

**PERANCANGAN EVENT SAGARA ASIH
BERBASIS PARTISIPASI ANAK UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI MITIGASI BENCANA KAMPUNG GARDU TIMUR**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

LOVENIA MEGUMI SURJANTO

00000069172

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN EVENT SAGARA ASIH
BERBASIS PARTISIPASI ANAK UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI MITIGASI BENCANA KAMPUNG GARDU TIMUR**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

LOVENIA MEGUMI SURJANTO

00000069172

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Lovenia Megumi Surjanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069172

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : Strata 1 (S-1)

Menyatakan bahwa Skripsi Berbasis Karya dengan judul:

**PERANCANGAN EVENT SAGARA ASIH BERBASIS PARTISIPASI
ANAK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MITIGASI BENCANA
KAMPUNG GARDU TIMUR**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Januari 2025



Lovenia

Lovenia Megumi Surjanto

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Lovenia Megumi Surjanto
NIM : 00000069172
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan : PERANCANGAN EVENT SAGARA ASIH
BERBASIS PARTISIPASI ANAK UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI MITIGASI BENCANA KAMPUNG GARDU TIMUR

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Laporan/Project/Tugas Akhir*(pilih salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

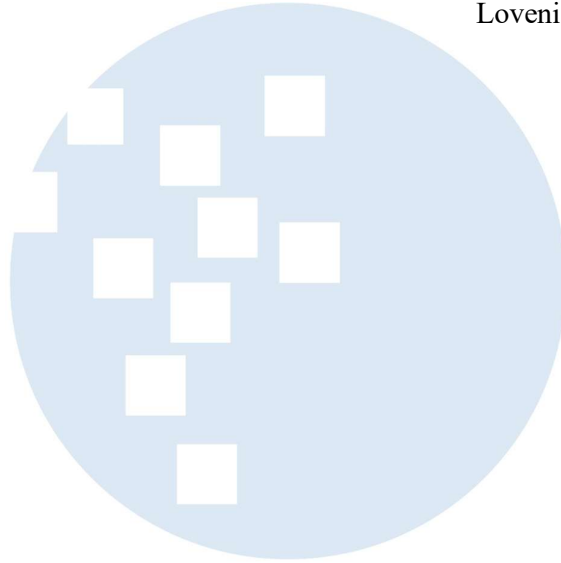
Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Mengakui telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 20 Januari 2026

Lovenia

Lovenia Megumi Surjanto



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berbasis Karya dengan judul

**PERANCANGAN EVENT SAGARA ASIH BERBASIS PARTISIPASI
ANAK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MITIGASI BENCANA
KAMPUNG GARDU TIMUR**

Oleh

Nama : Lovenia Megumi Surjanto
NIM : 00000069172
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026
Pukul 15.00 s.d 16.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Vega Karina Andira Putri, S.Sos., M.Si
NIDN 0307128703

Penguji



Inco Hary Perdana
NIDN 0308117706

Pembimbing



Helga Liliani Cakra Dewi, S. I.kom., M.Comm.
NIDN 0317089201

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Digitally signed by Cendera
Rizky Anugrah Bangun
Date: 2026.01.20 14:36:30
+0700'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.
NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lovenia Megumi Surjanto
NIM : 00000069172
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : Strata 1 (S-1)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN EVENT SAGARA ASIH
BERBASIS PARTISIPASI ANAK UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI MITIGASI
BENCANA KAMPUNG GARDU TIMUR

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 14 Desember 2025



Lovenia Megumi Surjanto

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan skripsi berbasis karya ini dengan judul:

“PERANCANGAN EVENT SAGARA ASIH BERBASIS PARTISIPASI ANAK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MITIGASI BENCANA KAMPUNG GARDU TIMUR” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi berbasis karya ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bpk Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos. M.Si., selaku Ketua Program Studi Komunikasi Strategis, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Helga Liliani Cakra Dewi, S. I.kom., M.Comm., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Ibu Vega Karina Andira Putri, S.Sos., M.Si selaku Ketua Sidang& Bpk Inco Hary Perdana, S.I.Kom., M.Si. selaku Penguji yang telah memberikan arahan dan masukan saat sidang.
6. Kak Habib Prastyo, M.Pd, selaku pembimbing ahli *storytelling* yang membantu penulis Menyusun “Caah Laut” versi Sagara Asih.
7. Keluarga penulis: Freddy Surjanto, Rita Tendiana, dan Alvis Chandra yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Anis Faisal Reza selaku Direktur GMLS (Abah Lala), Resti Yulianti (Teh Resti), Dayah Fata Fadilah sebagai dukungan moral dan pembimbing selama berkegiatan di Lapangan.
9. Sahabat terdekat penulis, Maitriana, Rene, Metta, Vivian, dan Letta, yang telah setia menemani, mendukung, dan tumbuh bersama penulis sejak Semester 1 perkuliahan hingga tahap akhir penyusunan Tugas Akhir ini.
10. Tim Sagara Asih, yaitu Fransisco, Clarence, Fidelia, dan Nashita, yang telah menjadi rekan terbaik penulis dalam proses perancangan dan pelaksanaan kegiatan, serta berkontribusi besar dalam terwujudnya Tugas Akhir ini.
11. Sahabat penulis dari HumPro, yaitu Aurelia (Oye), Keycia, dan Shangrila, atas dukungan, kebersamaan, dan semangat yang diberikan selama masa proyek.
12. Tim *Humanity Project* Batch 7 dan FTI Batch 4 atas pengalaman, kolaborasi, serta pembelajaran yang berharga bagi penulis.
13. Masyarakat Kampung Elod yang telah menyambut penulis dengan hangat serta memberikan ruang selama proses penelitian berlangsung. Anak-anak Kampung Elod, yaitu Juwita, Zahra, Erika, Khanza, Nazwa, Delisa, dan teman-teman lainnya, yang dengan penuh antusias kerap menemani penulis selama kegiatan penelitian.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan dan pengembangan karya ilmiah ini di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap agar Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi positif bagi pengembangan

Jakarta, 15 Desember 2025



Lovenia Megumi Surjanto

PERANCANGAN EVENT SAGARA ASIH BERBASIS PARTISIPASI ANAK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MITIGASI BENCANA KAMPUNG GARDU TIMUR

Lovenia Megumi Surjanto

ABSTRAK

Indonesia merupakan wilayah dengan tingkat kerentanan bencana yang tinggi, termasuk kawasan pesisir selatan Banten yang berisiko tsunami. Anak-anak sebagai kelompok rentan masih minim dilibatkan dalam komunikasi mitigasi bencana, padahal memiliki potensi sebagai agen penyebar informasi di lingkungan sekitarnya. Karya ini bertujuan merancang Festival Sagara Asih sebagai acara berbasis partisipasi anak untuk meningkatkan literasi mitigasi bencana di Kampung Gardu Timur, Kabupaten Lebak. Perancangan karya menggunakan pendekatan CCDDR dan komunikasi partisipatif anak melalui strategi bercerita berbasis kearifan lokal “Caah Laut Bayah”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran, dengan pengumpulan data melalui survei pre-test dan post-test, survei evaluasi model CIPP, wawancara, diskusi informal, dan transect walk. Pendekatan ini digunakan untuk memahami konteks sosial masyarakat sekaligus mengevaluasi efektivitas komunikasi yang diterapkan dalam event. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan literasi mitigasi kebencanaan anak sebesar 51,58%. Anak-anak tidak hanya memahami tanda-tanda tsunami, tetapi juga mampu mengidentifikasi rute evakuasi dan mempraktikkan ajakan menyelamatkan diri kepada orang lain. Secara konseptual, karya ini menunjukkan bahwa acara dapat berfungsi sebagai ruang komunikasi partisipatif yang memproduksi makna bersama, serta bahwa bercerita berbasis kearifan lokal meningkatkan relevansi dan internalisasi pesan mitigasi bencana pada anak.

Kata kunci: bercerita, kearifan lokal, literasi mitigasi bencana, partisipasi anak, special event

SAGARA ASIH EVENT DESIGN BASED ON CHILD PARTICIPATION TO IMPROVE DISASTER MITIGATION LITERACY IN KAMPUNG GARDU TIMUR

Lovenia Megumi Surjanto

ABSTRACT

Indonesia is a disaster-prone country, including the southern coastal area of Banten, which is vulnerable to tsunami hazards. Children, as one of the most vulnerable groups, are often minimally involved in disaster mitigation communication, despite their potential role as agents of change within their communities. This project aims to design the Sagara Asih Festival as a child participation-based event to improve disaster mitigation literacy in Kampung Gardu Timur, Lebak Regency. The project applies a Child-Centred Disaster Risk Reduction (CCDRR) approach and participatory communication strategies through storytelling based on local wisdom, namely Caah Laut Bayah. A mixed-methods approach was employed, using pre-test and post-test surveys, CIPP model evaluation surveys, interviews, informal discussions, and transect walks to understand the community context and evaluate the effectiveness of the communication strategy implemented through the event. The evaluation results indicate a 51.58% increase in children's disaster mitigation literacy. The children not only understood tsunami warning signs but were also able to identify evacuation routes and demonstrate proactive behavior by encouraging others to evacuate. Conceptually, this project demonstrates that special events can function as participatory communication spaces that co-produce meaning with children, and that local wisdom-based storytelling enhances the relevance and internalization of disaster mitigation messages among children.

Keywords: *child participation, disaster mitigation literacy, local wisdom, special event, storytelling*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Karya	7
1.3 Kegunaan Karya	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Referensi Karya Sejenis	9
2.2 Landasan Teori/Konsep yang Digunakan	15
2.2.1 <i>Child Centered Disaster Risk Reduction</i>	15
2.2.2 <i>Special Event</i>	16
2.2.3 <i>Storytelling</i>	24
2.2.4 <i>Local Wisdom</i>	26

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN KARYA	28
3.1 Tahapan Pembuatan	28
3.1.1 Metode Pengumpulan Data	28
3.1.2 Metode Perancangan Karya	30
3.1.2.1 Research	30
3.1.2.2 Design	31
3.1.2.3 Planning	36
3.1.2.4 Coordination	38
3.1.2.5 Evaluation	40
3.2 Rencana Anggaran	41
3.1 Target Luaran/Publikasi/HKI	42
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	44
4.1 Strategi Perancangan	44
4.1.1 Research	44
4.1.2 Design	50
4.1.2.1 Konsep Acara	50
4.1.2.2 Identitas Acara	51
4.1.2.3 Cerita Caah Laut	53
4.1.2.4 Perancangan Permainan Caah Laut	58
4.1.2.5 Media Kolateral	65
4.1.3 Planning	69
4.1.3.1 Time	69
4.1.3.2 Space	70
4.1.3.3 Tempo	74
4.1.4 Koordinasi	76

4.2	Implementasi Karya	78
4.2.1	Materi Promosi Karya	78
4.2.2	Pelaksanaan Hari-H Event	85
4.2.3	Pelaksanaan Post Event	98
4.2.4	Publikasi Media	99
4.2.4.1	Owned Media	99
4.2.4.2	External Media	99
4.2.5	Realisasi Rancangan Anggaran Biaya	101
4.3	Evaluasi	102
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	119
5.1	Simpulan	119
5.2	Saran	120
5.2.1	Saran Akademis	120
5.2.2	Saran Praktis	120
DAFTAR PUSTAKA		121
LAMPIRAN		xiv



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Analisis Kampung Elod	2
Tabel 2.1 Referensi Karya.....	12
Tabel 3.1 Daftar Approval Proyek Sagara Asih	36
Tabel 3.2 Timeline Proyek Sagara Asih	37
Tabel 3.3 Rancangan Anggaran Biaya Sagara Asih	41
Tabel 3.4 Target Media Rilis	43
Tabel 4.1 Hasil PreTest Sagara Asih.....	45
Tabel 4.2 SWOT Sagara Asih.....	48
Tabel 4.3 5W+1H Sagara Asih	49
Tabel 4.4 Filosofi Logo Sagara Asih	52
Tabel 4.5 Materi Kategori Tanda Pos 1	59
Tabel 4.6 Simulasi Tantangan Jawaban Pos 3	64
Tabel 4.7 Rundown Sagara Asih Hari-H	74
Tabel 4.8 Pembagian <i>Jobdesk</i> Volunteer	76
Tabel 4.9 Koordinasi Konsumsi UMKM.....	77
Tabel 4.10 Publikasi Eksternal.....	100
Tabel 4.11 Komparasi Rencana Anggaran.....	101
Tabel 4.12 Pertanyaan Survei After Event.....	103
Tabel 4.13 Indikator Survei.....	104
Tabel 4.14 Kunci Jawaban Pre & Post Tests	115
Tabel 4.15 Indikator Penilaian Pre-Post Tests	117
Tabel 4.16 Hasil Data Perbandingan Pre & Post Tests.....	117

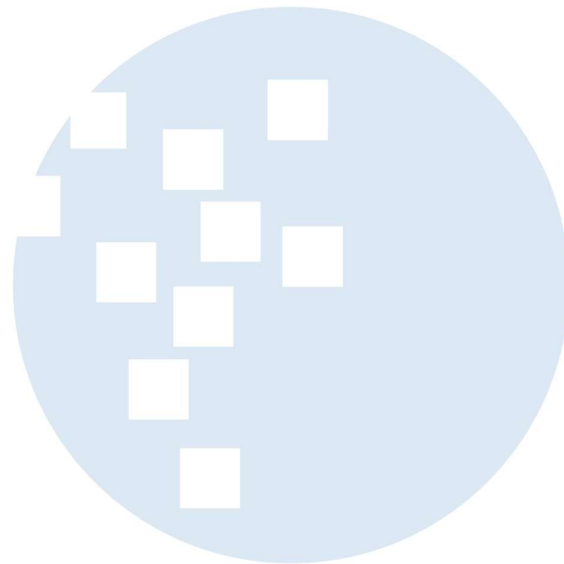


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Peta Zona Subduksi.....	1
Gambar 2.1 <i>Model Event Management</i>	19
Gambar 2.2 <i>Model Planning Event Management</i>	22
Gambar 3.1 Referensi Karya POPMART X Chagee.....	33
Gambar 3.2 Referensi Karya Sociolla Beauty Museum.....	34
Gambar 3.3 Referensi Karya Museum of Broken Hearts.....	34
Gambar 3.4 Referensi Karya Galeri Indonesia Kaya.....	35
Gambar 3.5 Referensi Ruang dalam <i>Event</i>	38
Gambar 3.6 <i>Bagan Tim Sagara Asih</i>	39
Gambar 4.1 <i>Dokumentasi Pengerjaan PreTest Sagara Asih</i>	45
Gambar 4.2 <i>Dokumentasi Transect Walk 10 Oktober 2025</i>	46
Gambar 4.3 <i>Dokumentasi Wawancara DESTANA</i>	47
Gambar 4.4 <i>Prototype Logo Sagara Asih</i>	52
Gambar 4.5 <i>Logo Final Sagara Asih</i>	52
Gambar 4.6 Latar Setting Cerita.....	56
Gambar 4.7 Latar Kompikasi Cerita.....	56
Gambar 4.8 <i>Script Storyteller Caah Laut</i>	58
Gambar 4.9 <i>Memory Cards Pos 1</i>	60
Gambar 4.10 <i>Layout Kartu di Meja Pos 1</i>	60
Gambar 4.11 <i>Dokumentasi Riset Transect Walk</i>	62
Gambar 4.12 Hasil Kumulatif Landmark <i>Transect Walk</i>	62
Gambar 4.13 <i>Prototype Peta Keselamatan</i>	63
Gambar 4.14 Desain & Hasil Media HangTag.....	65
Gambar 4.15 Desain & Hasil Media NameTag.....	66
Gambar 4.16 Desain & Hasil Media Kertas Misi.....	66
Gambar 4.17 Desain & Hasil Media Voucher.....	67
Gambar 4.18 Desain & Hasil Media Backdrop Panggung.....	67
Gambar 4.19 Desain & Hasil Media Gantungan Akrilik.....	68
Gambar 4.20 Desain & Hasil Media Peta Keselamatan.....	68
Gambar 4.21 Desain & Hasil Media Pin.....	69
Gambar 4.22 Foto Opsi Lokasi Sagara Asih.....	71
Gambar 4.23 Foto <i>Layout</i> Caah Laut.....	72
Gambar 4.24 Foto <i>Layout</i> General Sagara Asih.....	72
Gambar 4.25 Foto <i>Layout</i> Khusus <i>Boardgame</i>	73
Gambar 4.26 Foto <i>Layout</i> Tamu VIP & Audiens.....	73
Gambar 4.27 Foto <i>Layout</i> Gerobak UMKM.....	74
Gambar 4.28 Visual Alur Caah Laut.....	75
Gambar 4.29 Materi Promosi IG Feed 1.....	79
Gambar 4.30 Materi Promosi IG Feed 2.....	79

Gambar 4.31 Materi Promosi IG Feed 3	80
Gambar 4.32 Materi Promosi IG Story 1	81
Gambar 4.33 Materi Promosi IG Story 3	81
Gambar 4.34 Materi Promosi IG Story 4	82
Gambar 4.35 Materi Promosi IG Reels	83
Gambar 4.36 Materi Promosi Poster Sagara Asih	83
Gambar 4.37 Materi Promosi XBanner Sagara Asih	84
Gambar 4.38 Materi Promosi Whatsapp Blast Sagara Asih	85
Gambar 4.39 Dokumentasi Preparasi Acara	85
Gambar 4.40 Dokumentasi Preparasi Venue Acara	87
Gambar 4.41 Dokumentasi Registrasi Acara	88
Gambar 4.42 Dokumentasi Pembukaan Acara	89
Gambar 4.43 Dokumentasi <i>Storytelling</i> Sagara Asih	89
Gambar 4.44 Dokumentasi Foto Pos	90
Gambar 4.45 Dokumentasi Pos Detektif Bencana	91
Gambar 4.46 Dokumentasi Pos Peta Keselamatan 1	92
Gambar 4.47 Dokumentasi Pos Peta Keselamatan 2	92
Gambar 4.48 Dokumentasi Pos Pahlawan Kampung	93
Gambar 4.49 Dokumentasi Penutupan Permainan Caah Laut	94
Gambar 4.50 Dokumentasi Sesi Buku Komi	95
Gambar 4.51 Dokumentasi Sesi <i>Boardgame</i> OK Elod	95
Gambar 4.52 Dokumentasi Kehadiran Bu Belia Hasbi Jayabaya	96
Gambar 4.53 Dokumentasi <i>Music Video</i> “Pahlawan Siaga”	96
Gambar 4.54 Dokumentasi Pengerjaan Post-Test	97
Gambar 4.55 Dokumentasi UMKM Mitra Sagara Asih	97
Gambar 4.56 Hasil Editing BTS & Aftermovie	98
Gambar 4.57 Hasil Press Rilis Media	99
Gambar 4.58 Publikasi Rilis GMLS	99
Gambar 4.59 Grafik Survei Konteks 1	104
Gambar 4.60 Grafik Survei Konteks 2	105
Gambar 4.61 Grafik Survei Konteks 3	105
Gambar 4.62 Grafik Survei Input 1	106
Gambar 4.63 Grafik Survei Input 2	107
Gambar 4.64 Grafik Survei Input 3	107
Gambar 4.65 Grafik Survei Input 4	108
Gambar 4.66 Grafik Survei Proses 1	109
Gambar 4.67 Grafik Survei Proses 2	110
Gambar 4.68 Grafik Survei Proses 3	110
Gambar 4.69 Grafik Survei Proses 4	111
Gambar 4.70 Grafik Survei Produk 1	112

Gambar 4.71 Grafik Survei Produk 2	112
Gambar 4.72 Grafik Survei Proses 3.....	113
Gambar 4.73 Grafik Survei Proses 4.....	113
Gambar 4.74 Grafik Survei Proses 5.....	114



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Lampiran Turnitin	xiv
Lampiran B. Surat Izin Penggunaan Logo GMLS	xv
Lampiran C. Verification Form of Humanity Project Report	xvi
Lampiran D. Form Konsultasi Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing	xvii
Lampiran E. Form Konsultasi Skripsi Pembimbing Ahli.....	xviii
Lampiran F. Form Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial	xix
Lampiran G. Transkrip Wawancara Deni Apriatna DESTANA	xxiii
Lampiran H. Peta Evakuasi Kampung Gardu Timur	xxvii
Lampiran I. Peta Evakuasi Kampung Gardu Timur	xxviii
Lampiran I. Video After Movie Festival Sagara Asih	xxix

