



**LAPORAN AKHIR PROGRAM KREATIFITAS MAHASISWAPENGABDIAN
KEPADA MASYARAKAT**

**PROF. VANDAL SEBAGAI AGEN PENGONTROL VANDALISME
DI KALANGAN REMAJA MELALUI TAMAN KREATIF**

Disusun oleh:

- | | |
|-------------------------|------------------|
| 1. ROBBYCHANDRA | (A44110065)/2011 |
| 2. IRMA TRI YULIANDARI | (A44110001)/2011 |
| 3. PRAJANA PARAMITA S.P | (A44110028)/2011 |
| 4. SITTI NUUR HALIMAH | (A44110026)/2011 |
| 5. DARA AYU PUSPASARI | (I34120073)/2012 |

INSTITUT PERTANIAN BOGOR

BOGOR

2014

PENGESAHAN PKM-PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. Judul Kegiatan : Prof. Vandal sebagai Agen Pengontrol Vandalisme di Kalangan Remaja melalui Taman Kreatif
2. Bidang Kegiatan : PKM-M
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a) Nama Lengkap : Robby Chandra
 - b) NIM : A44110065
 - c) Jurusan : Arsitektur Lanskap
 - d) Universitas/Institut/Politeknik : Institut Pertanian Bogor
 - a. Alamat Rumah : Jln. Babakan Lebak Bogor
 - b. No Tel./HP : 087875145652
 - e) Alamat email : robbychandra17@yahoo.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan : 5 orang
5. Dosen Pendamping
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Dr. Ir. Tati Budiarti
 - b. NIDN : 0020076110
 - Alamat Rumah : Komplek IPB 2 Sindang Barang
 - Jl. Icarus, Blok I No.4 Bogor
 - c. No Tel./HP : 081315938718
6. Biaya Kegiatan Total :
 - a. Dikti : Rp 10.600.000,00-
 - b. Sumber lain (sebutkan . . .) : Rp -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 4 bulan

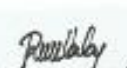
Menyetujui,
Ketua Departemen Arsitektur Lanskap

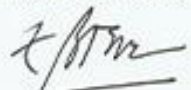
(Dr. Ir. Bambang Sulistyantara M. Agr.)
NIP. 19601022 198601 1 001

Wakil Rektor
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

(Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, Ms.)
NIP. 19581228 198503 1 003



Bogor, 25 Juni 2014
Ketua Pelaksana Kegiatan

(Robby Chandra)
NRP. A44110065

Dosen Pembimbing

(Dr. Ir. Tati Budiarti, Ms.)
NIP. 19610720 198403 2 002

ABSTRAK

Program kegiatan bidang pengabdian masyarakat kami berjudul **Prof. Vandal sebagai Agen Pengontrol Vandalisme di Kalangan Remaja melalui Taman Kreatif.**

Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan agen pengontrol dan taman yang mampu mewadahi tindakan vandalisme kearah yang lebih baik dan memberikan pengembangan karakter melalui games edukasi yang berisi peraturan publik dan sanksi mengenai kebijakan vandalisme tersebut. Sasaran program kami, merupakan kalangan remaja terutama siswa-siswi SMP (Sekolah Menengah Pertama) yang dapat dikategorikan vandalisme tingkat tinggi. Kegiatan ini bekerjasama dengan SMP N 2 Dramaga yang beralamat di Jalan Raya Dramaga Kampus IPB Kec. Dramaga, Bogor, Jawa Barat. Penyampaian materi menggunakan metode pendekatan secara langsung meliputi definisi vandalism, aksi nyata vandalisme, kerugian dari vandalisme, dan hukum yang mengatur tentang

Kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan meliputi pembekalan materi setiap seminggu sekali di luar jam sekolah yaitu hari Sabtu setelah pulang sekolah, mahasiswa berkunjung sesuai dengan jadwal materi yang akan disampaikan. Pada minggu awal merupakan tahap pendekatan dan pengenalan mengenai aksi vandalism secara umum. Pada minggu selanjutnya akan dilaksanakan evaluasi dari materi yang disampaikan minggu lalu, kemudian kegiatan pengetahuan hukum vandalism di Indonesia melalui games edukasi ular tangga. Selain itu akan diputarkan beberapa video aksi vandalism dari seluruh dunia yang positif dengan tidak merusak fasilitas umum. Sebelum program “aksi vandal massal” akan dilaksanakan kegiatan “hapus vandal massal” di beberapa titik lokasi di SMP 2 Dramaga. Pada puncak program akan diadakan “Pagelaran Graffity” di lokasi tersebut, yang merupakan ajang aktualisasi karya mereka di tempat yang telah disediakan dan didesain menyerupai konsep labirin kaleng, rencananya pagelaran ini akan dibuka untuk umum. Output dari pagelaran tersebut akan dihasilkan booklet mini yang berisi foto-foto” aksi vandal massal “ yang telah terpilih, sebagai ajang publikasi karya mereka untuk menyampaikan pesan kepada khalayak umum.

Diharapkan setelah kegiatan ini, aksi vandal di kalangan remaja terutama anak SMP dapat dikendalikan dan dikontrol dengan tidak adanya fasilitas umum yang dirusak dan dicoret. Sebaliknya, untuk memfasilitasi ekspresifitas TA mereka, karya-karya yang dihasilkan dapat dimuat dalam Taman Kreatif Vandalisme.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk menyelesaikan program ini tepat pada waktunya. Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian kepada Masyarakat merupakan bidang program yang telah kami jalani. Beberapa teori yang dipelajari dalam perkuliahan diharapkan mampu terwujudkan melalui kegiatan ini.

Dalam penyusunan laporan akhir ini tidak sedikit hambatan yang telah dihadapi. Namun kami menyadari bahwa penyelesaian program dan laporan akhir ini didorong penuh oleh bantuan Dosen Pembimbing, Departemen Arsitektur Lanskap dan Fakultas Pertanian Institut Pertanian Bogor. Oleh karena itu, kami selaku peserta PKM-PM mengucapkan terima kasih kepada pihak terkait diatas. Tak lupa pula ucapan ini kami haturkan kepada kedua orang tua, sahabat dan pihak lainnya.

Semoga laporan akhir ini dapat membawa manfaat yang lebih luas bagi khalayak banyak. Kami sadar bahwa laporan ini masih banyak kekurangan atau jauh dari kesempurnaan. Harapannya semua gambaran aktifitas program kami dapat terlihat dalam laporan akhir ini. Terima kasih.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar belakang masalah	1
I.2 Perumusan Masalah	2
I.3 Tujuan	2
I.4 Luaran yang Diharapkan	2
I.5 Kegunaan	2
BAB II GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN	3
BAB III METODE PENDEKATAN	4
III. 1 Waktu dan tempat pelaksanaan	4
III. 2 Tahapan pelaksanaan	4
III. 3 Instrumen pelaksanaan	5
III. 4 Rekapitulasi rancangan	6
III. 5 Realisasi biaya	8
BAB IV PELAKSANAAN PROGRAM	9
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	12
Kesimpulan	12
Saran	12
Lampiran Bukti-bukti Pendukung Kegiatan	13

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar belakang masalah

Dewasa ini, banyak kalangan remaja yang menyebabkan kegaduhan dalam segi visual. Hal ini ditunjukkan melalui coretan-coretan di berbagai fasilitas publik. Tentunya bagi pengguna ruang publik yang terkena vandalisme ini sangatlah mengganggu. Perilaku vandalisme ini pun layaknya sudah menjadi budaya bagi remaja. Tidak hanya berupa coretan tetapi juga merusak ruang publik, terutama taman. Apa yang dilakukan pelajar terhadap keberadaan taman disekitar lingkungannya terkadang sangat buruk. Beberapa remaja mencoba memodifikasi material taman dengan dibubuhi kata-kata ekspresi mereka. Tak jarang pula menginjak tanaman tanpa rasa bersalah, memetik tanaman yang seharusnya tidak boleh diambil, menginjak rumput yang bukan rumput tahan injakan, mengukir batang pohon dan banyak lainnya. Hal ini sangat mengganggu bagi *user* yang ada ditaman itu. Pemerintah pun kerap mengeluarkan larangan keras terhadap perilaku vandalisme ini. Banyak kerugian akibat tindakan ini yang menjadi beban bagi pemerintah, swasta, pribadi maupun pengguna ruang publik

Dibalik perilaku coret-coret di kalangan remaja, ada suatu hal yang menunjukkan betapa remaja, anak-anak yang baru saja merasa dewasa ini, memiliki kebutuhan akan eksistensi. Mereka ingin keberadaan mereka diakui. Identitas mereka kabur dan mengambang. Oleh karena itulah para remaja ini sangat ingin diakui, dihargai keberadaannya. Beberapa remaja mencoba menuangkan perasaannya dalam bentuk tulisan. Tulisan-tulisan semacam ini sering dijumpai. Menarik, karena ternyata hal-hal yang seharusnya masuk dalam wilayah privat, ternyata di-*publish* ke publik dan tentu saja dengan tujuan agar orang lain mengetahuinya. Dan hal yang mungkin bisa dikembangkan dari kebrutalan remaja ini adalah grafiti.

Oleh karena itu, kami mencoba mengangkat sebuah program kreatifitas mahasiswa dibidang pengabdian masyarakat dengan tema Vandalism Garden dan judul “**Prof. Vandal sebagai Agen Pengontrol Vandalisme di Kalangan Remaja melalui Taman Kreatif**” dan diharapkan mampu menjadi sarana edukasi sekaligus pengekspresian diri bagi pelajar.

I.2 Perumusan Masalah

Kegiatan ini berlandaskan pada vandalisme yang merajalela dikalangan remaja. Dalam hal ini vandalisme dilakukan karena kebiasaan para remaja yang semakin tak terkontrol. Oleh karenanya kami memunculkan sebuah ide mengenai pengontrolan vandalisme remaja yang mampu menangani kenakalan remaja dalam bidang vandalisme. Tolak ukur yang digunakan adalah kepribadian para remaja. dalam pelatihan program kami membentuk karakter remaja agar dalam pencarian jati dirinya tidak merugikan pihak lain. Selain itu output fisik yang kami berikan berupa wadah kreatifitas vandalisme remaja dalam upaya pencarian jati diri melalui sebuah taman kreatif.

I.3 Tujuan

Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan para agen sekolahan remaja yang mampu mengontrol tindakan vandalisme dilingkungan sekitarnya. Agen ini akan menyebar melalui kurikulum yang akan diterapkan disekolahan sebagai kegiatan ekstrakurikuler. Selain itu , kegiatan ini menciptakan sebuah taman kreatif sebagai wadah aktifitas vandalisme remaja

I.4 Luaran yang Diharapkan

- Menciptakan agen pengontrol yang mampu menangani masalah vandalisme
- Menjadi modul taman untuk diterapkan dibeberapa daerah yang tingkat vandalisme nya tinggi
- Menjadikan agen lebih kreatif
- Mendukung fasilitas untuk pengekspresian diri agen
- Memberikan pembelajaran secara pembentukan karakter remaja terhadap aksi vandalism

I.5 Kegunaan

Kegiatan ini dapat menjadi modul pelatihan bagi sekolahan lain melalui penetapan kurikulum kegiatan ekstrakurikuler dari pihak dinas pendidikan. Taman yang diciptakan mampu memberikan manfaat bagi masyarakat luas untuk kesegaran visual dan nilai kebanggaan menjadi meningkat.

BAB II

GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN

Sekolah yang akan dijadikan sebagai obyek sasaran kegiatan ini berada di wilayah Darmaga. Obyek sasaran sekolah, dipilih tingkatan yang termasuk dalam masa pencarian jati diri kalangan remaja yaitu siswa-siwi SMP. Sasaran program kami yaitu Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Dramaga, yang beralamat di Jalan Raya Dramaga Kampus IPB Kec. Dramaga, Bogor, Jawa Barat. Kami mengambil sampel setiap tingkatan kelas 7, 8 dan 9 dengan mengirimkan perwakilan tiap kelas sejumlah 5-10 orang untuk mengikuti program kami. Memiliki model ruang kelas yang berjajar menyerupai huruf U dengan 3 kamar mandi, mushala, ruang UKS, ruang gurudan ruang kepala sekolah. Total muridnya tidak lebih dari 360 siswa. Sekolah ini lokasinya dekat dengan kawasan ramai dramaga, depan area pemukiman umum sehingga sangat rentan terjadi aksi vandalisme pada fasilitas umum terutama di sekolah karena lokasi berada di daerah ramai, maka lokasi ini menjadi obyek yang sangat cocok bagi kalangan remaja untuk menunjukkan aksi vandalismenya. Terbukti saat melakukan survei ditemukan coretan-coretan sebagai aksi ekspresi jati diri remaja terutama pada area kamar mandi, pintu dan bangku kelas. Sekolah mempunyai halaman yang luas ditengahnya sehingga cocok untuk dijadikan kegiatan program

BAB III

METODE PENDEKATAN

III. 1 Waktu dan tempat pelaksanaan

Kegiatan program dilakukan di SMPN 2 Dramaga, Bogor dengan jumlah peserta 25 orang. Peserta diambil dari aktivis pelajar disekolahnya dan ketua OSIS SMP. Pelaksanaan dilakukan setiap hari sabtu pukul 13.00.

III. 2 Tahapan pelaksanaan

Tahapan	Kegiatan	Pelaksanaan (Bulan)															
		I				II				III				IV			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Tahap 1	Penyusunan rencana kegiatan	√															
	Menentukan satu sampel sasaran kegiatan		√														
	Survey dan analisis potensi sasaran kegiatan		√	√													
	Survey sosial dan Perizinan				√												
Tahap 2	Demonstrasi/Pelatihan Mengenaipenjelasan permainan Pasal Lingkungan secara umum					√	√										
	Pembentukan Kelompok kecil					√											
	Pendampingan kelompok kecil dilakukan dengan pendekatan personal oleh mahasiswa						√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Tahap 3	Pembentukan Sikap peduli pasal lingkungan terutama							√									

	ruang publik																		
	Bermain permainan Pasal Lingkungan secara berkelompok							√	√	√	√	√							
Tahap 4	Pelaksanaan perlombaan dan pameran graffiti								√	√	√	√	√	√	√	√			
	Pelaksanaan pameran romansa karya pelajar								√	√	√	√	√	√	√	√			
Tahap 5	Monitoring Hasil melalui “the winner of vandalism park” dibongkar pasang												√	√	√				
Tahap 6	Evaluasi Kegiatan													√	√	√	√	√	√

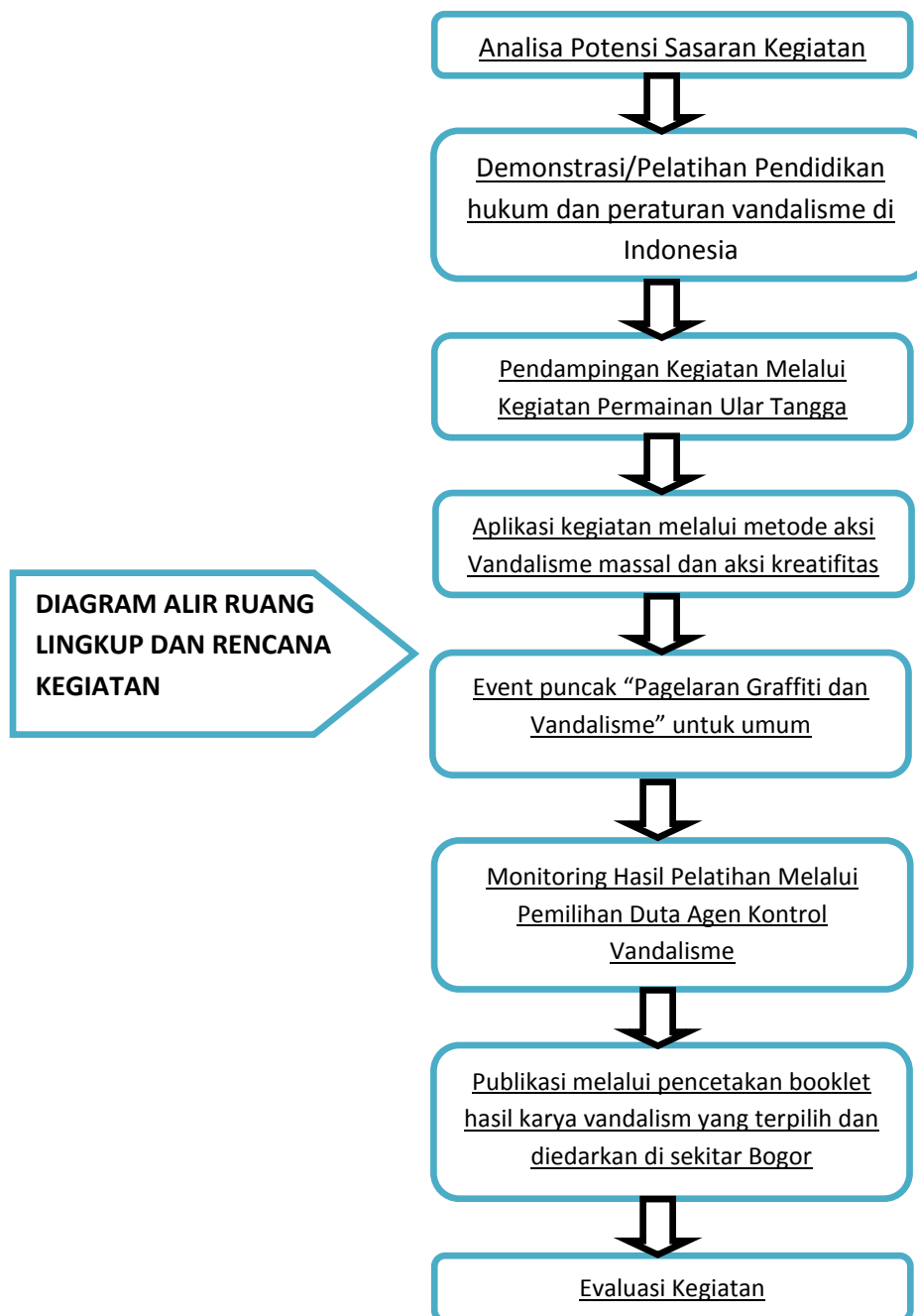
III. 3 Instrumen pelaksanaan

Beberapa alat pendukung yang digunakan dalam pelatihan seperti pada tabel berikut

No	Pendukung	Kegunaan
1	Spanduk/banner	Sebagai sarana mediasi bagi masyarakat
2	Film Animasi	Sebagai alat peraga digital dalam penyampaian materi
3	Slide Gambar	Membantu para peserta memahami penjelasan materi pendamping
4	Social Networking Consulting	Memberikan konsultasi secara online dan <i>up to date</i> kepada anak-anak mengenai informasi tentang vandalisme, larangan terhadap perusakan barang publik dan pameran seni graffiti
5.	Hotline SMS	Memberikan fasilitas bagi anak-anak dalam mencari informasi dan pertanyaan seputar vandalisme melalui layanan pesan singkat.

III. 4 Rekapitulasi rancangan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dalam rangka membentuk generasi muda yang berjiwa melalui “Taman Vandalisme” sebagai sarana penyaluran kreatifitas anak muda secara positif. Program ini dilakukan dalam bentuk penyuluhan, demonstrasi, permainan, pengaplikasian dan monitoring serta *event* mengenai kegiatan vandalisme negatif di tempat publik yang harus diarahkan dalam wadah dan media tertentu yang menghasilkan karya-karya bernilai pesan positif tanpa merusak fasilitas umum. Rencana kegiatan untuk periode demonstrasi dan penyuluhan dengan memberikan pengetahuan tentang pasal-pasal dan undang-undang yang mengatur tentang vandalisme dan fakta-fakta merugikan akibat vandalisme di tempat dan fasilitas milik orang lain atau publik. Selanjutnya akan dilaksanakan kegiatan permainan sebagai evaluasi tingkat pemahaman tentang hukum peraturan vandalisme melalui games “ular tangga”, di dalam permainan itu terdapat tulisan dan gambar-gambar vandalisme yang tepat dan yang salah, kemudian target harus mengidentifikasi jenis hukuman dan pasal-pasal yang berlaku. Diharapkan setelah mendapat pengetahuan tentang peraturan vandalisme dan akibatnya, dapat menyadarkan anak-anak muda untuk mengurangi tingkat vandalisme sembarangan dan kerusakan fasilitas umum. Pengaplikasian hasil kegiatan melalui aksi vandalisme masal di lokasi yang telah ditentukan, tim PKM menyediakan media, alat, dan bahan yang dibutuhkan, media tersebut berasal dari barang-barang bekas yang tidak terpakai atau *site furniture* yang sudah rusak dan tak layak, kemudian akan dicoret sesuai dengan tema yang diberikan untuk mengekspresikan pesan-pesan yang ingin disampaikan secara positif. Pada akhir kegiatan akan dilaksanakan event utama yaitu “Pagelaran Grafiti dan Vandalisme” coretan hasil karya mereka di media-media yang disediakan, pada nantinya grafiti tersebut akan dibangun dan ditetapkan sebagai land art atau sculpture sebagai ciri khas dari taman tertentu untuk menarik pengunjung yang penasaran akan “Taman Vandalisme”. Output yang lain yaitu menghasilkan sejenis *booklet* yaitu kumpulan foto-foto pilihan hasil vandalisme sekaligus kreatornya serta arti coretan yang telah dibuat sebagai ajang publikasi karya mereka dalam bentuk yang positif, yang nantinya *booklet* tersebut akan diterbitkan di percetakan dan diedarkan di sekitar Bogor



III. 5 Realisasi biaya

Pertemuan ke-	Bahan dan alat yang di beli	Harga
1	- ATK, bahan habis pakai, surat menyurat, photo copy, penggandaan, dokumentasi, dan pelaporan - Konsumsi - transportasi	Rp.188.500 Rp.233.000 Rp. 50.000
2	- atk,bahan abis pakai, photocopy , alat tulis , dokumentasi - konsumsi - banner	Rp. 109.500 Rp.124.000 Rp.120.000
3	- peralatan pengecatan - konsumsi	Rp.301.000 Rp. 76.000
4	- peralatan ATK pembuatan maket - konsumsi - transportasi	Rp.90.000 Rp. 85.000 Rp.120.000
5	- ATK, bahan habis pakai, surat menyurat, photo copy, penggandaan, dokumentasi, dan pelaporan - Konsumsi - Transportasi perjalanan keliling bogor melihat aksi vandalisme	Rp.150.000 Rp.250.000 Rp.600.000
6	- atk , photocopy , alat tulis , dokumentasi - bahan abis pakai (pembuatan elemen taman) - sewa tukang untuk bangunan labirin - konsumsi - banner	Rp. 50.000 Rp. 2500.000 Rp.1000.000 Rp. 1000.000 Rp. 250.000
7	- pembuatan booklet - pembuatan baju seragam pkm	Rp. 800.000 Rp. 1000.000

BAB V

PELAKSANAAN PROGRAM

Pelaksanaan program yang telah dijalankan terdiri dari 7 pertemuan. Kegiatan yang dilakukan selama 7 pertemuan beserta hasil yang telah diperoleh adalah sebagai berikut,;

1. Pengenalan vandalisme melalui uji kreatifitas dan pre-test

Kegiatan ini berupa pre-test untuk menguji daya kreatifitas dan tingkat vandalisme masing-masing pelajar dengan format pertanyaan yang akan dilampirkan.. Selain melakukan pre-test, pengujian tingkat vandal dilakukan dengan cara pemberian 40 benda kesetiap pelajar. Setelah benda tersebut diterima oleh pelajar, mereka bebas menukarkan barang yang mereka miliki dengan teman sebangku atau teman dekatnya. Dalam waktu sepuluh menit , pengusul membiarkan mereka melakukan apapun terhadap barang yang diterimanya. Hal ini mengakibatkan mereka melakukan vandalisme tanpa dorongan apapun. Berdasarkan kenyataan tersebut pengusul mengambil inti-sari dari kegiatan hari pertama ini bahwa tingkat vandalisme remaja yang semakin tinggi dikarenakan unsur kebiasaan

2. Vandalaksmeter dan games pasal lingkungan

Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta dapat memberi hukuman dan kebijakan terhadap aksi vandalisme. Games mengenai pasal lingkungan melalui permainan ular tangga raksasa. Di dalam ular tangga tersebut, terdapat permainan sebab-akibat, apabila melakukan tindakan vandal tertentu akan ada punishment berdasarkan UU yang berlaku di Indonesia dan Internasional , begitu pula sebaliknya ketika melakukan aksi anti-vandal mendapatkan *reward* penghargaan yang berlaku di Indonesia. Selain itu, di setiap kotak terdapat pula fakta-fakta mengenai vandalisme di seluruh dunia. Setelah dilaksanakan games pasal lingkungan ini, pengusul dapat mengambil intisari bahwa pelajar sama sekali belum mengetahui hukuman atas tindakan vandal. Diharapkan pelajar mendapat pengetahuan mengenai hukum vandal yang negatif dan *reward* jika mereka membersihkan segala tindakan vandalisme dilingkungan mereka.

3. "Kalibrasi vandal"

Pengenalan pertanggungjawaban terhadap aksi vandal yang telah dilakukan peserta. Pembagian spot-spot berkelompok untuk pembersihan vandalisme di area sekolah. Peserta menentukan sendiri area mana yang akan di"kalibrasi". Kalibrasi dilakukan dengan pengecatan areal yang vandalisme tinggi dan membersihkan kejenuhan visual disekolah akibat perilaku jahil pelajar

4. Laboratorium vandal

Setelah kegiatan kalibrasi diatas, maka pelajar akan diarahkan untuk pameran grafiti dan hasil karya berupa barang-barang elemen taman dari barang bekas. Kegiatan ini dilaksanakan dalam laboratorium vandal. Laboratorium ini berisi demo grafiti, demo catatan romansa, demo kreatifitas benda unik taman , dan penataan tata hijau sekolah sebagai agen duta vandalisme peduli lingkungan.

5. Lanjutan laboratorium vandal

Kegiatan yang akan dilaksanakan berupa penataan tata hijau sekolah sebagai aksi pengendalian vandal terhadap tanaman, demo barang kreatif, demo catatan romansa, dan demo grafiti. Tujuan dari kegiatan ini adalah menghasilkan elemen taman kreatif pada puncak acara proffesor vandal. Saat pameran grafiti berlangsung, pelajar lainnya mengikuti rangkaian acara catatan romansa pelajar. Pelajar disediakan barang bekas yang akan dijadikan *site furniture* taman oleh pelajar dan mereka menuliskan catatan indah didalamnya. Namun hal ini bukan bermaksud mengajarkan para vandalisme untuk semakin brutal tetapi menyalurkan ekspresinya melalui keberadaan barang bekas yang harusnya mereka rangkai sendiri. Selainitu mengajarkan hal yang sama seperti grafiti, bahwa untuk meluapkan emosi dan ekspresi harus ditempat yang benar bukan pada fasilitas publik yang telah dibangun.

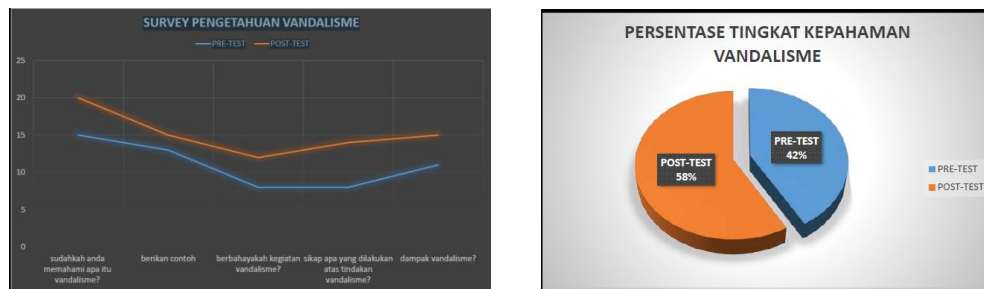
6. Acara puncak pagelaran taman kreatif profesor vandal

Acara ini adalah output dari kegiatan pengabdian masyarakat yang kami usulkan. Pagelaran ini merupakan pagelaran bentuk taman kreatif hasil karya agen pengontrol vandal. Pameran grafiti dijadikan *art of vandalisme* yang ditata seindah mungkin dalam bentuk pameran. Sedangkan catatan indah romansa ditata layaknya *site furniture* taman yang sering digunakan untuk kegiatan vandalisme menjadi sebuah taman indah pelajar yang berisi catatan-catatan ungkapan perasaan pelajar. Semuanya akan dibuat dalam bentuk “*booklet*” sehingga bisa dirasakan sendiri manfaat positifnya bagi masyarakat yaitu keindahan visual dan kemampuan pelajar yang sangat menarik. Sehingga diharapkan masyarakat tidak akan terlalu menekan pelajar dengan tindakan vandalisme yang tidak terarah. Karena pelajar sedang mengalami masa pencarian identitas diri, diharapkan masyarakat membantu untuk mengarahkan kearah yang lebih baik.

7. Pemilihan duta agen pengontrol vandal dan pembagian booklet hasil pagelaran

Pemilihan duta “*the winner of vandalism park*” yang dapat membentuk taman buatan pelajar yang bisa dibongkar pasang. *The winner of vandalism park* akan dijadikan generasi pertama dari taman *vandalism community*. Membentuk karakter remaja untuk mengontrol pengembangan diri kearah yang negatif. Mewadahi semua kegiatan seperti, *games* edukasi dan pameran untuk mengekspresian diri remaja dan jatidirinya

Berikut grafik capaian program melalui pre-test dan post test



Dari grafik diatas dapat terlihat bahwa pengetahuan pelajar mengenai vandalisme meningkat setelah pelatihan usai. Peningkatan survey pengetahuan terjadi melalui beberapa rangkaian test yang dilakukan untuk langsung menunjukan reaksi mereka terhadap aksi vandalisme. Pemberian test dan materi selama pelatihan berupa permainan logika. Hal ini dilakukan agar jawaban para pelajar spontanitas. Selain itu, diharapkan melalui permainan logika para pelajar merasa tertarik dan tidak jenuh. Berdasarkan diagram diatas terjadi peningkatan pemahaman pelajar mengenai vandalisme sebesar 16, 8 %. Dengan demikian para pelajar telah mengenali vandalisme dan bahayanya dalam lingkungan.

Keberlanjutan program

1. Menciptakan para agen yang telah membentuk komuniti “dudar vandalism”
2. Agen ini berlanjut diluar lingkungan sekolah
3. Mengajmukan usulan kegiatan ekstrakurikuler sekolah berupa kegiatan “prof vandal agen pengontrol vandal”
4. Output fisik berupa taman kreatif yang akan diajukan untuk diasdaakan setiap akhir semester oleh warga sekolah sekaligus booklet “vandalakslopedia sebagai buku panduan pelaksanaan program yang dapat diterapkan disekolah lain
5. Modul percontohan program sekolah akan diajukan keIPB untuk menjadi sekolah binaan

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Tindakan vandalisme termasuk kedalam tindakan merusak dan tergolong berbahaya jika menjadi kebiasaan. Cara untuk menanggulangnya berupa pelatihan agen pengontrol vandal yang kreatif.
2. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan vandalisme yang merusak dapat diarahkan menjadi tindakan kreatif. Kegiatan utama dalam pelatihan ini adalah pembentukan karakter dan jati diri remaja serta penyediaan media vandalisme yang legal

Saran

Pelaksanaan selama beberapa bulan dirasakan kurang cukup. Masih butuh waktu dalam penyempurnaan program. Kesalahan dalam pelaksanaan dapat dijadikan acuan bagi pembaca agar tidak dilakukan diwaktu yang akan datang

Lampiran

Bukti-bukti pendukung kegiatan

