

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Karya yang akan dirancang termasuk dalam kluster karya *special event* berupa pertunjukan teater. Maka dari itu, tahapan perancangan pertunjukan teater ini akan dilakukan sesuai model *event planning* oleh Dowson, Albert, dan Lomax (2022).

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan karya ini adalah metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi lapangan, dan *focus group discussion* terhadap warga Kampung Cipurun, Desa Situregen, aparat desa, dan relawan DESTANA (Desa Tangguh Bencana) mengenai kegiatan-kegiatan yang pernah dilaksanakan di wilayah Situregen. Selain itu, telah dilaksanakan pula wawancara terhadap guru-guru di SDN 2 Situregen mengenai pengetahuan dan media edukasi di Cipurun mengenai mitigasi bencana yang dapat diakses, baik oleh para tenaga pendidikan maupun siswa-siswi SDN 2 Situregen. Secara keseluruhan, pertunjukan teater akan disaksikan oleh guru-guru, siswa-siswi kelas satu hingga enam, dan wali siswa-siswi SDN 2 Situregen. Berdasarkan data yang telah diperoleh, jumlah siswa-siswi mencapai angka 143 orang dan jumlah guru-guru mencapai angka 14 orang.

Selain itu, melalui percakapan dengan berbagai warga di wilayah Cipurun, dapat ditemukan bahwa sejauh ini tidak ada kearifan lokal yang diceritakan secara turun temurun mengenai bencana. Namun, terdapat suatu cerita berunsur agama yang dikenal dengan judul *Hikayat Caah Laut* yang mengisahkan mengenai “banjir laut” atau tsunami di wilayah Lebak. Hal tersebut dipercaya sebagai pertanda mengenai peristiwa tsunami yang akan terjadi di wilayah Lebak dan mendatangkan kebaikan bagi warga.

3.1.2 Metode Perancangan Karya

Metode yang akan digunakan untuk merancang karya ini berdasarkan sebuah model *event planning* yang digagaskan oleh Dowson, Albert, dan Lomax (2022)

yang terdiri dari empat tahap. Rincian mengenai setiap tahap adalah sebagai berikut,

1. Phase One: Research, Concept Development, and Screening

Fase pertama bersifat sangat krusial sebab fase ini merupakan fondasi dari proses perancangan suatu acara. Berikut merupakan beberapa hal yang harus dilaksanakan pada fase pertama:

a. Stakeholder Mapping

McVea (2001) menjelaskan *stakeholder* sebagai kumpulan individu yang dipengaruhi dan mempengaruhi tujuan organisasi. *Stakeholder* terbagi menjadi dua, yaitu *stakeholder* internal dan eksternal.

Stakeholder eksternal yang menjadi target audiens utama dari karya ini adalah para siswa dari SDN 2 Situregen yang berada di Kampung Cipurun. Selanjutnya, para warga Kampung Cipurun, khususnya keluarga dari siswa-siswi SDN 2 Situregen, sebagai *stakeholder* eksternal kedua yang akan mendengarkan cerita dan pengalaman mengenai acara yang telah diikutinya. Terdapat pula pihak-pihak media yang akan mempublikasikan *press release* serta dokumentasi mengenai karya yang akan dirancang. Terakhir, terdapat pihak *supplier* dan vendor berupa toko *online* untuk pemesanan produk serta penyedia jasa transportasi.

Stakeholder internal pertama dari karya ini adalah rekan-rekan kelompok GEMINA (Generasi Mitigasi Bencana) yang sama-sama merancang karya bagi festival karya seni siaga bencana SDN 2 Situregen serta para pemeran dan kru yang terlibat dalam pementasan. Setelah itu, *stakeholder* internal kedua adalah GMLS, DESTANA, dan guru-guru SDN 2 Situregen selaku mitra yang berkolaborasi dengan mahasiswa yang bertanggung jawab atas perizinan dan memberikan dukungan bagi karya-karya mahasiswa.

b. Preparing the Proposal

Menjalankan sebuah acara tentunya membutuhkan penjelasan secara rinci untuk diajukan ke berbagai pihak, baik untuk tujuan perizinan maupun kepada pihak pengawas. Oleh karena itu, penyusunan proposal mengenai acara, tujuan, audiens, total pengeluaran dana, hingga riwayat kegiatan sebelumnya akan

mempengaruhi pihak-pihak yang akan menentukan apakah suatu acara atau kegiatan layak untuk dilaksanakan.

Dalam konteks pertunjukan teater, proposal tersebut berisi naskah yang terdiri dari judul, tema cerita, alur cerita, tokoh-tokoh dalam cerita, dan latar cerita. Tahap penyusunan naskah drama membutuhkan pengumpulan data yang sesuai dengan audiens pertunjukan tersebut. Berbagai data, seperti tingkat pengetahuan, budaya, adat, bahasa, dan lain sebagainya sangat diperlukan dalam penyusunan naskah agar para audiens dapat memahami makna yang ingin disampaikan melalui teater tersebut.

c. Screening and Feasibility

Tahap penelitian dan pemeriksaan telah dilaksanakan dalam bentuk wawancara dan observasi saat berkunjung ke SDN 2 Situregen. Kunjungan tersebut dilaksanakan oleh para mahasiswa pada hari Jumat, 21 Februari 2025 dan pada hari Senin, 24 Februari 2025. Kunjungan tersebut membuahkan banyaknya *insight* yang berguna bagi perancangan karya para mahasiswa. Selain itu, diperlukan *approval* dan *feedback* dari berbagai pihak, seperti dosen ahli, Bunga Xarisa, dan perwakilan warga Lebak Selatan, GMLS dan DESTANA, terhadap pembuatan naskah drama.

2. Phase Two: Design and Detail Planning

Fase kedua merupakan fase dimana segala keperluan dan persiapan harus dicatat dan dirancang secara maksimal dan menyeluruh, mulai dari hal-hal yang bersifat umum hingga yang spesifik. Berikut merupakan tahapan yang perlu dilewati selama fase kedua:

a. Planning the Program

Pada tahap perencanaan program awal, penting untuk mengetahui apa saja yang perlu dirancang dan dipersiapkan oleh acara tersebut. Kegiatan yang akan dilakukan oleh para peserta adalah menonton pertunjukan teater dengan judul *Murka sang Caah Laut*. Pertunjukan teater *Murka sang Caah Laut* yang berdurasi 25 menit akan dilaksanakan pada perayaan festival hari kedua sebagai puncak dari rangkaian festival dengan *rundown* acara sebagai berikut,

Tabel 3.1 Rundown Hari ke-2 GEMINA

WAKTU	DURASI	KEGIATAN	LOKASI	PIC
09.20 - 10.00	40'	Registrasi untuk pemakaian Gelang Acara	Lapangan SDN 02	Registrasi
10.00 - 10.05	5'	Pengantar Kata Pembuka		William & Kezia
10.05 - 10.10	5'	Tanya Jawab kegiatan HARI-1		
10.10 - 10.25	15'	Pengumuman pemenang Lomba kelas 3-6		
10.25 - 10.40	15'	Penyerahan Plakat, Bingkisan, dan Media Sosial kepada Guru SD		
10.40 - 10.45	5'	Bridging ke Teater		
10.45 - 11.15	30'	Penampilan Teater <i>Murka sang Caah Laut</i>		
11.15 - 11.30	15'	QnA seputar Teater		William & Kezia
11.30 - 11.35	5'	Pengantar dan Apresiasi Pementasan		
11.35 - 11.50	15'	Pengisian Post-Test		
11.50 - 12.30	40'	ISHOMA		
12.30 - 12.40	10'	Perpindahan Anak-Anak + Bridging		
12.40 - 13.25	45'	Penampilan MV <i>Sang Ombak Raksasa</i>		
13.25 - 13.40	15'	Pembagian Doorprize dan Kuis Berhadiah		William & Kezia
13.40 - 13.50	10'	Foto dan Dokumentasi		
13.50 - 13.55	5'	Kata Penutup dan Terima Kasih dari DESTANA, Panitia dan Guru.		
13.55 - 14.00	5'	Penutupan Acara oleh Ketua Pelaksanaan		
14.00 - 14.10	10'	Pembagian Kolateral		

Naskah drama merupakan salah satu jenis karya sastra yang setara dengan prosa dan puisi (Rahmayantis, Waryanti, & Puspitoningrum, 2022:9). Namun berbeda dengan keduanya, naskah ditulis dalam bentuk dialog yang memuat konflik batin. Teater dalam proses perancangan ini memiliki jenis drama panggung dengan penyajian lakon tragedi komedi yang berarti bahwa teater akan dipentaskan di atas panggung dengan nuansa bersedih, dramatis, tetapi juga berisi lelucon dan unsur jenaka. Perancangan naskah yang baik mencakup alur, tema, amanat, tokoh, latar, dan dialog. Naskah untuk *Murka sang Caah Laut* berangkat dari naskah bersifat *part text* sebagai berikut,

“Ratusan tahun yang lalu, ada sebuah cerita mengenai seorang monster air raksasa yang tak mengenal kekalahan, yang bernama Caah Laut. Suatu ketika, Caah Laut terbangun dari tidur abadinya karena terganggu oleh ulah kedua daratan raksasa di sekitarnya. Murka dahsyat sang Caah Laut membuatnya menghampiri Tanah Lebak dan menghancurkan segala hal yang ada. Hingga pada akhirnya, para penduduk yang ketakutan berusaha mencari cara untuk menyelamatkan diri serta berdoa kepada yang Mahakuasa untuk menidurkan kembali sang Caah Laut.

Pada masa kini, Gema, Mina, Naufal, Naura, serta para siswa SDN 2 Situregen sedang berkunjung ke pantai Batu Sahulu untuk belajar mengenai alam dan sekitarnya. Tanpa disangka, sang Caah Laut kembali terbangun dari tidurnya dan mulai bergerak ke arah daratan tempat para siswa berada. Dengan bantuan dari SIGEMI, sebuah peta dan penunjuk arah, akankah mereka mampu menghindari murka sang Caah Laut?”

b. *Selecting the Location or Venue*

Pada tahap seleksi lokasi, penting untuk mengidentifikasi harga, kapasitas, ketersediaan, dan akses target audiens ke lokasi tersebut. Maka dari itu, lokasi pelaksanaan acara ini adalah di lapangan SDN 2 Situregen.

c. *Planning the Site Layout*

Pada tahap ini, segala hal mengenai konsep dan audiens yang akan dimiliki acara ini sudah terlihat. Oleh karena itu, kini saatnya merancang denah dari lokasi tersebut, mulai dari penataan panggung, penataan area *backstage*, penataan tempat duduk audiens, hingga penataan tenda di atas lapangan tersebut.

d. *Event Production and Operational Planning*

Tahap produksi acara secara operasional merupakan bagian yang cukup rumit dan memerlukan tingkat ketelitian yang tinggi dalam prosesnya. Hal ini dikarenakan segala keperluan logistik mulai dicatat dan dicari. Selain itu, pembuatan segala keperluan pertunjukan, seperti naskah, aset audio dan visual, busana, riasan, properti, hingga dekorasi, perlu dilaksanakan di tahap ini.

e. *Recruiting the Event Team*

Tahap ini merupakan tahap yang perlu dilakukan oleh acara-acara berskala besar untuk mendapatkan sumber daya manusia yang sesuai dengan kebutuhan acara. Namun, untuk acara-acara yang tidak membutuhkan tenaga lebih, tahap ini tidak perlu dilakukan. Perancangan karya ini telah memiliki lima anggota perancang

sebab seluruhnya fokus untuk mengadakan acara di SDN 2 Situregen atas nama GEMINA.

f. *Event Marketing*

Tahap ini merupakan bagian dimana acara perlu dipromosikan supaya pesan yang ingin disampaikan melalui acara dapat menjangkau lebih banyak audiens. Hal ini juga dilakukan untuk memastikan acara kita mendapatkan publisitas dan *exposure* yang cukup. Dalam karya ini, media sosial akan menjadi media utama yang digunakan untuk menyampaikan segala hal mengenai pelaksanaan GEMINA dengan *username* @gemina.id pada aplikasi Instagram. Selain itu, akan dibuat *collateral* berupa undangan, spanduk, poster, *leaflet*, dan stiker.

g. *Financial Planning*

Kegiatan hanya dapat berjalan ketika terdapat sumber pendanaan yang pasti. Maka dari itu, diperlukan suatu rencana anggaran sebelum untuk mengetahui pengeluaran yang pasti dari suatu acara. Rincian mengenai rencana anggaran karya ini dapat dilihat pada Tabel 3.1.

h. *Sourcing Suppliers and Contractors*

Dalam tahap ini, penting bagi perancang acara untuk menggunakan *supplier* dan vendor yang terpercaya sebab segala hal yang akan digunakan saat acara nanti harus tersedia pada waktu, tempat, dan berkualitas tinggi. Maka dari itu, hal yang perlu dilakukan adalah melakukan pencarian dan penelitian mengenai para vendor dan *supplier* berdasarkan riwayat kerjasamanya. Untuk mendapatkan informasi mengenai hal tersebut, perancang juga dapat melakukan *meeting* untuk mendengarkan penjelasan dari pihak tersebut.

3. *Phase Three: Managing the Event On-Site*

Fase ketiga merupakan eksekusi dari fase kedua. Dalam beberapa kasus, apa yang telah dirancang pada fase kedua tidak selalu sesuai dengan realita lapangan karena adanya faktor di luar kendali. Namun, persiapan yang baik dapat meminimalisir kekurangan pada eksekusi acara.

4. *Phase Four: Evaluation and Reporting*

Fase keempat dan yang terakhir wajib untuk dilakukan demi meningkatkan kualitas dan dampak acara serupa di masa depan. Segala hal yang positif dan negatif dipaparkan beserta dengan solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kekurangan tersebut. Pada tahap evaluasi, akan dilaksanakan penyebaran *pre-test* dan *post-test* terhadap para siswa SDN 2 Situregen sebagai target audiens utama.

3.2 Rencana Anggaran

Berikut merupakan rencana anggaran yang akan dibutuhkan selama proses perancangan hingga eksekusi karya. Bersama dengan seluruh mahasiswa yang mengikuti program MBKM Humanity Project, *proposal sponsorship* telah disusun untuk mendapatkan pendanaan sponsor bagi setiap karya mahasiswa dengan target pendanaan sebesar Rp70,000,000 yang akan dibagi sesuai kebutuhan. Selain itu, akan dibuka kesempatan donasi bagi mahasiswa UMN lainnya yang akan diberikan poin SKKM (Satuan Kredit Kegiatan Mahasiswa), sebagai imbalan berdonasi dan menjalani kampanye pembuatan poster yang mengandung pesan dan motivasi bagi para audiens kegiatan GEMINA, dengan target donasi mencapai Rp5,000,000 serta target peserta donasi sebanyak 150 orang.

Pengeluaran total GEMINA tergolong cukup besar. Hal ini dikarenakan penyelenggaraan GEMINA yang ditujukan untuk satu sekolah secara menyeluruh. Audiens dari GEMINA adalah seluruh civitas SDN 2 Situregen, mulai dari jajaran guru, seluruh siswa, komite, dan beberapa orang tua siswa undangan. Selain itu, terdapat pula produksi video musik yang memakan biaya produksi terbesar untuk penciptaan musik dan video itu sendiri.

Tabel 3.2 Rencana Anggaran Teater

NO	KATEGORI	ITEM	JUMLAH	HARGA	SUBTOTAL
1	Collateral	Banner	1	Rp200,000	Rp200,000
		Poster	5	Rp20,000	Rp100,000
		Gantungan Kunci	160	Rp5,000	Rp800,000
		Sticker	160	Rp500	Rp80,000
		Leaflet	160	Rp2,000	Rp320,000
2	Pre-Event	Dekorasi	1	Rp1,000,000	Rp1,000,000

		Standing Backdrop	3	Rp160,000	Rp480,000
		Snack Gladi Kotor	15	Rp10,000	Rp150,000
		Snack Gladi Bersih	15	Rp10,000	Rp150,000
		Kostum	5	Rp50,000	Rp250,000
		Illustrator	1	Rp600,000	Rp600,000
3	Event	Transportasi	1	Rp350,000	Rp350,000
		Panggung	1	Rp500,000	Rp500,000
		Konsumsi Crew	15	Rp25,000	Rp375,000
4	Post-Event	Editing Team	1	Rp200,000	Rp200,000
TOTAL					Rp5,555,000

Tabel 3.3 Rencana Anggaran *Event* GEMINA

NO	NAMA BARANG	JUMLAH	HARGA	TOTAL
WILLIAM				
1	Plakat untuk pemenang lomba	2	Rp25,000	Rp50,000
2	Jam tangan digital	143	Rp10,000	Rp1,430,000
3	totebag	143	Rp5,000	Rp715,000
4	Pin	143	Rp500	Rp71,500
5	Poster	2	Rp80,000	Rp160,000
6	Proyektor	1	Rp0	Rp0
7	Tenda Lapangan	1	Rp1,000,000	Rp1,000,000
8	Terpal	8	Rp0	Rp0
9	Logo GEMINA	1	Rp0	Rp0
10	Mading	3	Rp0	Rp0
11	Gambar Maskot Peta utk Diwarnai	63	Rp0	Rp0
SUBTOTAL			Rp3,426,500	
KEIRA				
1	Buku Aktivitas	63	Rp20,000	Rp1,260,000
2	Pensil Warna	61	Rp4,000	Rp244,000
3	Biaya pendaftaran buku ISBN/ Nomor Registrasi	1	Rp400,000	Rp400,000
4	Biaya pendaftaran buku HKI (Hak atas Kekayaan Intelektual)	1	Rp400,000	Rp400,000
5	Fee Illustrator	1	Rp800,000	Rp800,000
SUBTOTAL			Rp3,104,000	

KEZIA				
1	Spanduk	2	Rp25,000	Rp50,000
2	Poster	6	Rp3,000	Rp18,000
3	Undangan	173	Rp735	Rp127,155
4	Sticker	168	Rp1,288	Rp216,384
5	Leaflet	165	Rp1,470	Rp242,550
6	Illustrator	1	Rp650,000	Rp650,000
7	Dekorasi	1	Rp1,000,000	Rp1,000,000
8	Jajanan Latihan 1	5	Rp10,000	Rp50,000
9	Jajanan Latihan 2	10	Rp5,000	Rp50,000
10	Jajanan Latihan 3	10	Rp5,000	Rp50,000
11	Konsumsi Gladi	15	Rp15,000	Rp225,000
12	Kostum SIGEMI	1	Rp80,000	Rp80,000
13	Kostum Caah Laut	1	Rp40,000	Rp40,000
14	Standing Backdrop	2	Rp160,000	Rp320,000
15	Transportasi	1	Rp350,000	Rp350,000
16	Pananggung dan Tenda	1	Rp1,700,000	Rp1,700,000
17	Konsumsi Pementasan	15	Rp15,000	Rp225,000
18	Insentif Talent	8	Rp45,000	Rp360,000
SUBTOTAL			Rp5,754,089	
MICHELLE				
1	Instagram Ads	70	Rp43,000	Rp3,010,000
2	Tiktok Ads	70	Rp43,000	Rp3,010,000
3	Canva Pro	3	Rp75,000	Rp225,000
4	Capcut Pro	3	Rp103,000	Rp309,000
SUBTOTAL			Rp6,554,000	
YVEST				
1	Music Production	1	Rp4,500,000	Rp4,500,000
2	Video Production	1	Rp4,500,000	Rp4,500,000
3	Akomodasi Crew	10	Rp120,000	Rp1,200,000
4	Transportasi Crew	1	Rp1,000,000	Rp1,000,000
5	Honor Talent Dewasa (Tentatif)	1	Rp100,000	Rp100,000

6	Honor Talent Anak-Anak (Tentatif)	2	Rp50,000	Rp100,000
7	Bingkisan Talent	20	Rp10,000	Rp200,000
8	Konsumsi Talent	20	Rp15,000	Rp300,000
9	Promotion Production	1	Rp1,000,000	Rp1,000,000
10	Print Poster	5	Rp20,000	Rp100,000
11	Spotify/YouTube/Ig/TikTok Ads	1	Rp1,000,000	Rp1,000,000
12	Pendaftaran HKI	1	Rp600,000	Rp600,000
13	Biaya Tidak Terduga	1	Rp1,000,000	Rp1,000,000
SUBTOTAL			Rp15,600,000	
TOTAL			Rp34,438,589	

3.3 Rencana *Timeline* Kerja

Berikut merupakan rencana *timeline* kerja untuk pementasan, mulai dari perancangan naskah, audisi, pelatihan, pementasan, hingga evaluasi kegiatan yang dilaksanakan selama lima bulan dari Februari 2025 hingga Juni 2025.

BULAN	FEBRUARI				MARET					APRIL				MEI					JUNI			
MINGGU KE	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
Observasi Lapangan																						
Penyusunan Laporan																						
Penyusunan Naskah																						
Penentuan Pemain																						
Pelatihan Pemain																						
Pembuatan Dekorasi dan Properti																						
Peluncuran Pre-Event dan Event																						
Evaluasi Kegiatan																						
Finalisasi Laporan																						

Gambar 3.1 *Timeline* Kerja Proyek

3.4 Target Luaran

Perkenalan dan penjelasan mengenai pertunjukan teater *Murka sang Caah Laut* akan diunggah melalui @gemina.id, akun Instagram resmi dari GEMINA dalam bentuk Instagram *feeds*. Selain itu, akan diunggah permainan interaktif untuk meningkatkan pengetahuan dan peminatan para *audience* GEMINA mengenai materi edukasi dalam pementasan tersebut. Sebelum pementasan, akan diunggah pula *trailer* melalui Instagram *reels* yang berisi narasi awal dari pertunjukan teater untuk memberikan sedikit cuplikan mengenai cerita dari teater tersebut.

Pertunjukan teater *Murka sang Caah Laut* akan ditampilkan secara *live* pada hari kedua festival kesenian GEMINA, yaitu pada hari Selasa, 27 Mei 2025 di SDN

2 Situregen. Pementasan tersebut akan didokumentasikan dan diunggah ke saluran YouTube GMLS dan akun Instagram GEMINA dalam bentuk *reels*. Selain itu, *press release* mengenai pertunjukan teater *Murka sang Caah Laut* akan diunggah melalui *website* resmi GMLS (<https://www.gmls.org>). Tujuan luarannya adalah mendapatkan publikasi dari lima media. Untuk mendapatkan hal tersebut, berikut merupakan daftar media yang akan disasar,

Tabel 3.4 Daftar Media Sasaran

DAFTAR MEDIA			
Banten TV	Banten Satu	Media Kawasan	Detak Banten
Info Lebak Banten	Lensa Banten	Warta Kota	Berita Tangsel
Bayah ID	ANTARA News	Warta Banten	Palapa News
Best Tangsel	IDN News Banten	Radar Banten	UMN TV
Tribun Banten	Kontan	Satelit News	TV9

