

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

#### 3.1 Tahapan Pembuatan

##### 3.1.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara untuk memperoleh informasi atau data yang dibutuhkan saat melakukan penelitian. Data yang akurat mengenai kebencanaan, cara mitigasi bencana, dan media pembelajaran yang pas untuk siswa Taman Kanak-kanak dapat berguna untuk perancangan permainan kartu ini. Metode pengumpulan data yang penulis lakukan meliputi wawancara dan observasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai karakteristik dan kebutuhan calon pengguna permainan kartu.

##### 1) Wawancara

Wawancara adalah interaksi atau komunikasi antara penulis dan subjek penelitian melalui tanya jawab. Pada dasarnya, wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang topik permasalahan yang ada atau topik penelitian yang akan diangkat (K & Uman, 2019).

Wawancara terdiri dari dua jenis yakni wawancara mendalam dan wawancara terarah. 1) wawancara mendalam atau *in depth interview* di mana peneliti menggali informasi secara mendalam dengan terlibat langsung dengan kehidupan informan dan bertanya jawab secara bebas tanpa diatur oleh pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya, menciptakan suasana yang hidup, dan dilakukan berkali-kali; 2) wawancara terarah (*guided interview*), di mana peneliti menanyakan hal-hal yang telah disiapkan sebelumnya kepada informan. Penulis atau pewawancara seringkali membuat suasana menjadi kaku karena mereka lebih fokus pada daftar pertanyaan daripada berbicara secara langsung dengan informan (Rachmawati, 2007).

Wawancara sebagai proses pengumpulan data untuk pembuatan karya permainan kartu mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang mendalam dan relevan dari pihak-pihak yang memiliki pengetahuan dan pengalaman terkait dalam mendesain permainan yang efektif. Kegiatan wawancara akan melibatkan tiga narasumber yaitu, Ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan, Anis Faisal Reza dan Kepala Sekolah TK Pelita, Suparti.

Wawancara dengan Anis Faisal Reza sebagai Ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan bertujuan untuk menggali informasi mengenai upaya mitigasi yang telah diterapkan di wilayah Situregen, khususnya terkait dengan ancaman gempa bumi dan tsunami yang kerap mengancam Lebak Selatan. Melalui wawancara ini, diharapkan akan memperoleh data mengenai strategi mitigasi yang efektif serta pemahaman tentang kesadaran bencana di kalangan masyarakat, terutama kalangan anak-anak yang menjadi target sasaran edukasi. Informasi yang diperoleh dari Anis Faisal Reza akan sangat penting untuk merancang permainan kartu yang tidak hanya menghibur tetapi juga mengedukasi anak-anak Taman Kanak-kanak mengenai cara menghadapi bencana melalui cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Sementara itu, wawancara dengan Suparti, Kepala Sekolah TK Pelita, akan difokuskan untuk menggali lebih dalam mengenai kebutuhan edukasi kebencanaan yang ada di sekolah tersebut. TK Pelita terletak di wilayah yang rentan terhadap tsunami, sehingga sangat penting untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kesiapsiagaan anak-anak serta tenaga kependidikan mengenai bencana alam. Wawancara ini bertujuan untuk memahami bagaimana cara yang paling efektif dalam menyampaikan informasi kebencanaan kepada anak-anak usia dini, serta tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengajarkan mitigasi bencana di tingkat Taman Kanak-kanak. Masukan dari Suparti akan memberikan panduan tentang jenis permainan edukatif yang dapat

diimplementasikan di lingkungan sekolah, serta bagaimana permainan dapat membantu anak-anak memahami Langkah-langkah mitigasi bencana secara interaktif dan menyenangkan.

## 2) Observasi

Observasi hakikatnya adalah proses menggunakan panca indera, termasuk pendengaran, penciuman, dan penglihatan, untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang sedang diselidiki. Hasil observasi mencakup aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi, atau suasana tertentu, serta perasaan emosi seseorang. Dilakukan untuk mendapatkan gambaran langsung tentang suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian (Hasanah, 2017).

Dalam penelitian kualitatif, observasi adalah salah satu metode pengumpulan data paling penting, terutama dalam ilmu-ilmu sosial dan perilaku manusia (Adler & Adler, 1987: 389). Kegiatan observasi memiliki tujuh ciri, dan ini mengikuti proses tahapan observasi. Untuk tujuan empiris, tahapan atau proses observasi tersebut termasuk pemilihan (pilihan), pengubahan (*provocation*), pencatatan (catatan), dan pengkodean (*encoding*), rangkaian perilaku dan suasana (*tes setting* perilaku).

Observasi digunakan untuk menjelaskan, memberikan, dan merinci gejala yang terjadi. Misalnya, seorang laboran memberikan penjelasan tentang proses pembuatan atom hidrogen atau seorang ahli komunikasi memberikan penjelasan rinci tentang proses pembuatan di stasiun televisi. Mengisi data bertujuan untuk menambah informasi ilmiah tentang gejala sosial yang diteliti melalui metode penelitian. Memberi data yang dapat digeneralisasikan berarti setiap kegiatan penelitian yang menghasilkan reaksi atau respons dari subjek amatan. Peneliti dapat mengambil kesimpulan dari gejala yang ada (Hasanah, 2017).

Kegiatan observasi akan dilakukan secara langsung ke lokasi edukasi, yakni TK Pelita. Proses ini menjadi langkah penting dalam

proses pengumpulan data untuk pembuatan karya permainan kartu mitigasi gempa bumi dan tsunami yang ditujukan kepada anak-anak TK. Observasi bertujuan untuk mengamati secara langsung kondisi dan situasi di sekolah, serta memahami cara guru dan siswa berinteraksi dengan konsep kebencanaan terutama bencana gempa bumi dan tsunami. Kegiatan observasi akan melibatkan pengamatan terhadap berbagai aspek penting seperti lingkungan fisik sekolah, kegiatan belajar mengajar, serta cara-cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi kepada anak-anak. Selain itu, observasi juga bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik terkait dengan pendekatan yang dapat diterapkan dalam permainan kartu edukatif. Melalui pengamatan terhadap interaksi siswa dan guru, diharapkan dapat ditemukan metode yang paling efektif untuk mengintegrasikan edukasi kebencanaan dalam kegiatan belajar bermain.

### 3.1.2. Metode Perancangan Karya

#### 3.1.2.1 Analisis Hasil Pengumpulan Data

Proses awal perancangan karya permainan kartu terdiri dari beberapa tahapan, yakni pengenalan situasi, penentuan ide karya, dan riset untuk memvalidasi informasi yang dibutuhkan. Diawali dengan penentuan target audiens karya permainan kartu yang dibantu oleh Ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan, Anis Faisal Reza melalui tahap wawancara dengan tujuan mendapatkan informasi detail mengenai wilayah, kebiasaan dan kebutuhan masyarakat Desa Situregen.

Maka, berdasarkan penjabaran diatas, dibuat perumusan sebagai dasar perancangan pembuatan karya permainan kartu yang berbentuk pertanyaan 5W+1H yakni sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Pertanyaan 5W+1H

No	Pertanyaan 5W+1H
1	Apa tujuan utama dari dibuatnya permainan kartu ini?
2	Siapa target audiens untuk permainan ini?

3	Dimana permainan kartu akan digunakan? Sekolah, rumah, atau masyarakat?
4	Mengapa permainan kartu dipilih sebagai metode edukasi untuk mitigasi bencana kepada target audiens?
5	Bagaimana cara permainan kartu ini dirancang agar mudah dipahami oleh target audiens?
6	Kapan permainan kartu dapat diakses oleh target audiens? Apakah hanya di sekolah atau dapat dimainkan di rumah?

Sumber: Data Primer (2024)

### 3.1.2.2 Proses Pembuatan *Draft* Karya Permainan Kartu

Pada proses pembuatan karya permainan kartu dimulai dengan langkah-langkah yang matang untuk memastikan bahwa permainan yang dikembangkan dapat memenuhi tujuan edukasi yang diinginkan. Tahapan awal yang dilakukan adalah membuat draft awal permainan kartu dengan melakukan riset dan mencari referensi permainan kartu yang akan digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa Taman Kanak-kanak.



Gambar 3. 1 Referensi Karya Permainan Kartu

Sumber: Data Primer (2025)

Penulis menemukan berbagai macam jenis permainan kartu yang sering digunakan, diantaranya adalah kartu Uno, Remi, dan *Truth or Dare*. Masing-masing permainan ini memberikan inspirasi dalam merancang elemen-elemen permainan yang akan diterapkan pada permainan kartu yang akan dirancang. Flash Card anak-anak menjadi referensi utama karena sifatnya yang edukatif dan dapat membantu anak-anak untuk belajar sambil

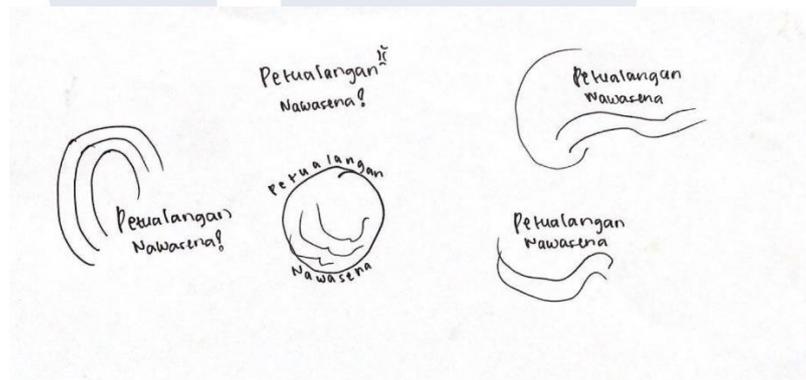
bermain. Flash Card pada umumnya digunakan untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar kepada anak, seperti mengenal angka, huruf, dan warna. Kartu Uno merupakan jenis permainan yang sudah sangat dikenal di kalangan berbagai usia, memberikan dinamika permainan seperti pembuatan strategi dan tantangan antar pemain. Dalam permainan Uno, kartu-kartu dengan warna dan angka tertentu menciptakan interaksi yang seru dan kompetitif. Permainan kartu Truth or Dare merupakan permainan hiburan tetapi memberikan referensi dalam hal interaksi dan pengungkapan informasi. Pada permainan Truth or Dare, pemain diberi pilihan untuk menjawab pertanyaan atau melakukan tantangan dengan alur permainan seluruh pemain harus menjawab kartu yang diberikan.

Referensi yang digunakan dalam pembuatan karya permainan yang akan dirancang merupakan kombinasi elemen-elemen flash card, kartu Uno, dan kartu Truth or Dare, memberikan dasar yang kuat untuk merancang permainan yang edukatif, menyenangkan, dan interaktif bagi anak-anak. Masing-masing permainan ini memberikan inspirasi yang berbeda-beda dalam desain dan mekanisme permainan. Flash Card memberikan dasar untuk menyajikan informasi secara visual dengan gambar dan teks yang sederhana, memungkinkan anak-anak untuk belajar mengenai bencana alam dan langkah-langkah evakuasi dengan cara yang ringan dan efektif. Kartu Uno memberikan ide mengenai dinamika permainan yang seru dan kompetitif, anak-anak akan terlibat dalam pengambilan keputusan untuk menentukan jawaban yang sesuai, sementara kartu Truth or Dare memberikan pendekatan untuk menguji pengetahuan dan kesiapsiagaan anak-anak melalui pertanyaan yang interaktif.

Setelah menentukan referensi permainan, penulis mulai membuat rancangan awal karya permainan kartu yang akan dirancang. Penulis mencari referensi nama permainan yang sesuai dengan tujuan edukasi, yakni berkaitan dengan tsunami atau gempa bumi. Ditemukan nama “Nawasena” yang memiliki arti gelombang baru atau pasukan gelombang dan

menambahkan kata “Petualangan” mengacu pada pengalaman dan perjalanan pemain untuk mendapatkan informasi mengenai situasi-situasi bencana alam dengan melakukan perjuangan melalui pemilihan keputusan yang harus pemain buat dalam permainan yang dapat menentukan hasil akhir dari permainan. Pemilihan nama permainan juga bertujuan untuk memudahkan penulis dalam mengenalkan mengenai bencana kepada anak-anak. Penulis mencari bahasa atau nama yang tidak menakutkan tetapi dapat menarik perhatian anak-anak.

Selanjutnya, penulis mulai mengembangkan logo permainan menyesuaikan dengan nama permainan yang sudah ditentukan sebelumnya. Logo berfungsi sebagai identitas dari karya yang akan dirancang.



Gambar 3. 2 Draft Awal Logo Petualangan Nawasena

Sumber: Data Primer (2024)

Pembuatan logo menyesuaikan dengan arti dari nama Nawasena, sehingga elemen logo yang dipilih adalah gelombang yang menggambarkan isi dari permainan. Gelombang dibuat sedemikian rupa agar tidak menakutkan anak-anak jika gelombang digambarkan terlalu signifikan, sehingga nantinya anak-anak tidak merasa takut dan senang pada sesi edukasi melalui permainan.

Setelah itu, penulis mulai membuat rancangan awal permainan kartu sebagai media pembelajaran bagi siswa Taman Kanak-kanak. Memilih kartu dengan berbagai warna dengan tujuan untuk menarik perhatian anak-

anak karena anak-anak lebih menyukai warna cerah yang menciptakan keceriaan dan kenyamanan bagi anak-anak (Aulia, 2022). Memasukan komunikasi kebencanaan ke dalam permainan kartu yang dikemas dalam sebuah pertanyaan dan jawaban, pemilihan konsep permainan berbentuk pertanyaan dan jawaban disesuaikan dengan target audiens yang merupakan anak-anak, sehingga membutuhkan permainan yang ringan namun tetap edukatif. Berikut adalah rancangan awal permainan kartu Petualangan Nawasena.



Gambar 3. 3 Rancangan Awal Permainan Petualangan Nawasena

Sumber: Data Primer (2024)

### 3.2. Rencana Anggaran

Rencana anggaran merupakan salah satu aspek krusial dalam perencanaan kegiatan. Memiliki tujuan untuk memastikan bahwa sumber daya yang dibutuhkan dapat terpenuhi secara tepat dan efisien. Berikut merupakan rencana anggaran yang diperlukan dalam merancang dan melaksanakan permainan kartu Petualangan Nawasena untuk siswa Taman Kanak-kanak Pelita, Desa Situregen.

Kegiatan	Detail	Jumlah	Harga Satuan	Harga Total
Pembuatan Card Game	Ilustrator	20	Rp30,000	Rp600,000
	Cetak Kartu dan Box	5	Rp45,000	Rp225,000
	Kartu Panduan	5	Rp5,000	Rp25,000
Kolateral	Flyer	5	Rp5,000	Rp25,000
	Poster A3	5	Rp10,000	Rp50,000
Lainnya	Snack Peserta	30	Rp15,000	Rp450,000
	Makan Guru	4	Rp20,000	Rp80,000
	Hadiah Pemenang	3	Rp100,000	Rp300,000
			<b>Total</b>	Rp1,755,000

Gambar 3. 4 Rencana Anggaran Kegiatan

Sumber: Data Primer (2024)

### 3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI

Target luaran adalah hasil atau produk akhir yang diharapkan dari suatu karya. Target luaran/publikasi pada karya *Card Game*: Petualangan Nawasena yakni publikasi pada website resmi Gugus Mitigasi Lebak Selatan berupa rilis mengenai kegiatan, video recap kegiatan yang dipublikasikan pada Instagram resmi Gugus Mitigasi Lebak Selatan, dan pendaftaran pada HKI (Hak Kekayaan Intelektual)/ hak cipta *card game* oleh Universitas Multimedia Nusantara.

