

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dalam Kerja Magang

Kegiatan kerja magang Gugus Mitigasi Lebak Selatan dilakukan dari 18 Februari sampai 15 Mei 2024. Aktivitas permagangan dibagi menjadi lima divisi dengan jumlah peserta magang sebanyak lima belas orang. Pada Humanity Project UMN batch 4, terdapat lima divisi magang dengan keterangan divisi sebagai berikut: (1) *Event*, (2) Media sosial Instagram, (3) Media sosial Tiktok, (4) Media sosial Whatsapp, dan (5) Website. Penulis menempati posisi pada divisi *event* dengan jabatan sebagai *event planner* dibantu dengan empat anggota lainnya sebagai koordinator lapangan, *publication*, *public relations*, dan *social media specialist* yang tergabung dalam satu divisi event yaitu Safari Kampung. Adapun tujuan kegiatan magang yaitu untuk mendukung misi-misi Gugus Mitigasi Lebak Selatan dan melanjutkan program-program yang telah dilaksanakan oleh para mahasiswa Humanity Project UMN di *batch* sebelumnya.

Seluruh aktivitas magang di Gugus Mitigasi Lebak Selatan berada pada pengawasan Anis Faisal Reza sebagai supervisi peserta magang. Supervisi berkontribusi dalam memberikan kritik dan saran, memantau proses berjalannya kegiatan magang Safari Kampung, serta memastikan seluruh peserta bekerja sesuai standar yang telah ditetapkan oleh Gugus Mitigasi Lebak Selatan dan Universitas Multimedia Nusantara.



Gambar 3.1 Alur Koordinasi Kerja Magang

Sumber: Dokumen Pribadi

3.2 Tugas dan Uraian dalam Kerja Magang

Kerja magang dijalankan selama 640 jam kerja sesuai kebijakan Universitas Multimedia Nusantara. Selama menjalankan kerja magang di Gugus Mitigasi Lebak Selatan, peserta magang pada divisi *event* (berjumlah lima orang) diarahkan untuk menempati posisi jabatannya masing-masing sesuai minat dan kemampuan. Posisi kerja pada divisi *event* dalam kegiatan Safari Kampung terdiri dari lima jabatan, yaitu *event planner*, *public relations*, *social media specialist*, *publication*, dan *Project Handler* (Koordinator Lapangan). Penulis menempati jabatan sebagai *event planner* Safari Kampung. Seluruh peserta magang berkontribusi dalam mengupayakan penyebaran informasi berupa edukasi mengenai mitigasi bencana alam kepada masyarakat di Desa Panggarangan, khususnya anak-anak sebagai target utama kegiatan Safari Kampung. Sebagai *event planner*, penulis bekerja dalam pembuatan konsep acara seperti *rundown*, aktivitas *ice breaking*, jenis permainan, dan rancangan lainnya.

Kelima anggota pada divisi *event* Safari Kampung (termasuk penulis) diberikan pembekalan materi-materi dan saran oleh Supervisor Anis Faisal Reza. Materi utama yang harus disampaikan kepada target audiens dalam Safari Kampung adalah seputar mitigasi bencana alam yang dikemas secara menarik dengan edukasi berbasis permainan.

Safari Kampung diadakan selama empat kali di tempat yang berbeda-beda, yaitu kampung Cikumpay RT 02, BTN Kiarapayung, Kampung Panggarangan RT 04, dan Kampung Panggarangan RT 02. Pemilihan lokasi kampung tersebut kami jadikan sasaran tempat berdasarkan saran dari beberapa anggota GMLS yaitu Anis Faisal Reza sebagai *supervisi* dan Ulung Dinarja sebagai salah satu anggota GMLS sekaligus warga Desa Panggarangan yang mengetahui lokasi yang tepat untuk diadakan kegiatan Safari Kampung.

3.2.1 Tugas Kerja Magang

Berikut ini adalah tugas utama yang dilakukan *event planner* dalam aktivitas kerja magang di Gugus Mitigasi Lebak Selatan:

Tabel 3.1 Tugas *Event planner*

Pembentukan Sub-Divisi Event	Divisi <i>event</i> GMLS beranggotakan lima orang dengan lima subdivisi, yaitu <i>event planner</i> , koordinator lapangan, <i>publication</i> , <i>public relations</i> , dan <i>social media specialist</i> .
Pembuatan Materi dan Kerangka Kegiatan	Membuat susunan kegiatan, materi mitigasi, materi <i>ice breaking</i> , dan materi permainan, serta membuat <i>brief</i> segala kebutuhan kegiatan untuk dikoordinasikan kepada seluruh panitia sesuai tanggung jawabnya masing-masing.
Pelaksanaan Kegiatan	Melaksanakan dan menjadi panitia dalam penyelenggaraan kegiatan Safari Kampung sebanyak empat kali.
Membantu Program GMLS lainnya	Menjadi panitia pada <i>event</i> Prabu <i>Educreation</i> , <i>Workshop</i> Petualangan Diri, <i>Niskala Camp</i> , Seminar Pedagang Siaga, dan <i>Marimba Season 2</i> .

3.2.2 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses kerja magang berlangsung, penulis sebagai *event planner* Safari Kampung berkontribusi pada beberapa bagian tugas dan tanggung jawabnya. Berbagai pekerjaan saat eksekusi pelaksanaan kegiatan Safari Kampung telah melibatkan banyak pihak. Kegiatan tersebut membutuhkan kemampuan, aksi, dan kontribusi dari seorang *event planner*. Berikut ini rincian tahap riset, desain, perencanaan, koordinasi, hingga evaluasi pada kegiatan Safari Kampung.

3.2.2.1 Riset

Pada buku “*Special Events*” mengenai tahap-tahap *event management*, Goldblatt (2013) mengungkapkan bahwa riset adalah tahapan awal dalam perancangan acara yang dilakukan dengan mengidentifikasi dan meneliti keadaan dan kondisi sekitar untuk memperoleh informasi yang lengkap. Riset dalam perencanaan kegiatan Safari Kampung sebagai tahap awal perancangan sebuah acara dilakukan dengan cara mengidentifikasi lingkungan sekitar, sehingga menghasilkan informasi yang matang dan dapat mewujudkan tujuan kegiatan Safari Kampung maupun tujuan organisasi GMLS.

Dalam merencanakan kegiatan Safari Kampung, riset mengenai situasi, tempat, lokasi, dan masyarakat setempat sangat penting untuk memastikan keberhasilan pelaksanaannya. Riset situasi membantu penulis untuk memahami kondisi masyarakat Desa Panggarangan dalam penyelenggaraan kegiatan. Penulis bersama anggota tim Safari Kampung melakukan lima kali kunjungan ke beberapa kampung di Desa Panggarangan untuk menentukan lokasi mana yang tepat untuk dijadikan tempat kegiatan. Selain itu, penulis juga mencari tempat-tempat yang banyak dikunjungi anak-anak di daerah tersebut untuk dijadikan sebagai sasaran audiens/peserta kegiatan Safari Kampung. Tidak hanya berkunjung, penulis juga melakukan interaksi dan wawancara kepada Ketua RT dan beberapa masyarakat setempat mengenai kegemaran, kebiasaan, dan kebutuhan anak-anak di Desa Panggarangan dalam hal pendidikan mengenai mitigasi bencana. Analisis situasi tersebut akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan tim Safari Kampung dalam proses pembuatan dan perencanaan kegiatan Safari Kampung. Dengan riset yang teliti mengenai situasi, tempat, lokasi, dan masyarakat, kegiatan Safari Kampung memiliki landasan yang kuat untuk mencapai kesuksesan.

Riset lapangan untuk kegiatan Safari Kampung dilakukan sebanyak empat kali kunjungan ke beberapa wilayah/kampung di Desa Panggarangan. Riset pertama pada 4 Maret 2024 dilakukan oleh empat orang anggota tim Safari Kampung di Kampung Cikumpay RT 02. Pada riset pertama, terdapat kendala saat berkomunikasi dengan masyarakat setempat yang sebagian besar hanya dapat berbicara menggunakan Bahasa Sunda. Hal ini menjadi hambatan yang kemudian dapat diatasi dengan memahami gestur tubuh. Riset dilanjutkan dengan melakukan perizinan dan wawancara singkat kepada Bapak Luki selaku Ketua RT 02 Kampung Cikumpay dan Ustaz Didi mengenai kondisi tempat dan kebutuhan masyarakat yang akan menjadi target audiens kegiatan Safari Kampung.



Gambar 3.2 Riset Pertama Safari Kampung

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Riset kedua dilakukan di BTN Kiarapayung pada hari yang sama dengan riset pertama yaitu pada 4 Maret 2024. Tim Safari Kampung mengunjungi wilayah tersebut untuk melakukan wawancara dan perizinan kepada Bapak Acil selaku sekretaris Desa Panggarangan. Berdasarkan hasil riset lapangan, tim Safari Kampung menyadari bahwa wilayah ini hanya terdapat sedikit anak-anak yang dapat dijadikan sebagai peserta kegiatan Safari Kampung. Hal ini dikarenakan jumlah penduduk di wilayah perumahan tersebut sangat sedikit. Meskipun demikian, wilayah BTN Kiarapayung tetap dijadikan sebagai salah satu tempat pelaksanaan kegiatan Safari Kampung dengan memperkirakan target peserta minimal sebanyak 10 orang.



Gambar 3.3 Riset Kedua Safari Kampung

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Riset ketiga Safari Kampung dilakukan di Kampung Panggarangan RT 04 pada 19 April 2024. Wawancara mengenai situasi dan kondisi lingkungan Kampung Panggarangan dilakukan kepada Bapak Sutardi selaku Ketua RT 04 dan Ibu Ida sebagai warga setempat. Selain itu, penulis juga melakukan banyak interaksi kepada anak-anak di wilayah tersebut untuk mengetahui kebutuhan mereka dan mengetahui waktu yang tepat untuk mengadakan kegiatan Safari Kampung di wilayah tersebut. Berdasarkan hasil riset lapangan, penulis mendapatkan fakta bahwa anak-anak lebih suka berkumpul setelah pulang sekolah, sehingga penulis berencana untuk mengadakan Safari Kampung di sore hari.



Gambar 3.4 Riset Ketiga Safari Kampung
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Riset Safari Kampung keempat dilakukan pada 13 Mei 2024 di Kampung Panggarangan RT 02. Pada riset ini, penulis melakukan diskusi mengenai perizinan kepada salah satu pengurus Masjid untuk meminjam halaman Masjid sebagai tempat pelaksanaan kegiatan. Selama proses interaksi tersebut, penulis mengalami kendala yang sama pada riset pertama yaitu dalam hal berkomunikasi menggunakan Bahasa Sunda. Oleh karena itu, penulis dan tim Safari Kampung meminta bantuan kepada salah satu anggota Gugus Mitigasi Lebak Selatan untuk mengatasi permasalahan dalam berkomunikasi yang dialami.



Gambar 3.5 Riset Keempat Safari Kampung

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Berdasarkan hasil riset lapangan secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa masyarakat Desa Panggarangan memerlukan adanya edukasi mengenai mitigasi bencana secara berkala khususnya bagi anak-anak yang belum mengerti mengenai keadaan darurat seperti dalam menghadapi bencana alam gempa bumi dan tsunami. Penyampaian informasi dan edukasi tersebut harus dapat dimengerti oleh anak-anak sebagai peserta kegiatan Safari Kampung. Oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat seperti *board games* digunakan pada sesi permainan di kegiatan Safari Kampung untuk membantu meningkatkan motivasi anak-anak dalam belajar tanpa rasa jenuh.

3.2.2.2 Desain

Kegiatan Safari Kampung merupakan bentuk keberlanjutan dari proyek yang dijalankan oleh mahasiswa *Humanity Project batch 3*. Penulis dan tim Safari Kampung mengadakan kembali kegiatan Safari Kampung sebagai bentuk upaya dalam membantu misi Gugus Mitigasi Lebak Selatan dalam mewujudkan masyarakat Desa Panggarangan yang siap siaga terhadap bencana gempa bumi dan tsunami. Kegiatan Safari Kampung menargetkan anak-anak sebagai audiens utama. Berdasarkan arahan Bapak Anis sebagai supervisor, kegiatan Safari Kampung perlu diadakan lebih dari satu kali agar tujuan kegiatan dapat tersampaikan kepada masyarakat luas.

Safari Kampung pada *Humanity Project batch 4* ini disusun berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat dan diadakan di beberapa kampung yang dianggap tepat untuk melaksanakan kegiatan. Kegiatan Safari Kampung ditargetkan untuk diadakan di empat wilayah berbeda yang ada di Desa Panggarangan, seperti Kampung Cikumpay, BTN Kiarapayung, Kampung Panggarangan RT 02, dan Kampung Panggarangan RT 04.

Safari Kampung terdiri dari dua sesi utama yaitu sesi pemaparan materi seperti pembelajaran mengenai peta jalur evakuasi, area rawan bencana, gejala bencana, dan cara berlindung diri, serta sesi permainan yang tetap menyertakan topik mengenai mitigasi bencana. Dalam membantu menyampaikan edukasi mitigasi bencana, Safari Kampung didesain melalui metode pembelajaran sambil bermain (*fun learning*). Permainan *board games* digunakan sebagai media utama dalam sesi permainan Predikt! dan Arneyva. Penulis sebagai *event planner* juga mempersiapkan berbagai permainan alternatif untuk menyesuaikan kebutuhan peserta sesuai situasi dan kondisi selama keberlangsungan kegiatan. Pada kondisi tertentu, penulis juga menyertakan berbagai *ice breaking* untuk membangkitkan suasana, semangat, dan motivasi peserta. Berikut ini materi *ice breaking*, pemaparan, dan permainan yang digunakan pada Safari Kampung *Humanity Project batch 4*:

a. Materi *Ice Breaking*

Menurut M. Said dalam Sunarto, *Ice Breaking* merupakan permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mencairkan suasana dalam suatu kelompok (Riduwan & Sunarto, 2017). Dalam mengawali setiap rangkaian kegiatan Safari Kampung, tim Safari Kampung menginisiasi untuk mengadakan sesi *ice breaking* sebagai strategi pendekatan kepada anak-anak yang baru dikenal. Selain itu, *ice breaking* juga ditujukan untuk membangkitkan suasana dan semangat peserta (anak-anak). Sesi ini dilaksanakan sebelum memulai sesi materi mitigasi dan sesi permainan, supaya para peserta memiliki motivasi untuk menerima materi dan

mengikuti kegiatan hingga akhir. Berikut ini beberapa macam *ice breaking* yang dilakukan tim Safari Kampung:

1) ABC Lima Dasar

Ice breaking ini dimainkan bersama-sama (tim panitia Safari Kampung dan anak-anak). Saat panitia menyebut “*ABC Lima Dasar!*”, semua peserta dan panitia berhak mengeluarkan jari tangannya dengan jumlah yang tidak terbatas, kemudian panitia menghitung jumlah keseluruhan jari yang dikeluarkan dengan hitungan alfabet A sampai Z. misalnya jumlah seluruh jari yang dikeluarkan para peserta adalah 10 jari, maka alfabetnya adalah huruf J (sesuai urutan alfabet). Dari huruf “J” tersebut, peserta anak-anak diminta untuk menyebutkan nama-nama dari kategori negara, buah, hewan, maupun lainnya yang berawalan dari huruf “J”.

2) *Simon Says*

Ice breaking Simon Says mengutamakan fokus dan konsentrasi saat bermain. Permainan ini dipandu oleh panitia yang kemudian diikuti oleh para peserta. Panitia akan menyebutkan instruksi untuk memegang salah satu bagian wajah/tubuh sambil memperagakan memegang salah satu bagian yang tidak sesuai dengan kata yang disebutkan sebagai perancu, kemudian peserta tidak boleh memegang bagian yang diperagakan panitia melainkan harus menyimak dan mengikuti perkataan panitia. Misalnya panitia menyebutkan “*Pegang telinga!*” (sambil memegang hidung), maka kebanyakan peserta yang tidak konsentrasi akan ikut memegang hidung, namun sebenarnya diharuskan memegang telinga sesuai perkataan yang diucapkan panitia. *Ice breaking* ini dilakukan untuk membangun suasana kegiatan sekaligus melatih fokus anak-anak untuk memperhatikan dan mendengarkan setiap materi yang akan disampaikan oleh para panitia tim Safari Kampung.

3) Tepuk Semangat

Tepuk semangat dilakukan di setiap kesempatan menyesuaikan situasi dan kondisi peserta apabila dirasa sudah mulai jenuh dengan materi maupun permainan yang sedang dijalankan. *Ice breaking* ini dipandu oleh panitia yang akan berteriak “Tepuk semangat!”, kemudian diikuti oleh para peserta bersama panitia mengucapkan “Se”, “Ma”, “Ngat”, dan “Semangat” yang memiliki gerakan masing-masing. Berikut ini tautan video tepuk semangat yang dilakukan di kegiatan Safari Kampung pertama pada 7 Maret 2024.

<https://drive.google.com/file/d/1k4Xt7h5wXDbHcx2XwL8XqhF-6pnuNnbq/view?usp=drivesdk>



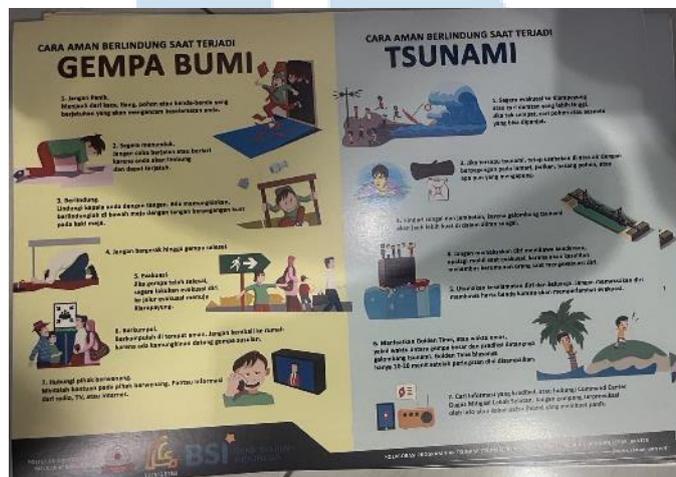
Gambar 3.6 Tepuk Semangat Safari Kampung

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

b. Materi Pemaparan Mitigasi Bencana

Penjelasan materi mitigasi bencana alam gempa bumi dan tsunami dilakukan di setiap awal rangkaian kegiatan Safari Kampung. Tidak hanya penjelasan materi oleh panitia, anak-anak juga dilibatkan dalam sesi diskusi, tanya jawab, dan pemeragaan/simulasi sederhana. Materi yang dibawakan pada sesi ini seperti penjelasan area berbahaya (zona merah) yang rawan bencana di Desa Panggarangan, tanda-tanda datangnya gempa bumi/tsunami, simulasi menghadapi bencana, cara berlindung, barang-

barang wajib saat bencana datang, dan lain-lain. Tim Safari Kampung selaku panitia juga mempersiapkan materi pada media cetak yang disarankan oleh Bapak Anis (pembimbing lapangan) yaitu peta jalur evakuasi yang ditujukan untuk peserta (anak-anak) dan juga orangtua yang hadir untuk menunggu anaknya pada setiap kegiatan Safari Kampung. Sebelum memulai seluruh rangkaian kegiatan Safari Kampung, Bapak Anis terlebih dahulu menjelaskan kepada tim Safari Kampung mengenai isi materi dan cara menyampaikan yang tepat kepada masyarakat setempat.



Gambar 3.7 Materi Cara Berlindung Diri
Sumber: Dokumen GMLS (2024)



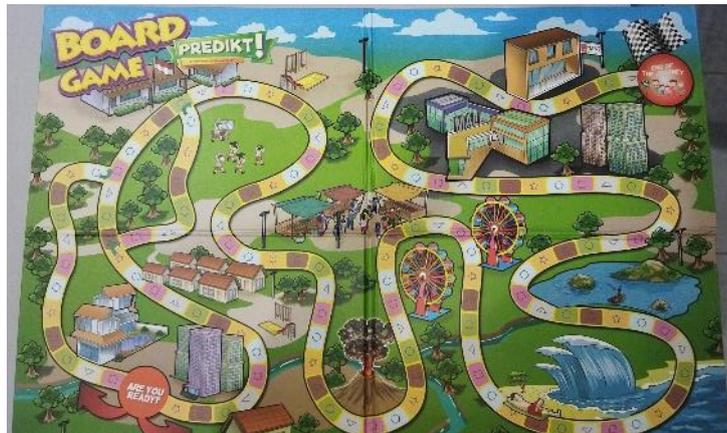
Gambar 3.8 Peta Jalur Evakuasi
Sumber: Dokumen GMLS (2024)

c. Materi Permainan

Permainan yang dilakukan pada setiap kegiatan Safari Kampung cukup beragam. Berbagai permainan ini dilakukan dengan tujuan memberikan edukasi kepada anak-anak dan menyampaikan pesan melalui metode belajar sambil bermain. Metode ini dianggap sebagai salah satu cara yang paling efektif untuk menghidupkan suasana saat belajar.

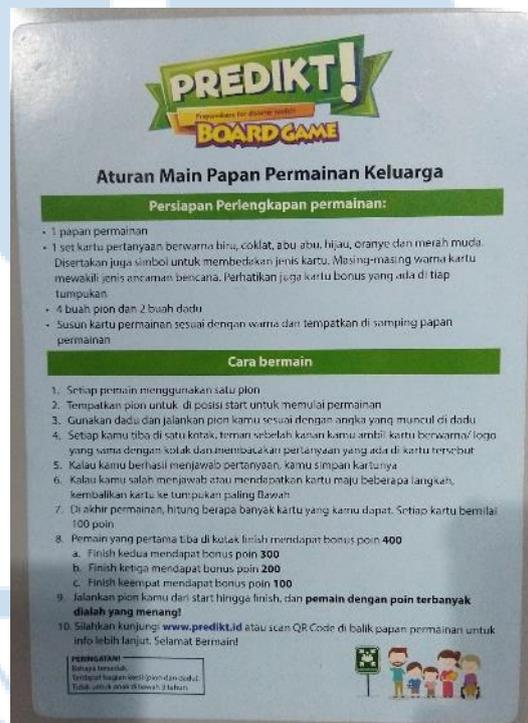
1) Predikt!

Permainan Predikt! merupakan *board games* edukatif yang dirancang untuk memperkenalkan materi-materi yang berkaitan dengan mitigasi bencana alam gempa bumi dan tsunami. Permainan ini terdiri dari dua ukuran yaitu ukuran kecil dan ukuran besar (*human size*). Setiap permainan Predikt! memiliki 1 dadu, 4 pion, alas/papan permainan, dan kartu tanya jawab beserta kunci jawabannya. Pada Predikt! *human size*, alas permainan menggunakan spanduk berukuran besar yang bergambar seperti permainan ular tangga yang dapat di injak oleh peserta sebagai pionnya. Sedangkan Predikt! berukuran kecil menggunakan alas permainan berupa papan, 4 pion, dan 1 dadu seperti pada umumnya. Pada saat menjalankan permainan, peserta dibentuk menjadi beberapa kelompok yang akan bermain secara bergantian. Setiap peserta akan melemparkan dadu dan melangkah sejumlah jumlah titik dadu yang didapat, kemudian peserta akan mendapatkan pertanyaan dari kartu predikt! sesuai gambar/warna yang didapat pada alas permainannya. Pertanyaan pada kartu Predikt! tersebut mengenai hal-hal yang berkaitan dengan bencana alam, cara mengatasi, informasi penting, dan sebagainya. Pemenang dari *board games* ini ditentukan dari kelompok yang mendapatkan poin terbanyak berdasarkan jawaban yang benar pada setiap pertanyaan. Berikut ini gambar alas beserta peraturannya dalam permainan Predikt!.



Gambar 3.9 Board Games Predikt!

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)



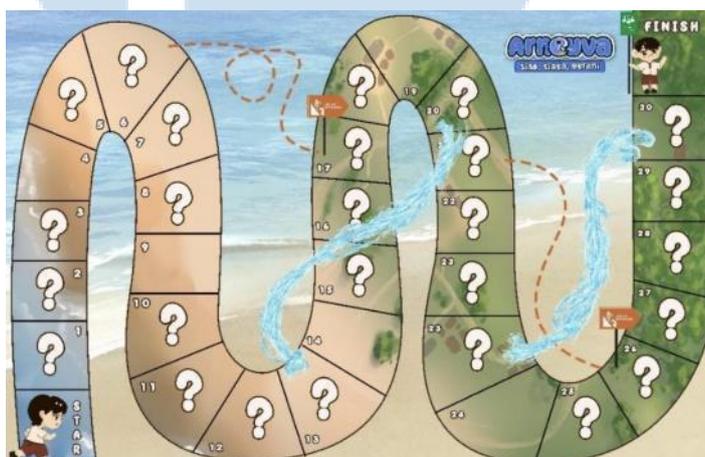
Gambar 3.10 Peraturan Board Games Predikt!

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

2) Arneyva

Permainan Arneyva mengangkat tema “Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi dan Tsunami” yang diciptakan oleh Glenys Valencia (salah satu mahasiswa Humanity Project di batch sebelumnya). Arneyva terdiri dari 1 dadu berukuran besar, papan permainan (spanduk

berukuran 2x3m), dan 40 kartu pertanyaan. Arneyva merupakan permainan yang terinspirasi dari ular tangga yang kemudian dimodifikasi menjadi lebih sederhana dengan tetap mengusung tema mengenai mitigasi bencana alam. Permainan Arneyva dimainkan secara berkelompok dan bergilir yang diawali dengan melempar dadu dan dijalankan oleh para peserta sebagai pionnya. Setiap peserta yang berada pada alas yang terdapat tanda tanya (?) akan mendapatkan pertanyaan mengenai bencana alam gempa bumi dan tsunami dari kartu Arneyva yang telah disiapkan. Apabila peserta menjawab dengan benar, maka diperbolehkan untuk maju satu langkah dan jika salah diwajibkan untuk mundur dua langkah. Pemenang dari *board game* Arneyva ini ditentukan dari peserta tercepat yang melampaui garis *finish*. Berikut ini gambar papan permainan (alas) Arneyva beserta peraturannya.



Gambar 3.11 Board Games Arneyva

Sumber: Glenys Valencia (2024)



Gambar 3.12 Peraturan *Board Game* Arneyva

Sumber: Glenys Valencia (2024)

3) *Squid Game* yang dimodifikasi

Permainan *Squid Game* pada Safari Kampung ini merupakan permainan baru yang belum pernah dilakukan di kegiatan Safari Kampung pada *Humanity Project batch 3*. Sebagai *event planner*, penulis menciptakan permainan ini karena beberapa kendala yang dialami tim Safari Kampung pada kegiatan sebelumnya (Safari Kampung kedua), dimana peserta (anak-anak) cenderung mengalami kejenuhan pada permainan *Predikt!* yang memerlukan waktu cukup lama, karena jalur lintasan permainannya yang panjang. Permainan *Squid Game* dilakukan pada kegiatan Safari Kampung keempat, dengan tetap membawa tema edukasi mitigasi bencana sebagai tujuan utama

permainan. Permainan ini diadaptasi dari serial Netflix berjudul *Squid Game*, yang kemudian dimodifikasi penulis melalui pemberian pertanyaan kepada anak-anak mengenai bencana alam. Permainan *Squid Game* dimainkan oleh seluruh peserta dengan 1 orang anak yang menjadi penjaga sambil menutup mata, sedangkan peserta lainnya berada jauh dibelakang garis *start* untuk menuju ke garis *finish* di dekat penjaga. Para peserta harus dapat melampaui garis *finish* tanpa terlihat penjaga, apabila penjaga berbalik badan dan membuka mata maka peserta lain tidak diperbolehkan berjalan dan bergerak lagi sampai penjaga menutup matanya lagi. Peserta yang bergerak akan diberikan sanksi berupa pertanyaan mengenai mitigasi bencana alam gempa bumi dan tsunami. Apabila jawaban benar, maka peserta yang tertangkap diperbolehkan mengikuti permainannya kembali, sedangkan peserta yang tidak dapat menjawab pertanyaan akan diberikan penjelasan jawaban yang benar oleh panitia, namun tidak diperkenankan untuk mengikuti permainan pada sesi yang sama. Pertanyaan yang diberikan seperti cara melindungi diri dari bencana, area-area tempat berlindung, dan lain sebagainya. Permainan ini dilakukan beberapa kali dalam satu rangkaian kegiatan dengan menyesuaikan situasi dan kondisi yang ada. Penulis bersama tim Safari kampung lainnya memodifikasi permainan ini agar peserta tertarik dan semangat untuk mengikuti pembelajaran.

U M M N
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



Gambar 3.13 Permainan *Squid Game*

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

4) Ular Naga yang dimodifikasi

Permainan Ular Naga Safari Kampung merupakan salah satu permainan baru yang diciptakan pada Safari Kampung *Humanity Project batch 4*. Penulis menyediakan permainan ini sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi kejenuhan peserta apabila permainan yang ada dirasa kurang beragam. Permainan Ular Naga dimodifikasi dengan mengaitkan edukasi mitigasi bencana di dalam permainan tersebut. Permainan Ular Naga dimainkan secara bersamaan dan diikuti oleh lebih dari 50 anak di Kampung Panggarangan RT 04, Desa Panggarangan. Seluruh peserta membentuk lingkaran bersambung dengan memegang bahu teman di depannya dan berputar sambil bernyanyi. Dua panitia Safari Kampung nantinya akan membentuk gerbang untuk dilewati para peserta dan akan menangkap peserta secara acak (*random*) ketika lagu selesai dinyanyikan, kemudian tiga panitia lainnya secara bergantian memberikan pertanyaan kepada peserta yang tertangkap. Pertanyaan yang diberikan adalah pertanyaan edukasi mengenai bencana alam terutama gempa bumi dan tsunami. Tidak ada hukuman dalam permainan ini, peserta yang salah menjawab akan diberi pernyataan jawaban yang benar sebagai strategi belajar sambil bermain.

Kegiatan ini dilakukan secara berulang selama sekitar 45 menit dalam satu rangkaian kegiatan Safari Kampung.



Gambar 3.14 Permainan Ular Naga
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

3.2.2.3 Perencanaan

a. Simulasi Kegiatan

Simulasi kegiatan Safari Kampung dilakukan sebanyak tiga kali pada *board games* Predikt! dan Arneyva. Simulasi ini dibantu dengan arahan dari Bapak Anis sebagai supervisor dan Dayah yang merupakan anggota GMLS. Selama melakukan simulasi, penulis menemukan cukup banyak pertanyaan mengenai mitigasi bencana dari kartu pertanyaan *board games* Predikt! dan Arneyva yang dirasa sulit untuk anak-anak, sehingga penulis sebagai *event planner* membuat alternatif pertanyaan yang lebih mudah bagi anak-anak usia 4-12 tahun yang akan menjadi peserta nantinya. Berikut ini daftar pertanyaan alternatif yang dibuat oleh penulis.

● **Pertanyaan kuis:**

1. Sebutkan barang-barang yang harus ada dalam tas siaga bencana! (Min. 3)
 - Senter, dokumen penting, obat-obatan, makanan siap saji, baterai, pluit
2. Apa itu Tsunami?
 - Gelombang laut yang besar
3. Benar atau salah, kalau lagi ada bencana tsunami boleh lewat jembatan?
 - SALAH
4. Coba peragakan DROP, COVER, HOLD!
5. Benar atau salah, kalau lagi ada bencana tsunami berlarnya ke dataran tinggi?
 - BENAR
6. Apa yang harus dilakukan ketika gempa bumi?
 - Berlindung di bawah meja/tempat yang aman
7. Benar atau salah kalau gempa bumi harus lari sekencang-kencangnya?
 - SALAH
8. Apa yang dirasakan saat terjadi gempa bumi?
 - Tanahnya bergetar / bergerak-gerak
9. Benar atau salah kalau terjadi gempa bumi/tsunami kita lari ke arah pantai?
 - SALAH
10. Sebutkan tanda munculnya tsunami!
 - Air laut tiba-tiba surut / gelombang laut berbuih / terdengar suara gemuruh dari arah laut dengan angin kencang / reaksi hewan tidak biasa

Gambar 3.15 Pertanyaan alternatif

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)



Gambar 3.16 Simulasi *Board Games* Arneyva

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)



Gambar 3.17 Simulasi *Board Games* Predikt!

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

b. Pembuatan Susunan Kegiatan

Rundown atau susunan kegiatan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti naskah atau daftar urutan kegiatan yang akan dilaksanakan. Dalam merencanakan suatu acara atau kegiatan, susunan kegiatan memiliki peran penting untuk memastikan kelancaran selama kegiatan Safari Kampung. Pada perencanaan pembuatan *rundown*/susunan kegiatan, penulis sebagai *event planner* Safari Kampung bertindak sebagai penanggung jawab dalam pembuatan materi dan penyusunan waktu kegiatan. Sebelum memulai penyusunan *rundown*, penulis melakukan diskusi bersama seluruh tim Safari Kampung mengenai tema dan tujuan kegiatan Safari kampung secara garis besar. *Rundown* kegiatan Safari Kampung disusun pada 5 Maret 2024 setelah materi pemaparan dan materi permainan dibuat.

Rangkaian kegiatan Safari Kampung terdiri dari tiga sesi seperti sesi pemaparan materi dan tanya jawab, sesi permainan, dan sesi pembagian hadiah. *Rundown* kegiatan Safari Kampung ini disusun agar pelaksanaan kegiatan dapat dilakukan lebih sistematis dan mengetahui perkiraan waktu yang dialokasikan.

Tabel 3. 2 *Rundown* Kegiatan

JAM	DURASI	KEGIATAN	KETERANGAN
16.00 - 16.15	15'	Pembukaan (perkenalan & sambutan panitia) → penjelasan aktivitas	Memanggil anak-anak untuk bergabung
16.15 - 16.25	10'	Pendekatan anak-anak	Perkenalan dan main <i>ice breaking</i> <i>Simon Says</i> dll.
16.25 - 16.35	10'	Pemaparan materi	Ada yang ke anak-anak dan ke ibu-ibu
16.35 - 17.25	45'	<i>Games</i>	4 Kelompok berisi minimal 5 orang
17.25 - 17.30	5'	Kuis	Pertanyaan acak
17.30 - Selesai	-	<i>Closing</i> & Dokumentasi	Pembagian <i>snack</i>

Tabel 3.3 *Timeline Kegiatan*

Kegiatan	Maret				April				Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Riset lapangan												
Penyusunan materi												
Simulasi Kegiatan												
Perizinan Ketua RT												
Koordinasi seluruh panitia												
Persiapan kebutuhan logistik dan konsumsi												
Pelaksanaan kegiatan												
Evaluasi tim Safari Kampung												

c. Anggaran

Selama rangkaian kegiatan Safari Kampung, tim panitia Safari Kampung menyediakan konsumsi untuk peserta, hampers Bapak RT, dan segala peralatan untuk menunjang keberlangsungan Safari Kampung. Pengeluaran tersebut akan dibagi rata kepada lima anggota tim Safari Kampung dengan masing-masing anggota mengeluarkan sebesar Rp396.600. Berikut ini rincian pengeluaran untuk kebutuhan kegiatan Safari Kampung:

Tabel 3.4 Pengeluaran Biaya

Keterangan	Kebutuhan	Jumlah (<i>pack</i>)	Harga Satuan	Harga Total
Hadiah Peserta	Bingkisan	45	Rp5.000	Rp225.000
	Air mineral	5	Rp15.000	Rp75.000

	Bolu	2	Rp9.000	Rp18.000
	Kacang	4	Rp9.000	Rp36.000
	Dayaki	4	Rp9.000	Rp36.000
	Cookies & Cream	4	Rp9.000	Rp36.000
	Jajanan tambahan	1	Rp18.000	Rp18.000
	Chiki	4	Rp9.000	Rp36.000
	Cokelat kacangata	2	Rp18.000	Rp36.000
Tempat & Sewa transportasi	Mobil <i>pick up</i>	3 kali	Rp350.000	Rp1.050.000
	Tempat pengajian	1	Rp50.000	Rp50.000
	Rumah Bapak Arif	1	Rp50.000	Rp50.000
Apresiasi <i>Key Person</i>	Paket apresiasi (hampers Bapak RT)	4	Rp50.000	Rp200.000
Lain-lain	Makanan untuk pengurus Masjid	10	Rp11.700	Rp117.000
TOTAL BIAYA				Rp1.983.000

3.2.2.4 Koordinasi

Tahap koordinasi merupakan implementasi dari perencanaan yang sudah dirancang sebelumnya. Koordinasi dilakukan kepada pihak-pihak yang terlibat seperti antar anggota tim Safari Kampung, pembimbing lapangan, anggota GMLS, dan masyarakat setempat demi mencapai tujuan yang sama yaitu menghasilkan kegiatan yang sukses. Pada tahap ini, tim Safari Kampung bekerja sama dengan melakukan identifikasi tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota agar tidak terjadi tumpang tindih saat pelaksanaan kegiatan.

Panitia Safari Kampung terdiri dari beberapa bagian pekerjaan seperti tim inti Safari Kampung, tim dokumentasi, anggota GMLS sebagai relawan, dan tim logistik. Tim inti Safari Kampung berisi 5 orang anggota dengan pembagian pekerjaan sebagai berikut; *event planner* (1 orang), *public relations* (1 orang), publikasi (1 orang), *social media specialist* (1 orang), dan koordinator lapangan (1 orang), sedangkan tim dokumentasi dan logistik berisi mahasiswa MBKM *Humanity Project* lainnya.

Peran dan tanggung jawab penulis sebagai *event planner* Safari Kampung adalah membuat materi dan *brief* kegiatan Safari Kampung yang akan diberikan kepada panitia lainnya sebagai bentuk upaya koordinasi yang terstruktur. Berikut ini adalah foto kertas *brief* perencanaan kegiatan Safari Kampung yang dibagikan kepada seluruh anggota tim:

<p><u>Kampung yang Dituju:</u> Kampung Cikumpay dan area Kampung Panggarangan.</p> <p><u>Materi Mitigasi (ke anak-anak dan ibu-ibu)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peta Evakuasi - Infografis tanda-tanda bencana dan tas siap siaga <p>*Untuk ibu-ibunya banyakin diajak ngobrol aja</p> <p><u>Materi Games</u></p> <p>1. Games ice breaking:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Simon Says - ABC Lima Dasar - Tepuk Semangat (buat bangun suasana anak-anak kalau sudah mulai bosan) <p>2. Games utama:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Board games Arneyva, 4 Kelompok, 1 kelompok isi 5 orang = 20 orang (Jen, Enji) - Board games Predikt besar, 4 kelompok, 1 kelompok isi 5 orang = 20 orang (Tepi, Melody) - Board games Predikt kecil, 4 kelompok, 1 kelompok isi 2 orang = 8 orang (Jess) <p>*Isi anggota kelompok tentatif sesuaikan sama total anak yg datang *1 Kelompok isi 5 orang (perempuan dan laki-laki usahain dipisah)</p> <p>3. Pilihan Games alternatif:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tebak kata berantai - Tebak gaya berantai - Ular naga - Squid Game <p><u>Ketentuan Juara</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemenang dari games Arneyva: <ul style="list-style-type: none"> - Poin terbanyak pertama (5 orang) 2. Pemenang dari games Predikt besar <ul style="list-style-type: none"> - Poin terbanyak pertama (5 orang) 3. Pemenang dari games Predikt kecil: <ul style="list-style-type: none"> - 1 kelompok pemenang 4. Anak teraktif (dalam bertanya) 5. Pemenang kuis (5 pemenang) <p><u>Barang yang Diperlukan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Hadiah pemenang <input type="checkbox"/> Karpet/tikar dan terpal <input type="checkbox"/> Air mineral (Aqua Gelas) 1-2 dus/hari dan snack -+30 per kegiatan <input type="checkbox"/> Mic dll kalo butuh

Gambar 3.18 Materi *Brief* Panitia

Sum ber: Dokumen Pribadi (2024)

Kegiatan Safari Kampung dilaksanakan setelah mendapatkan persetujuan dari Bapak Anis mengenai strategi, materi *brief*, dan susunan kegiatan yang telah dibuat penulis sebagai *event planner*. Berikut ini empat wilayah di Desa Panggarangan yang menjadi lokasi pelaksanaan kegiatan Safari Kampung:

a. Kampung Cikumpay, RT 02 (Safari Kampung Pertama)

Kegiatan Safari Kampung pertama dilaksanakan pada Kamis, 7 Maret 2024 di Kampung Cikumpay, RT 02 yang dihadiri 35 peserta anak-anak. Sebelumnya, tim Safari Kampung melakukan riset terhadap beberapa lokasi kegiatan. Penulis memilih lokasi-lokasi yang strategis dan aman dari bebatuan maupun pohon tumbang. Bapak Luki selaku Ketua RT menyarankan untuk mengadakan acara di dekat Masjid karena terdapat banyak anak-anak yang akan berkumpul setelah ibadah dari Masjid. Perizinan dilanjutkan dengan menemui Ustaz Didi sebagai penanggung jawab area Masjid. Kegiatan Safari Kampung pertama dimulai pukul 16.00-17.45 WIB.



Gambar 3.19 Perizinan dengan Ketua RT

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Adapun persiapan kebutuhan dilakukan sehari sebelum kegiatan, seperti kebutuhan logistik dan konsumsi. Pada kegiatan Safari Kampung pertama, penulis dan tim Safari Kampung

mempersiapkan konsumsi berupa bingkisan berisi *snack* dan air mineral sebanyak 35 plastik yang akan dibagikan kepada seluruh peserta yang hadir.

Pada saat persiapan di lokasi, para panitia disambut oleh rombongan anak-anak yang sangat antusias mengikuti permainan. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pembukaan dari panitia Safari Kampung dan sesi *ice breaking*, kemudian dilanjutkan dengan sesi permainan utama. Saat pelaksanaan sesi permainan, panitia menggunakan 2 jenis *board game* Arneyva dan Predikt! berukuran besar (*human size*) yang dimainkan secara bersamaan dengan kelompok yang sudah dibagi. Masing-masing kelompok akan dipandu oleh beberapa PIC dari tim Safari kampung.



Gambar 3.20 Pelaksanaan Permainan Predikt! dan Arneyva

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Terdapat hambatan saat pertengahan pelaksanaan kegiatan, seperti kondisi cuaca yang tidak memungkinkan seperti hujan. Tim Safari Kampung menyediakan tempat cadangan *indoor* yang berlokasi di dalam Masjid dekat dengan tempat sebelumnya. Dikarenakan kondisi cuaca tersebut, pelaksanaan permainan diselingi dengan sesi *ice breaking* untuk menghidupkan kembali suasana dan semangat para peserta, kemudian dialihkan dengan sesi

materi mengenai mitigasi bencana alam, simulasi cara berlindung diri dari gempa bumi dan tsunami, serta penjelasan peta jalur evakuasi. Sesi materi ini dilakukan secara berkelompok dengan masing-masing PIC pendamping agar memudahkan penyampaian informasi dan diskusi, serta sebagai strategi pendekatan terhadap anak-anak di Kampung Cikumpay. Pada sesi materi ini, penulis bertanggung jawab terhadap satu kelompok dengan rentang usia 5 sampai 12 tahun, sehingga penulis menggunakan bahasa yang mudah dipahami saat menyampaikan materi mitigasi bencana alam.



Gambar 3.21 Pemaparan Materi
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi pembagian hadiah berupa bingkisan makanan berdasarkan kelompok pemenang dengan skor tertinggi pada setiap *board game* Predikt! dan Arneyva. Sedangkan kelompok yang belum menang tetap mendapatkan beberapa *snack* untuk seluruh peserta yang hadir. Kegiatan Safari Kampung pertama ditutup dengan doa bersama, dokumentasi, dan tepuk semangat Safari Kampung.



Gambar 3.22 Dokumentasi Kegiatan

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

b. **BTN Kiarapayung (Safari Kampung Kedua)**

Kegiatan Safari Kampung kedua dilaksanakan pada 21 April 2024 di Kampung BTN Kiarapayung. Segala perizinan tempat dan pelaksanaan kegiatan dikoordinasikan kepada Bapak Acil selaku sekretaris Desa Panggarangan. Penulis dan tim Safari Kampung mengalami kesulitan dalam mencari peserta karena jumlah anak yang terlalu sedikit untuk bermain *board games*. Selain itu, kesulitan tersebut disebabkan masih dalam masa pasca lebaran, dimana beberapa warga tidak sedang berada di rumahnya. Pada pukul 15.30. Kegiatan Safari Kampung dilakukan di tepi jalan kampung (*outdoor*) dan diawali dengan perkenalan dan pendekatan kepada anak-anak.



Gambar 3.23 Pendekatan kepada Para Peserta

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Adapun hambatan dalam pelaksanaan kegiatan seperti kondisi cuaca yang seketika turun hujan. Penulis diizinkan untuk berpindah tempat ke salah satu halaman rumah warga, sehingga kegiatan dilakukan secara *indoor*. Rangkaian kegiatan dilanjutkan dengan sesi *ice breaking* untuk membangkitkan suasana dan motivasi anak-anak selama mengikuti kegiatan hingga akhir. *Ice breaking* yang dipakai adalah ABC Lima Dasar dan *Simon Says* yang juga untuk melatih fokus para peserta untuk dapat mengikuti setiap arahan panitia.



Gambar 3.24 Sesi *Ice Breaking*

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Pelaksanaan kegiatan dilanjutkan dengan sesi pemaparan materi mitigasi bencana alam dan peta jalur evakuasi. Tidak hanya pemaparan materi, peserta juga turut diajak melakukan simulasi cara berlindung diri yang tepat dari ancaman bencana gempa bumi. Seluruh peserta diminta untuk memperagakan gerakan *drop, cover, and hold* (menunduk, berlindung, bertahan) mengikuti instruksi tim panitia Safari Kampung.



Gambar 3.25 *Drop, Cover, and Hold*

Sumber: BPBD Kabupaten Bogor (2022)



Gambar 3.26 Simulasi *Drop, Cover, and Hold*

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Setelah sesi pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi permainan *board games* Predikt!. *Board games* yang dipakai hanya satu menyesuaikan jumlah peserta yang sedikit. Saat pelaksanaan, peserta dibagi menjadi dua kelompok yang akan bertanding. Masing-masing kelompok berisi empat anggota yang nantinya akan bermain secara bergantian antar anggota kelompoknya. Jumlah keseluruhan peserta yang mengikuti kegiatan Safari Kampung kedua ini sebanyak delapan anak.



Gambar 3.27 Pelaksanaan permainan Predikt!

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

c. Kampung Panggarangan, RT 04 (Safari Kampung Ketiga)

Pelaksanaan kegiatan Safari Kampung ketiga dilakukan pada 13 Mei 2024 di Kampung Panggarangan RT 04, Desa Panggarangan. Kegiatan direncanakan diadakan di halaman rumah baca Marimba dengan segala perizinan melalui Ibu Ida sebagai warga RT 04 yang rumahnya bersebelahan dengan rumah baca

Marimba. Penulis mengambil lokasi ini sebagai target tempat pelaksanaan kegiatan karena wilayah ini terdapat banyak anak-anak, sehingga memudahkan penulis dan tim panitia dalam mengumpulkan audiens/peserta. Namun terdapat hambatan saat akan melakukan kegiatan, seperti halaman yang terlalu sempit untuk menggelar *board games* yang besar. Karena itu, lokasi kegiatan Safari Kampung dialihkan ke halaman sekolah Madrasah Diniyah Kampung Panggarangan yang lokasinya berdekatan dengan rumah baca Marimba. Perizinan peminjaman tempat dilakukan melalui Ibu Emul sebagai pengurus sekaligus Kepala Sekolah Madrasah Diniyah dengan bantuan dari Dayah selaku warga RT 04 Kampung Panggarangan yang juga merupakan anggota GMLS. Saat hari pelaksanaan, tidak ada proses pembelajaran yang sedang berjalan di Madrasah tersebut karena masih dalam masa libur sekolah, sehingga memudahkan tim panitia dalam melakukan peminjaman tempat lokasi.

Kegiatan Safari Kampung ketiga dimulai pukul 16.00 yang diawali dengan pemaparan dan pembekalan materi mitigasi bencana kepada para peserta yang dilakukan didalam ruang kelas Madrasah. Beberapa materi yang dipaparkan yaitu penjelasan mengenai peta jalur evakuasi, zona merah rawan bencana, informasi gempa bumi dan tsunami, serta pemeragaan dan simulasi cara berlindung diri terhadap ancaman gempa bumi (*drop, cover, and hold*).



Gambar 3.28 Pemaparan Materi

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Setelah sesi pemaparan materi mitigasi bencana, kegiatan dilanjutkan dengan sesi permainan *board game* Predikt! yang dilakukan di halaman depan Madrasah. Pada saat ini, anak-anak terus berdatangan dan bergabung untuk mengikuti kegiatan permainan. Terlihat antusias peserta dalam mengikuti kegiatan belajar sambil bermain ini.



Gambar 3.29 Pelaksanaan Permainan Predikt!

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Kegiatan pada sesi permainan ini dilanjutkan dengan permainan ular naga yang telah dimodifikasi oleh penulis. Dua panitia membentuk sebuah gerbang untuk dapat dilewati para peserta sambil bernyanyi, yang kemudian akan ditangkap saat lagu selesai dinyanyikan. Peserta yang tertangkap akan mendapat hukuman berupa pertanyaan mengenai mitigasi bencana alam yang sudah dijelaskan para panitia di awal sesi (sesi pemaparan materi mitigasi). Peserta yang tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar tidak dihukum melainkan mendapatkan penjelasan dan arahan jawaban yang benar dari tim panitia. Hal ini dilakukan sebagai metode belajar sambil bermain agar anak-anak dapat menerima informasi mengenai gempa bumi dan tsunami tanpa rasa jenuh.

Permainan ular naga yang dimodifikasi ini dilakukan secara berulang menyesuaikan kondisi yang ada dan waktu yang tersisa.

Hasil dari permainan Ular Naga yang dimodifikasi ini membantu peserta mengetahui informasi mitigasi bencana melalui pertanyaan dan tantangan yang diberikan. Sebagian besar peserta dapat menjawab setiap pertanyaan dan tantangan dengan benar, seperti memperagakan cara berlindung diri, menjelaskan kembali tanda-tanda bencana, menunjukkan area rawan bencana, dan lain-lain. Para peserta dapat menjawab seluruh pertanyaan setelah adanya sesi pemaparan materi mitigasi bencana yang dilakukan oleh tim Safari Kampung di awal kegiatan. Hal ini dijadikan sebagai tolak ukur penulis sebagai *event planner* Safari Kampung bahwa permainan *Squid Game* yang telah dimodifikasi ini sangat efektif dalam menyampaikan inti pesan yang menjadi tujuan utama adanya kegiatan Safari Kampung dalam mengedukasi mitigasi bencana kepada anak-anak.



Gambar 3.30 Pelaksanaan Permainan Ular Naga

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Kegiatan selesai pada pukul 16.45 yang ditutup dengan doa dan pembagian *snack* untuk seluruh peserta yang hadir. Keseluruhan peserta yang mengikuti kegiatan Safari Kampung ketiga berjumlah 43 anak, dimana hal ini menjadi Safari Kampung dengan jumlah peserta terbanyak selama melakukan empat kali Kegiatan Safari Kampung.

d. Kampung Panggarangan, RT 02 (Safari Kampung Keempat)

Pelaksanaan kegiatan Safari Kampung keempat merupakan rangkaian terakhir yang dilakukan pada 14 Mei 2024 di RT 02 Desa Panggarangan. Dengan bantuan saran dari Dayah sebagai anggota GMLS sekaligus warga setempat, disarankan untuk melakukan kegiatan di samping Masjid yang sedang di renovasi, karena wilayah tersebut biasanya cukup ramai anak-anak. Segala bentuk perizinan dilakukan oleh tim panitia kepada pengurus Masjid. Rangkaian kegiatan dimulai pada pukul 14.00 yang diawali dengan pendekatan kepada para peserta dan pemaparan materi mitigasi bencana alam secara singkat, serta *ice breaking Simon Says* untuk membangkitkan semangat para peserta.



Gambar 3.31 Pemaparan Materi dan *Ice Breaking*

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi permainan *Squid Game* yang telah dimodifikasi oleh penulis selaku *event planner*. Permainan *Squid Game* ini dimainkan oleh seluruh peserta dengan satu orang anak yang menjadi penjaga sambil menutup mata, sedangkan peserta lainnya berada jauh dibelakang garis *start* untuk menuju ke garis *finish* di dekat penjaga. Peserta berlomba untuk dapat melampaui garis *finish* tanpa terlihat penjaga, apabila penjaga berbalik badan dan membuka mata, maka peserta lain tidak

diperkenankan berjalan dan bergerak lagi sampai penjaga menutup matanya. Peserta diwajibkan menjadi “patung” untuk menghindari tangkapan penjaga. Peserta yang bergerak akan diberikan sanksi berupa pertanyaan mengenai mitigasi bencana alam gempa bumi dan tsunami. Apabila jawaban salah, peserta akan diberikan penjelasan jawaban yang benar oleh panitia. Pertanyaan yang diberikan meliputi cara melindungi diri dari bencana alam, tempat berlindung yang tepat, dan lain-lain. Permainan ini dilakukan beberapa kali dalam satu rangkaian kegiatan dengan menyesuaikan situasi dan kondisi. Penulis memodifikasi permainan ini agar peserta tertarik dan semangat untuk mengikuti pembelajaran berbasis permainan.

Hasil dari permainan *Squid Game* yang dimodifikasi ini membantu anak-anak mengetahui informasi mitigasi bencana (seperti cara berlindung diri, tanda-tanda bencana, area rawan bencana, dan sebagainya), yang juga dijadikan tolak ukur penulis dan tim Safari Kampung lainnya bahwa permainan ini cukup efektif dalam menyampaikan inti pesan yang telah diberikan kepada anak-anak saat sesi pemaparan materi mitigasi bencana di awal kegiatan Safari Kampung.



Gambar 3.32 Pelaksanaan Permainan *Squid Game*

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Setelah sesi permainan utama selesai, penulis mengadakan sesi permainan kecil sebagai tanda perpisahan. Permainan tersebut seperti permainan Kotak Pos, adu kecepatan, tebak-tebakan, hingga

bernyanyi bersama. Kegiatan Safari Kampung keempat selesai pada pukul 14.45 yang dihadiri oleh total 40 anak.



Gambar 3.33 Permainan Tambahan
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

3.2.2.5 Evaluasi

Kegiatan Safari Kampung dilakukan dalam kurun waktu tiga bulan. Dalam mengetahui keberhasilan program diperlukan adanya evaluasi. Selama rangkaian kegiatan Safari Kampung, penulis bersama tim Safari Kampung lainnya menyadari bahwa program ini dapat dikatakan berhasil dalam mengedukasi dan menyebarkan informasi penting mengenai mitigasi bencana alam gempa bumi dan tsunami kepada lebih dari 124 anak di Desa Panggarangan dalam empat kali kegiatan selama tiga bulan. Adapun materi yang disampaikan cukup lengkap mulai dari pengetahuan keberadaan potensi bencana, area rawan bencana, pemahaman peta jalur evakuasi, hingga pemeragaan/simulasi cara melindungi diri dari bencana alam. Seluruh materi tersebut selalu dipaparkan di setiap awal kegiatan Safari kampung yang kemudian para panitia akan menguji kemampuan dan pengetahuan peserta dengan memberikan pertanyaan dan diskusi di akhir acara. sebagian besar dari peserta mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan benar.

Adapun evaluasi yang dapat dijadikan pembelajaran mengenai jenis permainan. Didapati bahwa permainan *board game* Predikt! cukup membosankan bagi anak-anak karena jalur lintasan permainan yang terlalu panjang sehingga membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikan permainan yang menimbulkan rasa jenuh bagi para peserta. Dalam hal ini, penulis selaku *event planner* Safari Kampung sudah mempersiapkan permainan cadangan yang lebih sederhana dan umum diketahui alur permainannya, seperti permainan *Squid Game* dan Ular naga yang telah dimodifikasi dengan disertakan materi mitigasi bencana.

Berdasarkan hasil evaluasi dari kegiatan Safari Kampung, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini dapat membantu melanjutkan misi organisasi Gugus Mitigasi Lebak Selatan dalam mewujudkan kesiapsiagaan masyarakat atas potensi bencana dan membangun edukasi mitigasi kebencanaan.

3.2.2.6 Tugas Tambahan

Selama menjadi peserta magang di Gugus Mitigasi Lebak Selatan, penulis mendapatkan tugas tambahan menjadi panitia pada lima *event* yang diselenggarakan oleh para mahasiswa *Humanity Project batch 4*. Berikut ini lima *event* yang diikuti oleh penulis sebagai panitia:

1) Prabu *Educreation*

Prabu (Prakarya Bambu) *Educreation* merupakan program berkelanjutan yang diselenggarakan oleh Stephanie Christy untuk mengoptimalkan bambu sebagai bahan yang dapat diolah kembali menjadi kerajinan tangan dan dapat dijadikan sebagai sumber penghasilan. Prabu *Educreation* dilaksanakan pada 20 April 2024 di Sanggar Lokacipta Nawasena dan dihadiri oleh siswa/siswi SD-SMP yang ada di Desa Panggarangan. Pada *event* ini, penulis ditugaskan menjadi panitia registrasi dan *usher* untuk melayani dan mendata anak-anak yang menjadi peserta *event*.



Gambar 3.34 Dokumentasi *Event Prabu Educreation*

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

2) *Workshop* Petualangan Diri

Workshop Petualangan Diri diselenggarakan oleh Kitra Riji Marcha pada 7 Mei 2024 mengangkat tema “*Self Development*” dengan tujuan membangun potensi para mahasiswa Universitas Setia Budhi sebagai peserta *workshop* untuk siap menjadi fasilitator rumah baca Marimba di masa yang akan datang. Pada *event* ini, penulis ditugaskan menjadi *usher* dan *LO* untuk membantu mengarahkan dan memenuhi kebutuhan narasumber dan peserta.



Gambar 3.35 Dokumentasi *Workshop* Petualangan Diri

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

3) Niskala Camp

Niskala Camp adalah program *entrepreneurship bootcamp* yang diselenggarakan oleh mahasiswa *Humanity Project batch 4* (Angeline, Jennifer, Joshua, dan Syifa) yang ditujukan kepada para pemuda di Desa Panggarangan. *Event* ini dilaksanakan selama tiga hari pada 8-10 Mei 2024. Penulis ditugaskan menjadi panitia registrasi, PIC lomba, dan penjaga posko bersama satu mahasiswa lainnya untuk melayani dan menangani peserta apabila terjadi kendala saat kegiatan berlangsung, serta merekap perizinan para peserta.



Gambar 3.36 Dokumentasi Event Niskala Camp
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

4) Seminar Pedagang Siaga

Seminar Pedagang Siaga yang berjudul “Kunci Sukses Menarik Pelanggan dan menjadi Pedagang Siaga” diselenggarakan oleh Anas dan Jesslyn pada 11 Mei 2024. Seminar yang diadakan selama tiga jam ini bertujuan untuk membangun potensi pedagang keliling untuk menjadi agen komunikasi dalam penyebaran edukasi mitigasi bencana kepada Masyarakat (pelanggan). Pada seminar ini, penulis bertanggung jawab menjadi LO narasumber dan peserta

untuk membantu mengarahkan *flow* kegiatan dan melayani segala kebutuhan selama rangkaian kegiatan.



Gambar 3.37 Dokumentasi *Workshop* Pedagang Siaga

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

5) Marimba *Season 2*

Marimba *Season 2* merupakan program yang mengangkat tema peningkatan minat baca anak-anak melalui penyediaan rumah baca yang memadai dan juga sesi lomba. *Event* ini diselenggarakan oleh Melody Dennise Allegra (penulis) pada 12 Mei 2024 di Rumah Baca Marimba Kampung Panggarangan RT 04 dengan target peserta yaitu anak-anak usia 5-12 tahun. Marimba *Season 2* merupakan program lanjutan yang pernah diadakan pada *Humanity Project batch 3*. Penulis bertanggung jawab penuh atas *event* Marimba *Season 2* sebagai penyelenggara yang merancang dan menyusun konsep acara dengan bantuan tim panitia lainnya.



Gambar 3.38 Dokumentasi *Event Marimba Season 2*

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

3.2.3 Kendala

Selama menjalankan rangkaian kegiatan Safari kampung, penulis dan tim Safri Kampung lainnya kesulitan dalam berkomunikasi kepada beberapa masyarakat setempat. Hal ini disebabkan karena beberapa orang dewasa di Desa Panggarangan menggunakan Bahasa Sunda sebagai bahasa sehari-hari dan tidak dapat berbicara Bahasa Indonesia. Permasalahan ini sering terjadi saat melakukan perizinan kepada Ketua RT di beberapa kampung di Desa Panggarangan, sehingga menjadi penghalang terbesar saat proses riset.

Kendala kedua terjadi dalam hal pembagian tugas yang kurang spesifik dari pihak GMLS, sehingga terjadi tumpang tindih pada awal perencanaan kegiatan Safari Kampung. Hal ini juga disebabkan karena seluruh kegiatan perencanaan dan pelaksanaan Safari Kampung dilakukan secara bersamaan, sehingga sering terjadi miskomunikasi terhadap tanggung jawab pekerjaan masing-masing anggota.

Kendala lain juga terjadi dalam hal kondisi cuaca, dimana hujan terjadi pada kegiatan Safari Kampung pertama, kedua, dan ketiga. Hal ini membuat susunan acara (*rundown*) menjadi lebih lama dari yang seharusnya. Selain itu, kondisi cuaca yang buruk juga memicu penurunan motivasi anak untuk mengikuti kegiatan sampai akhir.

3.2.4 Solusi Kendala

Dalam menghadapi segala permasalahan selama pelaksanaan kegiatan Safari Kampung, diperlukan berbagai solusi untuk dapat memecahkan dan menyelesaikan permasalahan yang ada. Untuk menyelesaikan kendala pertama mengenai bahasa berkomunikasi, seharusnya tim panitia Safari Kampung mengajak salah satu anggota relawan GMLS (Dayah/Ulung) untuk membantu berkomunikasi dengan masyarakat setempat menggunakan bahasa Sunda saat proses riset lokasi dan perizinan.

Dalam mengatasi kendala kedua mengenai miskomunikasi tanggung jawab antar anggota, seluruh anggota tim Safari Kampung telah berdiskusi dengan Bu Selvi sebagai dosen yang saat itu hadir di tempat magang pada keberangkatan kedua, sehingga mendapatkan penjelasan mengenai apa saja yang harus dilakukan untuk membedakan tugas antar anggota tim.

Dalam menghadapi kendala ketiga mengenai kondisi cuaca yang buruk, tim panitia Safari Kampung sudah mempersiapkan lokasi cadangan sebagai tempat pengganti pelaksanaan kegiatan. Hal ini sudah dilakukan pada beberapa rangkaian Safari kampung seperti meminjam Masjid pada Safari Kampung pertama, meminjam halaman rumah warga pada Safari Kampung kedua, dan meminjam ruang kelas Madrasah pada Safari Kampung ketiga.