

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dalam Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di Gugus Mitigasi Lebak Selatan dilaksanakan mulai dari tanggal 10 September 2025 hingga 28 November 2025. Selama periode tersebut, pelaksana magang memiliki tugas sebagai Content & Program Coordinator Intern, dalam Program Safari Kampung. Selama praktik kerja magang pelaksana magang langsung dibimbing oleh Anis Faisal Reza selaku pendiri Gugus Mitigasi Lebak Selatan. Safari Kampung sendiri merupakan program yang memiliki peran penting dalam menyusun serta menyelenggarakan kegiatan edukatif mengenai mitigasi bencana, yang ditujukan khusus untuk anak-anak di wilayah sekitar Bayah. Kegiatan Safari Kampung memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi kebencanaan yang dikemas secara menyenangkan dan interaktif, sehingga anak-anak tidak bosan dan dapat belajar dengan nyaman. Kegiatan Safari Kampung, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keberanian anak-anak untuk menyelamatkan orang lain serta orang terdekat mereka.

Selama melakukan praktik kerja magang, pelaksana magang memiliki tugas utama dalam mengkoordinasikan tim Safari Kampung untuk merancang dan menyusun materi yang ingin dibawakan nantinya, seperti penyusunan jadwal, permainan yang dibawakan, lokasi kegiatan, pembawaan acara, transportasi tim, serta hadiah atau suvenir yang akan diberikan nantinya. Setelah semua keperluan ditentukan, pelaksana magang bersama dengan tim Safari Kampung akan melakukan koordinasi kepada supervisor yaitu Anis Faisal Reza, untuk meminta masukan serta persetujuan akan rancangan yang sudah dibuat, setalah rancangan disetujui oleh supervisor, tim Safari Kampung akan lanjut menemui Ketua RT/Pemangku Kepentingan untuk meminta izin melakukan kegiatan dan memberikan surat perizinan kegiatan Safari Kampung yang sudah ditandatangani dan disetujui oleh supervisor.

3.2 Tugas dan Uraian dalam Kerja Magang

Selama praktik kerja magang, pelaksana magang berkoordinasi langsung dengan Anis Faisal Reza dan sudah melakukan beberapa tugas atau tanggung jawab utama sebagai Content & Program Coordinator, yaitu menentukan permainan, lokasi, dan alur kegiatan Safari Kampung.

3.2.1 Tugas Kerja Magang

Tugas utama seorang Content & Program Coordinator dalam kegiatan Safari Kampung selama tiga bulan melaksanakan program magang adalah untuk memastikan semua kegiatan berjalan sesuai timeline dan lancar di hari pelaksanaan. Berikut adalah table yang merinci kegiatan yang dilakukan selama masa magang.

Tugas Pekerjaan	Rincian Pekerjaan	September				Oktober				November			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Content & Program Coordinator	Research												
	Design												
	Planning												
	Coordination												
	Pelaksanaan												
	Evaluation												

Tabel 3.1 Timeline Pelaksanaan Magang Sebagai Content & Program Coordinator

Sumber: Data Olahan Pribadi (2025)

Berikut adalah rincian tugas Content & Program Coordinator yang sesuai dengan konsep *Event Management* yang dilakukan selama melakukan praktik kerja magang, yang menrinci pada lima langkah utama dalam *Event Management* (Goldblatt, 2014).

1. *Research*

Riset merupakan tahapan awal yang dilakukan agar dapat mengumpulkan informasi guna memahami kebutuhan dan harapan dari audiens yang telah ditentukan. Selain itu, kegunaan lainnya adalah untuk membantu melakukan identifikasi risiko yang mungkin muncul saat acara berlangsung. Dalam kegiatan Safari Kampung riset digunakan untuk menentukan lokasi, demografi, psikografi, serta perilaku

masyarakat, dengan fokus terhadap anak-anak yang tinggal di daerah rawan bencana.

2. *Design*

Langkah selanjutnya adalah tahap desain, tahapan ini mencakup pembuatan konsep acara, yang mencakup tema, dekorasi, bentuk hiburan yang disajikan, serta permainan yang akan diselenggarakan nantinya. Dalam kegiatan magang Safari Kampung terdapat sesi *brainstorming* bersama tim, untuk menentukan materi yang akan dibawakan, alur kegiatan, jenis permainan yang akan dimainkan, serta penentuan lokasi dan waktu pelaksanaan kegiatan.

3. *Planning*

Tahap perencanaan merupakan tahapan yang mengatur keseluruhan struktur acara kegiatan nantinya, termasuk pengaturan waktu, pemilihan lokasi, serta keperluan logistik seperti transportasi selama acara. Hal ini sangatlah penting, menurut Goldblatt (2014), dalam sebuah perencanaan *event*. Perencanaan kegiatan Safari Kampung sendiri sudah menentukan alur acara serta tanggal pelaksanaan kegiatan, serta kebutuhan logistik nantinya.

4. *Coordination*

Pada tahap ini, seluruh rancangan yang sudah direncanakan diimplementasikan melalui kerja sama dengan berbagai pihak terkait. Dalam kegiatan Safari Kampung, terdapat divisi Community Relation Officer yang dijabat oleh Lovenia Megumin, yang memiliki tugas utama untuk mengatur perijinan, berkoordinasi dengan tokoh masyarakat atau aparat desa untuk perijinan kegiatan, menjalin koordinasi dengan ketua RT, serta meminta bantuan tim *Humanity Project Batch 7* agar acara dapat berlangsung dengan lancar.

5. *Evaluation*

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam sebuah *Event Management*, yang disampaikan oleh Goldblatt (2014). Hal ini dilakukan setelah seluruh kegiatan acara selesai untuk mengukur keberhasilan kegiatan

berdasarkan tujuan yang sudah ditentukan sebelumnya. Evaluasi dapat menjadi sebuah acuan untuk penyempurnaan acara selanjutnya. Dalam kegiatan Safari Kampung, evaluasi lebih berfokus pada efektivitas program edukasi tentang mitigasi bencana kepada anak-anak, serta menghitung berapa banyak anak-anak yang menyerap informasi yang sudah disampaikan mengenai mitigasi bencana.

3.2.2 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melakukan praktik kerja magang, pelaksana magang memiliki keterlibatan diberbagai jenis pekerjaan yang memberikan kesan berharga. Kegiatan Safari Kampung dimulai dengan melakukan riset agar dapat memahami kondisi lapangan, di mana hal tersebut merupakan langkah penting agar dapat merancang kegiatan yang relevan. Selanjutnya, pelaksana magang mengadakan sesi *brainstorming* bersama dengan tim Safari Kampung untuk merancang kegiatan Safari Kampung. Setelah itu, pelaksana magang melakukan koordinasi dan kerjasama dengan Lovenia Megumi dari divisi Community Relation Officer, yang memiliki tanggung jawab untuk mengurus perizinan serta menjalin komunikasi dengan tokoh masyarakat dan ketua RT/RW setempat untuk memastikan keterlibat semua pihak dan mendukung kegiatan Safari Kampung yang akan dilaksanakan di kampung tersebut.

Kegiatan Safari Kampung dilaksanakan sebanyak empat kali, dan pelaksana magang berperan aktif dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan. Setelah semua kegiatan Safari Kampung selesai, pelaksana magang melakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan dan dampak dari kegiatan yang dibawakan. Seluruh kegiatan yang dilakukan memiliki relevansi dengan ilmu *Event Management* dan *Interpersonal Communication*, yang menjadi modal penting dalam dunia kerja. Pengalaman yang didapatkan bukan sekedar meningkatkan keterampilan pelaksana magang, tetapi juga memberikan wawasan tambahan kepada pelaksana magang mengenai pentingnya kerja sama dan komunikasi dalam setiap kegiatan.

Berikut adalah rincian tugas yang dilakukan oleh pelaksana magang selama menjalankan praktik kerja magang pada divisi Safari Kampung Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS):

A. Riset Lokasi Kegiatan Safari Kampung

Pelaksanaan magang di GMLS dilaksanakan oleh pelaksana magang setelah proses Pendidikan Dasar atau diksar dilaksanakan bersama dengan tim *Humanity Batch 7*, hal tersebut dilakukan sebagai dasar persiapan dalam menjalani *Humanity Project*. Setelah itu, di hari terakhir pelatihan diksar tepatnya pada hari keempat, pelaksana magang dan tim *Humanity Project Batch 7* melakukan kunjungan ke Kampung Gardu Timur (Elod) di Desa Situregen dan bertemu dengan Ketua RT. bernama Pak Ahmad Doclin.

Selanjutnya pada kunjungan *onsite* kedua, pelaksana magang dan tim Safari Kampung mulai melakukan riset pada lokasi untuk kegiatan Safari Kampung. Terdapat empat lokasi kegiatan Safari Kampung, yaitu Kampung Ciwaru, Perumahan Eshal Garden, Kampung Cipurun, dan Kampung Gardu Timur (Elod). Kegiatan Safari Kampung di keempat wilayah tersebut memiliki sasaran utama kepada anak-anak. Kegiatan Safari Kampung pertama kali akan dilaksanakan di Kampung Ciwaru, disana pelaksana magang dan tim Safari Kampung bertemu dengan Bu Rini yang sangat antusias akan kegiatan Safari Kampung dan memberikan sambutan hangat kepada tim Safari Kampung. Selain itu, pelaksana magang dan tim juga bertemu dengan Ketua RT. Kampung Ciwaru untuk meminta izin dan dukungannya serta menyampaikan tujuan kegiatan tim Safari Kampung di Kampung Ciwaru.

Kegiatan selanjutnya akan berlangsung di Perumahan Eshal Garden, kemudian dilanjutkan ke Kampung Cipurun, dan diakhiri di Kampung Gardu Timur (Elod) keesokan harinya. Secara keseluruhan, rangkaian kegiatan Safari Kampung tidak hanya mengedepankan aspek pendidikan, tetapi juga berupaya untuk memperkuat hubungan sosial masyarakat. Selain itu, kegiatan Safari Kampung memiliki tujuan untuk menciptakan suasana interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu mendorong partisipasi aktif warga serta memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan positif bagi anak-anak di wilayah tersebut.

Riset lokasi menunjukkan bahwa keempat wilayah tersebut menyambut kegiatan Safari Kampung dengan antusias, dikarenakan kegiatan tersebut dapat meningkatkan literasi, serta dinilai sebagai kegiatan yang dapat memberikan

kesempatan untuk anak-anak belajar mengenai mitigasi bencana. Selain itu, terdapat beberapa temuan lainnya terhadap hasil riset lokasi dan pelaksanaan kegiatan antara lain sebagai berikut:

- A) Ketua RT, tokoh masyarakat, dan warga di Kampung Ciwaru, Perumahan Eshal Garden, Cipurun, dan Gardu Timur (Elod) menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan edukasi kebencanaan.
- B) Anak-anak masih memiliki literasi yang cukup rendah akan mitigasi bencana yang baik dan benar.
- C) Pada umumnya, anak-anak memiliki waktu luang pada akhir pekan, khususnya pada hari Sabtu dan Minggu, sehingga memudahkan penjadwalan kegiatan Safari Kampung.
- D) Dukungan dari Ketua RT, fasilitator tempat, dan tokoh masyarakat, mempermudah koordinasi dan penyusunan jadwal kegiatan.
- E) Banyak masyarakat dikeempat wilayah tersebut yang mengharapkan adanya keberlanjutan kegiatan Safari Kampung di kampung mereka.

B. Desain Kegiatan

Setelah menyelesaikan riset lokasi di keempat kampung tersebut, tahap selanjutnya adalah menyusun *rundown* serta merancang rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan di setiap lokasi. Proses perancangan ini dilakukan melalui sesi *brainstorming* yang melibatkan pelaksana magang dan tim divisi Safari Kampung untuk menentukan jenis kegiatan yang paling sesuai dengan kebutuhan masing-masing kampung. Dalam sesi *brainstorming* tersebut, tim memfokuskan diskusi pada dua aspek utama. Pertama, memilih permainan atau aktivitas yang tidak hanya menarik bagi anak-anak, tetapi juga mampu menyampaikan pesan penting mengenai mitigasi bencana secara sederhana dan mudah dipahami. Kedua, menyusun alur kegiatan secara menyeluruh agar seluruh rangkaian Safari Kampung dapat berjalan secara terstruktur dan efektif sehingga tujuan kegiatan dapat tercapai secara optimal.

Kegiatan *brainstorming* merupakan sebuah proses diskusi yang dilakukan secara terbuka antar anggota tim untuk menghimpun sebanyak mungkin gagasan kreatif dari beragam sudut pandang. Selama proses tersebut, setiap anggota tim Safari Kampung memberikan ide mereka masing-masing secara bebas dan terbuka. Seluruh gagasan yang terkumpul nantinya akan dirangkum kembali dan dirandkum menjadi satu konsep kegiatan yang disepakati bersama sebagai dasar perencanaan dan pelaksanaan Program Safari Kampung. Menurut Pressman (2018), *brainstorming* menekankan proses berpikir divergen, di mana seluruh individu didorong untuk mengemukakan ide secara spontan tanpa adanya kritik di tahap awal. Sejalan dengan hal tersebut, Alex F. Osborn (2013), menyatakan bahwa *brainstorming* adalah sebuah teknik atau metode yang bertujuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru serta cara dalam meyelesaikan suatu permasalahan. *Brainstorming* tidak hanya dapat dilakukan secara berkelompok, tetapi juga dapat dilakukan secara individu, karena prinsip utama dari *brainstorming* itu sendiri adalah untuk menunda pengambilan keputusan, dan penilaian terhadap ide yang muncul. Adapun beberapa prinsip dasar dalam metode *brainstorming* sebagai berikut

- A) Penundaan pengambilan keputusan, yaitu tidak diperkenankan melakukan kritik atau evaluasi terhadap gagasan yang muncul pada tahap awal proses *brainstorming*. Setiap gagasan yang disampaikan harus dapat diterima terlebih dahulu tanpa penilaian, dan pengambilan keputusan baru dapat dilakukan setelah terkumpul sejumlah gagasan yang kemudian dipilih dan disaring untuk memperoleh gagasan terbaik yang disepakati bersama.
- B) Menghasilkan ide sebanyak mungkin, yaitu pada tahap *brainstorming* seluruh individu didorong untuk mengemukakan gagasan dalam jumlah yang sebanyak-banyaknya tanpa rasa takut akan salah atau tidak relevan. Setiap ide, baik yang bersifat realistik, unik, tidak biasa, hingga terkesan sederhana sekalipun tetap diterima dan dianggap sebagai bagian dari proses kreatif. Selain itu, gagasan yang terdengar aneh atau lucu juga

dapat dilontarkan agar dapat memicu sudut pandang baru serta merangsang berkembangnya ide-ide lain yang lebih baik dan kreatif.

- C) Menghindari pengambilan keputusan secara terburu-buru, yaitu dengan menahan kecenderungan untuk langsung menilai atau mengkritik setiap gagasan yang muncul. Penilaian yang dilakukan terlalu dini dapat menjadi hambatan dalam proses kreatif karena memiliki potensi untuk menghambat perkembangan ide secara optimal. Oleh karena itu, seluruh gagasan perlu diberikan ruang terlebih dahulu agar dapat berkembang sebelum memasuki tahap evaluasi dan pengambilan keputusan akhir.

Dalam pelaksanaan sesi *brainstorming*, pelaksana magang dan masing-masing anggota dari tim Safari Kampung saling memberikan gagasan mereka sebanyak-banyaknya tanpa adanya kritik. Berbagai gagasan yang muncul kemudian dirangkum dan dirumuskan secara sistematis hingga menghasilkan rangkaian kegiatan Safari Kampung yang disepakati bersama. Proses perumusan tersebut mengacu pada penerapan metode *brainstorming* sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya.

- A) Penundaan pengambilan keputusan, yaitu selama sesi *brainstorming* yang dilaksanakan bersama tim Safari Kampung, seluruh anggota tim didorong untuk menyampaikan beberapa gagasan mereka terkait kegiatan yang akan dilaksanakan. Selain itu, para anggota juga diarahkan untuk tidak memberikan kritik terhadap setiap gagasan yang muncul, hal ini bertujuan agar para anggota tidak merasa tertekan dan lebih leluasa dalam menyampaikan beberapa gagasan yang kreatif, seperti jenis permainan yang akan dibawakan maupun metode pembelajaran yang menarik. Dengan penerapan prinsip tersebut, setiap anggota dapat berkontribusi secara maksimal dalam proses perumusan kegiatan.
- B) Menghasilkan Ide sebanyak mungkin, yaitu selama sesi *brainstorming* tim Safari Kampung berusaha semaksimal mungkin untuk menciptakan berbagai aktivitas baru yang mampu menarik perhatian anak-anak.

Setiap anggota tim Safari Kampung didorong untuk berpikir seluas-luasnya tanpa dibatasi oleh ide-ide yang biasa atau telah dilakukan sebelumnya. Melalui proses ini, muncul beragam gagasan kegiatan yang berpotensi menarik minat anak-anak sebagai target sasaran utama kegiatan Safari Kampung. Selain itu, setiap anggota tim diberikan keleluasaan untuk menyampaikan ide apa pun, termasuk ide-ide yang unik, tidak biasa, bahkan terkesan tidak masuk akal. Hal ini bertujuan agar proses pencarian ide tidak monoton atau membosankan, melainkan mampu memicu lahirnya ide-ide baru yang lebih kreatif.

- C) Menghindari pengambilan keputusan secara terburu-buru, yaitu selama sesi *brainstorming* seluruh tim Safari Kampung menyepakati bahwa setiap anggota memiliki cara berpikir dan sudut pandang yang berbeda. Oleh karena itu, sekecil atau seaneh apapun ide tersebut, tidak akan langsung diberikan penilaian maupun kritik. Pendeketan ini bertujuan agar setiap anggota tim merasa lebih nyaman, tidak takut terhadap penilaian, serta mampu menyampaikan ide-idenya secara bebas dan alami. Hal ini, memungkinkan tim Safari Kampung untuk mengeksplorasi lebih banyak kemungkinan dan menemukan ide-ide yang sebelumnya tidak terpikirkan. Selain itu, dengan tidak terburu-buru dalam menentukan gagasan terbaik, tim Safari Kampung dapat memiliki waktu yang cukup untuk menyusun rencana kegiatan yang lebih matang, sistematis, dan menyeluruh. Rencana kegiatan tersebut tidak hanya memuat unsur edukatif, tetapi juga dipadukan dengan unsur hiburan agar lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak sebagai target sasaran kegiatan Safari Kampung.

Selain itu, proses *brainstorming* ini tidak hanya berperan dalam memperkaya kreativitas tim Safari Kampung, tetapi juga mempererat kerja sama anggota tim Safari Kampung. Pelaksana magang merasakan bahwa proses tersebut memiliki kesamaan dengan pengalaman pembelajaran di kelas *Special Event*, di mana setiap kontribusi anggota memiliki peran yang penting dalam membentuk gagasan bersama. Pengumpulan ide dari seluruh anggota tim menjadi langkah

krusial dalam merumuskan konsep acara yang efektif, matang, dan disepakati secara kolektif.

Hasil dari sesi *brainstorming* yang dilakukan menunjukkan bahwa tim Safari Kampung berhasil untuk menyusun rencana kegiatan yang menyeluruh dan menarik, sambil tetap memiliki tujuan untuk memberikan unsur edukasi dan hiburan. Kegiatan Safari Kampung sendiri diharapkan mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya mitigasi bencana serta mempererat hubungan sosial antarwarga. Selain itu, proses ini juga memperkuat kolaborasi tim dan meningkatkan paritispasi aktif setiap anggota dalam tahap perencanaan kegiatan.

C. Perencanaan Kegiatan

Setelah menyelesaikan perancangan konsep kegiatan serta memperoleh gambaran yang jelas mengenai situasi dan kondisi lokasi pelaksanaan, selanjutnya tim Safari Kampung melakukan perancangan secara detail kegiatan yang akan dilaksanakan. Proses perancangan ini melibatkan diskusi lanjutan bersama seluruh anggota tim Safari Kampung. Pembahasan yang dilakukan mencakup hal-hal penting, seperti alur kegiatan dari awal hingga akhir, penentuan waktu pelaksanaan yang paling tepat, serta pemilihan lokasi yang paling sesuai untuk mendukung keberlangsungan kegiatan. Adapun hasil dari proses perencanaan kegiatan yang disusun bersama tim Safari Kampung yang dipaparkan sebagai berikut.

1. Menentukan Permainan untuk Kegiatan Safari Kampung:

Pada tahap ini, tim Safari kampung melaksanakan diskusi secara spesifik untuk menentukan jenis permainan yang tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga mampu memberikan edukasi dasar mengenai mitigasi bencana kepada anak-anak serta menarik minat mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Dengan demikian, kegiatan yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang bermanfaat bagi para peserta.

2. Menentukan Waktu Pelaksanaan Kegiatan Safari Kampung:

Berdasarkan hasil riset lapangan yang telah dilakukan sebelumnya, tim Safari Kampung memperoleh informasi bahwa sebagian besar anak-anak memiliki waktu luang yang lebih banyak pada hari Sabtu dan Minggu. Oleh karena itu, kegiatan Safari Kampung diputuskan untuk dilaksanakan pada hari Sabtu dan Minggu, yaitu pada tanggal 11 Oktober 2025 dan 12 Oktober 2025. Penentuan jadwal tersebut bertujuan agar pelaksanaan kegiatan tidak mengganggu aktivitas belajar anak-anak di hari sekolah, yakni Senin hingga Jumat. Kegiatan ini juga direncanakan berlangsung sejak pagi hari, mengingat anak-anak sudah aktif bermain sejak pukul 08.00 pagi hari. Selain itu, pemilihan waktu pelaksanaan pada akhir pekan diharapkan dapat meningkatkan jumlah kehadiran serta berpartisipasi anak-anak dalam kegiatan Safari Kampung.

3. Menentukan Bentuk Apresiasi Kepada Peserta Kegiatan Safari Kampung:
Tim Safari Kampung juga melakukan diskusi untuk menentukan bentuk apresiasi yang akan diberikan kepada para peserta sebagai ucapan terima kasih atas partisipasi mereka dalam kegiatan Safari Kampung. Melalui hasil diskusi tersebut, tim Safari Kampung memutuskan untuk memberikan bingkisan sederhana kepada setiap peserta yang berisikan makanan ringan untuk anak-anak. Pemberian bingkisan ini diharapkan dapat menjadi bentuk penghargaan sekaligus penyemangat bagi anak-anak telah meluangkan waktu untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan Safari Kampung, serta mencerminkan kedulian tim Safari Kampung terhadap para peserta.

Menurut Goldblatt (2014), terdapat tiga prinsip utama *Special Event* yang dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan saat melakukan sebuah perancangan kegiatan. Ketiga prinsip tersebut adalah *Time* (waktu), *Space* (ruang), dan *Tempo* (ritme atau kecepatan).

Nama Kegiatan	Time	Space	Tempo
Kegiatan Safari Kampung di Kampung Ciwaru	11 Oktober 2025, Pukul 10:30 – 12:00 WIB	Di halaman garasi mobil warga Kampung Ciwaru	Kegiatan Safari Kampung berlangsung selama kurang lebih satu setengah jam.

Kegiatan Safari Kampung di Perumahan Eshal Garden	11 Oktober 2025, Pukul 15:30 – 17:30 WIB	Di halaman terbuka dan salah satu rumah warga Perumahan Eshal Garden	Kegiatan Safari Kampung sendiri memiliki alur acara mulai dari perkenalan, lalu dilanjut dengan kegiatan permainan Safari Kampung, kemudian <i>Ice Breaking</i> (bernanyi lagu Pahlawan Siaga), dan penutupan serta evaluasi.
Kegiatan Safari Kampung di Kampung Cipurun	12 Oktober 2025, Pukul 10:30 – 12:00 WIB	Di halaman rumah salah satu warga Kampung Cipurun	
Kegiatan Safari Kampung di Kampung Elod	12 Oktober 2025, Pukul 15:30 – 17:30 WIB	Di halaman terbuka Kampung Elod	

Tabel 3.2 *Planning Kegiatan Safari Kampung (Time, Space, dan Tempo)*

Sumber: Data Olahan Pribadi (2025)

Berikut merupakan salah satu *rundown* kegiatan Safari Kampung yang akan dilaksanakan pada *trip* kedua tanggal 11 Oktober 2025, di Kampung Ciwaru dan Perumahan Eshal Garden.

SAFARI KAMPUNG SCHEDULE			
Date	11-10-25	Location	Eshal Garden A Ciwaru
<hr/>			
Start	End	Duration (minutes)	Activity
27.30 AM	06.00 AM	45	Preparasi dan准備
06.30 AM	08.00 AM	30	Olah Parapangan (kui ntarmita culu)
09.00 AM	09.30 AM	30	Olah Ciwaru
09.30 AM	10.15 AM	45	Preparation
10.15 AM	10.30 AM	15	Cross check & make sure semua siap
10.30 AM	10.45 AM	5	Persiapan
10.45 AM	10.48 AM	3	Ice breaking
10.48 AM	10.51 AM	3	The Game
10.51 AM	10.54 AM	3	Siapkan main game
10.54 AM	11.23 AM	30	Wati game
11.23 AM	11.33 AM	10	Refleksi
11.33 AM	11.48 AM	15	Penyampaikan sasaran
11.48 AM	12.03 AM	15	Besi foto bersama
<hr/>			
KAMPUNG CIWARU			
Start	End	Duration (minutes)	Activity
27.30 AM	06.00 AM	45	Preparasi dan准備
06.30 AM	08.00 AM	30	Olah Parapangan (kui ntarmita culu)
09.00 AM	09.30 AM	30	Olah Ciwaru
09.30 AM	10.15 AM	45	Preparation
10.15 AM	10.30 AM	15	Cross check & make sure semua siap
10.30 AM	10.45 AM	5	Persiapan
10.45 AM	10.48 AM	3	Ice breaking
10.48 AM	10.51 AM	3	The Game
10.51 AM	10.54 AM	3	Siapkan main game
10.54 AM	11.23 AM	30	Wati game
11.23 AM	11.33 AM	10	Refleksi
11.33 AM	11.48 AM	15	Penyampaikan sasaran
11.48 AM	12.03 AM	15	Besi foto bersama
<hr/>			
CLEAN UP AREA - PERINDAHAN LOKASI			
Start	End	Duration (minutes)	Activity
12.03 PM	12.48 PM	45	Clean up area
12.48 PM	12.53 PM	5	Istimmat (ngobrol warga)
12.53 PM	12.58 PM	5	Makan siang
12.58 PM	13.08 PM	30	Pembagian bantuan ke Eshal Garden
13.08 PM	14.26 PM	30	Olah Eshal Garden
<hr/>			
PERUMAHAN ESHAL GARDEN			
Start	End	Duration (minutes)	Activity
14.28 PM	15.13 PM	45	Preparation
15.13 PM	15.28 PM	15	Cross check & make sure semua siap
15.28 PM	15.43 PM	5	Persiapan
15.43 PM	15.47 PM	10	Ice breaking
15.47 PM	15.51 PM	4	The Game
15.51 PM	15.54 PM	3	Siapkan main game
15.54 PM	16.21 PM	30	Wati game
16.21 PM	16.51 PM	10	Refleksi
16.51 PM	16.48 PM	15	Penyampaikan sasaran
16.48 PM	17.01 PM	15	Besi foto bersama
<hr/>			
CLEAN UP AREA - PULANG			
Start	End	Duration (minutes)	Activity
17.01 PM	17.46 PM	45	Clean up area
17.46 PM	18.00 PM	44	Makan malam Bu Heri
18.00 PM	18.35 PM	35	Pembagian bantuan ke Villa Heri
18.35 PM	18.46 PM	15	Olah Villa Heri
18.46 PM	18.59 PM	15	Olah Villa Heri
18.59 PM	18.66 AM	79	Istimmat, tidur, ready to ready

Gambar 3.1 *Rundown Kegiatan Safari Kampung (Kampung Ciwaru & Perumahan Eshal Garden)*

Sumber: Data Olahan Pribadi (2025)

D. Koordinasi

Selanjutnya memasuki tahapan koordinasi, yaitu tahap yang memiliki peran penting dalam penyelenggaraan kegiatan. Pada tahap ini, seluruh rencana yang telah disusun sebelumnya harus dapat diimplementasikan dengan baik dan melibatkan kerja sama dari berbagai pihak. Agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai apa yang diharapkan, setiap unsur yang telah dirancang mulai dari jadwal, lokasi, jenis kegiatan, serta pembagian tugas setiap anggota perlu dijalankan secara terpadu dalam sebuah kerja sama tim yang solid. Selain itu, tahap koordinasi menuntut kerja sama yang efektif serta komunikasi yang terbuka antar seluruh pihak yang terlibat. Setiap individu yang memiliki peran dalam kegiatan Safari Kampung harus saling bertukar informasi, memahami tanggung jawab masing-masing, serta menjalankan tugas dengan jelas dan konsisten. Hal ini bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman, mencegah terjadinya tumpang tindih tugas, serta memastikan seluruh rangkaian kegiatan dapat berlangsung dengan tertib, terorganisasi, dan sesuai tujuan yang telah ditetapkan.

Dalam proses koordinasi kegiatan Safari Kampung, pelaksana magang secara langsung memiliki keterlibatan dalam segala proses koordinasi dengan berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

A. Koordinasi dengan Ketua RT dan fasilitator setempat.

Pelaksana magang bersama tim Safari Kampung melakukan komunikasi secara langsung dengan Ketua RT serta para fasilitator di setiap wilayah tempat kegiatan dilaksanakan. Langkah ini sangat penting karena melalui komunikasi langsung, tim dapat memperoleh dukungan penuh dari pihak setempat serta memastikan seluruh kebutuhan kegiatan dapat dipenuhi. Selain itu, dengan adanya keterlibatan Ketua RT dan fasilitator membantu menciptakan hubungan yang lebih dekat dengan warga, sehingga kegiatan Safari Kampung dapat lebih mudah menarik perhatian anak-anak dan mendorong partisipasi aktif para warga.

B. Koordinasi dengan tim Safari Kampung.

Sebelum kegiatan Safari Kampung dilaksanakan, pelaksana magang bersama tim Safari Kampung selalu menyempatkan diri untuk melakukan diskusi secara internal terlebih dahulu. Pada sesi diskusi tersebut, berbagai hal penting dibahas secara rinci, mulai dari pembagian peran setiap anggota selama kegiatan berlangsung, penentuan permainan yang akan dibawakan, hingga persiapan teknis lainnya yang diperlukan. Seluruh anggota tim berupaya membangun koordinasi yang solid dan saling bekerja sama agar kegiatan dapat berjalan dengan tertib, interaktif, dan menyenangkan bagi anak-anak sebagai peserta utama.

C. Koordinasi dengan tim *Humanity Project Batch 7*.

Setelah melakukan koordinasi internal bersama tim Safari Kampung, pelaksana magang dan tim juga melanjutkan koordinasi dengan tim *Humanity Project Batch 7*. Koordinasi ini dilakukan karena beberapa anggota *Humanity Project Batch 7* akan membantu dalam menjaga jalannya kegiatan agar tetap kondusif, tertib, dan aman. Selain memastikan kelancaran acara, pelaksana magang juga memberikan pembagian tugas yang jelas kepada beberapa anggota yang akan membantu kegiatan Safari Kampung sehingga mereka memiliki tanggung jawab dan peran yang terstruktur. Kolaborasi ini menjadi aspek penting dalam pelaksanaan kegiatan karena dukungan dari kedua tim memungkinkan seluruh rangkaian acara berlangsung dengan baik, menyenangkan, dan memberikan manfaat positif bagi peserta. Selain itu, proses koordinasi tersebut turut memperkuat hubungan antar tim serta membangun rasa tanggung jawab kolektif terhadap keberhasilan kegiatan Safari Kampung.

Selama tahap ini berlangsung, pelaksana magang merasa bahwa proses koordinasi dan interaksi yang terjadi memiliki kesamaan dengan konsep komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi. Komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran pesan antara individu secara langsung, di mana setiap pihak yang terlibat saling memengaruhi pemikiran, perasaan, maupun persepsi satu

sama lain (Lane, 2016). Selain itu, menurut Effendy (2009), komunikasi interpersonal dapat terjadi antara dua individu atau lebih, dan tidak hanya dapat dilakukan melalui pertemuan tatap muka, tetapi juga dapat berlangsung melalui media pengantara, seperti telepon, selama kedua belah pihak masih dapat memberikan tanggapan secara langsung. Karakteristik tersebut menjadi salah satu ciri utama dari komunikasi interpersonal, karena memungkinkan setiap individu untuk saling memahami dengan lebih cepat melalui ekspresi wajah, bahasa tubuh, serta intonasi suara yang dapat ditangkap secara langsung.

Senada dengan hal tersebut, menurut Mulyana (2015), komunikasi interpersonal merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan secara langsung, di mana pemahaman antarpeserta tidak hanya diperoleh melalui kata-kata, tetapi juga melalui gerakan tubuh, ekspresi wajah, serta berbagai tanda nonverbal lainnya. Kehadiran unsur nonverbal tersebut berperan penting dalam membantu pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, sehingga penerima pesan dapat memahami makna secara lebih utuh dan akurat. Komunikasi interpersonal sendiri memiliki dua bentuk, yaitu:

- a. Komunikasi Interpersonal, merupakan bentuk komunikasi yang dianggap paling efektif karena dilakukan secara langsung (tatap muka) antara dua orang atau lebih. Dalam situasi ini, pesan yang disampaikan dapat segera memperoleh tanggapan atau respons dari lawan bicara. Misalnya, ketika seseorang menyampaikan informasi atau pendapat, pihak lain dapat langsung merespons melalui jawaban, pertanyaan, atau reaksi spontan lainnya. Interaksi langsung ini memungkinkan adanya proses saling memahami secara lebih cepat melalui isyarat verbal maupun nonverbal.
- b. Komunikasi Massa, merupakan bentuk komunikasi yang disampaikan melalui media massa seperti televisi, radio, internet, dan media sosial. Komunikasi ini bersifat satu arah serta ditujukan kepada audiens yang memiliki jumlah lebih besar. Akibatnya, respons atau reaksi dari penerima pesan tidak dapat diketahui secara langsung oleh pengirim pesan pada saat yang sama. Selain itu, komunikasi massa memiliki

jangkauan yang lebih luas, tetapi tidak menyediakan umpan balik yang cepat sebagaimana yang terjadi dalam komunikasi interpersonal.

Melalui pemahaman terhadap kedua bentuk komunikasi tersebut, pelaksana magang menyimpulkan bahwa kegiatan Safari Kampung termasuk ke dalam bentuk komunikasi interpersonal, khususnya komunikasi langsung secara tatap muka. Hal ini karena seluruh proses penyampaian informasi terkait kegiatan Safari Kampung tidak dilakukan melalui media massa, melainkan melalui menyebarkan informasi mengenai kegiatan tersebut melainkan melakukan sosialisasi langsung kepada wilayah yang akan menjadi tempat kegiatan Safari Kampung. Pendekatan tatap muka ini memungkinkan interaksi yang lebih efektif, respons yang cepat, serta pemahaman yang lebih baik antara pelaksana kegiatan dan masyarakat setempat.

Pelaksana magang bersama tim Safari Kampung juga melakukan komunikasi dengan berbagai pihak yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan, mulai dari fasilitator yang menyediakan lokasi kegiatan hingga pihak-pihak yang membantu mengajak anak-anak di wilayah setempat untuk berpartisipasi dalam kegiatan Safari Kampung. Penerapan komunikasi interpersonal melalui pendekatan langsung ini sangat membantu dalam menciptakan suasana yang ramah dan kondusif, membangun kepercayaan antara penyelenggara dan masyarakat, serta mendorong peningkatakn partisipasi anak-anak dalam kegiatan Safari Kampung.

E. Pelaksanaan

Pada tahap ini, pelaksana magang bersama tim Safari Kampung melaksanakan kegiatan Safari Kampung sesuai dengan perancangan yang telah disusun dan disepakati melalui diskusi pada tahapan sebelumnya. Kegiatan diawali dengan sesi perkenalan tim Safari Kampung, dilanjut dengan penjelasan singkat mengenai rangkaian permainan yang akan diikuti oleh para peserta. Setelah itu, para peserta diarahkan untuk mengikuti sesi permainan yang telah dipilih dan disesuaikan dengan pesan utama kegiatan, yaitu meningkatkan kesiapsiagaan anak-anak dalam menghadapi potensi bencana. Di tengah pelaksanaan kegiatan, disisipkan sesi *Ice Breaking* sebagai jeda dari aktivitas permainan. Pada sesi ini, peserta diajak untuk bernyanyi bersama dengan membawakan lagu “Pahlawan Siaga” yang diciptakan

oleh Nashita Nashwa, salah satu anggota tim Safari Kampung. Sesi ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus menjaga antusiasme peserta. Setalah sesi *Ice Breaking*, kegiatan dilanjutkan kembali dengan permainan edukatif lainnya. Pada akhir kegiatan, tim Safari Kampung melaksanakan sesi penutupan yang diisi dengan evaluasi singkat terhadap pelaksanaan kegiatan pada hari tersebut, khususnya untuk menilai sejauh mana permainan yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai kesiapsiagaan bencana. Kegiatan kemudian ditutup dengan bernyanyi bersama, sesi foto bersama antara peserta dan tim Safari Kampung, serta pembagian bingkisan makanan ringan kepada para peserta sebagai bentuk apresiasi dan ucapan terima kasih atas partisipasi mereka dalam kegiatan Safari Kampung.

Kegiatan Safari Kampung dilaksanakan pada trip kedua dan diselenggarakan sebanyak empat kali. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama dua hari, yaitu pada tanggal 11 Oktober 2025 dan 12 Oktober 2025. Pada tanggal 11 Oktober 2025, kegiatan Safari Kampung dilaksanakan sebanyak dua kali, masing-masing berlokasi di Kampung Ciwaru, dan Perumahan Eshal Garden. Selanjutnya, pada tanggal 12 Oktober 2025, kegiatan Safari Kampung kembali dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu di Kampung Cipurun dan Kampung Elod. Berikut ini merupakan uraian pelaksanaan kegiatan Safari Kampung secara lebih rinci.

A) Kegiatan Safari Kampung di Kampung Ciwaru

Kegiatan Safari Kampung di Kampung Ciwaru dilaksanakan pada hari Sabtu, 11 Oktober 2025, dengan susunan acara yang berlangsung sejak pukul 10.30 WIB hingga sekitar pukul 12.00 WIB. Sebelum kegiatan dimulai, pelaksana magang bersama tim Safari Kampung melakukan pemeriksaan ulang terhadap seluruh perlengkapan yang diperlukan untuk memastikan kesiapan kegiatan. Selain itu, anggota tim juga mempersiapkan diri masing-masing terlebih dahulu dengan sarapan pagi di Villa Hejo Kiarapayung. Setelah seluruh anggota tim sudah siap, selanjutnya tim Safari Kampung berangkat menuju lokasi pelaksanaan kegiatan, yaitu Kampung Ciwaru.

Sesampainya di lokasi kegiatan, tim Safari Kampung segera mempersiapkan tempat serta berbagai kebutuhan teknis yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan. Beberapa perlengkapan yang disiapkan meliputi peralatan permainan yang akan digunakan serta bingkisan hadiah yang akan dibagikan kepada peserta. Seluruh perlengkapan tersebut dipersiapkan sejak awal dengan tujuan agar kegiatan dapat berlangsung secara tertib dan lancar, sehingga para peserta dapat mengikuti rangkaian aktivitas dengan nyaman dan penuh antusiasme.

Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan yang dilanjutkan dengan perkenalan tim Safari Kampung serta beberapa anggota tim *Humanity Project Batch 7* yang turut membantu pelaksanaan kegiatan. Setelah sesi pembukaan dan perkenalan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan permainan bernama "Siaga Kata". Sebelum permainan dimulai, pelaksana magang terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai alur serta tujuan kegiatan Safari Kampung, yaitu untuk meningkatkan pengetahuan dan kesiapsiagaan anak-anak dalam menghadapi potensi bencana.



Gambar 3.2 Sesi Bermain Permainan "Siaga Kata" di Kampung Ciwaru

Sumber: Olahan Pribadi (2025)

Permainan “Siaga Kata” merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang mengajak para peserta untuk menyusun kata-kata yang berkaitan dengan kebencanaan, seperti banjir, gempa, tsunami, dan lainnya, yang nantinya akan disusun pada papan magnetik. Permainan ini dirancang dengan mekanisme yang sederhana, di mana para peserta dibagi ke dalam dua tim yang berbeda dan saling berlomba untuk Menyusun kata-kata yang telah disediakan oleh tim Safari Kampung. Tim yang berhasil menyusun kata dengan benar dan paling cepat akan memperoleh poin. Seluruh poin yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan dihitung pada akhir permainan untuk menentukan pemenang. Selain itu, permainan ini tidak hanya memberikan keseruan dan meningkatkan antusiasme peserta, permainan “Siaga Kata” juga memiliki nilai edukatif, khususnya dalam melatih kemampuan membaca dan menulis anak-anak, sekaligus memperkenalkan kosakata yang berkaitan dengan mitigasi dan kesiapsiagaan bencana.



Gambar 3.3 Sesi *Ice Breaking* Menanyikan Lagu "Pahlawan Siaga" (Kampung Ciwaru)

Sumber: Olahan Pribadi (2025)

Setelah para peserta menyelesaikan permainan pertama, pelaksana magang bersama tim Safari Kampung melaksanakan sesi *Ice Breaking* dengan mengajak seluruh peserta untuk menyanyikan lagu “Pahlawan

Siaga” yang dipimpin oleh Nashita Nashwa. Sesi *Ice Breaking* memiliki tujuan untuk mengembalikan semangat dan antusiasme anak-anak sebelum memasuki permainan berikutnya. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan permainan kedua, yaitu “Patriot Siaga”.



Gambar 3.4 Sesi Bermain Permainan "Patriot Siaga" di Kampung Ciwaru

Sumber: Olahan Pribadi (2025)

Permainan “Patriot Siaga” merupakan sebuah permainan berbentuk *boardgame* yang memiliki unsur edukatif yang dapat melatih kesiapsiagaan anak-anak dalam menghadapi bencana alam, khususnya gempa bumi dan tsunami. Tujuan utama dari permainan “Patriot Siaga” adalah untuk membantu anak-anak mempersiapkan diri agar lebih siaga serta memahami langkah-langkah yang perlu dilakukan ketika bencana, seperti gempa bumi dan tsunami terjadi. Dalam permainan ini, para peserta pertama-tama akan melempar sebuah dadu, yang akan memberikan jumlah langkah kepada peserta, setelah itu peserta akan menghadapi berbagai rintangan yang harus dilalui secara bertahap. Setiap rintangan disertai dengan berbagai macam rintangan yang berkaitan dengan pemahaman mitigasi bencana, sehingga

peserta tidak hanya bermain, tetapi juga mendapatkan pembelajaran mengenai cara menghadapi situasi darurat yang mungkin terjadi. Para peserta juga memiliki tujuan untuk mencapai zona aman yang menjadi titik akhir permainan, sebagai simbol dari kondisi selamat setelah berhasil melalui berbagai tantangan situasi darurat. Selain itu, melalui permainan ini anak-anak juga bisa mengenal beberapa perlengkapan penting yang perlu disiapkan dalam Tas Siagan Bencana (TSB). Para peserta juga diperkenalkan dengan fungsi dan kegunaan setiap benda yang dapat digunakan untuk menyelesaikan tantangan, seperti kotak P3K, makanan, minuman, senter, tali, dan radio.



Gambar 3.5 Sesi Penutupan & Pembagian Bingkisan (Kampung Ciwaru)

Sumber: Olahan Pribadi (2025)

Setelah sesi permainan kedua selesai dilaksanakan, kegiatan Safari Kampung dilanjutkan dengan sesi penutupan. Pada tahap ini, pelaksana magang bersama tim Safari Kampung melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan dan membagikan bingkisan kepada para peserta sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dan antusiasme mereka selama kegiatan berlangsung. Sebagai penutup, pelaksana magang dan tim Safari Kampung mengajak para peserta untuk kembali menyanyikan lagu

“Pahlawan Siaga” secara bersama-sama, kemudian kegiatan diakhiri dengan sesi foto bersama sebagai dokumentasi sekaligus kenang-kenangan dari pelaksanaan kegiatan Safari Kampung di Kampung Ciwaru.



Gambar 3.6 Foto Bersama Kegiatan Safari Kampung (Kampung Ciwaru)

Sumber: Olahan Pribadi (2025)

B) Kegiatan Safari Kampung di Perumahan Eshal Garden

Kegiatan Safari Kampung selanjutnya dilaksanakan di Perumahan Eshal Garden pada hari yang sama, yakni pada pukul 15.30 hingga 17.00 WIB. Pelaksanaan kegiatan Safari Kampung di Perumahan Eshal Garden, memiliki *rundown* yang serupa dengan *rundown* sebelumnya di Kampung Ciwaru. Rangkaian kegiatan diawali dengan sesi pembukaan dan perkenalan tim Safari Kampung, kemudian dilanjut dengan sesi permainan edukatif, serta diakhiri dengan sesi penutupan dan pembagian bingkisan (*snack*) kepada para peserta diakhir kegiatan.

Setelah sesi pembukaan dan perkenalan tim Safari Kampung selesai dilaksanakan, pelaksana magang bersama tim Safari Kampung melanjutkan

kegiatannya ke sesi permainan. Pada sesi permainan pertama, tim Safari Kampung kembali memutuskan untuk memainkan permainan yang sama, yaitu permainan “Siaga Kata”. Pelaksana magang dan tim Safari Kampung memutuskan untuk memainkan permainan yang sama dikarenakan permainan “Siaga Kata” merupakan permainan yang mudah untuk dipahami anak-anak serta efektif dalam membangkitkan semangat dan antusiasme peserta pada awal kegiatan. Pemilihan permainan “Siaga Kata” sebagai pembuka juga didasarkan pada pengalaman pelaksanaan kegiatan sebelumnya di Kampung Ciwaru, di mana permainan ini mendapatkan respons yang sangat positif. Anak-anak terlihat sangat aktif, antusias, dan bersemangat saat mengikuti permainan tersebut, sehingga permainan ini dianggap sesuai untuk menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus edukatif sejak awal rangkaian kegiatan Safari Kampung di Perumahan Eshal Garden.



Gambar 3.7 Sesi Permainan Pertama "Siaga Kata" di Perumahan Eshal Garden

Sumber: Olahan Pribadi (2025)

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan sesi permainan kedua, yaitu permainan “Patriot Siaga”. Pelaksana magang bersama tim Safari Kampung kembali memilih permainan ini dikarenakan permainan tersebut memiliki muatan edukasi kebencanaan dan kesiapsiagaan yang paling signifikan untuk para peserta. Melalui permainan “Patriot Siaga”, anak-abak tidak hanya diajak bermain, tetapi juga diberikan pemahaman mengenai langkah-langkah penting yang perlu dilakukan dalam menghadapi situasi bencana. Oleh karena itu, permainan ini dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kesadaran dan kesiapsiagaan peserta kegiatan Safari Kampung.



Gambar 3.8 Sesi Permainan Kedua "Patriot Siaga" di Perumahan Eshal Garden

Sumber: Olahan Pribadi (2025)

Kegiatan kemudian dilanjutkan kembali dengan sesi *Ice Breaking*, di mana para peserta diajak untuk menyanyikan lagu “Pahlawan Siaga” secara bersama-sama. Sesi ini secara konsisten dilaksanakan pada pertengahan kegiatan agar dapat menjaga semangat dan antusiasme para

peserta hingga akhir kegiatan. Selain berfungsi sebagai penyegar suasana, lagu “Pahlawan Siaga” juga memiliki nilai edukatif, karena memuat pesan-pesan mengenai mitigasi bencana yang dikemas melalui media lagu. Dengan pendekatan ini, pelaksana magang dan tim Safari Kampung berharap anak-anak dapat menyerap dan mengingat pesan kebencanaan secara tidak langsung melalui lirik yang dinyanyikan bersama, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.



Gambar 3.9 Sesi Ice Breaking Menyanyikan Lagu “Pahlawan Siaga” (Eshal Garden)

Sumber: Olahan Pribadi (2025)

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi permainan ketiga, yaitu permainan “Tsunara”. Penambahan sesi permainan ini dilakukan karena pelaksanaan kegiatan Safari Kampung di Perumahan Eshal Garden memiliki waktu yang lebih banyak dibandingkan kegiatan sebelumnya di Kampung Ciwaru. Hal tersebut disebabkan oleh peserta yang lebih sedikit dari Kampung Ciwaru yang menyebabkan beberapa permainan berjalan lebih cepat. Oleh karena itu, pelaksana magang bersama tim Safari Kampung memutuskan untuk memanfaatkan waktu tersebut untuk menambahkan satu sesi permainan tambahan, sehingga peserta dapat

memperoleh pengalaman edukasi melalui permainan lainnya yang sama menyenangkan dari permainan sebelumnya.



Gambar 3.10 Sesi Permainan Ketiga "Tsunara" di Perumahan Eshal Garden

Sumber: Olahan Pribadi (2025)

Permainan “Tsunara” merupakan sebuah permainan berbentuk *boardgame* yang memiliki kemiripan dengan permainan ular tangga dan monopoli, yang umumnya sudah lumayan familiar untuk anak-anak. Oleh karena itu, saat memainkan permainan ini para peserta dapat dengan mudah memahami aturan permainan ini. Kesamaan dengan permainan ular tangga terlihat dari makinisme pergerakan pemain pada papan permainan, namun “Tsunara” memiliki perbedaan pada setiap kotaknya, di mana terdapat berbagai tantangan yang berbeda-beda dan harus diselesaikan oleh para peserta. Selain itu, sistem penentuan pemenang dalam permainan “Tsunara” juga berbeda dari permainan ular tangga pada umumnya. Dalam permainan ini, peserta tidak hanya dituntut untuk mencapai zona akhir permainan, tetapi juga harus mengumpulkan poin sebanyak mungkin sebelum mencapai zona akhir. Poin tersebut diperoleh melalui keberhasilan peserta dalam menyelesaikan setiap tantangan yang terdapat pada papan permainan. Tidak hanya memberikan unsur hiburan kepada anak-anak permainan “Tsunara”

juga memberikan edukasi kepada anak-anak melalui berbagai tantangan yang dimiliki permainan tersebut.

Setelah sesi permainan ketiga selesai dilaksanakan, kegiatan Safari Kampung memasuki sesi penutupan. Pada tahap ini, pelaksana magang bersama tim Safari Kampung melakukan evaluasi singkat terhadap rangkaian kegiatan yang telah berlangsung. Selanjutnya, para peserta diajak untuk kembali menyanyikan lagu “Pahlawan Siaga”. Selain itu, pelaksana magang dan tim Safari Kampung juga membagikan bingkisan (*snack*) sebagai bentuk apresiasi atas kehadiran dan antusiasme para peserta selama kegiatan berlangsung. Kegiatan kemudian diakhiri dengan sesi foto bersama sebagai dokumentasi sekaligus kenang-kenangan dari pelaksanaan kegiatan Safari Kampung di Perumahan Eshal Garden.



Gambar 3.11 Sesi Foto Bersama Kegiatan Safari Kampung (Perumahan Eshal Garden)

Sumber: Olahan Pribadi (2025)

C) Kegiatan Safari Kampung di Kampung Cipurun

Kegiatan Safari Kampung di Kampung Cipurun dilaksanakan pada hari kedua, yaitu pada tanggal 12 Oktober 2025. Rangkaian kegiatan tersebut

dimulai pada pukul 10.30 hingga 12.00 WIB. Sama seperti pelaksanaan kegiatan sebelumnya di hari pertama, pelaksana magang bersama tim Safari Kampung terlebih dahulu melakukan persiapan awal, seperti memeriksa kembali kelengkapan peralatan yang diperlukan. Setelah seluruh, kebutuhan dinyatakan siap, pelaksana magang bersama tim Safari Kampung serta melakukan sarapan terlebih dahulu di Villa Hejo Kiarapayung. Selanjutnya, setelah seluruh anggota tim Safari Kampung dan beberapa anggota tim *Humanity Project Batch 7* siap, mereka berangkat menuju Kampung Cipurun untuk mempersiapkan lokasi yang akan digunakan sebagai tempat pelaksanaan kegiatan Safari Kampung.

Pelaksanaan kegiatan Safari Kampung di Kampung Cipurun memiliki alur yang serupa dengan kegiatan sebelum-sebelumnya . Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan dan perkenalan tim Safari Kampung, serta perkenalan beberapa anggota tim *Humanity Project Batch 7* yang turut terlibat dalam pelaksanaan kegiatan. Setelah sesi pembukaan dan perkenalan selesai, kegiatan dilanjutkan ke tahap permainan. Pada sesi permainan pertama, pelaksana magang bersama tim Safari Kampung kembali memainkan permainan “Siaga Kata” dengan tujuan membangun semangat dan antusiasme para peserta. Hal ini dilakukan karena permainan ini dinilai efektif sebagai pembuka karena mampu menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus mempersiapkan para peserta untuk mengikuti rangkaian kegiatan selanjutnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.12 Sesi Permainan Pertama “Siaga Kata” di Kampung Cipurun

Sumber: Oalahan Pribadi (2025)

Setelah sesi permainan pertama selesai dilaksanakan, kegiatan dilanjutkan dengan sesi *Ice Breaking* dengan mengajak para peserta untuk menyanyikan lagu “Pahlawan Siaga” secara bersama-sama sebelum melanjutkan kegiatan selanjutnya.



Gambar 3.13 Sesi *Ice Breaking* Menyanyikan Lagu “Pahlawan Siaga” (Kampung Cipurun)

Sumber: Oalahan Pribadi (2025)

Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan sesi permainan kedua, yaitu permainan “Patriot Siaga” sama seperti kegiatan sebelum-sebelumnya. Hal ini dilakukan karena permainan tersebut terbukti efektif dalam memberikan edukasi mengenai kesiapsiagaan bencana kepada para peserta.



Gambar 3.14 Sesi Permainan Kedua “Patriot Siaga” di Kampung Cipurun

Sumber: Oalahan Pribadi (2025)

Kemudian setelah semua sesi permainan selesai, kegiatan Safari Kampung di Kampung Cipurun diakhiri sama seperti kegiatan Safari Kampung sebelum-sebelumnya, yaitu dengan mengadakan sedikit evaluasi serta mengajak kembali para peserta untuk menyanyikan lagu “Pahlawan Siaga”. Selain itu, pelaksana magang bersama tim Safari Kampung, juga tidak lupa untuk membagikan bingkisan (*snack*) kepada para peserta yang sudah hadir, sebagai ucapan terima kasih sudah semangat dan antusias selama mengikuti kegiatan Safari Kampung. Tim Safari Kampung juga

tidak lupa untuk melakukan dokumentasi, yaitu foto bersama dengan para peserta untuk menjadi kenang-kenangan kegiatan Safari Kampung di Kampung Cipurun.



Gambar 3.15 Foto Bersama Kegiatan Safari Kampung (Kampung Cipurun)

Sumber: Oalahan Pribadi (2025)

D) Kegiatan Safari Kampung di Kampung Elod

Kegiatan Safari Kampung terakhir dilaksanakan di Kampung Elod pada ahri yang sama, yaitu hari kedua, dengan perbedaan pada waktu pelaksanaan, yakni pukul 15.30 hingga 17.00 WIB. Seperti pada pelaksanaan kegiatan sebelumnya, rankaian kegiatan diawali dengan sesi pembukaan dan perkenalan tim Safar Kampung serta beberapa anggota tim *Humanity Project Batch 7*. Setelah sesi pembukaan dan perkenalan, kegiatan dilanjutkan dengan sesi permainan. Pada sesi permainan pertama, pelaksana magang bersama tim Safari Kampung kembali menggunakan permainan

“Siaga Kata” sebagai pembuka kegiatan. Permainan ini dipilih karena dinilai sangat efektif dalam membangun suasana yang aktif dan menyenangkan.



Gambar 3.16 Sesi Permainan Pertama “Siaga Kata” di Kampung Elod

Sumber: Oalahan Pribadi (2025)

Setelah sesi permainan pertama selesai dilaksanakan, pelaksana magang bersama tim Safari Kampung melanjutkan kegiatan ke sesi permainan kedua, yaitu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami”. Permainan tersebut merupakan permainan kartu edukatif yang dirancang sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai mitigasi dan kesiapsiagaan bencana. Permainan ini dilaksanakan secara berkelompok dengan mekanisme yang interaktif dan partisipatif. “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” terdiri atas 25 kartu yang terjadi ke dalam empat kategori, yaitu kartu berwarna kuning yang memuat pengetahuan dasar serta rambu-rambu kebencanaan, kartu berwarna hijau yang menekankan aspek kesiapsiagaan dan persiapan diri,

seperti tas siaga bencana dan jalur evakuasi, kartu berwarna merah yang berfokus pada Tindakan darurat yang perlu dilakukan saat bencana terjadi, serta kartu berwarna biru yang berisi pertanyaan empatik untuk menumbuhkan sikap saling tolong-mengolong dan kepedulian sosial.

Dalam pelaksanaannya, setiap kelompok memainkan permainan ini secara bergiliran dengan cara mengambil satu kartu secara acak. Pemain kemudian diminta untuk menebak, menjelaskan, atau menjawab isi kartu sesuai dengan kategori kartu yang diperoleh. Pelaksana magang bersama tim Safari Kampung membantu proses permainan dengan mengempatkan kartu tersebut di atas kepala pemain agar dapat ditebak, sementara anggota kelompok lainnya memberikan petunjuk untuk membantu pemain menebak isi kartu tersebut.



Gambar 3.17 Sesi Permainan Kedua "Siaga Benacan (SIB) Gempa Bumi & Tsunami"

Sumber: Olahan Pribadi (2025)

Setelah sesi permainan kedua selesai dilaksanakan, kegiatan Safari Kampung kembali dilanjutkan dengan sesi *Ice Breaking*. Pada sesi ini, para peserta diajak untuk menyanyikan lagu “Pahlawan Siaga” secara bersama-sama. Kegiatan ini dilakukan agar dapat meningkatkan kembali semangat

dan antusiasme peserta, sehingga mereka dapat lebih semangat untuk mengikuti kegiatan Safari Kampung hingga akhir kegiatan.



Gambar 3.18 Sesi Ice Breaking Menyanyikan Lagu “Pahlawan Siaga” (Kampung Elod)

Sumber: Olahan Pribadi (2025)

Dikarenakan memiliki waktu yang lebih banyak dibandingkan kegiatan Safari Kampung di kampung sebelumnya. Pelaksana magang bersama tim Safari Kampung memutuskan untuk kembali melanjutkan sesi permainan ketiga, dengan memainkan kembali permainan “Patriot Siaga” karena terbukti memiliki efektivitas dalam memberikan edukasi mengenai kesiapsiagaan kepada anak-anak.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.19 Sesi Permainan Ketiga “Patriot Siaga” di Kampung Elod

Sumber: Olahan Pribadi (2025)

Pada sesi terakhir kegiatan Safari Kampung di Kampung Elod, pelaksana magang bersama tim Safari Kampung kembali memberikan sedikit evualsi kegiatan dan mengajak para peserta untuk menyanyikan lagu “Pahlawan Siaga” kembali bersama-sama. Selain itu, pelaksana magang dan tim Safari Kampung juga tidak lupa untuk membagikan kembali bingkisan (*snack*) untuk para peserta sebagai ucapan terima kasih atas semangat dan antusiasme mereka terhadap pelaksanaan kegiatan Safari Kampung. Tim Safari Kampung, tidak lupa untuk melakukan foto bersama sebagai dokumentasi dan juga kenang-kenang kegiatan Safari Kampung di Kampung Elod.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.20 Foto Bersama Kegiatan Safari Kampung (Kampung Elod)

Sumber: Olahan Pribadi (2025)

Selama proses perancangan hingga pelaksanaan kegiatan Safari Kampung, pelaksana magang tidak hanya menerapkan konsep komunikasi antarpribadi, tetapi juga mengimplementasikan konsep lain, yaitu konsep hubungan masyarakat (*community relation*). Konsep ini menjadi penting karena menggambarkan bagaimana suatu kelompok atau organisasi dapat membangun hubungan atau relasi yang baik dengan masyarakat di sekitarnya. Menurut Peak (1998), *community relations* merupakan suatu upaya yang dilakukan secara terencana, aktif, dan berkesinambungan oleh suatu kelompok atau lembaga dalam menjalin suatu hubungan dengan masyarakat. Keterlibatan tersebut bertujuan untuk menciptakan dan menjaga lingkungan yang harmonis, sehingga dapat memberikan manfaat timbal balik, baik bagi lembaga yang bersangkutan maupun bagi masyarakat yang terlibat.

Mendukung pernyataan tersebut mengenai definisi *community relations*, Broom (2013) menyatakan bahwa *community relations* merupakan upaya yang dilakukan oleh suatu organisasi untuk membangun hubungan yang saling menguntungkan dengan komunitas melalui keterlibatan aktif demi kepentingan

bersama. Konsep *community relation* atau hubungan masyarakat tidak dapat diterapkan secara sembarangan, melainkan perlu dirancang dan dilaksanakan melalui beberapa tahapan tertentu yang terstruktur. Tahapan-tahapan tersebut nantinya akan berfungsi sebagai panduan dalam menyusun serta menjalankan kegiatan *community relation* yang efektif. Dalam praktiknya, salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam merancang tahap kegiatan *community relation*, yaitu dengan mengadopsi model perencanaan strategis dalam *public relations*. Melalui pendekatan ini, konsep serta tahapan kerja *public relations* dapat diimplementasikan secara sistemasi dalam kegiatan *community relation*, sehingga pelaksanaan program dapat lebih terarah, terukur, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Broom (2013), pelaksanaan *community relation* perlu mengikuti beberapa tahapan penting yang berfungsi sebagai panduan agar pelaksanaan kegiatan dapat berjalan secara efektif dan terarah. Berikut merupakan tahapan-tahapan tersebut yang dapat dijadikan acuan dalam melakukan praktik *community relation*, termasuk dalam pelaksanaan kegiatan Safari Kampung, sebagai berikut:

A) *Defining The Problem*

Tahap ini memiliki fokus terhadap kondisi atau situsi yang sedang terjadi di dalam organisasi atau di luar organisasi. Jika tahapan ini diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan Safari Kampung, langkah yang dilakukan pertama kali adalah melakukan identifikasi permasalahan yan ada di wilayah Lebak Selatan, di mana dari hasil identifikasi tersebut ditemukannya kekurangan literasi dan kesadaran masyarakat khususnya terhadap anak-anak tentang potensi bencana alam di tempat tinggal mereka. Maka itu, kegiatan ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut.

B) *Planning and Programming*

Tahap selanjutnya merupakan tahap perencanaan dan penyusunan program, yang berfokus pada penyusunan kegiatan berdasarkan hasil analisis yang didapatkan sebelumnya. Pada tahap ini, tim Safari Kampung merancang program kegiatan yang sesuai dengan konsep *event management*, yaitu

menyusun kegiatan yang bersifat menyenangkan sekaligus edukatif melalui metode permainan interaktif. Perencanaan program tersebut mencakup penyusunan jadwal pelaksanaan, penentuan lokasi kegiatan, pemilihan permainan yang sesuai dengan tujuan kegiatan, serta berbagai kebutuhan pendukung lainnya guna memastikan keberlangsungan kegiatan Safari Kampung.

C) *Taking Action and Communication*

Setelah tahap penyusunan dan perencanaan program selesai, tahapan selanjutnya adalah merealisasikan perancanaan tersebut. Pada tahap ini, kegiatan Safari Kampung dilaksanakan dengan melibatkan anak-anak secara langsung sebagai peserta utama. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk memberikan pemahaman mengenai mitigasi bencana, meliputi pengenalan ciri-ciri bencana, langkah-langkah penyelamatan diri, serta Tindakan yang perlu dilakukan dalam situasi darurat. Pada tahap pelaksanaan ini, komunikasi yang efektif sangat dibutuhkan karena memiliki peran penting untuk menciptakan suasana yang positif, membangun dukungan terhadap program yang dijalankan, serta mempererat hubungan antara masyarakat sekitar dengan Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS).

D) *Evaluating The Program*

Tahap terakhir merupakan tahap evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan kegiatan. Tahap ini memiliki tujuan untuk mengukur kelebihan, kekurangan, serta dampak yang dihasilkan melalui kegiatan yang dilaksanakan. Hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan Safari Kampung menunjukkan bahwa GMLS berhasil dalam membangun relasi dengan baik bersama masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari tingginya partisipasi masyarakat dalam kegiatan mitigasi bencana, serta terdapatnya pengakuan dan apresiasi dari banyak pihak eksternal terhadap kontribusi yang

diberikan oleh GMLS dalam meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat di wilayah Lebak Selatan.

Konsep *community relation* digunakan, karena konsep tersebut memiliki peran penting pada pelaksanaan kegiatan Safari Kampung, khususnya sebagai sarana sosialisasi dan pendekatan kepada masyarakat melalui kegiatan-kegiatan positif. Pendekatan ini memiliki tujuan untuk menjalin hubungan yang baik antara masyarakat dan Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS). Melalui penerapan *community relation*, kegiatan Safari Kampung diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat terutama pada anak-anak, meningkatkan partisipasi, serta membangun kepercayaan masyarakat terhadap program-program GMLS sebagai lembaga yang hadir dan peduli akan keselamatan masyarakat.

Selain itu, sesuai dengan konsep *community relation* dalam kegiatan Safari Kampung pada akhir menghasilkan manfaat seperti:

- A) Pemberdayaan masyarakat, yaitu meningkatnya pemahaman serta partisipasi masyarakat dalam upaya mitigasi bencana. Melalui kegiatan ini, masyarakat menjadi lebih sadar, siap, dan memiliki pengetahuan yang lebih baik mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum, saat, dan sesudah terjadinya bencana. Hal ini mendorong masyarakat untuk tidak hanya penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam upaya kesiapsiagaan dan pengurangan risiko bencana di lingkungan sekitarnya.
- B) Membangun kepercayaan masyarakat, yaitu terciptanya hubungan yang lebih kuat antara masyarakat dengan Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS). Melalui tingkat hubungan yang lebih erat dapat mempermudah proses kerja sama dan kolaborasi di yang akan datang.
- C) Meningkatkan kesadaran, yaitu masyarakat menjadi lebih sadar akan potensi dan risiko mengenai bencana yang dapat terjadi di wilayahnya serta lebih memahami langkah-langkah apa saja yang dapat dilakukan untuk menghadapi ancaman tersebut.
- D) Mendorong partisipasi aktif, yaitu masyarakat tidak hanya berperan sebagai penerima informasi mengenai kebencanaan, tetapi juga terlibat secara aktif

dalam setiap kegiatan. Hal ini dapat terlihat dari keterlibatan masyarakat dalam mendukung pelaksanaan kegiatan, serta menyebarluaskan informasi mengenai kebencanaan.

F. Evaluasi

Tahap terakhir dalam pelaksanaan kegiatan Safari Kampung adalah tahap evaluasi. Tahap ini memiliki peran yang sangat penting dalam keseluruhan rangkaian kegiatan, karena melalui evaluasi suatu kegiatan dapat diukur tingkat keberhasilannya. Evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana tujuan kegiatan tercapai, sekaligus mengidentifikasi kelebihan dan kekurang selama proses pelaksanaan. Menurut Goldblatt (2014), evaluasi merupakan hal yang sangat penting karena menjadi dasar dalam mengumpulkan informasi dan data yang digunakan untuk menyempurnakan kegiatan serupa di masa mendatang. Sejalan dengan pendapat tersebut, Parry & Shone (2019) juga menegaskan bahwa evaluasi memiliki fungsi sebagai alat untuk menilai keberhasilan kegiatan secara menyeluruh, bukan hanya dari sisi pelaksanaan teknis, tetapi juga dari pencapaian tujuan, efektivitas perencanaan, kepuasan peserta, dan dampak yang dihasilkan oleh kegiatan tersebut.

Pelaksana magang bersama dengan tim Safari Kampung melakukan evaluasi secara menyeluruh, mulai dari tahap perancangan kegiatan hingga pelaksanaan kegiatan di keempat lokasi yang berbeda-beda. Terdapat beberapa indikator yang menjadi tolak ukur keberhasilan kegiatan Safari Kampung, hal tersebut mencakup jumlah peserta yang hadir, seberapa aktif partisipasi mereka, dampak kegiatan tersebut dalam unsur edukasi, serta tanggapan dari warga mengenai kegiatan tersebut.

Secara keseluruhan kegiatan Safari Kampung berjalan dengan lancar sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Para peserta yang hadir juga sangat antusias dan bersemangat terhadap kegiatan Safari Kampung. Dampak yang diharapkan dari kegiatan Safari Kampung juga tersampaikan dengan baik, khususnya dalam memberikan edukasi kepada anak-anak mengenai kesiapsiagaan bencana melalui media permainan sebagai metode pembelajaran

yang interaktif dan menyenangkan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil sesi evaluasi yang dilakukan, di mana pelaksana magang bersama tim Safari Kampung memberikan beberapa pertanyaan seputar kesiapsiagaan, dan sebagian besar para peserta mampu menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Selain itu, kegiatan Safari Kampung juga memperoleh tanggapan positif dari para warga sekitar. Berdasarkan tanggapan yang diberikan, kegiatan ini dinilai bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan anak-anak maupun masyarakat mengenai kesiapsiagaan terhadap bencana.

Meskipun demikian, Kegiatan tersebut masih memiliki sedikit kendala yang ditemukan pada pelaksanaan kegiatan Safari Kampung di Perumahan Eshal Garden. Jumlah peserta yang hadir di lokasi tersebut relatif lebih sedikit dibandingkan dengan lokasi pelaksanaan lainnya. Kondisi ini menyebabkan tingkat keberhasilan kegiatan Safari Kampung di Perumahan Eshal Garden belum optimal dan menunjukkan perlunya inovatif serta strategi tambahan agar kegiatan dapat lebih menarik minat peserta di wilayah tersebut.

3.3 Kendala Utama

Selama menjalani praktik kerja magang, pelaksana magang menghadapi beberapa tantangan, khususnya dalam perancangan dan pelaksanaan kegiatan Safari Kampung. Salah satu kendalanya yang dialami pada tahap perancangan adalahnya adanya arahan yang sedikit dan kurangnya komunikasi bersama supervisor, sehingga pelaksana magang sempat kebingungan dalam menentukan langkah kerja yang tepat. Kendala lainnya muncul pada tahap pelaksanaan kegiatan Safari Kampung, di mana waktu perancangan yang relatif padat membuat pelaksana magang bersama tim Safari Kampung mengalami keterbatasan dalam mengelola persiapan secara optimal. Selain itu, kondisi tersebut juga menyebabkan beban kerja menjadi lebih tinggi dan menuntut kemampuan manajemen waktu serta koordinasi tim yang lebih intensif agar kegiatan tetap dapat berjalan sesuai rencana.

3.4 Solusi

Solusi yang dilakukan pelaksana magang untuk mengatasi kendala pertama pada tahap perancangan adalah dengan membaca ulang arahan tugas utama dan peran

pelaksana magang secara menyeluruh. Selain itu, pelaksana magang juga lebih berani untuk aktif melakukan komunikasi dengan supervisor, baik dengan mengajukan pertanyaan langsung jika terdapat hal yang membingungkan serta meminta bantuan dan arahan langsung kepada supervisor. Sementara itu, terkait kendala kedua yang muncul pada tahap pelaksanaan kegiatan Safari Kampung, khususnya pada trip kedua dengan jadwal kegiatan yang relatif padat, pelaksana magang belum sepenuhnya menemukan solusi yang dapat diterapkan secara langsung. Namun, sebagai bahan evaluasi dan rekomendasi ke depan, pelaksana magang menyarankan agar penyusunan jadwal kegiatan memiliki jeda waktu yang lebih optimal. Hal tersebut bertujuan agar setiap anggota tim Safari Kampung dapat bekerja secara maksimal, mengurangi kelelahan, serta menjaga kualitas pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan.

