

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Pembuatan

3.1.1 Tahapan Pembuatan *Board Game*

A. Membuat Konsep dan Rencana Awal

Membuat ide dan kerangka awal untuk *board game* yang ingin dibuat, hal ini melibatkan tema, tujuan permainan, *target audiens*, dan mekanika permainan (Slack, 2017). Pada tahap pembuatan *board game* ini, tahap pertama yang penulis melakukan riset terhadap kondisi lapangan. Hal ini meliputi:

- 1) *Board game* seperti apa yang dibutuhkan oleh Gugus Mitigasi Lebak Selatan untuk melakukan mitigasi bencana?
- 2) Siapa target audiens dari permainan ini?
- 3) Apa tujuan yang ingin dicapai dari karya yang ingin dibuat ini?
- 4) Permainan seperti apa yang dapat dengan mudah dimengerti oleh anak-anak disana?
- 5) Informasi apa saja yang harus disampaikan dalam permainan ini?
- 6) Apakah permainan ini dapat berguna di lapangan?

Setelah mendapatkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan diatas, penulis juga diajak oleh Abah Lala untuk memainkan permainan yang sudah dimiliki oleh Gugus Mitigasi Lebak Selatan. Tetapi pertanyaan dari permainan yang didesain oleh salah satu kolaborator GMLS ini, berada di tingkat mahasiswa, karena pertanyaannya yang cenderung susah untuk di usia anak-anak. Maka dari itu, salah satu tujuan dalam pembuatan *board game* ini adalah sebagai media pembelajaran tentang mitigasi bencana bagi anak-anak, yang berada di daerah rawan akan

bencana. Kemudian penulis juga mencatat hal-hal tersebut, agar dapat menjadi sebuah arahan bagi penulis dalam menyelesaikan dan menghasilkan *board game* ini.

- **Outline game**
 - Membuat sebuah *to do list* dalam bersiap siaga
 - Membuat jalan cerita permainan, seakan-akan berada di titik yang tidak aman (pantai) > kearah aman (titik kumpul akhir)
 - Pertanyaan yang dibuat dapat disesuaikan dari awal hingga akhir, sehingga terurut
 - Dalam *board game*, buatlah jeda/*safe place* bagi anak-anak, sehingga tidak selalu harus menjawab pertanyaan

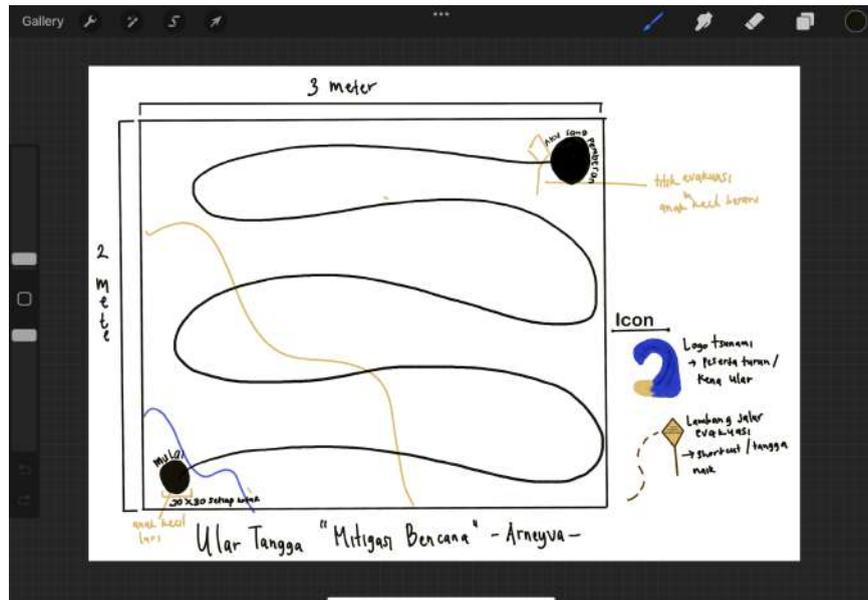
Dari abah

- Cobalah membuat kotak *board game* minimal ukurannya 30x30
- Coba berikan kartu kesempatan bagi anak, seperti pada saat memainkan Monopoli
- Pertanyaan dalam boardgame dibuat semudah mungkin, jangan sampai mengarah kepada batrimetri
- Jangan membuat pertanyaan yang panjang

Gambar 3.1 Kerangka dan Konsep *Board Game*

B. Membuat *Prototype (Prototyping)*

Membuat *prototype* dari ide dan kerangka awal *board game*, hal ini dapat melibatkan bahan-bahan yang ada di rumah seperti kertas, karton, atau barang-barang rumah tangga lainnya. Pengujian dengan menggunakan *prototype* ini dapat memudahkan pembuat *board game* agar dapat menguji mekanika, aturan, dan keseluruhan konsep permainan tersebut secara kasar. Pada tahap *prototyping* ini, penulis melakukan proses visualisasi dari kerangka tulisan yang sudah dibuat dalam bentuk gambar, membuat perencanaan mekanika dan aturan permainan ini.



Gambar 3.2 Proses Visualisasi Konsep *Board Game*

Syarat dan Ketentuan Permainan

1. Permainan dapat dimainkan secara individu maupun kelompok
2. Salah 1 orang harus menjadi moderator/yang melontarkan pertanyaan kepada para pemain
3. Kotak ?, pemain akan diminta untuk menjawab pertanyaan pilihan ganda atau dengan memperagakan tindakan yang sudah diajarkan (ilustrasi)
4. Kotak [kosong], artinya pemain bebas dari pertanyaan (ilustrasi)
5. Ikon tsunami/air, melambangkan ular yang berarti pemain harus turun ke kotak yang sudah di tentukan
6. Ikon jalur evakuasi, melambangkan tangga yang berarti pemain dapat naik ke kotak yang sudah di tentukan
7. Jika pemain dapat menjawab pertanyaan dengan **benar**, pemain berhak **maju 1 langkah**.
8. Jika pemain **salah** menjawab pertanyaan, pemain harus **mundur 2 langkah**

Gambar 3.3 Proses Perencanaan Aturan Permainan *Board Game*

Pada tahapan ini penulis melakukan perencanaan terhadap peraturan permainan dan mekanika permainan seperti apa, yang dapat diterapkan dalam *board game* ini. Penulis membicarakan hal ini kepada Abah Lala dan juga dosen pembimbing untuk melakukan approval. Penulis diminta untuk melakukan tahapan ini hingga produksi, untuk diuji coba kan

secara langsung dengan berbagai orang, pada keberangkatan kedua.

C. Melakukan Uji Coba *Board Game*

Setelah melakukan pengujian terhadap *prototype* secara kasar, lalu ujilah *prototype* tersebut kepada berbagai orang agar dapat mengetahui seberapa baik permainan tersebut berfungsi. Selain itu, dengan adanya pengujian tersebut dapat mendeteksi kelemahan dari *board game* tersebut, peraturan seperti apa yang harus ditambah atau dikurangi, ataupun peningkatan pada aspek-aspek lainnya. Dengan adanya pengujian ini dapat menjadi dasar untuk melanjutkan permainan ini.

Dalam melakukan proses uji coba ini, penulis diminta untuk menggunakan *board game* ini menjadi salah satu permainan Safari Kampung. Safari Kampung adalah salah satu kegiatan yang dilakukan oleh Gugus Mitigasi Lebak Selatan untuk memberikan mitigasi bencana kepada anak-anak. Karena target dari kegiatan ini adalah anak-anak, maka dilakukan penyesuaian kegiatan yaitu belajar mitigasi bencana dengan bermain. Mitigasi bencana ini dilakukan kepada anak-anak di RT 1, 2, dan 3 Desa Panggarangan. Penggunaan *board game* ini sebagai media pembelajaran mitigasi bencana ini dilakukan pada kedatangan kedua yaitu pada bulan Oktober.

D. Melakukan Pengembangan

Setelah melakukan uji coba terhadap *board game* yang dibuat dan target sasaran yang diinginkan. Penulis akan melakukan pengembangan *board game* tersebut, mulai dari kesalahan pada penulisan, peraturan seperti apa yang harus dikurangi dan ditambahkan, dan lain-lainnya. Setelah mendapatkan dan mencatat

apa saja yang harus dikembangkan kembali, lalu penulis akan memproduksi kembali, untuk dimainkan di target sasaran dan tujuan pembuatan karya ini.

E. Produksi dan Finishing

Setelah melakukan perubahan dan penyesuaian *board game* menjadi lebih baik, langkah selanjutnya adalah melakukan produksi versi final dari permainan. Hal ini melibatkan pembuatan komponen permainan dalam jumlah yang lebih besar dan massal.

Setelah selesai melakukan revisi dari kekurangan-kekurangan yang dimiliki pada tahap uji coba. Pada tahap ini penulis akan memproduksi kembali dengan bahan-bahan yang lebih baik, dan juga memperbaiki kesalahan langkah yang dilakukan pada tahap produksi uji coba sebelumnya.

F. Pemasaran dan Distribusi

Pada tahap ini *board game* sudah siap untuk dipasarkan kepada masyarakat. Dalam penelitian ini, penulis melakukan pendistribusian ini untuk diberikan kepada Gugus Mitigasi Lebak Selatan dan juga SDN 03 Panggarangan.

3.1.2 Tahapan Pembuatan *Event*

A. *Research*

Dalam keberhasilan sebuah *event* membutuhkan tahapan riset yang luar biasa agar dapat membantu mengurangi resiko yang dapat terjadi di masa yang akan datang. Jadi semakin baik sebuah penelitian yang dilakukan sebelum acara, semakin besar juga seseorang atau organisasi menghasilkan acara yang sesuai dengan hasil yang direncanakan (Goldblatt, 2013, p.45-50). Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai macam cara baik melalui pengumpulan informasi melalui survei

terhadap target, wawancara, *focus group discussion*, menggunakan *SWOT* atau *5W*, dan lain-lain.

Tahapan pertama yang dilakukan dalam memulai penelitian ini adalah melakukan analisis situasi yang ada di lapangan. Pada tahap analisis ini, dalam mengumpulkan data-data penulis dan rekan-rekan berkesempatan untuk mendapatkan data-data tersebut secara langsung dari Kepala Desa Panggarangan yang biasanya dipanggil dengan sebutan Pak Jaro. Penulis dan rekan-rekan mendapatkan data-data dari sumber yang *valid*, terkait dengan jumlah keluarga, masyarakat, jumlah masyarakat yang berada di daerah yang rawan, dan banyak lagi. Setelah itu penulis dan rekan-rekan juga melakukan aktivitas *door to door* di wilayah RT 04 Panggarangan, untuk lebih mengetahui keseharian yang dilakukan oleh masyarakat yang ada di RT 04 Panggarangan dan karakteristik masyarakatnya. Selain mendapatkan data yang didapatkan dari Kepala Desa Panggarangan dan masyarakat yang berada di RT 04 Panggarangan, penulis juga melakukan analisis situasi langsung terhadap SDN 03 Panggarangan dan Gugus Mitigasi Lebak Selatan, yaitu:

- A. Siswa/i di SDN 03 Panggarangan sudah pernah mendapatkan mitigasi bencana gempa bumi/tsunami pada beberapa waktu lalu, tidak hanya itu siswa/i juga pernah mendapatkan kegiatan "*tsunami drill*", dimana siswa/i secara langsung bersimulasi bagaimana cara evakuasi bencana alam gempa bumi/tsunami. Tetapi dari kegiatan mitigasi bencana ini, siswa/i di SDN 03 Panggarangan ternyata hanya sekedar mengetahui apa itu tsunami sebagai bencana alam, tetapi pada saat diberikan pertanyaan singkat seputar bencana alam ternyata masih banyak yang kurang bisa menjawab pertanyaan tersebut. Sedangkan dari kegiatan *tsunami drill*, siswa/i di SDN 03 Panggarangan sudah mengerti kemana mereka harus pergi

- ketika terjadi situasi darurat tersebut. Hal ini juga dapat menunjukkan bahwa siswa/i SDN 03 Panggarangan ternyata lebih mengerti dan mengingat pada saat melakukan tindakan secara langsung, dibandingkan dengan metode penjelasan saja.
- B. Guru di SDN 03 Panggarangan menerima dengan baik ketika mendengar penulis akan membuat sebuah kegiatan di SDN 03 Panggarangan, tetapi sempat khawatir jika penulis akan melakukan kegiatan yang mengharuskan keluar dari wilayah sekolahan, seperti pada saat kegiatan *tsunami drill* pada *humanity project batch* sebelumnya.
- C. Abah Lala memberikan informasi bahwa salah satu kolaborator yang berkolaborasi dengan Gugus Mitigasi Lebak Selatan yaitu PREDIKT, sudah pernah membuat dan memberikan *board game* sebagai media untuk penyampaian mitigasi ini. Tetapi, setelah dilakukan percobaan dengan anggota Gugus Mitigasi Lebak Selatan ternyata masih banyak pertanyaan yang mendalam dan hanya dapat digunakan di kelas mahasiswa dan karyawan.



Gambar 3.4 Referensi *Board Game* 'Siap, Siaga, Bencana' PREDIKT



Gambar 3.5 Referensi *Board Game* 'Siap, Siaga, Bencana' PREDIKT

Berdasarkan Goldblatt (Goldblatt, 2013), dalam merancang sebuah kegiatan, harus dapat menganalisis situasi secara luar biasa. Terdapat 2 langkah yang harus diteliti, pertama dengan menggunakan analisis 5W (*What, Why, Who, When, Where*) dan kedua dengan menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*). Berikut adalah hasil analisis SWOT terhadap situasi lapangan:

Tabel 3.1 analisis SWOT

<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sifat anak-anak di SDN 03 Panggarangan yang sangat gemar untuk bermain 2. Dirancang sesuai dengan arah evakuasi pada situasi nyata 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya komunikasi dari pihak SDN 03 Panggarangan, membuat adanya salah informasi

<i>Opportunity</i>	<i>Threat</i>
1. Dari Gugus Mitigasi Lebak Selatan dan SDN 03 Panggarangan masih belum mempunyai media pembelajaran dengan permainan untuk memberikan mitigasi bencana. Sehingga membuat penulis tertarik untuk membuat dan merancang media pembelajaran dengan permainan, khusus untuk daerah Cimangpang dan umur 8 hingga 12 tahun.	1. Siswa/i mudah untuk merasa bosan dan tidak fokus 2. Waktu permainan yang cukup lama dan monoton takut membuat anak-anak menjadi bosan terhadap permainannya

B. Design

Dalam tahap desain adalah sebuah proses seni kreatif yang mengharuskan seseorang menggunakan imajinasi dan berpikir di luar kotak. Biasanya tahap ini akan dimulai dari *brainstorming* bersama kelompok, catatlah setiap ide-ide yang dilontarkan oleh anggota kelompok, karena tidak ada ide yang buruk, namun hal ini bertujuan untuk menghasilkan sesuatu kesatuan yang baru (Goldblatt, 2013, p. 53-55). Setelah mendapatkan informasi dari hasil analisis, observasi, dan wawancara, penulis mendapatkan rangkaian acara yang dapat dibuat oleh penulis. Tahap selanjutnya adalah tahapan *brainstorming*, pencarian referensi, dan proses perencanaan dari hasil data-data yang didapatkan.

Pada tahap desain ini penulis mencari referensi terkait dengan kegiatan seperti apa yang dapat dilakukan oleh penulis, dalam membantu meningkatkan literasi kebencanaan untuk anak-anak yang berada pada daerah rendaman, khususnya yang bersekolah di sekitar

SDN 03 Panggarangan. Kegiatan yang ingin dilakukan oleh penulis adalah kegiatan interaktif, yang dapat menarik perhatian anak-anak dan agar anak-anak dapat lebih memahami tujuan dari kegiatan tersebut dilaksanakan. Setelah melakukan situasi analisis, penulis melakukan pencarian referensi terhadap kegiatan yang ingin dibuat, salah satu hal yang menangkap daya tarik penulis adalah permainan ular tangga yang pernah dibuat oleh Besse Nirmala et al., (2019). Permainan ini dibuat untuk melakukan mitigasi bencana gempa bagi anak-anak usia 5-6 tahun di Palu.



Gambar 3.6 Permainan Ular Tangga Tabe
 Sumber: <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/> (2019)

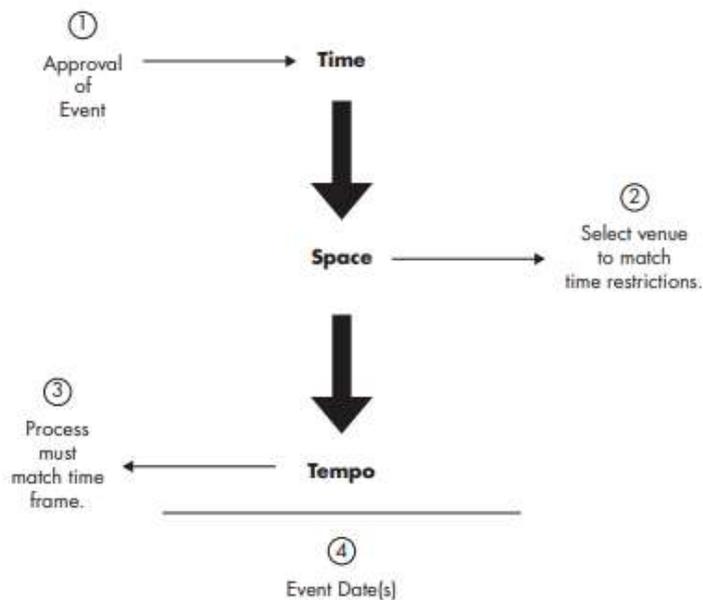
Permainan ini menarik perhatian penulis untuk membuat kegiatan literasi dengan media permainan interaktif, agar dapat membantu meningkatkan literasi kebencanaan pada Desa Panggarangan. Permainan ini kemudian penulis ajukan kepada Abah Lala selaku Ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan, permainan ini kemudian disetujui oleh Abah Lala. Karena, pada saat itu Gugus Mitigasi Lebak Selatan masih belum memiliki media pembelajaran

mitigasi bencana untuk anak-anak. Penulis ingin permainan ini juga dapat disosialisasikan secara langsung kepada anak-anak, hal ini lah yang membuat penulis ingin mengadakan kegiatan literasi kebencanaan melalui media *giant board game* pada SDN 03 Panggarangan. Penulis lalu menyampaikan hasil temuan dan tujuan pembuatan karya penulis kepada pembimbing akademis, sebelum melakukan tahapan-tahapan selanjutnya.

Tahapan pertama yang dilakukan oleh penulis dalam membuat kegiatan ini adalah menyusun sebuah konsep acara, yang dapat diterima oleh Sekolah SDN 03 Panggarangan. Kegiatan ini akan dilaksanakan di SDN 03 Panggarangan, dengan target sasaran kelas 4,5, dan 6 SD. Kegiatan ini memiliki beberapa rangkaian kegiatan mulai dari memberikan materi terkait mitigasi bencana dan peta evakuasi, melakukan *gempa drill* dan uji coba peta evakuasi, lalu diakhiri dan ditutup dengan penggunaan media *giant board game* sebagai literasi kebencanaan. Dalam pembuatan kegiatan ini pastinya penulis juga merencanakan sistematis permainan yang ingin dilaksanakan seperti apa, hal ini dilakukan agar penulis dapat mengetahui berapa banyak hadiah yang harus disiapkan oleh penulis bagi para pemenang *giant board game* ini, kemudian apresiasi bagi sekolah, dan goodie bag bagi para peserta.

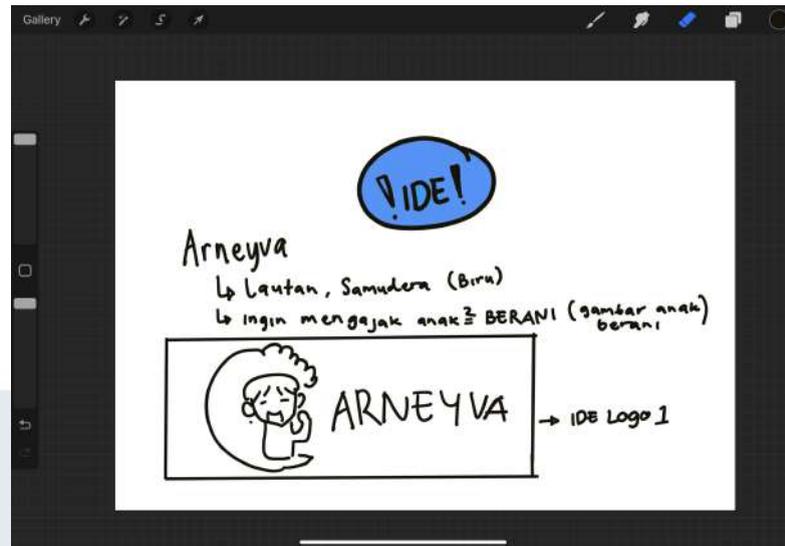
Kedua, penulis dan rekan pembuat event melakukan *brainstorming* dan pencarian referensi untuk nama kegiatan ini. Dalam tahap ini penulis dan rekan melakukan penyusunan kalimat tentang tujuan yang ingin dicapai dari adanya kegiatan ini. Salah satu nama yang di dapat dan akhirnya digunakan sebagai nama acara ini adalah “Arneyva”, yang berasal dari bahasa sansekerta yang memiliki arti lautan, samudera. Arti nama ini lah yang membuat penulis menggabungkan warna biru, putih, dan gambar tsunami.

direncanakan (2013, p. 59-63), karena di setiap tahap *planning* sering sekali mengalami perubahan, penambahan, ataupun pengurangan dalam susunan rangkaian acara.



Gambar 3.8 *Three Basic Laws of Planning*
Sumber: Buku *Special Events* (2014)

Pada penentuan *timing*, penulis melakukan diskusi secara umum bersama dengan Kepala Sekolah SDN 03 Panggarangan Ibu Yayat dan Guru SDN 03 Panggarangan Ibu Rini. Diskusi ini dilakukan agar penulis dapat mencocokkan waktu yang pas bagi pihak sekolah dan penulis. Salah satu bulan yang SDN 03 Panggarangan cukup luang adalah pada bulan November, karena tidak ada kegiatan apa pun, selain dari belajar seperti biasa. Penulis juga menyampaikan target dari kegiatan penulis yaitu siswa/i kelas IV hingga VI SDN 03 Panggarangan, sehingga diarahkan untuk melakukan kegiatan sosialisasi ini pada hari Jumat. Hasil dari diskusi ini, pelaksanaan kegiatan sosialisasi literasi interaktif ini rencananya akan dilakukan pada 10 November 2023.



Gambar 3.7 Ilustrasi Ide Logo

Penulis ingin menggunakan warna biru, biru tua, dan putih dalam logo, karena ingin lebih menonjolkan simbol samudera dan lautan. Selain itu, menurut Zharandont (2013) dan Basuki (2015) makna dari warna biru dapat merangsang kemampuan untuk berkomunikasi, berekspresi, dan juga menandakan sebagai simbol kekuatan. Kemudian warna putih yang memiliki arti aman, murni, dan bersih. Penulis juga ingin mengajak anak-anak untuk menimbulkan rasa keberanian mereka lewat permainan ini. Maka dari itu, penulis ingin juga memasukan maskot anak-anak yang menunjukkan sikap berani pada logo

C. *Planning*

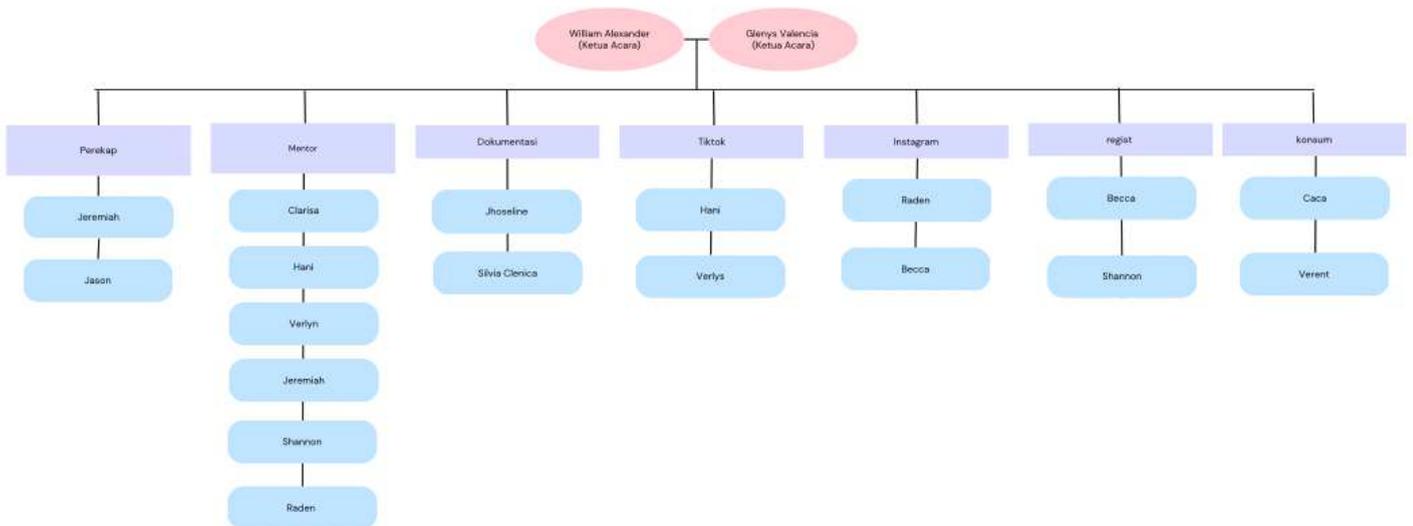
Dalam pembuatan perencanaan atau *planning* merupakan tahap yang paling memakan waktu yang lama. Semakin baik tahap penelitian dan desain acara, semakin singkat juga tahap perencanaannya. Tiga prinsip dasar yang dapat mempengaruhi keputusan yang dibuat menurut Goldblatt adalah *timing*, *space*, dan *tempo*. Ketiga hal ini memiliki pengaruh yang signifikan pada hasil acara yang

Pada aspek *space*, SDN 03 Panggarangan dipilih menjadi tempat untuk melaksanakan kegiatan sosialisasi ini. Karena, SDN 03 Panggarangan merupakan salah satu dari beberapa sekolah lainnya, yang terletak dekat dengan pesisir pantai. Memiliki jumlah siswa/i yang ada di SDN 03 Panggarangan ini kurang lebihnya berjumlah 150 siswa/i. Ruang yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan ini adalah ruang kelas 3 dan 4 karena, ruang kelas tersebut adalah satu-satunya ruangan yang dapat digabungkan menjadi sebuah aula untuk berkumpul dari kelas 1 hingga 6 SD. Ruang kelas yang juga merangkap menjadi ruang aula bagi siswa dan siswi SDN 03 Panggarangan, membutuhkan sejumlah panitia untuk ikut serta membantu membersihkan ruang kelas tersebut, agar dapat dengan leluasa mengatur posisi perlengkapan kegiatan seperti *sound system*, *mic*, layar proyektor, proyektor, meja hadiah, dan juga peserta. Hal ini menjadi tanggung jawab ketua pelaksana kegiatan agar kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan apa yang sudah direncanakan.

Pada aspek *tempo*, kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran permainan ini membutuhkan waktu kurang lebihnya dua bulan. Waktu ini digunakan untuk menyiapkan segala yang dibutuhkan, mulai dari *giant board game*, logo, konsep kegiatan sosialisasi, persetujuan dan perizinan dari pihak Gugus Mitigasi Lebak Selatan, SDN 03 Panggarangan, dosen pembimbing, hingga melakukan pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini diselenggarakan yaitu tanggal 10 November 2023, acara ini akan memakan durasi satu jam, untuk menjelaskan sistematis permainan ini dan melakukan permainan ini.

D. *Coordinating*

Pada tahap *coordinating*, seorang penyelenggara acara perlu mengelola setiap sumber daya yang ada secara efisien. Baik dalam kemampuan administrasi, koordinasi, pemasaran, hingga manajemen risiko harus dapat dikelola secara efisien (Goldblatt, 2013, p.63). Dalam kegiatan sosialisasi literasi kebencanaan dengan media permainan ini, penulis menjadi ketua pelaksana sekaligus penanggung jawab atas keberhasilan seluruh acara mulai dari tahap persiapan hingga pasca kegiatan ini selesai. Pada tahap ini, penulis meminta bantuan seluruh mahasiswa dan mahasiswi yang mengikuti Humanity Program Batch 3, untuk ikut serta menjadi panitia dalam divisi-divisi yang sudah ditentukan.



Gambar 3.11 Panitia Kegiatan

Selain melakukan koordinasi kepada setiap panitia yang ikut serta membantu keberlangsungan kegiatan ini, kepada orang tua murid melalui surat pemberitahuan. Surat pemberitahuan ini penulis berikan kepada SDN 03 Panggarangan, sebagai permintaan izin dan pemberitahuan bahwa akan diadakan kegiatan mitigasi

TIME LINE						
Waktu	Durasi	Kegiatan	PIC	Keterangan	PJ	
11:30 - 12:00	30 Menit	Berangkat ke sekolah	Willi		Willi	
12:00 - 13:00	1 Jam	Persiapan tempat acara	Jeni, Jason		Willi	
13:00 - 13:05	5 Menit	Registrasi dan Menyambut peserta	Shannon, Mentor, Keamanan		Willi	
13:05 - 13:10	5 menit	Pembukaan acara	Veve, Hani		Willi	
13:10 - 13:15	5 Menit	Kata sambutan dari guru	Valen		Willi	
13:15 - 13:25	10 Menit	Ice breaking	Veve, Hani	"QUIZ BERHADIAH" total hadiah untuk 3 org - Penggunaan proyektor. - Narasumber : Dayah & Layla - Pada saat drill, willi buka board game di aulanya	Willi	
13:25 - 14:15	50 Menit	Pematerian dan Drill kecil-kecilan	Dyna		Willi	
14:15 - 14:25	10 Menit	Penjelasan Game	Valen		Valen	
14:25 - 15:05	40 Menit	Melakukan Permainan	MC & mentor		Valen	
14:05 - 14:15	10 Menit	Ice breaking	Veve, Hani		Valen	
15:15 - 15:20	5 Menit	Pembagian Hadiah Secara keseluruhan	Caca, Verent	- Kasih pengumuman pemenang quiz berhadiah (pretest) - Selanjutnya "QUIZ BERHADIAH" (post test) total hadiah untuk 9 org Hadiah sudah disiapkan oleh panitia	Willi	
15:20 - 15:25	5 Menit	Pemutupan	Willi		Willi	
15:25 - 15:35	10 Menit	Pembagian bingkisan	Caca, Verent		Willi, Valen	
15:35 - 16:05	30 Menit	Beres-beres barang	Seluruh Panitia		Willi	
16:05 - 16:10	5 Menit	Penyerahan apresiasi kepada sekolah	Willi	Meberikan mading	Willi	
16:10 - Selesai	-	Pulang ke villa hejo	-		Willi	

Gambar 3.10 *Rundown Acara*

bencana dan permainan kepada siswa dan siswi SDN 03 Panggarangan khususnya yang berada di kelas 4, 5, dan 6 SD.

Kemudian penulis juga melakukan koordinasi dengan Yadi, selaku supir transportasi (losbak) untuk barang-barang yang diperlukan pada saat acara dan panitia acara. Penulis meminta Yadi untuk dapat datang dan *stanby* di Villa Hejo Kiarapayung pada pukul 10.00 WIB, agar keperluan acara dan juga panitia dapat sampai dengan tepat waktu pada tempat acara.

Kemudian melakukan koordinasi dengan Rumah Makan Kapi Asih untuk mengantarkan konsumsi untuk guru-guru SDN 03 Panggarangan pada hari Jumat, 10 November 2023 pukul 11.30 WIB. Pemberian konsumsi ini dilakukan sebagai pemberian apresiasi kepada guru-guru yang sudah memperbolehkan kegiatan ini dilakukan.

E. Evaluation

Tahapan terakhir adalah evaluasi, para penyelenggara acara ini dapat mengevaluasi setiap tahapan proses yang dilewati pada manajemen *event* ini. Tahapan evaluasi ini dilakukan untuk mengevaluasi kinerja, efektivitas, keberhasilan, dan dampak dari kegiatan yang diselenggarakan tersebut. Selain itu, tahapan ini juga dapat membantu penyelenggara untuk mengukur sejauh mana tujuan atau target acara tersebut telah tercapai, mengukur kelemahan dan juga kekuatan dari acara tersebut, yang dapat diimplementasikan pada kegiatan selanjutnya (Goldblatt, 2013).

Pada tahapan evaluasi ini penulis melakukan wawancara kepada beberapa peserta dan panitia yang mengikuti kegiatan sosialisasi literasi interaktif dengan media permainan, yang dilakukan pada hari Jumat, 10 November 2023 pukul 13.00 WIB tersebut. Selain itu penulis juga membuat sebuah quis

berhadiah bagi para peserta yang mengikuti kegiatan ini, sebagai salah satu bukti tercapainya kegiatan tujuan dari kegiatan ini atau tidak.

3.2 Anggaran

Menurut Goldblatt (2013), jumlah kelayakan sebuah desain acara tersebut kepada para pemangku kepentingan, kelayakan akan acara tersebut dengan tujuan atau target, dan kelayakan praktis terhadap sumber daya yang ada. Salah satu sumber daya yang harus diuji adalah sumber daya dalam sisi keuangan, berikut adalah tabel anggaran yang direncanakan oleh penulis dan rekan pembuat kegiatan ini.

Tabel 3.2 Rencana Anggaran Kegiatan Sosialisasi

BUDGET ACARA ARNEYVA 2023				
No	Keterangan	Harga sementara	Kuantitas	Total
1	Papan mading	Rp700,000.00	1	Rp700,000.00
2	Mendali (Juara 1)	Rp150,000.00	4	Rp600,000.00
3	Hadiah (4x3 Kelompok)	Rp100,000.00	3	Rp300,000.00
4	Snack	Rp10,000.00	80	Rp800,000.00
5	Makan Guru	Rp20,000.00	15	Rp300,000.00
6	Ilustrasi Game Board	Rp350,000.00		Rp350,000.00
7	Gameboard	Rp250,000.00	2	Rp500,000.00
8	transport panit	Rp350,000.00	1	Rp350,000.00
9	Fee narasumber	Rp300,000.00	2	Rp600,000.00
10	VIT Gelas	Rp23,000.00	1	Rp23,000.00
11	Plastik bingkisan	Rp700.00	105	Rp73,500.00
12	Pin panitia	Rp10,000.00	10	Rp100,000.00
13	Vest Panitia Keseluruhan (M)	Rp144,000.00	1	Rp144,000.00
14	Print sticker	Rp17,000.00	3	Rp51,000.00
Total				Rp4,891,500.00

Berikut adalah tabel anggaran dari kegiatan sosialisasi literasi kebencanaan dengan media permainan *giant board game* pada SDN 03 Panggarangan. Anggaran diatas merupakan anggaran awal pada saat proses perencanaan kegiatan sosialisasi ini.

3.3 Target Luaran/Publikasi

Acara yang diselenggarakan untuk siswa dan siswi kelas 4, 5, dan 6 dari SDN 03 Panggarangan bertemakan mitigasi bencana, yang dilaksanakan pada Jumat, 10 November 2023 pukul 13.00 WIB. Kegiatan literasi kebencanaan menggunakan media permainan ini akan dipublikasikan melalui *Owned Media dan Earned Media*.

- A. *Owned Media*, Penulis akan menyebarkan kegiatan literasi interaktif ini pada media yang dimiliki oleh kegiatan yang berjudul Arneyva, yaitu Instagram Arneyva (@arneyva_0323), sebagai bentuk dokumentasi adanya acara mitigasi bencana ini yang sudah dilakukan.
- B. *Earned Media*, Penulis juga meminta tolong kepada tim *media relation* untuk membantu membuat *press release* yang dapat penulis *share* kepada para media publikasi untuk dimuatkan di berbagai media. Penulis menargetkan 5 media untuk dapat mempublikasikan kegiatan ini kepada masyarakat yang lebih luas, baik media nasional maupun media lokal. Hal ini dilakukan sebagai salah satu syarat keberhasilan acara yang sudah diselenggarakan dan untuk meningkatkan *awareness* masyarakat yang jauh lebih luas.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A