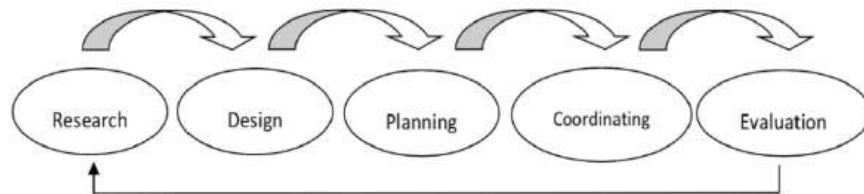


## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

#### 3.1 Tahapan Pembuatan

Goldblatt dalam Jtik et al., (2024) menyebutkan bahwa aspek komunikasi adalah salah satu elemen penting dalam keberhasilan manajemen acara. Terkait hal tersebut elemen komunikasi dikandung dalam rangkaian pembuatan karya. Perancangan karya akan menerapkan teori Manajemen Acara yang mengacu pada teori Goldblatt (2002) yaitu *research, design, planning, coordination, dan evaluation*.



Gambar 3. 1 Event Management Process  
Sumber: Goldblatt (2002)

#### 3.1.1. Metode Pengumpulan Data

##### 1) *Research* (Riset)

Persiapan karya dimulai dengan tahapan *Research* atau riset untuk menentukan konsep *event*, mengidentifikasi kebutuhan, keinginan, dan harapan dari target audiens yang telah ditentukan dalam acara nantinya. Tahap awal pengumpulan data akan melibatkan dua metode, yaitu observasi yang dilanjutkan dengan wawancara.

Riset analisa kebutuhan dilakukan melalui tahapan observasi dan analisa situasi. Beberapa hari setelah kedatangan, pihak GMLS membawa mahasiswa ke desa tujuan, Desa Situregen. Melalui perkataan Bapak Anis dan analisa situasi, observasi dilakukan di SDN 03 Situregen, yang berjarak kurang dari 170meter dari pesisir dan memiliki keterbatasan dalam kemampuan mitigasi.

Pengumpulan data kemudian akan dilanjutkan dengan metode wawancara sebagai landasan dalam mengetahui permasalahan dan apa kebutuhan utama dalam menyelesaikan permasalahan pada SDN 03

Situregen. Metode wawancara dipilih untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, di mana pihak yang diwawancarai dapat menyampaikan pendapat secara bebas. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur (*unstructured interview*), yang memungkinkan pertanyaan berkembang sesuai dengan tanggapan responden. Wawancara ini akan difokuskan pada pihak SDN 03 Situregen sebagai target utama, diarahkan pada guru perwakilan, Sulastiah, untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan sekolah mengenai mitigasi bencana. Tahapan kemudian akan berlanjut pada wawancara tidak terstruktur dengan Bapak Anis sebagai perwakilan dari GMLS dan wawancara terstruktur dengan Kang Deni sebagai Ketua FPRB sekaligus perwakilan penduduk desa.

Untuk itu berikut merupakan elemen pertanyaan mencakup 5W1H yang akan diperhatikan ketika konsep karya sudah mulai tergambar, yaitu:

- 1) Apa kegiatan yang dibutuhkan agar peserta bisa mendapatkan pemahaman mengenai kebencanaan?
- 2) Siapa yang terlibat dalam acara ini?
- 3) Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mempersiapkan acara secara matang?
- 4) Dimana acara akan diadakan?
- 5) Mengapa diperlukan elemen-elemen tersebut agar peserta dapat memahami kebencanaan?
- 6) Bagaimana cara penyampaian agar tujuan tercapai?

Tahapan terakhir pada proses riset yaitu untuk menganalisis SWOT untuk mendukung pengambilan keputusan acara nantinya. Analisis SWOT membantu dalam mengidentifikasi segala keputusan dalam pelaksanaan acara.

### 3.1.2. Metode Perancangan Karya

#### 2) *Design (Desain)*

Tahapan desain adalah proses pengumpulan ide-ide kreatif yang akan diterapkan saat acara berlangsung. Menurut Uljanatunnisa et al. (2020) dalam Jtik et al. (2024) tahap desain memerlukan perencanaan yang matang untuk semua aspek yang berkaitan dengan dekorasi, dengan tujuan untuk memenuhi harapan penyelenggara dan audiens. Tahapan desain akan diawali dengan *brainstorming* dengan anggota Tim. Acara yang mengusung tema pengetahuan kebencanaan ini dilatarbelakangi oleh perkataan Bapak Anis yang menyatakan bahwa Desa Situregen merupakan Desa yang belum tersentuh sama sekali mengenai pengetahuan kebencanaan.

Acara akan memiliki judul besar ‘Temanku, Si Tsunami’ yang mengatasi 5 acara kecil di bawahnya termasuk ‘Jelajah Gelombang Laut’. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan edukasi dalam menggambarkan bencana sehingga diharapkan akan menjadi tahapan awal bermitigasi. Karena target audiens merupakan siswa pada lingkup sekolah yang terdekat dengan pesisir maka kegiatan akan diselenggarakan di SDN 03 Situregen. Setelah penentuan tema dan target audiens ditentukan, baru kemudian perancangan kegiatan untuk acara ini akan dibuat. Pemilihan sekolah ini sebagai tempat pelaksanaan kegiatan didasari oleh aspek lokasi yang hanya berjarak 170m dari pesisir dengan mayoritas guru perempuan dan anak-anak. Oleh karena itu penting bagi masyarakat, dalam hal ini terkhusus pada peserta didik untuk bersiap siaga untuk kebencanaan. Judul besar acara akan dinamakan ‘Temanku, Si Tsunami’, ini ditujukan untuk menghadirkan pendekatan yang lebih personal, ramah, dan edukatif dalam memperkenalkan konsep mitigasi bencana kepada masyarakat, khususnya anak-anak.

‘Temanku, Si Tsunami’ akan menjadi wadah dilaksanakannya ‘Jelajah Gelombang Laut’. Garis besar acara akan menghadirkan beberapa rangkaian kegiatan yang meliputi Sosialisasi, Simulasi kebencanaan (*Virtual Reality & Prototype Wave Tank, Denah Pop-Up, Tabletop Exercise*) dan *Buku Pop-Up* “Tsunami Ready”.



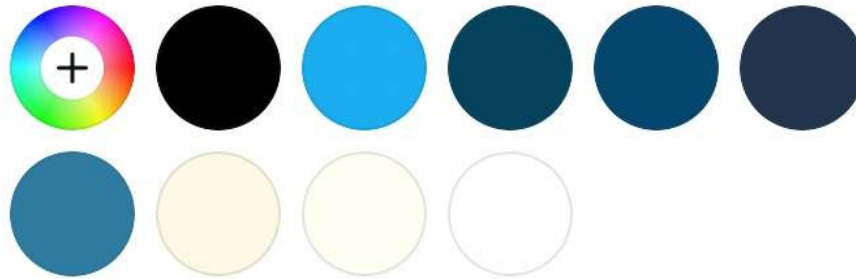
Gambar 3. 2 Acuan Pembuatan Prototype  
Sumber: BBC Nes, 2011

Gambar di atas digunakan sebagai referensi untuk memodelkan patahan dan *prototype Wave Tank* dalam menggambarkan kejadian kebencanaan. Alat pemodelan akan diproduksi sejumlah 2 buah, dikoordinasikan dengan Christian Setiyadi, yang memiliki pengalaman menciptakan alat serupa. Desain alat akan mengikuti pola serupa dengan referensi tersebut, akan disesuaikan lebih lanjut sesuai kebutuhan. Sub-judul ‘Jelajah Gelombang Laut’ akan digunakan sebagai bagian dari upaya memberikan pengalaman edukasi yang interaktif dan menarik. Sub-judul ini dirancang untuk mengajak peserta memahami dinamika gelombang laut melalui pendekatan yang lebih mendalam dengan menggunakan teknologi *Wave Tank*.

Rangkaian kegiatan acara akan dimulai dengan (1) sesi sensorik *visual* untuk mengidentifikasi apa yang dilihat oleh mata; pesisir pantai, pasir, air laut, (2) berlanjut sesi *pretest* mewarnai (3) kemudian menerapkannya pada alat simulator menggunakan keterampilan motorik visual; membentuk rumah, membangun pesisir pantai, mengisi kolam air, dan mengidentifikasi ranting yang menyerupai pepohonan (4) terdapat sesi *test* interaktif selama acara berlangsung, peserta dapat mengangkat kartu sesuai warna (5) setelah semua elemen terisi dalam *Wave Tank*, baru kemudian gelombang laut berdinamika dengan menggerakkan kipas (6) kegiatan akan ditutup dengan sesi *post-test*.

Untuk mendukung keseluruhan rangkaian kegiatan, diperlukan berbagai elemen pendukung seperti logo acara, poster, konten Instagram, banner, serta kebutuhan visual lainnya yang mungkin muncul selama proses perancangan konsep acara. Tahap persiapan dalam merancang konsep acara ini menjadi sangat krusial karena akan mempengaruhi persepsi publik terhadap acara yang direncanakan, sekaligus menentukan kebutuhan desain visual lainnya. Seluruh kebutuhan visual untuk acara ini dirancang menggunakan platform Canva dengan palet warna berbasis biru.

Pemilihan warna biru sebagai palet utama dipilih karena simbolisme kuat terkait kedalaman laut yang menjadi sumber utama bencana tsunami. Biru sering kali diasosiasikan dengan ketenangan dan kedamaian, namun dalam konteks ini, warna tersebut juga merepresentasikan kekuatan alam yang dapat datang secara tiba-tiba, mengingatkan akan potensi bahaya yang harus selalu diwaspadai. Warna biru yang intens ini memberikan kesan profesional, menenangkan, dan penuh makna mendalam, sekaligus menciptakan suasana yang serius dan reflektif mengenai tema bencana.



Gambar 3. 3 Palet Warna Desain  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

### 3) *Planning* (Perencanaan)

Menurut Goldblatt (2002) dalam Abid & Nafi (2024), tahap perencanaan mencakup tiga elemen utama: waktu, ruang, dan tempo.

(1) Elemen waktu merujuk pada durasi yang tersedia untuk melaksanakan perencanaan dan produksi suatu acara, yang menjadi komponen esensial dalam menjamin kelancaran pelaksanaannya. Dalam hal ini, ‘Jelajah Gelombang Laut’ direncanakan untuk berlangsung pada bulan November, tepatnya pada kunjungan terakhir. Hal tersebut menjadikan durasi persiapan relatif terbatas, yakni kurang lebih dua bulan sejak kunjungan pertama pada bulan September. Rentang waktu persiapan yang dimulai pada pertengahan September hingga akhir Oktober menuntut perencanaan yang terstruktur dan terorganisir dengan baik. Persiapan ini meliputi berbagai aspek strategis, mulai dari penyusunan konsep acara yang harus disusun secara detail untuk mencerminkan visi dan tujuan kegiatan, hingga pengkoordinasian tim agar seluruh personel memiliki pemahaman yang seragam dan tanggung jawab yang terdistribusi dengan baik. Dengan waktu persiapan yang terbatas, pengelolaan setiap aspek ini memerlukan strategi yang matang dan pelaksanaan yang disiplin agar seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan secara optimal.



Berikut adalah *Timeline* acara ‘Jelajah Gelombang Laut’

Tabel 3.1 *Timeline Acara ‘Jelajah Gelombang Laut’*

Kegiatan	September				Oktober				November			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi lapangan												
Perizinan Pelaksanaan Acara												
Persiapan Kebutuhan Acara												
<i>Approach</i> dan <i>Briefing</i> Panitia												
Pelaksanaan Acara												
Evaluasi												
Publikasi <i>Event</i>												
<i>After Movie &amp; Behind The Scene &amp; Video Case Study</i>												

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

(2) Elemen ruang merujuk pada lokasi penyelenggaraan acara, di mana pemilihan lokasi dipertimbangkan secara mendalam. Penentuan ruang (*space*) sudah ditentukan sedari awal, di SDN 03 Situregen, yang berjarak hanya 170m dari garis pantai, sehingga memungkinkan dilakukannya kegiatan *sensing*. Terkhusus pada kegiatan *sensing*, lokasi akan berada di Pantai Batu Sahulu, kemudian akan berpindah masuk ke dalam area sekolah dengan pilihan lapangan atau ruangan kelas untuk melanjutkan kegiatan pengisian elemen *Wave Tank* dan simulasi Tsunami.

(3) Sementara itu, elemen tempo merupakan tahap akhir dari rencana kegiatan, di mana analisa lokasi dan memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan acara secara efektif. Lokasi kegiatan Prototype *Wave Tank* akan dilaksanakan pada ruang kelas III sementara kegiatan *sensing* akan dilaksanakan pada Pantai Batu Sahulu. ‘Jelajah Gelombang Laut’ akan dilaksanakan pada Senin, 18 November 2024 pada 08.00 – 11.00 WIB.

Berikut adalah *Rundown* acara ‘Jelajah Gelombang Laut’

Tabel 3. 2 *Rundown* Acara

Waktu	Kegiatan	Ruangan
08.00 – 08.05	Sesi perkenalan anggota “Temanku, Si Tsunami” dan panitia	Ruangan Kelas 3
08.05 – 08.20	Sesi Sensorik Visual	Pantai Batu Sahulu
08.20 – 08.35	<i>Pre-Test</i> sesuai kelompok Sensorik Visual	Ruangan Kelas 3
08.35 – 08.55	Pembagian kelompok menggunakan <i>storytelling</i> ‘Alam Semesta Kecil-kecilan’	
08.55 – 09.45	Kegiatan sesuai elemen masing-masing	
09.45 – 09.55	Pengisian seluruh elemen ke <i>Wave Tank</i>	
09.55 – 10.30	Kegiatan pemodelan Tsunami (Patahan & <i>Wave Tank</i> )	
10.30 – 10.45	<i>Post-test</i> & Pembagian <i>Collateral</i>	

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

#### 4) *Coordination* (Koordinasi)

Koordinasi yang efektif adalah elemen kunci dalam mencegah berbagai permasalahan yang sering muncul selama berlangsungnya sebuah acara, dan hal ini sangat penting dalam konteks acara ‘Temanku, Si Tsunami’ pada sub-judul ‘Jelajah Gelombang Laut’. Dalam hal ini, guna memastikan kelayakan dan keberlanjutan acara yang akan dilaksanakan, sebelum acara dilaksanakan koordinasi dan sosialisasi dengan berbagai pihak terk dilakukan sebelumnya. Langkah ini meliputi proses perizinan kepada Bapak Anis Faisal Reza sebagai ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS), Kang Deni sebagai ketua FPRB, Kepala Sekolah, Kepala Desa yang kemudian diteruskan kepada Koramil dan Kapolsek. Koordinasi berbentuk konsultasi dengan dosen pembimbing pada program MBKM Humanity Project Batch V Universitas Multimedia Nusantara serta Kang Aan sebagai Pembimbing Lapangan juga dilaksanakan pada tahapan *pre-event*.



Kolaborasi tim juga menjadi aspek penting untuk diterapkan dengan membagi panitia berdasarkan pekerjaan yang akan diberikan nantinya. Setiap divisi akan bekerja sesuai dengan pembagian Wave Tank masing-masing. Deskripsi pekerjaan masing-masing panitia akan disertakan dalam Handbook. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh panitia memahami peran dan tanggung jawabnya dengan jelas. Dengan demikian, setiap individu dapat mengerti detail deskripsi pekerjaan agar kontribusi dapat maksimal pada saat berlangsungnya acara, yang pada akhirnya meningkatkan efisiensi kerja tim. Berikut adalah susunan panitia untuk setiap divisi.



Gambar 3. 4 Susunan Panitia Acara 'Jelajah Gelombang Laut'  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

Selain pembagian tugas, komunikasi yang baik juga menjadi fondasi utama dalam menjaga koordinasi. Maka dari itu, panitia akan memanfaatkan *WhatsApp* sebagai media pada platform digital untuk memfasilitasi komunikasi yang cepat dan efektif.

### 5) *Evaluation (Evaluasi)*

Evaluasi menjadi hal penting untuk memastikan pembelajaran dan pengembangan yang berkelanjutan. Evaluasi akan menggunakan model *Pre-Test* dan *Post-Test* dalam bentuk mewarnai dan Kartu Warna (Merah = Tidak mengerti, Kuning = Kurang Mengerti, Biru = Mengerti) agar penilaian hasil kegiatan didapatkan secara komprehensif. Kartu Warna merupakan kertas HVS yang akan dipotong dalam bentuk persegi kemudian dibagikan secara merata kepada siswa. Model ini memberikan kerangka kerja yang jelas untuk mengukur efektivitas acara serta membantu panitia memahami dampak dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi juga akan dilakukan setelah kegiatan selesai terlaksanakan dengan menggunakan metode wawancara tidak terstruktur untuk mewawancarai beberapa perwakilan siswa kelas III sebagai peserta dan wali kelas.

### 3.2. Rencana Anggaran

Estimasi anggaran untuk mendukung kelancaran dan keberlangsungan acara 'Jelajah Gelombang Laut' dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan utama dan potensi sumber dana yang tersedia. Anggaran ini mencakup alokasi untuk bahan edukasi seperti kartu warna, mainan rumah, dan alat peraga simulasi berbentuk *Wave Tank* dan Patahan yang dirancang untuk mendukung kegiatan edukasi secara maksimal. Anggaran ini mempertimbangkan dua sumber utama pendanaan, yaitu pendanaan internal dari penyelenggara acara dan pendanaan eksternal melalui kegiatan penggalangan dana (fundraising) yang dilakukan dengan metode SKKM. Pendanaan internal mencakup kontribusi langsung dari tim penyelenggara acara, yang meliputi anggaran pribadi serta pembagian pengeluaran tertentu bersama anggota tim, seperti konsumsi untuk peserta dan panitia.

Detail anggaran pribadi ini ditampilkan pada Gambar 3.5, yang memberikan gambaran jelas tentang alokasi dana yang telah direncanakan.

Tabel 3. 3 Rencana Anggaran

ANGGARAN BIAYA SIMULASI WAVE TANK				
Kegiatan	Jenis	KET	Harga Satuan	Total
11/18/2024	Konsumsi	40	20,000	80,000
	Simulasi Patahan	3	150,000	450,000
	Wave Tank	3	700,000	2,100,000
	DIY Mainan Rumah	50	8,000	400,000
	Kartu Warna	99	1,000	99,000
<b>Total</b>				<b>3,129,000</b>

Sumber: Dokumen Pribadi

### 3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI

Target luaran acara ‘Jelajah Gelombang Laut’ terbagi menjadi dua; peliputan oleh berbagai media lokal maupun nasional serta publikasi digital melalui *owned media*. Acara ini menargetkan publikasi pasca acara melalui berbagai platform media, termasuk media lokal, nasional, dan lainnya. Strategi publikasi akan dilakukan dengan menghubungi media target pada tahapan *pre-event* dengan tujuan untuk memberikan pemberitahuan terdahulu akan diadakannya acara kemudian menyebarkan *press release* beserta dokumentasi acara kepada media yang sudah mengkonfirmasi di tahapan *post event*.

Media target diutamakan media lokal Banten dengan harapan dapat menghasilkan pemberitaan mengenai kegiatan sesuai dengan skala target tujuan yang berada pada zona rawan terkena dampak kebencanaan. Namun, ini tidak menutup akan penargetan media besar berskala nasional dengan alasan agar pemberitaan kegiatan dapat dipublikasikan secara merata. Publikasi melalui media nasional juga diharapkan dapat menarik perhatian publik lebih luas, sekaligus meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya edukasi mitigasi bencana di berbagai wilayah.

Berikut adalah daftar media yang menjadi target dari acara ‘Jelajah Gelombang Laut’:

Tabel 3. 4 Target Publikasi Media Acara

No	Target Media	No	Target Media	No	Target Media
1	Universitas Multimedia Nusantara	8	Berita Satu	15	OkeZone
2	IDN Times	9	Konsep News	16	Linimassa
3	Trust Banten	10	Media Kawasan	17	Helo Indonesia
4	Tribun News	11	Best Tangsel	18	Halo Banten
5	Lensa Banten	12	Wartakota	19	Media24
6	Serpong Update	13	Radar Banten	20	Palapa News
7	Sido News	14	Lensa Banten		

Sumber: Dokumen Pribadi

Seluruh rangkaian kegiatan akan didokumentasikan secara lengkap, untuk menghasilkan *case study* dan *recap* yang dapat digunakan sebagai referensi bagi *Humanity Project batch* selanjutnya. Publikasi juga ditargetkan menggunakan *owned media* yang mencakup Instagram @temanku.tsunami, @gugusmitigasibaksel, serta akun Instagram pribadi.



Gambar 3. 5 Akun Instagram  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. 6 Akun Instagram Gugus Mitigasi  
BakSel Sumber: Dokumen Pribadi