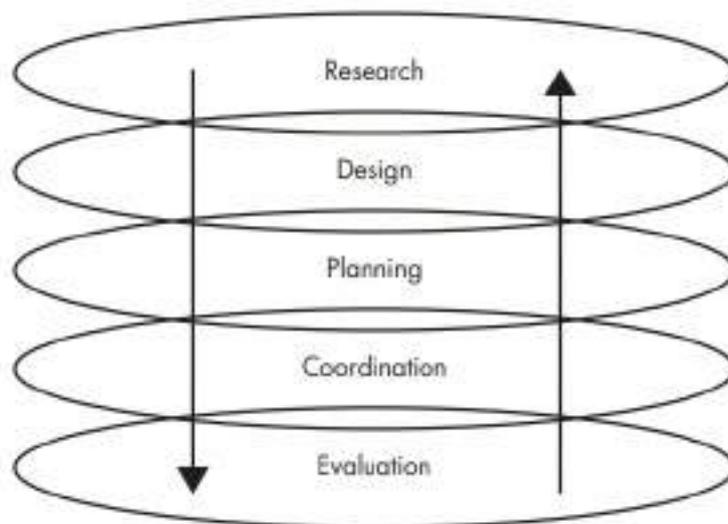


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Pembuatan

Terdapat beberapa tahapan yang dapat dilakukan untuk memastikan suksesnya sebuah pembuatan *event* (Goldblatt, 2013). Tahapan yang dilakukan pembuat *event* dimulai dari *research*, *design*, *planning*, *coordinating and evaluation*. Dari keseluruhan tahapan *event management* tersebut, dapat dikatakan saling berkesinambungan. Dimana dari setiap yang dapat dijadikan suatu acuan agar proses *event* dapat berjalan sesuai dengan tahapan



Gambar 3.1 Event planning Five-phase process
Sumber: (Goldblatt, 2013)

3.1.1 *Research*

Pada tahap penelitian ini, perlu dilakukan riset dan mencari informasi sebanyak-banyaknya untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang muncul di daerah. Penelitian dapat menunjukkan akan kebutuhan, keinginan dan ekspektasi dari khalayak, hal ini dapat menghasilkan penelitian yang akurat

sebagai guna dalam meminimalisir risiko dari ketidakhadiran khalayak (Goldblatt, 2013). Pada tahapan pertama hal yang perlu dilakukan dalam memulai penelitian yaitu melakukan analisis situasi. Setiap pengumpulan data dapat dilakukan dengan survei langsung kelapangan untuk mendata serta memahami karakteristik serta situasi masyarakat yang ada di Desa Panggarangan baik itu siswa-siswi, para pekerja seperti nelayan, dan lain-lain.

Hasil observasi yang dilakukan, bahwa mayoritas masyarakat di Desa Panggarangan terutama orang tua belum memiliki pengetahuan dan kepedulian akan potensi bencana alam yang terjadi di sekeliling. Melainkan mereka hanya pasrah ketika bencana, hal ini menjadi pusat permasalahan dari masyarakat di Desa Panggarangan. Tetapi, sebagian orang tua di wilayah tersebut merasa anaknya perlu mendapatkan pengetahuan seputar bencana alam, terutama anaknya yang masih sekolah. Melihat mitigasi bencana sebagai upaya dalam serangkaian upaya untuk mengurangi, baik melalui pembangunan fisik, sosialisasi untuk meningkatkan kesadaran dan peningkatan kemampuan masyarakat (Sucipto, 2019).

Sehingga penelitian ini dilakukan melalui observasi ke salah satu sekolah yang memiliki potensi bencana yang sangat besar di Desa Panggarangan, salah satunya yaitu SMAN 1 Bayah. SMAN 1 Bayah berlokasi sekitar 1,6 km dekat dengan pantai. Berdasarkan observasi yang dilakukan, terungkap bahwa mayoritas siswa-siswi belum memiliki pengetahuan akan kepedulian terhadap potensi bencana alam. Serta selama terjadinya bencana, SMAN 1 Bayah tidak bisa mendapatkan informasi dari alat komunikasi seperti sirine. Sehingga mereka hanya menunggu informasi dari sekitar saja. Tidak hanya itu saja bahwa siswa-siswi belum mengetahui akan tingkatan dari

pemberitahuan sirine ketika berbunyi. Maka ketika sirine berbunyi, kebanyakan siswa-siswi merasa panik dan langsung bergegas keluar dari kelas sehingga membuat situasi menjadi tidak kondusif. Sementara sirine memiliki tingkatan yang perlu diketahui agar siswa-siswi tidak merasa panik. Hasil dari observasi yang dilakukan, bahwa SMAN 1 Bayah sangat membutuhkan alat komunikasi berupa sirine untuk mendapatkan informasi apabila terjadi bencana. Oleh karena itu, diputuskan untuk membantu SMAN 1 Bayah dalam memberikan pengetahuan lebih luas akan tingkatan dari pemberitahuan sirine, sebagai target penelitian yang akan dilakukan. Untuk mengetahui lebih dalam, maka dilakukan wawancara dengan mengumpulkan beberapa perwakilan siswa SMAN 1 Bayah.

Adapun penjelasan terkait Penyelenggaraan *event* akan berjalan dengan lancar dengan terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan seperti:

1. Mengapa diadakan *event* ini?
2. Siapa target dari *event* ini?
3. Kapan akan diselenggarakan tersebut?
4. Di mana *event* akan diselenggarakan?
5. Apa objektif dari *event* yang akan diadakan?

Langkah yang perlu diperhatikan juga selama menganalisis *event* dengan melakukan analisis SWOT (Goldblatt, 2013):

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tabel 3.1 SWOT Analysis

Strengths	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan ilmu mengenai pengenalan tanda-tanda sirine serta hal yang harus dilakukan ketika terjadi bencana melalui dua media yaitu sirine dan poster. - Mendapatkan dukungan dari SMAN 1 Bayah dalam membantu menyediakan alat komunikasi berupa sirine. - Materi yang diberikan dan dibawakan oleh narasumber yang memiliki ahli dibidang. - Acara ini diadakan simulasi sebagai guna siswa-siswi siap dalam menghadapi bencana di masa depan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan sosialisasi dari acara tidak memungkinkan untuk diikuti oleh seluruh siswa/i SMAN 1 Bayah - Kurangnya inisiatif panitia dalam proses kegiatan acara.
Opportunity	Threat
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Event</i> sosialisasi diadakan pertama kali di SMAN 1 Bayah - Belum pernah melakukan uji coba yang dilakukan bersama dengan simulasi di SMAN 1 Bayah 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak semua siswa/i peduli akan pengenalan tanda-tanda peringatan dini melalui sirine. - Kegiatan sosialisasi tidak diikuti oleh pihak penting dari sekolah seperti guru, kepala sekolah.

<ul style="list-style-type: none"> - Berpotensi untuk melakukan kerja sama dengan pihak perusahaan yang dapat membantu melancarkan jalannya acara 	
--	--

3.1.2 *Design*

3.1.2.1 **Desain Acara**

Ketika tahap *research* telah dilakukan, tahap selanjutnya yaitu melakukan desain mengenai konsep kegiatan yang akan diselenggarakan. *Event* Siri atau Sirine Mandiri diadakan dengan mengangkat tema mitigasi yang dikemas dengan kegiatan beredukasi yaitu sosialisasi dan uji coba sirine. *Event* akan diadakan dan menggunakan beberapa fasilitas dari SMAN 1 Bayah, sebagai bentuk kerja sama dan target yang dituju yaitu siswa-siswi dari SMAN 1 Bayah. Tema yang diangkat, akan diimplementasikan ke dalam konsep yang telah dirancang sebagai manfaat memperlancar *event*.

Event dirancang dengan melihat hasil *research* dan bertujuan untuk memberikan pengetahuan yang luas kepada siswa-siswi SMAN 1 Bayah yang termasuk ke dalam bagian masyarakat Desa Panggarangan, serta memiliki potensi dalam risiko bencana alam melalui sosialisasi. Rangkaian acara ini menjadi salah satu alasan agar siswa-siswi lebih memiliki tingkat kesiapsiagaan yang tinggi dalam menghadapi bencana. Maka desain sebagai salah satu hal yang penting dalam menggelar sebuah *event*, dikarenakan sebagai bentuk strategi komunikasi dalam menyebarkan pengetahuan akan sirine mandiri desa.

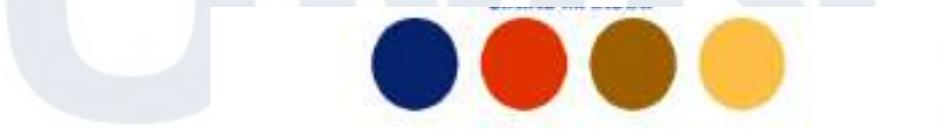
3.1.2.2 Desain Logo



Gambar 3.2 Rancangan Desain Logo

Dari gambar di atas, merupakan bagian dari rancangan kasar mengenai pembuatan logo acara yang akan dimasukkan ke dalam bagian elemen logo acara sirine mandiri.

Lalu, gambar tersebut merupakan rancangan awal karya ini yang dimana terdapat beberapa elemen seperti gelombang laut, pohon kelapa, alat sirine. Hal tersebut menggambarkan acara ini bahwa pemberitahuan terjadinya gelombang tinggi dapat diinformasikan melalui alat komunikasi berupa sirine dan informasi tersebut sebagai bentuk pertolongan pertama yang dapat dilakukan oleh siswa-siswi.



Gambar 3.3 Color Palette

Pada tahapan pemilihan warna logo memiliki makna tersendiri yang maknanya berasal dari tabel psikologi warna. Warna merah menggambarkan karakter yang berarti bahaya, seperti halnya bahaya dapat diakibatkan dari bencana alam seperti tsunami dan gempa. Oleh karena itu, bahaya tersebut dapat memberikan

dampak yang besar untuk daerah sekitar. Warna kuning menggambarkan karakter yang berarti harapan dari acara ini dapat memberikan pembekalan untuk siswa-siswi ke depannya.

Kemudian, warna biru memiliki karakter keamanan, hal ini menandakan bahwa alat sirine sebagai bentuk komunikasi yang menjadi pusat informasi apabila terjadi suatu bencana. Serta dengan adanya informasi melalui sirine, siswa-siswi tetap dapat berada dalam kondisi tenang dan aman apabila terjadi suatu bencana. Lalu, warna coklat memiliki karakter tenang, sehingga dapat dikatakan siswa-siswi tetap selalu tenang apabila terjadi suatu bencana.

Sehingga dari seluruh warna memiliki arti dan makna masing-masing sesuai dengan maksud dan tujuan yang diinginkan. Pemilihan warna menjadi faktor yang utama dalam mengimplementasikan tujuan yang ingin disampaikan kepada khalayak.

Caprica Sans

Gambar 3.4 *Caprica Sans*

Sumber : (Dafont, 2014)

Dalam pemilihan *font*, karya ini dirancang dengan memilih penggunaan font *Caprica Sans* karena memiliki kesan yang menarik dan terdapat sentuhan dengan ketebalan huruf yang sama. Melainkan penggunaan huruf tersebut memiliki kesan yang modern sehingga dapat menarik ketertarikan kepada siswa-siswi. Serta menyesuaikan pada huruf jenis *sans serif* yang menimbulkan kesan kontemporer dan juga efisien.

3.1.3 *Planning*

Tahap *planning*, didasarkan pada 3 unsur penting yaitu *time*, *space*, dan tempo (Goldblatt, 2013). Pada penentuan waktu,

acara Sirine Mandiri dilakukan pada tanggal 06 November 2023 dalam rangka memberikan sosialisasi dan uji coba Sirine Mandiri dengan media poster dan alat sirine untuk memberikan pengetahuan seputar tingkatan Sirine Mandiri. Diadakannya *event* sosialisasi dan uji coba, diharapkan siswa dan siswi dapat memahami materi yang dipaparkan serta dapat menjadi pembekalan untuk di masa yang berkepanjangan. Melalui sosialisasi, siswa-siswi juga dapat menyalurkan dan menyebarkan materi tersebut kepada orang sekitar agar siap dalam mengatasi kesiapsiagaan apabila terjadi pada lokasi setempat. Selama rangkaian acara juga dirancang untuk mengadakan kuis dengan memberikan beberapa hadiah kepada para siswa-siswi yang berhasil menjawab pertanyaan.

Kemudian dari sisi aspek ruang, terdapat penentuan lokasi yang menjadi pelaksanaan rangkaian acara Sirine Mandiri. Lokasi Sirine Mandiri dilakukan di SMAN 1 Bayah dengan menggunakan ruangan berupa Aula untuk tempat sosialisasi bersama siswa-siswi. Sedangkan, untuk tempat uji coba sirine dilakukan di lingkungan sekolah SMAN 1 Bayah. Selama proses *event*, nantinya akan terdapat pembersihan ruangan sebagai bentuk kebersihan dan kenyamanan siswa-siswi yang menjadi peserta *event* Sirine Mandiri. Selain itu, juga dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah dengan membantu penyiapan segala keperluan acara seperti *sound system*, *mic*, proyektor, kursi, dan meja yang disiapkan sehari sebelum acara dimulai. Hal yang perlu dipastikan yaitu seluruh alat tersebut dapat terpakai tanpa adanya kendala selama proses berlangsungnya *event*. Pada proses perancangan pemilihan tempat, ditentukan tempat yang fleksibel, cukup memadai, dan nyaman untuk para peserta, panitia dan juga narasumber.

Masuk ke tahap terakhir yaitu tempo. Tahap ini merupakan persiapan acara menuju hari pelaksanaan *event* yang sudah ditentukan sebelumnya. Pada acara Sirine mandiri akan memakan waktu sehari dari pukul 10.00-16.15 WIB. Waktu tersebut nantinya akan terbagi dengan berbagai macam *event* dari rangkaian acara besar Sobat Smanbay, yang di dalamnya terdapat rangkaian acara sirine mandiri baik itu sosialisasi dan uji coba. Waktu pelaksanaan dibutuhkan untuk menyiapkan segala kebutuhan baik itu perizinan acara, menyiapkan materi, menghubungi dan juga penentuan narasumber. Sehingga ketika acara diselenggarakan, seluruh rangkaian acara dapat terlaksana dengan waktu yang telah ditetapkan. Selama masa waktu persiapan, acara ini juga direncanakan untuk mendapatkan sponsor oleh berbagai pihak sebagai bentuk membantu mensukseskan rangkaian acara dari awal hingga akhir.

Sponsor bisa didapatkan melalui perusahaan, lembaga, serta instansi yang memiliki kepentingan pada suatu *event*. Maka sponsor dapat menjadi peran penting dalam penyelenggaraan suatu acara. Bahwa menurut Belch dan Belch dalam Rahmaniati (2019), *Sponsorship* dalam sebuah *event* sebagai bentuk aktivitas komunikasi pemasaran dari sebuah perusahaan dan membantu menyediakan dukungan finansial kepada penyelenggara *event*. Sebagai ganti dan bentuk dukungan untuk perusahaan maka terdapat pencantuman nama, merek, logo atau pesan yang diidentifikasi sebagai bentuk dukungan acara yang diselenggarakan. Oleh karena itu, dengan adanya kerja sama antara *event* dengan pihak sponsor dapat memberikan keuntungan kepada kedua belah pihak baik itu perusahaan maupun penyelenggara *event*.

Event yang diselenggarakan ini menggunakan jenis sponsor tunggal. Sponsor tunggal menjadi sponsor yang mensponsori

sebuah kegiatan acara secara penuh dari segi pembiayaan. Ketika telah merencanakan ingin bekerja sama, maka terdapat proses awal yaitu pembuatan proposal yang akan diberikan kepada pihak sponsor. Selama nantinya berlangsung kerja sama, pihak sponsor juga berhak mencantumkan mereknya ke dalam media-media yang digunakan selama proses diselenggarakannya acara. *Event* ini merencanakan untuk menghubungi 3 perusahaan yang tertarik untuk bergabung dalam rangkaian acara.

Masuk pada tahap *Planning*, yaitu dilakukan untuk memperlancar kegiatan Sirine Mandiri. Salah satunya terdapat tahap penentuan narasumber. Pemilihan narasumber juga melihat potensi yang dimiliki apakah berkesinambungan dengan tema yang ingin dibawakan. Sehingga perancangan awal, pemilihan narasumber terdapat dua opsi yang akan menjadi salah satu narasumber di Sirine Mandiri. Tetapi untuk melancarkan kegiatan Sirine Mandiri, terdapat opsi narasumber cadangan sebagai bentuk apabila narasumber yang terpilih sedang berhalangan ketika ingin menghadiri kegiatan Sirine Mandiri di SMAN 1 Bayah.

3.1.4 Coordination

Ketika telah melakukan beberapa tahapan, maka tahap selanjutnya yaitu melakukan koordinasi keseluruhan yang telah dibuat hingga hari pelaksanaan acara, Ketua pelaksana akan langsung turun tangan dalam melakukan monitor keberlangsungan acara dan memimpin acara dengan dibantu oleh tim divisi-divisi yang lain dari proses awal berlangsungnya kegiatan hingga selesainya acara.

Sirine Mandiri merupakan salah satu dari anak acara Sobat Smanbay atau disebut Sosialisasi Bersama Tim Mitigasi di

SMAN 1 Bayah. Acara ini dengan diadakan sosialisasi dan uji coba Sirine yang dikemas sebaik mungkin dan menarik agar seluruh pesan komunikasi yang disampaikan dapat tersampaikan dan mudah dimengerti oleh siswa-siswi. Seluruh divisi diambil dari mahasiswa MBKM Humanity Project Batch 3 dan terdapat tanggung jawab dari masing-masing divisi. Dimana setiap peran yang ditugaskan, wajib untuk dilaporkan kepada ketua pelaksana agar segala kendala atau permasalahan dapat diselesaikan dan terkoordinasi dengan lancar dan baik.

Berikut merupakan divisi-divisi yang dibentuk oleh ketua pelaksana.

Tabel 3.2 Divisi Panitia *Event*

No	Divisi	Jumlah	Keterangan
1.	<i>Project Manager</i> / Ketua Pelaksana	1	Bertanggung jawab dalam memimpin secara langsung para anggota panitia dalam penyelenggaraan sebuah acara, serta bertanggung jawab terkait keseluruhan kebutuhan yang diperlukan selama Acara berlangsung.
2.	Wakil ketua	2	Bertanggung jawab dalam membantu ketua dalam penyelenggaraan sebuah acara dan bertanggung jawab atas keperluan pada saat acara berlangsung.

3.	MC	2	Bertanggung jawab dalam membantu memimpin jalannya acara pada saat berlangsungnya acara Sirine Mandiri
4.	<i>Timekeeper</i>	1	Bertanggung jawab dalam memastikan ketika acara berlangsung sesuai dengan rundown acara yang telah ditentukan.
5.	Registrasi	1	Bertanggung jawab dalam mendata setiap peserta yang hadir dan mengikuti rangkaian acara Sirine Mandiri.
6.	<i>Social Media</i>	1	Bertanggung jawab dalam membuat konten Instagram dan Tiktok yang akan diupload
7.	Dokumentasi	2	Bertanggung jawab dalam mendokumentasikan seluruh rangkaian acara dari awal hingga akhir keberlangsungan acara.
8.	Keamanan	4	Bertanggung jawab dalam menjaga keamanan para peserta agar kondisi tetap

			kondusif.
9.	Perlengkapan	2	Bertanggung jawab dalam mempersiapkan segala perlengkapan yang dibutuhkan selama keberlangsungan acara.
10.	Konsumsi	2	Bertanggung jawab dalam mempersiapkan konsumsi yang akan dibagikan kepada para siswa-siswi dan panitia yang berperan dalam membantu keberlangsungan acara.

3.1.5 Evaluation

Evaluasi adalah proses peninjauan ulang dari pembuatan acara atas pelaksanaan acara yang telah dilakukan dengan mengumpulkan berbagai macam *feedback* dari para siswa-siswi yang mengikuti rangkaian acara Sirine Mandiri. Sehingga evaluasi ini dengan mengevaluasi efektivitas, kinerja, keberhasilan dan dampak dari kegiatan rangkaian acara. Maka proses mendapatkan *feedback* dengan melakukan pertemuan bersama beberapa peserta untuk melakukan tanya jawab. Selain itu juga membuat *form* yang diberikan kepada siswa-siswi yang mengikuti rangkaian acara Sirine Mandiri

3.2 Media Promosi

Pada karya ini, menggunakan berbagai macam media promosi untuk membantu menyampaikan dan memperkenalkan acara yang

diselenggarakan kepada siswa/i SMAN 1 Bayah. Media promosi dapat dilakukan dengan berbagai macam media yaitu :

1. Media lini

Media lini yang digunakan dalam *event* terdapat 2 yaitu media cetak berupa media luar ruang berupa *banner* dan poster, kemudian media elektronik dengan menggunakan media sosial. Kedua media tersebut menjadi pemilihan media yang efektif untuk digunakan selama proses penyelenggaraan acara.

- a. Poster

Poster sebagai kombinasi visual dari sebuah desain yang kuat dengan dilengkapi dengan warna-warna dan pesan yang ingin disampaikan. Poster digunakan dengan tujuan menarik perhatian *target audiens* yang melihatnya dan menanamkan ide pada ingatan pembaca tentang isi pesan yang terkandung (Astuti, 2018). Poster ini menjadi media yang digunakan dalam penyampaian pengetahuan seputar sirine mandiri. Dalam ide poster tersebut juga dirancang untuk menjadi pembekalan untuk siswa/i SMAN 1 Bayah yang tidak termasuk ke rangkaian acara. Melainkan Poster didesain dengan bantuan oleh seorang mahasiswa yang memiliki keahlian dalam mendesain. Setelah poster telah siap digunakan, maka tahap yang dilakukan berikutnya dengan mencetak 24 lembar poster yang disebarkan dan ditempelkan pada masing-masing kelas di SMAN 1 Bayah.

- b. *Banner*

Banner menjadi salah satu media promosi yang dapat ditujukan tidak hanya untuk satu orang

melainkan kepada banyak orang. Media *banner* dapat menjadi media promosi yang dapat mempengaruhi khalayak untuk mengetahui keberadaan dari suatu acara yang diselenggarakan dan menjadi pembeda antara suatu *event* dengan *event* lainnya . Serta *Banner* menjadi identitas acara agar siswa/i mengetahui kegiatan acara yang diselenggarakan di SMAN 1 Bayah. *Banner* dirancang dengan menggunakan aplikasi yaitu dengan berupa *Canva*. Kemudian *banner* yang dirancang juga dilakukan bersama penyelenggara yang tergabung dalam *event* Sobat Smanbay dan nantinya *banner* tersebut akan digunakan pada saat rangkaian acara di aula SMAN 1 Bayah.

c. Media Sosial

Menurut Nasrullah dalam (Rachmawati, 2022), media sosial menjadi media di internet yang memungkinkan para pengguna untuk melakukan interaksi. Dengan adanya interaksi, komunikasi secara langsung dapat terhubung oleh banyak orang dan membentuk sebuah ikatan sosial secara virtual. Salah satu media yang digunakan dalam acara ini yaitu berupa media sosial Instagram. Instagram dapat dikatakan sebagai media untuk mengambil foto dan mengirimnya dalam waktu cepat. Media sosial digunakan karena melihat berkembangnya internet dan banyak digunakan oleh kalangan siswa/i SMA hingga dewasa. Maka dengan penggunaan media sosial ini diharapkan pesan yang ingin disampaikan dapat bermanfaat kepada para pengguna media sosial.

Media sosial tersebut dibuat dengan memberikan beberapa pengetahuan seputar sirine mandiri yang nantinya akan dipublikasikan di Instagram sobat.smanbay. Instagram sobat.smanbay menjadi salah satu media sosial dari gabungan beberapa *event*, salah satunya yaitu Sirine Mandiri. Pada konten instagram tersebut, terdapat beberapa informasi seputar sirine mandiri serta beberapa rangkaian kegiatan acara yang akan dilakukan di SMAN 1 Bayah. Konten yang dibuat juga memberikan seputar pengetahuan yang menjadi pembekalan oleh para pengguna instagram.

d. *Merchandise*

Merchandise adalah salah satu media promosi yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dimana *merchandise* menjadi media yang mendekatkan para *target audiens* dengan cara-cara yang menarik, salah satunya *audiens* akan selalu teringat *event* tersebut apabila menggunakan salah satu *merchandise* yang diberikan oleh suatu acara.

Terdapat beberapa media *Merchandise* yang digunakan sebagai media promosi pada *event* sirine mandiri yaitu berupa *totebag*, pin, buku, *tumbler*, dan *pouch*. Maka seluruh *merchandise* yang diberikan juga dapat berguna untuk siswa/i dalam kegiatan sehari-harinya

Dengan pemberian *Merchandise* tersebut pada *event* ini sebagai bentuk apresiasi dan terima kasih kepada siswa/i yang ingin turut serta meningkatkan pembekalan akan pengetahuan dari sirine mandiri.

Serta harapannya *merchandise* ini dapat membekas dan menjadi pengingat bagi siswa/i bahwa acara yang diselenggarakan dapat membangun kemandirian diri mereka akan kesiapsiagaan bencana.

3.3 Anggaran

Selama *event* Sirine Mandiri, anggaran yang digunakan dengan direncanakan untuk mencari pihak sponsor yang mau terlibat selama rangkaian *event* sobat smanbay. Kemudian, direncanakan untuk mencari *partnership* sebanyak 3 perusahaan yang dapat membantu mensukseskan *event* sirine mandiri. Sehingga tahap perencanaan anggaran yang dilakukan dengan melakukan list seputar dana yang akan diperlukan seperti dana konsumsi, dana *merchandise* dan dana lainnya. Dana yang diajukan kepada pihak perusahaan merupakan gabungan dana dari 3 *event* sobat smanbay yang diperlukan untuk keberlangsungan acara.

Tabel 3.3 Anggaran Pengajuan Dana Event

Kegiatan	Dana Pengajuan
Sirine Mandiri Sobat Smanbay	Rp 12.000.000

Tabel 3.4 Anggaran Perencanaan Event Sirine Mandiri

Jenis Kebutuhan	KET	TOTAL
Konsumsi	10	Rp 300.000
Cat tiang	3	Rp 300.000
Box Sirine	1	Rp 5.000.000
Poster	40	Rp 500.000
Konsumsi Siswa dan Narasumber	18	Rp 500.000
Snack siswa	2	Rp 50.000

Konsumsi Guru dan Kepala Sekolah	20	Rp 300.000
Banner	1	Rp 150.000
Narasumber	1	Rp 600.000
Jasa Design	1	Rp 500.000
Minuman	1	Rp 25.000
Uang Kurir	1	Rp 200.000
Tote bag	20	Rp 300.000
Pin	60	Rp 100.000
Pouch	3	Rp 100.000
Tumbler	3	Rp 150.000
Buku	3	Rp 100.000
TOTAL BIAYA		Rp 9.175.000

3.4 Timeline

KROKILIST	PIC	Heres	Status	TIMELINE SORAT SAMBUT															
				September					Oktober				November						
				Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4	Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4	Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4				
MMI 11 Bagan																			
SUMBER MANDIRI Cindy																			
Final Lngkungan Sekolah	OK	MMI 11 Bagan	Done																
Pembuatan proposal ke sekolah	OK		Done					19 September											
Pembuatan PPT dengan gambar-gambar kegiatan Kiyat dan Tatarapak	OK		Done					20 September											
Pembuatan proposal sponsor	OK		Choice					20 Sep	21 & 22 Oktober										
Finalisasi proposal sekolah ke bapak dan wakil	OK		to do																
Pembuatan proposal sekolah ke pihak sponsor	OK																		
Pembuatan poster acara stander	OK		to do						21 Oktober										
Konfirmasi dengan Pak Ullah terkait acara poster acara stander	OK																		
Pembuatan media sosial Event	OK												19 Oktober						
Persiapan meja tulis dengan pihak sponsor	OK													20 Oktober					
Persiapan pemasangan acara	OK													20 Oktober					
Konfirmasi dengan Pak Ullah terkait pemasangan acara	OK													20 Oktober					
Pemasangan Sema	OK													20 Oktober					
Finalisasi semua persiapan	OK													20 Oktober					
Mentoring Event	OK													21 Oktober					
Pencahan vendor mendidier	OK													21 Oktober					
Pemasangan stander if card, banner, pemasangan poster	OK													20 Oktober					
Mentoring UGM Kiyat Alas														20 Oktober					
Mempersiapkan kisi event	OK													20 Oktober					
Pemasangan Poster di MMI 1 Bagan, Bagan	OK													20 November					
Gerakan team	OK													20 November					
Finalisasi	OK													21 November					
Report ke Pemasang	OK													21 November					
														24 November					

Gambar 3.5 Timeline *Event Sirine Mandiri*

Timeline dibuat mencakup proses awal dengan berbagai macam langkah-langkah yang perlu dipersiapkan sebagai bentuk dukungan dalam memperlancar rangkaian acara dari awal hingga akhir.

3.5 Target Luaran/Publikasi

Event Sirine Mandiri ini ditargetkan kepada siswa-siswi SMAN 1 Bayah. Melalui *event* berupa sosialisasi dan uji coba Sirine Mandiri ini siswa-siswi mendapatkan pembekalan akan mitigasi bencana berupa pengenalan tingkatan peringatan dini bencana. Dengan adanya sosialisasi dan uji coba sirine ini yang diadakan kepada siswa-siswi maupun guru, penulis berharap kegiatan program ini dapat berkelanjutan dan menciptakan target di tingkat pendidikan lainnya yang dapat mengedukasi siswa-siswi mengenai pengenalan tingkatan peringatan dini bencana. Oleh karena itu, dengan adanya sosialisasi ini siswa-siswi dapat mengetahui hal apa saja yang perlu dilakukan untuk menghadapi bencana ketika sirine berbunyi. Sosialisasi dan uji coba sirine akan diliput oleh tim dokumentasi dengan mengambil beberapa gambar dan video sebagai keperluan *after movie* yang akan diunggah ke dalam sosial media Sobat Smanbay. Adapun target luaran dari sosialisasi dan uji coba “Sirine Mandiri yaitu 1 jenis *print* berupa poster seputar sirine mandiri baik itu berisi fungsi, cara yang harus dilakukan pada saat sirine berbunyi dan pengenalan setiap tingkatan peringatan dini.

Rangkaian acara sirine mandiri juga melibatkan beberapa target luaran publikasi yaitu:

1. Publikasi menggunakan media sosial

Publikasi *event* “Sirine Mandiri” menggunakan akun instagram @sobat.smanbay untuk menyebarkan informasi seputar acara Sirine Mandiri. Akun instagram @sobatsmanbay tersebut

merupakan akun besar dari gabungan 3 rangkaian acara termasuk sirine mandiri. Melalui akun tersebut terdapat luaran berupa postingan foto dan audio yang membahas berkaitan dengan pengenalan sirine mandiri, mengenali perbedaan suara sirine gempa dan suara sirine mobil.

2. Publikasi *event* Sirine Mandiri pada *press release*

Acara “Sirine Mandiri” juga melibatkan publikasi *press release* ke beberapa media yaitu media lokal banten, media eksternal dan media group KG. Total penyebaran kepada media akan dilakukan persebaran sekitar lebih 35 media eksternal, 14 media lokal banten dan 8 media group KG. *Press release* yang akan diunggah, merupakan gabungan dari *event* besar sobat smanbay yang dimana didalamnya terdapat gabungan dari beberapa rangkaian acara lain termasuk sirine mandiri.

Media Eksternal				Media Lokal Banten		MEDIA GRUP KG	
No	Media	No	Media	No.	Media	No	Media
1	Antara Banten	21	Sakab.com	1	Serpong Update	1	Konsep TV
2	liputan6.com	22	MNC Portal Ind	2	Bantenaku.com	2	bitunews.com
3	metronews.id	23	Media Indonesia	3	bestbangsat.com	3	kontra.co.id
4	Sindonews	24	CHBC Indonesia	4	targetrangconer.com	4	Dral.id
5	Merdeka.com	25	Koran Jakarta	5	Sipula Tempel	5	Radio Sorora
6	ITN Times	26	Radio KBR	6	Cipanas	6	Motor FM
7	Media Indonesia	27	Okazone	7	Warta Banten	7	banten.com
8	antaranews.com	28	TV One	8	Indoneer	8	Katpek.com
9	Metro TV	29	Jawa Pos	9	Dinik Banten		
10	CHN Indonesia	30	The Jakarta Post	10	Bismatas.id		
11	MNC TV	31	CHN Indonesia	11	Berita Satu		
12	NET TV	32	Tempo	12	Ris.id		
13	Antara Banten	33	beritasatu.com	13	Lensa Banten		
14	Detik.com	34	beritasatu.id	14	Media Banten Cyber.co.id		
15	Republika	35	Liputan6				
16	Viva.id						
17	Liputan6.com						
18	ITN Times						
19	Mir						
20	Merdeka						

Gambar 3.6 Penyebaran Media

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA