

BAB V

KESIMPULAN SARAN

5.1 Kesimpulan

“Sang Ombak Raksasa,” suatu rangkaian karya video musik, lagu, dan jingle, yang ditujukan sebagai media edukasi mitigasi bencana tsunami untuk anak-anak di Situregen. Dengan memperhatikan pilar komunikasi bencana, *customer focus*, penulis mengimplementasikan tahapan *design thinking* untuk menemukan solusi atas kebutuhan masyarakat Situregen, yaitu ‘suatu media edukasi untuk mempelajari bencana tsunami, yang melibatkan menyanyi dan menari, dan dapat diakses menggunakan media sosial.’ Setelah melakukan observasi dan memahami keadaan masyarakat Situregen, penulis membuat *user persona* “Sopi”, yang menjadi nilai dari karya “Sang Ombak Raksasa”. Keinginan untuk mengatasi kepasrahan Ibu-nya menjadi cerita untuk video musik “Sang Ombak Raksasa” yang mengisahkan perjalanan Sopi dalam mempelajari skema evakuasi 20-20-20 yang menjadi inti dari lagu “Sang Ombak Raksasa”.

“Sang Ombak Raksasa” telah melalui perjalanan panjang, dari tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, hingga akhirnya dapat dinikmati oleh masyarakat Situregen. Eve Act Notes sebagai label produser karya tidak berhenti sampai memproduksi karya, tetapi berkeliling menayangkan karya untuk membuktikan kebolehan video musik sebagai media edukasi mitigasi bencana. Penulis sebagai perancang Eve Act Notes sangat bangga dan senang dapat berkolaborasi dengan berbagai pihak untuk membuat dan mempromosikan karya yang berhasil meningkatkan pengetahuan anak-anak di Situregen mengenai evakuasi bencana tsunami hingga 10%. Perjalanan “Sang Ombak Raksasa” tidak berhenti sampai sini, karya-nya dapat terus disaksikan di media digital termasuk lagu-nya yang sebentar lagi akan dirilis, dan kenangannya masih tersimpan di tembok-tembok di Lebak Selatan. Sesuai dengan analisis evaluasi, repetisi menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak. Sehingga, saksikan lagi video musik “Sang Ombak Raksasa”, sesuai dengan tujuan produksinya, yaitu agar dapat disaksikan secara berulang.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Karya ini diharapkan dapat menjadi inspirasi, referensi, dan dasar dalam perancangan karya serupa, terutama untuk mahasiswa *Humanity Project*. Dimana, karya “Sang Ombak Raksasa” merupakan perintis dan sebab adanya *cluster* media alternatif: video musik, yang harapannya masih ada setelah ini. Dengan pengembangan karya ini, perancang karya selanjutnya dapat mendalami ilmu penciptaan musik dan film, dan membuat karya dengan benang merah pesan yang lebih terlihat, dan pemilihan target yang lebih spesifik untuk memudahkan evaluasi karya, terutama untuk pemula.

5.2.2 Saran Praktis

Karya seperti ini membutuhkan kolaborasi, partisipasi, dan dukungan dari berbagai pihak, yang tentunya bisa dari pemerintah, lembaga, industri, maupun masyarakat. Mari beraksi, melalui karya, kolaborasi, partisipasi, dukungan, atau apapun itu, dan tidak tinggal diam, mengetahui potensi bencana di Indonesia. *#IfYouChooseToAct-Notes*.

