

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Bencana banjir menjadi salah satu ancaman utama yang berdampak signifikan terhadap masyarakat di wilayah Bogor, khususnya pada remaja sebagai bagian dari generasi penerus. Remaja juga masih memiliki tingkat kesadaran yang rendah tentang sosialisasi mitigasi bencana dikarenakan program-program edukasi yang diberikan terutama di sekolah masih sangat minim yang membuat remaja tidak merasakan urgensi terlibat dalam sosialisasi bencana. Rendahnya pemahaman ini dapat dikaitkan dengan kurangnya media edukasi yang menarik, terjangkau, dan efektif untuk meningkatkan kesiapsiagaan mereka dalam menghadapi bencana. Dengan adanya partisipasi remaja dapat membuat mereka dapat memutuskan yang akan mempengaruhi kehidupan mereka, keluarga mereka dan, komunitas mereka. Partisipasi remaja adalah aset berharga karena dapat berlangsung di semua bidang yang melibatkan mereka. Dengan partisipasi remaja yang berkualitas dan bermakna, tujuannya adalah memberikan mereka kesempatan yang nyata untuk mengungkapkan pandangan mereka, terlibat dalam pengambilan keputusan, dan mengambil tindakan. Saat ini, metode sosialisasi mitigasi yang ada seringkali monoton dan tidak melibatkan interaktifitas yang cukup, sehingga kurang menarik bagi remaja. Berdasarkan data dan analisis ini, diperlukan media edukasi yang inovatif, interaktif, dan relevan bagi remaja. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk merancang sebuah *card game* sebagai media edukasi yang menyampaikan informasi mengenai mitigasi bencana banjir secara menyenangkan dan aplikatif untuk remaja usia 15-18 tahun di Bogor.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang meliputi wawancara, diskusi kelompok terfokus (FGD), studi pustaka. Sementara itu, proses

perencanaan dilakukan dengan metode *Design Sprint* yang terdiri dari tahapan memahami (*understand*), menentukan (*define*), membuat sketsa (*sketch*), memutuskan (*decide*), membuat *prototype* (*prototype*), dan validasi (*validate*). Dengan mengusung *big idea* “*Experience the action and the impact of the flood preparedness education with interactive and inspiring learning*” game ini diharapkan dapat menciptakan suasana edukatif yang ceria, cekatan, dan memotivasi remaja untuk memahami perannya dalam mitigasi bencana banjir.

Game ini nantinya akan didistribusikan secara gratis melalui kerja sama dengan pemerintah, dan komunitas, dalam bentuk fisik. Interaktivitas yang ditawarkan oleh game ini memberikan pengalaman belajar langsung, sehingga remaja dapat memahami dan mempraktikkan langkah-langkah yang perlu dilakukan sebelum, selama, dan setelah bencana banjir. *Card game* ini dirancang agar tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga membangun keterampilan dan kepercayaan diri dalam situasi darurat. Melalui kolaborasi berbagai pihak, termasuk pemerintah dan komunitas, diharapkan game ini mampu meningkatkan kesadaran dan kesiapsiagaan remaja terhadap bencana banjir serta memperkuat komunitas dalam menghadapi tantangan tersebut. Dengan cara ini, remaja dapat mengambil peran sebagai agen perubahan dalam mitigasi bencana banjir.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan perancangan *card game* edukasi mitigasi bencana banjir, Penulis memperoleh banyak pembelajaran dan menghadapi berbagai tantangan selama proses riset dan perancangan. Berdasarkan pengalaman tersebut, penulis ingin memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi panduan berguna bagi mahasiswa yang akan mengerjakan tugas akhir di masa mendatang, baik dengan topik serupa maupun berbeda.

1. Saran Teoritis:

Saran teoritis berfokus pada pengembangan teori untuk penelitian serupa di masa yang akan datang.

- a. Pastikan untuk secara rutin mencadangkan semua file dan data, baik di perangkat lokal maupun melalui layanan cloud storage. Langkah ini penting untuk mencegah kehilangan data akibat kerusakan perangkat atau masalah teknis lainnya.
- b. Pastikan selalu memperhatikan format pada laporan sehingga tidak perlu kerja berkali-kali sehingga tidak memotong banyak waktu dalam bagian format laporan.
- c. Pastikan bahwa riset yang dilakukan sudah sesuai dengan kebutuhan dan memperhatikan banyak aspek sehingga bisa memperkuat data perancangan.
- d. Pelajari topik perancangan dengan baik sehingga pemahaman yang mendalam dapat diperoleh, memungkinkan Anda merancang solusi yang tepat dan relevan. Selain itu, pemahaman yang kuat akan membantu menjawab pertanyaan atau tantangan yang mungkin muncul selama proses penelitian dan perancangan.

2. Saran Praktis:

Saran praktis berfokus pada pengembangan lebih lanjut dari perancangan *card game* dan implementasinya:

- a. Penggunaan *layout grid* pada desain keseluruhan untuk membuat desain asset lebih merata atau rapi untuk tidak terlalu memusingkan pengguna.
- b. Perlunya melakukan sesi evaluasi yang lebih mendalam setelah melakukan percobaan perancangan kepada narasumber sehingga mengetahui apakah perancangan yang kita buat berdampak terhadap narasumber.
- c. Perhatikan penggunaan bahan material kepada sebuah karya fisik sehingga mendapatkan hasil yang maksimal dan tidak sembarangan dalam penggunaan bahan material.

- d. Perlunya memperhatikan desain yang sudah dibuat apakah sudah sesuai dengan desain yang dibuat secara digital sehingga bisa menghasilkan karya yang maksimal.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA