

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Dalam proses penyusunan buku aktivitas ini, penulis menggunakan dua metode yaitu metode pengumpulan data dan metode perancangan karya. Pemilihan dua metode ini dilakukan untuk memastikan bahwa isi buku tidak hanya relevan dan informatif, tetapi juga menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak, dan sesuai dengan karakteristik pengguna. Berikut merupakan dua metode yang digunakan dalam tahapan pembuatan karya:

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

3.1.1.1 Data Primer

Penulis melakukan wawancara dengan empat narasumber yaitu yang pertama Anis Faisal Reza selaku ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS). Penulis melakukan wawancara dengan Anis Faisal Reza karena ingin mengetahui gambaran umum mengenai kondisi kebencanaan di wilayah Lebak Selatan, termasuk pendekatan strategis yang diterapkan oleh GMLS dalam upaya edukasi mitigasi bencana. Narasumber kedua yaitu, Dayah Fata Fadilah selaku relawan sekaligus penanggung jawab pengelolaan data dan teknologi di Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS). Wawasan yang dimiliki dari narasumber ini membantu penulis memahami bagaimana pendekatan yang efektif untuk mendukung edukasi bencana secara interaktif. Narasumber ketiga yaitu, Deni Adha Nugraha selaku ketua RT dan ketua organisasi Desa Tangguh Bencana (DESTANA). Melalui wawancara ini, penulis berharap bisa mendapatkan perspektif langsung dari beliau mengenai tantangan, kesiapsiagaan, dan peran masyarakat dalam menghadapi bencana. Selanjutnya narasumber yang keempat yaitu, Muplihatun Hasanah selaku guru di RA Annajah. Penulis melakukan wawancara dengan beliau dengan harapan untuk mendapatkan masukan tentang pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk anak-anak, termasuk bagaimana menyampaikan materi kebencanaan secara ringan, menarik, dan edukatif. Wawancara dengan

Anis dan Dayah dilakukan secara langsung saat melaksanakan *trip 1* dan *trip 2 Humanity Project Batch 6*. Dari hasil wawancara tersebut, Anis mengungkapkan bahwa masyarakat di Kampung Cipurun belum mendapatkan paparan informasi terkait tsunami. Ia berharap adanya karya yang dapat mengedukasi anak-anak di jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak sambil bermain. Dalam wawancara dengan Dayah, penulis mengetahui bahwa pada *batch* sebelumnya sudah ada mahasiswa yang membuat buku cerita yang ditargetkan untuk anak-anak TK dan membuat permainan dalam bentuk kartu untuk anak-anak TK. Namun, belum ada buku aktivitas yang ditargetkan dan relevan untuk anak-anak TK dalam upaya mitigasi bencana.



Gambar 3. 1. Zoom *Meeting* bersama Deni Adha Nugraha dan Muplihatun Hasanah

Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Selanjutnya, penulis melakukan wawancara melalui *zoom meeting* bersama dengan Deni Adha Nugraha selaku ketua RT dan ketua organisasi Desa Tangguh Bencana (DESTANA) dan Muplihatun Hasanah selaku guru di RA Annajah. Wawancara dilakukan melalui *zoom meeting* karena wawancara tersebut dilakukan setelah *trip pertama Humanity Project Batch 6*, di mana penulis sedang berada di Tangerang dan Deni Adha Nugraha dan Muplihatun Hasanah berada di Cipurun, Kabupaten Lebak. Dari hasil wawancara, penulis menemukan poin bahwa 1) Anak-anak sering kumpul saat sore hari setelah pulang sekolah, 2) Saat ini anak-anak sudah terpapar oleh gadget dan guru berusaha untuk mengurangi hal tersebut, 3) Guru berharap anak-anak bisa

belajar membaca dan menulis sejak jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK).

3.1.1.2 Data Sekunder

Penulis menemukan salah satu buku aktivitas yang sudah pernah dibaca dan dikerjakan oleh anak-anak di RA Annajah. Buku tersebut berjudul “Alam Semesta” yang ditulis oleh Sri Pratiwi, S.Pd. yang merupakan buku aktivitas tentang pembelajaran alam semesta untuk anak usia 4-5 tahun. Dalam wawancara dengan Alifa Khaerunnisa yang merupakan murid yang mengerjakan buku tersebut menyampaikan bahwa buku tersebut sangat ia sukai karena bisa menulis dan menggambar sambil belajar. Muplihatun Hasanah selaku pendamping atau guru di RA Annajah juga menyampaikan bahwa anak-anak sangat menyukai buku dengan berbagai aktivitas menarik, sehingga anak tidak merasa bosan untuk belajar karena terdapat beberapa aktivitas yang bisa dikerjakan oleh anak dan mereka sangat gemar aktivitas mewarnai sesuatu.

3.1.2 Metode Perancangan Karya

Dalam tahapan pembuatan buku aktivitas hingga perilsan buku, penulis bergabung dengan anggota lainnya dalam acara “Marimba 3”, sebuah tempat atau program edukatif yang didirikan oleh mahasiswa UMN dan Gugus Mitigasi Lebak Selatan. Beberapa upaya dari tahap riset hingga acara berlangsung yaitu dimulai dengan melakukan wawancara bersama GMLS dan melakukan riset lapangan, kemudian melakukan pengembangan awal buku aktivitas, kemudian perencanaan acara, melakukan riset sekolah, melakukan persiapan buku aktivitas, dan yang terakhir adalah pelaksanaan acara. Berikut merupakan *timetable* acara yang dikemas dalam bentuk tabel, yaitu pada Tabel 3.1:

Tabel 3. 1. *Timetable Acara*

Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Wawancara GMLS & Riset Lapangan																
Pengembangan Awal Buku Aktivitas																
Perencanaan Acara																
Riset Sekolah																
Persiapan Buku Aktivitas																
Pelaksanaan Acara																

Sumber: Olahan Pribadi (2025)

Dalam metode perancangan karya yaitu dalam proses pembuatan buku aktivitas melibatkan beberapa langkah yang akan dilakukan secara sistematis agar hasilnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam langkah pembuatan buku aktivitas, penulis akan melakukan diskusi dengan Anis Faisal Reza selaku ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan. Diskusi ini dilakukan untuk mendapatkan masukan dari pihak yang memiliki pemahaman dan pengalaman mendalam terkait edukasi kebencanaan. Sebagai ketua GMLS, Anis memiliki wawasan tentang karakteristik masyarakat setempat, pendekatan yang efektif dalam menyampaikan informasi kebencanaan kepada anak-anak, serta bentuk kegiatan edukatif yang relevan dan dapat berdampak bagi masyarakat. Berikut merupakan beberapa langkah yang akan digunakan dalam pembuatan buku aktivitas; langkah pertama yaitu tahap perencanaan, pada langkah ini penulis buku aktivitas akan menentukan konsep dasar, sasaran pengguna, tujuan yang ingin dicapai. Pada langkah ini juga perlu adanya observasi untuk memahami sejauh mana pengetahuan dan pemahaman dasar siswa tentang kebencanaan. Hasil ini digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan konten materi yang relevan, serta memilih format buku misalnya buku cerita bergambar yang sesuai dengan usia dan

budaya lokal. Perencanaan dapat dilakukan melalui observasi, yang kemudian menjadi dasar pengembangan materi (Kartika et al, 2023).

Pada langkah kedua yaitu akan melakukan penyusunan materi atau konten buku. Konten buku akan dirancang agar sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak, dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Ilustrasi yang digunakan dalam buku juga harus menarik dan edukatif, sehingga dapat membantu anak dalam memahami konsep kebencanaan secara lebih baik. Elemen visual seperti warna, ikon, dan gambar harus dibuat sedemikian rupa agar tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga memiliki fungsi sebagai alat bantu belajar. Selain itu, elemen interaktivitas seperti kuis singkat, atau dialog bergambar ditambahkan untuk mendukung pemahaman dan retensi (Tanjung & Anggalih, 2024).

Pada langkah ketiga yaitu akan melakukan pembuatan *dummy*, sebelum melakukan proses produksi, pembuatan *dummy* merupakan salah satu tahapan penting sebagai upaya langkah awal sebelum buku memasuki tahap cetak. Sebagaimana dijelaskan oleh Evva Fadia (2023) dalam studi pembuatan *dummy* buku cerita bergambar mitigasi banjir rob, *pengembangan dummy*, guna memastikan kesesuaian konten dan bentuk dengan karakteristik usia anak. Dengan adanya pembuatan *dummy*, setiap penulis dapat melihat keseluruhan isi buku tampil secara visual dan fungsional serta dapat menguji efektivitas materi yang disampaikan kepada target pembaca. Selain itu, penulis buku juga dapat memeriksa ulang aspek-aspek seperti kejelasan instruksi, keterbacaan teks, proporsi gambar, dan urutan aktivitas.

Pada langkah keempat yaitu pengembangan dan penyempurnaan yang merupakan bagian penting untuk dapat memastikan kualitas akhir sebuah buku aktivitas. Pada tahap ini, penulis akan memastikan bahwa buku yang disusun sudah benar dan sesuai dengan kebutuhan pembaca, baik dari segi isi materi, desain visual maupun pengalaman penggunaannya. Hal ini mencakup penyesuaian teknis, seperti pemilihan jenis *font*, penggunaan warna, ilustrasi, dan tata letak halaman.

Pada langkah kelima yaitu produksi, penulis akan memfinalisasi desain dan mencetak. Proses ini melibatkan pemilihan jenis kertas dan bahan, penyesuaian ukuran akhir, dan jenis jilid yang digunakan. Selain itu, dilakukan pengecekan

kualitas cetak dan *finishing*. Studi pada produksi buku saku mitigasi bencana menyebutkan bahwa tahap ini memerlukan kolaborasi intens antara desainer, pencetak, penyusun materi, dan pemangku kepentingan lokal, serta uji akhir untuk menjamin kesesuaian kualitas dan materi sebelum disebarakan ke sekolah dan masyarakat (Abisyahputra, 2024).

Pada langkah kelima yaitu promosi, penulis akan menyusun strategi untuk memperkenalkan buku aktivitas kebencanaan kepada target audiens. Promosi akan dilakukan melalui media sosial agar dapat memperluas target audiens. Berdasarkan penelitian “Media Pembelajaran Mitigasi Bencana Pada Anak Sekolah Dasar”, penggunaan media komunikasi visual efektif meningkatkan kesadaran dan partisipasi anak dalam kegiatan bencana (Suhartini, Muhammad, & Marasabessy, 2023).

Sebelum melakukan perancangan karya penulis juga akan melakukan analisis hasil pengumpulan data dengan *design thinking*. Penulis menerapkan konsep *design thinking* seperti yang dijelaskan oleh Muller-Roterberg (2020), fase yang diterapkan yaitu fase “*Understand*” dan “*Observe*” di mana penulis mewawancarai Anis Faisal Reza dan berusaha memahami kebutuhan Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) dan kebutuhan RA Annajah Cipurun. Pertama-tama, dari hasil wawancara dengan ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) menyebutkan bahwa Kampung Cipurun merupakan salah satu target mereka dan berharap adanya media pembelajaran atau media alternatif untuk anak-anak agar memahami dan mempelajari tentang mitigasi bencana. Anis juga menyampaikan bahwa anak-anak merupakan salah satu target utama mereka karena anak-anak bisa mempengaruhi keluarga karena anak-anak selalu bercerita tentang pengalaman dan kegiatan yang mereka jalani, sehingga mereka juga akan menyampaikan apa yang mereka dapat kepada keluarganya.

Setelah melakukan wawancara dengan Anis Faisal Reza, penulis berkunjung ke Kampung Cipurun dan bertemu dengan salah satu perwakilan dari relawan Desa Tangguh Bencana (DESTANA) dan sebagai ketua RT yaitu Deni Adha Nugraha. Pertama-tama Deni mengajak kami mahasiswa *humanity project batch 6* mengunjungi beberapa sekolah seperti TK Mathla’ul Anwar Cimandiri

Laut, MTS Cisihih, SDN Situregen 2 Cipurun dan RA Annajah Cipurun. Dalam perjalanan, Deni menyampaikan bahwa anak-anak di Kampung Cipurun belum pernah mendapatkan pemaparan tentang bencana alam dan ia sangat berharap akan ada kegiatan yang dilakukan di Kampung Cipurun. Deni menjelaskan secara detail tentang masing-masing sekolah yang penulis kunjungi.

Sesampainya penulis di RA Annajah, penulis bertemu dengan salah satu guru yaitu Muplihatun Hasanah dan beliau menyampaikan bahwa anak-anak di RA Annajah belum pernah melaksanakan kegiatan ataupun pembelajaran tentang mitigasi bencana alam. Beliau juga menyampaikan bahwa anak-anak menyukai buku yang memiliki ilustrasi berwarna-warni, aktivitas yang bervariasi, dan anak-anak sangat menyukai metode pembelajaran sambil bermain. Anak-anak di RA Annajah seringkali dibacakan buku cerita oleh guru mereka dan guru tersebut akan meminta umpan balik dengan bertanya “Siapa yang mau menceritakan kembali apa yang sudah Ibu ceritakan?” atau bertanya terkait apa yang sudah guru tersebut ceritakan. Dari hal ini, penulis mendapatkan inspirasi untuk membuat media pembelajaran alternatif yang dirancang khusus untuk anak-anak. Media ini nantinya akan membantu mereka dalam proses belajar membaca dan menulis, sekaligus memperkenalkan pemahaman mengenai bencana alam sejak dini. Tidak hanya bersifat informatif, media ini juga dirancang dengan pendekatan yang interaktif, sehingga anak-anak dapat belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan merangsang keterlibatan mereka secara aktif. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga lebih bermakna.

Sehingga, berdasarkan penjabaran di atas, penulis memasuki fase “*Define The Problems and The Target Users*” dalam *design thinking* dengan merumuskan pertanyaan berbentuk 5W + 1H (*What, Why, Who, Where, dan How*) yang dapat menjadi dasar pemikiran dan acuan dalam perancangan dan pembuatan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dituangkan pada tabel 3.2 untuk membantu mengarahkan fokus perancangan, menggali kebutuhan pengguna.

Tabel 3. 2. Pertanyaan 5W + 1H

No	5W + 1H
1	Apa tujuan dari buku aktivitas yang akan dibuat?
2	Mengapa buku ini penting untuk dibuat sebagai media pembelajaran bagi anak-anak?
3	Siapa saja yang menjadi tarhet pengguna buku aktivitas ini?
4	Siapa saja yang terlibat dalam pembuatan buku aktivitas ini?
5	Kapan buku aktivitas ini akan mulai dikembangkan?
6	Di mana buku aktivitas ini akan digunakan atau didistribusikan?
7	Bagaimana konsep buku aktivitas yang menarik untuk anak-anak?

Sumber: Olahan Pribadi (2025)

Dalam langkah awal pembuatan buku aktivitas, penulis tidak langsung menemukan ide konsep seperti apa yang diaplikasikan, terdapat beberapa tahapan pembuatan *draft* awal. Dalam hal ini penulis memasuki tahapan “*Find Ideas and Select The Best*” dalam *design thinking*. Pertama, penulis melakukan *brainstorming* dan mencari tahu jenis-jenis buku aktivitas. Tujuannya adalah untuk mendapatkan referensi atau gambaran terkait jenis buku aktivitas yang akan dibuat. Pada tahap ini juga dilakukan riset mendalam untuk memastikan bahwa informasi yang disajikan dalam buku telah sesuai dengan pedoman mitigasi bencana yang dikeluarkan oleh lembaga terkait, seperti Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) (Hidayat dan Nizar, 2021).

Jenis-jenis buku aktivitas:

1. Buku Mewarnai
2. Buku teka-teki dan puzzle
3. Buku simulasi
4. Buku cerita interaktif
5. Buku Pop-up

Gambar 3. 2 Ide Jenis Buku Aktivitas

Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Pada Gambar 3.2 penulis menemukan lima jenis buku yang disertai dengan aktivitas di dalamnya yaitu buku mewarnai, buku teka-teki dan puzzle, buku simulasi, buku cerita interaktif, dan buku pop-up. Setiap jenis buku tersebut memiliki karakteristik dan pendekatan yang berbeda dalam menyampaikan pesan, serta dirancang untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses

belajar secara aktif dan menyenangkan. Dalam pemilihan jenis buku yang akan digunakan, penulis menyesuaikannya dengan hasil temuan dari proses pengumpulan data sebelumnya. Data tersebut menunjukkan bahwa buku aktivitas yang ideal bagi anak-anak yaitu buku yang mudah dipahami, menarik secara visual, dan mendorong partisipasi langsung. Oleh karena itu, pemilihan jenis buku aktivitas ini didasarkan pada pertimbangan bahwa media yang digunakan harus mampu menyampaikan informasi dengan cara yang sederhana namun efektif, agar sesuai dengan kemampuan dan minat anak-anak pada usia dini.

Dalam hal ini, penulis juga akan merujuk pada buku aktivitas anak sebagai referensi. Referensi tersebut dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan buku aktivitas mengenai bencana alam untuk anak-anak. Dengan mengkaji berbagai contoh tersebut, penulis akan merancang buku aktivitas yang relevan dan menyenangkan. Selain itu, buku yang akan dirancang akan menggabungkan unsur edukatif dan visual yang menarik, sehingga anak-anak tidak hanya akan memahami jenis bencana alam, tetapi juga akan belajar bagaimana bersikap saat menghadapi situasi darurat.



Gambar 3. 3 Referensi Buku Aktivitas

Sumber: Save the Children (2019)

Gambar 3.3 merupakan referensi buku aktivitas dengan judul “Saya Siap, Saya Siaga”. Buku aktivitas tersebut memberikan pengetahuan mengenai bencana alam dan melatih kesiapsiagaan anak ketika terjadi bencana. Dalam buku tersebut juga terdapat beragam aktivitas yang dapat dikerjakan oleh anak-anak dan terdapat pengetahuan potensi bencana alam di Jawa Barat seperti gempa bumi, banjir dan longsor. Aktivitas yang disajikan bersifat edukatif seperti latihan evakuasi sederhana, pengenalan simbol-simbol peringatan, dan permainan interaktif yang berkaitan dengan kesiapsiagaan. Oleh karena itu, buku aktivitas yang akan dirancang oleh penulis pun akan mengadaptasi pendekatan serupa yaitu anak-anak akan memperoleh pengetahuan tentang bencana dan juga terlatih untuk lebih tanggap, mandiri, dan tidak mudah panik saat menghadapi situasi darurat.

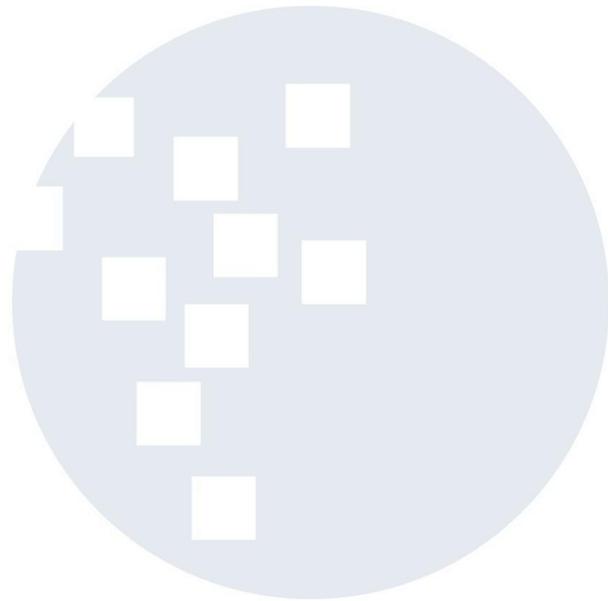


Gambar 3. 4 Referensi *Worksheet*

Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Pada gambar 3.4 penulis mulai mencari referensi dengan melihat beberapa buku aktivitas yang mengaplikasikan materi dalam *worksheet* atau lembar kerja. Hal ini dilakukan sebagai langkah awal dalam menggali ide-ide desain yang relevan untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Penulis meninjau buku-buku yang tidak hanya menyajikan materi edukatif tetapi juga

mengintegrasikan aktivitas langsung yang dapat dikerjakan oleh anak-anak seperti latihan menulis, menggambar, menjodohkan gambar, hingga permainan sederhana lainnya. Selain itu, dengan melihat beberapa buku sebagai referensi, penulis dapat mengidentifikasi elemen-elemen visual, bahasa yang digunakan, serta tingkat kesulitan aktivitas atau lembar kerjanya.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

GEMPA BUMI

Apa sih Gempa Bumi?

Gempa bumi adalah getaran atau guncangan yang terjadi di permukaan bumi karena adanya pergerakan di dalam tanah.

Bumi kita terdiri dari lempeng-lempeng besar, seperti potongan puzzle yang saling berdesakan. Kadang-kadang, lempeng-lempeng ini bisa bergerak, saling dorong, atau saling gesek. Nah, saat lempeng-lempeng itu bergerak tiba-tiba, terjadilah gempa.

Dampak Jangka Panjang Gempa Bumi

- Rumah dan sekolah bisa rusak
- Orang-orang bisa kehilangan tempat tinggal
- Bisa menyebabkan bencana lanjutan (tsunami, kebakaran, longsor)

Jenis-Jenis Gempa Bumi

Mengatakan bahwa gempa itu tidak cuma satu macam:

- Gempa Tektonik: akibat pergeseran lempeng bumi (paling sering terjadi).
- Gempa Vulkanik: terjadi karena aktivitas gunung api.
- Gempa Runtuhan: karena tanah atau batu yang tiba-tiba runtuh (biasanya di pegunungan).
- Gempa Buatan: akibat aktivitas manusia, seperti ledakan tambang atau uji coba senjata

Tanda-Tanda Terjadinya Gempa

Gempa bisa datang secara tiba-tiba tanpa peringatan, tapi saat sedang terjadi, kita bisa merasakan tanda-tandanya:

- Tanah atau lantai terasa bergoyang

- Barang-barang seperti lampu, kipas angin, atau gantungan berayun
- Ada suara gemuruh dari dalam tanah
- Dinding bisa retak, dan benda-benda bisa jatuh

Apa yang Harus Dilakukan Saat Gempa?

Jika terjadi gempa, inilah yang harus kamu lakukan

1. Tetap Tenang

Carilah tempat untuk berlindung dari reruntuhan, contohnya meja di sekitar kelas

2. Berlindung

Lalu berlindung dengan cara menggunakan benda di sekeliling untuk melindungi kepala dan leher dari reruntuhan

3. Bertahan

Jika berlindung di bawah meja, bertahallah sambil berpegangan sampai guncangan berhenti

Apa yang Harus Dilakukan Setelah Gempa?

- Tunggu di tempat aman sampai orang dewasa bilang boleh pindah
- Jangan langsung masuk rumah kalau belum dicek aman
- Cari orang tua atau guru, tetap bersama mereka

Apa yang Bisa Kita Lakukan Sebelum Terjadi Gempa?

- Ikut latihan gempa di sekolah (simulasi)
- Tahu di mana tempat aman di rumah atau sekolah
- Siapkan tas darurat berisi air, makanan ringan, senter, dan obat-obatan
- Waspada gempa susulan.

Gambar 3. 5 Draft awal materi atau informasi yang akan disampaikan

Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Pada gambar 3.5, setelah mencari beberapa referensi buku aktivitas, penulis mulai mengembangkan *draft* awal materi atau informasi yang akan disampaikan melalui buku aktivitas ini. Tahap ini menjadi salah satu langkah penting dalam perancangan karena penulis mulai menyusun konten atau isi yang akan disampaikan dengan topik utama yaitu pengenalan dan pemahaman tentang bencana alam untuk anak-anak. Materi utama yang akan disampaikan meliputi tiga jenis bencana alam, yaitu tanah longsor, gempa bumi, dan tsunami.

Selain menjelaskan pengertian dari masing-masing bencana, penulis juga menyusun informasi mengenai jenis-jenis bencana, penyebab umum terjadinya bencana, dampak yang ditimbulkan, hingga langkah-langkah sederhana yang bisa dilakukan anak-anak saat menghadapi situasi bencana. Penulis juga menyesuaikan isi materi dengan tahapan perkembangan usia anak, agar informasi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami tanpa menimbulkan rasa takut berlebihan.

Menurut Albata (2025) *worksheet* memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif dan motorik anak ketika dirancang sesuai dengan tingkat usia dan kemampuan, media ini mampu menjadi alat pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan bagi anak. Selain itu, *worksheet* juga berkontribusi dalam membentuk kebiasaan belajar, menumbuhkan kedisiplinan, serta mendorong daya kreativitas anak dalam memahami materi (Albata, 2025). Melalui proses pemilihan dan penyusunan bentuk-bentuk *worksheet* ini, penulis berharap buku aktivitas yang dikembangkan tidak hanya menjadi sarana edukatif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berkesan bagi anak-anak.



Gambar 3. 6 Draft awal pemilihan worksheet

Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pada Gambar 3.6, penulis mulai memilih jenis atau bentuk *worksheet* yang akan digunakan dalam buku aktivitas. Pemilihan bentuk *worksheet* ini dilakukan dengan mempertimbangkan ketercapaian tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, serta efektivitas dalam menyampaikan materi mengenai bencana alam. Dalam tahap ini, penulis memilih berbagai jenis *worksheet* seperti mewarnai, menebalkan huruf, menjodohkan gambar, dan sebagainya. Masing-masing bentuk *worksheet* dirancang dengan mempertimbangkan aspek visual yang menarik, bahasa yang sederhana, serta aktivitas yang merangsang kemampuan motorik halus dan kognitif anak.

3.2 Rencana Anggaran

Dalam proses pembuatan buku aktivitas, diperlukan perencanaan anggaran untuk memastikan seluruh tahapan dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Anggaran ini mencakup berbagai aspek, baik dari segi jasa maupun produk yang berperan penting dalam mendukung keberhasilan pengembangan buku aktivitas secara keseluruhan. Sebagian Anggaran didapatkan dari hasil donasi bersama tim Marimba 3 yang didapatkan dari mahasiswa UMN dan masyarakat umum. Berikut merupakan rincian rencana anggaran:

Tabel 3. 3 Rencana Anggaran

No	Nama Barang/Keterangan	Jumlah	Harga Satuan	Total
1	Jasa Ilustrator		Rp1.700.000	Rp1.700.000
2	Cetak Buku Aktivitas	40	Rp40.000	Rp1.600.000
3	Pensil Warna	35	Rp5.000	Rp175.000
3	Cetak Lembar Aktivitas	40	Rp10.000	Rp400.000
Total				Rp3.875.000

Sumber: Olahan Pribadi (2025)

Pembuatan buku aktivitas menggunakan jasa ilustrator buku karena ilustrasi berperan penting dalam menarik perhatian anak, membantu pemahaman, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam mengerjakan aktivitas. Selain itu, penulis juga membutuhkan pensil warna sebagai alat untuk anak-anak mengerjakan

aktivitas yang ada dan lembar aktivitas untuk dikerjakan secara bersama-sama dalam acara Marimba 3.

3.3 Target Luaran/Publikasi/HKI

Target luaran dari buku aktivitas ini dibagi berdasarkan syarat yang diwajibkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, sebagai berikut:

- a) Buku aktivitas akan dirilis dan digunakan secara bersama-sama dalam acara Marimba 3 di Aula RA Annajah, Cipurun.
- b) Sesuai dengan hal yang wajib dilakukan, penulis akan menyiapkan bentuk promosi yaitu membuat video durasi minimal 4 menit untuk satu versi, membuat video durasi minimal 1 menit untuk 3 versi, gambar produk minimal 5 dalam versi berbeda dan akan diunggah di media sosial Marimba.
- c) Hak Kekayaan Intelektual
Penulis akan mendaftarkan Buku Aktivitas untuk mendapatkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

