

**PERANCANGAN KEGIATAN SOSIALISASI GIANT
BOARD GAME “SIAP, SIAGA, BERANI” DALAM
MENINGKATKAN LITERASI KEBENCANAAN PADA
SISWA KELAS IV HINGGA VI SDN 03 PANGGARANGAN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Special Event

Glenys Valencia

00000044056

PROGRAM STUDI STRATEGIC COMMUNICATION

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

**PERANCANGAN KEGIATAN SOSIALISASI GIANT
BOARD GAME “SIAP, SIAGA, BERANI” DALAM
MENINGKATKAN LITERASI KEBENCANAAN PADA
SISWA KELAS IV HINGGA VI SDN 03 PANGGARANGAN**



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Glenys Valencia

00000044056

PROGRAM STUDI STRATEGIC COMMUNICATION

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Glenys Valencia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000044056
Program studi : Strategic Communication

Event dengan judul:

PERANCANGAN KEGIATAN SOSIALISASI GIANT BOARD GAME “SIAP, SIAGA, BERANI” DALAM MENINGKATKAN LITERASI KEBENCANAAN PADA SISWA KELAS IV HINGGA VI SDN 03 PANGGARANGAN

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 4 Desember 2023



Glenys Valencia

HALAMAN PENGESAHAN

Event dengan judul

PERANCANGAN KEGIATAN SOSIALISASI GIANT BOARD GAME “SIAP, SIAGA, BERANI” DALAM MENINGKATKAN LITERASI KEBENCANAAN PADA SISWA KELAS IV HINGGA VI SDN 03 PANGGARANGAN

Oleh

Nama : Glenys Valencia
NIM : 00000044056
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Selasa, 19 Desember 2023

Pukul 13.00 s.d 14.30 dan dinyatakan

LULUS

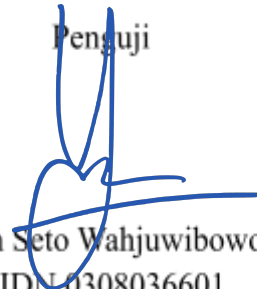
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



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

Penguji



Dr. Indiwana Seto Wahjuwibowo. M.Si.
NIDN 0308036601

Pembimbing



Selvi Amalia, S.Pi., M.Si.

NIDN 0325108004

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.

NIDN 0304078404

iv

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Glenys Valencia
NIM : 00000044056
Program Studi : Strategic Communication
Fakultas : Ilmu Komunikasi
JenisKarya : Tugas Akhir Event

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN KEGIATAN SOSIALISASI GIANT BOARD GAME “SIAP, SIAGA, BERANI” DALAM MENINGKATKAN LITERASI KEBENCANAAN PADA SISWA KELAS IV HINGGA VI SDN 03 PANGGARANGAN

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 4 Desember 2023

Yang menyatakan,



Glenys Valencia

KATA PENGANTAR

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

“PERANCANGAN KEGIATAN SOSIALISASI GIANT BOARD GAME “SIAP, SIAGA, BERANI” DALAM MENINGKATKAN LITERASI KEBENCANAAN PADA SISWA KELAS IV HINGGA VI SDN 03 PANGGARANGAN” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan karya ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan karya ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Ir. Andrey Andoko, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Selvi Amalia, S.Pi., M.Si. sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak Galih Aristo sebagai Dosen ahli yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Relawan Gugus Mitigasi Lebak Selatan yang sudah dengan ringan hati dan tangan membantu penulis dalam melaksanakan karya penulis.
7. Abah Lala dan Teh Resti yang membantu dalam membuat karya ini menjadi luar biasa.

8. Layla Rashida Anis, Ulung Dinarja, dan Dayah Fata Fadilah selaku relawan Gugus Mitigasi Lebak Selatan yang membantu menjadi narasumber dalam kegiatan sosialisasi ini.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. William Alexander sebagai pacar dan rekan kerja yang membantu dan mendukung selama menjalani program *Humanity Project* di semester ini
11. Teman-teman mahasiswa dan rekan kerja di program *Humanity Project batch 3* yang telah membantu kegiatan literasi interaktif dengan media permainan Arneyva ini berjalan dengan lancar

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi pembelajaran, motivasi, dan sumber informasi bagi para pembaca, khususnya bagi mahasiswa dan mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 4 Desember 2023



Glenys Valencia

PERANCANGAN KEGIATAN SOSIALISASI GIANT BOARD GAME “SIAP, SIAGA, BERANI” DALAM MENINGKATKAN LITERASI KEBENCANAAN PADA SISWA KELAS IV HINGGA VI SDN 03 PANGGARANGAN

Glenys Valencia

ABSTRAK

Menurut The World Risk Index tahun 2022, Indonesia berada di urutan ke 3 dari 180 negara yang wilayahnya memiliki resiko tinggi terhadap cuaca ekstrim, gempa bumi, dan tsunami. Salah satu yang beresiko tinggi terhadap dampak bencana alam ini adalah anak-anak, seperti kehilangan orang tua, kehilangan hak pendidikan, dan rentan dalam eksploitasi. Hal ini membuat adanya gangguan pada aspek fisik, psikis, dan kesehatan anak yang membuat mengganggu masa kembang anak. *Event* yang melibatkan literasi kebencanaan dengan media interaktif *giant board game* terhadap kelompok anak ini dilakukan untuk membantu daya ingat anak dalam menghadapi bencana alam dan mengajak anak-anak sebagai agen komunikasi bencana sejak dini. Dengan metode yang interaktif, dipercaya dapat membantu rasa semangat anak dalam belajar dan memperkuat daya ingat anak. Dalam kegiatan literasi kebencanaan dengan media *giant board game* Arneyva ini, penulis dan rekan pembuat acara membuat acara yang meliputi kegiatan pematieran mitigasi bencana, peta evakuasi, literasi interaktif melalui *gempa drill*, dan *board game*. Selain itu, siswa dan siswi SDN 03 Panggarangan juga diberikan bekal pengetahuan melalui latihan dengan menggunakan lagu “Ayo kita siaga”. Menurut hasil evaluasi karya ini, terdapat perbedaan pengetahuan anak melalui data yang didapatkan dari *pretest* dan *posttest* yaitu dengan rata-rata peningkatan 5,75% dari jawaban yang benar.

Kata kunci: *Event, Giant Board Game, Gugus Mitigasi Lebak Selatan, Literasi Interaktif, Mitigasi Bencana*

PERANCANGAN KEGIATAN SOSIALISASI GIANT BOARD GAME “SIAP, SIAGA, BERANI” DALAM MENINGKATKAN LITERASI KEBENCANAAN PADA SISWA KELAS IV HINGGA VI SDN 03 PANGGARANGAN

Glenys Valencia

ABSTRACT

According to The World Risk Index in 2022, Indonesia is ranked 3rd out of 180 countries whose territories have a high risk of extreme weather, earthquakes, and tsunamis. One at high risk for the effects of these natural disasters is children, such as loss of parents, loss of education rights, and vulnerability in exploitation. This makes there a disturbance in the physical, psychological, and health aspects of the child that interferes with the child's development period. The event that involves disaster literacy with the interactive media of giant board games against children's groups was carried out to help children's memory in dealing with natural disasters and invite children to be disaster communication agents from an early age. With an interactive method, it is believed that it can help children's sense of enthusiasm in learning and strengthen children's memory. In this disaster literacy activity with the media giant board game Arneyva, the author and co-creators of the event create an event that includes disaster mitigation activities, evacuation maps, interactive literacy through earthquake drills, and board games. In addition, students in SDN 03 Panggarangan are also given knowledge through practice using the song "Let's be alert". According to the results of the evaluation of this work, there is a difference in children's knowledge through data obtained from pretest and posttest, which is an average increase of 5.75% from the correct answer.

Keywords: *Disaster Mitigation, Event, Giant Board Game, Gugus Mitigasi Lebak Selatan, Interactive Literacy*

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT..... | 2 |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | 3 |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS..... | 4 |
| KATA PENGANTAR..... | 5 |
| ABSTRAK..... | 7 |
| <i>ABSTRACT</i> | 8 |
| DAFTAR ISI..... | 9 |
| DAFTAR TABEL..... | 10 |
| DAFTAR GAMBAR..... | 11 |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | 12 |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian..... | 1 |
| 1.2 Tujuan Karya..... | 8 |
| 1.3 Kegunaan Karya..... | 8 |
| BAB II KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP..... | 10 |
| 2.1 Penelitian Terdahulu..... | 10 |
| 2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan..... | 12 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... | 35 |
| 3.1 Tahapan Pembuatan..... | 35 |
| 3.2 Anggaran..... | 52 |
| 3.3 Target Luaran/Publikasi..... | 53 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 54 |
| 4.1 Pelaksanaan..... | 54 |
| 4.2 Evaluasi..... | 83 |
| BAB V SIMPULAN SARAN..... | 87 |
| 5.1 Simpulan..... | 87 |
| 5.2 Saran..... | 89 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 90 |
| LAMPIRAN..... | 97 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu..... | 10 |
| Tabel 2.2 Makna warna | 22 |
| Tabel 3.1 Analisis SWOT | 40 |
| Tabel 3.2 Rencana Anggaran Kegiatan Sosialisasi | 52 |
| Tabel 4.1 Budget Produksi <i>Board Game</i> | 69 |
| Tabel 4.2 Analisis 5W | 71 |
| Tabel 4.3 Transkrip Wawancara Bersama Salah Satu Peserta Kegiatan | 82 |
| Tabel 4.4 Earned Media dari Kegiatan Literasi Interaktif | 85 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1.1 Negara Paling Rawan Bencana di Dunia | 1 |
| Gambar 1.2 Grafik Jumlah dan Komposisi Menurut Jenis Kelamin dan Kategori Usia Tahun 2021 | 2 |
| Gambar 2.1 <i>Event Planning Five-Phase Process</i> | 29 |
| Gambar 2.2 <i>SWOT Analysis</i> | 31 |
| Gambar 2.3 <i>Three Basic Laws of Planning</i> | 33 |
| Gambar 3.1 Kerangka dan Konsep <i>Board Game</i> | 36 |
| Gambar 3.2 Proses Visualisasi Konsep <i>Board Game</i> | 37 |
| Gambar 3.3 Proses Perencanaan Aturan Permainan <i>Board Game</i> | 37 |
| Gambar 3.4 Referensi <i>Board Game</i> ‘Siap, Siaga, Bencana’ PREDIKT | 42 |
| Gambar 3.5 referensi <i>board game</i> ‘Siap, Siaga, Bencana’ PREDIKT | 42 |
| Gambar 3.6 Ilustrasi Ide Logo | 44 |
| Gambar 3.7 Ilustrasi Tahap Pembuatan <i>Giant Board Game</i> | 45 |
| Gambar 3.8 <i>three basic laws of planning</i> | 46 |
| Gambar 3.9 <i>Timeline</i> Arneyva 2023 | 48 |
| Gambar 3.10 <i>Rundown</i> acara Arneyva | 49 |
| Gambar 3.11 Panitia Kegiatan | 50 |
| Gambar 4.1 Proses Visualisasi Konsep <i>Board Game</i> | 56 |
| Gambar 4.2 Proses Perencanaan Aturan Permainan <i>Board Game</i> | 56 |
| Gambar 4.3 Peta Desa Panggarangan | 57 |
| Gambar 4.4 Sketsa Kasar <i>Board Game</i> | 58 |
| Gambar 4.5 Hasil <i>Board Game</i> | 58 |
| Gambar 4.6 Deskripsi Kartu Pertanyaan <i>Board Game</i> | 59 |
| Gambar 4.7 Deskripsi Kartu Pertanyaan <i>Board Game</i> | 60 |
| Gambar 4.8 Tampak Depan Kartu Aturan Permainan <i>Board Game</i> | 61 |
| Gambar 4.9 Tampak Dalam Kartu Aturan Permainan <i>Board Game</i> | 62 |
| Gambar 4.10 Poster Untuk di Kotak <i>Board Game</i> | 63 |
| Gambar 4.11 Packaging Untuk <i>Board Game</i> | 64 |
| Gambar 4.12 Dadu untuk <i>Board Game</i> | 65 |
| Gambar 4.13 Kotak untuk <i>Board Game</i> | 69 |
| Gambar 4.14 Logo Arneyva | 73 |
| Gambar 4.15 <i>Giant Board Game</i> Arneyva | 75 |
| Gambar 4.16 Medali Kepada Para Pemenang Ular Tangga | 77 |
| Gambar 4.17 Bingkisan Snack Kepada Para Peserta Kegiatan | 77 |
| Gambar 4.18 <i>Giant Board Game</i> Arneyva | 78 |
| Gambar 4.19 Papan Mading Sebagai Apresiasi Kepada Sekolah | 78 |
| Gambar 4.20 <i>Timeline</i> kegiatan Arneyva | 80 |
| Gambar 4.21 Panitia Kegiatan Arneyva | 81 |