

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

3.1 Metode Perancangan Karya

Dalam menjalankan skripsi berbasis karya ini, terdapat beberapa tahapan perancangan mulai dari pengumpulan data hingga perancangan kartu permainan mitigasi bencana. Maka dari itu, tahapan perancangan ini akan dianalisis lebih lanjut dengan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Aldoobie, 2015).

3.1.1 Tahap *Analysis*

Analysis merupakan tahap pertama dan penting yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan, menentukan target audiens, menganalisis kebutuhan, menentukan materi pembelajaran, dan menentukan tujuan pembelajaran (Aldoobie, 2015). Tahap *analysis* dapat dilakukan melalui beberapa cara seperti wawancara mendalam, observasi, maupun dokumentasi. Nantinya, informasi yang didapatkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menentukan materi edukatif beserta ilustrasi atau visual yang ingin rancang (Noviadji & Hendrawan, 2021). Tahapan awal yang dilakukan dalam perancangan karya berupa kartu permainan ini adalah riset untuk mengumpulkan data terkait informasi mengenai karya ini. Riset dilakukan melalui beberapa metode, yaitu wawancara, studi kepustakaan seperti karya dan buku yang telah diterbitkan sebelumnya, dan sumber-sumber lain yang telah terbukti keabsahannya dan keautentikannya.

Melalui wawancara *door-to-door*, pengumpulan data dilakukan dengan cara mengunjungi target penelitian ke rumahnya. Target penelitian dalam karya ini adalah anak-anak di Desa Situregen yang menempuh pendidikan di SDN 3 Situregen. Oleh karena itu, wawancara dilakukan dengan mengunjungi rumah penduduk sekitar SDN 3 Situregen. Selain itu, narasumber dari wawancara ini adalah orang tua. Wawancara ini berisi pertanyaan-pertanyaan terkait mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami seperti apakah anak-anak mereka telah sadar

bahwa Desa Situregen rawan terhadap bencana terutama tsunami, apakah anak-anak mereka sudah mengetahui tindakan mitigasi pra bencana hingga pasca bencana, dan sebagainya. Wawancara ini dilakukan selama kurang lebih satu jam dan mendapatkan beberapa hasil yang mendukung pembuatan karya ini.

Hasil wawancara *door-to-door* ini membuktikan bahwa anak-anak di Desa Situregen telah mengetahui bahwa daerah tempat tinggal mereka rawan terhadap bencana tsunami namun mereka tidak peduli akan hal tersebut sebab narasumber menyatakan bahwa anak-anak cenderung akan memilih untuk tidak masuk sekolah jika sekolah sedang mengadakan kegiatan terkait kebencanaan dengan alasan ‘malas’. Narasumber juga menyatakan bahwa sebagai orang tua mereka paham mengenai tindakan mitigasi bencana dan mengetahui jalur evakuasi terdekat namun mereka khawatir jika anak-anak mereka sedang tidak berada dekat dengan mereka seperti sedang berada di sekolah. Dapat disimpulkan bahwa anak-anak di Desa Situregen belum memahami tindakan mitigasi bencana sebab tingkat kesadaran mereka terkait literasi bencana tergolong rendah.

Selain wawancara *door-to-door*, pengumpulan informasi juga dilakukan dengan wawancara bersama Anis Faisal Reza selaku *founder* dan *director* dari Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) terkait SDN 3 Situregen, dan perancangan kartu permainan mitigasi bencana. Pertanyaan yang disampaikan berupa *feedback* pemilihan lokasi pelaksanaan acara “Sobat Siaga Tsunami” hingga *feedback* terkait kartu permainan mitigasi bencana. Melalui wawancara ini, SDN 3 Situregen menjadi lokasi yang tepat untuk penyelenggaraan acara “Sobat Siaga Tsunami” sebab SDN 3 Situregen menjadi salah satu sekolah yang mempunyai jarak terdekat dengan pantai dan mempunyai lapangan yang cukup luas untuk keberlangsungan acara. Selain itu, kartu permainan juga menjadi salah satu media pembelajaran yang baik untuk anak-anak sebab menggabungkan metode belajar dan bermain. Namun, berdasarkan wawancara ini, Anis Faisal Reza juga memberi saran bahwa kartu permainan juga harus berisi pertanyaan empatik agar anak-anak dapat menumbuhkan rasa

kemanusiaan anak-anak untuk saling tolong menolong dalam situasi pra bencana hingga pasca bencana.

Pengumpulan data ini juga dilakukan bersama dengan target audiens secara langsung, yaitu anak-anak kelas 4 SDN 3 Situregen saat melakukan kunjungan ke sekolah. Pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan lebih mengarah kepada penggunaan kartu permainan sebagai media pembelajaran untuk mengukur tingkat keefektifitasan kartu permainan bagi anak-anak kelas 4. Pengumpulan data ini mendapatkan hasil bahwa anak-anak kelas 4 SDN 3 Situregen sering bermain kartu dan mereka menyukai aktivitas belajar sambil bermain dibandingkan hanya belajar saja.

3.1.2 Tahap *Design*

Design merupakan tahap kedua yang menjadi tahapan proses perancangan secara keseluruhan mengenai materi pembelajaran dan visual yang ingin dirancang. Tahap *design* dapat digunakan untuk menentukan penyajian materi seperti apa yang mampu merangsang audiens agar tertarik dalam belajar (Noviadji & Hendrawan, 2021).

Produk yang dirancang adalah kartu permainan atau *card game* bernama “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami”. Konsep permainan dari “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” adalah kartu dengan tema edukasi untuk memperkenalkan mitigasi bencana alam khususnya gempa bumi dan tsunami yang menjadi urgensi di Desa Situregen serta pertanyaan empatik terkait kebencanaan. Beberapa tahapan kegiatan yang dilakukan, yaitu merancang *moodboard*, merancang *draft* kartu permainan, merancang panduan permainan, merancang panduan jawaban kartu pertanyaan empatik, pemilihan warna, menentukan pemilihan kemasan, merancang poster produk dan poster *point of purchase or point of sales*, serta merancang *sticker pack*.

1. Moodboard Karya



Gambar 3.1 Moodboard Karya

Tahap desain dimulai dengan pembuatan *moodboard* karya kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami”. *Moodboard* karya terdiri dari beberapa gambar, yaitu gambar inspirasi kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” berupa kartu “UNO”, gambar inspirasi kartu permainan pertanyaan empatik berupa kartu “Tentang Kita”, dan gambar bencana alam gempa bumi dan tsunami yang diangkat menjadi konten kartu permainan ini. *Moodboard* karya ini digunakan sebagai referensi atau acuan *design* pembuat kartu sehingga seluruhnya dapat lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

2. Merancang *Draft* dan Detail Kartu

Judul game: "UNO Gempa Bumi & Tsunami"
 Dalam 1 Set / 1 Box terdapat 25 kartu.

Akan terdapat 3 warna kartu: kuning, hijau, merah (masing-masing warna akan ada 5 kartu)

Kemudian terdapat 10 kartu berisi pertanyaan (warna biru)

4.1* Kartu Kuning

| GAMBAR | JAWABAN |
|---|---|
| Gambar 2 (tentang bencana) (jadi ada gambar gempa ts, sederhana ada ts, yang ada di gambar inspirasi kartu biru pertanyaan) (tentu ada tanda gambar ke kanan, itu ada | Gempa bumi terjadi akibat gerakan dan lenturan tektonik yang dapat menyebabkan tsunami. |
| anda pernah ke kiki (tempat wisata berdasarkan) (itu kiki, itu pembatal gempa bumi (karena gempa bumi menjadi pembatal tsunami) | Rambu, Sinar Bina. |
| Gambar (tentu) jalan (sederhana) (itu gambar) (itu jalan dan tulisan agar anak2 bisa membaca) | Rambu, Tempat Pemukiman. |
| Gambar (tentu) (tentu) (tentu) (itu | Rambu, Tempat Pemukiman. |

Gambar 3.2 Draft Kartu SIB

Tahap desain kedua, yaitu merancang *draft* kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami”

<https://drive.google.com/file/d/1SxnvxHqV9ZVY08vUNVBjFAqgqsysPK4b/view?usp=sharing>. “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” akan terdiri dari kartu gambar dan kartu pertanyaan empatik. *Draft* terdiri dari gambaran isi kartu seperti penjelasan gambar-gambar yang ingin dimasukkan dalam di setiap kartu gambar dan pertanyaan-pertanyaan yang ingin dituliskan dalam setiap kartu empatik.



Gambar 3.3 *Draft* Detail Kartu SIB

Selain merancang *draft* kartu permainan, tahap kedua juga terdiri dari perancangan detail kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami”

https://drive.google.com/file/d/1lypcf_U7Y90fK3JBDZCrRPdjHdeTYVON/view?usp=sharing. Detail kartu permainan ini terdiri dari penjelasan desain dalam setiap kartu SIB, detail kemasan atau *packaging*, detail panduan bermain, dan detail panduan jawaban kartu pertanyaan empatik untuk diberikan kepada ilustrator sehingga hasil atau *output* desain dapat sesuai dengan rencana yang telah ditentukan.

3. Menentukan Pemilihan Warna



Gambar 3.4 *Graphic Standard Manual* “Sobat Siaga Tsunami

Tahap desain ketiga, yaitu pemilihan warna atau *color pallete*. Pemilihan *color pallete* merupakan warna-warna cerah namun tidak mencolok mata pemain kartu sehingga pemain tidak terdistraksi dengan warna-warna kartu yang disajikan. Referensi warna yang akan digunakan adalah hitam, putih, kuning, merah, hijau, biru, cokelat, oranye, dan ungu. Untuk warna hijau, biru, putih, kuning, oranye, dan ungu yang terdapat pada perancangan kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” akan disesuaikan dengan panduan *color pallete* dari aset *Graphic Standard Manual* (GSM) yang telah dirancang untuk acara “Sobat Siaga Tsunami” sehingga lebih selaras. Sedangkan, untuk warna hitam, merah, dan cokelat akan disesuaikan oleh ilustrator. Namun pemilihan warna dapat bertambah seiring dengan perancangan desain.

4. Merancang *Draft* Panduan Bermain

Tata Cara Bermain:

1. Permainan terdiri dari 6 pemain
2. Pemain akan terbagi menjadi dua tim, yaitu 3 pemain untuk tim pengarah dan 3 pemain untuk tim penebak (tim akan digilir setelah 13 kartu dimainkan)
3. Kartu UNO Gempa Bumi & Tsunami terdiri dari 25 kartu yang terbagi menjadi 15 kartu gambar dan 10 kartu pertanyaan empatik
 - 15 Kartu Gambar wajib ditebak
 - 10 Kartu Pertanyaan Empatik wajib dijawab
4. Tim penebak akan dipasangkan alat bernama *Spin Master Headbarz* dan dipasangkan kartu UNO Gempa Bumi & Tsunami
5. Setelah kedua tim siap dan kartu telah dikocok maka permainan dapat dimulai
6. Tim pengarah dapat memberikan kata kunci kartu gambar kepada tim penebak secara umum atau tidak spesifik. Jika memberikan kata kunci terlalu spesifik atau mengabaikan jawaban maka poin akan berkurang 1
7. Tim pengarah dapat membacakan pertanyaan untuk kartu pertanyaan empatik kepada tim penebak untuk dijawab
8. Setiap tim penebak berhasil menebak jawaban maka kartu akan dikembalikan
9. Pemenang ditentukan dari kelompok yang mempunyai kartu paling cepat habis

Gambar 3.5 *Draft* Panduan Bermain SIB

Tahap desain keempat, yaitu merancang *draft* panduan bermain “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami”. Kartu ini akan dimainkan dengan bantuan *spin master headbantz* dimana setiap kelompok akan terdiri dari 6 pemain dan terbagi menjadi dua tim, yaitu tim pengarah dan tim penebak yang nantinya akan digilir setelah 13 kartu pertama dimainkan.



Gambar 3.6 Referensi Panduan Bermain
Sumber: Pinterest (2024)

Referensi desain panduan bermain kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” adalah model *leaflet*. Desain *leaflet* adalah suatu media cetak yang berisi gambar maupun tulisan terkait produk dalam bentuk selembaran yang dilipat menjadi dua hingga tiga halaman. Selain itu, *leaflet* juga dilengkapi dengan ilustrasi sehingga lebih menarik (Mutiarasari, 2023). Nantinya, panduan bermain ini akan dirancang dengan ilustrasi yang berkaitan dengan ombak, air, pantai, pasir, ikan, dan lain-lain.

5. Merancang *Draft* Panduan Jawaban Kartu Pertanyaan Empatik

• Kartu Biru (Berisi 10 Pertanyaan)

| GAMBAR | JAWABAN |
|---|---|
| Ketika sedang terjadi tsunami, kamu melihat teman kamu hanya berdiri di situ, apa yang akan kamu lakukan? | - Menghampiri dan mengajak untuk segera melakukan evakuasi |
| Bagaimana cara kamu bisa membantu teman yang mungkin merasa takut saat bencana terjadi? | - Menenangkan mereka tidak panik Mengingatkannya untuk tetap tenang dan mengatakan bahwa kita bersamanya sehingga tidak perlu takut. |
| Apa tindakan kecil yang bisa kamu lakukan untuk menunjukkan perhatianmu kepada teman yang menjadi korban bencana? | - Menanyakan kabar dan memberi kata-kata semangat. - Membawakan barang-barang kebutuhan seperti makanan minuman sebagai bentuk peduli. - Mengajaknya mengobrol, pergi atau bermain untuk mengalihkan pikirannya dari situasi sulit. |
| Apa yang kamu rasakan ketika melihat teman kamu kehilangan rumah mereka akibat bencana? | Sedih dan prihatin atas solahnya situasi yang dilidapi. |
| Apa harapamu untuk masa depan bagi orang-orang yang terdampak bencana? | - Segera pulih dan memulihkan tempat tinggal yang aman. - Mendapatkan dukungan dari komunitas dan pemerintah. |

Gambar 3.7 *Draft* Panduan Jawaban Kartu Empatik SIB

Tahap desain kelima, yaitu merancang *draft* panduan jawaban kartu pertanyaan empatik. Kartu “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” akan terdiri dari 10 kartu pertanyaan empatik sehingga akan terdapat panduan jawaban kartu pertanyaan empatik tersebut yang akan di cetak dalam lembar terpisah seperti panduan bermain.



Gambar 3.8 Referensi Panduan Jawaban
Sumber: Pinterest (2024)

Panduan jawaban kartu pertanyaan empatik ini juga akan dirancang dalam bentuk *leaflet* yang dilipat menjadi dua atau tiga halaman dan dilengkapi dengan ilustrasi menarik seperti air, ombak, pantai, pasir, ikan, dan lain-lain. Tujuan pembuatan panduan jawaban kartu pertanyaan empatik adalah menjadi acuan jawaban dari para pemain sehingga jawaban yang diberikan tidak menyimpang. Namun, jawaban dari para pemain dapat berbeda dari panduan jawaban ini dikarenakan rasa empatik setiap pemain dapat berbeda-beda.

6. Menentukan Pemilihan Kemasan



Gambar 3.9 Referensi Bentuk Kemasan
Sumber: Pinterest (2024)

Tahap desain keenam, yaitu pemilihan kemasan untuk kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami”. Tahap ini terdiri dari pemilihan referensi bentuk kemasan dan referensi desain kemasan. Bentuk kemasan kartu permainan ini akan dirancang berbeda dengan bentuk kartu permainan pada umumnya, yaitu menggunakan *magnetic hard box* sehingga lebih kokoh, tahan air, dan tidak mudah rusak sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu lama.



Gambar 3.10 Referensi Desain Kemasan
Sumber: Pinterest (2024)

Desain kemasan juga akan dirancang dengan *colorful* dan terdiri dari banyak ilustrasi terkait langit, tsunami, pesisir pantai, dan aset-aset lain yang mendukung sehingga dapat menarik perhatian anak-anak terhadap kartu permainan ini. Selain itu, kemasan kartu permainan ini berfungsi untuk melindungi kartu permainan, panduan bermain, panduan kunci jawaban kartu pertanyaan empatik, dan headbanz.

Bagian depan kemasan akan terdiri dari logo “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” dan terdapat logo Universitas Multimedia Nusantara, Gugus Mitigasi Lebak Selatan, dan “Sobat Siaga Tsunami”. Bagian tengah kemasan akan terdapat beberapa tulisan, yaitu Kartu Siaga Bencana Gempa Bumi & Tsunami, Bagian dari “Sobat Siaga Tsunami”, dan #HayuUrangSiagaCaahLaut.

Bagian tutup dalam kemasan akan terdapat beberapa tulisan nama, yaitu nama perancang, nama ilustrator, nama pembimbing, nama penasihat, dan nama praktisi ahli. Sedangkan bagian belakang kartu akan dituliskan tujuan kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” dan QR Peringatan Dini. Referensi kemasan ini akan diberikan kepada ilustrator dan dikembangkan berdasarkan *brief* yang telah dirancang.

7. Merancang Poster Produk dan Poster *Point of Purchase* atau *Point of Sales*

Tahap desain ketujuh, yaitu merancang poster produk dan poster *point of purchase* atau *point of sales* yang nantinya akan ditempelkan pada bagian depan pintu ruang kelas 4 serta dinding dalam ruang kelas 4 SDN 3 Situregen. Poster *launching* produk ini akan berisi informasi singkat seputar kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” seperti mempromosikan kartu permainan SIB sebagai media edukasi kebencanaan dengan konsep belajar sambil bermain. Selain itu, poster ini juga akan dilengkapi dengan hari, tanggal, dan tahun serta waktu dan lokasi *launching* produk.

Sedangkan, poster *point of purchase* atau *point of sales* akan berisi informasi terkait permasalahan yang dihadapi oleh target audiens beserta solusi positif yang ditawarkan oleh kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami”. Selain itu, poster ini juga akan dilengkapi dengan hari, tanggal, dan tahun serta waktu dan lokasi implementasi produk.

8. Merancang *Sticker Pack*



Gambar 3.11 Referensi Desain *Sticker Pack*
Sumber: Pinterest (2024)

Tahap desain kedelapan, yaitu merancang *sticker pack* SIB sebagai salah satu kolateral. Pemilihan *sticker pack* sebagai salah satu kolateral dikarenakan saat melakukan observasi dengan target audiens secara langsung terlihat cukup banyak siswa-siswi kelas 4 yang menempelkan *sticker* di barang-barang favorit mereka sehingga *sticker pack* menjadi kolateral tepat dan berguna dikarenakan target audiens juga sudah sering menggunakan *sticker*. Nantinya, *sticker pack* SIB akan berisi elemen-elemen yang terdapat dalam kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” sehingga siswa-siswi dapat menempelkan *sticker* ke barang-barang favorit mereka.

Selain itu, beberapa elemen di *sticker pack* ini juga akan berisi elemen penting terkait kebencanaan misalnya tindakan *drop cover hold*, gempa bumi dua puluh detik akan menyebabkan tsunami, dan rambu-rambu sehingga diharapkan jika siswa-siswi menempelkannya ke barang-barang favorit maka mereka akan mudah untuk mengingat materi kebencanaan tersebut. *Sticker pack* ini akan dibagikan kepada seluruh siswa-siswi kelas 4 SDN 3 Situregen.

3.1.3 Tahap *Development*

Development merupakan tahap ketiga yang digunakan untuk merealisasikan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Selain itu, tahap *development* juga dilengkapi dengan adanya perbaikan, uji coba, dan pengembangan lanjut sebelum diimplementasikan. Hal ini dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan peran dan fungsinya (Noviadji & Hendrawan, 2021).

Tahap *development* menjadi tahap pembuatan kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” dan terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu visualisasi logo, kartu permainan, dan kemasan, menentukan tipografi, *layout* hingga proses mencetak produk dan kemasan sesuai dengan apa yang

telah dirancang pada tahapan sebelumnya. Selain itu, tahap ini juga menjadi tahap untuk melakukan validasi oleh beberapa ahli, yaitu Agus Kustiwa, S.Sos., M.Si. selaku dosen pembimbing, Anis Faisal Reza selaku *founder* serta ketua Gugus Mitigasi lebak Selatan, dan Sandra, S.I.Kom. selaku praktisi ahli profesional yang telah bekerja sebagai *Senior Campaign Squad* di PT Omni Digitama Internusa (Ruparupa) selama lebih dari lima tahun.

Salah satu *job description* dari seorang *Senior Campaign Squad* sehari-hari adalah melakukan pengecekan dan persetujuan desain visual seperti *slider*, *page banner*, promo hari ini, penawaran spesial, dan lainnya sebelum ditampilkan secara publik melalui *website* maupun aplikasi dari Ruparupa sehingga praktisi ahli telah profesional dibidang pengecekan aset visual. Proses validasi ini mengarah kepada pemberian saran dan masukan terhadap perancangan kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” yang dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi dan pengembangan lanjut.

Tahap *development* juga menjadi tahap untuk mengimplementasikan produk kartu permainan kepada orang-orang terdekat sebelum diuji coba kepada peserta didik. Kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” akan diimplementasikan kepada anggota tim “Sobat Siaga Tsunami” terlebih dahulu.

3.1.4 Tahap *Implementation*

Implementation merupakan tahap keempat yang akan mengubah rencana menjadi aksi sehingga mampu menciptakan lingkungan pembelajaran interaktif bagi peserta didik. Produk kartu permainan ini akan diimplementasikan kepada target audiens di lapangan untuk mengetahui respons target audiens terhadap kartu permainan terkait kebencanaan yang telah dirancang (Noviadji & Hendrawan, 2021).

Pada tahap ini, kartu permainan yang telah dinyatakan layak akan diimplementasikan kepada keadaan yang sebenarnya. Implementasi kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” akan diimplementasikan dalam acara “Sobat Siaga Tsunami” di SDN 3 Situregen

terutama kepada siswa siswi kelas 4. Implementasi kartu permainan ini dilakukan setelah kegiatan sosialisasi buku saku dengan narasumber, yaitu Kathleen Ruth Wijaya selaku mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara serta perancang buku saku. Oleh karena itu, kartu permainan ini menjadi media untuk *me-recall* pemahaman siswa siswi kelas 4 terhadap materi kebencanaan yang telah disampaikan sebelumnya saat materi buku saku berlangsung.

Acara “Sobat Siaga Tsunami” akan dilaksanakan pada Rabu, 13 November 2024 dan diimplementasikan pada *weekday* atau hari sekolah. Acara ini akan berlangsung dari pukul 08.00 – 13.00 WIB dan implementasi kartu permainan ini akan dilaksanakan selama kurang lebih satu jam. Diharapkan melalui kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” dalam acara “Sobat Siaga Tsunami” dapat membantu siswa siswi untuk lebih mudah memahami materi kesiapsiagaan bencana sehingga tidak merasa panik ketika bencana sedang terjadi serta dapat mengantisipasinya dengan baik.

3.1.5 Tahap *Evaluation*

Evaluation merupakan tahap kelima untuk melakukan penilaian terhadap hasil uji coba media yang dirancang untuk memastikan apakah tujuan perancangan telah tercapai dan dapat memenuhi kebutuhan audiens atau tidak (Aldoobie, 2015).

Tahap ini menjadi tahap untuk melakukan evaluasi kartu permainan yang telah dirancang menggunakan metode survei pilihan ganda mengenai pertanyaan pengetahuan seputar kesiapsiagaan bencana, pertanyaan empatik, dan evaluasi produk. Selanjutnya, survei ini akan disebarluaskan kepada siswa siswi kelas 4 SDN 3 Situregen sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan bermain kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” sebagai perbandingan. Hasil survei akan menjadi pedoman utama untuk menentukan apakah kartu permainan merupakan media pembelajaran efektif untuk meningkatkan pengetahuan seputar kebencanaan.

3.2. Rencana Anggaran

Tabel 3.1 Rencana Rincian Anggaran Proyek

| KEGIATAN | JENIS | KUANTITAS | HARGA SATUAN | TOTAL |
|--------------------|---|-----------|--------------|---------------------|
| Kartu Permainan | Biaya Ilustrator | | Rp 1.000.000 | Rp 1.000.000 |
| | Percetakan Kartu Ukuran 8,5 cm x 5,5 cm dan Box Kemasan | 8 | Rp 50.000 | Rp 400.000 |
| | Percetakan Panduan Bermain | 8 | Rp 15.000 | Rp 120.000 |
| | Percetakan Kunci Jawaban Kartu Pertanyaan | 8 | Rp 15.000 | Rp 120.000 |
| | <i>Spin Master Headbanz</i> (Per kelompok 3 <i>headbanz</i>) | 24 | Rp 11.000 | Rp 264.000 |
| | Hadiah Pemenang (1 Kelompok) | 6 | Rp 20.000 | Rp 120.000 |
| Kolateral | <i>Sticker Pack</i> (Logo SIB dan Tsunami) | 24 | Rp 5.000 | Rp 120.000 |
| | Poster A3 | 2 | Rp 5.000 | Rp 10.000 |
| TOTAL BIAYA | | | | Rp 2.154.000 |

Tabel 3.2 Rencana Rincian Anggaran *Event*

| URAIAN | KUANTITAS | HARGA SATUAN | BIAYA | BIAYA PER ANGGOTA |
|---|------------|--------------|------------|-------------------|
| Transportasi (Mobil Pribadi) | | | Rp 500.000 | Rp 100.000 |
| Konsumsi Siswa (Nasi + <i>Fried Chicken</i>) | 65 | Rp 15.000 | Rp 975.000 | Rp 195.000 |
| Snack Siswa (Susu dan Biskuit) | 60 | Rp 3.575 | Rp 214.500 | Rp 42.900 |
| Konsumsi Guru (Bolu atau Kue) | Semua Guru | Rp 100.000 | Rp 100.000 | Rp 20.000 |

| | | | | |
|---|----|------------|------------|-------------------|
| Konsumsi Panitia (Nasi + <i>Fried Chicken</i>) | 10 | Rp 15.000 | Rp 150.000 | Rp 30.000 |
| <i>Banner</i> (Ukuran 3x1 Meter) | 1 | Rp 43.500 | Rp 43.500 | Rp 8.700 |
| Ilustrator (Aset <i>Graphic Standard Manual</i> dan Logo) | | Rp 400.000 | Rp 400.000 | Rp 80.000 |
| TOTAL BIAYA PER ANGGOTA | | | | Rp 476.600 |

Tim Sobot Siaga Tsunami dengan anggota lima mahasiswa mempunyai rencana untuk mengadakan penggalangan dana dari mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara melalui pembukaan donasi di Instagram @kiztainia. Nantinya, Universitas Multimedia Nusantara akan mendapatkan Satuan Kredit Kegiatan Mahasiswa (SKKM) Pengabdian Masyarakat setelah melakukan donasi, melakukan unggahan *twibbon* dan video dari Gugus Mitigasi Lebak Selatan, serta *share* poster *games crosswords* mengenai kebencanaan. Selain itu, pengumpulan dana juga akan didapatkan melalui pencarian *sponsor*. Target dari total donasi dan sponsor untuk Sobot Siaga Tsunami adalah Rp 10.000.000.

3.3. Rancangan *Timeline* Kerja

| NO | KEGIATAN | SEPTEMBER | | | | OKTOBER | | | | NOVEMBER | | | |
|----|---|-----------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Riset | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Ide Proyek | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Pembuatan <i>Draft</i> Kartu Permainan | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Perancangan Komunikasi Visual (Desain, Tipografi, Ilustrasi, <i>Color Pallette</i> , <i>Layout</i> , dan Kemasan) | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Produksi Kartu Permainan (Kartu dan Kemasan) | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Persiapan Kebutuhan (<i>Spin Master Headbanz</i> , <i>Sticker Pack</i> , Poster, dan Hadiah Pemenang) | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Implementasi | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Evaluasi | | | | | | | | | | | | |

Gambar 3.12 *Timeline* Kerja Projek

3.4. Target Luaran / Publikasi / HKI

Kegiatan kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” akan diperkenalkan dalam acara *offline* “Sobot Siaga Tsunami” untuk peserta didik khususnya siswa-siswi kelas 4 di SDN 3 Situregen serta akan didokumentasikan dan diunggah ke Instagram @gugusmitigasibaksel dalam bentuk Instagram *Story*.

Karena kartu permainan ini menjadi salah satu kegiatan dari acara “Sobat Siaga Tsunami” maka kegiatan ini juga akan didokumentasikan dan diunggah ke Instagram @kidztainia dalam bentuk Instagram *Story* dan Instagram *Feeds*. Instagram @kidztainia merupakan akun yang digunakan untuk menggalang dana dari mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara guna mendukung acara “Sobat Siaga Tsunami”.

Selain itu, kegiatan juga akan dipublikasikan dalam bentuk *press release* di *website* Gugus Mitigasi Lebak Selatan (<https://www.gmls.org>). Kegiatan ini juga akan dipublikasikan dalam media cetak berupa poster produk yang akan dipasang di ruang kelas 4 SDN 3 Situregen. Sedangkan, poster dalam bentuk digital akan diunggah di Instagram *Story* / Instagram *Reels* @kidztainia. Terakhir, kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” juga akan dilindungi oleh Hak Kekayaan Intelektual sebagai bentuk perlindungan terhadap ide dan konsep dari karya kartu permainan ini.

