

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Referensi Karya

Referensi karya merupakan landasan penting bagi penulis dalam mengekspresikan pemikiran dan ide-ide baru dalam studi yang dipilih. Dengan mempelajari karya-karya terdahulu, penulis dapat memperluas wawasan dan pemahaman terhadap topik yang diteliti, serta menemukan kesenjangan pengetahuan yang dapat diisi melalui karya yang dilakukan, sehingga penulis dapat menemukan metode yang relevan sesuai konteks permasalahan yang dibahas. Beberapa karya terdahulu menjadi bahan rujukan bagi penulis dalam merumuskan kerangka teoritis pada rancangan karya. Referensi karya mengembangkan tolak ukur dan pemahaman yang lebih matang terhadap variabel-variabel yang dipelajari.

Terdapat tiga karya terdahulu yang dipakai penulis sebagai referensi, yaitu karya berjudul “Membudayakan Gemar Membaca melalui Pojok Baca Sekolah”, “Meningkatkan Minat Membaca Anak Anggota Sanggar Pelita melalui Metode Belajar Sambil Bermain”, dan “Implementasi Manajemen dalam Meningkatkan Minat Baca Warga Desa Cihambulu, Kec. Pabuaran, Kab. Subang, Jawa Barat”. Ketiga karya tersebut membantu penulis dalam mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan dari karya yang pernah dilakukan, sehingga dapat menghindari kesalahan yang sama dalam perumusan dan pelaksanaan kegiatan karya. Berikut ini rincian perbandingan terhadap karya terdahulu:

Tabel 2.1 Referensi Karya Terdahulu

Perbandingan	Karya Terdahulu I	Karya Terdahulu II	Karya Terdahulu III
Nama Peneliti	Nurul Febrita Nuswantari, Yuni Mariani Manik.	Yelsa Katrina Saragih, Randa Putra Kasea Sinaga.	Rosa Lesmana, Nardi Sunardi, Kartono Rudy, Raden Yeti Sumiaty.

Institusi Peneliti	PGSD Universitas Terbuka UPBJJ Malang, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.	Universitas Sumatera Utara	Universitas Pamulang
Tahun	2023	2022	2020
Judul Karya	Membudayakan Gemar Membaca melalui Pojok Baca Sekolah.	Meningkatkan Minat Membaca Anak Anggota Sanggar Pelita melalui Metode Belajar Sambil Bermain.	Implementasi Manajemen dalam Meningkatkan Minat Baca Warga Desa Cihambulu, Kec. Pabuaran, Kab. Subang, Jawa Barat.
Tujuan Karya	Mengetahui efektivitas pojok baca dalam meningkatkan minat baca siswa di SD Al Hikmah..	Meningkatkan minat baca anak dengan penggunaan metode belajar sambil bermain.	Membangkitkan motivasi dan minat baca masyarakat khususnya anak-anak untuk mengurangi dampak ketergantungan terhadap gawai melalui pendampingan, pelatihan, dan pengelolaan rumah baca.
Teori/Konsep yang digunakan	Kerja kelompok, <i>event</i> .	<i>Fun learning</i> (belajar sambil bermain), pengembangan motorik, lingkungan belajar.	Pelatihan, diskusi interaktif, hubungan sosial, interaksi sosial.
Hasil Karya	Mengadakan lomba <i>re-creat</i> "Pojok Baca" antar kelas di SD Al	Mengadakan pembelajaran kepada anak-anak di Sanggar	Mendirikan rumah baca Arrosa di Desa Cihambulu,

	Hikmah, dengan menggandeng para murid dan walinya. (Nuswantari & Manik, 2023)	Pelita usia 6-13 tahun (materi bahasa inggris, matematika, membaca, menulis, dll), disertai permainan berkelompok seperti menyusun <i>puzzle</i> , menebak kata, dan lain-lain. (Saragih & Sinaga, 2022)	Pabuaran, Subang, Jawa Barat. (Lesmana et al., 2020)
Sumber Jurnal	Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 3 No.1 Tahun 2023 (Nuswantari & Manik, 2023)	Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora Volume 1 No.2 Tahun 2022 (Saragih & Sinaga, 2022)	Jurnal Abdi Masyarakat Volume 1 No.2 Tahun 2020 (Lesmana et al., 2020)

Karya referensi diatas memiliki beberapa persamaan dengan karya yang dibuat oleh penulis. Karya terdahulu I menghasilkan karya penyelenggaraan kegiatan *re-creat* atau mendekorasi ulang pojok baca yang sama dengan salah satu rangkaian Marimba *Season 2*. Peneliti terdahulu mengungkapkan bahwa anak-anak lebih suka bermain dibanding membaca buku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tata ruang yang menarik sangat mempengaruhi minat kunjungan. Adapun dari karya terdahulu I yaitu mengenalkan beragam sumber bacaan sebagai media pembelajaran.

Karya terdahulu II menghasilkan karya penyelenggaraan pembelajaran untuk-anak-anak melalui permainan berkelompok. Penelitian membuktikan bahwa metode *fun learning* atau belajar sambil bermain merupakan cara yang tepat untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak dengan rentang usia dibawah 13 tahun. Peneliti berpendapat bahwa masa anak-anak merupakan waktu yang tepat untuk menumbuhkan kebiasaan membaca buku dengan memberikan bahan bacaan yang menarik.

Karya terdahulu III menghasilkan karya berupa pembangunan rumah baca Arroza sebagai wadah yang nyaman untuk anak-anak membaca buku, bermain, dan berkreaitivitas bersama untuk menumbuhkan motivasi anak-anak dalam merealisasikan kebiasaan membaca. Peneliti mengatakan bahwa dalam upaya membangun minat anak-anak dalam membaca buku, diperlukan sumber bacaan yang bervariasi dan berbagai media pendukung seperti permainan edukatif, alat gambar, tempat yang nyaman, dan sebagainya. Selain itu, diperlukan juga pendampingan dari orang dewasa untuk menemani dan mengajarkan anak-anak melalui diskusi interaktif di rumah baca.

2.2 Landasan Konsep

2.2.1 Event

Dalam perancangan karya Marimba, konsep *event* digunakan sebagai strategi penyampaian pesan dan tujuan program keberlanjutan yang akan disampaikan kepada target audiens melalui penyelenggaraan kegiatan yang bermanfaat dan sesuai kebutuhan masyarakat. Menurut Any Noor, *event* didefinisikan sebagai penyelenggaraan kegiatan untuk memperingati hal-hal penting secara individu maupun kelompok, dengan melibatkan masyarakat (Lestari, 2021, 2).

Event terbagi menjadi empat jenis, yaitu *leisure event* (kegiatan pertandingan olahraga), *personal event* (Kegiatan yang melibatkan kerabat dekat, seperti pernikahan), *cultural event* (kegiatan yang identik dengan adat dan budaya), dan *organizational event* (kegiatan yang dilakukan untuk tujuan suatu organisasi, seperti kampanye partai politik dan seminar) (Putri et al., 2023). Terdapat lima karakteristik yang harus dimiliki dalam sebuah *event*, yaitu:

1) Keunikan

Event harus memiliki keunikan untuk menjadi daya tarik dan pembeda terhadap *event* lainnya. Keunikan ini didasarkan pada pengembangan

ide yang signifikan dari perancang acara, sehingga tidak mudah dilupakan audiens.

2) *Perishability*

Karakteristik ini berkaitan dengan pengadaan fasilitas acara untuk penyelenggaraan event yang sifatnya tidak permanen, misalnya dekorasi dan penyewaan ruangan yang sudah tidak dipakai setelah acara selesai.

3) *Intangibility*

Dalam merancang sebuah acara, perancang ditantang untuk membuat pelayanan tidak dapat diraba namun dapat dirasakan oleh audiens untuk memberikan kesan yang baik, misalnya seperti adanya audio pada saat acara berjalan.

4) Suasana dan Pelayanan

Kesan yang baik dari audiens terhadap suatu acara dapat diciptakan melalui pelayanan yang memuaskan dari seluruh pihak acara seperti panitia. Pelayanan akan sangat berpengaruh terhadap suasana hati audiens selama keberlangsungan acara.

5) *Personal Interaction* (Interaksi Pribadi)

Pada karakteristik ini, partisipasi audiens sangat dibutuhkan untuk menghidupkan suasana acara. Misalnya penonton ikut bernyanyi pada acara konser musik. Contoh lainnya seperti peserta seminar yang aktif bertanya melalui sesi diskusi tanya jawab. Oleh karena itu, pembawa acara diharuskan untuk melibatkan audiens pada waktu tertentu dalam sebuah acara.

2.2.2 Fun Learning (Belajar Sambil Bermain)

Teori belajar sosial menyatakan bahwa bermain merupakan cara yang tepat bagi anak-anak untuk bersosialisasi. Dengan bermain bersama teman kelompok,

anak mampu memahami perasaan dan kebutuhan orang lain. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain.

Dalam Syarifuddin (2015), Dienes membagi metode bermain sambil belajar menjadi beberapa tahap, diantaranya sebagai berikut:

1) Permainan Bebas (*Free Play*)

Permainan bebas atau free play merupakan tahap awal anak-anak dengan cara bermain tanpa adanya batasan struktur, arahan, maupun aturan, sehingga memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya sendiri untuk dapat menyelesaikan suatu tantangan. Pada tahap ini anak dibebaskan memilih caranya sendiri berdasarkan ide yang muncul dalam dirinya untuk dapat meningkatkan pemahaman akan konsep permainan yang sedang dipelajari.

2) Permainan menggunakan Aturan (*Games*)

Permainan beraturan atau games merupakan permainan yang menggunakan pola-pola dan syarat sesuai konsep permainan yang berlaku. Pola dan syarat setiap alat permainan akan berbeda-beda, sehingga harus diselesaikan menggunakan cara-cara yang berbeda pula. Anak-anak diwajibkan untuk memahami seluruh peraturan dan konsep bermain sebelum memulai suatu permainan

3) Permainan Kesamaan Sifat (*Searching for Communalities*)

Dalam mencari kesamaan sifat, anak diarahkan untuk menemukan sifat-sifat/cara yang sama dalam setiap permainan yang sedang diikuti. Dalam hal ini, untuk melatih pemahaman anak diperlukan pengarahannya dan pendampingan orang dewasa untuk membantu mentranslasikan struktur dari bentuk permainan lain. Translasi tersebut tidak boleh mengubah sifat utama yang ada dalam permainan semula.

4) Permainan dengan Simbolisasi

Permainan yang menggunakan simbolisasi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam merumuskan representasi terhadap setiap konsep-konsep permainan. Misalnya anak perempuan yang memainkan boneka-boneka dan berimajinasi sebagai representasi teman-temannya.

Fun learning pada *event* Marimba Season 2 diterapkan melalui permainan secara berkelompok. Menurut Moedjiono dan Dimiyati (dalam Juniati, 2017), kerja kelompok adalah format belajar-mengajar yang mengutamakan interaksi antar anggota dalam satu kelompok untuk mengerjakan tugas bersama. Berikut ini hal-hal yang menjadi pendorong adanya pelaksanaan kerja kelompok yang baik:

- 1) Motivasi atau dorongan yang kuat untuk bekerja pada setiap anggota
- 2) Pembagian pemecahan masalah
- 3) Persaingan yang sehat antar kelompok
- 4) Suasana yang menyenangkan dalam suatu kelompok

2.2.3 Social and Behavior Change Communication (SBCC)

Komunikasi Perubahan Sosial dan Perilaku (SBCC) merupakan proses komunikasi yang melibatkan individu, komunitas, dan masyarakat sebagai bagian integral dalam upaya menyebarkan informasi dan merencanakan langkah-langkah. Dalam mengimplementasikan teori SBCC, perancang karya perlu mengikutsertakan masyarakat maupun pihak terkait sebagai agen perubahan melalui pendekatan dan interaksi yang berkelanjutan. Teori SBCC berfokus pada perubahan norma sosial dan kebijakan untuk mencapai perubahan berkelanjutan dan transformasi yang lebih baik (McKee, Bockh, & Benton 2014). Berikut ini tiga karakteristik teori Komunikasi Perubahan Sosial dan Perilaku (McKee, 2014):

a. SBCC merupakan Suatu Proses

Karakteristik ini mencakup proses interaksi yang telah dianalisis dan direncanakan menggunakan model komunikasi *C-Planning* (McKee, Bockh, & Benton 2014). Berikut ini lima tahapan pada *C-Planning*:

1) *Understanding the Situation*

Tahap pertama pada *C-Planning* dilakukan dengan menganalisis dan mengidentifikasi perilaku yang perlu diubah sesuai keadaan sekitar dan kebutuhan khalayak yang dituju. Selain mengidentifikasi perilaku, identifikasi mengenai faktor pendorong dan faktor pengaruh dasar perilaku juga diperlukan dalam tahap ini.

2) *Focusing and Designing*

Pada tahap kedua *C-Planning*, terdapat tiga strategi SBCC yang perlu dipilih dalam proses perencanaan, yaitu komunitas, mobilisasi sosial, dan advokasi.

3) *Creating*

Pada tahap *Creating*, perlu dilakukan pengembangan materi, *creative brief*, dan *media plans* untuk menentukan kesesuaian program/kegiatan dengan kebutuhan target audiens. Materi yang dibuat harus dapat menarik dan mampu dipercaya oleh target audiens.

4) *Implementing and Monitoring*

Tahap ini adalah implementasi dari seluruh perencanaan yang telah dibuat. Dalam melaksanakan kegiatan, koordinasi terhadap pihak-pihak terkait diperlukan untuk menunjang keberlangsungan kegiatan. Monitoring dilakukan untuk melihat hasil output sesuai tujuan. Output yang dimaksud merupakan hasil

dari kegiatan, seperti jumlah peserta, keberlangsungan kegiatan, dan sebagainya.

5) *Evaluating and Replanning*

Tahap evaluasi dan perencanaan ulang dilakukan setelah suatu kegiatan selesai dilaksanakan. Tahap ini bertujuan untuk mengukur sejauhmana program/kegiatan dapat tersampaikan kepada target audiens dengan baik sesuai tujuan awal, sehingga dapat menentukan kesuksesan kegiatan yang telah dijalankan. Evaluasi dapat dilakukan dengan mengajukan berbagai pertanyaan kepada beberapa audiens. Apabila didapati hasil yang tidak sesuai, maka perlu dilakukan perencanaan ulang dengan mengubah berbagai metode pada program/kegiatan yang akan dijalankan selanjutnya.



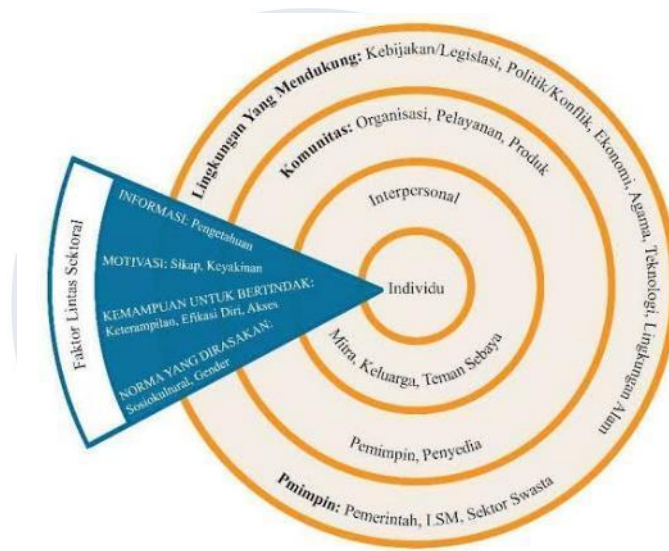
SOURCE: Adapted from Health Communication Partnership, P-Process Brochure, CCP at JHU (2003); McKee, Manoncourt, Chin, Carnegie, ACADA Model (2000); Parker, Dalrymple, and Durden, The Integrated Strategy Wheel (1998); AED, Tool Box for Building Health Communication Capacity (1995); National Cancer Institute: Health Communication Program Cycle (1989).

Gambar 2.1 Tahapan Metode C-Planning

Sumber: McKee (2014)

b. SBCC menggunakan Model Sosio Ekologi untuk Perubahan

Perspektif sosio-ekologi digunakan untuk menganalisis kendala dan potensi perubahan perilaku, seperti penentu lingkungan, kapasitas masyarakat, dan hubungan antara individu dengan konteks sosial masyarakat (Richard Gauvin, 2011) dalam (McKee et al., 2014).

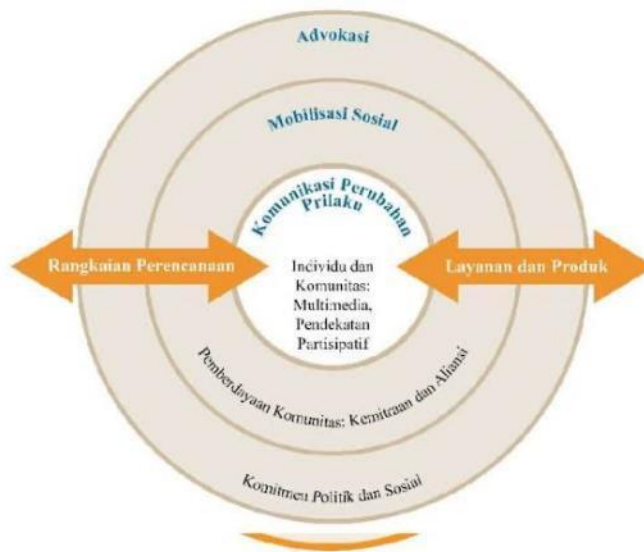


Gambar 2.2 Model SBCC

Sumber: McKee, 2014

c. SBCC Beroperasi melalui Tiga Strategi Utama

Pendekatan ekologi dalam SBCC memerlukan tiga strategi utama, yaitu advokasi untuk mengubah peraturan dan mobilisasi sumber daya, mobilisasi komunitas, dan penerapan pendekatan interpersonal, pendekatan kelompok, media massa, dan teknologi informasi untuk mengubah perilaku individu dan norma sosial.



Gambar 2.3 Strategi Utama SBCC

Sumber: McKee, 2014

UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA