

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

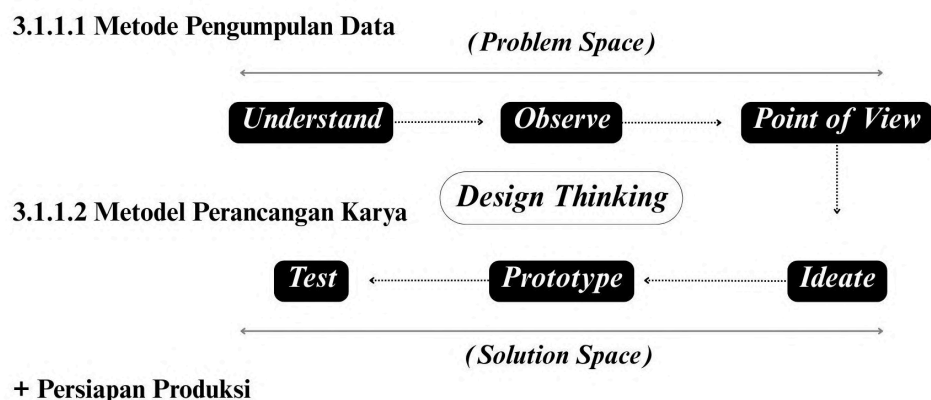
3.1 Tahapan Pembuatan

Tahapan pembuatan video musik, lagu, dan jingle “Sang Ombak Raksasa” sebagai media edukasi mitigasi bencana tsunami terdiri dari tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Berikut penjelasannya,

3.1.1 Pra-Produksi

Tahap pra-produksi merupakan tahapan awal, yang meliputi pembuatan ide, perancangan karya, dan persiapan produksi (Pamungkas & Setiawan, 2023). Tahap pra-produksi karya ini menggunakan pendekatan *design thinking*, yang terdiri dari 6 tahap, yaitu *understand*, *observe*, *point of view*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Mueller-Roterberg, 2018), untuk menghasilkan suatu karya yang berorientasi dan sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Dengan 3 tahap pertama *design thinking*, atau *problem space*, yang digunakan untuk analisis masalah sebagai metode pengumpulan data, dan 3 tahap terakhir, atau *solution space*, sebagai metode perancangan karya. Berikut gambaran alur kerjanya,

3.1.1 Pra-Produksi



Gambar 3.1 Alur Kerja pada Tahap Pra-Produksi “Sang Ombak Raksasa”
Sumber: Olahan Penulis (2025)

3.1.1.1 Metode Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data karya ini dilakukan dengan menggunakan fase *problem space*, atau analisis masalah, yang terdiri dari 3 tahap pertama *design thinking*, yaitu *understand*, *observe*, dan *point of view*. Penulis mengumpulkan data sekaligus menganalisis masalah terlebih dahulu untuk dapat membuat rancangan karya yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

1. *Understand*

Pada tahap *understand*, penulis perlu memahami masalah pelanggan, yang dalam pembuatan karya ini, juga sesuai dengan salah satu pilar komunikasi bencana, yaitu *customer focus*.



Gambar 3.2 Logo Gugus Mitigasi Lebak Selatan

Sumber: Gugus Mitigasi Lebak Selatan (2025)

Pada pembuatan karya ini, penulis memilih Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) sebagai pelanggan karena GMLS merupakan organisasi yang berusaha untuk memenuhi 12 Indikator *Tsunami Ready* di daerah Lebak Selatan. Dimana, daerah Lebak Selatan memiliki risiko bencana tsunami yang tinggi, dan memerlukan berbagai upaya mitigasi, salah satunya melalui distribusi sumber daya pendidikan.

Untuk memahami masalah pelanggan, penulis perlu mengutamakan empati serta memposisikan diri sebagai pelanggan. Sehingga, penulis, yang juga sebagai salah satu relawan GMLS, mengikuti sejumlah kegiatan GMLS, dan berusaha untuk mengerti kebutuhan GMLS terutama yang berkaitan dengan komunikasi.

2. *Observe*

Pada tahap *observe*, penulis perlu melakukan observasi secara langsung di lapangan serta penelitian secara rinci dengan menggunakan berbagai metode, seperti wawancara, survei tertulis, dan dokumentasi foto dan/atau video untuk memahami masalah serta kebutuhan pelanggan lebih dalam.



Gambar 3.3 Logo Desa Tangguh Bencana Situregen
Sumber: Desa Tangguh Bencana Situregen (2025)

Pada pembuatan karya ini, penulis mendapat kesempatan dari GMLS untuk melakukan observasi di Desa Situregen bersama Desa Tangguh Bencana (DESTANA) Situregen, yang merupakan suatu Forum Pengurangan Risiko Bencana (FPRB) yang mandiri di Desa Situregen. Penulis menggunakan kesempatan tersebut untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode wawancara kepada Ketua DESTANA Situregen, Bapak/Ibu Guru, dan anak-anak/pelajar di Desa Situregen, mengenai:

- Aktivitas sehari-hari Masyarakat Desa Situregen
- Tingkat Edukasi Mitigasi dan Respon terhadap Bencana
- Musik sebagai Media Edukasi serta Preferensi Musiknya

Dimana, penulis menggunakan pendekatan santai seperti ngobrol sehingga dapat lebih mengerti kebutuhan masyarakat Situregen.

Selain wawancara, penulis juga melakukan observasi serta dokumentasi, juga studi kepustakaan untuk mengumpulkan data tambahan, yang dapat mendukung pembuatan karya.

3. *Point of View*

Pada tahap *point of view*, penulis perlu mendefinisikan masalah berdasarkan satu prototipe pelanggan, dengan menggunakan konsep *customer/user persona*, yang terdiri dari analisis demografi, geografi, psikografi, karakter, *goals*, *needs*, *interest*, dan *pain points* untuk mempermudah penyelesaian permasalahan. Penulis juga perlu mendefinisikan karya seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan sang prototipe pelanggan tersebut.

Pada pembuatan karya ini, penulis membuat *user persona* yang pada akhirnya, dinamakan “Sopi”, yang terinspirasi dari nama salah satu siswi kelas 6 SDN 02 Situregen, yang pada akhirnya menjadi pemeran dalam video musik “Sang Ombak Raksasa”. *User persona* “Sopi” juga pada akhirnya digunakan sebagai karakter “Sopi” dalam video musik, yang pada akhirnya diperankan secara langsung oleh Sopi sendiri. Penulis membuat *user persona* “Sopi” berdasarkan data yang sebelumnya telah dikumpulkan, dan dibuat mewakili kebutuhan masyarakat, khususnya anak-anak, di Desa Situregen.

3.1.1.2 Metode Perancangan Karya

Tahap perancangan karya ini dilakukan dengan menggunakan fase *solution space*, atau pembuatan solusi, yang terdiri dari 3 tahap terakhir *design thinking*, yaitu *ideate*, *prototype*, dan *test*. Penulis merancang karya yang sesuai dengan kebutuhan serta menjadi solusi bagi pelanggan.

Dalam perancangannya, penulis merancang lagu terlebih dahulu sebelum merancang video musik. Hal tersebut sesuai dengan saran Bapak Jason Obadia, S.Sn., M.Des.Sc. selaku pembimbing kedua penulis dalam pembuatan karya ini. Akan tetapi, dengan mempertimbangkan aspek *sustainability*, penulis merasa perlunya merancang “*project*” terlebih dahulu, sebelum merancang karya (yang dimulai dari merancang lagu), dengan maksud *project* menaungi karya ini dan karya yang akan datang.

Sehingga, penulis merancang *project* “Eve Act Notes”, yang juga menjadi identitas *artist* yang memproduksi karya “Sang Ombak Raksasa”, mulai dari membuat nama, logo, deskripsi yang berisi pesan dan tujuan, akun media sosial, hingga rancangan album dalam waktu 3 tiga tahun.

Selanjutnya, pada perancangan hingga pembuatan karya ini, penulis berperan sebagai *triangle system*, yaitu produser, penulis naskah, dan sutradara. Sehingga, penulis bertanggung jawab untuk mengelola proses produksi serta kreatif dari ide sampai hasil akhir karya.

1. Ideate

Pada tahap *ideate*, penulis perlu melakukan *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai ide kreatif, yang selanjutnya perlu dianalisis dan evaluasi dengan menggunakan metode yang berorientasi pada pelanggan.

Pada perancangan karya ini, penulis juga berperan sebagai penulis lagu dan *composer* (komposer/komponis), yang berperan untuk membuat komposisi lagu, mulai dari struktur, *genre*, birama, tempo, tangga nada, dan melodi. Penulis melakukan *brainstorming* mulai dari mencari materi untuk lagu yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak Desa Situregen. Dan, dan membuat potongan lirik yang kemudian disederhanakan untuk menyesuaikan kapasitas anak-anak Desa Situregen.

2. Prototype

Pada tahap *prototype*, penulis perlu mewujudkan rancangan karya dengan sesederhana mungkin serta bermakna seperlunya. Pada perancangan karya ini, penulis berkolaborasi dengan William Albert Hammond, seorang lulusan program studi Film UMN, yang memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk membuat komposisi dan aransemen lagu. Hal tersebut juga karena keterbatasan penulis dalam pembuatan lagu. Penulis bersama William membuat tiga set potongan lirik serta demo melodi untuk digunakan sebagai *prototype* dan diujikan pada tahap *test*.

3. Test

Pada tahap *test*, penulis perlu menguji *prototype* yang telah dibuat untuk dipilih serta mendapatkan umpan balik dari para pelanggan.

Pada perancangan karya ini, penulis melakukan uji tiga set potongan lirik serta demo melodi kepada anak-anak/pelajar di Desa Situregen, khususnya dari RA (Rombongan Anak) Annajah Cipurun, SDN 02 Situregen, dan MTs (Madrasah Tsanawiyah) Mathla'ul Anwar Cisihih.



Gambar 3.4 Logo MARIMBA 3, GEMINA, dan PASIAGANA
Sumber: Olahan Penulis (2025)

Penulis melakukan *test* di ketiga sekolah tersebut karena berkolaborasi dengan teman-teman mahasiswa *Humanity Project Batch VI* FIKOM UMN yang membuat *project* di sekolah tersebut. Pertama; Aina Nur Sabrina, Patricia Febrina Maharani, Sabbaha Ummi Tasya, Sidra Shabirah, Natasha Evangelista Hadi Suwarno, dan Erline Yonathan, yang membuat *project* Rumah MARIMBA 3 di RA Annajah Cipurun. Kedua; William Louwi, Kezia Margaretha Chandra, Keira Norelia Chandra, dan Michelle Shannon Garot, yang membuat *project* Generasi Mitigasi Bencana (GEMINA) di SDN 02 Situregen. Dan ketiga; Jesslyn Tjandra Kristanto, Debora Priscilla Natalia, Muhammad Fatahillah Nur Ichsan, dan Lian Marella Cahyadi, yang membuat *project* Pahlawan Siaga Bencana (PASIAGANA) di MTs Mathla'ul Anwar Cisihih.

Ketika melakukan *test*, penulis juga mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu dengan tempo serta tangga nada yang berbeda-beda untuk memilih tempo serta tangga nada yang sesuai.

Selain itu, penulis juga meminta umpan balik dari Bapak/Ibu Guru, khususnya dari RA Annajah Cipurun dan SDN 02 Situregen, mengenai tingkat kesulitan lagu sebagai media edukasi.

Pada tahap ini, penulis telah mengembangkan potongan lirik yang terpilih disesuaikan dengan berbagai masukan untuk perbaikan karya, menjadi serangkaian lirik dengan struktur yang lengkap. Kemudian, penulis mulai menulis cerita untuk video musik sesuai dengan *mood* lagu, menggunakan *user persona* “Sopi” sebagai karakter utama, dan melakukan *hunting* untuk lokasi syuting dan menemukan pemeran untuk karakter Ibu Sopi.

Untuk kelanjutan pembuatan lagu, penulis bersama William mengembangkan demo melodi yang terpilih beserta struktur, *genre*, birama, tempo, dan tangga nadanya menjadi suatu komposisi lagu yang lengkap dengan lirik buatan penulis. Kemudian, William yang juga berperan sebagai *arranger* membuat aransemen dan mengisi instrumen yang dibutuhkan, juga melakukan *vocal recording* bersama penulis, yang juga berperan sebagai penyanyi. Hasilnya adalah versi demo lagu, yang digunakan sebagai *guide* untuk pembuatan video musik.

Untuk pembuatan video musik, penulis sebagai produser membuat tim produksi dengan bekerja sama dengan sejumlah mahasiswa program studi Film UMN, yaitu Bianca Annabelle Surjadi yang berperan sebagai *production assistant*, yang membantu penulis untuk urusan produksi, serta Christopher Jeremy Jansen, Ryan Maulana, Andika Putra Hirmawan, Sherly Auriella, dan Felix Leonardy dari Roll N Eksyen Studio, yang membantu penulis untuk urusan kreatif. Sebagai bentuk kerja sama, penulis sebagai produser membuat Perjanjian Kontrak Kerja Kru yang perlu ditandatangani oleh masing-masing anggota produksi video musik “Sang Ombak Raksasa”. Selain itu, penulis juga bekerjasama dengan Felicya Christy yang berperan sebagai *title designer*, yang membantu penulis untuk membuat *title*, atau identitas karya, dari “Sang Ombak Raksasa”. Berikut susunan tim produksi karya “Sang Ombak Raksasa”,

	A	B	C
1	TIM PRODUKSI		
2	Sang Ombak Raksasa		
3			
4	No.	Nama Lengkap	Jabatan
5	1	Yvest Tanno	Producer, Song Writer, Composer, Scriptwriter, Director, Choreographer
6	2	William Albert Hammond	Composer, Arranger, Sound
7	3	Bianca Annabelle Surjadi	Production Assistant
8	4	Felicya Christy	Title Designer
9	5	Christopher Jeremy Jansen	Co-Director, Scriptwriter, 1st Assistant Director
10	6	Ryan Maulana	Director of Photography
11	7	Andika Putra Himawan	Gaffer, 1st Assistant Camera, Art Crew
12	8	Sherly Auriella	Art Director, Makeup & Wardrobe
13	9	Felix Leonardy	Editor, Colorist, Digital Imaging Technician

Gambar 3.5 Tim Produksi Karya “Sang Ombak Raksasa”
Sumber: Olahan Penulis (2025)

Pada tahap pra-produksi, penulis bersama Christopher mengembangkan cerita yang sudah penulis tulis dan buat dalam bentuk *storyboard* menjadi suatu cerita yang dapat diproduksi oleh tim produksi. Penulis juga dibantu oleh Ryan untuk penyewaan peralatan kerja yang dibutuhkan berkaitan dengan tata kamera, cahaya, dan suara. Dan, Sherly untuk membuat properti yang dibutuhkan untuk syuting. Penulis sebagai koreografer juga membuat video *tutorial* gerakan untuk dikirimkan kepada para pemeran video musik.

Sebagai penutup tahap pra-produksi, penulis melakukan FPPM bersama tim produksi untuk mengevaluasi tahap pra-produksi dan menyampaikan rencana persiapan produksi.

3.1.2 Produksi

Tahap produksi merupakan tahap eksekusi pengambilan gambar serta suara, atau syuting (Pamungkas & Setiawan, 2023). Pada tahap produksi karya ini, selain melakukan syuting, penulis bersama tim produksi, juga melakukan *vocal recording* bersama anak-anak SDN 02 Situregen untuk mengisi bagian *backing vocal* dan *choir vocal* untuk lagu “Sang Ombak Raksasa”. Untuk syuting, penulis bersama tim produksi mengambil gambar sesuai dengan *storyboard* yang sebelumnya telah dibuat. Proses pengambilan gambar bukan hanya untuk kepentingan artistik, tapi juga menjadi suatu proses edukasi secara langsung bagi para pemeran.

3.1.3 Pasca Produksi

Tahap pasca-produksi merupakan tahap akhir penyuntingan gambar serta suara dari hasil syuting, yang meliputi *offline editing* dan *online editing*, disertai dengan *quality control*, hingga *output* berupa hasil akhir filmnya jadi (Pamungkas & Setiawan, 2023).

Pada tahap pasca-produksi, penulis bersama William memadukan versi demo lagu dengan hasil *vocal recording* bagian *backing vocal* dan *choir vocal* menjadi suatu lagu yang lengkap dengan suara anak-anak dari Desa Situregen. Kemudian, penulis berkolaborasi dengan HY Studio, suatu studio produksi musik milik mahasiswa UMN, untuk melakukan *mixing* dan *mastering* lagu “Sang Ombak Raksasa”. Dan secara paralel, penulis bersama Felix sebagai *editor* melakukan penyuntingan untuk video musik “Sang Ombak Raksasa”.

Selain video musik dan lagu, penulis juga membuat versi jingle dari lagu “Sang Ombak Raksasa” dengan judul, Evakuasi: 20-20-20 (Sang Ombak Raksasa) karena merupakan potongan dari lagu “Sang Ombak Raksasa”. Secara umum, tahapan pembuatan jingle sama seperti lagu. Perbedaannya, pada tahap pasca-produksi, jingle, yang berasal dari potongan lagu, memerlukan *editing* yang lebih lanjut untuk menyelaraskan antar bagian lagu/jingle tersebut.

Selain itu, penulis juga membuat materi promosi yang terdiri dari *teaser*, poster karya, poster promosi, poster lirik, leaflet, siaran pers, artikel/blog, *landing page*, video lirik, dan video BTS. Penulis juga membuat artwork untuk keperluan publikasi dan distribusi lagu di *platform* musik.

Selama tahapan pembuatan karya, penulis juga berkoordinasi dengan tim Rumah MARIMBA 3, GEMINA, dan PASIAGANA sebagai salah satu persiapan promosi karya “Sang Ombak Raksasa” yang akan dilakukan pada *project* Rumah MARIMBA 3, GEMINA, dan PASIAGANA di RA Annajah Cipurun, SDN 02 Situregen, dan MTs Mathla’ul Anwar Cisihi.

Sebagai tambahan, selama tahap pembuatan karya, penulis juga mengimplementasikan strategi *benchmarking*. Menurut CNNIndonesia (2023), *benchmarking* merupakan patokan atau alat analisis terhadap kinerja organisasi. Dalam pembuatan karya ini, penulis melakukan *benchmarking* untuk memahami kelebihan dan kekurangan, sebagai komparasi, dan untuk bahan evaluasi. Adapun, penulis melakukan *benchmarking* ke sejumlah karya, yaitu:

1. Jingle “Kalau Ada Gempa”

Menurut Sayekti et al. (2022) dalam “Mitigasi Bencana Gempa Bumi untuk Anak Penyandang Disabilitas”, lirik dari jingle “Kalau Ada Gempa” dibuat oleh NAIF, sementara jingle tersebut dinyanyikan menggunakan nada dari lagu “Dua Mata Saya” ciptaan Pak Kasur, serta dipopulerkan oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI). Lirik dari jingle tersebut berbunyi, “Kalau ada gempa, lindungi kepala. Kalau ada gempa, masuk kolong meja. Kalau ada gempa, hindarilah kaca. Kalau ada gempa, lari ke lapangan terbuka”.

2. Jingle Wonderful Indonesia

Berdasarkan deskripsi pada video di YouTube Pesona Indonesia tersebut, Jingle “Wonderful Indonesia” diaransemen ulang oleh Eka Gustiwana dan dinyanyikan oleh Inas Hafizh, menyiratkan mengenai kekayaan Indonesia, yang mencakup pemandangan kuliner, alat musik, dan lainnya. Dari jingle ini, penulis mengambil kelebihannya, yaitu adanya *subtitle* lirik jingle, dan logo (bukan *credits*) untuk bagian akhir untuk mendukung fungsi video “Jingle Wonderful Indonesia” sebagai media komunikasi pariwisata.

3. Jingle Cegah Stunting

Penulis juga mengambil kelebihan dari “Jingle Cegah Stunting” karya Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, yaitu diawali dengan dialog sebagai pengantar, dilanjutkan dengan jingle yang diulang sebanyak 2 kali, dan diakhiri dengan kesimpulan yang di *voiceover* juga tertulis (visual), serta logo berdurasi singkat, dengan total durasi video selama 3:19 menit.

3.2 Rencana Linimasa

Rencana linimasa, atau *timeline* adalah paparan secara garis besar waktu yang diperlukan/digunakan untuk menyelesaikan *project*. Berikut rencana linimasa untuk pembuatan video musik, lagu, dan jingle “Sang Ombak Raksasa”,

3.1. Tabel Rencana Linimasa

Linimasa	Feb				Mar					Apr				Mei					Jun			
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
<i>Understand</i>																						
<i>Observe</i>																						
<i>Point of View</i>																						
<i>Ideate</i>																						
<i>Prototype</i>																						
<i>Test</i>																						
Pengembangan																						
Persiapan Produksi																						
Produksi																						
Pasca-Produksi																						
Pembuatan Materi Promosi																						
Publikasi dan Promosi																						
Implementasi																						
Evaluasi																						

3.3 Rencana Anggaran

Rencana anggaran adalah paparan secara garis besar biaya yang diperlukan untuk menyelesaikan *project*, dan digunakan untuk mengelola anggaran secara efisien. Berikut rencana anggaran yang diperlukan untuk pembuatan video musik, lagu, dan jingle “Sang Ombak Raksasa”,

Tabel 3.2. Tabel Rencana Anggaran

No.	Rencana Anggaran	Jumlah	Harga Satuan	Harga Total
1.	Produksi Lagu	1	Rp3.500.000	Rp3.500.000
2.	Produksi Video Musik	1	Rp3.500.000	Rp3.500.000
3.	Akomodasi	10	Rp120.000	Rp1.200.000
4.	Transportasi	1	Rp1.000.000	Rp1.000.000
5.	Konsumsi	50	Rp15.000	Rp750.000
6.	Minuman	70	Rp5.000	Rp350.000
7.	Partisipasi Masyarakat	1	Rp3.000.000	Rp3.000.000
8.	Materi Promosi	1	Rp1.000.000	Rp1.000.000
9.	Biaya Tidak Terduga	1	Rp1.000.000	Rp1.000.000
Total				Rp15.300.000

Karena rencana anggaran yang dapat dikatakan cukup besar, penulis berupaya untuk berkolaborasi/bekerjasama dengan pihak sponsor, serta sesama mahasiswa, terutama dari Universitas Multimedia Nusantara.

3.4 Target Luaran/Publikasi/HKI

Target luaran adalah hasil atau produk akhir yang diharapkan dari suatu karya, seperti publikasi ilmiah, Hak Kekayaan Intelektual, atau publikasi karya lainnya.

Target luaran dari pembuatan karya ini terdiri dari:

- **Publikasi Ilmiah**

Salah satu kegunaan akademis dari pembuatan karya ini adalah menjadi referensi mengenai edukasi mitigasi bencana melalui video musik, lagu, atau jingle. Sehingga, apabila memungkinkan, penulis ingin mengajukan karya ilmiah ini untuk dipublikasikan dalam jurnal penciptaan.

- **Hak Karya Intelektual (HKI)**

Sebagai suatu karya film dan lagu original, penulis ingin mengajukan pendaftaran HKI untuk lagu dan video musik “Sang Ombak Raksasa” agar dapat dilindungi dan terhindar dari plagiarisme karya.

- **Publikasi Karya pada:**

1. *Platform* Musik, seperti Spotify, YouTube Music, Apple Music, dll.
2. Liputan Berita, sesuai dengan salah satu pilar komunikasi bencana, yaitu *media partnership* (melalui siaran pers).
3. Website <https://gmls.org/> (melalui siaran pers dan artikel),
4. Instagram @gugusmitigasibaksel dan @eveactnotes, juga
5. Media Cetak di RA Annajah Cipurun, SDN 02 Situregen, dan MTs Mathla’ul Anwar Cisiih.