

**PERANCANGAN CARD GAME “SIAGA BENCANA (SIB)
GEMPA BUMI & TSUNAMI” SEBAGAI MEDIA EDUKASI
MITIGASI BENCANA DALAM KEGIATAN “SOBAT SIAGA
TSUNAMI” DI SDN 3 SITUREGEN**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI BERBASIS KARYA

Chelsy Sutanto

00000054203

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

**PERANCANGAN CARD GAME “SIAGA BENCANA (SIB)
GEMPA BUMI & TSUNAMI” SEBAGAI MEDIA EDUKASI
MITIGASI BENCANA DALAM KEGIATAN “SOBAT SIAGA
TSUNAMI” DI SDN 3 SITUREGEN**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Chelsy Sutanto

00000054203

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Chelsy Sutanto
NIM : 00000054203
Program studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:
PERANCANGAN CARD GAME “SIAGA BENCANA (SIB) GEMPA BUMI & TSUNAMI” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MITIGASI BENCANA DALAM KEGIATAN “SOBAT SIAGA TSUNAMI” DI SDN 3 SITUREGEN merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 22 Januari 2025



Handwritten signature of Chelsy Sutanto.

(Chelsy Sutanto)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berbasis Karya dengan judul

PERANCANGAN CARD GAME “SIAGA BENCANA (SIB) GEMPA BUMI & TSUNAMI” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MITIGASI BENCANA DALAM KEGIATAN “SOBAT SIAGA TSUNAMI” DI SDN 3 SITUREGEN

Oleh
Nama : Chelsy Sutanto
NIM : 00000054203
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Jumat, 10 Januari 2025

Pukul 15.00 s.d 16.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Riatun, S.Sos., M.I.Kom.
NIDN 0318118203

Penguji

Khairul Syafuddin, S.I.Kom., M.A.
NIDN 0309109302

Pembimbing

Agus Kustiwa, S.Sos., M.Si.
NIDN 0318118203

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.
NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chelsy Sutanto

NIM : 00000054203

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN CARD GAME “SIAGA BENCANA (SIB) GEMPA BUMI & TSUNAMI” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MITIGASI BENCANA DALAM KEGIATAN “SOBAT SIAGA TSUNAMI” DI SDN 3 SITUREGEN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.

Tangerang, 22 Januari 2025



(Chelsy Sutanto)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan skripsi berbasis karya ini dengan judul: **“PERANCANGAN CARD GAME “SIAGA BENCANA (SIB) GEMPA BUMI & TSUNAMI” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MITIGASI BENCANA DALAM KEGIATAN “SOBAT SIAGA TSUNAMI” DI SDN 3 SITUREGEN”** dengan tepat waktu yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan karya ini. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak:

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si. 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. Bapak Anis Faisal Reza selaku Ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan dan *supervisor* lapangan beserta seluruh anggota Gugus Mitigasi Lebak Selatan yang telah menjadi rumah kedua dan keluarga selama berjalannya *Humanity Project Batch 5* ini.
5. Bapak Agus Kustiwa, S.Sos., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi untuk penyelesaian penulisan skripsi berbasis karya ini.
6. Bapak Khairul Syafuddin, S.I.Kom., M.A. selaku koordinator *Humanity Project Batch 5* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama berlangsungnya kegiatan *Humanity Project Batch 5*.
7. Ibu Sandra, S.I.Kom. selaku praktisi ahli yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi untuk penyelesaian penulisan skripsi berbasis karya ini.

8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga saya dapat menyelesaikan karya ini.
9. Seluruh teman-teman tim “Sobat Siaga Tsunami” dan SAMAGRA MBKM *Humanity Project Batch 5* selaku teman seperjuangan yang saling membantu, mendukung, dan memberikan semangat selama kegiatan berlangsung.
10. Seluruh sahabat dan teman-teman lainnya yang telah membantu dan memberikan dukungan selama proses penyelesaian karya ini.

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

Tangerang, 22 Januari 2025



(Chelsy Sutanto)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN CARD GAME “SIAGA BENCANA (SIB)
GEMPA BUMI & TSUNAMI” SEBAGAI MEDIA EDUKASI
MITIGASI BENCANA DALAM KEGIATAN “SOBAT SIAGA
TSUNAMI” DI SDN 3 SITUREGEN**

Chelsy Sutanto

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan terbesar di dunia yang berada di wilayah Cincin Api Pasifik atau *Ring of Fire* dengan risiko bencana alam tertinggi urutan kedua di dunia. Desa Situregen mempunyai potensi terjadinya gempa *megathrust* dan tsunami dengan ketinggian 15-20 meter karena terletak berdekatan dengan Selat Sunda dan berbatasan langsung dengan tepi laut. Tentunya, bencana alam dapat menimbulkan banyak korban jiwa dan kerusakan material sehingga penting untuk meningkatkan literasi kebencanaan masyarakat terutama anak-anak yang menjadi kelompok rentan. Peningkatan literasi kebencanaan dapat dilakukan secara *soft power* melalui pengembangan komunikasi bencana dengan media pembelajaran berupa kartu permainan. Karya ini dirancang sebagai upaya untuk meningkatkan literasi kebencanaan dengan mengajak anak-anak terutama peserta didik kelas 4 di SDN 3 Situregen menjadi agen komunikasi bencana sejak dini. Dengan metode interaktif, kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” dapat mendorong rasa semangat belajar dan mempermudah daya ingat anak melalui bantuan visual. Kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” ini menjadi salah satu kegiatan pendukung dalam acara “Sobat Siaga Tsunami”. Keseluruhan perancangan karya ini berdasar kepada model ADDIE. Hasil evaluasi karya ini menunjukkan bahwa seluruh peserta didik memberikan respon positif dan menyukai karya ini berdasar kepada hasil evaluasi produk. Selain itu, terjadi peningkatan pemahaman siswa sebesar 31.4% melalui hasil *pre test* dan *post test*.

Kata kunci: Literasi Kebencanaan, Mitigasi Bencana, Media Pembelajaran Interaktif, Kartu Permainan, Model ADDIE, Desa Situregen

THE DESIGN OF THE CARD GAME "SIAGA BENCANA (SIB) GEMPA BUMI & TSUNAMI" AS A MEDIA FOR DISASTER MITIGATION EDUCATION IN THE "SOBAT SIAGA TSUNAMI" ACTIVITIES AT SDN 3 SITUREGEN

Chelsy Sutanto

ABSTRACT

Indonesia is one of the largest archipelagic countries in the world located in the Pacific Ring of Fire with the second highest risk of natural disasters in the world. Situregen Village has the potential for a megathrust earthquake and tsunami with a height of 15-20 meters because it is located close to the Sunda Strait and directly borders the sea. Of course, natural disasters can cause many casualties and material damage, so it is important to increase community disaster literacy, especially children who are a vulnerable group. Increasing disaster literacy can be done using soft power through developing disaster communication with learning media in the form of game cards. This work is designed as an effort to increase disaster literacy by inviting children, especially grade 4 students at SDN 3 Situregen, to become disaster communication agents from an early age. With an interactive method, "Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami" card game can encourage enthusiasm for learning and facilitate children's memory through visual aids. "Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami" card game is one of the supporting activities in the "Sobat Siaga Tsunami" event. The entire design of this work is based on the ADDIE model. The results of the evaluation of this work show that all students gave positive responses and liked this card game based on the results of the product evaluation. Apart from that, there was an increase in students' understanding by 31.4% through the results of the pre-test and post-test.

Keywords: *Disaster Literacy, Disaster Mitigation, Interactive Learning Media, Card Game, ADDIE Model, Situregen Village*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Tujuan Karya	8
1.3 Kegunaan Karya	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Referensi Karya.....	10
2.2 Landasan Konsep.....	24
2.2.1 Disaster Communication.....	24
2.2.2 Literasi Kebencanaan	27
2.2.3 Social Behavior and Change Communication (SBCC)	29
2.2.4 Card Game Sebagai Media Pembelajaran.....	32
2.2.5 Komunikasi Visual.....	35
2.2.6 Media Cetak	47

2.2.7	Kemasan.....	49
2.2.8	Event Management.....	50
2.2.9	Komunikasi Empatik.....	51
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN KARYA		54
3.1	Metode Perancangan Karya.....	54
3.1.1	Tahap Analysis.....	54
3.1.2	Tahap Design	56
3.1.3	Tahap Development	65
3.1.4	Tahap Implementation	66
3.1.5	Tahap Evaluation	67
3.2.	Rencana Anggaran.....	68
3.3.	Rancangan <i>Timeline</i> Kerja.....	69
3.4.	Target Luaran / Publikasi / HKI	69
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....		71
4.1	Strategi Perancangan.....	71
4.1.1	Tahap Analysis.....	71
4.1.2	Tahap Design	77
4.1.3	Tahap Development	92
4.2	Implementasi Karya.....	96
4.2.1	Tahap Implementation	96
4.2.2	Realisasi Implementasi Anggaran.....	102
4.3	Evaluasi.....	105
4.3.1	Tahap Evaluation	106
4.4	Hasil Luaran / Publikasi.....	116
BAB V KESIMPULAN SARAN.....		122
5.1	Kesimpulan	122
5.2	Saran.....	123

5.2.1	Saran Akademis	123
5.2.2	Saran Praktis.....	124
DAFTAR PUSTAKA		125
LAMPIRAN.....		131



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Rincian Anggaran Proyek	68
Tabel 3.2 Rencana Rincian Anggaran Event	68
Tabel 4.1 Transkrip Wawancara Door-to-Door	74
Tabel 4.2 Rincian Realisasi Implementasi Anggaran Proyek.....	102
Tabel 4.3 Rincian Realisasi Implementasi Anggaran Event.....	103
Tabel 4.4 Rumus Pembagian Dana Donasi dan Sponsor.....	105
Tabel 4.5 Transkrip Evaluasi bersama Anis Faisal Reza.....	113
Tabel 4.6 Transkrip Evaluasi bersama Efi Nurbaeti	115



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Negara dengan Indeks Risiko Bencana Alam Tertinggi di Dunia	1
Gambar 1.2 Peta Zona <i>Megathrust</i> di Indonesia.....	2
Gambar 2.1 <i>Disaster Management Cycle</i>	25
Gambar 2.2 Tahapan <i>C-Planning</i>	30
Gambar 2.3 Dasar Teori Model Sosio Ekologi.....	31
Gambar 2.4 Tiga Strategi Utama <i>SBCC</i>	32
Gambar 2.5 Ilustrasi Dekoratif.....	37
Gambar 2.6 Ilustrasi Karikatur.....	38
Gambar 2.7 Ilustrasi Naturalis	38
Gambar 2.8 Ilustrasi Kartun.....	38
Gambar 2.9 Ilustrasi Khayalan.....	39
Gambar 2.10 Ilustrasi Buku Pelajaran	39
Gambar 2.11 Ilustrasi Cerita Bergambar	40
Gambar 2.12 Biru.....	41
Gambar 2.13 Merah	41
Gambar 2.14 Kuning.....	42
Gambar 2.15 Oranye.....	42
Gambar 2.16 Ungu.....	42
Gambar 2.17 Hijau	43
Gambar 2.18 Cokelat	43
Gambar 2.19 Hitam.....	43
Gambar 2.20 Putih	44
Gambar 3.1 <i>Moodboard</i> Karya	57
Gambar 3.2 <i>Draft</i> Kartu SIB	57
Gambar 3.3 <i>Draft</i> Detail Kartu SIB	58
Gambar 3.4 <i>Graphic Standard Manual</i> “Sobat Siaga Tsunami.....	59

Gambar 3.5 <i>Draft</i> Panduan Bermain SIB	59
Gambar 3.6 Referensi Panduan Bermain	60
Gambar 3.7 <i>Draft</i> Panduan Jawaban Kartu Empatik SIB.....	61
Gambar 3.8 Referensi Panduan Jawaban	61
Gambar 3.9 Referensi Bentuk Kemasan	62
Gambar 3.10 Referensi Desain Kemasan.....	63
Gambar 3.11 Referensi Desain <i>Sticker Pack</i>	64
Gambar 3.12 <i>Timeline</i> Kerja Projek.....	69
Gambar 4.1 Wawancara Door-to-Door.....	73
Gambar 4.2 <i>Timeline</i> Kerja Projek.....	77
Gambar 4.3 <i>Draft</i> Logo Kartu Permainan SIB	78
Gambar 4.4 Sketsa dan Final Desain Kartu Kuning SIB.....	79
Gambar 4.5 Sketsa dan Final Desain Kartu Hijau SIB	80
Gambar 4.6 Sketsa dan <i>Draft</i> Desain Kartu Merah SIB	83
Gambar 4.7 Final Desain Kartu Biru SIB	84
Gambar 4.8 Tampak Belakang Kartu Permainan SIB	85
Gambar 4.9 Final Desain Panduan Bermain SIB.....	86
Gambar 4.10 Final Desain Panduan Jawaban Kartu Empatik SIB	87
Gambar 4.11 Final Desain Kemasan SIB	88
Gambar 4.12 <i>Mockup</i> Desain Kemasan SIB.....	89
Gambar 4.13 <i>Draft</i> Poster Produk dan Poster POS Kartu SIB	90
Gambar 4.14 Final Desain <i>Sticker Pack</i> SIB	91
Gambar 4.15 Revisi Poster Produk dan Poster POS SIB.....	93
Gambar 4.16 Revisi Kartu Merah <i>Drop Cover Hold</i> SIB.....	94
Gambar 4.17 Revisi Logo dan Kartu Merah <i>Drop Cover Hold</i> SIB	94
Gambar 4.18 <i>Test Print</i> Kartu SIB.....	95
Gambar 4.19 Poster SIB di Pintu dan Ruang Kelas 4 SDN 3 Situregen	97
Gambar 4.20 Sesi Pengisian <i>Pre Test</i>	98
Gambar 4.21 Sesi Penjelasan Kartu SIB.....	99
Gambar 4.22 Pembagian Hadiah <i>Crayon</i> kepada Pemenang.....	100

Gambar 4.23 Dokumentasi Sesi Kartu Permainan SIB	101
Gambar 4.24 Penyerahan Kartu SIB ke Pihak SDN 3 Situregen dan Bukti Penyimpanan Kartu SIB.....	101
Gambar 4.25 Evaluasi Produk Kartu SIB	107
Gambar 4.26 Grafik Statistik Persentase Hasil Evaluasi Produk Kartu SIB	107
Gambar 4.27 <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> SIB.....	108
Gambar 4.28 Grafik Statistik Persentase Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Nomor Satu SIB.....	109
Gambar 4.29 Grafik Statistik Persentase Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Nomor Dua hingga Sepuluh SIB.....	110
Gambar 4.30 Penitipan Kartu SIB kepada GMLS	114
Gambar 4.31 Evaluasi bersama Efi Nurbaeti.....	114
Gambar 4.32 <i>Launching</i> SIB di Acara “Sobat Siaga Tsunami”	116
Gambar 4.33 Publikasi Kegiatan Permainan Kartu SIB dari Instagram <i>Story</i> <i>@kidztainia</i>	117
Gambar 4.34 Publikasi Kegiatan Permainan Kartu SIB dari Instagram <i>Story</i> <i>@gugusmitigasibaksel</i>	117
Gambar 4.35 Penempelan Poster SIB dan Unggahan Poster SIB.....	118
Gambar 4.36 Publikasi Video Kolateral 1 Menit.....	119
Gambar 4.37 Publikasi Video Kolateral 4 Menit.....	120
Gambar 4.38 <i>Press Release</i> dari GMLS	120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Turnitin	131
Lampiran B Konsultasi Form Dosen Pembimbing	132
Lampiran C Konsultasi Form Praktisi Ahli	133
Lampiran D Surat Izin Penggunaan Logo GMLS.....	135
Lampiran E Surat Izin Kegiatan ke SDN 3 Situregen.....	136
Lampiran F Surat Penerimaan Kartu SIB di SDN 3 Situregen.....	141
Lampiran G Hasil Evaluasi Produk.....	143
Lampiran H Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	144
Lampiran I Hasil Karya Kartu Permainan SIB	145
Lampiran J <i>Draft Press Release</i>	149
Lampiran K Dokumentasi Kegiatan.....	152
Lampiran L <i>Curriculum Vitae</i>	155

