

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama menjalani proses kerja magang di Gugus Mitigasi Lebak Selatan, pemegang berperan dalam Departemen *community relations*, Safari Kampung. Dalam posisi ini, pemegang memiliki tugas untuk memberikan kontribusi dalam menciptakan sebuah komunitas yang kompak dan memiliki pengetahuan secara mendalam mengenai mitigasi bencana untuk anak-anak serta remaja di Desa Panggarangan.

Pemegang akan bekerja dibawah pengawasan langsung dari Anis Faisal Reza selaku supervisor lapangan serta ketua dari GMLS yang memiliki tanggung jawab untuk mengawasi, memberikan arahan serta memberikan persetujuan terkait pekerjaan yang dilaksanakan oleh pemegang. Anis Faisal Reza juga secara langsung memastikan bahwa pemegang bekerja sesuai dengan arahan, standar, serta tujuan yang telah ditetapkan oleh GMLS.

Dengan arahan, bimbingan serta supervisi langsung dari Anis Faisal Reza diharapkan pemegang dapat mengembangkan keterampilan serta pengetahuan dalam bidang *community relations*, serta dapat berkontribusi secara nyata di organisasi Gugus Mitigasi Lebak Selatan. Proses kerja magang sendiri berlangsung dengan total 800 jam kerja dari bulan September 2023 hingga bulan Desember 2023. Selama magang di *Community Relations* GMLS, pemegang melaksanakan tahap pengumpulan informasi, perencanaan pendekatan *Community Relations*, meminta persetujuan, melaksanakan *Community Relations* Safari Kampung hingga tahap evaluasi.

3.2 Tugas dan Uraian dalam Kerja Magang

Selama masa berlangsungnya magang, pemegang mengisi posisi sebagai *Community Relations* di kegiatan Safari Kampung dari Gugus Mitigasi Lebak Selatan. Peran pemegang sebagai *Community Relations* di kegiatan Safari Kampung adalah untuk menjaga komunitas tetap kompak dan mengedukasi informasi mengenai mitigasi bencana kepada anak-anak hingga remaja yang berada di Desa Panggarangan dengan cara-cara yang dikemas secara menarik dan menyenangkan namun tetap informatif. Oleh karena itu pemegang mengemas informasi dan edukasi mitigasi bencana dengan permainan-permainan edukatif agar para anak-anak tertarik mengikuti kegiatan komunitas.

Desa Panggarangan merupakan suatu desa yang memiliki potensi bahaya bencana gempa bumi dan tsunami yang tinggi karena terletak dengan pesisir Pantai. Pemegang melaksanakan *community relations* di RT 1, 2, 3 di Desa Panggarangan dan Bukit Cisih sebagai tambahan lokasi melaksanakan *Community Relations*.

Dalam proses kerja magang, pemegang bekerja sama beserta rekan-rekan pemegang dari Safari Kampung yang beranggotakan empat orang. Adapun sebelum pemegang melaksanakan proses kerja magang, pemegang mendapatkan instruksi dan arahan dari Anis Faisal Reza terkait informasi serta materi apa saja yang harus di edukasi dan disampaikan kepada *target audience*. Dalam pembuatan permainan serta materi untuk pelaksanaan *community relations* Safari Kampung juga diawasi secara langsung oleh Anis Faisal Reza. Hal yang paling penting adalah agar permainan berisi informasi yang edukatif mengenai mitigasi bencana dan dapat dimainkan oleh anak-anak tersebut.

3.2.1 Tugas Kerja Magang

Selama pemegang melaksanakan praktik kerja magang di GMLS, maka berikut adalah tugas-tugas dari pemegang yang dilaksanakan sebagai *community relations* pada kegiatan Safari Kampung di GMLS adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Tugas Utama *Community Relations*

No.	Aktivitas/Tugas	Keterangan
1	Pengumpulan Informasi	Pengumpulan informasi dilaksanakan dengan secara langsung mendatangi lokasi yang akan dilaksanakan kegiatan Safari Kampung dengan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk kegiatan Safari Kampung.
2	Perumusan masalah	Masalah yang ditemukan di lokasi yang akan dilaksanakannya Safari Kampung.
3	Perencanaan	Perencanaan dari kegiatan Safari Kampung berupa perencanaan permainan, <i>flow</i> kegiatan, waktu, serta lokasi dilaksanakannya Safari Kampung
4	Aksi dan komunikasi	Implementasi dari kegiatan Safari Kampung yang telah direncanakan.
5	Evaluasi	Evaluasi terkait setiap kegiatan Safari Kampung yang telah dilaksanakan.

Dari tugas utama *community relations*, maka berikut adalah *timeline* proses kerja magang secara spesifik selama magang:

Aktivitas Pekerjaan	September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Informasi		■		■			■			■						
Perumusan Masalah		■		■			■			■						
Perencanaan			■			■	■		■							
Aksi dan Komunikasi						■	■		■							
Evaluasi								■	■		■					■

Gambar 3. 1 *Timeline* proses kerja magang

3.2.2 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Gugus Mitigasi Lebak Selatan adalah organisasi relawan yang bergerak di bidang bencana. Telah dilaksanakan berbagai upaya serta pendekatan dilakukan untuk mengedukasi serta membantu masyarakat sekitar Lebak Selatan terkait edukasi mitigasi bencana. Segala upaya pendekatan yang dilakukan membutuhkan sebuah komunikasi yang efektif agar dapat diterima oleh masyarakat dan publik setempat. Adapun departemen dimana pemegang bekerja, yaitu di dalam Departemen *Community Relations* menggunakan *disaster risk reduction communication* untuk mengkomunikasikan secara efektif dan efisien mengenai bencana.

A. *Disaster Risk Reduction Communication*

Komunikasi tentang kesiapsiagaan dan informasi mitigasi mendorong adanya sebuah tindakan yang mengurangi resiko bencana di masa depan. *Disaster risk reduction communication* sendiri merupakan sebuah komunikasi yang dilakukan secara efektif dan efisien mengenai potensi bahaya bencana. Dalam *disaster risk reduction communication* terdapat komunikasi kebijakan, tujuan, serta prioritas kepada mitra, peserta, staf untuk mempromosikan operasi manajemen bencana yang lebih efektif dan efisien. Dalam strategi komunikasi bencana yang efektif sendiri melalui empat fase manajemen darurat, yaitu *mitigation*, *preparedness*, *response*, dan *recovery* (Haddow, 2014).

Dalam *Community Relations* Safari Kampung akan fokus terhadap fase manajemen darurat tahap mitigasi bencana. Edukasi mitigasi bencana dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang dapat diterima oleh *target audience* yang merupakan anak kecil hingga usia remaja awal.

B. Community Relations

Community relations atau hubungan dengan komunitas itu dipandang sebagai relasi yang dibentuk karena memiliki kepentingan yang sama/serupa. Menurut Jerold, *community relations* adalah sebuah program pengembangan komunitas melalui berbagai upaya untuk kemaslahatan bersama bagi sebuah organisasi maupun komunitas (Iriantara, 2013).

Aktivitas dari *community relations* yang dilakukan sendiri adalah sebagai bentuk pendekatan dari organisasi GMLS dengan warga Desa Panggarangan. Diharapkan dengan diadakannya kegiatan Safari Kampung serta *door to door* dari GMLS dapat menjaga hubungan serta komunikasi yang baik antara komunitas, warga-warga Desa Panggarangan dengan GMLS. Dengan dilaksanakannya *community relations* juga diharapkan dapat menyebarkan informasi serta edukasi terkait mitigasi bencana di daerah yang memiliki potensi bencana yang tinggi yaitu Desa Panggarangan. Komunitas dari kegiatan Safari Kampung sendiri terbentuk akibat dari anggota yang memiliki kesamaan yaitu tinggal di daerah wilayah yang memiliki potensi rawan bencana tinggi. Komunitas dari kegiatan Safari Kampung sendiri memiliki tujuan yaitu agar anggota dalam komunitas dapat saling membantu untuk menyebarkan informasi mengenai mitigasi bencana serta saling membantu saat bencana terjadi. Secara spesifik, berikut adalah tahapan dari *community relations* dalam buku *Community Relations: Konsep dan Aplikasinya* yang perlu dilalui agar aktivitas dari *community relations* dapat berjalan dengan baik (Iriantara, 2013):

1. Pengumpulan Informasi

Dalam pengumpulan informasi, pemegang serta rekan pemegang di Safari Kampung melakukan riset, observasi serta diskusi terlebih dahulu mengenai untuk menjawab pertanyaan 5W + 1H berikut ini:

- Bagaimana pengumpulan informasi akan dilaksanakan untuk kegiatan *Community Relations* Safari Kampung?

Pada awalnya, seluruh rekan-rekan pemegang mendatangi Kantor Kepala Desa untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melaksanakan keseluruhan proses kerja magang. Setelah mengunjungi Kantor Kepala Desa Panggarangan, pemegang mendapatkan berbagai informasi seperti mayoritas mata pencaharian dari masyarakat di Desa Panggarangan adalah petani, lalu wilayah yang rentan terkena bencana tsunami adalah RT 1, 2, serta 3 Desa Panggarangan karena dekat dengan pesisir pantai. Oleh karena itu, dari pengumpulan informasi di Kantor Kepala Desa, kegiatan *Community Relations* Safari Kampung akan dilaksanakan di RT 1, 2, dan 3 Desa Panggarangan. Namun sebagai tambahan, dikarenakan jumlah anak-anak dari Bukit Cisiih mencapai 50 anak lebih dan belum mengetahui informasi mengenai mitigasi bencana, maka Bukit Cisiih dijadikan lokasi tambahan untuk dilaksanakannya kegiatan Safari Kampung.



Gambar 3. 2 Mengunjungi Kantor Kepala Desa Panggarangan

Setelah mengunjungi Kepala Desa, pemegang serta rekan pemegang lainnya pergi mengunjungi Ketua RT 1 untuk menanyakan apakah RT 1 sudah pernah mendapatkan atau mengetahui informasi terkait mitigasi bencana dari anggota GMLS. Mayoritas rumah-rumah di RT 1 sudah pernah didatangi oleh anggota GMLS, yang berarti orang tua telah mengetahui informasi mengenai mitigasi bencana, namun untuk edukasi terhadap anak kecil serta remaja awal di RT 1 belum mendapatkan edukasi mengenai mitigasi bencana. Kami kemudian menanyakan juga terkait jumlah anak di RT 1, Abah Suhendar selaku Ketua RT 1 menjawab bahwa di RT 1 ada sekitar 30 anak dan remaja awal.

Setelah berdiskusi serta melakukan pendekatan dengan Ketua RT 1, kami pun meminta izin untuk melaksanakan kegiatan Safari Kampung di RT 1 pada 21 Oktober 2023 yang akan melibatkan anak-anak dari wilayah RT 1. Abah Suhendar mengizinkan kami untuk melaksanakan Safari Kampung dan menerima kami dengan hangat.



Gambar 3. 3 Mengunjungi RT 1 Desa Panggarangan

Kemudian, kami juga tidak lupa untuk mengunjungi rumah Ketua RT 2 serta RT 3 untuk kembali mengumpulkan informasi serta meminta izin untuk mengadakan kegiatan Safari Kampung. Kami pun diizinkan dan disambut dengan hangat oleh Pak Ramdan (Ketua RT 2), Pak Ade (Ketua RT 3), serta Pak Ade Bajudin selaku Ketua RW untuk melaksanakan *community relations* Safari Kampung. Setelah memperoleh informasi dengan mengobrol santai bersama para Ketua RT maupun RW, dibandingkan dengan wilayah RT 1, masyarakat di wilayah RT 2 serta RT 3 masih minim edukasi serta informasi terkait mitigasi bencana.



Gambar 3. 4 Mengunjungi Ketua RW Desa Panggarangan



Gambar 3. 5 Mengunjungi Ketua RT

- Siapa *target audience* dari kegiatan *Community Relations* yang akan dilaksanakan dan siapakah yang akan menjadi *key person* dari komunitas?

Setelah melaksanakan *meeting internal* bersama pihak dari GMLS, terutama dengan Anis Faisal Reza, sasaran utama dari kegiatan *Community Relations* ada dua, yaitu anak-anak kecil untuk kegiatan Safari Kampung serta orang tua untuk kegiatan *door to door*. Dalam proses kerja magang sendiri pemegang masuk ke dalam Departemen *Community Relations* Safari Kampung. Untuk *target audience* dari *Community Relations* untuk usia remaja sebenarnya ada yaitu kegiatan seminar, *mobile journalism*, dan lainnya, namun belum terlaksana dikarenakan faktor kekurangan *resource*, terutama kekurangan sumber daya manusia.

Lalu yang menjadi *key person* dari setiap komunitas adalah yang memiliki peran penting dalam keberlangsungan kegiatan *Community Relations*, yaitu Ketua RT, RW serta Kepala Lurah setempat. Mereka memiliki peran penting untuk mempersatukan, mengumpulkan, serta

menginformasikan bahwa akan ada kegiatan Safari Kampung yang telah diberi izin untuk dilaksanakan, agar para orang tua dari anak-anak tersebut memberi izin kepada anak-anaknya untuk mengikuti kegiatan Safari Kampung. Dengan mendapatkan persetujuan serta peran dari *key person*, Walaupun kami pemegang adalah pihak eksternal dari Desa Panggarangan, dapat mendapatkan kepercayaan untuk mengedukasi anak-anak mengenai mitigasi bencana oleh warga Desa Panggarangan.

- Mengapa *target audience* dari *Community Relations* adalah kelompok anak-anak dan remaja awal?

Setelah berdiskusi, melakukan observasi serta melakukan *audience mapping* bersama dengan pihak GMLS, berikut adalah beberapa alasan mengapa di kegiatan Safari Kampung *target audience* dari komunitas adalah anak-anak:

- i. Anak-anak adalah masa depan dari suatu wilayah/bangsa. Mereka perlu diedukasi sejak dini dan diberi bekal pengetahuan yang diharapkan dapat membangun generasi baru yang *aware* terhadap lingkungan serta tantangan resiko dari lingkungan.
- ii. Anak-anak cenderung dapat bercerita mengenai kegiatan-kegiatan yang telah mereka lakukan kepada orang tuanya, sehingga hal ini menjadikan kegiatan Safari Kampung dapat memberikan transfer pengetahuan kepada anak-anak maupun membangun rasa penasaran dari orang tuanya. Dengan ini diharapkan dapat menjadi sebuah pemicu akan terbangunnya *awareness* keluarga mengenai mitigasi bencana.

iii. Setelah melakukan observasi di Desa Panggarangan dan mengobrol sekaligus membangun kedekatan bersama anak-anak di Desa Panggarangan, mayoritas anak-anak di Desa Panggarangan memiliki minim pengetahuan bahkan memiliki pengetahuan yang salah mengenai mitigasi bencana.

- Apa kegiatan yang sesuai untuk dilaksanakan?

Kegiatan Safari Kampung yang akan adalah edukasi terkait mitigasi bencana, dikarenakan setelah melakukan observasi, pengetahuan dari anak-anak masih sangat minim. Ditemukan juga bahwa anak-anak lebih tertarik bermain sambil belajar atau bermain sambil diberikan materi-materi.

- Dimana lokasi yang akan dilaksanakan *Community Relations* Safari Kampung?

Setelah beberapa kali melakukan riset serta observasi di RT 1, 2, dan 3 serta Bukit Cisiih, maka di setiap lokasi kegiatan Safari Kampung akan dilaksanakan di lapangan ataupun lahan kosong yang dapat digunakan untuk mengumpulkan puluhan orang serta untuk bermain.

- Kapan kegiatan Safari Kampung akan dilaksanakan?

Setelah berdiskusi bersama *key person* dan orang tua dari anak-anak, kegiatan Safari Kampung akan dilaksanakan di bulan Oktober dan November setelah jam anak pulang sekolah. Kemudian *key person* maupun orang tua dari anak-anak meminta agar kegiatan dari Safari Kampung tidak lebih dari waktu Maghrib dikarenakan para anak-anak harus melaksanakan ibadah dan memang sudah kebiasaan di Desa bahwa anak-anak tidak boleh bermain diluar rumah diatas waktu Maghrib.

2. Perumusan Masalah

Dari pengumpulan informasi yang telah dilaksanakan, maka ditemukan permasalahan di komunitas adalah sebagai berikut:

- Permasalahan yang pertama adalah walaupun wilayah dimana para komunitas tinggal terletak di daerah yang memiliki potensi bencana yang tinggi, namun mayoritas masyarakatnya masih memiliki minim informasi mengenai mitigasi bencana yang baik dan benar.
- Kegiatan *Community Relations* pernah dilakukan di beberapa wilayah. Bahkan seperti masyarakat di RT 1, dimana mayoritas rumah penduduk di RT 1 pernah mendapatkan edukasi serta didatangi oleh anggota GMLS, namun mayoritas penduduk disana lupa ataupun *miss information* tentang bagaimana mitigasi bencana yang baik dan benar bila terjadi gempa bumi dan tsunami.

Faktanya komunitas di Desa Panggarangan, terutama anak-anak di wilayah yang menjadi target dari dilaksanakannya *Community Relations* masih memiliki minim informasi dan pengetahuan terkait mitigasi bencana. Oleh karena itu aktivitas dari *Community Relations* sendiri adalah sebuah aktivitas yang harus dilakukan terus menerus dari antara komunitas dengan organisasi. Semakin sering melakukan pendekatan dan aktivitas, maka akan semakin efektif dan efisien komunikasi dalam komunitas yang dilakukan.

3. Perencanaan

Sebelum dilaksanakannya kegiatan *Community Relations* Safari Kampung, maka diperlukan adanya perencanaan yang spesifik dan *detail* agar aktivitas yang dilaksanakan berlangsung

dengan baik serta meminimalisir kegagalan dan memperhitungkan manajemen resiko yang dapat terjadi. Perencanaan dilaksanakan oleh empat anggota magang dari Departemen *Community Relations* Safari Kampung, yaitu saya sendiri, Clarissa Aurelia, Glenys Valencia, serta Jeremiah Shallom. Kami melakukan perencanaan secara *offline* maupun *online*, karena tidak setiap harinya kami berada di Desa Panggarangan. Oleh karena itu saat kami berada di Gading Serpong, kami melaksanakan perencanaan melalui *Zoom Meeting*, dimana dalam perencanaan tersebut kami membahas beberapa hal seperti apa saja kegiatan atau pendekatan yang akan dilakukan dalam komunitas, permainan yang akan dilaksanakan selama Safari kampung untuk perhatian dari komunitas, hadiah apa yang dapat diberikan untuk komunitas agar tetap semangat mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir, materi apa yang akan dibawakan yang dapat dimengerti dan mudah di ingat oleh komunitas, serta memperhitungkan waktu yang dibutuhkan. Harapannya setelah para anak-anak di komunitas mengikuti Safari Kampung, mereka dapat mengingat mitigasi bencana bahkan memberitahu kepada orang tuanya mengenai apa yang mereka pelajari selama Safari Kampung.

Pada tahap perencanaan ini, proses *brainstorming* adalah hal yang penting untuk dilakukan. *Brainstorming* sendiri adalah suatu pendekatan yang memanfaatkan teknik kreativitas untuk mencari sebuah solusi dari permasalahan tertentu dengan cara mengumpulkan ide-ide secara spontan dari seluruh anggota (Moriarty, 2012). Proses dari *brainstorming* sendiri dilakukan oleh pemegang dalam perencanaan Safari Kampung. Setelah melakukan *brainstorming* dengan mengembangkan ide-ide yang ada dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi, berdasarkan keputusan bersama, maka berikut adalah

permainan hasil dari *brainstorming* bersama yang akan digunakan untuk kegiatan komunitas:

- a) Dongeng mengenai mitigasi bencana (berserta dengan quiz tanya jawab berhadiah

Perencanaan yang pertama adalah untuk mengedukasi anak-anak mengenai mitigasi bencana melalui dongeng mengenai dari buku-buku dongeng tentang mitigasi bencana yang tersedia dari GMLS serta pemaparan materi menggunakan poster. Pemangang juga berencana untuk mengedukasi jalur evakuasi menggunakan peta jalur evakuasi Desa Panggarangan yang disusun oleh GMLS. Setelah menceritakan dongeng dan mengedukasi para anak-anak mengenai mitigasi bencana maka diadakan *mini quiz* dengan hadiah makanan ringan serta minuman kemasan agar anak-anak memperhatikan dan semangat sampai akhir.



Gambar 3. 6 Peta Evakuasi Desa Panggarangan

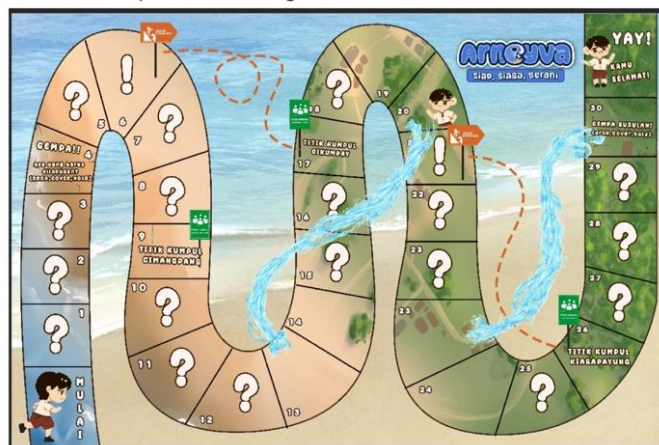
Sumber: Dokumen GMLS (2023)

b) *Giant board game (Arneyva)*

Perencanaan untuk aktivitas atau permainan lainnya adalah menggunakan *giant board game* bernama Arneyva yang merupakan sebuah permainan *board game* besar seperti permainan ular tangga, namun mengangkat tema mitigasi bencana. Arneyva sendiri merupakan hasil karya dari salah satu pemegang di *Community Relations*, yaitu hasil karya Glenys Valencia. Berikut adalah gambaran *giant board game* Arneyva:

GAME 2
Giant Board Game

Jadi untuk sipnosis Board game ini



Ade sedang bermain di pantai, ketika sudah mulai petang ia akhirnya memutuskan untuk pulang ke rumahnya di daerah Cimampang. Pada saat perjalanan balik ke rumah ternyata ada Gempa yang besar! bantu ade untuk pergi ketempat yang aman yuk !

Gambar 3. 7 *Design Board Game Arneyva*



Gambar 3. 8 Sinopsis Permainan Arneyva



Gambar 3. 9 Penjelasan Game Arneyva

Sebelum melaksanakan Safari Kampung, pemegang serta rekan pemegang di Safari Kampung telah uji coba game Arneyva dan menghitung perkiraan waktu serta jumlah anak-anak yang dapat memainkan games. Saat uji coba dengan jumlah 4 orang bermain, memakan waktu sekitar 30-40 menit dari awal games dimulai hingga terdapat satu pemenang yang mencapai garis akhir. Secara singkatnya, Arneyva adalah permainan menyerupai ular tangga dimana pemain dapat maju dengan menggulingkan

dadu berukuran raksasa dan dapat maju bila pemain dapat menjawab pertanyaan ataupun *challenge* yang tersedia mengenai mitigasi bencana.

Setelah pemegang memperhitungkan jumlah anak-anak yang cukup banyak, maka pemegang serta rekan-rekan pemegang telah merencanakan untuk mengelompokkan anak-anak yang akan bermain Arneyva. Satu kelompok terdiri dari 3 pemain, satu pemain akan menjadi pion di *board game*, Sedangkan 2 pemain akan memiliki peran untuk membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait mitigasi bencana.

c) Oper dadu jumbo dengan lagu

Permainan ketiga yang telah direncanakan adalah permainan sederhana namun tetap menarik dan menyenangkan yaitu dengan mengoper dadu jumbo dengan lagu. Jadi peraturannya para pemain harus mengoper dadu jumbo hingga lagu berhenti, pemain terakhir yang memegang dadu jumbo tersebut harus menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh panitia dari Safari Kampung. Bila pemain dapat menjawab pertanyaan maka akan diberikan sebuah hadiah makanan ringan atau minuman kemasan. Namun bila pemain tidak bisa menjawab, pertanyaan akan dioper ke pemain lain yang bisa menjawab.

GAME 3

Oper-operan Dadu Jumbo/Bola

Rangkaian Acara:

- Pemaparan Materi (fun aja singkat, dan menjelaskan kalau ini buat ntar main game yg menang dpt hadiah snack-snack)
- Games (oper-operan dadu jumbo sampai lagu berhenti) pake lagu mitigasi bencana

Regulasi Game:

1. Anak-anak/pemain membuat lingkaran di tengah lapangan.
2. Setelah itu panitia akan memutar lagu mitigasi bencana, kemudian tugas dari para pemain adalah mengoperkan bola ke orang di sebelah kanan dari pemain.
3. Saat lagu berhenti, pemain yang masih memegang bola akan diberikan pertanyaan seputar mitigasi bencana (bila pemain tersebut dapat menjawab dengan benar akan mendapatkan hadiah dari panitia)
4. Bila ada pemain yang tidak dapat menjawab/salah menjawab akan didiskualifikasi.

Gambar 3. 10 Perencanaan *Games* Oper-operan Dadu

Oleh karena itu seperti yang sudah direncanakan, kami akan memainkan tiga permainan yang sudah dirancang oleh tim *community relations*. Seluruh permainan serta materi telah direncanakan secara matang agar dapat diterima dan dipahami oleh anak-anak dan remaja awal. Materi yang dibawakan pun adalah seputar mitigasi bencana mengenai apa yang harus dilakukan ketika gempa bumi terjadi, yaitu berlindung di bawah meja/bawah ranjang, melindungi kepala, melakukan *drop cover hold*, serta menghindari kaca serta barang-barang yang rentan pecah. Lalu bila tsunami terjadi, yang perlu dilakukan adalah pergi ke dataran yang lebih tinggi karena waktu yang dimiliki untuk evakuasi setelah gempa bumi terjadi hingga tsunami adalah hanya 15 menit.

Permainan-permainan diatas akan digunakan sebagai kegiatan utama dalam komunitas. Diharapkan dengan adanya edukasi melalui permainan tersebut komunitas dapat menerima serta memahami edukasi mengenai mitigasi bencana dengan cara yang menyenangkan namun edukatif. Selain menggunakan permainan, pemegang juga akan

melaksanakan pendekatan melalui komunikasi secara *interpersonal*. Pendekatan secara *interpersonal* penting dilakukan dalam komunitas agar pemegang serta anggota dalam komunitas dapat menjalin komunikasi yang lebih intens lagi. Komunikasi secara *interpersonal* memiliki arti sebagai sebuah bentuk komunikasi yang dapat terjadi antara dua orang atau lebih yang memiliki bentuk komunikasi serta dapat mempengaruhi satu sama lain (Devito, 2013).

Pendekatan *interpersonal* yang dilakukan oleh pemegang dalam komunitas adalah dengan berdiskusi bersama dan mengenal satu sama lain lebih dalam lagi ketika bersama anak-anak dalam komunitas. Pemegang juga melakukan pendekatan secara *interpersonal* bersama *key person* dari komunitas, yaitu Ketua RT 1, 2, 3, Ketua RW, serta Kepala Lurah dari Bukit Cisiih. Dengan membangun komunikasi secara *interpersonal*, anggota dalam komunitas juga menjadi lebih dekat serta tidak canggung saat berkomunikasi ataupun bermain bersama.

Sebelum melaksanakan Safari Kampung, pemegang serta rekan pemegang telah merencanakan akan meminta bantuan *key person* dari setiap komunitas untuk menyebarkan informasi terkait dilaksanakannya Safari Kampung terhadap anggota-anggota dari komunitas. *Key person* juga memiliki peran penting untuk mempersatukan dan mengumpulkan anggota komunitas pada saat hari pelaksanaan Safari Kampung.

4. Aksi dan Komunikasi

Setelah merencanakan permainan dan materi yang akan disampaikan kepada kepada komunitas, kami telah menentukan tanggal serta meminta bantuan dari *key person* untuk mengumpulkan anak-anak di lokasi yang telah ditentukan. Satu hari sebelum kegiatan Safati Kampung dilaksanakan, tim Safari Kampung akan kontak ataupun mendatangi secara langsung *key person* untuk mengkonfirmasi kegiatan keesokan harinya.

Saat hari pelaksanaan Safari Kampung, sebelum menuju ke lokasi, kami dari tim Safari Kampung telah membeli berbagai makanan ringan serta minuman kemasan untuk anak-anak sebagai hadiah untuk mereka yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dari awal hingga akhir. Kami juga menyediakan minuman kemasan untuk anak-anak maupun panitia agar tidak kehausan selama kegiatan berlangsung.



Gambar 3. 11 Pemaparan materi sebelum permainan

Saat berada di lapangan, kami secara spontan membagi anak-anak menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok anak perempuan dengan kelompok anak laki-laki. Pada awalnya kami berkenalan dan ngobrol santai dulu bersama anak-anak yang telah dikumpulkan agar mereka merasa nyaman dan dekat dengan tim *Community Relations*. Lalu setelah ngobrol santai dan mulai semakin mengenal, kami masuk ke bagian pemaparan materi yaitu menjelaskan mengenai mitigasi bencana seperti yang telah dipersiapkan. Setelah itu kami juga menjelaskan bahwa bila telah merasakan gempa bumi selama 20 detik, maka dinyatakan bahwa hal tersebut dapat memungkinkan terjadinya tsunami. Oleh karena itu bila gempa bumi telah berhenti, dihimbau untuk anak-anak pergi ke jalur evakuasi terdekat dijelaskan melalui peta.



Gambar 3. 12 Edukasi mitigasi bencana gempa bumi

Setelah menjelaskan materi, kami juga akan menanyakan kembali pertanyaan-pertanyaan seputar mitigasi bencana di akhir acara agar materi tetap di ingat oleh anak-anak. Lalu setelah memberikan materi, baru kami memulai untuk memainkan permainan mitigasi bencana secara bergantian. Bila kelompok anak perempuan memainkan Arneyva terlebih dahulu, maka kelompok anak laki-laki akan diajak untuk bermain Oper Dadu ataupun *games* lainnya seperti sepak bola maupun *Dodgeball*. *Games* tersebut direncanakan secara spontan saat di lapangan, dimana para anak laki-laki banyak yang *request* untuk memainkan permainan tersebut.



Gambar 3. 13 *Games Arneyva*

Setelah kelompok anak perempuan selesai memainkan Arneyva, maka giliran kelompok anak laki-laki untuk memainkan Arneyva. Setelah kelompok anak perempuan dan kelompok anak laki-laki menyelesaikan seluruh permainan yang telah direncanakan, terutama permainan Arneyva, maka tim *Community relations* akan mengumpulkan anak-anak dengan mengulas kembali materi yang telah dibawakan mengenai mitigasi bencana. Setelah selesai mengulas kembali dan melakukan tanya jawab, maka para anak-anak diminta untuk berbaris dan tim *Community Relations* akan membagikan makanan ringan serta minuman kemasan kepada anak-anak.

Sebagai penutup, kami mengobrol dan bercanda bersama anak-anak sebelum akhirnya foto bersama dan berpamitan dengan Ketua RT, orang tua dari anak-anak, maupun dengan anak-anaknya.



Gambar 3. 14 Foto bersama anak-anak RT 1 setelah Safari Kampung



Gambar 3. 15 Foto bersama anak-anak RT 2 setelah Safari Kampung



Gambar 3. 16 Foto bersama anak-anak RT 3 setelah Safari Kampung

Sebagai lokasi tambahan, kami dari tim Safari Kampung juga melaksanakan kegiatan Safari Kampung di Bukit Cisiih, yang terletak sekitar 20 menit dari Desa Panggarangan. Kegiatan Safari Kampung di Bukit Cisiih memiliki jumlah

anak mencapai lebih dari 50. Sama seperti kegiatan Safari Kampung di RT 1, 2, dan 3, di Bukit Cisiih juga anak-anak dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok anak perempuan dan kelompok anak laki-laki. Setelah dibagi menjadi dua kelompok, tim dari Safari Kampung akan memberikan edukasi materi mengenai mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami.

Setelah menjelaskan materi kepada anak-anak, baru tim dari Safari Kampung akan mengajak anak-anak bermain *games* yang cukup beragam. Dikarenakan jumlah dari anak-anak di Bukit Cisiih tergolong banyak dibandingkan dengan kegiatan Safari Kampung di RT 1, 2, dan 3, maka tim dari Safari Kampung melaksanakan berbagai permainan yang beragam dan bisa banyak pemain yang memainkannya. Seperti permainan Kucing dan Tikus, Oper dadu, dan banyak lagi. Permainan Kucing dan Tikus sendiri adalah permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak di Bukit Cisiih. Namun agar tetap ada unsur edukasi terkait mitigasi bencana, kami selaku tim dari Safari Kampung akan bermain sekaligus yang kalah akan diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan seputar mitigasi bencana.

Namun semua anak-anak akan di ikut sertakan dalam permainan Arneyva secara bergiliran, karena permainan Arneyva sendiri adalah permainan yang mengandung edukasi mitigasi bencana secara informatif serta spesifik.



Gambar 3. 17 Kegiatan Safari Kampung di Bukit Cisiih

5. Evaluasi

Setelah bermain bersama serta memberikan edukasi kepada anak-anak di RT 1, 2, 3 maupun di Bukit Cisiih, hal selanjutnya yang perlu dilakukan adalah melakukan evaluasi. Setiap selesai melaksanakan Safari Kampung di suatu lokasi, pemegang serta rekan pemegang melakukan evaluasi. Evaluasi pertama dilakukan setelah melaksanakan Safari Kampung di RT 1. Dari evaluasi pertama dapat disimpulkan bahwa sebagai tim dari *Community Relations* Safari Kampung, kami harus dapat menarik perhatian serta mengajak anak-anak untuk mendengarkan materi secara kondusif. Kemudian untuk permainan Arneyva setelah dilaksanakan di RT 1, permainan Arneyva cukup memakan waktu yang terlalu lama, sehingga kami dari tim Safari Kampung harus

dapat mempercepat permainan Arneyva dengan cara mengkali dua angka dadu yang keluar. Jadi pemain dapat maju sesuai dengan dua kali lipatnya angka dadu yang keluar.

Serta dari pelaksanaan kegiatan Safari Kampung yang pertama, banyak anak-anak yang tidak terpantau dan tidak semua mendapatkan giliran untuk main, sehingga permainan harus dibuat lebih bervariasi dan permainan yang dapat membuat semua anak-anak ikut serta. Oleh karena itu saat melaksanakan Safari Kampung di RT 2, 3 serta Bukit Cisiih, pemegang dan rekan pemegang membuat *games* secara spontan di lapangan seperti *Dodgeball*, Ucing Tembok, Kucing dan Tikus, serta permainan lainnya untuk mencairkan suasana sekaligus menyisipkan materi-materi mitigasi bencana selagi bermain bersama.

Sebagai bahan evaluasi juga, tim Safari Kampung harus memiliki rasa semangat, energi, serta dapat membawa suasana menjadi meriah adalah hal yang penting dalam komunitas. Dari keseluruhan kegiatan Safari Kampung, tidak ada yang cedera maupun luka, namun sebagai bahan evaluasi, tim dari Safari Kampung harus mempersiapkan dan menyediakan makanan serta minuman untuk anak-anak sebagai bentuk apresiasi kepada mereka yang semangat ikut serta dari awal hingga akhir kegiatan.

3.3 Kendala Utama

Selama melaksanakan proses kerja magang selama 800 jam dalam 5 bulan, pemegang menghadapi beberapa tantangan serta kendala yang mempengaruhi pelaksanaan tugas serta proyek yang dilakukan selama magang. Adapun berikut adalah hambatan serta kendala yang dihadapi oleh penulis beserta langkah-langkah dari solusi yang diterapkan untuk mengatasi setiap kendala tersebut:

3.3.1 Kendala yang Ditemukan

- 1) Dari pihak Ketua RT serta RW sulit dihubungi bila melalui *whatsapp* ataupun via *telephone*, sehingga terkadang sulit untuk melakukan *follow up* saat H-1 acara Safari Kampung untuk memastikan jadwal dari dilaksanakannya Safari Kampung serta mengumpulkan anak-anak pada hari H Safari Kampung.
- 2) Departemen *Community Relations* kekurangan anggota sehingga saat melaksanakan Safari Kampung beberapa anak kurang terpantau.
- 3) Kurangnya waktu dalam bersosialisasi bersama anak-anak, dikarenakan harus menyesuaikan waktu antara jam pulang sekolah serta waktu Maghrib.

3.3.2 Solusi dari Kendala

- 1) Untuk melakukan *follow up* dengan cara datang langsung ke rumah RT/RW pada saat H-1 pelaksanaan Safari Kampung agar dapat memastikan serta mengumpulkan anak-anak di lokasi yang telah dipilih untuk Safari Kampung.
- 2) Departemen *Community Relations* meminta bantuan dari departemen lainnya untuk membantu memantau serta menjaga anak-anak saat Safari Kampung dilaksanakan.
- 3) Memilih waktu dilaksanakannya Safari Kampung pada hari libur atau akhir pekan serta memilih waktu yang tepat, tidak berdekatan dengan waktu Maghrib.