

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Berikut merupakan kedudukan dari pemegang dan koordinasi yang dilakukan selama melakukan kerja magang di Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS).

##### **3.1.1 Kedudukan**

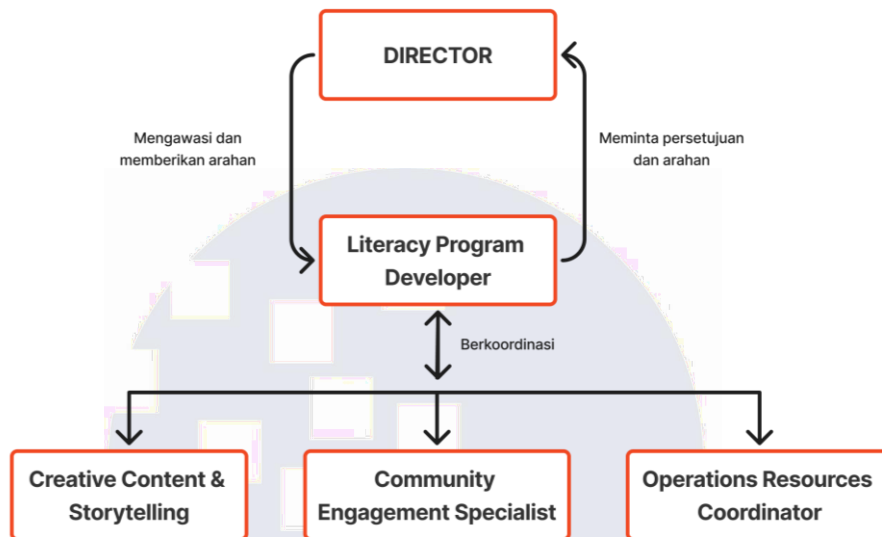
Dalam Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS), terdapat program MARIMBA (Mari Membaca). Dalam program MARIMBA ini, terdapat empat posisi, yaitu *Literacy Program Developer*, *Creative Content & Storytelling Specialist*, *Operations & Resources Coordinator*, dan *Community Engagement Specialist*. Pemegang ditempatkan pada posisi *Literacy Program Developer* dalam program MARIMBA ini.

*Literacy Program Developer* bertanggung jawab untuk merancang kegiatan MARIMBA dan merancang materi edukasi mengenai risiko bencana dan langkah mitigasi bencana agar tetap relevan dan menarik untuk anak-anak. Proses kerja magang di Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) ini berlangsung pada 10 September 2025 hingga 28 November 2025 dan bertempat di rumah MARIMBA yang sudah tersebar di Kecamatan Panggarangan, yaitu Desa Hegarmanah, Desa Panggarangan, Desa Sindang Ratu, dan Desa Bayah Barat.

##### **3.1.2 Koordinasi**

Sebagai *Literacy Program Developer* pada MARIMBA (Mari Membaca) di Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS), pemegang berada di bawah bimbingan dan supervisi dari Anis Faisal Reza yang merupakan direktur GMLS sekaligus pembimbing lapangan. Selama proses kerja magang, pemegang tidak bekerja sendiri, melainkan berkoordinasi dan bekerja sama dengan *Creative Content & Storytelling Specialist*, *Operations*

& *Resources Coordinator*, dan *Community Engagement Specialist*. Berikut merupakan alur koordinasi kerja magang di MARIMBA (Mari Membaca).



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi  
Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

Dalam menjalankan tanggung jawab sebagai *Literacy Program Developer* pada MARIMBA (Mari Membaca), pemagang akan mendapatkan arahan dari pembimbing, yaitu direktur GMLS. Setelah mendapatkan arahan tersebut, pemagang mulai berkoordinasi dengan *Creative Content & Storytelling Specialist*, *Operations & Resources Coordinator*, dan *Community Engagement Specialist* untuk mulai merencanakan kegiatan MARIMBA sesuai dengan *jobdesk* nya masing-masing. Jika sudah merencanakan kegiatan MARIMBA, maka pemagang akan kembali berkoordinasi dengan pembimbing untuk mendapatkan *approval*.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tabel dari tanggung jawab yang dikerjakan oleh pemagang sebagai *Literacy Program Developer* pada MARIMBA (Mari Membaca).

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu 5-6 (September)	Melakukan observasi	Melakukan observasi secara langsung dengan mengunjungi beberapa desa yang akan menjadi tempat pelaksanaan kegiatan MARIMBA untuk meminta perizinan serta berdiskusi dengan fasilitator MARIMBA yang ada pada desa tersebut.
2	Minggu 7-9 (September-Oktober)	Menyusun materi pembelajaran untuk MARIMBA	Menyusun materi pembelajaran terkait risiko bencana dan langkah mitigasi bencana
3	Minggu 7-9 (September-Oktober)	Menyusun rencana kegiatan MARIMBA	Menyusun <i>rundown</i> acara pada hari kegiatan MARIMBA.
4	Minggu 9 (Oktober)	Melaksanakan kegiatan MARIMBA	Mengunjungi 4 desa untuk melaksanakan kegiatan MARIMBA yang sudah direncanakan.
5	Minggu 10 (Oktober)	Melakukan evaluasi kegiatan MARIMBA	Melakukan rapat dengan tim program MARIMBA untuk mengevaluasi kegiatan yang telah berjalan.

Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Sebagai *Literacy Program Developer* pada MARIMBA (Mari Membaca), pemegang memiliki lima tanggung jawab utama, yaitu melakukan observasi untuk keperluan perancangan kegiatan MARIMBA serta pembuatan materi, menyusun materi pembelajaran terkait risiko bencana dan langkah mitigasi bencana dan menyusun rencana kegiatan atau *rundown* acara MARIMBA, melaksanakan kegiatan MARIMBA sesuai dengan apa yang telah direncanakan, serta mengevaluasi kegiatan yang telah berlangsung.

Dalam menjalani tanggung jawab sebagai *Literacy Program Developer*, pemegang menggunakan beberapa konsep sebagai dasar atau fondasi. Konsep pertama yang pemegang gunakan adalah *Intercultural Communication*. *Intercultural Communication* atau komunikasi antar budaya adalah sebuah komunikasi atau proses pertukaran pesan antara dua orang atau lebih yang memiliki latar belakang atau budaya yang berbeda (Dianto, 2019). Perbedaan ini meliputi perbedaan pandangan atau ideologi, sistem nilai, pengalaman, sejarah, kebiasaan, dan lain sebagainya. Perbedaan budaya ini dapat menjadi sebuah tantangan bagi seseorang untuk menyampaikan sebuah pesan. Dalam konteks kegiatan kerja magang yang pemegang lakukan, pemegang harus dapat menyampaikan materi untuk anak-anak dengan tepat menyesuaikan dengan budaya seperti tata bahasa, kebiasaan, pengertian mereka. Dengan memperhatikan budaya tersebut, maka pesan yang disampaikan pun dapat tepat dengan sasaran dan dapat mereka terima dengan baik.

Konsep kedua yang pemegang gunakan dalam menjalani kerja magang sebagai *Literacy Program Developer* adalah komunikasi sains. Komunikasi sains adalah suatu proses yang tidak hanya mengarah pada penyampaian informasi, tetapi juga pada pengembangan pemahaman, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan simbol, grafik, atau lambang tertentu (Hidayat & Pertiwi, 2024). Dalam konteks kerja magang pada program MARIMBA, pemegang menerapkan konsep ini dalam kegiatan pembelajaran atau ketika sedang menyampaikan materi kurikulum terkait bencana. Pemegang tidak sekedar memberikan informasi secara satu arah saja, tetapi melibatkan anak-anak untuk berpikir dan mendalami setiap materi yang ada menggunakan permainan, lagu, dan juga buku bacaan. Dengan begitu anak-anak pun dapat menangkap lebih dalam ilmu terkait kebencanaan yang ingin disampaikan oleh pemegang.

Konsep atau teori ketiga yang digunakan pemegang sebagai fondasi dari kerja magang ini adalah teori komunikasi risiko. Komunikasi risiko adalah proses penyampaian informasi mengenai ancaman, potensi bahaya, ketidakpastian, serta dampak dari suatu peristiwa atau kondisi yang dapat membahayakan manusia,

lingkungan, atau harta benda (Hanshardi et al., 2024). Berkaitan dengan apa yang dilakukan oleh pemegang sebagai *Literacy Program Developer* pada program MARIMBA, pemegang menyampaikan informasi terkait potensi bencana atau risiko bencana yang dapat menimpa lingkungan sekitar anak-anak tersebut menggunakan berbagai media seperti kurikulum, buku cerita, lagu, dan berbagai permainan.

### **3.3.1 Proses Pelaksanaan**

Berikut merupakan proses pelaksanaan kelima tanggung jawab sebagai *Literacy Program Developer* pada program MARIMBA (Mari Membaca).

#### **3.3.1.1 Melakukan Observasi**

Dalam melaksanakan tanggung jawab sebagai *Literacy Program Developer* pada program MARIMBA (Mari Membaca), pemegang melakukan observasi sebagai tahap awal sebelum nantinya merancang materi pembelajaran, serta menyusun rencana kegiatan MARIMBA. Dalam melakukan observasi ini, pemegang dan tim perlu terlebih dahulu menentukan desa mana yang akan menjadi tempat dilaksanakannya kegiatan MARIMBA.

Penentuan desa ini dilakukan dengan cara mencari tahu terlebih dahulu desa mana saja yang memiliki rumah MARIMBA. Di Kabupaten Panggarangan terdapat enam rumah MARIMBA, yaitu Desa Panggarangan, Desa Hegarmanah, Desa Situregen, Desa Sindang Ratu, Desa Bayah Barat, dan Desa Sukajadi. Atas arahan dan hasil diskusi dengan pembimbing atau direktur dari Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS), Bapak Anis Faisal, ditentukanlah empat desa yang akan dikunjungi oleh tim MARIMBA, yaitu Desa Panggarangan, Desa Hegarmanah, Desa Sindang Ratu, dan Desa Bayah Barat.

Setelah menerima arahan tersebut, pemegang dan tim program MARIMBA mengadakan rapat, menentukan waktu dan tanggal untuk melakukan observasi ke empat desa tersebut. Salah satu tim program MARIMBA, yaitu *Community Engagement Specialist* akan menghubungi

fasilitator dari rumah MARIMBA pada desa tersebut untuk membuat janji temu agar nanti dapat berbincang lebih lanjut terkait rumah MARIMBA pada desa tersebut. Jika sudah membuat janji dengan fasilitator dari rumah MARIMBA, maka *Operations & Resources Coordinator* akan membantu mengatur transportasi untuk melakukan observasi di keempat desa yang telah ditentukan.

Observasi dilakukan pada Kamis, 18 September 2025 pukul 13.00 hingga 18.00 WIB. Observasi ini dilakukan dengan cara mengunjungi rumah MARIMBA secara langsung dan bertemu dengan fasilitator MARIMBA di desa tersebut. Dalam observasi ini, pemegang menggunakan kesempatan untuk bertanya terkait anak-anak yang ada di desa, terutama kampung tersebut, bagaimana aktivitas mereka, apa yang bisa anak-anak lakukan saat kegiatan MARIMBA, serta apakah fasilitator memiliki materi atau kurikulum tersendiri untuk rumah MARIMBA di sana. Tidak lupa, pemegang juga menganalisis ruangan atau tempat yang akan digunakan untuk melaksanakan kegiatan MARIMBA, agar pemegang dapat merancang permainan dan kegiatan dengan sesuai dan tepat.

Dari hasil observasi, ditemukanlah bahwa rumah MARIMBA memiliki sebuah kurikulum tersendiri yang berisikan materi-materi pembelajaran mengenai potensi-potensi bencana. Kurikulum ini sudah dibuat untuk satu tahun penuh dengan materi yang berbeda setiap minggunya. Pemegang mendapatkan arahan dari fasilitator dari rumah MARIMBA untuk mengikuti kurikulum tersebut agar tetap sejalan dengan materi yang telah diberikan dan akan diberikan kepada anak-anak di kampung tersebut.



---

## PERTEMUAN 2: Mengenal Kabut Asap dan Dampaknya

### Tujuan Khusus:

Anak mengenali kabut asap, dampaknya terhadap pernapasan dan langit yang gelap.

### Kegiatan Inti:

- Cerita interaktif: "Langit Abu-abu dan Si Monyet Batuk"
- Simulasi ringan: mengenakan masker bermain pura-pura asap
- Menggambar dua langit: langit cerah vs langit berasap
- Diskusi ringan: Bagaimana rasanya kalau sulit bernapas?

### Alat & Bahan:

Boneka mainan, masker anak, gambar langit cerah & langit berkabut, kertas gambar

### Penilaian:

- Anak bisa membedakan udara bersih dan udara berasap
  - Anak dapat menyebutkan satu dampak asap (contoh: susah bernapas)
- 

### Gambar 3.2 Materi Kurikulum MARIMBA

Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

Melalui arahan dari fasilitator rumah MARIMBA, pemangag akhirnya menjadikan materi pada kurikulum tersebut sebagai pedoman untuk pengembangan materi pembelajaran kegiatan MARIMBA. Fasilitator rumah MARIMBA pun tidak membatasi pemangag untuk merancang atau melakukan sama seperti materi pada kurikulum, menurutnya yang terpenting adalah tetap menyesuaikan dengan tujuan khusus pada minggu tersebut dan anak-anak dapat mengerti potensi bencana apa yang mereka sedang pelajari.

Kegiatan MARIMBA yang pemangag akan laksanakan bertepatan pada minggu kedua pada bulan Oktober, sehingga materi yang akan dibawakan adalah mengenai mengenal kabut asap dan dampaknya. Tujuan khususnya sendiri adalah agar anak-anak dapat mengenali kabut asap dan dampak dari kabut asap terhadap pernapasan serta langit.

#### 3.3.1.2 Menyusun Materi Pembelajaran MARIMBA

Setelah melakukan observasi dan mendapatkan materi dari fasilitator rumah MARIMBA, pemangag berkonsultasi dengan pembimbing lapangan mengenai isi materi yang telah pemangag dapatkan. Pembimbing menyetujui untuk penggunaan materi mengenai kabut asap dan mengarahkan untuk menambahkan materi terkait gempa dan tsunami.

Setelah mendapatkan persetujuan dari pembimbing lapangan, pemegang melakukan riset terkait kabut asap, gempa, dan tsunami. Dari hasil dari riset tersebut, pemegang mulai mencari dan merencanakan kira-kira bagaimana menyampaikan materi dan pengetahuan tersebut kepada anak-anak. Pemegang memutuskan untuk menggunakan berbagai permainan serta buku bacaan sebagai sarana belajar anak-anak.

Terdapat beberapa hal yang anak-anak akan pelajari pada kegiatan MARIMBA, yaitu apa itu kabut asap, apa dampak negatif dari kabut asap, apa itu gempa dan tsunami, yang harus mereka lakukan ketika gempa, yaitu *drop, cover, and hold*, serta isi dari tas siaga bencana. Dari berbagai materi ini, pemegang mencoba untuk mencari permainan serta buku bacaan yang cocok agar anak-anak dapat dengan lebih mudah dan menyenangkan dapat belajar bersama-sama.

Setelah mencoba mencari beberapa cara untuk bermain, pemegang telah menentukan empat permainan yang akan dimainkan oleh anak-anak. Keempat permainan itu di antara lain adalah menyusun huruf, estafet kata, tebak kata, dan tebak gaya.

### 1. Menyusun Huruf



Gambar 3.3 Permainan Menyusun Huruf MARIMBA

Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)



Permainan pertama yang akan menjadi permainan pembuka dari kegiatan MARIMBA ini adalah menyusun huruf. Dalam permainan ini, anak-anak akan diberikan beberapa huruf secara acak. Setiap anak-anak memiliki misi untuk menyusun huruf-huruf tersebut menjadi sebuah kata. Kata tersebutlah bencana pertama yang akan mereka pelajari, yaitu kabut asap. Permainan ini menjadi permainan pertama agar memicu rasa penasaran dari anak-anak mengenai bencana apa yang akan mereka pelajari hari ini.

## 2. Estafet Kata



Gambar 3.4 Permainan Estafet Kata MARIMBA

Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

Setelah permainan pertama selesai, permainan kedua yang pemegang susun adalah estafet kata. Dalam permainan ini, anak-anak akan dibagi menjadi beberapa kelompok. Jika sudah terbagi, anak-anak akan diminta untuk berbaris dan orang yang berdiri paling belakang akan menjadi penebak dari kata yang akan diberikan. Orang yang berdiri pada barisan terdepan akan maju ke depan untuk mendapatkan kata. Jika sudah orang tersebut dapat

langsung memberi tahu orang di belakangnya dan seterusnya hingga orang terakhir. Tantangannya adalah setiap anak-anak harus menyampaikan kata yang telah diberikan dengan cara berbisik, agar orang-orang di sekitar mereka tidak dapat mendengar apa yang mereka katakan. Pemegang telah menyiapkan beberapa kata, di mana kata-kata tersebut merupakan beberapa dampak dari kabut asap. Dengan demikian anak-anak pun juga sedang mempelajari apa saja dampak negatif dari kabut asap.

### **3. Tebak Kata**

Permainan ketiga yang dimainkan oleh anak-anak adalah tebak kata. Dalam permainan ini, pemegang akan memilih tiga anak untuk maju ke depan. Setiap anak akan diberikan satu suku kata yang jika disusun menjadi kata tsunami. Ketiga anak tersebut masing masing akan diminta untuk mengucapkan suku kata “tsu”, “na”, dan “mi” secara bersamaan, dan nantinya anak-anak yang lain harus menebak apa kata yang mereka ucapkan. Sama seperti permainan yang pertama, permainan ini diharapkan memicu rasa penasaran anak-anak terkait materi pembelajaran apa yang akan mereka pelajari selanjutnya.

### **4. Tebak Gaya**

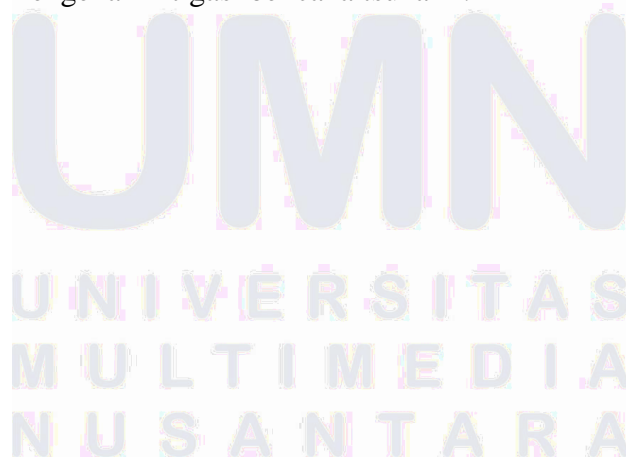


Gambar 3.5 Permainan Tebak Gaya MARIMBA

Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

Permainan yang terakhir adalah tebak gaya, di mana dalam permainan ini pemegang akan meminta salah satu anak untuk maju ke depan dan memperagakan benda-benda yang ada di dalam tas siaga bencana. Anak-anak dapat menjawab dengan mengangkat tangan lalu menjawab kira-kira benda apa yang sedang diperagakan oleh anak yang ada di depan. Jika benar maka anak tersebut akan mendapatkan hadiah dan akan bergantian untuk menjadi peraga gaya untuk benda selanjutnya. Permainan ini bertujuan agar anak-anak dapat mengingat kembali apa saja isi dari tas siaga bencana.

Selain melalui keempat permainan tersebut, pemegang juga menggunakan buku cerita dan juga lagu anak-anak mengenai tsunami. Buku yang pemegang gunakan berjudul “Rambu Rambu Ajaib” yang bercerita tentang petualangan Samudra, Sevara, Sakti, dan Hop untuk mempelajari tentang mitigasi bencana tsunami. Selain buku, pemegang juga menggunakan lagu sebagai salah satu media pembelajaran anak-anak. Lagu yang pemegang gunakan adalah lagu ciptaan salah satu mahasiswa *Humanity Project Batch 7*, yaitu Nashita dengan judul “Pahlawan Siaga”. Lagu ini juga mengajarkan anak-anak mengenai mitigasi bencana tsunami.



### 3.3.1.3 Menyusun Rencana Kegiatan MARIMBA

Setelah menentukan dan merancang materi pembelajaran, pemegang mulai menyusun *rundown* kegiatan MARIMBA untuk keempat desa yang berbeda. Penyusunan *rundown* kegiatan MARIMBA ini dimulai dengan menentukan kapan tanggal kegiatan MARIMBA ini akan di adakan, dan kapan waktu yang tepat untuk ke empat desa tersebut.

Ketika melakukan observasi, fasilitator rumah MARIMBA di empat desa yang berbeda menyatakan bahwa hari yang paling tepat untuk di adakannya kegiatan MARIMBA adalah hari Sabtu atau Minggu, karena anak-anak tidak ada kegiatan sekolah pada hari itu. Oleh karena itu, pemegang dengan tim MARIMBA yang lain mengadakan rapat untuk menentukan tanggal serta pembagian jam pelaksanaan kegiatan MARIMBA.

Melalui rapat tersebut, diputuskan bahwa kegiatan MARIMBA akan dilaksanakan pada Sabtu, 11 Oktober 2025 dan Minggu, 12 Oktober 2025. Pada hari Sabtu, 11 Oktober 2025, kegiatan MARIMBA akan dilaksanakan di Desa Bayah Barat pada pukul 09.00 – 11.00 WIB dan di Desa Hegarmanah pada pukul 14.00 - 16.00 WIB. Pada hari Minggu, 12 Oktober 2025, kegiatan MARIMBA akan dilaksanakan di Desa Panggarangan pada pukul 09.00 – 11.00 WIB dan di Desa Sindang Ratu pada pukul 14.00 – 16.00 WIB.

Setelah menentukan jadwal dari kegiatan MARIMBA, pemegang akan meminta *approval* dari pembimbing lapangan serta fasilitator yang berada di setiap rumah MARIMBA Desa Bayah Barat, Desa Hegarmanah, Desa Panggarangan, dan Desa Sindang Ratu.

Jika sudah mendapatkan *approval* baik dari pembimbing lapangan dan fasilitator rumah MARIMBA, pemangang melanjutkan dengan membuat *rundown* pada keempat desa tersebut.

KETERANGAN	JAM	WAKTU	TEMPAT	PIC
Otw Bayah Barat	08.15 - 08.30	15'	GMLS	Aline
Otw Panggarangan	08.20 - 08.30	10'	GMLS	Aline
Persiapan Marimba	08.30 - 09.00	30'	Marimba Panggarangan	All team Marimba
Opening	09.00 - 09.05	5'		Keycia
Bagi Kelompok	09.05 - 09.10	5'		Keycia
Games Menyusun Huruf	09.10 - 09.20	10'		Keycia
Games Estafet Kata	09.20 - 09.30	10'		Keycia
Games Tebak Kata	09.30 - 09.35	5'		Keycia
Belajar <i>Drop, Cover, &amp; Hold</i>	09.35 - 09.40	5'		Keycia
Membaca Buku	09.40 - 10.00	20'		Aline
Games Tebak Gaya	10.00 - 10.10	10'		Keycia
Belajar lagu Nashita	10.10 - 10.30	20'		Keycia
Penyerahan Buku Donasi	10.30 - 10.35	5'		Oye
Membuat Konten	10.35 - 10.45	10'		Tim Sosmed GMLS
Penutupan & Dokumentasi	10.45 - 10.50	5'		Keycia & Feby
Beres - beres	10.50 - 11.00	10'		All team Marimba

Gambar 3.6 Rundown kegiatan MARIMBA Desa Bayah Barat dan Panggarangan

Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

Proses pembuatan *rundown* ini dimulai dengan melihat kembali urutan dari penyampaian materi. Isi dari *rundown* dimulai dengan waktu keberangkatan dari Villa Hejo Kiara Payung ke rumah MARIMBA pada desa yang akan dikunjungi. Dilanjutkan dengan waktu persiapan selama kurang lebih tiga puluh menit.

Kegiatan ini dibuka dengan pengenalan dan doa pada pukul 09.00 WIB. Setelah itu dilakukan pembagian kelompok untuk seluruh permainan yang akan dimainkan. Permainan pertama yaitu menyusun huruf dilakukan selama sepuluh menit, permainan kedua yaitu estafet kata dilakukan selama 10 menit, permainan tebak kata dilakukan selama lima menit, dan praktik *drop, cover, and hold* dilakukan selama lima menit.

Karena ini adalah kegiatan MARIMBA yang merupakan singkatan dari Mari Membaca, maka perlu ada kegiatan membaca bersama dengan anak-anak. Kegiatan membaca ini akan berlangsung selama dua puluh menit. Setelah membaca buku akan ada permainan tebak gaya yang bertujuan untuk mengingatkan anak-anak mengenai apa saja isi dari tas siaga bencana. Permainan ini berlangsung selama 10 menit.

Kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan belajar lagu anak-anak salah satu karya mahasiswa *Humanity Project Batch 7*, yaitu Nashita berjudul “Pahlawan Siaga”. Setelah selesai, terdapat penyerahan buku donasi dari Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) untuk rumah MARIMBA. Kegiatan ini ditutup dengan pembuatan konten dari tim MARIMBA dan tim media sosial Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS), lalu sesi dokumentasi dan pembagian bingkisan untuk anak-anak. Setelah kegiatan selesai, tim MARIMBA melakukan bersih-bersih tempat yang telah digunakan, lalu melakukan perjalanan pulang kembali ke Villa Hejo Kiara Payung.

Ketika *rundown* telah selesai dibuat, maka pemegang akan meminta *approval* dari pembimbing lapangan. Jika pembimbing lapangan telah memberikan *approval*, maka *rundown* yang telah dibuat akan digunakan pada kegiatan MARIMBA.

#### **3.3.1.4 Melaksanakan Kegiatan MARIMBA**

Pelaksanaan kegiatan MARIMBA dilakukan pada Sabtu, 11 Oktober 2025 dan Minggu, 12 Oktober 2025. Pada hari Sabtu, pemegang dan tim MARIMBA mengunjungi Desa Bayah Barat dan Desa Hegarmanah.



Sedangkan pada hari Minggu, pemegang dan tim MARIMBA mengunjungi Desa Panggarangan dan Desa Sindang Ratu. Keempat desa yang dikunjungi oleh pemegang memiliki jumlah anak-anak yang berbeda-beda.

Pada Desa Bayah Barat, anak-anak yang hadir pada kegiatan MARIMBA berjumlah 29 anak. Pada Desa Hegarmanah, anak-anak yang hadir berjumlah 26 anak. Pada Desa Panggarangan, anak-anak yang hadir berjumlah 16 anak. Sedangkan pada Desa Sindang Ratu, jumlah dari anak-anak yang hadir adalah 26 anak.



Gambar 3.7 Dokumentasi MARIMBA Desa Bayah Barat

Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

Pada kegiatan MARIMBA ini, setiap desa memiliki *rundown* dan materi yang sama. Kegiatan ini diawali dengan pemegang dan tim MARIMBA akan berangkat dari Villa Hejo Kiara Payung menuju rumah MARIMBA. Setelah itu, pemegang dan tim MARIMBA akan melakukan beberapa persiapan untuk kegiatan dan permainan nanti.

Dalam pelaksanaan kegiatan MARIMBA ini, pemegang memiliki tanggung jawab sebagai pembawa acara. Pemegang memulai dengan menyapa anak-anak yang hadir dan membuka kegiatan MARIMBA dengan berdoa. Pemegang juga tidak lupa untuk memperkenalkan diri serta memperkenalkan seluruh tim MARIMBA yang membantu kegiatan hari itu.

Kegiatan dilanjutkan dengan pembagian kelompok untuk nanti mereka bermain. Setelah selesai pembagian kelompok, pemegang langsung memulai berinteraksi dengan anak-anak lalu menjelaskan permainan pertama, yaitu menyusun kata. Setiap kelompok akan dibantu oleh satu kakak MARIMBA untuk memberikan *clue* jika anak-anak kesulitan untuk menebak. Jika anak-anak sudah selesai menebak kata “kabut asap”, maka pemegang mulai menjelaskan gambaran dari kabut asap agar anak-anak mengetahui apa maksud dari kabut asap.



Gambar 3.8 Permainan Estafet Kata  
Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

Kegiatan selanjutnya adalah pemegang akan menjelaskan mengenai dampak-dampak negatif dari kabut asap melalui permainan estafet kata.

Dalam permainan ini, pemegang mempersiapkan lima kata, yaitu batuk, sulit bernafas, mata perih, gangguan paru-paru, dan tubuh menjadi lemah. Kelima kata ini merupakan dampak-dampak negatif dari kabut asap. Setelah selesai bermain, pemegang kembali mengulang dengan bertanya kepada anak-anak apa saja lima dampak negatif dari kabut asap. Setelah belajar mengenai kabut asap, potensi bencana yang kedua yang akan dipelajari adalah gempa dan tsunami. Pemegang kemudian mengajak anak-anak untuk menebak potensi bencana apa yang akan mereka pelajari selanjutnya.

Pemegang menggunakan permainan tebak kata untuk menjadi pembuka dari materi ini. Pemegang kemudian menjelaskan apa itu gempa dan tsunami. Selanjutnya pemegang mengajarkan anak-anak mengenai *drop, cover, and hold*. Pemegang beserta tim MARIMBA mencoba untuk mempraktikkan *drop, cover, and hold*, lalu meminta anak-anak untuk mengikutinya.



Gambar 3.9 Anak-anak mempraktikkan *drop, cover, and hold*

Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

Setelah belajar tentang *drop, cover, and hold*, kegiatan selanjutnya adalah pembacaan buku cerita “Rambu – Rambu Ajaib”. Pembacaan cerita ini dilakukan oleh Aline, salah satu tim MARIMBA. Aline membacakan buku tersebut dengan antusias dan juga ekspresif.





Gambar 3.10 Pembacaan buku cerita

Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

Pada halaman terakhir buku “Rambu – Rambu Ajaib” terdapat halaman yang menampilkan benda-benda dalam tas siaga bencana. Maka dari itu, pemegang menggunakan hal tersebut untuk dasar dari permainan selanjutnya yaitu tebak gaya. Pemegang meminta salah satu anak untuk maju ke depan dan memperagakan benda yang ada pada tas siaga bencana. Anak-anak dapat menjawab dengan cara mengangkat tangannya. Jika jawabannya benar, maka anak tersebut akan mendapatkan hadiah, dan akan maju ke depan untuk memperagakan benda selanjutnya.



Gambar 3.11 Permainan Tebak Gaya

Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

Setelah permainan ini selesai, kegiatan selanjutnya adalah belajar mengenai mitigasi bencana tsunami melalui lagu “Pahlawan Siaga”. Pertama-tama pemegang akan memutar lagu “Pahlawan Siaga” hingga selesai sebanyak satu kali. Lalu pemegang kembali memutar lagu “Pahlawan Siaga” pada bagian *chorus* saja, agar anak-anak lebih familiar dengan bagian *chorus* lagu “Pahlawan Siaga”. Pemegang dan tim MARIMBA juga mengajarkan gerakan dari lagu tersebut, lalu direkam untuk dijadikan konten media sosial.

Waktu selanjutnya, pemegang berikan kepada bagian *Community Engagement Specialist* dari MARIMBA yang ingin memberikan beberapa buku donasi untuk rumah MARIMBA di desa tersebut. Lalu tidak lupa, pemegang juga memberikan waktu untuk tim media sosial MARIMBA dan tim media sosial GMLS untuk membuat konten bersama anak-anak di sana.



Gambar 3.12 Penyerahan Buku Donasi

Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

Sebelum kegiatan berakhir, pemangag beserta tim MARIMBA mendokumentasikan momen bersama dengan anak-anak di desa tersebut. Kegiatan MARIMBA ini di akhiri dengan pembagian bingkisan kepada anak-anak. Setelah itu pemangag bersama tim MARIMBA membersihkan tempat yang telah digunakan, lalu kembali ke Villa Hejo Kiara Payung.



Gambar 3.13 Dokumentasi MARIMBA Desa Sindang Ratu

Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

### 3.3.1.5 Melakukan Evaluasi Kegiatan MARIMBA

Evaluasi merupakan bagian yang penting untuk membangun serta meningkatkan kualitas dari kegiatan MARIMBA ke depannya. Oleh karena itu, pemangag beserta dengan tim MARIMBA mengadakan rapat evaluasi untuk membahas apa saja hal yang dapat ditingkatkan dalam kegiatan MARIMBA. Dari hasil rapat evaluasi tersebut, disimpulkan bahwa dalam kegiatan ini ada beberapa bagian di mana tim MARIMBA terlambat dan tidak sesuai dengan *rundown* yang telah dibuat, meskipun waktu dari kegiatan tidak mengalami perubahan, tetapi waktu untuk mempersiapkan kegiatan menjadi kurang maksimal.

Selain dari tim MARIMBA, pemangag juga meminta evaluasi dari beberapa mahasiswa *Humanity Project Batch 7* yang mengikuti kegiatan MARIMBA, untuk menjadi masukan kegiatan di masa depan.



### 3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Terdapat kendala yang pemegang temukan saat menjalankan tanggung jawab sebagai *Literacy Program Developer* pada program MARIMBA di Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS), yaitu:

1. Selama bekerja magang di GMLS, pemegang diharapkan untuk mengikuti kurikulum MARIMBA yang sudah dibuat oleh fasilitator setempat. Dalam hal ini, pemegang menemukan kendala dalam memahami materi yang telah tersedia pada kurikulum MARIMBA. Pemegang tidak mengerti sepenuhnya mengenai kabut asap, sehingga kurang tahu metode atau permainan apa yang harus dilakukan untuk anak-anak.
2. Saat melakukan observasi untuk merancang metode dan permainan yang tepat untuk anak-anak di MARIMBA, pemegang menemukan kendala karena tidak dapat melakukan observasi secara menyeluruh ke empat desa, tempat MARIMBA akan dilaksanakan. Karena keterbatasan waktu dari pemegang dan juga pihak fasilitator, pemegang hanya dapat melakukan observasi ke tiga desa saja, yaitu Desa Nagajaya, Desa Panggarangan, dan Desa Hegarmanah.

### 3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala yang ditemukan oleh pemegang selama menjalankan tanggung jawab sebagai *Literacy Program Developer* pada program MARIMBA di Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) adalah

1. Pemegang mencari tahu di internet terkait kabut asap dan polusi udara, serta bertanya langsung kepada fasilitator rumah MARIMBA apa yang dimaksud dengan kabut asap yang tertera pada materi dan apakah aktivitas-aktivitas yang ada pada materi sudah tersedia atau hanya sebatas ide saja. Setelah mendapatkan jawabannya, pemegang langsung mencoba untuk memahami dan merangkai materi yang tepat untuk anak-anak.

2. Untuk mengatasi kendala ini, pemangang melalui *Community Engagement Specialist* MARIMBA melakukan observasi atau diskusi secara *online*. Pemangang banyak mengajukan pertanyaan terkait kegiatan MARIMBA yang biasa mereka lakukan, jumlah anak-anak yang ada, kisaran usia dari anak-anak di sana, serta kurikulum yang mereka gunakan.

