

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Pada tahap ini, terdapat dua metode yang digunakan, yaitu metode pengumpulan data dan metode perancangan karya, dengan rincian sebagai berikut.

3.1.1. Metode Pengumpulan Data

A. Data Primer

Penulis melakukan wawancara dengan tiga narasumber, yaitu Anis Faisal Reza, Adeline Syarifah Anis, dan Deni Adha Nugraha. Anis Faisal Reza merupakan Ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan yang memiliki pemahaman mendalam terkait kondisi kerentanan masyarakat terhadap bencana, khususnya tsunami. Ia memberikan perspektif mengenai pentingnya penyebaran informasi mitigasi bencana yang mudah dipahami oleh masyarakat, terutama anak-anak. Sementara itu, Adeline Syarifah Anis, selaku anggota GMLS yang berperan untuk memantai Perancangan *board game* agar permainan yang dibuat sesuai dengan kebutuhan edukasi mitigasi. Sedangkan Deni Adha Nugraha, sebagai Ketua RT Kampung Cipurun, memberikan pandangan dari sisi masyarakat local.

Anis Faisal Reza menyampaikan bahwa masyarakat di Kampung Cipurun masih minim akses terhadap informasi mengenai tsunami. Ia berharap adanya karya berbasis gamifikasi yang tidak hanya mengedukasi anak-anak melalui permainan, tetapi juga meningkatkan literasi mereka terkait mitigasi bencana. Dalam wawancara dengan Adeline, penulis memperoleh informasi bahwa PREDIKT dan mahasiswa UMN dari Batch 3 sebelumnya pernah mengembangkan *board game* berukuran besar sebagai media edukasi mitigasi. Adeline menambahkan bahwa PREDIKT, yang merupakan salah satu mitra Gugus Mitigasi Lebak Selatan, telah menciptakan dan menyediakan *board game* untuk menyampaikan materi mitigasi. Namun, setelah dilakukan uji coba bersama anggota Gugus Mitigasi Lebak Selatan,

ditemukan bahwa banyak pertanyaan yang masih muncul, serta permainan tersebut lebih sesuai bagi kelompok usia mahasiswa.

Berdasarkan wawancara mengenai kebutuhan GMLS, penulis kemudian melakukan observasi langsung ke Kampung Cipurun dan mengunjungi RA Annajah. Di sana, penulis mewawancarai Deni Adha Nugraha, yang berperan sebagai anggota Destan serta ketua RT Kampung Cipurun. Penulis juga mewawancarai salah satu guru di RA Annajah. Dari wawancara tersebut, ditemukan beberapa poin utama:

1. Anak-anak sering bermain secara berkelompok pada sore hari setelah pulang sekolah.
2. Anak-anak belum pernah mendapatkan literasi kebencanaan.
3. Tingkat literasi membaca anak-anak di RA Annajah masih rendah.
4. Anak-anak di RA Annajah mulai terpapar penggunaan gadget.

B. Data Sekunder

Penulis menelusuri karya terdahulu yang dihasilkan oleh mahasiswa peserta *Humanity Project Batch 3* melalui situs kc.umn.ac.id dan menemukan bahwa media edukasi yang digunakan adalah *board game* berbentuk permainan ular tangga. Permainan ini dirancang untuk memberikan pemahaman tentang gempa dan tsunami kepada siswa di SDN 03 Panggarangan. Selain itu, mahasiswa *Humanity Project batch 5* juga membuat sebuah *board game* “Patriot Siaga”, yaitu konsep *board game* seperti ular tangga yang menggabungkan game monopoli dan ludo, yang dibuat dengan ukuran besar dan ditemukan bahwa *board game* tersebut juga masih sangat susah untuk dimainkan oleh anak SD.

Berdasarkan wawancara dengan peserta acara, diketahui bahwa tingkat kesulitan pertanyaan dalam permainan tersebut masih terlalu tinggi. Hal ini menjadi masukan agar pertanyaan dalam permainan lebih disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak-anak. Selain itu, dosen ahli yang terlibat dalam proyek ini memberikan empat poin evaluasi, yaitu:

1. Permainan sebaiknya dirancang lebih sederhana dan menggunakan warna yang lebih cerah agar lebih menarik.
2. Perlu menciptakan konsep permainan yang lebih orisinal, mengingat banyaknya adaptasi dari permainan ular tangga dan monopoli.
3. Hindari repetisi yang berlebihan dalam permainan agar tidak menimbulkan kebosanan.
4. Disarankan untuk mempelajari lebih lanjut tentang *dexterity game* guna menambahkan elemen tantangan kecepatan bagi pemain.

3.1.2. Metode Perancangan Karya

3.1.2.1 Analisis Hasil Pengumpulan Data dengan Design Thinking

Selama proses pembuatan hingga peluncuran *board game*, penulis berkolaborasi dengan anggota lain dalam kegiatan "Marimba 3". Berbagai langkah, mulai dari tahap penulisan hingga pelaksanaan acara, telah dilakukan sebagaimana tercantum dalam Tabel 3.1.

Kegiatan	Febuari				April				Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Wawancara GMLS, Guru RA Annajah & Riset Lapangan												
Riset Sekolah												
Pengembangan Awal <i>Board game</i>												
Perencanaan Acara												
Persiapan <i>Board game</i> & Acara												
Pelaksanaan Acara Marimba 3												

Tabel 3.1 Timeline Kegiatan

Penulis menerapkan konsep *design thinking* sebagaimana dijelaskan oleh Plattner et al. dalam Mueller-Roterberg (2018), dengan menerapkan fase "Understand" dan "Observe". Menurut Sugiyono (2018), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang lebih spesifik, karena tidak hanya terbatas pada pengamatan terhadap individu, tetapi juga mencakup berbagai objek lainnya. Dalam fase ini, penulis melakukan wawancara serta mengkaji kebutuhan Gugus

Mitigasi Lebak Selatan (GMLS), observasi di RA Annajah Cipurun, serta kebutuhan RA Annajah.

Langkah pertama yang dilakukan adalah wawancara dengan Ketua GMLS, yang mengungkapkan bahwa Desa Situregen di Kampung Cipurun belum memenuhi 12 indikator *Tsunami-Ready* dan berharap adanya media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk anak-anak. Berdasarkan wawancara ini, penulis memutuskan untuk menjadikan anak-anak di Desa Situregen, Kampung Cipurun sebagai target utama karya yang akan dikembangkan. Namun, pada tahap ini, bentuk media yang akan dibuat masih belum ditentukan. Untuk memperoleh data lebih lanjut, penulis melakukan observasi langsung ke RA Annajah yang berada di Kampung Cipurun, Situregen. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada diskusi dengan Abah Anis, Kang Deni dan team Marimba 3 yang sudah melakukan survey untuk observasi tempat disana. Setelah tiba di Kampung Cipurun, penulis berkunjung ke RA Annajah dan bertemu dengan 11 orang murid dan 3 orang guru. Melalui pendekatan langsung, penulis menanyakan kepada anak-anak tentang permainan yang mereka sukai, dan mayoritas menjawab bahwa mereka gemar bermain lari-larian. Selain itu, Ibu Guru disana menyatakan bahwa anak-anak harus memiliki media pembelajaran yang interaktif mengangkat anak-anak disana mulai terpapar dengan gadget. Berdasarkan informasi ini, penulis menetapkan RA Annajah yang berada di Kampung Cipurun sebagai target utama untuk penerapan karya yang akan dibuat.

Dalam observasi tersebut, penulis juga bertemu dengan Deni Adha Nugraha, salah satu perwakilan karang taruna sekaligus RT di kampung tersebut. Deni menjelaskan bahwa anak-anak di Kampung Cipurun memang sering bermain secara berkelompok di tempat yang akan dijadikan Marimba 3, beliau mengungkapkan bahwa RA Annajah merupakan tempat yang tepat karna di sore hari anak-anak TK-SD senang berkumpul dan bermain disana. Permainan yang mereka mainkan umumnya adalah petak umpet, berlarian, serta bermain tanpa menggunakan media permainan tertentu. Berikut ini merupakan poin-poin informasi yang di dapatkan saat melakukan observasi.

1. Anak RA Annajah sudah terpapar oleh gadget.
2. Kurangnya literasi membaca pada RA Annajah.
3. Marimba sering disebut-sebut dan menjadi *Top Of Mind* masyarakat.
4. Anak-anak di Kampung Cipurun lebih suka untuk belajar sambil bermain.
5. Kurangnya antusias masyarakat untuk meningkatkan literasi membaca.

Dari temuan ini, penulis mendapatkan informasi bahwa anak-anak di RA Annajah sudah mulai terpapar oleh gadget, sedangkan literasi membaca dan literasi kebencanaannya masih kurang. Selain itu, selama melakukan observasi, masyarakat selalu bertanya terkait Marimba, jadi dapat disimpulkan bahwa Marimba menjadi *Top Of Mind* Masyarakat Situregen. Selain itu, penulis mendapatkan bahwa anak-anak lebih suka belajar sambil bermain agar pembelajaran lebih mudah diterima oleh anak-anak. Dari hasil observasi ini, penulis mendapatkan ide untuk menciptakan sebuah media permainan yang juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran, sehingga anak-anak dapat bermain sekaligus memperoleh literasi kebencanaan.

Setelah observasi, penulis berdiskusi dengan Adeline mengenai konsep media permainan yang dapat diterapkan. Adeline menyampaikan bahwa pada batch 3 dan batch 5 sebelumnya, mahasiswa telah menciptakan *board game* “Arneyva” dan “Patriot Siaga” yang mengadopsi konsep ular tangga. Dari informasi ini, penulis terinspirasi untuk mengembangkan *board game* dengan jenis permainan yang berbeda dari yang sudah dibuat. Untuk memperdalam pemahaman, penulis menelusuri arsip skripsi mahasiswa batch 3 dan batch 5 guna mempelajari teknik pembuatan serta mengevaluasi aspek yang masih bisa dikembangkan. Dari hasil penulisan ini, penulis menemukan beberapa poin yang perlu diperbaiki, di antaranya:

1. Permainan harus lebih sederhana namun tetap menarik.
2. Desain harus lebih berwarna agar lebih menarik bagi anak-anak.
3. Permainan harus bersifat orisinal dan tidak mengadopsi konsep dari monopoli atau ular tangga.

4. Hindari repetisi agar tidak membosankan.
5. Memasukkan unsur *dexterity games* untuk meningkatkan tantangan dan keterampilan motorik anak-anak.

Dengan temuan-temuan tersebut, penulis memasuki fase “*Point-of-View*” dalam design thinking dengan merumuskan pertanyaan 5W + 1H sebagai dasar perancangan karya, sebagaimana tercantum dalam Tabel 3.2. Pertanyaan-pertanyaan ini berasal dari evaluasi *board game* sebelumnya serta rencana pengembangan *board game* yang akan dibuat selanjutnya.

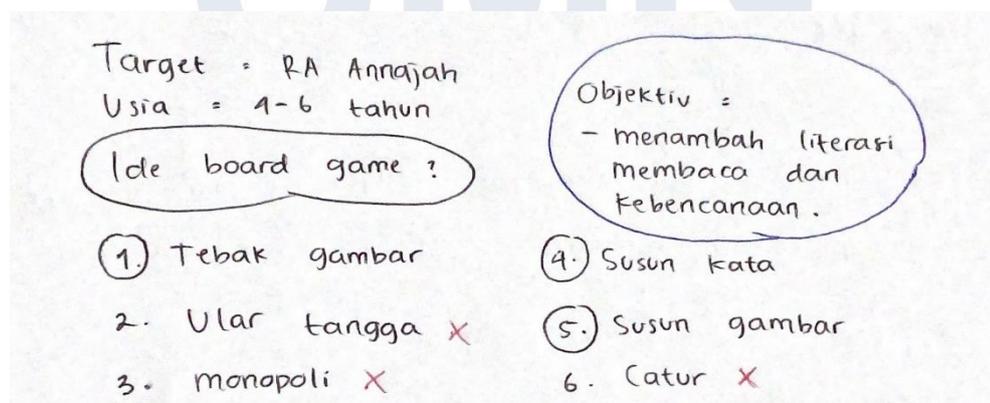
No	Pertanyaan 5W + 1H	Jawaban
1.	What: Apakah <i>board game</i> “Siaga Kata” dapat membantu dan bermanfaat untuk meningkatkan literasi membaca dan literasi kebencanaan?	Ya, <i>board game</i> Siaga Kata dapat membantu siswa di RA Annajah, khususnya anak-anak di Kampung Cipurun, dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca serta mempersiapkan mereka dalam menghadapi Mitigasi Bencana. Permainan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga dapat menjadi alternatif bagi siswa ketika merasa bosan dalam proses pembelajaran. Dengan berbagai macam kartu dalam permainan, <i>board game</i> ini mampu meningkatkan minat siswa untuk bermain sekaligus belajar.
2.	Who: Siapa target audience atau yang dapat memainkan permainan <i>board game</i> “Siaga Kata”?	Siswa RA Annajah dan anak-anak di kampung cipurun dengan kisaran umur 4-7 tahun karena dianggap sudah mampu untuk menyusun kata sesuai intruksi dari kartu.
3.	When: Kapan waktu yang tepat untuk memainkan <i>board game</i> “siaga kata”?	Penggunaan <i>board game</i> ini dapat digunakan setelah perilisannya pada acara pembukaan Marimba 3, nantinya <i>board game</i> ini akan dipakai saat berada didalam kelas dengan pendamping atau guru yang menilai proses belajar kita ketika menggunakan <i>board game</i> tersebut.
4.	Why: Mengapa <i>board game</i> dapat membantu proses belajar siswa?	Perancangan <i>board game</i> ini dibuat karena kurangnya minat siswa dalam literasi membaca serta pengetahuan tentang mitigasi bencana. Selain itu <i>board game</i> juga mampu meningkatkan interaksi sosial saat belajar menyusun kata, <i>board game</i> ini juga diharapkan dapat membantu siswa untuk mengetahui sign dari bencana alam.

5.	Where: Dimana <i>board game</i> tersebut dapat diterapkan?	<i>Board game</i> ini dapat digunakan oleh anak-anak di kampung Cipurun khususnya untuk sekolah TK dan SD, selain itu <i>board game</i> ini akan ditaruh di Marimba 3 yaitu tempat untuk meningkatkan literasi membaca yang nantinya berlokasi di RA Annajah.
6.	How: bagaimana <i>board game</i> “Siaga Kata” dapat meningkatkan literasi membaca dan literasi tentang mitigasi bencana?	<i>board game</i> akan di rancang dengan visual yang menarik serta dilengkapi dengan 15 kartu siaga kata yang beragam. Aturan permainan akan dibuat semenarik mungkin agar tetap seru meskipun dimainkan berulang kali, sehingga dapat memberikan dampak positif bagi para pemainnya.

Tabel 3. 2 Pertanyaan 5W + 1H

3.1.2.2 Proses “Ideate” Konsep Awal

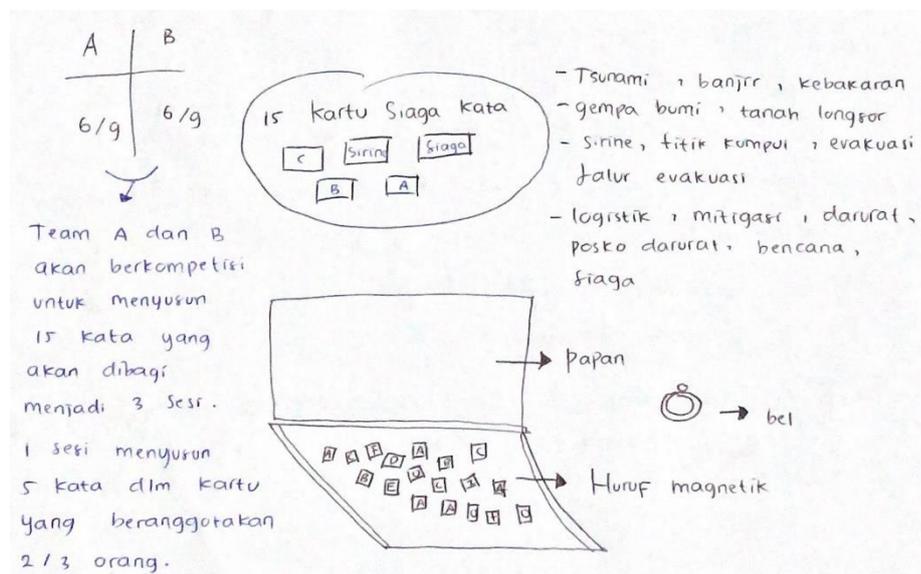
Pada tahap awal perancangan *board game*, penulis belum langsung menemukan konsep yang akan diterapkan. Oleh karena itu, dilakukan beberapa langkah dalam menyusun draft awal. Langkah pertama adalah *brainstorming*, di mana penulis mengumpulkan referensi dari berbagai *board game* yang sudah dikenal luas untuk mendapatkan gambaran mengenai jenis permainan yang akan dibuat. Karna sasaran *board game* yang akan dibuat adalah anak TK dengan kisaran umur 4-7 tahun, maka *board game* ini akan dibuat lebih sederhana dan berbeda dari *board game board game* yang dibuat sebelumnya.



Gambar 3. 1 Ide *Board game*

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Dari hasil *brainstorming*, terlihat bahwa penulis mengidentifikasi enam *board game* yang akan dibuat, yaitu tebak gambar, ular tangga, monopoli, susun kata, dan susun gambar. Selanjutnya, penulis menyesuaikan pilihan jenis *board game* dengan hasil analisis data yang telah dikumpulkan, yaitu permainan harus sederhana, mudah dipahami, dan dapat meningkatkan teamwork dan saling berkompetitif. Mengingat *board game* ini menasar anak RA Annajah, maka ular tangga, dan monopoli dikeluarkan dari list karna tergolong rumit untuk anak usia 4-7 tahun. Begitu juga dengan catur, catur merupakan permainan yang rumit dan memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi, jadi hanya dapat dimainkan oleh dua orang dalam satu sesi. Selanjutnya, penulis menyesuaikan kembali pilihan *board game* dengan hasil analisis data yang telah dikumpulkan, ide yang tersisa adalah tebak gambar, susun kata, dan susun gambar. Berdasarkan hasil observasi sebelumnya dan objektif dari *board game* ini adalah untuk meningkatkan literasi membaca dan literasi tentang mitigasi bencana, maka *board game* yang dipilih adalah *board game* susun kata dengan nama “Siaga Kata”. Nantinya *board game* ini juga akan di taruh pada Marimba 3.



Gambar 3. 2 Draft awal Rancangan *Board game*

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Setelah melalui proses pemikiran yang cukup panjang, penulis mulai merancang draft awal *board game* dengan menyisipkan berbagai elemen komunikasi kebencanaan. *Board game* ini dirancang dengan beberapa komponen, seperti 15 kartu siaga kata yang akan dijadikan acuan untuk menyusun kata, papan permainan magnetic, huruf alphabet A-Z yang ada di dalam *board game*, serta komponen pendukung seperti spidol dan penyangga *board game*.

Sementara itu, pada gambar 3.2 juga terdapat panduan permainan. Dalam satu sesi permainan, terdapat dua tim yang berlawanan, yaitu Tim A dan Tim B, masing-masing terdiri dari enam/sembilan anggota. Dalam satu tim yang beranggotakan 6 atau 9 orang, akan dilakukan *system rolling* saat menyusun kata, dimana 2 atau 3 anak akan menyusun 5 kata dari total 15 kartu. Team yang sudah selesai menyusun kata akan mendapatkan 1 poin dan lanjut ke pemain berikutnya.

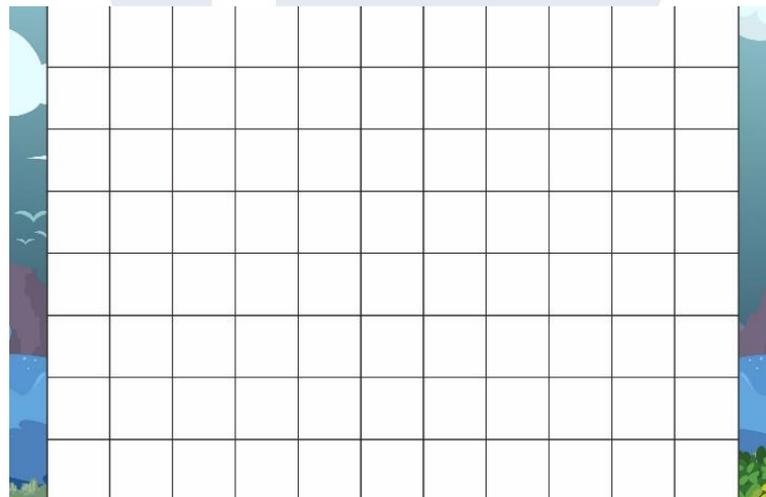


Gambar 3. 3 Rancangan Awal *Board game*

Sumber : Olahan Pribadi (2025)



Gambar 3. 4 Rancangan Awal Kartu Siaga Kata
 Sumber : Olahan Pribadi (2025)



Gambar 3. 5 Rancangan Awal Papan Permainan *Board game*
 Sumber : Olahan Pribadi (2025)

3.1.2.3 Proses “Ideate” Konsep Logo

Pada tahap ini, penulis mulai merancang dan mengembangkan logo untuk *board game*. Dalam berbagai permainan *board game*, logo memiliki peran penting sebagai identitas visual yang mudah dikenali dan diingat oleh pemain.



Gambar 3. 6 Rancangan awal Ide Konsep Logo

Sumber : Olahan Pribadi (2025)

Pada Gambar 3.5, penulis mengembangkan *logotype* dengan menggunakan kata “Siaga Kata” sebagai nama *board game*. Pemilihan *logotype* dilakukan dengan tujuan agar nama *board game* lebih mudah diingat oleh anak-anak serta selaras dengan pesan yang ingin disampaikan, yaitu menanamkan sikap kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana alam. Untuk menciptakan desain logo yang tepat, penulis juga mengumpulkan beberapa referensi logo dari berbagai sumber sebagai inspirasi dalam penggambaran elemen visualnya.

3.2. Rencana Anggaran

Dalam proses pembuatan *board game*, terdapat anggaran yang harus dialokasikan baik untuk biaya jasa maupun produk. Rincian anggaran ini disusun dalam Tabel 3.3, yang mencakup tiga kategori utama, yaitu desain, komponen uji coba, dan komponen *board game*

Tabel 3. 3 Rancangan Anggaran *Board game*

No	Kategori	Keterangan	Estimasi Harga	Kuantitas	Total Estimasi Harga
1.	Design	Jasa Ilustrator	Rp600.000	1	Rp600.000
2.	Komponen Uji Coba	Print Kartu Siaga Kata uji coba	Rp30.000	2	Rp60.000
		Box untuk uji coba	Rp50.000	2	Rp100.000
		Kertas Karton untuk uji coba	Rp25.000	2	Rp50.000
3.	Komponen <i>Board game</i>	Percetakan kartu Siaga Kata magnetic ukuran 9 cm x 6 cm dan Box Kemasan	Rp100.000	6	Rp600.000
		Custome Papan <i>Board game</i>	Rp100.000	6	Rp600.000
		Cetak kata-kata Alphabet Magnetic	Rp1.500	104 x 6 = 624	Rp936.000
		Percetakan Panduan Bermain dan Keterangan Kartu	Rp25.000	12	Rp300.000
		Kotak Kemasan <i>Board game</i>	Rp80.000	6	Rp480.000
Total Biaya			Rp3.726.000		

Kategori desain mencakup biaya untuk pembuatan visual *board game*, termasuk logo, ilustrasi, dan elemen grafis lainnya. Komponen *board game* mencakup segala material yang digunakan dalam permainan, seperti papan permainan, kartu Siaga, panduan permainan, keterangan kartu, dan kata-kata alphabet magnetic. Sementara itu, materi promosi berupa konten media sosial, poster, video teaser, infografis, dan artikel blog juga disertakan untuk melengkapi perilsan *board game* akan diadakan pada pembukaan Marimba 3.

3.2.1. Rencana Penggalangan Dana Kegiatan

Untuk mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan, tim Marimba merancang strategi penggalangan dana dengan beberapa pendekatan, antara lain melalui penyebaran proposal *sponsorship*, pembukaan donasi umum, serta insentif khusus bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN).

1. Mencari Sponsorship dari Lembaga dan Pihak Eksternal

Panitia akan menyusun proposal sponsorship yang mencantumkan latar belakang kegiatan, tujuan, rincian program, anggaran yang dibutuhkan, serta bentuk kerja sama yang ditawarkan. Proposal ini akan disebarkan kepada berbagai instansi, perusahaan, NGO, media, dan tokoh masyarakat yang memiliki visi sejalan, khususnya yang peduli terhadap pendidikan, kebencanaan, dan pengabdian masyarakat.

2. Pembukaan Donasi Umum

Panitia juga membuka peluang donasi dari masyarakat umum dengan kategori sebagai berikut:

- a. Donasi Uang Tunai: Dapat disalurkan melalui rekening resmi yang disediakan oleh panitia. Dana ini akan dialokasikan untuk biaya operasional kegiatan, termasuk distribusi media pembelajaran, konsumsi, dan transportasi.
- b. Donasi Buku: Terutama buku anak-anak, buku bergambar, atau buku bertema bencana, yang akan didistribusikan ke sekolah atau komunitas sasaran.
- c. Donasi Mainan Edukatif: Mainan yang merangsang kreativitas dan pengetahuan, khususnya untuk anak usia dini.

Semua donasi akan didokumentasikan secara transparan dan dilaporkan kepada donatur serta melalui media komunikasi resmi panitia.

3. Insentif SKKM untuk Mahasiswa UMN

Sebagai upaya mendorong partisipasi aktif dari lingkungan kampus, panitia memberikan insentif berupa SKKM (Satuan Kredit Kegiatan Mahasiswa) Pengabdian Masyarakat kepada mahasiswa UMN yang berpartisipasi dalam kegiatan donasi. Ketentuannya sebagai berikut:

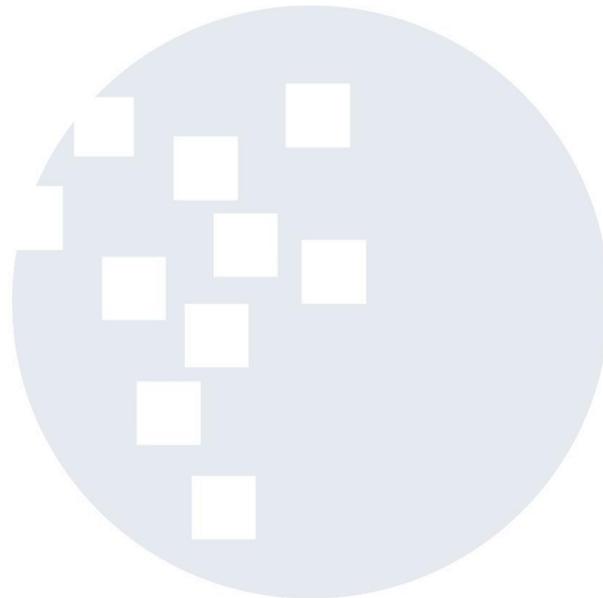
- a. Mahasiswa dapat menyumbangkan dalam bentuk uang, buku, atau mainan sesuai daftar kebutuhan yang disediakan panitia.
- b. Donasi dicatat secara resmi dengan bukti penerimaan dan dokumentasi penyerahan.
- c. Mahasiswa yang menyumbang akan memperoleh SKKM Pengabdian Masyarakat sesuai kebijakan yang berlaku di UMN, setelah diverifikasi oleh koordinator kegiatan dan pihak universitas.

3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI

Permainan *Board game* "Siaga Kata" akan diperkenalkan dalam pembukaan Marimba 3 yang diselenggarakan secara *offline* di kampung Cipurun tepatnya di RA Annajah. Nantinya akan ada acara khusus untuk memainkan *board game* *Siaga Kata* yang akan dimainkan oleh siswa dari RA Annajah dan anak-anak di kampung Cipurun dengan kisaran umur 4-7 tahun. Dokumentasi kegiatan ini akan diunggah ke akun Instagram @rumahmarimba dalam bentuk *Instagram Story* ataupun *Reels*.

Karena *board game* ini menjadi salah satu bagian dari acara Marimba 3, dokumentasi dan bentuk promosi dalam bentuk konten media sosial, video teaser, poster, dan infografis juga akan dibagikan melalui akun Instagram @rumahmarimba, baik dalam format *Instagram Story* maupun *Instagram Feeds*. Selain itu, materi promosi berupa artikel blog terkait *board game* Siaga Kata akan di unggah pada website gmls. Nantinya akun @rumahmarimba juga akan digunakan untuk menggalang dana dari mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara guna mendukung penyelenggaraan acara ini. Sebagai bentuk

perlindungan terhadap ide dan konsep dari kartu permainan ini, "Siaga Kata" juga akan didaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA