

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Tahapan pembuatan karya dalam penelitian ini disusun secara sistematis agar proses perancangan *board game* dapat berjalan terarah dan sesuai tujuan. Secara umum, tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut. Pertama, tahap perencanaan konsep, yaitu merumuskan ide dasar karya dengan melakukan analisis kebutuhan sekaligus analisis situasi untuk mengidentifikasi potensi dan hambatan yang sedang dihadapi. Tahap ini penting sebagai landasan untuk menentukan strategi pengembangan *board game* untuk Kampung Gardu Timur. Disana masyarakatnya sudah tahu kalau akan terjadi bencana tetapi mereka masih belum paham apa yang harus mereka lakukan. Kedua, tahap perancangan desain awal, perlu dilakukan perancangan mekanisme permainan, penentuan aturan main, serta penyusunan desain visual sesuai dengan pesan edukasi tentang kesiapsiagaan bencana yang ingin disampaikan mulai dari riset-riset jurnal yang sudah ada. Selanjutnya, penulis memulai proses pembuatan prototype dengan membuat model awal dari *board game* untuk diuji coba oleh salah satu anak-anak. Setelah itu, tes uji coba langsung dilakukan pada anak-anak di Kampung Gardu Timur untuk menilai pemahaman mereka tentang isi permainan dan untuk melihat reaksi mereka dan seberapa antusias mereka. Hasil pre-test ini digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi aspek desain dan mekanisme permainan yang dianggap tidak sesuai. Setelah proses evaluasi selesai, dimulailah tahap produksi akhir, yaitu mencetak dan merakit boardgame menggunakan bahan yang lebih tahan lama, halus, dan layak digunakan. Proses terakhir adalah pelaksanaan dan evaluasi selesai; permainan papan diperkenalkan secara langsung kepada anak-anak untuk melihat seberapa efektif permainan dalam menyampaikan pesan edukasi dan untuk menyimpan catatan tentang proses pelaksanaan sebagai bahan laporan penelitian.

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk perancangan karya ini adalah survei dan observasi langsung ke Kampung Gardu Timur bersama anak-anak berusia 9 hingga 12 tahun sebagai subjek utama.

1. Survei

Metode survei dipilih karena mampu memberikan data yang terukur mengenai persepsi dan tingkat pemahaman audiens terhadap suatu isu. Dalam penelitian komunikasi, survei dianggap efektif untuk memetakan pengetahuan dan sikap khalayak terhadap pesan tertentu (Wibowo, 2020). Selain itu, survei dengan pendekatan deskriptif juga memungkinkan peneliti memahami pola perilaku komunikasi masyarakat secara lebih sistematis (Utami & Raharjo, 2021). Dalam konteks edukasi kebencanaan, hasil survei ini membantu perancang memahami bagaimana anak-anak menyerap informasi, seberapa besar kesadaran mereka terhadap risiko bencana, serta bagaimana bentuk penyampaian yang paling menarik bagi mereka. Survei dilakukan dengan menggunakan kuesioner sederhana atau *pre-test* yang disusun dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak, berisi pertanyaan seputar pengetahuan, sikap, dan kesiapsiagaan mereka terhadap bencana gempa bumi, banjir, dan tsunami. Survei ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran umum tentang sejauh mana pemahaman mereka sekaligus mengetahui kebutuhan informasi yang diperlukan. Survei dilakukan kepada anak-anak di Kampung Gardu Timur yang berusia 9-12 tahun dengan menggunakan instrumen kuesioner untuk mengukur tingkat pengetahuan dan pemahaman responden terkait kesiapsiagaan bencana. Pemilihan responden dilakukan *purposive sampling*, sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil survei ini digunakan sebagai dasar dalam perancangan dan pengembangan karya ini, sehingga praktik yang dilakukan dalam penelitian memiliki landasan data yang jelas dan sesuai dengan kaidah pengumpulan data penelitian.

2. Observasi

Melalui observasi, penulis dapat melihat secara langsung bagaimana anak-anak berinteraksi dengan lingkungannya dan bagaimana mereka menanggapi pembicaraan tentang bencana. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurjanah dan Sari (2022) yang menyatakan bahwa observasi lapangan memungkinkan peneliti memahami konteks sosial dan perilaku komunikasi secara nyata di lingkungan audiens. Dengan begitu observasi membentuk landasan dalam merancang *board game* yang tidak hanya edukatif tetapi juga relevan dengan keseharian anak-anak di wilayah tersebut. Peneliti juga melakukan observasi secara langsung dengan ikut terlibat dalam aktivitas anak-anak, berbicara langsung dengan anak-anak di Kampung Elod. Dalam proses observasi tersebut, peneliti juga melakukan percakapan informal dengan beberapa anak-anak serta Ketua Desa Tangguh Bencana (DESTANA) Situregen. Percakapan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman, kebutuhan, serta kondisi kesiapsiagaan bencana di wilayah penelitian, sehingga data yang diperoleh dapat melengkapi dan memperkuat hasil survei. Melalui observasi ini, penulis dapat mengamati perilaku, respon spontan, serta antusiasme anak-anak ketika beraktivitas di lingkungan mereka. Untuk memberikan gambaran yang lebih baik tentang keadaan anak-anak di Kampung Gardu Timur, catatan lapangan langsung akan ditambahkan ke data yang diperoleh dari survei.

3.1.2 Metode Perancangan Karya

1. Analisis Hasil Pengumpulan Data

Proses perancangan pembuatan karya *board game* diperlukan beberapa tahapan proses perancangan yang saling berkaitan, yaitu pengenalan situasi, penentuan ide karya, dan riset pendukung untuk memastikan informasi yang digunakan relevan dan akurat. Pada tahap pengenalan situasi, perancang melakukan observasi awal terhadap konteks sosial dan geografis wilayah Lebak Selatan sebagai daerah rawan bencana, khususnya gempa bumi dan tsunami. Observasi

mendalam digunakan untuk memahami kondisi masyarakat serta potensi penerapan media edukasi yang sesuai. Dari aspek sosial, dilakukan pengamatan langsung terhadap karakteristik masyarakat di Kampung Gardu Timur, terutama anak-anak usia sekolah dasar yang menjadi sasaran utama edukasi kebencanaan. Melalui interaksi dan pengamatan di lapangan, diperoleh gambaran tentang kebiasaan sehari-hari, cara mereka bermain, serta tingkat pemahaman mereka terhadap bencana. Informasi ini menjadi dasar penting dalam menentukan bentuk media yang tidak hanya menarik, tetapi juga mudah dipahami dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dari aspek sains, proses observasi juga melibatkan pengumpulan informasi mengenai kondisi lingkungan sekitar dan potensi bencana yang pernah terjadi di daerah tersebut. Data diperoleh melalui pengamatan langsung di lokasi serta berbicara dengan tokoh masyarakat setempat, seperti Kang Deni, Ketua DESTANA Situregen, yang memiliki pengalaman dan pengetahuan mengenai tanda-tanda alam maupun upaya warga Kampung Gardu Timur dalam menghadapi bencana. Pendekatan ini membantu memastikan bahwa konten *board game* mencerminkan kondisi nyata di wilayah tersebut. Terakhir dari aspek teknologi, dilakukan eksplorasi terhadap berbagai bentuk media pembelajaran yang dapat menarik minat anak-anak, hingga akhirnya dipilih bentuk *board game* sebagai media utama. Media ini dinilai efektif karena bersifat interaktif, bisa dimainkan bersama, dan mampu menyampaikan pesan edukatif dengan cara yang menyenangkan.

Penentuan target audiens karya *board game* ini dibantu dengan berkonsultasi dengan Kepala Gugus Mitigasi Lebak Selatan, Anis Faisal Reza melalui briefing malam dan pemaparan materi mengenai informasi detail Kampung Gardu Timur mulai dari letak demografi, kebiasaan penduduk, jumlah penduduk, mata pencaharian, dan kebutuhan Kampung tersebut. Dalam perancangan suatu ide karya komunikasi,

metode “5W + 1H” digunakan untuk menguraikan masalah secara sistematis dan menyeluruh yang berfungsi agar perancangan yang dibuat memiliki dasar yang jelas. Metode ini mencakup enam unsur penting, yaitu *What* (apa yang dirancang), *Why* (mengapa perlu dirancang), *Who* (siapa targetnya), *When* (kapan digunakan), *Where* (dimana digunakan), dan *How* (bagaimana cara atau medianya). Keenam unsur ini dapat membantu peneliti untuk memahami konteks, tujuan, serta arah solusi komunikasi yang ingin dicapai (Rahayu, 2020). Penggunaan metode ini juga selaras dengan prinsip *user-centered design*, yaitu memahami kebutuhan target audiens sebelum menentukan bentuk komunikasi yang akan digunakan. Bisa dijabarkan langsung rumusan dari dasar perancangan karya *board game* berbentuk pertanyaan 5W+1H sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Pertanyaan 5W+1H

No	Pertanyaan 5W+1H
1	Apa tujuan dari pembuatan <i>board game</i> ini?
2	Kapan <i>board game</i> ini bisa dimainkan oleh target audiens? (hanya dirumah atau bisa dimana saja)
3	Dimana <i>board game</i> ini akan dimainkan?
4	Siapa target audiens yang dituju dari pembuatan <i>board game</i> ini?
5	Mengapa <i>board game</i> dipilih menjadi media komunikasi untuk edukasi mitigasi bencana ke target audiens?
6	Bagaimana <i>board game</i> ini dirancang agar target audiens memahami isi pesan dari <i>board game</i> ini?

Sumber: Data Primer (2025)

2. Proses Pembuatan Draft Permainan *Board game*

Pada awal proses pembuatan *board game* ini harus dipastikan bahwa permainan ini dapat memenuhi tujuan edukasi yang diinginkan. Tahapan pertama yang dilakukan dalam pembuatan draft awal adalah dengan melakukan riset dan mencari referensi permainan yang menggunakan kartu sebagai media pembelajaran untuk anak-anak Sekolah Dasar.



Gambar 3. 1 UNO, Flash Card, dan Monopoly

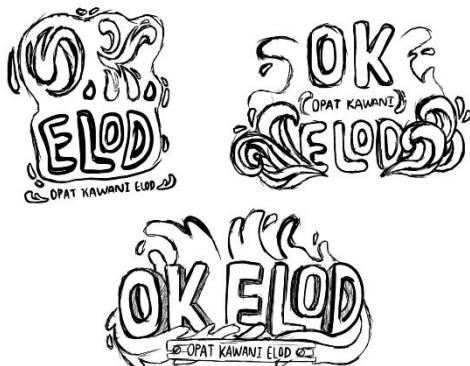
Sumber: Wikipedia (2024)

Peneliti menemukan beberapa jenis permainan kartu yang sering digunakan seperti kartu UNO dan kartu Remi dan *board game* seperti Monopoli. Masing-masing kartu ini sama-sama memiliki beberapa elemen permainan didalamnya. Kartu UNO merupakan salah satu

permainan kartu yang sudah sangat dikenal di semua kalangan usia yang memerlukan penyusunan strategi dan tantangan yang akan menghambat pemainnya yang akan membuat pemain akan menciptakan interaksi yang seru dan juga kompetitif. Sama halnya dengan kartu Remi yang diperlukan juga untuk menyusun strategi agar bisa menang dengan mengetahui setiap elemen yang berbeda di kartu-kartunya, Flash card dapat menyajikan informasi secara visual dengan gambar dan juga teks sederhana yang memungkinkan anak-anak lebih tertarik untuk belajar mengenai mitigasi bencana alam dan penyusunan langkah-langkah evakuasi dengan cara yang ringan tetapi efektif. Dalam permainan ini anak-anak akan terlibat untuk menyusun strategi yang efektif serta pengambilan keputusan.

Setelah mencari referensi permainan, penulis mulai membuat rancangan awal untuk permainan *board game* ini dengan mencari referensi nama untuk *board game* yang berkaitan dengan Kampung Gardu Timur dan mitigasi bencana. Ditentukan dengan nama “Opat Kawani Elod” yang bisa juga disingkat menjadi “OK Elod” yang memiliki dimana “Opat” berasal dari bahasa sunda angka 4 lalu “kawani Elod” yang berarti melindungi atau menemani Kampung Elod. Jadi arti dari nama “Opat Kawani Elod” adalah empat elemen kartu cara mitigasi bencana yang dapat melindungi Kampung Elod. Pemilihan nama permainan juga memiliki tujuan untuk memudahkan penulis untuk mengenalkan permainan ini ke anak-anak dengan bahasa Sunda dan menarik perhatiannya.

Selanjutnya peneliti mulai mengembangkan logo *board game* menyesuaikan dengan tujuan *board game* ini dibuat untuk mengedukasi anak-anak mengenai bencana alam khususnya tsunami yang berarti logo harus ada elemen ombaknya karena logo berfungsi penting sebagai identitas dari karya yang akan dirancang.



Gambar 3. 2 Sketsa Kasar Logo

Pembuatan logo menyesuaikan dari tujuan *board game* “Opat Kawani Elod” hingga elemen yang dipilih adalah gelombang laut yang besar. Gelombang dibuat sedemikian rupa agar tidak terlalu menakuti anak-anak maka diselipkan dengan teks “OK Elod” agar anak-anak senang pada sesi edukasi melalui media komunikasi interaktif ini. Gambar diatas merupakan beberapa sketsa untuk pilihan logo yang akan dipakai.



Gambar 3. 3 Sketsa Kasar Bentuk Kartu

Setelah itu penulis merancang apa saja kartu yang akan ada di dalamnya yang tentunya warna-warna yang akan dipakai akan berwarna-warni dan sesuai dengan aslinya yang bisa menarik perhatian anak-anak. Kartu yang akan ada di dalam permainan ini seperti kartu Kampung Elod, Kartu Siaga, Kartu Bencana, Kartu Bahaya, dan Kartu Aman yang memiliki fungsinya masing-masing.

3.2 Rencana Anggaran

Rencana anggaran biaya (RAB) adalah salah satu hal paling krusial dalam merancang suatu kegiatan. Pembuatan RAB ini bertujuan untuk memastikan segala sumber daya yang dibutuhkan terpenuhi dan juga efisien. Berikut merupakan rencana anggaran biaya yang diperlukan dalam pembuatan *board game* Opat Kawani Elod untuk anak-anak, Kampung Gardu Timur, Desa Situregen.

Tabel 3. 2 Rencana Anggaran

Kegiatan	Detail	Jumlah / Box	Jumlah Total	Harga Satuan	Harga Total
Pembuatan Board Game	Ilustrator	1	1	Rp1,750,000	Rp1,750,000
	Cetak Box	1	7	Rp50,000	Rp350,000
	Kartu Pulau	5	35	Rp10,000	Rp350,000
	Cetak Kartu Siaga & Bencana	44	308	Rp1,500	Rp462,000
	Cetak Kartu Aman & Bahaya	7	49	Rp1,000	Rp49,000
	Kartu Panduan dan Poin	1	7	Rp7,000	Rp49,000
Kolateral	Poster A3	5	5	Rp10,000	Rp50,000
	Infografis	5	5	Rp10,000	Rp50,000
Lainnya	Hadiah Pemenang	1	7	Rp15,000	Rp105,000
				Total	Rp3,215,000

Sumber: Data Primer (2025)

3.3 Target Luaran/Publikasi/HKI

Target luaran adalah hasil akhir suatu karya yang diharapkan. Target luaran/publikasi pada karya *board game* “Opat Kawani Elod” yakni publikasi pada website resmi Gugus Mitigasi Lebak Selatan berupa artikel blog mengenai produk, video teaser produk serta kegiatan yang dipublikasikan pada Instagram resmi Sagara Asih berkolaborasi dengan Gugus Mitigasi Lebak Selatan, dan pendaftaran

pada HKI (Hak Kekayaan Intelektual)/ hak cipta *board game* oleh Universitas Multimedia Nusantara.

