

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Referensi Karya

Referensi karya merujuk pada sumber-sumber yang telah dipublikasikan sebelumnya dan dimanfaatkan sebagai acuan maupun pembandingan dalam menyusun serta memperkuat argumen atau analisis pada karya video musik “Pahlawan Siaga”. Studi-studi terdahulu berfungsi memberikan konteks, menjadi dasar perbandingan hasil, serta memperlihatkan perkembangan penelitian dalam bidang yang relevan, sehingga membantu peneliti menempatkan serta mengidentifikasi kontribusi penelitian saat ini dalam kerangka literatur yang ada.

Sumber referensi karya berasal jurnal ilmiah bentuk karya yang telah dipublikasi dalam jurnal nasional maupun internasional. Sedangkan sumber dari skripsi, tesis, maupun disertasi tidak dimasukkan dan hanya sebagai pelengkap di pembahasan, sehingga tidak termasuk perhitungan karya terdahulu yang disajikan di dalam Tabel 2.1. Meskipun telah ada Tabel 2.1., peneliti tetap menjelaskan satu per satu penelitian terdahulu yang ada, yaitu menyebutkan perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti.

2.1. Tabel Referensi Karya

N o	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel (Karya)	Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbasis Video dan Lagu Pada Materi Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam	Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam	Musik Edukasi dan Pentingnya Bagi Sistem Pembelajaran Anak Usia Dini	Perancangan Video Musik Hidup Bersih dan Sehat sebagai Sarana Kampanye PHBS untuk Anak-Anak di Kabupaten Badung	Substansi dan Format <i>Edutainment</i> Music Video sebagai Strategi Komunikasi Pencegahan COVID-19 di Masyarakat	Pengaruh Video Edukasi Mitigasi Bencana Terhadap Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana Alam Pada Siswa MA Sunan Pandanaran Yogyakarta
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun	Ika Ratih Puruhita, 2020, dan Jurnal Profesi Keguruan (JPK).	Usep Hidayat, Fitryane Lihawa, Rusiyah, 2023, dan	Dadang Wahyu Saputra, 2024, dan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.	Ni Wayan Nandaryani, Dewa Gede Purwita, Ni Kadek Rena	Dea Allan Karunia Sakti, Devi Selvianita, Nisaatul Maharanita, Riri	Ayu Cahyani, Muhaji, Aisyah Nur Azizah, 2025, dan

	Terbit, dan Penerbit		Jambura Geo <i>Education Journal</i> .		Febriani, 2023, dan Jurnal Desain.	Amanda Pratiwi, Yudith Rachmadiah, Hadi Pratomo, 2020, dan Jurnal Informasi Kesehatan Indonesia.	<i>Journal of Health and Nursing (JHN)</i> .
3.	Tujuan Karya	Meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Pati mengenai mitigasi dan adaptasi bencana alam melalui penerapan metode pembelajaran <i>role</i>	Mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi Powtoon untuk materi mitigasi bencana alam dalam pelajaran geografi.	Membuktikan musik edukasi sebagai media pembelajaran yang penting dalam meningkatkan hasil belajar dan perkembangan	Memotivasi anak-anak di Kabupaten Badung agar terbiasa menjalankan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) sejak dini.	Mengkaji <i>edutainment music video</i> terbaik di tingkat nasional, serta memberikan rekomendasi terkait substansi dan formatnya sebagai strategi	Mengetahui pengaruh video edukasi mitigasi bencana terhadap peningkatan pengetahuan dan kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana alam.

		<i>playing</i> berbasis video dan lagu.		kecerdasan anak sejak usia dini.		komunikasi pencegahan penularan COVID-19 di masyarakat.	
4.	Konsep	<i>Role play</i> , analisis kinerja siswa, mitigasi bencana.	Pembelajaran multimedia, video animasi, media pembelajaran, mitigasi bencana.	Teori musik, musik edukasi dalam peningkatan pembelajaran, hubungan musik dengan aspek emosional dan potensi dasar manusia.	<i>Edutainment</i> (<i>Education</i> dan <i>Entertainment</i>) <i>music video</i> , <i>storyboard</i> , ilustrasi, warna, tipografi.	<i>Edutainment</i> (<i>Education</i> dan <i>Entertainment</i>) <i>music video</i> , literasi informasi, strategi komunikasi.	Peningkatan pengetahuan, media edukasi visual, mitigasi bencana.
5.	Metode Perancangan karya	1) Metode pembelajaran <i>role playing</i> ,	1) Metode <i>Research and Development</i> (R&D),	1) Metode <i>Literature Review</i> ,	1) Metode kualitatif; observasi, wawan	1) Metode <i>Rapid Assessment</i>	1) Metode kuantitatif, berlandaskan

		2) Penelitian Tindakan Kelas (PTK), 3) Perencanaan, 4) Pelaksanaan, 5) Pengamatan.	2) Analisis karakteristik siswa, ketersediaan media, dan kurikulum, 3) Penyusunan materi, 4) Pengembangan media, 5) Validasi media pembelajaran, 6) Validasi ahli materi, 7) Validasi ahli media, 8) Validasi guru geografi,	2) Analisis-deskriptif dengan pendekatan teori musik.	cara, dokumentasi, dan studi kepustakaan, 2) Pra produksi; Perancangan ide dan konsep, penciptaan lagu dan musik, dan pembuatan <i>storyboard</i> , 3) Produksi; Perekaman suara (<i>take vocal</i>) dan perekaman gambar, 4) Pasca produksi; <i>Editing</i> , 5) Evaluasi,	<i>Procedure</i> (RAP), 2) Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara.	pada filsafat positivisme, 2) Penerapan <i>pre-eksperimental</i> dengan desain <i>One Group Pre-test–Post-test</i> .
--	--	---	--	---	---	--	---

			9) Uji coba terbatas dan uji coba general.		6) Publikasi.		
6.	Persamaan	Penerapan metode <i>role playing</i> yang melibatkan masyarakat dalam pengambilan adegan saat produksi video musik.	Pengembangan program edukasi sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman tentang mitigasi bencana.	Pemikiran cara atau metode dalam menerapkan musik edukasi melalui video musik.	Skema proses perancangan lagu dan video musik yang dimulai dari tahap pra produksi, produksi, pasca produksi, evaluasi, dan diakhiri dengan publikasi.	Memperdalam pendekatan <i>edutainment music video</i> dalam strategi komunikasi pencegahan suatu kasus.	Penerapan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> sebagai upaya intervensi untuk menilai tingkat pengetahuan masyarakat terkait mitigasi bencana.
7.	Perbedaan	Siklus pelaksanaan dan hasil luaran yang berbeda.	Perancangan materi pembelajaran dan hasil luaran yang berbeda.	Teknik pengumpulan data dan hasil luaran yang berbeda.	Isi materi dari lagu dan konsep video musik.	Kegiatan observasi untuk menelaah hasil kajian dan hasil	Teknik pengumpulan data dan hasil luaran yang berbeda.

						luaran yang berbeda.	
8.	Hasil Karya	Rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menghasilkan lagu dan video tentang mitigasi dan adaptasi bencana alam.	Media video pembelajaran berbasis Powtoon yang digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.	Musik edukasi yang berperan penting dalam perkembangan dan optimalisasi pembelajaran anak usia dini (PAUD), dibuktikan melalui studi kasus pendidikan berbasis musik, yakni <i>Lullabies of Europe</i> , serta pengalaman Albert Einstein yang mengasah	Video musik dari lagu yang berjudul “Hidup Bersih dan Sehat” yang menyampaikan pesan-pesan PHBD secara edukatif dan menghibur dan dipublikasikan melalui platform YouTube dan media sosial lain, serta kontribusi Dinas Kesehatan Kabupaten Badung yang turut	Penemuan dua music video bertema COVID-19 terbaik, yaitu karya Sabyan Gambus dengan judul “Al-Wabaa” dan karya Rhoma Irama dengan judul “Virus Corona” yang ditemukan melalui platform YouTube.	Peningkatan pemahaman dan kesiapsiagaan siswa terhadap bencana alam yang signifikan berdasarkan hasil uji Wilcoxon dari adanya intervensi. Dengan video edukasi, Siswa MA Sunan Pandanaran Yogyakarta memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai jenis-jenis bencana,

				kepekaan jiwanya melalui biola sejak usia dini.	mengunggah konten pada platform Instagram.		tindakan preventif, dan prosedur evakuasi yang tepat.
--	--	--	--	---	--	--	---



Karya terdahulu pertama berjudul “*Pembelajaran Role Playing Berbasis Video dan Lagu Pada Materi Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam*” ditulis oleh Ika Ratih Puruhita dari Universitas Negeri Semarang (UNNES). Karya tersebut dipublikasikan dalam *Jurnal Profesi Keguruan (JPK)*, Volume 6 Number 1, pada Mei 2020. Karya ini membahas tentang penerapan metode pembelajaran *role playing* berbasis video dan lagu mengenai mitigasi dan adaptasi bencana alam dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan efektivitas hasil belajar para Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pati.

Persamaan yang terdapat antara karya terdahulu pertama dengan karya peneliti adalah adanya penerapan metode *role playing* yang melibatkan warga Kampung Gardu Timur dalam pengambilan adegan saat produksi video musik. Pada saat pengambilan video musik, warga memperagakan kesiapannya dalam menerapkan mitigasi bencana. Sementara itu, untuk perbedaannya terdapat pada siklus pelaksanaan dan *output* yang berbeda. Peneliti melaksanakan kegiatan dalam tiga siklus kunjungan ke Lebak Selatan yang terbagi selama tiga bulan, kunjungan setiap bulannya adalah selama sepuluh hari. Pelaksanaan ini dilakukan melalui observasi di Kampung Gardu Timur sebagai lokasi penelitian untuk menghasilkan luaran berupa penciptaan lagu sebagai edukasi mitigasi bencana yang dijadwalkan rilis pada pertemuan bulan ketiga.

Dilanjutkan dengan karya terdahulu kedua berjudul “*Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam*” yang ditulis oleh Usep Hidayat, Fitryane Lihawa, Rusiyah dari Universitas Negeri Gorontalo (UNG). Karya tersebut dipublikasikan dalam *Jambura Geo Education Journal*, Volume 4 Number 1, pada Maret 2023. Karya ini membahas mengenai pengembangan dan validasi media pembelajaran berbasis website Pawtoon untuk mempelajari materi mitigasi bencana alam dalam pelajaran geografi. Tujuan utama karya ini adalah untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran melalui media visual interaktif.

Persamaan antara karya terdahulu kedua dengan karya peneliti ditunjukkan dengan adanya pengembangan program edukasi sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman tentang mitigasi bencana secara audio dan visual. Perbedaan karya terletak pada hasil luaran karya, di mana karya peneliti menghasilkan video musik, sedangkan karya terdahulu kedua berupa video edukasi sebagai media pembelajaran literasi mitigasi bencana. Adapun perbedaan lainnya yang terlihat pada konten video pembelajaran dalam karya terdahulu kedua, yang tidak menampilkan aksi nyata atau representasi langsung, melainkan berbentuk animasi.

Karya terdahulu ketiga berjudul “*Musik Edukasi dan Pentingnya Bagi Sistem Pembelajaran Anak Usia Dini*” yang ditulis oleh Dadang Wahyu Saputra dari Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Karya tersebut dipublikasikan dalam *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 5 Number 2*, pada Desember 2024. Karya ini membahas tentang penekanan musik edukasi yang dijadikan sebagai alat penting dalam media pembelajaran bagi pendidikan anak sejak usia dini. Peneliti karya tersebut menjelaskan bahwa musik edukasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat yang mampu mendukung perkembangan karakter dan potensi dasar manusia.

Persamaan antara karya terdahulu ketiga dengan karya peneliti adalah dengan adanya pemikiran cara atau metode penerapan musik edukasi melalui video musik. Sementara itu, perbedaan yang terdapat dari karya tersebut dengan karya peneliti terlihat dari adanya metode pengumpulan data yang diperoleh dari *literature review* tanpa adanya praktik langsung untuk menghasilkan sebuah karya musik, serta hasil luaran yang sebatas mengkaji informasi mengenai peran musik edukasi dalam efektivitas pendidikan anak usia dini.

Karya terdahulu keempat berjudul “*Perancangan Video Musik Hidup Bersih dan Sehat sebagai Sarana Kampanye PHBS untuk Anak-Anak di Kabupaten Badung*” yang ditulis oleh Ni Wayan Nandaryani, Dewa Gede Purwita, Ni Kadek Rena Febriani dari Institut Desain dan Bisnis Bali. Karya tersebut dipublikasikan

dalam Jurnal Desain, *Volume 10 Number 2*, pada Januari 2023. Karya ini membahas tentang perancangan video musik sebagai media edukasi dan kampanye Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) yang ditujukan untuk anak-anak di Kabupaten Badung.

Persamaan antara karya terdahulu keempat dengan karya peneliti adalah skema proses perancangan lagu dan video musik yang dimulai dari tahap pra produksi, produksi, pasca produksi, evaluasi, dan diakhiri dengan publikasi. Perbedaan yang terdapat dari karya tersebut adalah isi materi dari lagu dan konsep video musik. Karya terdahulu keempat berfokus pada pembahasan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS), sementara karya peneliti membahas tentang mitigasi bencana gempa dan tsunami.

Karya terdahulu kelima berjudul “Substansi dan Format *Edutainment Music Video* sebagai Strategi Komunikasi Pencegahan COVID-19 di Masyarakat” yang ditulis oleh Dea Allan Karunia Sakti, Devi Selvianita, Nisaatul Maharanita, Riri Amanda Pratiwi, Yudith Rachmadiyah, Hadi Pratomo dari Universitas Indonesia (UI). Karya tersebut dipublikasikan dalam Jurnal Informasi Kesehatan Indonesia, *Volume 6 Number 1*, pada tahun 2020. Karya ini membahas tentang penggunaan *edutainment music video* sebagai media komunikasi dalam meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pencegahan penularan COVID-19.

Persamaan antara karya terdahulu kelima dengan karya peneliti adalah dengan adanya cara pendekatan yang sama dalam strategi komunikasi, yakni penggunaan *edutainment* dalam penyebaran informasi edukasi masyarakat. Sementara itu, perbedaannya terlihat pada hasil informasi yang diperoleh dalam penelitian terdahulu kelima. Penelitian tersebut berfokus pada kajian mengenai efektivitas penggunaan *edutainment* dalam strategi komunikasi di masyarakat melalui wawancara mendalam dengan lima informan, serta pemanfaatan platform YouTube untuk menjangkau sejumlah artis yang menerapkan *edutainment*.

Karya terdahulu keenam berjudul “*Pengaruh Video Edukasi Mitigasi Bencana Terhadap Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana Alam Pada Siswa MA Sunan*

Pandanaran Yogyakarta” yang ditulis oleh Ayu Cahyani, Muhaji, Aisyah Nur Azizah dari Universitas Aisyiyah Yogyakarta. Karya tersebut dipublikasikan dalam *Journal of Health and Nursing, Volume 3 Number 1*, pada tahun 2025. Karya ini berfokus pada analisis data empiris terkait peran media visual dalam proses pembelajaran siswa, khususnya dalam meningkatkan pemahaman mereka mengenai materi mitigasi bencana alam melalui pemanfaatan video edukasi.

Persamaan karya terdahulu keenam dengan karya peneliti adalah penerapan *pre-test* dan *post-test* sebagai upaya intervensi untuk menilai tingkat pengetahuan masyarakat terkait mitigasi bencana. Untuk perbedaannya, terletak pada teknik pengumpulan data yang dihasilkan. Data yang terdapat dari karya tersebut diperoleh melalui observasi dan survei untuk menilai tingkat pemahaman siswa mengenai kesiapsiagaan mitigasi bencana, serta menelaah sejauh mana peran video edukasi dalam meningkatkan kesiapsiagaan mereka dalam menghadapi bencana. Hasil karya ini memperlihatkan adanya pengaruh positif dari penggunaan video terhadap peningkatan kesiapsiagaan siswa. Sementara itu, karya peneliti berfokus pada pembuatan video edukasi yang ditujukan untuk meningkatkan kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana.

2.2. Landasan Konsep

Landasan konsep merupakan kumpulan prinsip dan definisi dasar yang membentuk dasar pemahaman untuk perancangan dan pembuatan karya. Berikut merupakan landasan konsep yang digunakan oleh peneliti dalam perancangan karya ini.

2.2.1 Edutainment

Model pembelajaran yang dianggap efektif untuk anak-anak adalah model yang menerapkan pendekatan *edutainment*. Pendekatan ini merupakan perpaduan antara dua elemen, yaitu *education* yang merujuk pada edukasi atau pendidikan dan *entertainment* yang merujuk pada hiburan. Karakteristik anak menjadi landasan utama bagi tenaga pendidik dalam menentukan tujuan, metode, dan materi pembelajaran yang tepat (Hayati, 2024). Oleh karena itu, penerapan konsep *edutainment* memiliki pengaruh penting dalam mendukung proses pembelajaran

anak usia dini agar lebih menarik dan mudah dipahami. Metode pembelajaran *edutainment* merupakan metode yang dirancang untuk menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan secara seimbang, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi para peserta didik (Hoar, 2022).

Edutainment dalam pembelajaran memiliki beberapa karakteristik utama. Pertama, terciptanya lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik. Kedua, penyajian materi pembelajaran yang bermakna dan relevan dengan kehidupan siswa. Ketiga, proses belajar mengutamakan pemahaman terhadap cara individu menyerap serta mengolah informasi. Keempat, kegiatan pembelajaran bersifat sosial dengan menekankan kerjasama antar siswa. Kelima, proses belajar diarahkan agar peserta didik mampu membangun dan menemukan sendiri makna dari apa yang dipelajari. Keenam, aktivitas fisik menjadi bagian yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Ketujuh, pembelajaran perlu melibatkan aspek mental dan tindakan secara bersamaan, serta dirancang untuk mengakomodasi berbagai jenis kecerdasan yang dimiliki siswa (Hamruni, 2009).

Anak usia dini cenderung belajar melalui aktivitas bermain, sehingga proses pembelajaran yang efektif bagi mereka adalah kegiatan yang dikemas secara menyenangkan. Untuk menarik minat belajar anak, tenaga pendidik dapat menerapkan metode seperti bercerita atau bernyanyi agar pembelajaran terasa menarik dan bermakna. Penumbuhan minat belajar pada anak dapat dilakukan melalui pendekatan yang menyenangkan dengan penggunaan cerita, lagu, atau media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang dirancang dengan suasana positif akan membuat anak merasa lebih antusias, sehingga mampu mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, dan kemampuan berpikir kritis sejak dini. Dengan begitu, pendekatan *edutainment* mampu menciptakan proses belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman positif dan bermakna bagi anak. Adapun konsep *edutainment* yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, yaitu *active learning* dan pembelajaran SAVI. Kedua konsep ini memiliki peran penting untuk menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan untuk mendorong keterlibatan aktif anak-anak. Berikut penjelasannya.

1. *Active Learning*

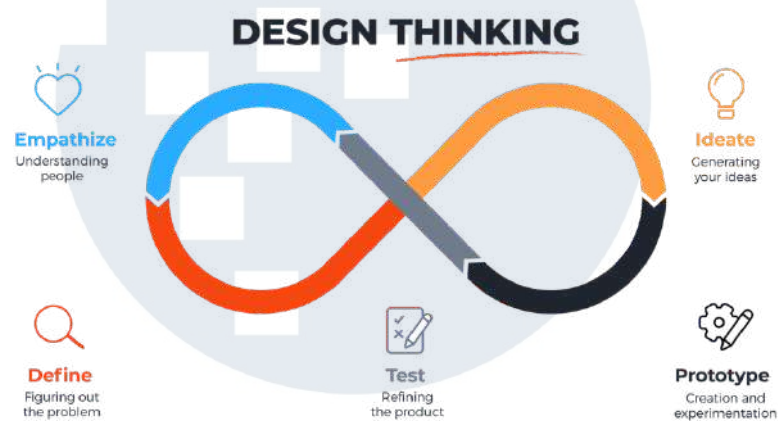
Active learning atau pembelajaran aktif yang dilakukan pada anak usia dini menjadi salah satu pendekatan yang menempatkan anak sebagai subjek utama dalam kegiatan belajar. Melalui pendekatan ini, anak didorong untuk terlibat langsung dalam proses belajar melalui aktivitas yang bersifat interaktif, eksploratif, dan penuh pengalaman nyata. Pada saat proses pembelajaran, anak berperan sebagai individu yang belajar melalui keterlibatan, percobaan, serta pengalaman yang mereka alami sendiri. Dalam penerapannya, *active learning* menuntut keterlibatan aktif anak secara bermakna, sementara tenaga pendidik berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, dukungan, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

2. Pembelajaran SAVI

Pembelajaran SAVI merupakan pendekatan belajar yang mengintegrasikan unsur emosional, fisik, inderawi, dan gaya belajar individu dengan kesadaran bahwa setiap peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda-beda (Iskandar et al., 2016). Pendekatan ini berfokus pada pemanfaatan seluruh panca indera dalam proses belajar agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Istilah SAVI sendiri adalah singkatan dari empat komponen, yaitu Somatik, Auditori, Visual, dan Intelektual. Komponen Somatik berkaitan dengan aktivitas fisik atau gerak tubuh, Auditori mengacu pada proses belajar melalui pendengaran dan komunikasi, Visual menekankan pada pembelajaran melalui pengamatan dan visualisasi, sementara Intelektual berhubungan dengan keterlibatan pikiran dalam memecahkan masalah. Model pembelajaran SAVI sangat sesuai diterapkan pada berbagai tipe gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Rahayu et al., 2019). Dengan menggabungkan aktivitas fisik, intelektual, serta penggunaan seluruh indera, pendekatan ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan mendalam.

2.2.2 Design Thinking

Design thinking merupakan sebuah pendekatan kerja yang bersifat iteratif dan tidak mengikuti alur linier, dengan tujuan memahami kebutuhan pengguna sekaligus menemukan solusi atas permasalahan yang ada. Pendekatan ini mencakup lima tahapan utama, yaitu *empathize* (memahami), *define* (merumuskan masalah), *ideate* (menghasilkan ide), *prototype* (membuat rancangan awal), dan *test* (melakukan uji coba). Proses *design thinking* diterapkan ketika terdapat suatu permasalahan yang masih bersifat kompleks.



Gambar 2.1 Design Thinking Process

Sumber: Karl (2020)

Menurut Karl (2020), kelima tahapan *design thinking* tersebut tidak bersifat berurutan. Proses penerapan setiap tahapan *design thinking* tidak selalu dimulai dari tahap pertama hingga tahap kelima secara linear untuk mencapai kesimpulan akhir. Berikut merupakan penjelasan setiap tahap-tahap *design thinking*.

1. *Empathize – Understanding people*

Empati adalah hal yang sangat penting dalam proses *design thinking*. Untuk menciptakan sebuah solusi dan lingkungan yang berpusat pada manusia (*human-centric*), empati yang nyata sangatlah diperlukan. Desainer dapat menumbuhkan empati dengan berkonsultasi kepada para ahli yang memiliki pemahaman mendalam terhadap permasalahan secara keseluruhan. Melalui interaksi langsung dengan individu yang mengalami permasalahan,

desainer dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai motivasi dan pengalaman mereka. Pemahaman ini membuktikan adanya perancangan solusi yang tidak hanya berfokus pada kebutuhan pengguna akhir, tetapi juga memberikan nilai tambah bagi tim internal serta pihak-pihak lain yang terlibat dalam suatu proses tersebut.

2. *Define – Figuring out the problem*

Pada tahap ini, informasi yang telah didapatkan selama tahap *empathize* mulai diolah dan dianalisis. Setelah semua data dan hasil observasi telah terkumpul, langkah berikutnya adalah melakukan analisis untuk merumuskan permasalahan yang akan diselesaikan. Dengan memanfaatkan temuan dari tahap empati, perumusan masalah perlu dilakukan dengan cara yang menempatkan kebutuhan dan pengalaman manusia sebagai inti dari solusi.

3. *Ideate – Generating your ideas*

Setelah desainer memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai inti permasalahan berdasarkan hasil dari tahap *empathize*, desainer akan mengidentifikasi dan memahami kebutuhan pengguna dengan lebih jelas. Dalam proses *design thinking*, desainer dapat mulai menghasilkan berbagai gagasan atau solusi. Terdapat beragam cara dan teknik yang dapat digunakan dalam proses *ideation* ini. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan sebanyak mungkin ide dan alternatif solusi yang potensial.

4. *Prototype – Creation and experimentation*

Setiap *prototype*, tim mulai merancang beberapa model sederhana atau versi awal dari produk yang ingin dikembangkan. Setiap *prototype* difokuskan pada fitur-fitur tertentu yang ditujukan untuk menjawab masalah yang telah ditemukan pada tahap *empathize*, *define*, dan *ideate*. Fitur-fitur tersebut diuji satu per satu agar efektivitasnya dapat diukur dengan jelas. Dengan melakukan pengujian terhadap berbagai versi *prototype*, desainer dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai tantangan yang ada serta menilai sejauh mana ide yang dikembangkan benar-benar efektif.

5. *Test – Refining the product*

Pada tahap ini, desainer melakukan pengujian secara menyeluruh terhadap produk dengan menggunakan temuan dan solusi yang telah dihasilkan pada fase *prototyping*.

2.2.3 Aspek Produksi

Aspek produksi didasarkan pada tiga komponen utama dalam menciptakan suatu karya, yakni *Management*, *Planning*, dan *Process*. Ketiga komponen ini merujuk pada teori yang terdapat pada mata kuliah *Creative Media Production*, yang menekankan pentingnya proses produksi. *Management* bertanggung jawab untuk mengatur sumber daya manusia, waktu, dan anggaran untuk memastikan bahwa seluruh kegiatan produksi berjalan dengan baik dan efisien. Sebelum produksi dimulai, *planning* berkonsentrasi pada membuat strategi dan perencanaan konseptual yang matang, mulai dari ide dan konsep hingga perencanaan teknis. *Process* mencakup tahapan pelaksanaan untuk menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan tujuan dan visi awal yang merupakan bagian dari pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Penerapan ketiga komponen tersebut ditujukan untuk mengoptimalkan proses penciptaan karya, mulai dari tahap pengembangan ide, hingga menghasilkan suatu karya akhir yang siap dipublikasikan. Komponen yang terdapat pada *production aspect* ini dapat diterapkan pada berbagai bentuk media, seperti video, film, televisi, maupun *audio recording*. Dalam aspek produksi, terdapat tiga tahap utama yang perlu diterapkan, yaitu Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca-Produksi. Tahap-tahap tersebut memiliki peran penting untuk memastikan proses produksi dapat terlaksana dengan efektif untuk menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai estetika terbaik. Berikut adalah penjelasan prosedur dari setiap tahapan utama produksi sebuah karya menurut Pamungkas dan Setiawan (2023).

2.2.3.1 Pra-Produksi

Tahap pra-produksi dijadikan sebagai proses awal yang berfokus pada perancangan dan perencanaan sebuah karya yang akan diproduksi. Pada tahap ini, sebuah ide terhadap suatu karya perlu dirancang secara sistematis agar dapat diterapkan secara efektif pada proses produksi berikutnya. Peran tahapan ini memiliki pengaruh yang besar dalam menentukan arah, kelancaran, serta keberhasilan hasil akhir karya yang akan diciptakan. Terdapat beberapa aspek yang menjadi landasan penting dalam prosedur pra-produksi.

1. Mengatur dan Mengawasi Keuangan

Perencanaan keuangan dalam keseluruhan aspek produksi ini memiliki keterkaitan yang erat dengan pengelolaan anggaran pada prosedur pra-produksi. Keberhasilan proses produksi terhadap suatu karya sangat bergantung pada perencanaan keuangan yang baik, karena aspek ini dijadikan juga sebagai landasan utama dalam menunjang berbagai kebutuhan yang berpengaruh terhadap efisiensi dan kelancaran proses produksi.

2. Finalisasi Rencana Lokasi, Transportasi, dan Konsumsi

Aspek ini berkaitan dengan seluruh kegiatan harian yang dilakukan selama proses produksi. Penentuan lokasi yang digunakan sebagai latar pengambilan gambar perlu dipastikan melalui proses administrasi dan perizinan yang baik agar melancarkan jalannya produksi. Selain itu, perencanaan transportasi sebagai sarana operasional tim produksi juga perlu disusun secara sistematis untuk memastikan efisiensi mobilitas selama proses produksi. Pengaturan waktu dalam aspek konsumsi juga menjadi hal penting untuk direncanakan dengan baik agar tidak memengaruhi kondisi fisik dan efektivitas kerja seluruh tim selama proses produksi berlangsung.

3. Mengatur Rancangan Produksi

Rancangan produksi perlu disusun secara sistematis sebagai materi penting yang berfungsi sebagai acuan dalam bentuk desain produksi.

Dalam proses perancangan karya, diperlukan perencanaan yang matang melalui kegiatan *storyboarding* atau *scripting* sebagai landasan bagi seluruh tim produksi untuk menerapkan konsep serta visi karya. Selain itu, penyusunan jadwal produksi dari tahap awal hingga akhir juga perlu disesuaikan dengan *workflow* yang telah dirancang, termasuk pengaturan urutan lokasi yang efisien agar proses produksi dapat berjalan secara efektif.

2.2.3.2 Produksi

Tahapan selanjutnya setelah pra-produksi adalah tahap produksi, yang merupakan proses pelaksanaan dari seluruh rencana yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, ide dan konsep yang telah dikembangkan mulai dieksekusi melalui kegiatan pengambilan gambar (*shooting*) maupun proses rekaman (*recording*) audio. Prosedur produksi ini menjadi inti dari penciptaan karya karena seluruh elemen kreatif, teknis, dan manajerial diterapkan secara langsung di lapangan. Dalam pelaksanaannya, terdapat empat aspek utama yang menjadi pilar dalam mendukung efektivitas proses produksi.

1. Aktivitas Tim Produksi dan Pemain atau Pengisi Acara

- **Penyediaan akomodasi dan ruang istirahat di lokasi produksi**
Kenyamanan serta kestabilan energi tim produksi dan talent perlu diperhatikan agar kondisi fisik maupun mental tetap optimal. Hal ini penting diterapkan untuk menjaga suasana kerja yang positif selama proses produksi berlangsung.
- **Interaksi sosial dengan pemain atau pengisi acara**
Tim produksi perlu membangun komunikasi yang baik dengan pemain atau pengisi acara untuk menciptakan suasana kerja yang kondusif yang dapat mendukung kelancaran proses produksi.

2. Aktivitas Tim Produksi dengan Mitra Kerja

Koordinasi yang baik antara tim produksi dan mitra kerja menjadi sebuah kunci agar seluruh kegiatan dapat berjalan secara terstruktur dan efisien. Kesamaan visi dan pemahaman terhadap tujuan bersama akan

membantu menciptakan hasil karya yang sesuai dengan rencana konseptual yang telah ditetapkan.

3. Rencana Perjalanan dan Lokasi Produksi

- Pembuatan denah lokasi

Langkah ini membantu tim produksi dapat memahami kebutuhan teknis dan logistik di area sekitar lokasi, sehingga kegiatan produksi dapat dilakukan dengan efektif.

- Pemahaman terhadap kondisi lingkungan dan cuaca

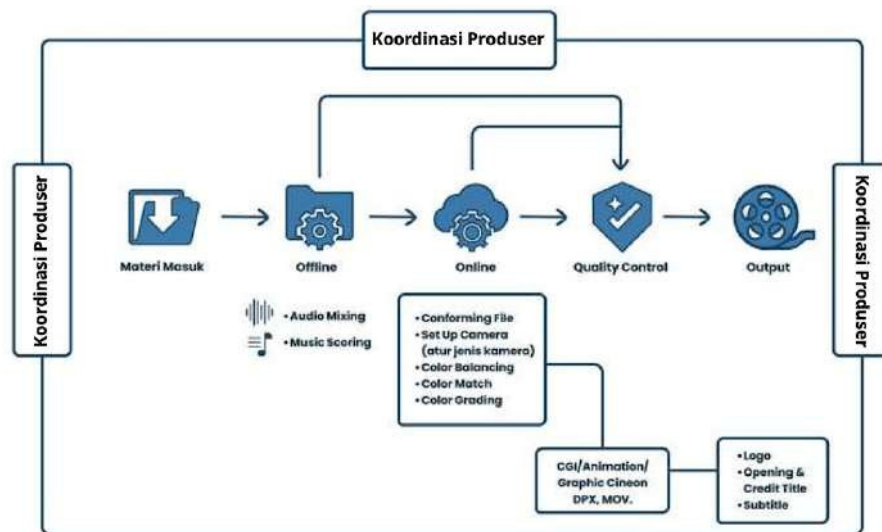
Mengetahui karakteristik cuaca dan lingkungan lokasi dapat membantu tim produksi dalam mengantisipasi potensi hambatan di lapangan. Antisipasi dilakukan melalui penyusunan rencana alternatif yang dapat meminimalkan hambatan yang mungkin terjadi pada saat proses produksi berlangsung.

4. Penutupan Kegiatan dan Etika di Lokasi Produksi

Setelah seluruh kegiatan produksi selesai, penting untuk menerapkan etika kerja yang baik di lokasi dengan menjaga kebersihan serta kelestarian lingkungan. Tindakan ini tidak hanya menunjukkan profesionalitas tim produksi, tetapi juga meninggalkan kesan positif terhadap pihak-pihak yang terlibat selama proses produksi.

2.2.3.3 Pasca-Produksi

Pasca produksi merupakan tahapan prosedur terakhir dalam proses penciptaan sebuah karya. Tahap ini berfokus pada penyempurnaan hasil karya setelah seluruh prosedur produksi dilakukan.



Gambar 2.2 Alur Kerja Tahap Pasca-Produksi

Sumber: Pamungkas dan Setiawan (2023)

Pada tahap ini, seluruh hasil rekaman atau dokumentasi yang diperoleh dari proses produksi diolah hingga menjadi karya akhir yang siap untuk dipublikasikan. Proses pasca-produksi mencakup tiga tahapan utama, yaitu *offline editing*, *online editing*, dan *quality control*. Tahap *offline editing* berfokus pada penyuntingan awal terhadap materi rekaman untuk membentuk struktur dasar karya, termasuk proses *audio mixing* dan *music scoring*. Setelah proses tersebut selesai, dilanjutkan dengan *online editing* yang fokus pada penyempurnaan hasil penyuntingan yang mencakup berbagai elemen dan penyelesaian animasi agar karya tampil sempurna. Proses selanjutnya adalah tahap *quality control* untuk memastikan kualitas teknis dan estetika karya telah memenuhi standar yang ditetapkan untuk lanjut melakukan penggabungan akhir antara gambar dan suara sebagai *output* final.

2.2.4 Risk Communication

Risk communication merupakan proses terstruktur dalam menyampaikan informasi mengenai risiko yang berkaitan dengan keberlangsungan lingkungan, keselamatan, dan kesehatan kepada masyarakat dengan tujuan membentuk pemahaman serta persepsi yang tepat agar masyarakat mampu mengambil keputusan secara rasional. Proses komunikasi ini tidak semata-mata berfokus pada penyampaian fakta objektif mengenai potensi bahaya, namun mengarah pada upaya membangun pemaknaan masyarakat terhadap risiko yang dikomunikasikan. Menurut Regina E. Lundgren dan Andrea H. McMakin dalam buku *Risk Communication: A Handbook for Communicating Environmental, Safety, and Health Risks*, komunikasi risiko tidak hanya menitikberatkan pada penyampaian data atau informasi semata, tetapi juga pada bagaimana pesan risiko tersebut diterima, dipahami, dan dimaknai oleh masyarakat. Dengan demikian, *risk communication* berperan sebagai penghubung antara informasi risiko dan proses pengambilan keputusan, sekaligus mendorong terjadinya perubahan perilaku individu dalam menghadapi risiko, khususnya dalam konteks *environmental* (lingkungan), *safety* (keselamatan), dan *health* (kesehatan).

1. *Environmental*

Risk communication yang berkaitan dengan risiko lingkungan (*environmental risks*) mencakup berbagai ancaman yang berkaitan dengan kondisi lingkungan yang berpotensi membahayakan, seperti pencemaran, perubahan iklim, kebencanaan, serta beragam kondisi alam dan lingkungan lainnya yang dapat mengganggu keberlangsungan kehidupan manusia dan kelestarian lingkungan.

2. *Safety*

Upaya penguatan aspek keselamatan dalam *risk communication* perlu dilakukan untuk menyampaikan berbagai potensi bahaya yang dapat mengancam keselamatan individu, sehingga masyarakat dapat terhindar dari risiko yang tidak terduga, baik dalam aktivitas sehari-

hari maupun pada situasi darurat seperti bencana. Penyampaian informasi tersebut bertujuan untuk membantu masyarakat mengurangi atau menghindari risiko kecelakaan yang mengancam jiwa melalui adanya aktivitas peningkatan pemahaman, kewaspadaan, serta kesiapsiagaan terhadap berbagai ancaman yang mungkin terjadi.

3. *Health*

Risk communication pada aspek kesehatan berfokus pada penyampaian informasi mengenai berbagai risiko yang berpotensi memengaruhi kondisi kesehatan masyarakat. Menurut Lundgren dan McMakin, penyampaian komunikasi risiko kesehatan perlu mampu mengelola kekhawatiran, ketidakpastian, serta respons emosional masyarakat terhadap ancaman kesehatan yang muncul. Dalam konteks kebencanaan, upaya penyampaian komunikasi risiko kesehatan menjadi sangat penting agar masyarakat dapat memahami langkah-langkah pencegahan penyakit, penanganan kondisi darurat medis, serta proses pemulihan kesehatan pascabencana, yang turut didukung melalui penerapan perilaku hidup bersih dan sehat.

Risk communication dalam konteks kebencanaan dapat disampaikan melalui media interaktif, salah satunya dengan memanfaatkan media musik yang dinilai efektif dalam menyampaikan pesan karena dikemas dalam bentuk nada yang menarik, ritmis, dan mudah diikuti oleh masyarakat. Penggunaan lirik yang mengandung pengulangan pesan serta diiringi irama nyanyian dapat membantu memperkuat pemahaman dan ingatan masyarakat terhadap informasi mitigasi bencana yang disampaikan. Pendekatan ini juga berfungsi sebagai bentuk *fun learning*, yaitu pembelajaran nonformal yang menyenangkan dan mudah diakses oleh berbagai kelompok usia, baik anak-anak maupun orang dewasa.

Pemanfaatan media musik atau seni sebagai sarana komunikasi risiko mampu meningkatkan retensi pesan, terutama bagi audiens yang sulit dijangkau melalui komunikasi formal. Dalam konteks ini, musik

digunakan sebagai sarana penyampaian *risk communication* melalui pendekatan kreatif. Upaya pengurangan risiko bencana direalisasikan melalui pemanfaatan karya musik sebagai media komunikasi. Adanya aktivitas bernyanyi menunjukkan bagaimana komunikasi risiko dapat disampaikan secara kreatif melalui media musik, sehingga pengetahuan mengenai mitigasi bencana dapat tertanam secara lintas generasi dan mendorong respons perilaku adaptif (Sutton *et al.*, 2021). Studi tersebut menerapkan komunikasi risiko yang kreatif dengan memanfaatkan lagu sebagai media utama dalam menyampaikan informasi mengenai potensi bahaya atau ancaman, seperti bencana alam dan isu lingkungan. Pendekatan ini menggunakan media nonkonvensional yang bersifat naratif dan imersif, dengan tujuan meningkatkan kesadaran, memperkuat pemahaman, serta mendorong perubahan perilaku masyarakat terhadap risiko bencana.

