

**PENYELENGGARAAN *EVENT* MARIMBA *SEASON 2* UNTUK
RUMAH BACA MARIMBA DI DESA PANGGARANGAN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Skripsi Berbasis Karya

Melody Dennise Allegra

0000060839

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PENYELENGGARAAN *EVENT* MARIMBA *SEASON 2* UNTUK
RUMAH BACA MARIMBA DI DESA PANGGARANGAN**



Skripsi Berbasis Karya

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Melody Dennise Allegra

0000060839

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Melody Dennise Allegra

NIM : 00000060839

Program studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul: **PENYELENGGARAAN *EVENT* MARIMBA SEASON 2 UNTUK RUMAH BACA MARIMBA DI DESA PANGGARANGAN**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Juni 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Melody Dennise Allegra)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PENYELENGGARAAN EVENT MARIMBA SEASON 2 UNTUK RUMAH BACA MARIMBA DI DESA PANGGARANGAN

Oleh

Nama : Melody Dennise Allegra
NIM : 00000060839
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Selasa, 18 Juni 2024
Pukul 09.30 s/d 11.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji



Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A.
NIDN 0320109004

Fakhriy Dinansyah, M.M., M.I.Kom.
NIDN 0304039001

Pembimbing



Nathaniel Antonio P, S.Psi., M.I.Kom.
NIDN 0417108507

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si.
NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Melody Dennise Allegra
NIM : 00000060839
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

**PENYELENGGARAAN *EVENT* MARIMBA *SEASON 2* UNTUK RUMAH
BACA MARIMBA DI DESA PANGGARANGAN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Tangerang, 6 Juni 2024



(Melody Dennise Allegra)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan kehendak-Nya sehingga penyusunan skripsi berbasis karya yang berjudul **“Penyelenggaraan Event Marimba Season 2 untuk Rumah Baca Marimba di Desa Panggarangan”** dapat diselesaikan tepat waktu. Laporan skripsi berbasis karya ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa dukungan, bantuan, dan arahan dari berbagai pihak sejak masa perkuliahan hingga penyusunan laporan skripsi berbasis karya berperan penting bagi penulis dalam menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Nathaniel Antonio P, S.Psi., M.I.Kom., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak Fakhriy Dinansyah, M.M., M.I.Kom., sebagai Penguji yang telah memberikan arahan dan saran atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Bapak Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A., sebagai Ketua Sidang yang telah memberikan arahan dan saran atas terselesainya tugas akhir ini
7. Bapak Irwan Fakhruddin, S.Sn., M.I.Kom., sebagai Praktisi yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam proses perancangan tugas akhir ini.
8. Bapak Anis Faisal Reza dan Keluarga Besar Gugus Mitigasi Lebak Selatan yang telah memberikan dukungan selama periode MBKM *Humanity Project Batch 4*.

9. Bapak Resha Rashtrapatiji yang telah mendukung dan memberikan arahan dalam perancangan *event* Marimba *Season 2*.
10. Ibu Vega Karina Andira Putri, S.Sos, M.Si., yang telah memberikan arahan dalam perancangan *event* Marimba *Season 2*.
11. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berbasis karya ini.

Saya berharap agar laporan ini dapat menginspirasi penulis lain dalam menyusun laporannya dan sebagai bahan referensi pembuatan karya serupa.

Tangerang, 6 Juni 2024



(Melody Dennise Allegra)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PENYELENGGARAAN *EVENT* MARIMBA *SEASON 2* UNTUK RUMAH BACA MARIMBA DI DESA PANGGARANGAN

Melody Dennise Allegra

ABSTRAK

Desa Panggarangan Kabupaten Lebak Selatan merupakan desa yang memiliki 4.251 penduduk dengan luas wilayah 923,8 hektare. Setelah melakukan analisis situasi, penulis menyimpulkan bahwa anak-anak di Desa Panggarangan memiliki minat membaca buku jika ada pendampingan dari orang dewasa. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana juga menjadi penghalang anak-anak dalam menumbuhkan kebiasaan membaca. Tujuan dari karya ini untuk meningkatkan kunjungan rumah baca dan dalam jangka waktu panjang diharapkan dapat meningkatkan minat baca anak-anak sebagai bentuk pembangunan resiliensi di bidang pendidikan. Perancangan karya Marimba menggunakan *framework Social and Behavior Change Communication* (SBCC) oleh McKee (2014). Adapun berbagai strategi dilakukan untuk meningkatkan kunjungan rumah baca Marimba yaitu dengan menambahkan variasi buku bacaan dan menyediakan mainan edukatif. Selain itu, penyelenggaraan acara berupa lomba sebagai bentuk metode belajar sambil bermain dilakukan untuk menumbuhkan minat, motivasi, dan semangat anak-anak. Hal ini diharapkan dapat menjadi daya tarik rumah baca Marimba. Berdasarkan hasil karya yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana seperti rumah baca yang nyaman, media permainan edukatif, dan akses bahan bacaan yang memadai dapat meningkatkan antusias anak-anak untuk mengunjungi rumah baca Marimba

Kata kunci: Manajemen Acara, Membaca, Resiliensi, Rumah Baca.



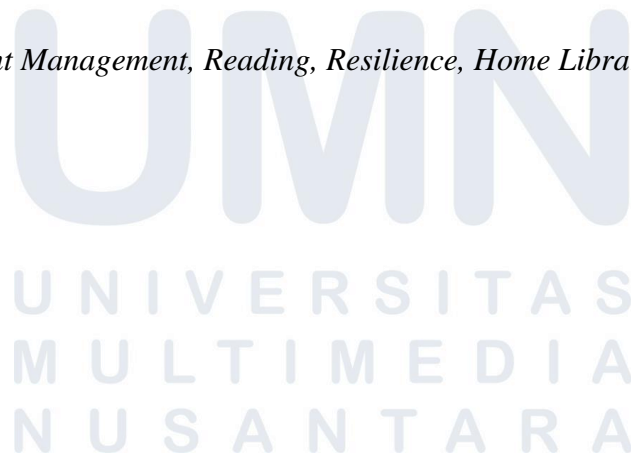
ORGANIZING THE MARIMBA SEASON 2 EVENT FOR MARIMBA HOME LIBRARY IN PANGGARANGAN

Melody Dennise Allegra

ABSTRACT (English)

Panggarangan, South Lebak Regency is a village with 4,251 residents within an area of 923.8 hectares. After conducting a situation analysis, the author concludes that children in Panggarangan Village have an interest in reading books if there is assistance from adults. Apart from that, limited facilities and infrastructure are also obstacles for children in developing the habit of reading. The aim of this work is to increase home library visits and in the long term it is hoped that this can increase children's interest in reading as a form of building resilience in the field of education. The design of the Marimba work uses the Social and Behavior Change Communication (SBCC) framework by McKee (2014). Various strategies were implemented to increase visits to Marimba home library, by adding a variety of reading books and providing educational toys. Apart from that, holding events in the form of competitions as a method of learning while playing is carried out to foster children's interest, motivation and enthusiasm. It is hoped that this can become an attraction for the Marimba home library. Based on the results of the work that has been carried out, it can be concluded that facilities and infrastructure such as comfortable home library, educational game media, and adequate access to reading materials can increase children's enthusiasm for visiting Marimba home library.

Keywords: *Event Management, Reading, Resilience, Home Library.*



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Tujuan Karya	6
1.3 Kegunaan Karya	6
1.3.1 Kegunaan Akademis	6
1.3.2 Kegunaan Sosial	7
BAB II KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP	8
2.1 Referensi Karya	8
2.2 Landasan Konsep	11
2.2.1 <i>Event</i>	11
2.2.2 <i>Fun Learning</i> (Belajar Sambil Bermain)	12
2.2.3 <i>Social and Behavior Change Communication</i> (SBCC)	14
BAB III RANCANGAN KARYA	19
3.1 Tahapan Penyelenggaraan	19
3.1.1 <i>Understanding the Situation</i>	19
3.1.2 <i>Focusing and Designing</i>	21
3.1.3 <i>Creating</i>	23
3.1.4 <i>Implementing and Monitoring</i>	27

3.2 Anggaran	28
3.3 Target Luaran/Publikasi	29
BAB IV HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Penyelenggaraan	31
4.1.1 Organisasi Pendukung	32
4.1.2 Hasil Karya	34
4.1.2.1 <i>Understanding the Situation</i>	34
4.1.2.2 <i>Focusing and Designing</i>	42
4.1.2.3 <i>Creating</i>	43
4.1.2.4 <i>Implementing and Monitoring</i>	58
4.2 Pengeluaran Biaya Acara	67
4.3 Luaran/Publikasi	68
4.4 Evaluasi	73
BAB V SIMPULAN SARAN	79
5.1 Simpulan	79
5.2 Saran	79
5.2.1 Saran Akademis	79
5.2.2 Saran Praktis	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	84



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Referensi Karya Terdahulu	8
Tabel 3.1 Anggaran	28
Tabel 4.1 Transkrip Wawancara Informan 1	38
Tabel 4.2 Transkrip Wawancara Informan 2	41
Tabel 4.3 Materi Konten Media Sosial	44
Tabel 4.4 Susunan Panitia Acara	50
Tabel 4.5 Pengeluaran Biaya Acara	67
Tabel 4.6 Daftar Media Eksternal	70
Tabel 4.7 Transkrip Wawancara Evaluasi Informan 1	75
Tabel 4.8 Transkrip Wawancara Evaluasi Informan 2	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Nilai Budaya Literasi Nasional	3
Gambar 1.2 Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat (IPLM) Tahun 2022, Provinsi Banten	4
Gambar 2.1 Tahapan Metode <i>C-Planning</i>	16
Gambar 2.2 Model SBCC	17
Gambar 2.3 Strategi Utama SBCC	18
Gambar 3.1 Logo <i>Event Marimba 2023</i>	23
Gambar 3.2 Logo <i>Event Marimba Season 2 2024</i>	23
Gambar 3.3 Warna Logo <i>Marimba Season 2</i>	24
Gambar 3.4 <i>Font</i> Borsok pada Logo <i>Marimba Season 2</i>	24
Gambar 3.5 <i>Font</i> Chewy pada Logo <i>Marimba Season 2</i>	24
Gambar 4.1 Riset Rumah Baca Marimba	35
Gambar 4.2 Penyambutan Mahasiswa UMN	36
Gambar 4.3 Suasana anak-anak yang mulai berdatangan	36
Gambar 4.4 Kunjungan Pertama Rumah Baca Marimba	37
Gambar 4.5 Siaran Langsung Bersama Koordinator Marimba	41
Gambar 4.6 Media Sosial Marimba	44
Gambar 4.7 Konten <i>Feeds</i>	47
Gambar 4.8 Konten <i>Story</i>	47
Gambar 4.9 <i>Puzzle</i> Lomba	48
Gambar 4.10 Materi <i>Fun Games</i> Menghubungkan Jumlah Benda	49
Gambar 4.11 Materi <i>Fun Games</i> Menyusun Kalimat	49
Gambar 4.12 <i>Rundown Main Event</i> (1)	51
Gambar 4.13 <i>Rundown Main Event</i> (2)	52
Gambar 4.14 <i>Rundown Main Event</i> (3)	53
Gambar 4.15 <i>Rundown Main Event</i> (4)	54
Gambar 4.16 Logo <i>Marimba Season 2</i>	55
Gambar 4.17 Desain <i>Template</i> Twibbon	56
Gambar 4.18 Desain Spanduk	57
Gambar 4.19 Isi Merchandise	57

Gambar 4.20 Isi <i>Goodie Bag</i> Hadiah Pemenang Lomba	58
Gambar 4.21 Publikasi <i>Email Student UMN</i>	59
Gambar 4.22 Twibbon Peserta Donasi	59
Gambar 4.23 Penyortiran Buku	60
Gambar 4.24 Memasang Dekorasi Rumah Baca Marimba	60
Gambar 4.25 Menyusun Buku Bersama Anak-Anak	61
Gambar 4.26 Aktivitas Membaca Buku	62
Gambar 4.27 Hasil Pembersihan dan <i>Re-Dekorasi</i> Rumah Baca Marimba	62
Gambar 4.28 Suasana Sebelum Acara	63
Gambar 4.29 Sesi <i>Ice Breaking</i>	64
Gambar 4.30 Sesi Lomba Menyusun <i>Puzzle</i>	64
Gambar 4.31 Hasil Jadi <i>Puzzle</i> Kelompok 3	64
Gambar 4.32 Pembagian Hadiah Pemenang Lomba <i>Puzzle</i>	65
Gambar 4.33 Sesi <i>Fun Games</i>	65
Gambar 4.34 Pembagian Hadiah Sesi Tanya Jawab	66
Gambar 4.35 Sesi Foto Bersama	66
Gambar 4.36 Pembagian Merchandise	66
Gambar 4.37 Penyerahan Sisa Hasil Donasi	68
Gambar 4.38 <i>After Movie Event Marimba Season 2</i>	69
Gambar 4.39 Publikasi Instagram GMLS	69
Gambar 4.40 Publikasi TikTok GMLS	70
Gambar 4.41 Publikasi Banten Satu	71
Gambar 4.42 Publikasi Palapa News	71
Gambar 4.43 Publikasi Media Kawasan	72
Gambar 4.44 Publikasi Best Tangsel	72
Gambar 4.45 Publikasi Serpong Update	72
Gambar 4.46 Media Cetak Spanduk	73
Gambar 4.47 Wawancara Evaluasi Informan 2	76
Gambar 4.48 Wawancara Evaluasi Informan 3	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Formulir Bimbingan Tugas Akhir dengan Dosen Pembimbing	85
Lampiran B Formulir Konsultasi Tugas Akhir dengan Praktisi	86
Lampiran C Surat Izin Penggunaan Logo GMLS	87
Lampiran D <i>Press Release</i> Marimba	88
Lampiran E Hasil Turnitin	90
Lampiran F Bukti Perbaikan Rumah Baca	91
Lampiran G <i>Curriculum Vitae</i>	92

