemberian materi dasar tentang tsunami dan gempa bumi. Selanjutnya peserta akan berpartisipasi dalam permainan yang

dirancang untuk meningkatkan kesiapsiagaan anak-anak dan ibu-ibu menghadapi bencana. Kegiatan akan ditutup dengan pembagian buah tangan berupa snack sebagai bentuk apresiasi kepada para peserta. Pelaksanaan kegiatan Safari Kampung oleh penulis dan tim dilakukan sebanyak 4 kali kegiatan. Safari Kampung pada trip kedua dilakukan 2 kegiatan dalam satu hari di kampung Nagajaya dan Panggarangan, selanjutnya pada trip ketiga juga akan dilakukan 2 kegiatan dalam satu hari di Kampung Cipurun dan Cimandiri Laut. Berikut uraian pelaksanaan kegiatan Safari Kampung :

A) Pelaksanaan Kegiatan Safari Kampung di Kampung Nagajaya

Kegiatan Safari Kampung ini dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 19 April 2025, mulai dari pukul 09.00 pagi hingga sekitar pukul 11.30 WIB. Sebelum kegiatan dimulai, penulis bersama tim dari divisi Safari Kampung terlebih dahulu berkumpul di Villa Hejo Kiarapayung sebagai titik awal keberangkatan. Setelah semua anggota tim siap, mereka berangkat menuju lokasi kegiatan, yaitu Kampung Nagajaya.

Sesampainya di lokasi, tim langsung melakukan persiapan teknis untuk kegiatan. Beberapa perlengkapan yang dipersiapkan antara lain adalah tas siaga bencana, lembaran kertas untuk permainan edukatif "Yes or No", dan juga hadiah untuk para peserta permainan. Semua perlengkapan ini dipersiapkan agar kegiatan berjalan lancar dan peserta, terutama anak-anak, bisa mengikuti dengan antusias.

Kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan, di mana para anggota tim Safari Kampung memperkenalkan diri satu per satu kepada warga dan peserta kegiatan. Setelah pengenalan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi *ice breaking*. *Ice breaking* ini dilakukan agar peserta lebih rileks dan fokus untuk mengikuti kegiatan Safari kampung selama 2 jam kedepan.



Gambar 3. 4 Sesi *Ice Breaking*

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Setelah suasana menjadi lebih hangat, penulis dan tim mulai masuk ke sesi utama, yaitu penyampaian materi edukatif. Materi yang dibagikan kali ini berfokus pada pengenalan tentang bencana alam, khususnya gempa bumi dan tsunami. Penyampaian dilakukan dengan cara yang sederhana dan menyenangkan agar mudah dipahami oleh peserta.



Gambar 3. 5 Sesi Materi

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Materi yang disampaikan dalam kegiatan Safari Kampung berfokus pada edukasi mengenai bencana alam, khususnya gempa bumi dan tsunami. Tim Safari Kampung memberikan penjelasan yang mudah dipahami kepada para peserta, yang sebagian besar terdiri dari anak-anak remaja. Materi tentang gempa bumi mencakup beberapa hal penting. Pertama-tama, peserta diberikan pemahaman dasar mengenai apa itu gempa bumi, yaitu suatu peristiwa bergetarnya permukaan bumi yang terjadi akibat pergerakan lempeng bumi. Selanjutnya, peserta juga dijelaskan mengenai tanda-tanda awal yang bisa dirasakan sebelum gempa bumi terjadi, seperti adanya getaran ringan, suara gemuruh dari dalam tanah, atau bahkan reaksi hewan yang menjadi tidak tenang. Selain itu, tim juga memberikan informasi mengenai apa saja yang harus dilakukan saat menghadapi gempa bumi, mulai dari sebelum gempa terjadi (seperti mengenal titik kumpul dan mempersiapkan tas siaga), saat gempa berlangsung (seperti berlindung di bawah meja atau menjauh dari bangunan yang rawan runtuh), hingga setelah gempa selesai (misalnya memeriksa kondisi diri dan keluarga, tidak langsung kembali ke rumah, dan tetap waspada terhadap gempa susulan).

Untuk materi mengenai tsunami, penjelasannya dimulai dengan pengertian tsunami sebagai gelombang besar yang terjadi akibat gangguan seperti gempa bawah laut. Tim Safari Kampung juga menjelaskan hubungan antara gempa bumi dan tsunami, di mana tsunami sering kali terjadi setelah gempa besar di dasar laut. Para peserta diajak untuk memahami tanda-tanda potensi tsunami, seperti surutnya air laut secara tiba-tiba, dan diajarkan apa yang harus dilakukan jika tanda-tanda itu muncul, seperti segera mencari tempat yang lebih tinggi dan tidak kembali ke pantai sebelum dinyatakan aman.

Setelah sesi penyampaian materi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan aktivitas permainan interaktif sebagai bentuk pengulangan dan penguatan pemahaman peserta, khususnya anak-anak remaja, terhadap

materi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Permainan pertama yang dilakukan adalah permainan bernama "Yes or No".

Permainan ini dirancang untuk mengulas kembali informasi penting tentang gempa bumi dan tsunami yang telah disampaikan dalam sesi materi sebelumnya, dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta. Dalam permainan ini, anak-anak dibagi menjadi dua kelompok. Nantinya, masing-masing tim akan beradu kecepatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh tim Safari Kampung.

Pertanyaan yang diberikan adalah pertanyaan seputar gempa bumi dan tsunami, seperti apa yang harus dilakukan saat gempa terjadi, ciri-ciri datangnya tsunami, dan lain-lain. Peserta diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan pilihan "Yes" atau "No" secara cepat dan tepat. Berikut ini 10 pertanyaan yang diberikan dalam permainan :

No	Pertanyaan permainan "Yes" atau "No"
1.	Apakah saat terjadi Gempa harus membawa dokumen penting?
2.	Saat Gempa terjadi, sebaiknya berlindung di bawah pohon?
3.	Saat terjadi Gempa sebaiknya mendekati jendela?
4.	Bunyi Sirine merupakan tanda-tanda bencana ?
5.	Apakah air surut di laut merupakan tanda-tanda tsunami?
6.	Apakah tas siaga sangat penting saat terjadi bencana?
7.	Gempa yang lebih dari 20 detik merupakan tanda Tsunami?
8.	Berlari ke tempat terbuka saat gempa merupakan hal yang benar?
9.	Panik saat terjadi bencana merupakan hal yang benar?
10.	Berlindung di bawah meja saat terjadi gempa merupakan hal yang tepat

Tabel 3. 3 Pertanyaan Permainan "Yes" or "No"

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Permainan ini tidak hanya bertujuan untuk menguji seberapa baik anak-anak mengingat materi, tetapi juga untuk melatih kerja sama dalam tim, meningkatkan keberanian dalam berbicara, serta menciptakan suasana

belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan cara seperti ini, informasi penting mengenai mitigasi bencana bisa lebih mudah diingat dan dipahami oleh peserta.



Gambar 3. 6 Permainan *Yes or No*

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Permainan kedua yang dilakukan dalam kegiatan Safari Kampung adalah permainan “Tas Siaga Bencana.” Permainan ini dibuat untuk membantu anak-anak dan remaja mengingat barang-barang penting yang perlu disiapkan dan dibawa di dalam tas siaga ketika menghadapi situasi darurat atau bencana, seperti gempa bumi atau tsunami. Dalam permainan ini, peserta akan diperkenalkan dengan berbagai contoh barang yang umumnya dibutuhkan dalam kondisi darurat, seperti dokumen penting, senter, kotak P3K, peluit, air mineral, handphone, makanan instan, masker, dan pakaian cadangan. Namun, di antara barang-barang tersebut juga diselipkan beberapa barang yang kurang penting atau tidak perlu dibawa, seperti parfum, kipas, make-up, dan sisir.

Untuk cara bermainnya, peserta akan dibagi menjadi dua tim. Masing-masing tim akan diberikan waktu selama 5 detik untuk memilih dan mengambil barang-barang yang menurut mereka wajib dimasukkan ke dalam tas siaga. Barang-barang tersebut telah disediakan sebelumnya dan diletakkan secara acak. Setiap kali tim berhasil memilih dan mengambil barang yang benar atau sesuai dengan daftar kebutuhan dalam tas siaga bencana, mereka akan mendapatkan skor sebesar 5 poin. Semua poin yang dikumpulkan akan dihitung di akhir permainan, dan tim dengan jumlah poin terbanyak akan menjadi pemenang dalam permainan terakhir ini.

Permainan ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga secara tidak langsung mendidik anak-anak mengenai pentingnya kesiapsiagaan menghadapi bencana. Dengan cara belajar yang seru dan interaktif seperti ini, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah mengingat informasi penting dan menerapkannya saat dibutuhkan.



Gambar 3. 7 Permainan Tas Siaga Bencana

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Setelah seluruh rangkaian kegiatan Safari Kampung selesai dilaksanakan sesuai dengan rencana, maka tibalah saatnya untuk memasuki sesi penutupan. Sebagai bentuk penghargaan dan apresiasi atas partisipasi aktif para peserta selama kegiatan berlangsung, tim Safari Kampung membagikan hadiah atau bingkisan kepada anak-anak remaja yang ikut serta dalam semua sesi, mulai dari materi hingga permainan.

Setelah hadiah dibagikan, kegiatan diakhiri dengan sesi foto bersama sebagai kenang-kenangan. Seluruh peserta yang terdiri dari anak-anak remaja Kampung Nagajaya, yang berjumlah sebanyak 10 orang, bersama tim Safari Kampung, berkumpul dan berfoto bersama dengan wajah ceria dan penuh semangat. Foto ini tidak hanya menjadi dokumentasi kegiatan, tetapi juga menjadi simbol kebersamaan dan keberhasilan kegiatan Safari Kampung yang telah terlaksana dengan lancar.



Gambar 3. 8 Foto Bersama Peserta Safari Kampung Nagajaya

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

B) Pelaksanaan Kegiatan Safari Kampung di Kampung Panggarangan

Setelah melaksanakan kegiatan di Nagajaya, selanjutnya tim Safari Kampung melanjutkan kegiatan di Kampung Panggarangan, yang dimulai pada pukul 14.00 WIB. Dalam pelaksanaan Safari Kampung kali ini, para peserta yang hadir sebagian besar adalah ibu-ibu dari warga sekitar, dengan jumlah peserta mencapai sekitar 40 orang. Kegiatan yang dilaksanakan tidak jauh berbeda dengan Safari Kampung sebelumnya yang dilakukan di Kampung Nagajaya.



Gambar 3. 9 Sesi Materi

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Acara dimulai dengan sesi pembukaan, yaitu pengenalan dari tim Safari Kampung kepada seluruh peserta. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi informasi mengenai bencana Gempa Bumi dan Tsunami, yang mencakup penjelasan tentang pengertian bencana, tandatandanya, serta apa saja yang harus dilakukan sebelum, saat, dan sesudah bencana terjadi.

Setelah sesi materi selesai, acara dilanjutkan dengan ice breaking, yaitu permainan ringan atau aktivitas menyenangkan yang bertujuan untuk

mencairkan suasana dan membuat para peserta merasa lebih nyaman dan bersemangat mengikuti kegiatan selanjutnya.



Gambar 3. 10 Sesi Ice Breaking

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Setelah sesi *ice breaking*, dilanjutkan dengan aktivitas permainan interaktif sebagai bentuk pemahaman peserta terhadap materi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Permainan pertama yang dilakukan adalah permainan bernama "Yes or No". Permainan ini dirancang untuk mengulang kembali informasi penting tentang gempa bumi dan tsunami yang telah disampaikan dalam sesi materi sebelumnya, dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta. Dalam permainan ini, peserta yaitu ibu-ibu dibagi menjadi dua kelompok. Nantinya, masing-masing tim akan beradu kecepatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh tim Safari Kampung.

Pertanyaan yang diberikan adalah pertanyaan seputar gempa bumi dan tsunami, seperti apa yang harus dilakukan saat gempa terjadi, ciri-ciri

datangnya tsunami, dan lain-lain. Peserta diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan pilihan “Yes” atau “No” secara cepat dan tepat.



Gambar 3. 11 Permainan Yes or No

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Setelah seluruh rangkaian kegiatan Safari Kampung selesai dilaksanakan, acara ditutup dengan pembagian hadiah kepada masing-masing kelompok peserta sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif mereka selama kegiatan berlangsung. Kegiatan ini menjadi bagian yang menyenangkan karena memberikan semangat dan rasa penghargaan bagi para ibu-ibu yang telah terlibat dalam kegiatan ini. Sebagai penutup, kegiatan diakhiri dengan sesi foto bersama antara para ibu-ibu peserta dan tim dari divisi Safari Kampung.



Gambar 3. 12 Foto Bersama Peserta Safari Kampung Panggarangan

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

C) Pelaksanaan Kegiatan Safari Kampung di Kampung Cipurun

Kegiatan Safari Kampung ketiga dilaksanakan pada trip 3 hari Minggu, 25 Mei 2025 pukul 09:00 hingga 11:00 WIB, lokasinya di kampung Cipurun. Kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan, di mana para anggota tim Safari Kampung memperkenalkan diri satu per satu kepada peserta kegiatan. Setelah perkenalan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi *ice breaking* agar peserta lebih rileks dan fokus untuk mengikuti kegiatan Safari kampung.

Setelah suasana menjadi lebih semangat, penulis dan tim mulai masuk ke sesi utama, yaitu penyampaian materi edukatif. Materi yang dibagikan kali ini masih terkait dengan bencana alam, khususnya gempa bumi dan tsunami. Penyampaian dilakukan dengan cara yang sederhana dan menyenangkan agar mudah dipahami oleh anak-anak.



Gambar 3. 13 Sesi Materi

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Setelah sesi Materi, dilanjutkan dengan aktivitas permainan interaktif sebagai bentuk pemahaman anak-anak terhadap materi yang sudah

dijelaskan sebelumnya. Permainan pertama yang dilakukan adalah permainan bernama "Yes or No". Permainan ini dirancang untuk mengulang kembali informasi penting tentang gempa bumi dan tsunami yang telah disampaikan dalam sesi materi sebelumnya, dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta. Dalam permainan ini, peserta yaitu anak-anak dibagi menjadi dua kelompok. Nantinya, masing-masing tim akan beradu kecepatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh tim Safari Kampung. Pertanyaan yang diberikan adalah pertanyaan seputar gempa bumi dan tsunami, seperti apa yang harus dilakukan saat gempa terjadi, ciri-ciri datangnya tsunami, dan lain-lain. Peserta diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan pilihan "Yes" atau "No" secara cepat dan tepat. Pertanyaan untuk permainan "Yes" atau "No" kali ini dibuat lebih mudah karna pesertanya merupakan anak-anak. Berikut ini 10 pertanyaan yang diberikan dalam permainan "Yes" atau "No :

No	Pertanyaan permainan "Yes" atau "No"
1.	Apakah senter merupakan barang yang harus dibawa ke dalam tas siaga?
2.	Saat Gempa terjadi, sebaiknya berlindung di bawah pohon?
3.	Saat terjadi Gempa sebaiknya menjauhi?
4.	Bunyi Sirine merupakan tanda-tanda bencana ?
5.	Apakah air surut di laut merupakan tanda-tanda tsunami?
6.	Apakah tas siaga sangat penting saat terjadi bencana?
7.	Gempa yang lebih dari 20 detik merupakan tanda Tsunami?
8.	Berlari ke tempat terbuka saat gempa merupakan hal yang benar?
9.	Panik saat terjadi bencana merupakan hal yang benar?
10.	Berlindung di bawah meja saat terjadi gempa merupakan hal yang tepat

Tabel 3. 4 Pertanyaan Permainan "Yes" or "No"

Sumber : Olahan Pribadi (2025)



Gambar 3. 14 Permainan Yes or No

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Permainan kedua yang dilakukan dalam kegiatan Safari Kampung adalah *board game* Siaga Kata. *Board game* Siaga Kata adalah sebuah board game susun kata yang dikembangkan untuk meningkatkan literasi membaca serta pemahaman anak-anak tentang mitigasi bencana. Melalui permainan ini, peserta dibagi menjadi 2 team dan diajak untuk menyusun kartu siaga yang terdapat di dalam *board game*. Permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga bersifat edukatif karena di dalamnya terdapat 15 kartu yang berkaitan dengan bencana alam seperti, simbol atau tanda-tanda kebencanaan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 15 Sesi *Board Game* Siaga Kata

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Kegiatan terakhir kali ini diawali dengan pembagian snack kepada anak-anak yang telah berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian acara. Pembagian snack ini merupakan bentuk apresiasi kecil dari tim kepada peserta atas antusiasme dan semangat belajar mereka selama kegiatan berlangsung.

Setelah pembagian snack selesai, dilanjutkan dengan sesi foto bersama sebagai dokumentasi dan kenang-kenangan bersama anak-anak serta perwakilan dari Destana (Desa Tangguh Bencana) yang turut hadir dan berperan dalam kegiatan tersebut.



Gambar 3. 16 Foto Bersama Peserta Safari Kampung Cipurun

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

D) Pelaksanaan Kegiatan Safari Kampung di Kampung Cimandiri Laut

Kegiatan Safari Kampung terakhir dilaksanakan di tanggal yang sama pada pukul 14:00 hingga 16.00 WIB, lokasinya di kampung Cimandiri Laut. Kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan, di mana para anggota tim Safari Kampung memperkenalkan diri satu per satu kepada peserta kegiatan. Setelah pengenalan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi *ice breaking*, dan dilanjutkan dengan sesi materi.



Gambar 3. 17 Sesi Materi

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Setelah sesi penyampaian materi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan permainan interaktif yang bertujuan untuk membantu peserta, yaitu anak-anak untuk memahami dan mengingat kembali apa yang sudah dijelaskan sebelumnya tentang gempa bumi dan tsunami. Permainan pertama yang dimainkan adalah permainan sederhana namun seru yang diberi nama "Yes or No". Permainan ini dibuat agar para peserta bisa mengulang kembali informasi penting seputar gempa dan tsunami dengan

cara yang lebih santai, menyenangkan, dan mudah dipahami. Dalam pelaksanaannya, para peserta dibagi menjadi dua kelompok. Masing-masing kelompok akan bersaing menjawab pertanyaan dari tim Safari Kampung secepat dan seakurat mungkin. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan materi yang sudah dipelajari sebelumnya, seperti tindakan apa yang harus dilakukan saat terjadi gempa, tanda-tanda datangnya tsunami, dan informasi penting lainnya. Para peserta hanya perlu menjawab pertanyaan dengan jawaban “Yes” (ya) atau “No” (tidak) secara cepat dan tepat. Dengan cara ini, peserta bisa belajar kembali sambil bermain, sehingga pengetahuan mereka tentang bencana bisa semakin melekat dan mudah diingat.



Gambar 3. 18 Permainan Yes or No

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Permainan kedua yang dilakukan dalam kegiatan Safari Kampung kali ini masih sama dengan kegiatan yang pertama, yaitu memainkan *board game* Siaga Kata. *Board game* Siaga Kata adalah sebuah board game susun kata yang dikembangkan untuk meningkatkan literasi membaca serta pemahaman anak-anak tentang mitigasi bencana. Nantinya, anak-anak di Cimandiri Laut akan dibagi menjadi 2 team dan masing-masing team akan menyusun kartu siaga yang terdapat di dalam *board game*. Permainan ini

tidak hanya menghibur, tetapi juga bersifat edukatif karena di dalamnya terdapat 15 kartu yang berkaitan dengan bencana alam seperti, simbol atau tanda-tanda kebencanaan.



Gambar 3. 19 Permainan Board Game Siaga Kata

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Setelah seluruh rangkaian kegiatan Safari Kampung selesai dilaksanakan, acara ditutup dengan pembagian hadiah kepada masing-masing kelompok peserta sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif mereka selama kegiatan berlangsung. Sebagai penutup, kegiatan diakhiri dengan sesi foto bersama antara para ibu-ibu peserta dan tim dari divisi Safari Kampung.



Gambar 3. 20 Foto Bersama Peserta Safari Kampung Cimandiri Laut

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Dalam perancangan dan pelaksanaan kegiatan Safari Kampung, konsep yang digunakan tidak hanya terbatas pada komunikasi antarpribadi, tetapi juga melibatkan konsep hubungan masyarakat atau yang dikenal dengan istilah *community relation*. Konsep ini penting karena menunjukkan bagaimana sebuah organisasi atau kelompok dapat membangun hubungan yang baik dengan masyarakat di sekitarnya. Menurut W.J. Peak dalam tulisan Muyasaroh (2016), *community relation* merupakan sebuah upaya yang dilakukan secara terencana, aktif, dan terus menerus oleh suatu lembaga dalam menjalin hubungan dengan masyarakat. Tujuan dari keterlibatan ini adalah untuk menciptakan dan menjaga lingkungan yang baik, sehingga bisa memberikan manfaat timbal balik, baik untuk lembaga itu sendiri maupun untuk masyarakat yang terlibat.

Selain itu, Jerold, juga dikutip dalam Muyasaroh (2016), menyatakan bahwa *community relation* adalah bentuk peningkatan keterlibatan organisasi dengan masyarakat, yang dilakukan melalui berbagai inisiatif dan kegiatan sosial. Tujuan utamanya adalah menciptakan kesejahteraan bersama, tidak hanya bagi masyarakat, tetapi juga bagi

organisasi yang melaksanakan kegiatan tersebut. Dalam menerapkan konsep *community relation* atau hubungan masyarakat, pelaksanaannya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan melalui beberapa tahapan tertentu yang menjadi panduan dalam menyusun dan menjalankan kegiatan tersebut. Tahapan ini digunakan sebagai kerangka kerja atau struktur pelaksanaan praktik *community relation* yang efektif. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam menyusun tahapan kegiatan *community relation* adalah dengan mengadopsi model perencanaan strategis dalam *public relations* atau hubungan masyarakat secara umum. Hal ini karena *community relation* merupakan bagian dari aktivitas public relations, sehingga konsep dan tahapan kerja dari public relations dapat diterapkan dalam kegiatan *community relation*.

Dalam menjalankan kegiatan *community relation* atau hubungan masyarakat, ada beberapa tahapan penting yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan. Tahapan ini diambil dari perencanaan strategis public relations (*strategic planning public relations*) karena hubungan masyarakat juga termasuk bagian dari aktivitas kehumasan (*public relations*). Menurut Cutlip, Center, dan Broom (2006) dalam Salim et al. (2014), berikut adalah tahapan-tahapan yang bisa digunakan dalam praktik *community relation*, termasuk dalam kegiatan Safari Kampung:

1. Menentukan Masalah (*Defining the Problem*)

Tahap awal ini berfokus pada memahami kondisi atau situasi yang sedang terjadi, baik dari dalam organisasi maupun dari luar. Dalam konteks kegiatan Safari Kampung, langkah ini dilakukan dengan mengidentifikasi masalah yang ada di wilayah Lebak Selatan, yaitu kurangnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat—khususnya anak-anak—tentang potensi bencana alam di daerah mereka. Maka, kegiatan ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut.

2. Perencanaan dan Penyusunan Program (*Planning and Programming*)

Setelah masalah diketahui, langkah berikutnya adalah menyusun

rencana program berdasarkan analisis sebelumnya. Dalam hal ini, tim Safari Kampung menyusun kegiatan yang sesuai dengan konsep *event* manajemen, seperti membuat kegiatan yang menyenangkan dan edukatif dengan metode permainan interaktif. Perencanaan ini juga mencakup jadwal pelaksanaan, lokasi kegiatan, materi edukasi, serta alat bantu yang diperlukan selama kegiatan berlangsung.

3. Melaksanakan dan Berkomunikasi (*Taking Action and Communication*)

Pada tahap ini, program yang sudah dirancang mulai dilaksanakan secara nyata di lapangan. Kegiatan Safari Kampung dijalankan dengan melibatkan anak-anak dan masyarakat secara langsung, misalnya melalui berbagai permainan edukatif yang bertujuan untuk membantu mereka memahami ciri-ciri bencana dan cara menyelamatkan diri. Di tahap ini juga penting dilakukan komunikasi yang efektif, karena hal ini membantu mempererat hubungan antara Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) dengan warga. Komunikasi yang lancar membuat masyarakat lebih mendukung program, sehingga tercipta lingkungan yang positif dan responsif terhadap upaya mitigasi bencana.

4. Evaluasi Program (*Evaluating the Program*)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat kelebihan, kekurangan, dan dampak dari kegiatan yang sudah dilakukan. Hasil evaluasi dari kegiatan Safari Kampung menunjukkan bahwa GMLS berhasil membangun hubungan yang baik dengan masyarakat. Ini terlihat dari semakin tingginya partisipasi masyarakat dalam kegiatan mitigasi bencana, serta adanya pengakuan dan apresiasi dari berbagai pihak terhadap kontribusi GMLS dalam meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat di daerah Lebak Selatan.

Konsep *Community relation* diterapkan dalam kegiatan Safari Kampung karena memiliki peran penting dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Konsep ini digunakan sebagai cara untuk melakukan sosialisasi dan pendekatan langsung

kepada masyarakat melalui berbagai aktivitas yang positif. Tujuannya adalah untuk membangun hubungan yang baik antara masyarakat dan Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS). Melalui pendekatan ini, diharapkan masyarakat bisa lebih berdaya, sadar akan pentingnya kesiapsiagaan bencana, serta tumbuh rasa percaya terhadap GMLS sebagai mitra dalam upaya mitigasi bencana di wilayah mereka.

Sesuai dengan konsep *community relation*, pelaksanaan kegiatan Safari Kampung memberikan sejumlah manfaat nyata bagi masyarakat. Beberapa manfaat tersebut antara lain:

- a. Pemberdayaan masyarakat, yaitu dengan meningkatkan pengetahuan dan keterlibatan warga dalam upaya mitigasi bencana. Melalui kegiatan ini, masyarakat menjadi lebih siap dan paham tentang apa yang harus dilakukan sebelum, saat, dan setelah bencana terjadi.
- b. Membangun kepercayaan, kegiatan ini juga membantu menciptakan hubungan yang lebih kuat antara masyarakat dan Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS), sehingga memudahkan proses kerja sama dan kolaborasi di masa mendatang.
- c. Meningkatkan kesadaran, masyarakat menjadi lebih sadar akan potensi risiko bencana di wilayahnya dan langkah-langkah apa saja yang perlu dilakukan untuk menghadapinya.
- d. Mendorong partisipasi aktif, masyarakat tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga turut berperan dalam kegiatan. Keterlibatan aktif mereka juga diapresiasi, sehingga menumbuhkan semangat gotong royong dan kepedulian bersama terhadap isu kebencanaan.

6. Evaluasi

Setelah seluruh rangkaian kegiatan Safari Kampung selesai dilaksanakan, tahap akhir yang dilakukan adalah evaluasi untuk menilai seberapa berhasil program ini dijalankan. Menurut Goldblatt dalam buku *Special Events* (2013), Evaluasi merupakan hal yang sangat penting karena menjadi dasar dalam mengumpulkan informasi dan data yang dapat digunakan untuk menyempurnakan kegiatan serupa di masa mendatang. Penulis bersama tim dari Divisi Safari Kampung melakukan peninjauan menyeluruh, mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan keempat kegiatan yang telah dilakukan

Beberapa indikator yang dijadikan tolok ukur keberhasilan mencakup jumlah peserta yang hadir, sejauh mana mereka aktif berpartisipasi, serta tanggapan positif dari warga. Selama acara berlangsung, tim sempat menghadapi kendala berupa jumlah peserta yang melebihi perkiraan, sehingga menyebabkan kekurangan pada snack dan hadiah. Namun, situasi ini cepat diatasi oleh salah satu anggota tim yang segera mencari tambahan persediaan, agar semua peserta tetap merasa diperhatikan dan bisa menikmati acara dengan baik.

Walaupun sempat mengalami hambatan, secara keseluruhan kegiatan berjalan lancar. Peserta terlihat antusias dan aktif selama kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan Safari Kampung mampu menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus memperkuat keterlibatan masyarakat. Dari hasil evaluasi ini, tim memperoleh berbagai masukan penting yang bisa menjadi bahan pembelajaran dan perbaikan untuk kegiatan serupa di masa depan.

6. 1. Evaluasi Berdasarkan Wawancara Peserta

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta anak-anak dan orang tua, dapat disimpulkan bahwa kegiatan Safari Kampung berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan pemahaman tentang mitigasi bencana dengan cara yang menyenangkan dan mudah diterima. Lia (7 tahun) mengungkapkan

bahwa ia senang mengikuti kegiatan karena dapat bermain sambil belajar, merasa permainan mitigasi bencana yang disampaikan mudah dipahami, dan menyatakan keinginan kuat untuk kembali mengikuti kegiatan serupa. Hal yang serupa juga disampaikan Rian (8 tahun), yang sebelum kegiatan belum memahami cara menyelamatkan diri saat terjadi gempa atau tsunami. Setelah mengikuti kegiatan, Rian mampu menjelaskan dengan benar langkah-langkah penyelamatan diri, serta merasa senang karena pembelajaran dilakukan melalui permainan dan mendapatkan hadiah.

Sementara itu, Ibu Siti (32 tahun) sebagai salah satu orang tua menyatakan kegiatan edukasi kebencanaan ini sangat bermanfaat karena membantu masyarakat, khususnya ibu-ibu, memahami langkah penyelamatan diri. Beliau juga menegaskan pentingnya pelaksanaan kegiatan serupa secara rutin dan menyampaikan bahwa anaknya merasa antusias serta tidak takut, justru bersemangat belajar karena metode yang digunakan menarik.

Hasil wawancara ini memperkuat temuan evaluasi tim Safari Kampung bahwa program tidak hanya efektif meningkatkan literasi kebencanaan anak-anak, tetapi juga mampu menjangkau orang tua sebagai sasaran edukasi. Kegiatan yang dikemas dalam bentuk permainan terbukti mampu menarik minat peserta, memudahkan pemahaman materi, serta menumbuhkan rasa antusias untuk mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang. Temuan ini dapat menjadi dasar penting dalam merancang program berkelanjutan dengan pendekatan serupa pada masa yang akan datang.

3.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani praktik kerja magang, penulis menghadapi beberapa tantangan penting, khususnya saat pelaksanaan kegiatan *Safari Kampung* pada trip kedua. Salah satu kendala yang cukup besar adalah waktu kegiatan yang bertepatan dengan musim panen padi. Hal ini membuat target awal peserta, yaitu para ibu-ibu, tidak dapat terpenuhi karena sebagian besar dari mereka membantu suami mereka bekerja di sawah. Akhirnya, peserta kegiatan berganti menjadi anak-anak remaja

yang berada di rumah. Masalah lainnya muncul ketika beberapa orang tua melanggar aturan yang telah ditetapkan dengan mengikutsertakan anak-anak mereka yang masih balita, padahal ketentuan mengikuti kegiatan Safari Kampung adalah minimal berusia lima tahun atau sudah duduk di bangku TK. Akibatnya, jumlah peserta melebihi kapasitas yang telah direncanakan, dan persediaan hadiah pun menjadi tidak mencukupi.

3.4 Solusi atas kendala yang ditemukan

Solusi yang dilakukan untuk mengatasi hambatan pertama, yaitu perubahan peserta akibat kegiatan bertepatan dengan musim panen padi, adalah dengan melakukan penyesuaian cepat terhadap pendekatan penyampaian materi. Penulis dan tim Safari Kampung menyesuaikan metode penyampaian materi agar lebih relevan dan menarik bagi peserta remaja, seperti menggunakan pendekatan visual dan permainan edukatif yang sesuai dengan usia mereka. Hal ini dilakukan agar tujuan utama kegiatan, yaitu memberikan edukasi tentang mitigasi bencana, tetap dapat tercapai meskipun sasaran peserta berubah.

Sementara itu, untuk hambatan kedua terkait banyaknya balita yang ikut serta padahal belum memenuhi syarat usia, serta keterbatasan hadiah dan konsumsi akibat jumlah peserta yang melebihi kapasitas, tim segera mencari solusi cepat di lapangan. Salah satu anggota tim ditugaskan untuk menambah jumlah snack dan hadiah tambahan agar semua peserta tetap dapat menerima pembagian yang adil. Selain itu, ke depannya tim menyadari pentingnya memperkuat komunikasi dan sosialisasi kepada masyarakat, terutama terkait ketentuan usia peserta, agar kejadian serupa tidak terulang pada kegiatan berikutnya.