

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Tahapan pembuatan sangat penting untuk mencapai tujuan dari terbentuknya *event*. Diperlukan tahapan manajemen *event* yang berguna untuk mencapai tujuan secara. Tahapan manajemen *event* akan menjelaskan proses perancangan acara PATRIOT SIAGA. Perancangan acara ini mengadopsi kerangka manajemen acara Goldblatt (2013), yang meliputi tahapan *research, design, planning, coordination, dan evaluation*.

3.1.1. Research

Pada tahap ini, penelitian diperlukan untuk mengumpulkan data guna mengurangi risiko kegagalan. Penelitian ini juga bertujuan untuk memahami sifat dan karakteristik masyarakat di Desa Situregen serta menganalisis kebutuhan yang perlu dipenuhi.

Untuk mengidentifikasi dan memahami tingkat kesadaran masyarakat di Desa Situregen, penelitian dilakukan dengan observasi secara langsung rumah ke rumah. Penulis secara langsung mendatangi warga, berinteraksi di lapangan, dan melakukan percakapan guna menggali informasi terkait karakteristik serta pengetahuan masyarakat tentang bencana gempa bumi dan tsunami. Komunikasi publik merupakan proses penyampaian pesan oleh seorang komunikator kepada *audiens* yang lebih luas atau masyarakat dalam konteks interaksi langsung (Rusdiana, 2018).



Gambar 3. 1 Penulis melakukan observasi ke rumah warga

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Setelah melakukan kegiatan observasi, banyak dari masyarakat yang masih bersikap acuh tak acuh terhadap potensi bencana alam yang mungkin bisa terjadi di sekitarnya. Masyarakat di Desa Situregen, terutama orang tua dan anak-anak masih kurang paham tentang ciri-ciri tsunami ingin datang seperti apa. Masyarakat dari kalangan orang tua hingga anak-anak kebanyakan menjawab hanya bisa berpasrah dengan keadaan. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan masyarakat masih banyak yang belum mengetahui persiapan akan mitigasi bencana.

Selain mengunjungi tempat tinggal masyarakat, penulis juga sempat bertemu dengan Kepala Sekolah dari SDN 01 Situregen. Tujuan mengadakan pertemuan dengan Kepala Sekolah SDN 01 Situregen adalah untuk menambah *insight* untuk *event* yang akan dijalankan. Pertemuan membahas tentang perijinan pelaksanaan *event* yang akan dilakukan di sekolah, dan sebagai *event manager* bersama dengan anggota lainnya melakukan *brainstorming* bersama Kepala Sekolah dan para guru SDN 01 Situregen.

Dengan melakukan kegiatan observasi secara langsung penulis dapat mengamati kondisi lingkungan sosial di sekitarnya secara nyata. Selain itu, wawancara dengan masyarakat dan sesi *brainstorming* bersama kepala sekolah menjadi metode yang membantu penulis dalam menganalisis elemen 5W dan SWOT. Dalam proses *brainstorming* atau pemetaan ide, terdapat lima aspek yang perlu diperhatikan (Goldblatt, 2013):

- 1) Mengapa kita perlu mengadakan acara ini?
- 2) Siapa target audiens untuk acara ini?
- 3) Kapan acara akan diadakan?
- 4) Di mana acara tersebut akan dilaksanakan?
- 5) Apa yang akan disajikan dalam acara tersebut?

Setelah analisis SWOT penulis dapat menilai kemungkinan hasil penyelenggaraan *event*, dengan mempertimbangkan faktor internal seperti kelemahan dan kekuatan, serta faktor eksternal seperti peluang dan ancaman yang terkait dengan acara PATRIOT SIAGA. Analisis SWOT berfungsi sebagai alat untuk mencegah terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan dan memastikan tercapainya keberhasilan acara.

Tabel 3. 1 Analisis SWOT

<i>Strength</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menggunakan boneka tangan dapat menarik perhatian anak-anak 2) Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami 3) Tema yang dibawakan sangat relevan bagi masyarakat disana.
<i>Weakness</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Risiko gangguan teknis 2) Keterbatasan panitia
<i>Opportunities</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pertunjukan boneka tangan dapat dinikmati oleh seluruh murid kelas 1

	<ul style="list-style-type: none"> 2) Anak-anak menjadi punya <i>experience</i> sendiri untuk bermain boneka tangan 3) Dukungan sekolah dalam kegiatan event mitigasi bencana
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> 1) Cuaca tidak mendukung 2) Jadwal pelaksanaan acara tidak sesuai 3) Masih banyak siswa/i yang belum bisa menangkap makna dari mitigasi bencana

3.1.2. Design

Pada tahap ini, penulis mulai melakukan perancangan dengan menuangkan ide-ide kreatif yang berkaitan dengan acara.

A. Konsep

Pada tahap ini konsep menjadi elemen utama dalam perancangan *event*, yang disusun berdasarkan hasil kajian dari tahap *research*. Dengan adanya keresahan yang muncul di tengah masyarakat, diharapkan remaja atau siswa/i yang akan mengikuti rangkaian acara ini dapat berperan sebagai perantara komunikasi untuk menyampaikan pentingnya mitigasi bencana ke keluarga, teman, dan kerabat mereka.

B. Nama Acara

Nama sebuah *event* harus sesuai dan masuk akal, mencerminkan pesan yang ingin disampaikan serta menggambarkan inti dari acara tersebut. Penulis memilih untuk mengumpulkan beberapa opsi nama untuk acara yang akan diadakan, berikut beberapa pilihan yang dipertimbangkan:

- 1) AMANKAN: Aksi Mitigasi dan Keselamatan Tsunami Anak
- 2) CETAR: Cegah Tsunami dengan Edukasi dan Tindakan Responsif

3) PATRIOT SIAGA: Pahlawan anak siaga Tsunami

C. Design Logo Acara



Gambar 3. 2 Logo Patriot Siaga

Sumber : Olahan Pribadi

Event PATRIOT SIAGA memilih untuk menggunakan ikon anak-anak dan warna yang pastinya *colorfull* untuk anak-anak. Terdapat simbolis tanda seru di tengah agar mengingatkan bahwa ombak atau gelombang dari Tsunami bisa sangat bahaya. Gambar di atas merupakan hasil logo awal yang dibuat oleh perancang karya.

D. Design Boneka

Pemilihan desain boneka bertujuan untuk menciptakan karakter yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Setiap karakter dipilih dengan pertimbangan fungsi edukasi dan kemampuan mereka untuk menyampaikan pesan-pesan penting tentang keselamatan bencana secara menyenangkan.

E. Design Panggung

Penulis berencana membuat panggung pertunjukan boneka tangan yang dirancang khusus untuk posisi duduk, sehingga pemain dapat mengoperasikan boneka dengan lebih nyaman. Desain panggung ini terlihat sederhana namun fungsional, dengan rangka yang menggunakan pipa paralon sebagai bahan utama. Penggunaan pipa paralon

memungkinkan panggung untuk bongkar pasang, sehingga lebih praktis, mudah dibawa, disimpan, dan dirakit ulang di lokasi pertunjukan.

F. Materi Naskah Pertunjukan Boneka Tangan

Penulis berencana membawakan pertunjukan boneka tangan yang dapat mudah dipahami oleh anak-anak. Ceritanya akan mengangkat tema yang berkaitan dengan bencana alam, seperti tsunami, dengan pesan penting yang ingin diangkat tentang kesiapsiagaan dan keselamatan. Untuk menjaga fokus anak-anak, jumlah karakter dalam cerita akan dibatasi, hanya menghadirkan tokoh yang relevan dan mudah dikenali.

Agar nantinya pertunjukan menarik, cerita akan dikemas dengan humor yang ringan dan dialog interaktif, sehingga anak-anak tidak hanya belajar tetapi juga terhibur. Setiap elemen dalam pertunjukan, mulai dari alur cerita hingga karakter boneka dirancang agar dekat dengan kehidupan sehari-hari anak-anak, sehingga mereka dengan mudah memahami dan merasakan keterkaitan dengan situasi yang digambarkan.

G. Souvenir

Penulis memiliki rencana untuk memberikan souvenir kepada siswa kelas 1 SD sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi mereka dalam *event*. Souvenir ini dipilih dengan cermat agar memiliki manfaat nyata bagi anak-anak, baik dalam kegiatan belajar maupun bermain. Penulis memastikan bahwa hadiah tersebut dapat dibawa pulang dan bisa dipakai juga nantinya. Souvenir juga dirancang agar menarik perhatian anak-anak, sesuai dengan minat dan usia mereka, sehingga dapat memberikan kebahagiaan. Harapannya, souvenir ini tidak hanya menjadi kenang-kenangan, tetapi juga sesuatu yang dapat memotivasi

mereka untuk terus belajar, bermain, dan memahami pentingnya tema acara yang telah disampaikan.

3.1.3. Planning

Pada perencanaan atau planning, terdapat tiga dasar hukum perencanaan yaitu waktu, ruang, dan tempo (Goldblatt, 2013). Pada penentuan waktu untuk *event* PATRIOT SIAGA, perencanaan awal akan diselenggarakan pada tanggal 19 November 2024. Kemudian, membuat *rundown* acara untuk hari pelaksanaan acara akan tetapi *rundown* yang telah dibuat dapat berubah sesuai dengan kebutuhan di hari pelaksanaan acara.

Event ini akan dilaksanakan pada tanggal 19 November 2024 pukul 08.00 WIB. Pemilihan tanggal, waktu, dan tempat telah didiskusikan dengan Nani selaku guru di SDN 01 Situregen. Mengacu pada ruang, *event* dilakukan di SDN 01 Situregen. Ruangan yang dipakai adalah ruang kelas 1-6 untuk menampung 77 anak. Dan pemakaian halaman sekolah yang cukup untuk menampung 77 anak untuk melakukan sesi *Workshop*. Di dalam ruangan tersebut, anak-anak duduk di lantai agar dapat melihat pertunjukan boneka tangan secara jelas. Segala perlengkapan, akomodasi, konsumsi, materi presentasi, dan lain sebagainya juga telah dipersiapkan dan dicek sehari sebelum acara di mulai agar tidak ada gangguan pada saat acara berlangsung.

3.1.4 Coordinating

Tahap koordinasi adalah proses memastikan seluruh pihak yang terlibat dalam acara bekerja secara selaras untuk mencapai tujuan bersama. Pada tahap ini, penulis menjalin komunikasi dengan tim, dan pihak eksternal terkait, seperti sekolah atau komunitas. Semua detail teknis, seperti jadwal, pembagian tugas, dan kebutuhan logistik, disusun dan disepakati agar pelaksanaan acara berjalan lancar dan sesuai rencana. Untuk mendukung kegiatan, penulis meminta tolong kepada teman-teman *Humanity Batch 5* sebanyak 18 orang untuk menjadi panitia. Penulis juga berkoordinasi dengan Kak Resha sebagai pendongeng atau sekaligus pembawa

materi *Workshop* untuk kelas 1-6 SD. Dan tak lupa berkoordinasi dengan pihak DESTANA yang membantu selama acara berlangsung.

Sebelum berkoordinasi dengan panitia acara dan narasumber, penulis melakukan koordinasi dengan pihak-pihak yang bersangkutan. Konsultasi dan koordinasi dengan pihak GMLS selaku kolaborator mengenai keseluruhan acara. Melakukan diskusi dan perijinan bersama Oay Yuhayudin sebagai Koordinator Wilayah (UPT). Komunikasi juga dilakukan kepada pihak *media relation* Gugus Mitigasi Lebak Selatan yaitu Patricia Lorena. Penulis meminta bantuan kepada pihak *media relation* Gugus Mitigasi Lebak Selatan dalam pembuatan *press release*. Dalam pembuatan *press release*, penulis memberikan informasi mengenai acara beserta keperluan lainnya yang ingin diketahui pihak *media relation*.

3.1.5 Evaluation

Tahap evaluasi adalah proses menilai keberhasilan acara dengan mengukur sejauh mana tujuan yang telah direncanakan tercapai. Pada tahap ini, sebelum *event* pertunjukan boneka tangan berakhir penulis melakukan kuis kepada anak-anak sebagai hiburan dengan memberikan pertanyaan mengenai pertunjukan boneka tangan.

3.2. Rancangan Timeline

Tabel 3. 2 Timeline Pertunjukan Boneka Tangan "Smong : Si Raksasa Laut"

Kegiatan	September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Riset Lapangan																
Perencanaan																
Penyusunan konsep																

Proses Desain																		
Produksi																		
Persiapan Acara																		
Pelaksanaan Acara																		
After movie																		

Sumber : Olahan Pribadi

3.3. Anggaran

Tabel 3. 3 Perkiraan Anggaran Pertunjukan Boneka Tangan “Smong : Si Raksasa Laut”

KEGIATAN	JENIS	KUANTITAS	HARGA SATUAN	TOTAL
Boneka	3 Boneka	3 Boneka	Rp 100.000	Rp 300.000
Panggung	Pipa, Cat, Kain	5 buah (masing-masing)	Rp 500.000	Rp 500.000
Narasumber	Fee, Transport, Konsumsi	-	Rp 2.000.000	Rp 2.000.000
<i>Collateral</i>	Stiker, buku, totebag, gelas, Gantungan Kunci	10 buah (masing-masing <i>collateral</i>)	Rp 300.000	Rp 300.000
<i>Apresiasi</i>	<i>Snack</i> anak	17 buah	Rp 200.000	Rp 200.000
TOTAL				Rp 3.300.000

Sumber : Olahan Pribadi

Tabel di atas merupakan rincian perkiraan anggaran yang diperlukan untuk mendukung pertunjukan boneka tangan “Smong : Si raksasa Laut”. Anggaran ini mencakup berbagai kebutuhan utama, termasuk produksi boneka, pembuatan panggung, narasumber dan pendukung lainnya.

3.4 Target Luaran/Publikasi/HKI

Event PATRIOT SIAGA diselenggarakan bertema kebencanaan yang dibuka dengan *Workshop* 3W dari kelas 1- 6 SD, lalu masuk ke kelas masing-masing dengan acara yang berbeda bertujuan untuk mengedukasi siswa/i SDN 01 Situregen dan dapat menghibur siswa/i yang ada. Dengan target anak kelas 1 SD, penulis memiliki tujuan untuk mengedukasi dengan cara yang menyenangkan dan mudah diingat.

Dalam suatu *event*, diperlukan strategi komunikasi yang baik yaitu publikasi. Publikasi tidak hanya menarik partisipasi peserta tetapi juga memastikan informasi tersampaikan dengan jelas dan meluas. Melalui publikasi, pesan penting tentang kesiapsiagaan dan langkah-langkah penyelamatan dapat menjangkau lebih banyak orang, meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat terhadap potensi bahaya tsunami. Salah satu publikasi dari *event* PATRIOT SIAGA yaitu melalui instagram @patriot_siaga. Dalam media publikasi ini bertujuan untuk mempromosikan acara yang dibuat melalui postingan yang disebarakan melalui instagram.

Setelah acara juga penulis membuat *after movie* yang memberikan informasi dan gambaran selama terlaksananya acara di SDN 01 Situregen. *After movie* dipublikasikan melalui instagram @patriot_siaga dan @gugusmitigasibaksel. Penulis memilih Instagram karena platform ini memiliki peran signifikan bagi kaum milenial dan generasi Z dalam mencari informasi dan membangun popularitas. Selain itu, penggunaan Instagram diharapkan dapat meningkatkan visibilitas dan eksistensi Gugus Mitigasi Lebak Selatan, sehingga lebih dikenal oleh masyarakat luas. Selain media sosial, publikasi *event* PATRIOT SIAGA juga dipublikasikan melalui *owned media* dengan mengirimkan *press release* agar dapat menjangkau *audiens* lebih banyak.