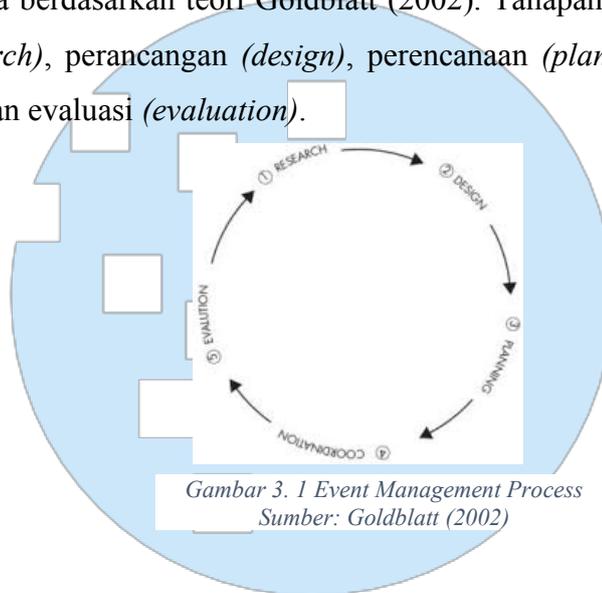


## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

#### 3.1 Tahapan Pembuatan

Dalam proses pembuatan karya, tahap perancangan akan mengikuti konsep Manajemen Acara berdasarkan teori Goldblatt (2002). Tahapan tersebut meliputi penelitian (*research*), perancangan (*design*), perencanaan (*planning*), koordinasi (*coordination*), dan evaluasi (*evaluation*).



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

#### 3.1.1. Metode Pengumpulan Data

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

Persiapan karya dimulai dengan tahapan Riset (*research*), yang bertujuan untuk menentukan konsep acara serta mengidentifikasi kebutuhan, keinginan, dan harapan audiens target yang telah ditentukan. Pada tahap awal ini, penulis akan terlibat dalam pengumpulan data menggunakan dua metode yaitu observasi dan wawancara.

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan analisis situasi. Beberapa hari setelah tiba di lokasi, GMLS membawa mahasiswa ke Desa Situregen sebagai tujuan kegiatan. Berdasarkan penuturan Bapak Anis serta hasil analisis situasi, penulis memilih untuk melakukan observasi di SDN 03 Situregen, yang terletak sekitar 170 meter dari pesisir dan memiliki keterbatasan dalam kemampuan mitigasi bencana.

Pengumpulan data kemudian dilanjutkan dengan wawancara untuk memahami masalah utama dan kebutuhan prioritas di SDN 03

Situregen. Metode wawancara dipilih untuk memungkinkan responden menyampaikan pandangan secara bebas dan mendalam. Penulis akan menggunakan wawancara tidak terstruktur (*unstructured interview*), di mana pertanyaan dapat disesuaikan berdasarkan respons yang diberikan oleh narasumber. Wawancara berfokus pada perwakilan orang tua wali murid, didukung dengan wawancara bersama Bapak Anis sebagai perwakilan GMLS, Kang Deny sebagai Ketua FPRB sekaligus perwakilan masyarakat desa.

Dalam wawancara, penulis akan memperhatikan elemen 5W1H untuk menyusun pertanyaan, yaitu:

- a. Apa jenis kegiatan materi sosialisasi yang di butuhkan oleh Ibu dari orangtua siswa mengenai mitigasi bencana?
- b. Siapa saja yang akan terlibat dalam acara tersebut?
- c. Kapan waktu yang tepat untuk melaksanakan acara?
- d. Di mana acara akan diadakan?
- e. Mengapa elemen-elemen tersebut penting agar Ibu dari orang tua siswa memahami kebencanaan?
- f. Bagaimana cara penyampaian yang efektif untuk mencapai tujuan?

Analisis ini membantu mengidentifikasi berbagai faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan kegiatan.

Kemudian berdasarkan hasil riset, penulis membuat target peserta untuk acara "*Upaya Daya Tiasa*" adalah perempuan berusia 25-35 tahun, dengan tingkat status sosial ekonomi (SES) kategori B dan C, yang berdomisili di wilayah Panggarangan.

### **3.1.2 Metode Perancangan Karya**

#### *1) Design*

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 (JJ, 2002). Tahap

desain membutuhkan perencanaan yang cermat untuk setiap aspek yang berkaitan dengan dekorasi, dengan tujuan utama memenuhi ekspektasi penyelenggara dan audiens. Proses ini diawali dengan sesi *brainstorming* bersama anggota tim. Acara yang bertemakan edukasi kebencanaan ini didasarkan pada pernyataan Bapak Anis, yang menyebutkan bahwa Desa Situregen belum pernah mendapatkan pengetahuan tentang kebencanaan.

Kegiatan ini akan mengusung judul besar '*Temanku, Si Tsunami*' yang terdiri dari lima sub-acara, termasuk 'Upaya Daya Tiasa' yang dirancang oleh penulis. Tujuan utama kegiatan ini adalah memberikan edukasi tentang bencana sebagai langkah awal dalam meningkatkan kesadaran mitigasi. Target audiens utamanya adalah para orang tua siswa, khususnya ibu-ibu dari anak-anak sekolah yang tinggal di sekitar wilayah pesisir. Mengingat pentingnya pemahaman mengenai potensi bencana di wilayah Situregen, kegiatan ini direncanakan berlangsung di Saung Pantai Batu Sahu, yang terletak persis di pesisir pantai Desa Situregen. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil diskusi antara panitia acara dan FPRB setempat. Setelah tema dan target audiens ditentukan, penulis akan mulai menyusun program kegiatan untuk mendukung pelaksanaan acara ini. Tujuan event ini diberi nama 'Upaya Daya Tiasa' karena dengan edukasi kesiapsiagaan bencana yang diberikan melalui rangkaian acara ini diharapkan para wali murid khususnya Ibu dari wali murid kelas 3 dari SDN 03 Situregen dapat menjadi pahlawan bagi diri mereka sendiri dan keluarga mereka pada saat sebelum bencana terjadi, saat bencana terjadi, ataupun setelah bencana itu terjadi.

*Temanku, Si Tsunami* dengan sub-judul 'Upaya Daya Tiasa' adalah sebuah program besar yang diinisiasi oleh penulis bersama empat rekan dari Humanity Project Batch V, dengan tujuan meningkatkan kesadaran dan kesiapsiagaan masyarakat terhadap potensi bencana di wilayah Situregen. Program ini mencakup berbagai kegiatan, salah satunya

adalah sosialisasi mengenai risiko bencana yang disajikan melalui pendekatan inovatif menggunakan teknologi *Virtual Reality* (VR). Dalam acara pendahuluan ini, peserta, terutama ibu dari orang tua siswa kelas tiga, diberikan gambaran nyata tentang materi potensi bencana seperti tsunami melalui simulasi yang interaktif dan emosional. Dengan metode ini, diharapkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya mitigasi bencana dapat meningkat, sekaligus membangun keterlibatan emosional yang mendorong mereka untuk lebih siap menghadapi ancaman bencana di masa depan.

Penggunaan teknologi *Virtual Reality* (VR) dalam sosialisasi merupakan inovasi yang mampu menghadirkan pengalaman mendalam dan imersif, berbeda dari metode tradisional seperti penyuluhan verbal atau media cetak. Dalam kasus wilayah Situregen, VR digunakan sebagai alat bantu untuk memperkenalkan potensi bencana tsunami dengan cara yang lebih realistis dan efektif. Dalam simulasi yang disediakan, para ibu dari wali murid kelas tiga dapat "mengalami" skenario terjadinya tsunami secara langsung, meskipun hanya dalam bentuk virtual. Misalnya, mereka mungkin melihat simulasi air laut yang surut secara mendadak, mendengar suara gemuruh gelombang besar, hingga menyaksikan dampak tsunami saat menyapu wilayah daratan. Pengalaman ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang lebih konkret mengenai bagaimana bencana dapat terjadi dan dampaknya terhadap lingkungan.

Salah satu keunggulan dari pendekatan ini adalah kemampuannya untuk membangkitkan respons emosional. Ketika seseorang merasa terhubung secara emosional dengan situasi yang ditampilkan, pesan yang disampaikan cenderung lebih efektif dan lebih mudah diingat. Dalam konteks ini, para ibu yang terlibat dalam simulasi diharapkan merasa lebih peduli dan termotivasi untuk mengambil tindakan yang dapat melindungi diri mereka sendiri, keluarga, dan komunitas sekitar. Mereka dapat lebih memahami pentingnya tanda-tanda awal tsunami,

rute evakuasi, serta persiapan mental dan fisik dalam menghadapi bencana. Selain itu, pendekatan VR juga berfungsi untuk mengatasi kesenjangan pengetahuan. Tidak semua orang memiliki akses terhadap informasi lengkap mengenai bencana. Dengan simulasi yang dirancang secara sederhana namun nyata, VR mampu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang mudah dimengerti oleh berbagai kalangan, termasuk ibu-ibu yang mungkin kurang akrab dengan istilah teknis. Secara keseluruhan, sosialisasi melalui VR tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga pada pembentukan sikap yang proaktif dan siaga. Melalui pengalaman yang mendalam, VR menjadi alat yang mampu mengedukasi sekaligus memotivasi individu untuk lebih siap menghadapi bencana di masa depan.

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.

Logo adalah kombinasi dari warna, bentuk, dan teks yang berfungsi sebagai identitas suatu produk serta mampu merepresentasikan citra merek secara visual. Logo biasanya terdiri dari dua elemen utama, yaitu elemen berbentuk gambar dan elemen berbentuk tulisan atau tipografi (Asokawati et al., 2024). Dalam dunia tipografi, terdapat empat prinsip utama yang menjadi pedoman untuk menciptakan desain yang efektif dan fungsional (Asokawati et al., 2024), yaitu:

#### A. Readability

Prinsip ini menekankan pada kemudahan pembaca dalam membaca teks. Aspek penting yang diperhatikan meliputi ukuran huruf, jenis

huruf, pemilihan warna, dan pengaturan spasi antar huruf agar teks mudah dipahami.

B. *Legibility*

Legibility berfokus pada kemampuan pembaca untuk mengenali huruf atau karakter secara jelas. Faktor yang mendukung legibility mencakup pemilihan jenis huruf yang sederhana, adanya kontras yang cukup antara teks dan latar belakang, serta desain yang tidak membingungkan.

C. *Visibility*

Prinsip ini memastikan teks tetap dapat dibaca dengan jelas dalam berbagai kondisi, seperti pada situasi pencahayaan yang beragam atau dari jarak tertentu. Hal ini penting untuk memastikan informasi tetap terlihat di berbagai media.

D. *Clarity*

Clarity menitikberatkan pada kemampuan huruf untuk menyampaikan pesan secara efektif. Dengan demikian, teks mampu menyampaikan informasi yang dimaksud secara langsung tanpa menimbulkan ambiguitas bagi pembaca.

Kemudian dalam bentuk logo terdapat unsur warna yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap persepsi dan emosi manusia, baik secara sadar maupun tidak. Dalam desain, keberhasilan sebuah karya visual sering kali ditentukan oleh pilihan warna, karena setiap individu memiliki interpretasi berbeda terhadap warna yang mereka lihat (Monica & Luzar, 2011). Warna memiliki beberapa fungsi penting, yaitu:

A. Fungsi Identitas

Warna digunakan sebagai penanda identitas yang memudahkan pengenalan suatu objek, seperti seragam, bendera, atau logo perusahaan. Warna khas dalam elemen tersebut menjadi simbol yang membedakan satu entitas dari yang lain.

## B. Fungsi Isyarat

Warna juga berfungsi sebagai alat komunikasi, memberikan tanda atau petunjuk tertentu. Contohnya, warna merah sering kali diasosiasikan dengan peringatan atau bahaya, sedangkan bendera putih melambangkan sikap menyerah atau perdamaian.

## C. Fungsi Psikologis

Warna memiliki dampak emosional yang kuat terhadap individu. Misalnya, warna hijau yang identik dengan alam sering kali memberikan efek menenangkan, sedangkan warna kuning dapat memunculkan perasaan optimisme atau semangat.

## D. Fungsi Alamiah

Warna juga menjadi ciri khas alami dari suatu benda. Contohnya, buah tomat yang merah adalah identitas alaminya, sementara tomat berwarna hitam sangat jarang ditemukan.

## 2) *Planning*

Tahap *planning* atau perencanaan umumnya merupakan bagian yang memakan waktu paling lama dalam proses penyusunan sebuah acara (JJ, n.d.). Menurut Goldblatt terdapat sejumlah elemen penting yang harus diperhatikan. Goldblatt menjelaskan bahwa proses ini mencakup prinsip hukum waktu (*Time*), ruang (*Space*), dan tempo (*Tempo*) (JJ, 2002). Pada tahap ini, penulis telah menyusun konsep utama acara sehingga dapat merancang detail pelaksanaan secara lebih rinci.

Dalam aspek penentuan waktu (*time*), elemen ini merujuk pada durasi yang tersedia untuk merencanakan dan memproduksi acara 'Upaya Daya Tiasa' yang dijadwalkan berlangsung pada bulan November, saat kunjungan terakhir. Dengan waktu persiapan yang terbatas, yaitu sekitar dua bulan sejak kunjungan pertama pada bulan September, persiapan meliputi berbagai aktivitas penting seperti menyusun konsep acara, mengoordinasikan tim, mencari sumber dana

baik dari internal maupun eksternal, mengajukan surat kepada pihak sekolah, menentukan peserta acara, serta memproduksi materi promosi

Elemen ruang (Space) merujuk pada tempat penyelenggaraan acara, yang dipilih dengan pertimbangan yang cermat. Lokasi yang dipilih adalah Saung Pantai Batu Sahulu di Desa Situregen, yang terletak tepat di sepanjang garis pantai. Tempat ini dianggap memiliki daya tarik yang kuat, memberikan kesempatan bagi ibu-ibu dari siswa kelas tiga untuk merasakan pengalaman emosional yang lebih mendalam saat menggunakan teknologi VR, berkat kedekatannya dengan lingkungan pesisir. Acara 'Upaya Daya Tiasa' dirancang khusus bagi orang tua siswa, terutama ibu-ibu, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka mengenai mitigasi bencana.

Sementara itu elemen tempo merupakan tahap akhir dalam perencanaan kegiatan, di mana penulis mengevaluasi lokasi dan memperkirakan durasi yang diperlukan untuk melaksanakan acara secara optimal. Kegiatan sosialisasi "Upaya Daya Tiasa" direncanakan berlangsung di Saung Batu Sahulu, yang terletak tepat di tepi pantai.

### 3) *Coordination*

Penulis melakukan sosialisasi dengan para pihak penting terkait seperti meminta izin kepada kepala sekolah, ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS), ketua Organisasi Pemuda Situregen, ketua Desa Tangguh Bencana (Destana), Kepala Desa Situregen, dan dosen pembimbing MBKM *Humanity Project Batch 5* Universitas Multimedia Nusantara.

Setelah menyelesaikan tahap-tahap sebelumnya, proses acara dilanjutkan dengan tahap koordinasi, yang merupakan fase cukup kompleks dan memakan waktu dalam penyelenggaraan acara. Tahap ini sangat bergantung pada komunikasi yang efektif agar koordinasi dapat berlangsung dengan lancar. Penulis, selaku koordinator acara, bertanggung jawab untuk memantau dan mengarahkan jalannya proses pelaksanaan acara, dengan dukungan dari panitia acara lainnya. Upaya

Daya Tiasa adalah acara besar yang mengintegrasikan beberapa rangkaian kegiatan dari tiga anggota lain yang berasal dari mahasiswa MBKM *Humanity Project Batch 5* dan satu anggota Gugus Mitigasi Lebak Selatan, diantaranya: Joe Liemoko dan Dayah Fatahillah sebagai tim yang membantu peserta dalam penggunaan alat *Virtual Reality*, Ade dan Beni sebagai MC.

Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya, tugas-tugas dibagi berdasarkan kemampuan dan ketersediaan masing-masing anggota. Semua proses koordinasi dilakukan melalui grup *WhatsApp* dan juga melalui pertemuan langsung. Pendekatan ini memastikan setiap proses yang dilakukan oleh setiap anggota dapat di pantau oleh semua pihak yang terlibat. Penggunaan grup *WhatsApp* juga mendukung koordinasi yang lebih transparan dan efisien, sehingga mempermudah kelancaran komunikasi dalam tim.

#### 4) *Evaluation*

Tahap akhir yang harus dilakukan adalah evaluasi acara. Evaluasi ini bertujuan untuk meninjau dan mengukur tingkat keberhasilan acara secara keseluruhan. Hasil dari proses evaluasi ini dapat menjadi bahan masukan untuk meningkatkan kualitas perencanaan acara di masa mendatang. Dalam kegiatan ini, evaluasi dilakukan melalui wawancara dengan berbagai pihak, termasuk Ketua GMLS Anis Faisal Reza, Kepala Sekolah SDN 03 Situregen, Wakil Guru SDN 03 Situregen, dan peserta acara 'Upaya Daya Tiasa' dan terdapat sesi *post-test* dan *pre-test* untuk mengukur secara lebih detail keberhasilan acara.

### 3.2. Rencana Anggaran

Penulis menyusun perkiraan anggaran acara untuk mendukung kelancaran dan keberhasilan acara 'Upaya Daya Tiasa'. Anggaran ini mencakup pendanaan yang berasal dari sumber internal, yang dikelola oleh penyelenggara acara, serta sumber eksternal melalui SKKM Kampus. Pendanaan internal terdiri dari dana yang disediakan oleh Gabriel Kristian, selaku penyelenggara acara 'Upaya Daya Tiasa'. Rincian anggaran biaya secara keseluruhan dapat ditemukan pada lampiran. Untuk

video produksi simulasi *virtual reality*, penulis mengambil video dari kanal *youtube* Maria Advenita Gita Elmada.

Tabel 3. 1 Rencana Anggaran Biaya

Kegiatan	Barang	Harga	Jumlah	Total
	Alat Virtual Reality	-	3	
<b>Apresiasi</b>	Gelas Mug	Rp.12.500	50	Rp.625.000
<b>Doorprize</b>	Pisau Dapur	Rp.82.000	3	Rp.246.000
	Panci 1 Set	Rp.89.000	3	Rp.267.000
	Seterika	Rp.79.000	3	Rp.237.000
	Mesin Cuci	Rp.719.000	1	Rp.719.000
<b>Total</b>	<b>Rp.2.094.000,00</b>			

### 3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI

Publikasi merupakan proses yang sangat penting dalam promosi dan penyampaian informasi untuk mendukung kesuksesan acara. Tujuan dari publikasi acara adalah untuk meningkatkan kesadaran dan minat peserta, serta memastikan bahwa pesan terkait acara dapat tersampaikan dengan efektif. Dalam rancangan acara ini, penulis menggunakan media sosial untuk mendokumentasikan momen acara dan membagikan informasi terkait. Semua rangkaian acara akan didokumentasikan melalui foto dan video, yang nantinya dapat menjadi referensi bagi *project manager* lainnya. Media sosial yang akan digunakan antara lain Instagram @temanku.tsunami, @gugusmitigasibaksel, serta akun Instagram penulis dan project manager lainnya. Selain itu, acara ini juga akan dibahas dalam artikel yang ditulis oleh tim *public relation* Gugus Mitigasi Lebak Selatan, serta *press release* yang akan disebarakan ke beberapa media lokal.