

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

3.1 Metode Perancangan Karya

Dalam melaksanakan kegiatan ini, terdapat beberapa tahapan yang harus dilewati agar dapat mencapai tujuan yang telah direncanakan. Tahapan ini akan menjelaskan langkah-langkah dari pengembangan yang akan digunakan selama proses perancangan karya dilakukan. Langkah dari pengembangan akan dijadikan sebagai sebuah pedoman selama proses dilakukan hingga proses evaluasi dari karya ini. Langkah pengembangan yang akan digunakan dalam pembuatan *board game* kali ini merupakan langkah yang di prakarsai oleh Slack (2017) yang terdiri dari enam tahapan yaitu : *Game Conceptualization, Prototype Development, Playtesting Board Game, Melakukan Pengembangan Board Game, Final Design & Production, Launching & Marketing*

3.1.1 Tahapan Pembuatan *Board Game*

a) *Game Conceptualization*

Pada tahap ini, perancang akan membuat ide dan juga kerangka awal untuk *board game* yang akan dibuat. Pada tahap ini, nama permainan, tema, tujuan permainan, mekanika permainan dan juga target audiens (Slack, 2017) akan disusun dengan terstruktur. Maka dari itu, riset adalah tahap pertama yang perancang lakukan untuk melihat kondisi lapangan agar dapat membuat *board game* yang sesuai. Hal ini akan meliputi :

1. *Board game* seperti apa yang dibutuhkan oleh Gugus Mitigasi Lebak Selatan dan masyarakat di Desa Situregen untuk membantu pemahaman mereka mengenai mitigasi bencana?
2. Siapa yang akan menjadi target audiens dari *board game* ini?
3. Apa tujuan utama yang ingin dicapai dari karya *board game* yang akan dibuat?
4. Mekanisme permainan seperti apa yang akan memudahkan anak-anak di desa Situregen agar lebih mudah dimengerti?
5. Apa pesan yang harus disampaikan dari permainan *board game* ini?

6. Apakah permainan *board game* ini dapat berguna untuk jangka waktu yang panjang?

Untuk menjawab pertanyaan diatas, tentu sangat dibutuhkan pengertian masalah yang lebih mendetail dengan melakukan analisis situasi serta analisis dari target audiens yang akan disasar. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah yang akan terjadi agar dapat menemukan solusi yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan yang timbul.

Dalam menganalisis sebuah masalah, terdapat beberapa tahapan yang perancang lakukan, yaitu :

- a. Analisis Situasi

Pada tahap ini, perancang akan melakukan riset mengenai situasi yang ada di wilayah Lebak Selatan terutama di Desa Panggarangan. Pertama-tama, analisis yang dilakukan adalah melalui analisis media sosial, internet, berita dan juga dari materi yang diberikan pada saat pertemuan di kampus sebelum keberangkatan pertama. Kemudian, agar data yang dikumpulkan dapat lebih sesuai dengan target audiens utama, pengumpulan data dan informasi berbasis wawancara juga akan dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan dan juga mendapatkan informasi langsung dari lapangan agar kegiatan dapat disesuaikan dengan Gugus Mitigasi Lebak Selatan beserta masyarakat yang ada di Desa Panggarangan. Untuk analisis ini, perancang melakukan wawancara kepada salah satu warga di Desa Panggarangan yang tinggal sekitar 170 meter dari pantai yaitu Ibu Eneng. Dipilihnya Ibu Eneng sebagai salah satu warga untuk di wawancarai adalah karena Ibu Eneng tinggal di dekat SDN 3 Situregen serta merupakan seseorang yang membuka toko minuman dan makanan untuk murid SDN 3 Situregen. Selain itu, perancang juga mengumpulkan beberapa data dari murid SDN 3 Situregen dan juga Bapak Anis Faisal Reza sebagai pendiri dari Gugus Mitigasi Lebak Selatan yang lebih dikenal sebagai Abah Lala.

- b. Hasil Analisis Situasi

Dari wawancara yang dilakukan kepada Ibu Eneng, murid SDN 3 Situregen dan juga informasi yang didapatkan dari Abah Lala dinyatakan bahwa desa Situregen sudah beberapa kali mendapatkan simulasi mengenai bagaimana kegiatan mitigasi yang harus masyarakat lakukan saat bencana tsunami datang termasuk jalur evakuasi yang ada di Desa Situregen. Tetapi Ibu Eneng sebagai orang tua yang memiliki anak dan masih duduk di sekolah dasar menjadi khawatir karena walaupun mereka pernah mendapatkan simulasi mengenai kebencanaan dan materi mengenai mitigasi bencana, berbeda dengan anak-anak mereka yang belum pernah didatangi untuk diberikan simulasi mengenai mitigasi bencana terutama tsunami terlebih lagi sekolah mereka hanya berjarak 250 meter dari pantai.

Bapak Anis sebagai pendiri dari GMLS juga mengatakan bahwa belum pernah ada program mitigasi kebencanaan yang berfokus hanya kepada anak-anak saja sehingga Bapak Anis juga berpesan bahwa program mitigasi bencana dengan target audiensnya anak-anak itu harus bisa dilaksanakan di Desa Situregen terutama di SDN 3 Situregen yang letaknya berdekatan dengan pantai. Dari hasil wawancara ini membuktikan bahwa masyarakat terutama anak-anak di Desa Situregen masih memiliki pemahaman yang sangat minim mengenai pentingnya mitigasi bencana dan apa yang harus mereka lakukan saat bencana datang.

Murid SDN 3 Situregen juga menyatakan bahwa mereka memang belum pernah mendapatkan sosialisasi mengenai mitigasi kebencanaan seperti yang dikatakan oleh ketua GMLS. Perancang juga sempat bertanya-tanya mengenai apa permainan *board game* yang biasa mereka mainkan bersama teman-teman dan sebagian besar dari mereka menjawab bahwa *board game* yang mereka mengerti dan biasa mereka mainkan adalah permainan ular tangga dan juga ludo.

Oleh karena itu, salah satu tujuan utama dalam membuat *board game* ini adalah untuk membuat sebuah media pembelajaran yang mengangkat tema mitigasi bencana tsunami agar bisa dimengerti oleh

anak-anak yang tinggal di daerah rawan bencana tsunami itu sendiri. Perancang juga akan menentukan nama apa yang sesuai dengan *board game* yang mengangkat tema dari mitigasi kebencanaan gempa bumi dan tsunami ini.

b) *Prototype Development*

Langkah selanjutnya adalah dengan membuat *prototype* dari ide serta kerangka awal *board game* yang sudah di susun sebelumnya. Tahap ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar kita seperti kertas, karton, atau barang-barang rumah tangga lainnya. Dengan melakukan pengujian dari *prototype* ini tentu dapat memudahkan pengujian pada mekanika, aturan serta keseluruhan yang ada pada *board game* secara kasar. Dalam tahap pertama *prototyping* ini, perancang akan melakukan perancangan untuk media *board game* yang akan dikembangkan, rancangan mulai dari membentuk dan melakukan sebuah proses visualisasi dengan memanfaatkan sketsa kasar dari bentuk *board game* serta membuat perencanaan mekanika dan permainan yang tentunya disusun dengan menyesuaikan target audiens yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Pada tahapan ini, perancang juga akan melakukan perencanaan untuk mekanika dan peraturan permainan seperti apa yang akan sesuai dan mudah dimengerti oleh audiens untuk diterapkan dalam *board game* yang akan dibuat. Dalam tahap ini, perancang mengirimkan struktur mekanisme dan juga peraturan permainan kepada Abah Lala serta dosen pembimbing untuk meminta *approval*. Selain itu, perancang juga meminta pendapat dari anggota tim Sobat Siaga Tsunami yang lainnya.

Pada pembuatan *board game* Tsunara, perancang juga menentukan bentuk dari *board game* yang ingin dibuat. Pembuatan *board game* ular tangga yang dimodifikasi ini ingin perancang buat dengan bentuk yang berbeda dari ular tangga pada umumnya dan tentunya menggunakan *outline* yang lebih simpel tetapi dapat menarik perhatian dari anak-anak dengan bentuknya dan juga pemilihan

warna yang unik yang juga disesuaikan dengan GMS yang sudah tersedia.

Penggunaan *colour palette* yang terdapat pada GMS akan berguna untuk memberikan sebuah identitas warna serta kekonsistenan dari produk serta elemen yang ada pada *board game*.



Gambar 3.1 Colour Palette
Sumber : Dokumen Pribadi

Dari *colour palette* yang ada pada GMS, terdapat warna primer dan juga warna sekunder. Warna primer akan dimanfaatkan oleh perancang untuk dijadikan sebagai warna utama dan pondasi secara keseluruhan pada *board game*. Terdapat juga warna sekunder yang akan menjadi warna pendukung dan pelengkap pada elemen-elemen yang akan ada pada *board game*.



Gambar 3. 4 Referensi Bentuk Permainan Ular Tangga
Sumber : Predikt.id (2019)

Perancang memutuskan untuk menggunakan referensi dari gambar 3.2 untuk membuat *outline* dari permainan ular tangga. *Packaging outbox* dari Tsunara juga menjadi salah satu elemen penting, menurut Jong, *et al.*, 2023) kemasan yang fungsional dan mendukung tema dari *game* dapat menciptakan ikatan emosional dan dapat memengaruhi bagaimana pemain memandang kualitas dari permainan. Maka dari itu, perancang akan membuat desain dari *board game* yang sesuai dengan tema dan juga memiliki warna yang menarik untuk target utama yaitu anak-anak. Elemen dari kartu dan juga token yang terdapat pada *board game* juga harus didesain sedemikian rupa agar dapat selaras dengan tema utama dari *board game* Tsunara.



(Gambar 3. 7 Referensi Packaging Outbox Ular Tangga

Sumber : blueboxpackaging.com

Gambar 3.3 merupakan referensi yang perancang gunakan untuk dijadikan sebagai *packaging* dari *board game* Tsunara yang akan perancang gunakan saat permainan sudah sampai di tahap produksi. *Packaging* tersebut perancang gunakan sebagai referensi agar isi dari elemen-elemen yang terdapat pada *board game* Tsunara dapat tetap aman didalam dan tidak berserakan dan mudah hilang.

c) **Playtesting Board Game**

Pada tahap ini, pengujian *board game* terus diuji kepada berbagai orang dari kalangan yang berbeda setelah tahap pengujian *prototype* pertama berhasil dilakukan. Pada tahap ini, perancang menguji *board game* ke beberapa kategori yang berbeda :

- Kepada kategori generasi yang lebih tua : Abah Lala, Dosen Pembimbing, dan relawan Gugus Mitigasi Lebak Selatan
- Kepada kategori mahasiswa : Tim Sobat Siaga Tsunami, kepada tim 1 Humanity Batch 5, pihak dari GMLS Dayah Fatafadillah
- Kepada kategori anak-anak : Adel dan Lala

Selain kategori yang sudah disebutkan, perancang juga akan menggunakan *board game* ini sebagai salah satu permainan di organisasi Safari Kampung. Safari Kampung merupakan salah satu organisasi yang dijalankan oleh Gugus Mitigasi Lebak Selatan untuk membangun sebuah generasi yang tanggap bencana dengan pengetahuan dan juga keterampilan mitigasi yang kuat melalui pendekatan yang menyenangkan dan penuh empati

d) Melakukan Pengembangan *Board Game*

Setelah uji coba terhadap *board game* dilakukan kepada beberapa kategori yang berbeda dan juga dilakukan kepada target sasaran yang diinginkan, perancang akan melakukan pengembangan *board game* tersebut dari hasil uji coba yang sudah dilakukan. Revisi akan dilakukan mulai dari kesalahan pada penulisan, mekanisme permainan serta peraturan apa yang harus dikurangi dan juga harus ditambahkan. Setelah melakukan pendataan dari revisi *board game*, perancang akan membuat finalisasi *board game* dan mengirimkan desain sketsa kepada ilustrator untuk di realisasikan agar dapat segera diproduksi dan dibawa pada keberangkatan ketiga untuk di eksekusi dan dimainkan oleh target sasaran utama.

e) *Final Design & Production*

Setelah seluruh *prototype* selesai diuji dan isi dari *board game* mulai dari visual, mekanisme, peraturan serta elemen-elemen yang ada pada permainan sudah di finalisasikan, langkah selanjutnya adalah untuk melakukan produksi versi final dari permainan *board game* dengan bekerja sama dengan ilustrator dikarenakan permainan papan harus dapat bisa dibuat dengan semenarik mungkin dan menyesuaikan dengan target audiens utamanya yaitu anak-anak dimana semakin

berwarna sebuah game, maka anak-anak juga akan lebih penasaran dan lebih tertarik kepada permainan yang ditawarkan.

Produksi juga akan dilakukan dengan bahan-bahan yang lebih layak dan lebih baik serta dibungkus dengan *outbox* yang kokoh sebagai tempat penyimpanan dari *board game* tersebut. Setelah semua difinalisasi, permainan dari *board game* ini juga akan diproduksi dalam beberapa *quantity* agar bisa dimainkan secara bersamaan dengan beberapa kelompok anak yang terdiri dari maksimal 5 orang **anak di tiap-tiap kelompoknya.**

f) ***Launching & Marketing***

Pada tahap ini, *board game* sudah siap untuk didistribusikan dan juga dimainkan kepada target utama yaitu untuk anak kelas 5 di SDN 3 Situregen. Dalam penelitian ini, perancang akan mengajak anak-anak kelas 5 di SDN 3 Situregen untuk belajar lebih dalam mengenai mitigasi bencana.

3.1.2 ***Project Management***

Board game Tsunara ingin perancang jadikan proyek jangka panjang sehingga dapat membawa dampak yang besar dan berkelanjutan. *Board game* Tsunara ini akan dieksekusi pada sebuah proyek bersama yang dinamakan ‘Sobat Siaga Tsunami’ yang akan dijalankan oleh 5 anggota *Humanity Project Batch 5* yang terdiri dari Joe Evannes Limoko, Chelsy Sutanto, Kathleen Ruth Wijaya, Marcelline Tjhin dan Shabelita Luisa (perancang). Maka dari itu, untuk merencanakan proyek ini, perancang harus mempersiapkan bagaimana *project management* dapat dilakukan. Terdapat 5 hal yang akan menjadi tahapan dalam *project management* yaitu *initiate*, *planning*, *execution*, *monitoring/controlling*, dan *close*.

1. *Initiate*

Dalam tahap inisiasi, kita sudah harus mengetahui ide apa yang ingin dilaksanakan dalam proyek serta menentukan *stakeholders* yang dapat

membantu berjalannya proyek. Dalam hal *stakeholders*, tim Sobat Siaga Tsunami sudah menentukan pihak-pihak mana saja yang akan membantu berjalannya proyek mulai dari Universitas Multimedia Nusantara, Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS), Desa Tangguh Bencana (Destana), SDN 03 Situregen dan juga berbagai *media partner* yang akan membantu tim Sobat Siaga Tsunami untuk mempublikasikan kegiatan yang akan berjalan.

2. *Planning*

Tahap selanjutnya merupakan *planning* mengenai bagaimana proyek Sobat Siaga Tsunami akan dilangsungkan. Proyek ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam kepada anak-anak terutama di daerah Situregen yang masih memiliki pemahaman kurang mengenai pentingnya mitigasi bencana Tsunami terlebih daerah mereka merupakan daerah yang rawan tsunami sehingga proyek ini dibuat dengan tujuan untuk mengajak anak-anak agar dapat siaga terhadap tsunami terutama karena kelompok anak-anak adalah kelompok yang rentan terhadap dampak dari tsunami.

Proyek Sobat Siaga Tsunami akan berisikan berbagai rangkaian kegiatan dari keseluruhan tim mulai dari materi mengenai tas siaga bencana, permainan *board game* Tsunara, sosialisasi buku saku mengenai mitigasi bencana Tsunami, permainan kartu permainan Siaga Bencana (SIB) dan juga sosialisasi materi *photobook*. Dalam merancang sebuah proyek tentu dibutuhkan berbagai elemen pendukung agar dapat berjalan dengan baik. Beberapa elemen yang dibutuhkan adalah seperti logo dari proyek, produk kolateral, *banner* yang digunakan sebagai identitas saat proyek berjalan serta elemen lain seperti *Graphic Standrad Manual* (GSM) yang dapat membantu tim untuk membuat berbagai kepentingan promosi lain secara mandiri dengan memanfaatkan elemen, *colour palette* dan juga *font* yang sudah disediakan.

Pada tahap ini, perancang juga akan menentukan bagaimana proses berjalannya proyek secara terstruktur melalui *timeline*. Perancang juga akan menentukan akan ada rangkaian kegiatan apa saja yang dapat dilakukan saat *board game* Tsunara di *launching* dan dimainkan secara langsung oleh murid-murid kelas 5 yang ada di SDN 03 Situregen. *Board*

game Tsunara akan hadir pada keberangkatan *Humanity Project* yang terakhir yaitu bulan November 2024 dan akan dilangsungkan secara langsung di sekolah SDN 03 Situregen secara langsung dan lebih dekat dengan target audiens serta *stakeholders* yang sudah mendukung seluruh rangkaian *project* Sobat Siaga Tsunami

3. *Execution*

Pada tahap *execution*, keseluruhan dari produksi *board game*, pembuatan materi, produksi kolateral, media promosi digital hingga kegiatan *launching product* harus sudah selesai dilakukan dan di eksekusi untuk mencapai target-target yang sudah ditentukan. Untuk keberhasilan dari berjalannya proyek, tentu panitia sangat dibutuhkan untuk memantau berjalannya acara dengan baik dan untuk menjelaskan bagaimana cara bermain permainan Tsunara kepada kelompok anak-anak.

4. *Monitoring/controlling*

Saat proyek dijalankan, perancang harus bisa memastikan bahwa proyek akan berjalan tetap dalam batas-batas yang sudah ditetapkan sebelumnya, baik dari segi ruang lingkup, anggaran, waktu dan juga kualitas. Tahap ini juga bertujuan untuk memastikan bahwa pesan utama dari proyek dapat disampaikan secara konsisten sesuai dengan tujuan yang sudah dirumuskan pada tahap sebelumnya.

Dalam proyek Sobat Siaga Tsunami, *monitoring* juga dilakukan agar dapat menjaga keselarasan antara aktivitas yang dilakukan di lapangan dengan rencana yang ada di awal proyek yang juga mencakup pengawasan terhadap semua pihak yang terlibat.

5. *Close*

Tahap penutupan merupakan fase akhir dari tahapan *project management*. Pada tahap ini, semua aktivitas akan diberhentikan secara resmi setelah tujuan dari proyek sudah tercapai. Dalam proyek Sobat Siaga Tsunami ini, penutupan juga tidak hanya akan berfokus pada penyelesaian pekerjaan, tetapi juga pada bagaimana evaluasi dilakukan terhadap keseluruhan proses agar dapat menjadi pembelajaran yang berharga bagi proyek di masa depan.

3.2. Rencana Anggaran

Dalam proses perancangan board game Tsunara, terdapat rincian dari rencana anggaran dari pengeluaran yang akan digunakan untuk memproduksi produk dari board game Tsunara dan juga untuk proyek Sobat Siaga Tsunami agar dapat berjalan sesuai dengan rencana yang sudah disusun. Rencana anggaran akan disusun secara detail agar dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mengelola dana yang akan digunakan. Berikut merupakan rincian anggaran atau pengeluaran yang dibutuhkan selama proyek dilaksanakan. Rincian anggaran ini hanya merupakan anggaran perkiraan yang harus dimiliki oleh perancang untuk membuat board game dan rincian anggaran berikut diambil dari data pribadi peneliti.



3.2.1 Rencana Anggaran Kelompok

No.	Uraian	Satuan	Biaya Satuan	Keterangan	Total Biaya
1.	Banner	1	Rp 80.000	Banner Kidztainia 5.0 untuk acara di SDN 03 Situregen	Rp 80.000
2.	Souvenir	5	Rp 20.000	Souvenir berupa snack untuk siswa pemenang lomba	Rp 100.000
3.	Ilustrator Logo	1	Rp 300.000	Biaya <i>illustrator</i> untuk <i>logo</i>	Rp 300.000
4.	Konsumsi Panitia	20	Rp 20.000	Konsumsi untuk panitia Sobat Siaga Tsunami	Rp 400.000
5.	Transportasi	1	Rp 1.500.000	Transportasi dari Kampus-SDN 03 Situregen untuk acara, survei, dan lain-lain.	Rp 1.500.000
TOTAL BIAYA			Rp 2.380.000		

Tabel 3.1 Rencana Anggaran Kelompok

Sumber : Data olahan perancang, 2024

3.2.2 Rencana Anggaran Pribadi

No.	Uraian	Satuan	Biaya Satuan	Keterangan	Total Biaya
1.	Print <i>Board Game</i> Bahan Art paper box	7	Rp 139.600	Produksi 7 board game untuk 7 kelompok	Rp 977.200
2.	Print Kartu pertanyaan	3	Rp 80.000	3 paket kartu pertanyaan	Rp 100.000
3.	Pion & dadu	7	Rp 4.000	Biaya <i>illustrator</i> untuk <i>logo</i>	Rp 28.000
4.	<i>Box</i> Luaran	7	Rp 50.000	<i>Box</i> <i>Packaging</i> untuk <i>board</i> <i>game</i>	Rp 350.000
5.	Illustrator	1	Rp 700.000	Illustrator untuk keseluruhan <i>board game</i>	Rp 700.000
6.	Hadiah Pemenang	7	Rp 30.000	Hadiah untuk pemenang <i>board game</i>	Rp 210.000
TOTAL BIAYA			Rp 2.365.200		

Tabel 3.2 Rencana Anggaran Pribadi
Sumber : Data olahan perancang, 2024

Tim dan perancang akan menggunakan dana pribadi dan juga akan Menyusun strategi untuk pembukaan donasi kepada mahasiswa dan mahasiswi Univeristas Multimedia Nusantara dan juga akan mencari sponsor yang dapat membantu dalam bentuk dana dan juga produk. Untuk masukan dana yang perancang dan tim harapkan adalah total Rp 10.000.000 dari donasi dan juga sponsor yang dimana untuk dana lainnya akan ditutup dengan dana pribadi dari masing-masing anggota.

3.2. Timeline

Berikut merupakan *timeline* atau linimasa perancang dari masa observasi hingga masa eksekusi dari proyek Sobat Siaga Tsunami.

Aktivitas	Rincian Aktivitas	September				Oktober				November			
Week		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Tahapan Pembuatan Board Game													
<i>Game Conceptualization</i>	Membuat ide dan juga kerangka awal untuk board game yang akan dibuat.												
	Analisis Situasi												
	Membuat tema, tujuan permainan, mekanika permainan dan juga target audiens												
<i>Prototype Development</i>	Membuat sebuah proses visualisasi dengan memanfaatkan sketsa kasar dari bentuk board game												
	Membuat perencanaan mekanika dan peraturan permainan												
	Pengiriman draft kepada Abah Lala												
<i>Playtesting Board Game</i>	Pengujian board game kepada kategori audiens yang berbeda												
	Pengujian board game di organisasi Marimba												
<i>Pengembangan Board Game</i>	Melakukan revisi dari hasil uji coba yang sudah dilakukan												
	Pengiriman desain final kepada ilustrator												
<i>Final Design & Production</i>	Produksi final untuk board game												
<i>Launching & Marketing</i>	Sosialisasi dan simulasi board game kepada anak SDN 3 Situregen												

Tabel 3. 2 Timeline

Sumber : Data olahan perancang, 2024

3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI

Salah satu tujuan utama dari pemublikasian *board game* Tsunara ini adalah untuk meningkatkan kesadaran publik mengenai adanya program dari MBKM *Humanity Project*. Kegiatan yang akan diselenggarakan dengan target utamanya yaitu siswa dan siswi kelas 5 dari SDN 3 Stiuregen dan bertemakan mitigasi bencana dengan memanfaatkan media permainan ini akan dipublikasikan melalui *Owned Media* dan juga *Earned Media*.

a. *Owned Media*

Perancang akan menyebarkan kegiatan dari literasi interaktif ini kepada media yang digunakan oleh Sobat Siaga Tsunami, yaitu dengan memanfaatkan Instagram @kidztainia. Ini akan dilakukan sebagai bentuk dari dokumentasi saat kegiatan mitigasi bencana sudah dilakukan. Selain @kidztainia, perancang dan tim juga akan membagikan dokumentasi di akun media sosial Gugus Mitigasi Lebak Selatan dan juga di media sosial Universitas Multimedia Nusantara

b. *Earned Media*

Perancang akan meminta bantuan kepada tim dari *website* dan publikasi agar dapat membantu untuk pembuatan dari *press release* yang perancang bagikan kepada para media publikasi agar dapat dimuatkan di berbagai media. Perancang akan menargetkan 3 media agar dapat mempublikasikan kegiatan ini kepada masyarakat yang lebih luas, baik dari media nasional maupun media lokal. Hal ini akan dilakukan sebagai salah satu syarat untuk keberhasilan acara yang sudah diselenggarakan dan agar *awareness* dari masyarakat dapat menjadi lebih luas dan meningkat.

Komunikasi terhadap pihak eksternal ini bertujuan untuk memanggil dukungan terhadap acara Sobat Siaga Tsunami yang akan diselenggarakan. Sebagai bagian dari Universitas Multimedia Nusantara, publikasi ini juga akan bermanfaat untuk memperkuat reputasi dari institusi itu sendiri. Keterlibatan acara ini dalam MBKM *humanity project* yang merupakan institusi Universitas Multimedia Nusantara ini dapat membentuk citra positif dan nilai sosial yang baik sehingga dapat meningkatkan reputasi dari institusi tersebut.