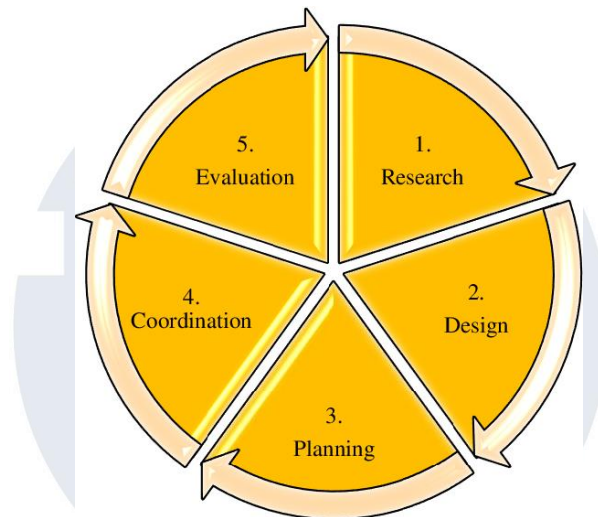


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Pembuatan



Gambar 3. 1 Tahapan Event Management
Sumber : Goldblatt (2013)

Pembuatan sebuah event agar terlaksana dengan sukses pasti akan melalui lima tahapan pembuatan *event* menurut Goldblatt (Goldblatt, 2013), yaitu tahap *research*, *design*, *planning*, *coordination*, serta *evaluation*.

3.1.1 *Research*

Pada tahap *research*, yang dilakukan adalah melakukan riset serta menggali informasi untuk mengetahui kebutuhan dari permasalahan yang ada. Oleh karena itu, tahapan pertama yang penting dilakukan adalah memulai penelitian dengan melakukan analisis situasi di sekitar wilayah yang akan diadakan *event* tersebut. Penulis akan melakukan sosialisasi dan observasi kepada SMAN 1 Bayah dengan bertemu bersama kepala sekolah, wakil kepala sekolah, Humas, guru-guru serta melaksanakan observasi kepada siswa-siswi di SMAN 1 Bayah.

Selanjutnya akan dilaksanakan observasi bersama siswa-siswi kelas 10, 11, dan 12 dari SMAN 1 Bayah dengan cara sosialisasi dan

diskusi dengan siswa-siswi saat mereka sedang beristirahat. Hasil dari observasi akan dijadikan acuan untuk perencanaan *event*.

Penulis dan rekan-rekan mahasiswa juga akan berdiskusi bersama pihak Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, serta Humas SMAN 1 Bayah untuk observasi mengenai apa yang dibutuhkan oleh sekolah.

Menurut Goldblatt sendiri (Goldblatt, 2013), terdapat lima hal yang harus diperhatikan agar *event* yang diselenggarakan sukses, yaitu:

1. Mengapa *event* diselenggarakan?
2. Siapa *target audience* dari *event* tersebut?
3. Kapan *event* akan diselenggarakan?
4. Apa objektif dari *event* yang akan diselenggarakan?

3.1.2 *Design*

Setelah melakukan proses *research*, tahap selanjutnya adalah dilanjutkan dengan merancang *design* dari *event* yang akan dijalankan. *Event* diberi nama Be Hero Festival yang akan mengangkat tema mengenai edukasi mitigasi bencana dan pasca bencana yang akan dikemas secara kreatif dan menyenangkan melalui perlombaan media sosial dimana para siswa-siswi akan berlomba membuat video bertema mitigasi bencana lalu di *post* di akun Instagram mereka, lomba cerita pendek dengan tema mitigasi bencana, lomba *performance* yang mengangkat tema mitigasi bencana dan Bazaar UMKM sebagai bentuk praktek langsung dari siswa-siswi sebagai bentuk dari pasca bencana.

Be Hero Festival sendiri dirancang oleh 4 mahasiswa, yaitu Dyna Muliani Tjahyadi, Clarissa Aurelia, Sheren Gho dan Verent Patricia dengan tujuan untuk mengedukasi siswa-siswi SMAN 1 Bayah mengenai mitigasi bencana dan pasca bencana. Be Hero Festival diambil dari kata Bayah's *Hero* (pahlawan Bayah) yang diharapkan dengan diadakannya Be Hero Festival, para peserta dari festival dapat menjadi pahlawan untuk diri sendiri maupun untuk sekitar saat

terjadinya bencana. Be Hero Festival memiliki 4 rangkaian acara, yaitu:

1. Penyuluhan media sosial serta lomba berkonten di media sosial (Clarissa Aurelia selaku ketua koordinator)
2. Lomba cerita pendek bertema mitigasi bencana (Sheren Gho selaku ketua koordinator)
3. Lomba *performance* dengan tema mitigasi bencana (Verent Patricia selaku ketua koordinator)
4. *Event "Bazaar"* (Dyna Muliani Tjahyadi selaku ketua koordinator)

Seluruh rangkaian acara tersebut dijadikan menjadi satu acara yaitu Be Hero Festival agar dapat memberikan dampak dan edukasi yang optimal dari tahap mitigasi bencana hingga pasca bencana kepada siswa-siswi SMAN 1 Bayah. Penulis fokus serta bertanggung jawab untuk seluruh rangkaian kegiatan dari edukasi strategi komunikasi bisnis serta *Event Bazaar* UMKM untuk tahap *recovery* pasca bencana. Awal mulanya, para siswa-siswi diberi edukasi dan pelatihan terkait strategi komunikasi bisnis yang mencakup materi mengenai bauran pemasaran, pengenalan terhadap bisnis model canvas, serta pentingnya *budgeting* ketika akan memulai suatu bisnis. Pada sesi edukasi strategi komunikasi bisnis ini adalah langkah awal dalam membuat sebuah UMKM. Untuk mengukur tingkat kemampuan dan pemahaman dari siswa-siswi, penulis mengadakan sebuah Bazaar UMKM dan lomba presentasi strategi komunikasi bisnis di acara puncak Be Hero Festival. Dilaksanakannya *event Bazaar* UMKM hasil karya siswa-siswi Kelas 11 SMAN 1 Bayah ini diharapkan dapat menjadi wadah untuk memperkenalkan kewirausahaan.

Kemudian pada *event Bazaar* UMKM terdapat lomba presentasi strategi komunikasi bisnis yang merupakan lomba antar siswa-siswi kelas XI yang memproduksi sebuah UMKM dimana mereka harus

menjelaskan produk/*brand* yang mereka jual dengan menggunakan bauran pemasaran (4P).

Persiapan lainnya yang penting dalam rangkaian acara adalah dengan memperhatikan pembuatan akun Instagram dari Be Hero Festival, konten, *caption*, poster, dan proposal untuk menarik perhatian dari siswa-siswi SMAN 1 Bayah, mahasiswa UMN, pihak akademis UMN maupun sponsor. Desain-desain yang dibuat juga berfungsi sebagai upaya komunikasi dalam mempromosikan *event* kepada publik.

3.1.3 *Planning*

Dalam tahap selanjutnya yaitu *planning*, terdapat tiga unsur penting yang harus diperhatikan, yaitu:

1. Waktu (*time*)

Pada penentuan waktu, *pre-event* akan dilaksanakan pada tanggal 7 November 2023. *Pre-event* di sini adalah edukasi/pelatihan terkait strategi komunikasi bisnis untuk siswa-siswi kelas XI dari SMAN 1 Bayah. Narasumber dari edukasi/pelatihan strategi komunikasi bisnis adalah penulis sendiri. Penulis dapat menjadi narasumber untuk memberikan edukasi serta pelatihan terkait strategi komunikasi bisnis dikarenakan penulis memiliki pengalaman di bidang strategi komunikasi bisnis pada tahun 2019. Di tahun 2019, penulis pernah membuat sebuah *brand* UMKM yang mengangkat tema minuman tradisional Indonesia, Jamu. Di bulan Juni 2019, penulis ikut serta dalam Festival Wirausaha dan berhasil memenangkan Juara 1 Lomba Kewirausahaan tingkat kota Bandung. Dari perlombaan tersebut, penulis menggunakan konsep dari bauran pemasaran, *business model canvas*, serta *budgeting*.

Oleh karena itu, proses pelatihan serta edukasi kepada siswa-siswi kelas XI SMAN 1 Bayah, dilanjutkan dengan para siswa-

siswi diberikan sebuah kertas yang harus di isi mengenai nama *brand*, logo, target, bauran pemasaran, bisnis model canvas, dan juga *budgeting* untuk setiap *brand* yang mereka buat. Satu kelas direncanakan akan mendirikan 4 *brand* berbeda untuk UMKM. Kertas rancangan dan *planning* UMKM tersebut harus dikumpulkan pada tanggal 14 November 2023.

Setelah para siswa-siswi diberi pelatihan, edukasi dan merancang *brand* serta produk yang akan mereka produksi untuk UMKM, hasil dari *brand* serta produk mereka akan dipromosikan dan ditayangkan *Event* Bazaar UMKM pada hari puncak Be Hero Festival yaitu di tanggal 21 November 2023. Pada tanggal 21 November 2023 juga, perwakilan dari perkelas akan ada 1 siswa yang maju ke panggung untuk mempresentasikan dan mempromosikan *brand* serta produk yang mereka telah buat selama ini..

2. Ruang (*space*)

Selanjutnya adalah aspek ruang (*space*), untuk *pre-event* akan diadakan di ruang kelas kosong di SMAN 1 Bayah, dimana ruangan tersebut dapat menampung 20-30 siswa untuk melaksanakan rangkaian kegiatan edukasi dan pelatihan terkait strategi komunikasi bisnis. Sebelum pelatihan dan edukasi dimulai, agar acara berjalan dengan lancar, segala perlengkapan dan peralatan seperti *sound*, *speaker*, proyektor, kursi, meja serta merchandise telah disiapkan sehari sebelum acara di mulai.

Untuk *event* rangkaian kegiatan Bazaar UMKM Be Hero Festival direncanakan akan diadakan di lapangan tengah SMAN 1 Bayah pada tanggal 21 November 2023. Dikarenakan puncak acara dari Be Hero Festival melibatkan seluruh kelas 10, 11 dan 12 yang memiliki jumlah total 842 siswa, maka tempat yang tepat untuk mengadakan acara adalah di lapangan Tengah karena memiliki ruang yang luas dan tersedia panggung yang dapat digunakan.

Dikarenakan puncak acara melibatkan seluruh siswa di SMAN 1 Bayah, oleh karena itu persiapan perlengkapan dan peralatan seperti *sound system*, *speaker*, *mic*, tenda, *booth bazaar*, kursi, meja, kipas angin, *banner*, serta gladi bersih diadakan satu hari sebelum acara dimulai.

3. Kecepatan/tempo

Kemudian aspek kecepatan/tempo adalah aspek yang merupakan persiapan *event* menuju hari atau tanggal yang telah ditentukan. *Event Bazaar UMKM* ini memakan waktu sekitar 2 bulan dari proses menyiapkan *event*, segala segi perizinan acara, menyiapkan materi, penentuan narasumber, mempromosikan *event*, mencari sponsor, mengumpulkan dana donasi, *pre-event*, hingga hari puncak *Event Bazaar* diadakan.

3.1.4 *Coordination*

Tahap selanjutnya yang perlu dilalui adalah mengkoordinasi keseluruhan acara yang telah disusun. Setiap ketua koordinator dari 4 rangkaian acara di Be Hero Festival akan memonitor keberlangsungan acara dan membagi panitia menjadi divisi-divisi yang diperlukan saat acara berlangsung.

Event Bazaar UMKM merupakan salah satu dari empat rangkaian acara di Be Hero Festival. Panitia akan diambil dari seluruh anggota MBKM *Humanity Project Batch 3* dan dibagi sesuai dengan kemampuan serta kesanggupan dari masing-masing individu. Dari divisi-divisi yang telah dibagi akan ada penanggung jawab masing-masing divisi. Agar keseluruhan rangkaian acara terkoordinasi dengan baik satu hari sebelum *pre-event* ataupun *event* akan dijalankan, seluruh panitia akan melaksanakan *briefing* terkait *job desk*, *rundown*, serta tanggung jawab dari setiap divisi.

3.1.5 Evaluation

Evaluasi merupakan sebuah proses peninjauan ulang dari pembuatan *event* yang sudah selesai, lalu akan dikumpulkan sebuah *feedback* dari peserta acara tersebut. Tujuan dari evaluasi adalah agar mengetahui evaluasi dari keberhasilan, kinerja, dampak maupun efektivitas dari acara yang telah diselenggarakan. Evaluasi akan disebar menggunakan *google form* yang telah dibuat serta melalui tabel pemasukan dan pengeluaran dari Bazaar UMKM. Nantinya *google form* tersebut akan diisi oleh seluruh peserta dari *Event Bazaar* UMKM maupun perwakilan peserta yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan *Event Bazaar* UMKM di SMAN 1 Bayah.

3.2 Budgeting

Berikut adalah total anggaran yang dikeluarkan oleh penulis untuk *Event Bazaar* UMKM:

Tabel 3. 1 Anggaran Biaya *Event Bazaar* UMKM

Kegiatan	Keterangan	Jumlah	Harga Satuan	Total (dalam Rp)
Bazaar UMKM Be Hero Festival	Print Kertas	50	1,000	50,000
	<i>Free voucher</i> untuk siswa	249	5,000	1,245,000.00
	Backdrop Panggung	1	290,000	290,000.00
	Plakat untuk sekolah	1	110,000	110,000.00
	Konsumsi <i>Snack</i> Guru dan panitia yang terlibat	80	2,500	200,000.00
	Air Mineral	48	500	24,000.00
	Poster	4	3,750	15,000.00
	Bingkisan untuk pihak sekolah	3	30,000	90,000.00
	Biaya <i>Print Voucher</i>	600	80	48,000.00
	Sewa tenda <i>booth</i>	1	550,000	550,000.00
	Biaya <i>Transport</i>	1	350,000	350,000.00
	Doorprize Logam Mulia 0,1 gram	1	100,000	100,000.00
	Hadiah Logam Mulia 0,05	1	50,000	50,000.00

Kegiatan	Keterangan	Jumlah	Harga Satuan	Total (dalam Rp)
	Doorprize Hadiah Menarik (Snack)	3	8,000	24,000.00
	Hadiah Snack untuk pengisi acara dan peserta lomba	8	5000	40,000.00
TOTAL BIAYA				Rp3,186,000

Event Bazaar dari Be Hero Festival juga *open donation* untuk mahasiswa UMN serta mendapatkan sponsor berupa *fresh money* dari PT. Cengkareng Permai. PT. Cengkareng Permai adalah sebuah perusahaan yang menyediakan seluruh kebutuhan dari bahan bangunan mulai dari genteng, kusen, rangka baja ringan dan lainnya. Mahasiswa UMN yang ikut serta menjadi relawan jarak jauh dengan cara melakukan donasi, *post Twibbon*, serta membuat video mengenai pentingnya mengetahui mitigasi bencana akan mendapatkan imbalan berupa +1 SKKM Pengabdian Masyarakat.

Penulis juga memberikan subsidi dalam Bazaar UMKM melalui memberikan *free voucher* Rp5,000 bagi seluruh siswa kelas 10 dan 12 dari SMAN 1 Bayah yang telah melakukan registrasi, follow Instagram @behero.fest serta @gugusmitigasibaksel. Oleh karena itu, berikut adalah tabel *revenue* yang didapatkan oleh Be Hero Festival:

Tabel 3. 2 Revenue dari *Event Bazaar* UMKM

Jenis Revenue	Total
Sponsor PT. Cengkareng Permai	Rp250,000
Donasi dari mahasiswa UMN	Rp1,691,000
Subsidi untuk peserta Bazaar UMKM	Rp1,245,000
Total Revenue	Rp3,186,000

3.3 Target Luaran/Publikasi

Be Hero Festival adalah acara yang difokuskan untuk siswa-siswi dari SMAN 1 Bayah, namun Be Hero Festival juga akan dipromosikan melalui *Instagram* @behero.fest, tujuannya agar audiens yang luas dapat mengetahui perkembangan dari Be Hero Festival serta tertarik untuk mengikuti *social campaign* yang diadakan di *Instagram* Be Hero Festival.

Seluruh rangkaian acara dan proses dari Be Hero Festival ini sepenuhnya didokumentasikan, sehingga telah dibuat sebuah video dokumentasi yang merangkum seluruh acara pada hari puncak acara Be Hero Festival. Video dokumentasi tersebut akan dipublikasikan di *Instagram* @behero.fest sehingga khalayak dapat melihat seluruh rangkaian acara dari Be Hero Festival.

Event yang telah diselenggarakan akan ditulis *press release* oleh tim *media relations* untuk dipublikasikan ke media-media eksternal menjadi sebuah artikel. Artikel tersebut akan dimuat ke berbagai media sebagai bukti dari keberhasilan acara Be Hero Festival yang telah diselenggarakan. Diharapkan dari artikel yang sudah dimuat di media-media eksternal dapat meningkatkan *awareness* dari masyarakat lebih luas lagi.

Hasil dari edukasi mengenai strategi komunikasi bisnis pada 7 November 2023 akan secara langsung dipraktikkan melalui Bazaar UMKM yang diadakan di *event* Be Hero Festival dan siswa-siswi kelas 11 secara langsung juga mempresentasikan di depan panggung hasil dari *brand* dan produk yang selama ini mereka telah rencanakan. Secara keseluruhan, total ada 32 *brand* makanan dan minuman tradisional hasil karya siswa-siswi kelas 11 SMAN 1 Bayah, setiap kelas memproduksi 4 *brand* makanan/minuman dan total ada 8 kelas dari murid kelas 11 SMAN 1 Bayah. Perwakilan dari setiap kelas akan ada 1 orang yang presentasi di depan panggung mengenai *brand* dan produk apa yang mereka jual pada Bazaar UMKM di Be Hero Festival.