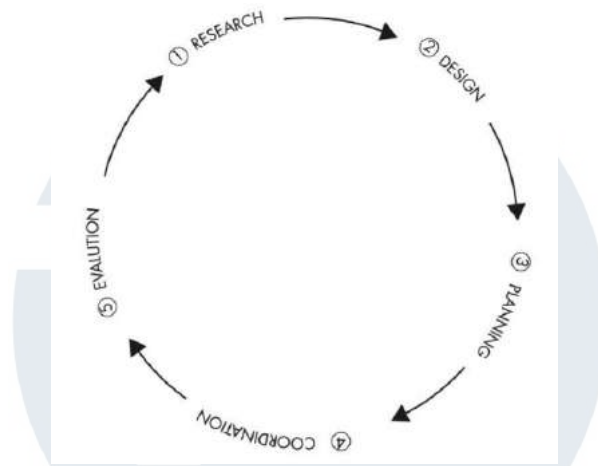


BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan



Gambar 3.1 *Event Management Process*

Sumber: (Goldblatt, 2002)

Dalam membuat sebuah event yang sukses dibutuhkan lima tahapan yang harus digunakan untuk memastikan kesuksesannya (Goldblatt, 2002). Lima tahapan tersebut adalah *research*, *design*, *planning*, *coordination*, dan *evaluation*.

A. Pre-event

3.1.1 *Research*

Penelitian acara yang baik dapat mengurangi risiko (Goldblatt, 2002). Semakin baik penelitian yang dilakukan sebelum acara, maka akan semakin besar kemungkinan untuk menghasilkan acara yang sesuai dengan hasil yang telah direncanakan oleh penyelenggara. Pada tahapan riset, penulis mencari informasi untuk mencari tahu permasalahan yang ada serta penyelesaian yang tepat dari permasalahan tersebut. Untuk mempersiapkan rencana yang lebih rinci dan pengembangan lebih lanjut maka dilakukan analisis situasi. Pengumpulan data juga dilakukan dengan wawancara. Riset melalui metode wawancara adalah salah satu metode kualitatif yang dapat digunakan untuk merancang sebuah acara. Wawancara ini dilakukan untuk

mengetahui apa yang menjadi permasalahan dan apa yang dibutuhkan oleh pihak-pihak di SMAN 1 Bayah, Lebak Selatan.

Jenis wawancara yang digunakan oleh penulis adalah wawancara tidak terstruktur (*unstructured interview*). Wawancara jenis ini adalah metode wawancara yang pertanyaannya tidak ditentukan sebelumnya dan dapat berubah-ubah tergantung pada respons dari responden (George, 2022). Wawancara ini termasuk dalam jenis *indepth interview*, di mana pelaksanaannya lebih fleksibel daripada wawancara terstruktur. Tujuan dari jenis wawancara ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam, di mana pihak yang diwawancarai didorong untuk mengemukakan pendapat dan ide-ide mereka secara lebih bebas (Pahleviannur et al., 2022).

Riset juga dilakukan dengan beberapa tahap observasi dan situasi analisis. Analisis situasi juga dilakukan saat mengamati sesi malam saat diksar (pendidikan dasar) hari kedua kedatangan penulis di sana, 13 September 2023, Bapak Anis menceritakan tentang Bayah. Melalui cerita dari Bapak Anis penulis pun melakukan observasi dan analisis situasi.

Penulis melakukan wawancara tidak terstruktur dengan beberapa pihak juga seperti Bapak Anis, Bapak Ruhayat selaku wakil kepala sekolah SMAN 1 Bayah, dan Indah selaku Osis SMAN 1 Bayah. Untuk menyelenggarakan acara yang sukses, ada beberapa elemen yang harus diperhatikan penulis yaitu (Pudjiastuti, 2010):

- 1.) Kenapa acara ini harus dilaksanakan?
- 2.) Siapa yang terlibat dalam acara ini?
- 3.) Kapan acara akan diadakan?
- 4.) Di mana acara akan diadakan?
- 5.) Apa produk acara yang akan disajikan?
- 6.) Bagaimana cara untuk mencapai tujuan?

Selain itu, dalam proses riset diperlukan analisis SWOT terhadap acara yang ingin diselenggarakan untuk mencapai *event* yang sukses (Goldblatt, 2002). Menurut Goldblatt, sebelum mulai merencanakan suatu

event, diperlukan analisis SWOT untuk mendukung pengambilan keputusan. Analisis SWOT membantu mengidentifikasi variabel *internal* dan eksternal yang mungkin menghalangi acara mencapai keberhasilan acara.

3.1.2 *Design*

Setelah melakukan proses riset, tahap selanjutnya adalah merancang desain *Event Be Hero Festival*. Dalam tahapan ini kreativitas harus didorong dan didukung oleh pengelola acara karena produk yang akan dikerjakan berkaitan dengan seni kreatif. Menurut Goldblatt, tidak ada ide buruk (Goldblatt, 2002). Oleh karena itu pada tahap ini penulis berusaha untuk mengeluarkan potensi kreativitas yang maksimal dari dalam diri. Acara yang akan diadakan mengangkat tema kesiapsiagaan bencana yang dikemas dalam bentuk pertunjukan tari, nyanyi, dan teater. Karena target audiens dari acara ini adalah murid SMAN 1 Bayah, maka acara ini akan diselenggarakan di SMAN 1 Bayah dan menggunakan fasilitas yang ada di sekolah SMAN 1 Bayah. Setelah tema sudah ditentukan maka penulis mulai untuk memulai untuk membuat perancangan konsep acara yang tepat untuk acara ini.

Event Be Hero Festival dirancang dengan tujuan untuk memberikan edukasi kesiapsiagaan bencana kepada para seluruh siswa-siswi di SMAN 1 Bayah. Alasan awal yang mendasari dirancangnya acara ini adalah karena SMAN 1 Bayah terletak di daerah yang rawan terhadap bencana gempa dan tsunami. Oleh karena itu penting bagi masyarakat sekitar khususnya dalam hal ini murid-murid di SMAN 1 Bayah untuk lebih siapsiaga terhadap bencana. Tujuan *event* ini diberi nama '*Be Hero Festival*' karena dengan edukasi kesiapsiagaan bencana yang diberikan melalui rangkaian acara ini diharapkan para siswa-siswi SMAN 1 Bayah dapat menjadi pahlawan bagi diri mereka sendiri pada saat sebelum bencana terjadi, saat bencana terjadi, ataupun setelah bencana itu terjadi.

Acara *Be Hero Festival* merupakan suatu acara besar yang diselenggarakan oleh penulis dan 3 rekan *Humanity Project Batch III* lainnya. Dalam acara besar *Be Hero Festival* ada beberapa rangkaian acara. Rangkaian acara tersebut berupa *workshop* media sosial (*pre-event*), bazaar, lomba membuat dan membaca cerpen (cerita pendek), dan pentas seni dengan tema kesiapsiagaan bencana. Pentas seni yang akan ditampilkan berupa nyanyi, tari, dan teater. Pentas seni ini juga dirancang untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam penyampaian pesan kesiapsiagaan bencana kepada teman-teman mereka. Melalui pentas seni ini juga dapat mengembangkan kreativitas serta kesempatan bagi para siswa-siwi untuk menunjukkan bakatnya di depan banyak orang. Selain itu penyampaian komunikasi bencana melalui acara hiburan yang menarik dan kreatif dapat memunculkan sisi emosional audiens. Saat penonton melihat pertunjukan diharapkan pesan yang disampaikan dapat lebih melekat tersimpan dalam ingatan mereka.

Untuk mendukung seluruh rangkaian acara, dibutuhkan beberapa pelengkap seperti logo, acara, poster, konten di Instagram, *banner*, poster, serta hal-hal lainnya yang akan dibutuhkan seiring berjalannya perancangan konsep acara. Tahap persiapan penyusunan konsep acara ini sangat penting karena akan mempengaruhi persepsi orang-orang terhadap acara yang akan dirancang ini serta kebutuhan desain lainnya. Segala kebutuhan visual acara ini didesain menggunakan *platform* Canva. Selain itu, dalam hal menguji kelayakan acara yang akan diselenggarakan. Penulis melakukan sosialisasi dengan para pihak penting terkait seperti meminta izin kepada kepala sekolah, wakil kepala sekolah, ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS), dan dosen pembimbing MBKM *Humanity Project Batch III* Universitas Multimedia Nusantara.

Berikut adalah target audiens dari acara pentas seni *Be Hero Festival*:

Gender : Perempuan & Laki-laki

Age : 15 - 18 tahun

Education : SMA kelas X, XI, dan XII
SES Level : B & C
Geography : Bayah
Psychographic: Suka menonton acara pertunjukan

Berikut adalah target peserta pengisi acara pentas seni dari acara *Be Hero Festival*:

Gender : Perempuan & Laki-laki
Age : 15 - 18 tahun
Education : SMA kelas X, XI, dan XI
SES Level : B & C
Geography : Bayah
Psychographic: Suka tampil di depan umum, kreatif aktif dalam kegiatan sekolah, antusias dengan hadiah, tertarik untuk mendapatkan hadiah

3.1.3 *Planning*

Tahap *planning* umumnya menjadi tahap yang paling panjang dalam proses perencanaan sebuah acara (Goldblatt, 2014). Dalam tahapan ini, terdapat beberapa elemen penting yang perlu diperhatikan. Menurut Goldblatt, tahapan ini melibatkan hukum *time/space/tempo* (Goldblatt, 2002). Dalam tahap ini penulis telah memiliki konsep besar acara sehingga penulis dapat melakukan perancangan yang lebih *detail* untuk merealisasikan acara. Dalam perihal penentuan waktu (*time*), di tentukan tanggal 7 November untuk melaksanakan *workshop* media sosial sebagai *pre-event*, dan tanggal 21 November sebagai *event* atau puncak acara *Be Hero Festival* dengan rangkaian acara lomba membuat dan membaca cerpen, bazaar, dan pentas seni tari, nyanyi, dan teater dengan tema kesiapsiagaan bencana. Untuk pendaftaran para peserta lomba membuat dan membaca cerpen maupun pengisi acara pentas seni adalah dari tanggal 20 – 27 November 2023. Untuk pemenang lomba juara 1,2,3 dari lomba

membuat cerpen serta *best performance* acara akan disampaikan pada puncak acara.

Pada penentuan ruang (*space*) acara di SMAN 1 Bayah, dipilih beberapa ruang sebagai tempat pelaksanaan *event*. Lokasi yang digunakan seperti aula untuk *workshop* media sosial pada 7 November untuk menampung 80 murid. Lapangan untuk *booth* bazaar, panggung yang terletak di tengah lapangan SMAN 1 Bayah untuk penampilan puncak acara, dan 1 ruang kelas untuk pengisi acara bersiap-siap pada 21 November 2023. Untuk acara *workshop*, akan dilakukan penyusunan letak tempat duduk untuk audiens. Untuk acara puncak akan dilakukan *loading in* barang dan persiapan acara 1 hari sebelum acara dimulai untuk mengurangi gangguan saat hari-H dan menghemat waktu pada esok hari. Perlengkapan seperti *sound system*, *mic*, meja, kursi, proyektor, dan hal-hal lainnya sudah disediakan oleh pihak SMAN 1 Bayah. Dalam elemen kecepatan (*tempo*), dalam event *Be Hero Festival* ini memerlukan waktu kurang lebih dua bulan untuk mengurus segala keperluan *event* seperti memberikan proposal kepada pihak sekolah, melakukan perjanjian Kerjasama dengan pihak sekolah, penentuan peserta acara, dan lain sebagainya. Pada puncak acara yang akan diselenggarakan, seluruh rangkaian acara memakan durasi sekitar empat jam.

3.1.4 *Coordination*

Setelah proses sebelumnya sudah dijalani pastinya tidak terpisahkan dari tahap koordinasi. Tahapan koordinasi adalah fase yang cukup kompleks serta memakan waktu pada saat proses penyelenggaraan acara (Matthews, 2015). Dalam hal koordinasi pastinya memerlukan komunikasi yang baik agar koordinasi berjalan dengan lancar. Penulis selaku koordinator acara bertugas untuk memantau dan memimpin keberlangsungan proses acara dibantu dengan *coordinator* acara lainnya. *Be hero Festival* adalah acara besar yang merupakan gabungan beberapa rangkaian acara dari 3 anggota MBKM *Humanity Project Batch III* lainnya. Maka dari itu dalam proses

pelaksanaannya pembagian tugas dibagi sesuai dengan kesanggupan dan ketersediaan dari masing-masing anggota. Semua perihal koordinasi dilakukan melalui *group WhatsApp* maupun secara langsung sehingga semua *progress* yang dilakukan oleh masing-masing anggota dapat dipantau oleh seluruh anggota. Dengan melakukan segala koordinasi di *group Whatsapp* dapat membuat koordinasi berjalan transparan dan baik.

3.1.5 *Evaluation*

Tahapan terakhir yang perlu dilakukan adalah melakukan evaluasi acara. Evaluasi ini dilakukan untuk meninjau serta mengukur keberhasilan acara secara umum sehingga hasil dari evaluasi dapat digunakan untuk meningkatkan perencanaan dikemudian hari. Dalam karya ini, evaluasi dilakukan dengan melakukan wawancara dengan penonton, juri atau guru, pengisi acara pentas seni, dan wakil kepala sekolah.

3.2 Anggaran

Penulis membuat perkiraan anggaran acara untuk mendukung kelancaran proses dan keberlangsungan acara *Be hero Festival*. Anggaran acara ini juga mempertimbangkan sumber pendanaan internal dari penyelenggara acara maupun dari pihak eksternal melalui *fundraising* dan pencarian sponsor. Pendanaan internal adalah dana dari penyelenggara acara *Be Hero Festival* yakni Verent Patricia sebagai penyelenggara acara *performance* pentas seni, Dyna Mulyani sebagai penyelenggara acara Bazaar UMKM dari siswa kelas XI SMAN 1, Sheren Gho sebagai penyelenggara lomba membuat cerita pendek, dan Clarissa Aurelia sebagai penyelenggara *pre-event* yakni lokakarya media sosial dan juga lomba membuat konten media sosial. Gambar anggaran biaya keseluruhan terdapat di lampiran. Gambar 3.2 merupakan anggaran pribadi dari penulis. Ada beberapa anggaran yang sudah dibagi dengan rekan lainnya contohnya biaya apresiasi juri. Juri menilai penampilan pentas seni dan lomba

membaca cerpen, oleh karena itu biaya apresiasi juri dibagi dengan penyelenggara acara lomba membaca cerpen.

ANGGARAN BIAYA PERFORMANCE BE HERO FEST				
KEGIATAN	JENIS	KET	HARGA SATUAN	TOTAL
(21 November)	Konsumsi - Voucher	140	5.000	700,000.00
	Plakat	1	37.500	37,500.00
	Papan Pemenang Juara	1	10.000	10,000.00
	Cue Card MC	2	15.000	30,000.00
	Apresiasi Juri	1	225.000	225,000.00
	Konsumsi Guru	1	55.000	55,000.00
	Uang Tunai (Best Performance Be Hero)	1	1.100.000	1,100,000.00
	Totebag	30	6.800	204,000.00
	Sertifikat peserta	18	2.000	36,000.00
	Poster	1	15.000	15,000.00
	Sewa Tenda	1	425.000	425,000.00
			TOTAL	2.837,500.00

Gambar 3.2 Anggaran Biaya Pentas Seni *Be Hero Festival Event*

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

3.3 Target Luaran/Publikasi

Publikasi adalah proses penting dalam melakukan promosi serta memberikan informasi untuk mendukung keberhasilan acara. Publikasi event juga bertujuan untuk meningkatkan awareness serta minat daei target audiens dan memastikan bahwa pesan mengenai *event* tersampaikan dengan baik. Pada rancangan karya ini penulis memanfaatkan media *social* untuk mengabadikan momen acara serta membagikan informasi. Segala proses acara akan sepenuhnya didokumentasi sehingga video tersebut dapat menjadi refrensi bagi *project manager* lainnya. Media sosial yang akan digunakan adalah Instagram @behero.fest, @gugusmitigasibaksel, dan Instagram dari penulis serta *project manager* lainnya. Acara ini juga akan ditulis di dalam artikel oeh tim *media relation* Gugus Mitigasi Lebak Selatan dan *press realese* setelah *event* yang akan disebarakan ke beberapa media lokal. Artikel yang dipublikasi akan meningkatkan *awareness* masyarakat tentang acara ini dan menjadi bukti bahwa acara berhasil diselenggarakan