



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Setiap *event* dibutuhkan metode untuk pengumpulan data agar *event* dapat memenuhi kebutuhan *target audience*. Metode pengumpulan data yang digunakan pada karya ini adalah survei, perancang akan menyebarkan kuisisioner kepada *target audience* yang berumur 20-30 tahun. Survei akan dilakukan melalui *google form*. Survei adalah penelitian yang menggunakan kuisisioner sebagai media pengumpul data utama dan mengambil sampel dari satu populasi. (Effendi, 2012, p. 3)

Pada *pre-event* dan *post-event* akan digunakan teknik survei, survei akan berupa kuisisioner yang disusun dengan pertanyaan yang sesuai dengan tema *event* dan dapat digunakan untuk menjadi landasan memperkuat tujuan perancangan *event*. Survei akan disebarakan kepada dengan jumlah target 100 responden, dan akan disebarakan melalui *link google form*.

Event Grow Your Self terbagi menjadi 2 (dua) bagian, yaitu *pre-event* dan *event*. Pada saat *pre-event* perancang akan mengadakan kampanye dengan cara mengunggah fakta, *quotes* dan kuis di media sosial *Grow Your Self* yang bertujuan untuk menarik *awareness* masyarakat secara perlahan, terutama bagi masyarakat yang sedang berada di tahap *Quarter Life Crisis*. Selain itu tujuan dari *pre-event* ini adalah mendekatkan diri dengan audiens. Setelah dilaksanakan *pre-event* akan dilanjutkan dengan acara utama yaitu *talk show* secara *online* mengenai *how to build a meaningful life*, pembicara akan berbagi pengalaman mereka serta memberikan solusi dalam menghadapi atau melewati fase tersebut dan tentunya

akan ada sesi tanya jawab. Rencananya *Event Grow Your Self* akan diadakan di Collabospace Universitas Multimedia Nusantara (UMN) pada tanggal 2 April 2020 dan dimulai pada tanggal 14.00.

Setiap *event* pasti memiliki acuan *timeline*, dalam perancangan *event Grow Your Self timeline* yang dibuat adalah sebagai panduan dan untuk mengarahkan perancang agar acara dapat berjalan sesuai dengan rencana dan tepat waktu. Berikut adalah *timeline Grow Your Self*:

Tabel 3. 1
Timeline Grow Your Self

NO.	KEGIATAN	BULAN					
		DES 2019	JAN 2020	FEB 2020	MAR 2020	APR 2020	MEI 2020
1.	Survei menggunakan google forms						
2.	Pembuatan proposal acara dan media partner.						
3.	Menghubungi pembicara						
4.	Mempublikasikan <i>event</i> di media sosial						
5.	<i>Pre-event</i>						
6.	Pelaksanaan <i>event</i>						
7.	Survei <i>post-event</i>						
8.	Pembuatan laporan						

Tabel 3. 2
Rundown Grow Your Self

NO.	TIME	ACTIVITY	NOTES
1.	13.30 – 14.00	Open Gate and Registration	
2.	14.00 – 14.10	MC Opening + Doa Pembuka	
3.	14.10 – 14.15	Kata Sambutan dari Dosen Pembimbing	
4.	14.15 – 14.20	Kata Sambutan dari Ketua Acara	
6.	14.20 – 15.00	Session with Ankatama	
7.	15.00 – 15.30	Q&A	
8.	15.30 – 15.45	Pemberian Plakat dan Sertifikat	
9.	15.45 – 15.55	Foto Bersama	
10.	15.55 – 16.05	Penutup + Doa Penutup	

3.2 Anggaran

Adanya anggaran biaya yang diperlukan untuk mengestimasi keperluan dari *event* yang akan diadakan. Berikut merupakan rincian anggaran yang akan digunakan dalam skripsi berbasis karya *event Grow Your Self*:

Tabel 3. 3
Anggaran Grow Your Self

NO	KETERANGAN	JUMLAH	HARGA	TOTAL
1.	Name Tag Panitia	5	2,000	10,000
2.	Jasa Design	2	1,000,000	2,000,000
3.	Pembicara (Ankatama)	1	3,500,000	3,500,000
4.	Photographer	1	300,000	300,000
5.	Sertifikat Pembicara	1	5,000	5,000
6.	Konsumsi	7	30,000	210,000

7.	X Banner	1	100,000	100,000
8.	Poster	3	6,000	18,000
9.	Perlengkapan print lainnya		100,000	100,000
TOTAL				6,243,000

3.3 Target Luaran

Publikasi merupakan salah satu hal penting dalam sebuah *event*. Informasi yang ingin disampaikan sebuah *event* dapat dibantu dipublikasikan oleh berbagai media untuk dapat disalurkan kepada target *event*. Tentunya dengan bekerja sama dengan pihak luar yang terkait dapat membantu meningkatkan *awareness* dari *event* tersebut.

Media yang akan digunakan untuk mempublikasikan *event Grow Your Self* adalah Instagram, dikarenakan saat ini Instagram merupakan salah satu media yang paling sering digunakan oleh target *event Grow Your Self* dan juga tentunya efektif untuk menyebarkan informasi yang ingin disampaikan. Target *media partner* dari *event* ini adalah UMN Radio, UMN TV, Ultimaz, UMN Juice, Kompas Corner, Campuspedia, dan lain-lainnya.

Dalam sebuah *event* diperlukan evaluasi untuk menjadi umpan balik *event* selanjutnya dan juga melihat *event* tersebut dari sisi peserta/pengunjung yang hadir. Evaluasi *event Grow Your Self* akan dilakukan dengan metode survei melalui *google forms* dengan tujuan mengetahui efektivitas *event* tersebut dan apakah *objectives* dari *event* tersebut tersampaikan dan dapat diterima oleh peserta.