

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

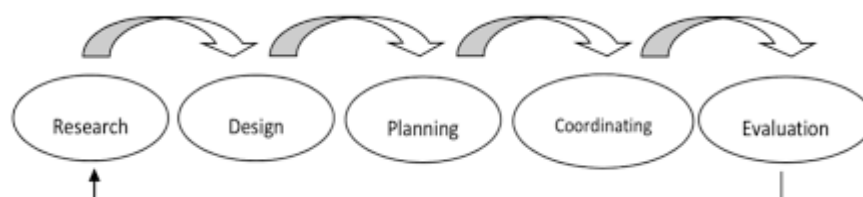
3.1 Tahapan Pembuatan

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan karya, penulis melakukan pengumpulan data dengan metode wawancara tidak terstruktur dan observasi untuk menggali informasi yang mendalam dan memahaminya. Wawancara tidak terstruktur dilakukan bersama dengan Abah Anis Faisal Reza (Ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan), Abah Tohri (Ketua RT Kampung Nagajaya), Ibu Subaah (Kepala PAUD Ratu Mandiri 2), dan orang tua dari anak-anak Kampung Nagajaya. Observasi dilakukan kepada anak-anak agar dapat memahami perilaku, minat, dan kebutuhan mereka agar acara yang dilaksanakan dapat berjalan dengan maksimal sesuai dengan kebutuhan mereka.

3.1.2 Metode Perancangan Karya

Dalam pembuatan karya, penulis menggunakan 5 langkah penting dalam *event management* menurut (Goldblatt, 2014). Berikut adalah langkah-langkah yang penulis lakukan:



Gambar 3.1 Tahapan *Event Management*

Sumber: Goldblatt (2014)

3.2.2.1 Research

Tahap awal dalam merencanakan acara di Kampung Nagajaya adalah dengan melakukan penelitian yang menyeluruh untuk memahami kebutuhan dan keinginan masyarakat setempat. Oleh karena itu, diperlukan pengumpulan data

secara *door to door* untuk memahami kondisi dan kebutuhan masyarakat di Kampung Nagajaya. Pada tahap ini, penulis melakukan riset untuk mengenal lebih dalam lagi mengenai potensi bencana di wilayah lebak selatan melalui sumber berita pada internet dan melalui Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS). Penulis juga melakukan riset mengenai literasi dan resiliensi di Kampung Nagajaya dengan beberapa pihak yang terlibat. Beberapa metode yang digunakan untuk analisis situasi dan pengumpulan data:

1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara tidak terstruktur dengan Abah Anis selaku Ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) dan Abah Tohri selaku Ketua RT Kampung Nagajaya mengenai konteks sosial dan perkembangan kampung yang menjadi latar belakang dari upaya peningkatan literasi. Informasi dari kedua pihak ini sangat penting untuk mendukung pengembangan program yang sesuai dengan kondisi nyata di lapangan, serta untuk menyesuaikan kegiatan literasi dengan kebutuhan masyarakat setempat. Penulis juga melakukan wawancara tidak terstruktur dengan Ibu Subaah selaku Kepala Sekolah PAUD Ratu Mandiri 2 mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan di PAUD. Penulis juga melakukan wawancara dengan beberapa orang tua dari anak-anak di Kampung Nagajaya mengenai minat atau interest dari anak-anak. Berikut beberapa pertanyaan yang ditanyakan:

1. Bagaimana proses pembelajaran di PAUD Ratu Mandiri 2
2. Bagaimana perilaku anak-anak Kampung Nagajaya?
3. Sejauh apa tingkat literasi anak-anak Kampung Nagajaya?
4. Apa yang anak-anak sukai?
5. Apa yang anak-anak butuhkan?
6. Apakah sering ada kegiatan untuk anak-anak?

2. Observasi

Penulis melakukan observasi langsung pada anak-anak di Kampung Nagajaya untuk memahami lebih jauh perkembangan karakter, minat, dan kebutuhan mereka. Hasil observasi ini memungkinkan penyesuaian konten cerita dan pendekatan yang lebih personal dan efektif dalam mengedukasi anak-anak, serta menciptakan pengalaman literasi yang menyeluruh dan berkesinambungan.

Dengan demikian, kombinasi antara wawancara, observasi, dan pemahaman tentang kondisi setempat akan memberikan dasar yang kuat untuk merancang dan menjalankan Rumah Marimba dan Cerita Cerdas, yang mendukung pencapaian tujuan literasi dan resiliensi di Kampung Nagajaya.

Analisis SWOT digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*) yang mempengaruhi suatu organisasi atau proyek. Analisis SWOT terhadap Rumah Marimba dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang ada, guna dibandingkan dengan aktivitas atau program yang sudah berjalan di sekolah-sekolah di wilayah sekitarnya. Proses analisis ini bertujuan untuk memahami posisi kompetitif Rumah Marimba, mengevaluasi sejauh mana layanan atau program yang ditawarkan dapat memberikan nilai tambah dibandingkan dengan sekolah-sekolah yang ada, serta menemukan potensi kolaborasi atau diferensiasi yang dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas Rumah Marimba dalam memenuhi kebutuhan masyarakat di lingkungan tersebut. Dengan demikian, analisis SWOT memungkinkan organisasi untuk membuat keputusan yang lebih tepat, meningkatkan kolaborasi, dan merumuskan strategi yang lebih efisien. Berikut analisis SWOT dari Rumah Marimba:

<p style="text-align: center;"><i>Strength</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pendekatan yang dilakukan Marimba bersifat lebih informal dan menarik - Koleksi buku lebih banyak dan variatif 	<p style="text-align: center;"><i>Weaknesses</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Keterbatasan sumber daya yang disebabkan oleh keterlibatan yang bersifat sukarela
<p style="text-align: center;"><i>Opportunities</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak di Kampung Nagajaya jarang punya kegiatan dan butuh kegiatan diluar sekolah - Anak-anak di Kampung Nagajaya punya kebiasaan senang berkumpul yang dapat memudahkan penyelenggaraan event Marimba 	<p style="text-align: center;"><i>Threats</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Minat membaca belum terlalu tinggi

Tabel 3.1 SWOT Analysis

3.2.2.2 Design

Setelah melakukan penelitian lapangan dan memahami kondisi serta kebutuhan masyarakat di Kampung Nagajaya, langkah selanjutnya yaitu merancang konsep acara secara keseluruhan. Masalah utama yang dihadapi Marimba adalah keterbatasan sumber daya, karena keterlibatan para relawan yang bersifat sukarela, yang bisa membatasi kapasitas penyelenggaraan kegiatan. Namun, kelebihan yang dapat dimanfaatkan adalah pendekatan yang lebih informal dan menarik yang diterapkan oleh Marimba, serta koleksi buku yang lebih banyak dan variatif, yang bisa menjadi daya tarik bagi anak-anak. Kelemahan ini dapat ditutupi dengan pemanfaatan kesempatan yang ada, seperti fakta bahwa anak-anak di Kampung Nagajaya jarang memiliki kegiatan di luar sekolah dan memiliki kebiasaan senang berkumpul, sehingga mempermudah dalam penyelenggaraan *event*. Situasi ini membuka peluang bagi Marimba untuk terus mengembangkan desain kegiatannya dengan menarik minat anak-anak untuk ikut serta dalam berbagai *event* yang mengedepankan kreativitas dan pembelajaran. Tantangan yang

dihadapi, yaitu rendahnya minat membaca, dapat diatasi dengan mendesain kegiatan yang lebih menyenangkan dan interaktif agar anak-anak lebih tertarik untuk belajar sambil bermain.

Pada tahapan ini, kreativitas sangat diperlukan untuk merancang sebuah konsep yang relevan dengan kebutuhan masyarakat setempat.. *Event* ini mengangkat tema *Community Resilience* yang diangkat melalui pengembangan minat baca, meningkatkan empati dan rasa kerja sama anak-anak di Kampung Nagajaya yang menjadi salah satu aspek penting dalam resiliensi. *Event* ini bernama “Cerita Cerdas” yang diselenggarakan dalam “Rumah Marimba 3” dengan target utama anak-anak PAUD.

Melalui data yang didapat, dapat disimpulkan bahwa tingkat literasi masyarakat Kampung Nagajaya sangat rendah, terutama pada anak-anak. Hal ini dapat dibuktikan ketika melakukan aktivitas membaca bersama dengan anak-anak di Kampung Nagajaya, sangat sedikit anak-anak yang sudah lancar membaca, kebanyakan dari mereka masih belajar untuk membaca dengan lancar. Oleh karena itu, untuk menanggapi permasalahan tersebut, diperlukan kegiatan untuk membangkitkan motivasi mereka untuk rajin membaca yaitu dengan merancang acara “Cerita Cerdas” untuk membangkitkan minat baca anak-anak melalui kegiatan mendongeng dan membaca buku bersama.

Untuk menentukan sejauh mana konsep acara dapat diwujudkan secara rasional dan dapat dilaksanakan, pertimbangan kelayakan diperlukan saat merancang desain acara (Goldblatt, 2014). Dalam situasi seperti ini, seluruh konsep acara harus dibangun melalui penelitian dan diskusi dengan semua pihak yang terlibat, terutama Gugus Mitigasi Lebak Selatan.

Dalam proses pembuatan acara, setelah menentukan konsep, tema, dan tujuan acara, langkah selanjutnya yaitu melakukan pemilihan narasumber. Penulis memutuskan untuk berkolaborasi dengan komunitas *storytelling*, yaitu Id Flow Stories, dan mengundang Kak Resha Rashtrapatiji selaku pendiri komunitas dan *storyteller* berpengalaman. Proses diskusi dengan narasumber berjalan dengan

lancar dan menghasilkan keputusan bahwa cerita akan dibuat oleh ketua pelaksana acara "Cerita Cerdas", yaitu Tricia Amadea, yang kemudian akan dibantu, diarahkan, dan dikembangkan oleh Kak Resha.

Dalam persiapan acara "Cerita Cerdas", penulis menyusun surat undangan resmi untuk narasumber guna memastikan konfirmasi kehadiran dan pemahaman peran mereka dalam acara. Selain itu, penulis juga menyusun *Term of Reference* (TOR) yang menjelaskan tujuan acara, jadwal, serta tugas dan tanggung jawab setiap pihak, termasuk pengaturan teknis seperti durasi *storytelling* dan format acara. Dengan adanya surat undangan dan TOR, semua pihak yang terlibat memiliki pemahaman yang sama, sehingga kolaborasi yang solid dapat tercipta untuk memastikan kelancaran dan kesuksesan acara yang bertujuan meningkatkan literasi anak-anak di Kampung Nagajaya.

Dalam tahap *design*, identitas acara memiliki peran penting dalam perancangan dan pelaksanaan sebuah *event* karena dapat membantu membentuk citra acara dan memberikan kesan pertama yang positif kepada audiens. Dengan identitas yang kuat, seperti nama, tema, logo, atau *tagline* yang relevan, acara dapat terlihat lebih profesional dan terorganisir, sehingga meningkatkan daya tariknya. Selain itu, identitas acara juga berfungsi untuk membedakan sebuah kegiatan dari acara serupa lainnya, menciptakan ciri khas yang unik agar lebih mudah dikenang oleh audiens.

1. Logo



Gambar 3.5 Logo Rumah Marimba 3

Sumber: Dokumen Pribadi

Logo *Marimba 3* memiliki makna yang mendalam dan dirancang untuk mencerminkan tujuan utama dari program literasi ini. Ikon berupa karakter hewan lucu dengan tanduk melambangkan keceriaan, kehangatan, dan kesan ramah yang ditujukan kepada anak-anak. Ekspresi senyum pada karakter tersebut menggambarkan semangat positif serta kebahagiaan yang ingin dihadirkan melalui kegiatan *Cerita Cerdas*. Selain itu, karakter hewan berupa naga menandakan bahwa Rumah Marimba 3 berada di Kampung Nagajaya dan Ikon naga yang terlihat pada gambar tampaknya dirancang dengan gaya ilustrasi yang lucu dan mungkin tidak langsung merujuk pada naga mitologis tertentu. Menurut cerita yang berkembang di kalangan masyarakat setempat, nama Kampung Nagajaya berasal dari petunjuk yang diberikan oleh leluhur melalui sebuah kejadian spiritual. Dikisahkan, arwah leluhur tersebut memberikan saran dan arahan untuk mengganti nama kampung tersebut menjadi Nagajaya dengan cara merasuki tubuh seseorang.



Gambar 3.6 Ikon Hewan pada Logo Rumah Marimba 3

Sumber: Dokumen pribadi

Gaya huruf yang digunakan terlihat santai, bulat, dan tidak formal, yang mencerminkan suasana bersahabat dan menyenangkan, sesuai dengan target audiens, yaitu anak-anak usia PAUD. Warna-warna pada logo juga memiliki makna tersendiri. Merah muda melambangkan kelembutan, kasih sayang, dan empati, yang menjadi nilai utama dalam *storytelling*. Warna kuning mencerminkan keceriaan, energi, dan kreativitas, sementara oranye melambangkan semangat dan kehangatan, menciptakan kesan harmonis yang mendukung tujuan acara.

Bryndan Write Book

Gambar 3.7 Font Logo Rumah Marimba 3

Sumber: <https://www.ffonts.net/>

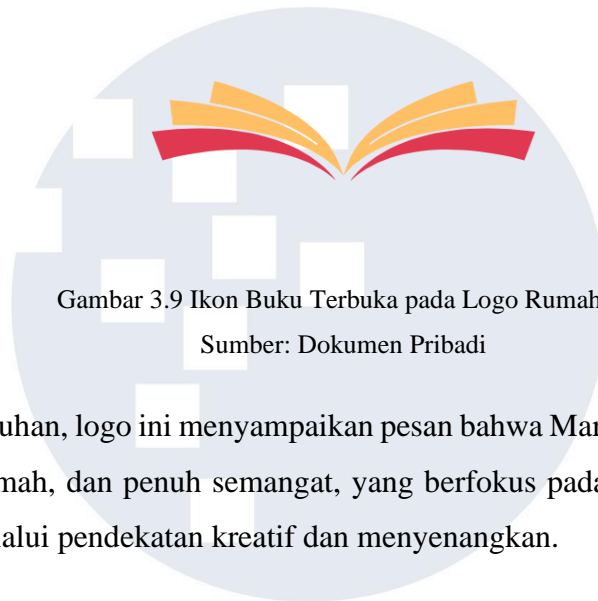


Gambar 3.8 Color Palette Logo Rumah Marimba 3

Sumber: Dokumen Pribadi

Angka “3” pada logo memberikan identitas spesifik yang merujuk pada lokasi atau wilayah pelaksanaan program, yaitu Kampung Nagajaya, serta memperkuat kesan eksklusivitas dan kedekatan dengan komunitas setempat.

Simbol buku terbuka di bagian bawah logo menjadi representasi dari literasi, ilmu pengetahuan, dan pembelajaran, yang menjadi inti dari tujuan Rumah Marimba sebagai pusat penguatan literasi. Selain itu, hiasan menyerupai daun di sisi buku memberikan sentuhan alami yang mencerminkan hubungan dengan komunitas serta suasana yang ramah lingkungan.



Gambar 3.9 Ikon Buku Terbuka pada Logo Rumah Marimba 3

Sumber: Dokumen Pribadi

Secara keseluruhan, logo ini menyampaikan pesan bahwa Marimba 3 adalah tempat yang ceria, ramah, dan penuh semangat, yang berfokus pada peningkatan literasi anak-anak melalui pendekatan kreatif dan menyenangkan.

2. *Collateral Event*

(Kotler & Keller Kevin Lane, 2016) dalam bukunya *Marketing Management*, mendefinisikan collateral sebagai bagian dari materi pemasaran yang dirancang untuk mendukung komunikasi dengan target audiens, terutama untuk memperkuat pesan merek dan meningkatkan daya tarik acara kepada peserta. Dalam konteks *event*, *collateral* mencakup brosur, poster, video, hingga media digital yang mencerminkan identitas acara. Pada *event* “Cerita Cerdas” penulis membuat beberapa *collateral event* untuk mendukung keberhasilan acara yaitu:

(i) **Poster**

Poster berfungsi untuk menarik perhatian audiens, menyampaikan informasi penting seperti tanggal, lokasi, dan tema acara, serta memperkuat identitas visual dan branding acara. Selain itu, poster

juga berfungsi sebagai alat promosi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan minat audiens terhadap acara tersebut.

(ii) ***Banner***

Banner dalam sebuah *event* berfungsi untuk menarik perhatian peserta, menyampaikan informasi penting secara jelas, dan memperkuat branding acara melalui desain visual yang mencolok. Banner juga membantu menciptakan suasana acara yang lebih menarik dan memudahkan navigasi peserta di lokasi acara.

(iii) ***Cue Card***

Cue card dalam sebuah *event* berfungsi untuk membantu pembawa acara atau penyaji menyampaikan informasi secara terstruktur dan memandu jalannya acara dengan lancar. *Cue card* juga memastikan bahwa semua poin penting disampaikan tanpa terlewat, sehingga acara dapat berjalan sesuai rencana.

(iv) ***Merchandise***

Merchandise dalam sebuah *event* berfungsi untuk meningkatkan brand *awareness*, memberikan kenang-kenangan kepada peserta, dan memperkuat ikatan antara acara dengan audiens. Selain itu, merchandise dapat digunakan sebagai alat promosi tambahan dan menciptakan pengalaman yang lebih berkesan bagi peserta. *Merchandise* yang dibuat untuk *event* Cerita Cerdas yaitu notebook, puzzle, tempat pensil, sticker.

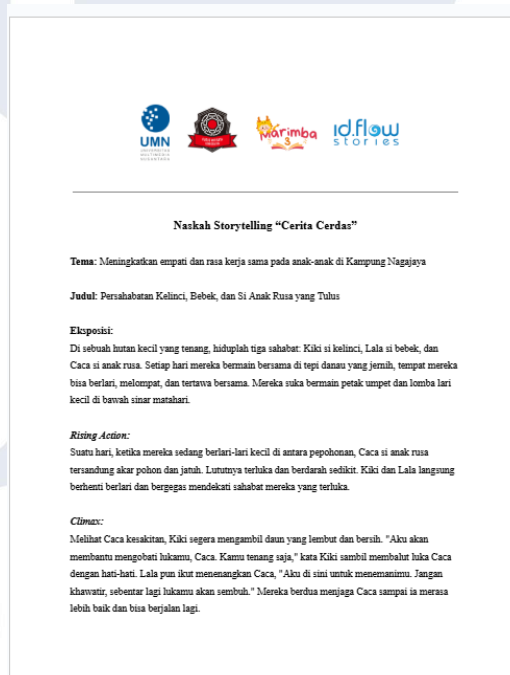
3. Media Sosial

Media sosial dalam sebuah *event* berfungsi untuk mempromosikan acara, menjangkau audiens yang lebih luas, dan meningkatkan keterlibatan peserta melalui interaksi langsung. Selain itu, sosial media juga digunakan untuk

memperbarui informasi secara *real-time*, membagikan momen penting, dan menciptakan antusiasme sebelum, selama, dan setelah acara. Media sosial yang digunakan untuk publikasi *event* Cerita Cerdas yaitu melalui Instagram @rumahmarimba.

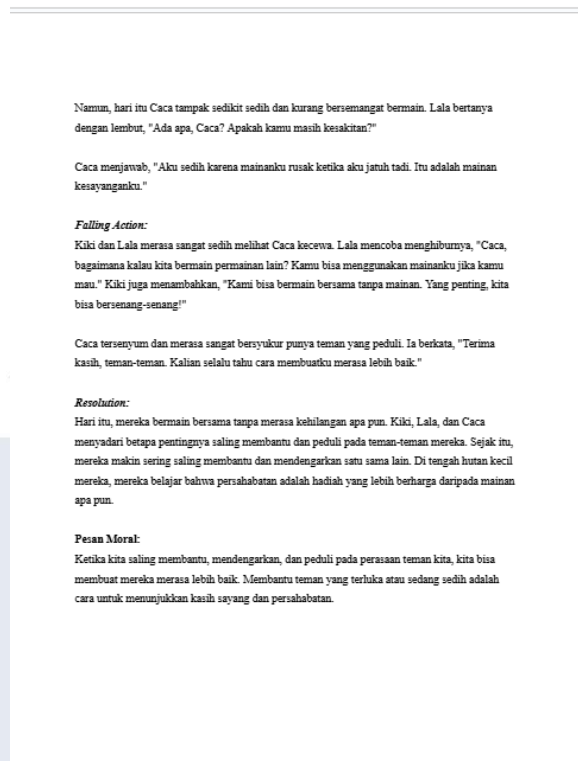
4. Konsep Pembuatan Cerita

Pada perencanaannya, *event* “Cerita Cerdas” akan mengundang narasumber dari Id Flow Stories yaitu Kak Resha untuk melakukan kegiatan mendongeng. Pembuatan ceritanya sendiri dibuat oleh Tricia Amadea selaku ketua pelaksana *event* “Cerita Cerdas” dengan menggunakan konsep *Freytag’s Pyramid*. Cerita tersebut akan dikembangkan oleh Kak Resha selaku *Storyteller* lalu disampaikan dalam *event* Cerita Cerdas.



Gambar 3.10 Naskah Cerita

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.11 Naskah Cerita

Sumber: Dokumen Pribadi

Cerita dimulai dengan eksposisi yang memperkenalkan latar dan tokoh utama, yaitu tiga sahabat: Kiki si kelinci, Lala si bebek, dan Caca si anak rusa. Mereka tinggal di sebuah hutan kecil yang damai dan kerap menghabiskan waktu bersama di tepi danau yang jernih. Aktivitas sehari-hari mereka penuh keceriaan, bermain petak umpet dan berlomba di bawah sinar matahari. Pengantar ini memberikan gambaran hubungan persahabatan yang erat di antara ketiga tokoh dan suasana harmonis di lingkungan mereka.

Konflik dalam cerita muncul pada *rising action*, ketika Caca tersandung akar pohon saat mereka bermain di hutan. Akibatnya, ia terjatuh dan lututnya terluka hingga berdarah. Situasi ini mengubah suasana ceria menjadi khawatir. Melihat Caca kesakitan, Kiki dan Lala dengan cepat menunjukkan empati dan kepedulian mereka. Kiki berinisiatif mengambil

daun lembut untuk membalut luka Caca, sementara Lala menenangkan dengan kata-kata penuh kasih sayang. Peristiwa ini memperlihatkan nilai kerja sama dan saling membantu dalam persahabatan.

Pada *klimaks*, meskipun lukanya sudah dirawat, Caca masih terlihat sedih. Ketika Lala bertanya alasannya, Caca menjelaskan bahwa mainan kesayangannya rusak saat ia terjatuh. Ini adalah momen puncak emosional dalam cerita, di mana kesedihan Caca menjadi ujian bagi persahabatan mereka. Kiki dan Lala, yang tidak ingin melihat Caca bersedih, berusaha mencari cara untuk menghiburnya.

Dalam *falling action*, Kiki dan Lala menunjukkan kepedulian mereka dengan menawarkan solusi. Lala memberikan mainannya kepada Caca dan mengajaknya bermain permainan lain. Kiki juga menyarankan agar mereka bersenang-senang tanpa menggunakan mainan. Respon ini tidak hanya menghibur Caca tetapi juga memperkuat ikatan persahabatan mereka. Perubahan suasana dari sedih menjadi ceria kembali menunjukkan pentingnya saling mendukung di saat sulit.

Cerita diakhiri dengan resolusi yang menyampaikan pesan moral tentang persahabatan. Ketiganya bermain bersama tanpa merasa kehilangan apa pun, menyadari bahwa kebahagiaan tidak tergantung pada benda, tetapi pada hubungan dan rasa saling peduli. Mereka belajar bahwa persahabatan dan kasih sayang jauh lebih berharga daripada mainan apa pun. Sejak saat itu, Kiki, Lala, dan Caca semakin sering saling membantu, menunjukkan bahwa pengalaman ini telah mempererat hubungan mereka dan mengajarkan nilai-nilai penting dalam hidup.

Analisis konsep *Freytag's Pyramid* dalam cerita ini dimulai dengan eksposisi, yang memperkenalkan latar, tokoh, dan suasana yang harmonis di sebuah hutan kecil tempat Kiki si kelinci, Lala si bebek, dan Caca si anak rusa tinggal. Bagian ini memberikan dasar cerita dengan

menampilkan kebahagiaan dan persahabatan erat di antara ketiga sahabat. Selanjutnya, *rising action* memperkenalkan konflik ketika Caca terjatuh dan terluka, yang membuat ketegangan meningkat. Rasa sakit dan kesedihan Caca karena mainannya rusak menjadi pusat perhatian, menarik simpati pembaca dan menciptakan keterlibatan emosional. Ketegangan mencapai puncaknya pada klimaks, saat kesedihan Caca menjadi ujian terbesar bagi persahabatan mereka. Ini adalah momen paling emosional, di mana Kiki dan Lala harus menunjukkan kepedulian dan empati mereka.

Pada tahap *falling action*, cerita mulai mereda dengan hadirnya solusi yang ditawarkan oleh Kiki dan Lala. Mereka menunjukkan kepedulian yang tulus dengan mencoba menghibur Caca, baik dengan menawarkan mainan mereka maupun dengan menciptakan kesenangan tanpa bergantung pada mainan. Akhirnya, cerita mencapai resolusi, di mana ketiga sahabat kembali menikmati kebersamaan mereka. Mereka menyadari bahwa persahabatan dan kasih sayang jauh lebih berharga daripada benda materi. Melalui penerapan *Freytag's Pyramid* ini, cerita berhasil menciptakan alur yang terstruktur dan emosional, sekaligus menyampaikan pesan moral yang mendalam tentang empati dan pentingnya hubungan persahabatan.

3.2.2.3 Planning

Dalam tahap *planning*, Tiga elemen utama harus diperhatikan saat merencanakan sebuah *event* yaitu: waktu, ruang, dan tempo (Goldblatt, 2014) Dalam acara "Cerita Cerdas", ketiga komponen dijelaskan sebagai berikut:

Waktu: Selasa, 3 Desember 2024

Ruang: PAUD Ratu Mandiri 2, Kampung Nagajaya, Desa Sindangratu, Kabupaten Lebak Selatan

Tempo: 2 Jam

Dalam aspek waktu, acara "Cerita Cerdas" akan diadakan pada tanggal 3 Desember 2024 pukul 16.00 WIB, berdasarkan penelitian yang dilakukan pada anak-anak di Kampung Nagajaya. Tujuan dari acara ini adalah untuk mendorong minat baca, meningkatkan empati, dan rasa kerja sama sebagai komponen resiliensi. *Event* dilaksanakan pada sore hari karena anak-anak akan pergi ke sekolah pagi dan pergi ke sekolah agama di siang hari. Oleh karena itu, ini adalah pilihan yang tepat untuk memulainya pada sore hari. Penetapan tanggal tiga juga telah disesuaikan sesuai dengan jadwal ketersediaan waktu Kepala PAUD Ratu Mandiri 2.

Pada aspek Ruang, *event* "Cerita Cerdas" dilaksanakan di salah satu sekolah yang tidak terhubung dengan lembaga pendidikan yaitu PAUD Ratu Mandiri 2, sebagai PAUD Kampung Nagajaya yang berdiri secara mandiri di salah satu rumah warga. Acara diadakan di tengah-tengah kampung, sehingga cukup strategis untuk menampung sekitar 30 orang. Untuk menjamin kenyamanan para peserta dan pihak yang terlibat, lokasi dibersihkan dan didekorasi sebelum acara dimulai.

Dalam aspek tempo, terdapat berbagai hal yang perlu dipersiapkan untuk menjamin keberhasilan sebuah acara. Dalam pelaksanaan kegiatan "Cerita Cerdas", dibutuhkan durasi sekitar 3 bulan untuk mempersiapkan seluruh elemen acara, mulai dari pengurusan izin lokasi, penyusunan rangkaian kegiatan, pemilihan narasumber, pembuatan materi cerita, pencarian vendor, hingga penggalangan dana. Berikut Linimasa proses persiapan sampai evaluasi acara:

Jobdesc	September			Oktober					November				Desem ber
	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1
Proses Pengumpulan Data													
Penentuan Konsep & Tema Acara													
Penentuan Lokasi													

Pendekatan dengan masyarakat																				
Pencarian Narasumber																				
Pembuatan Proposal																				
Penentuan Tanggal																				
<i>Approach</i> media partner																				
Pembuatan Konsep Cerita																				
Koordinasi Vendor																				
Pembuatan <i>Rundown</i>																				
Pelaksanaan Acara																				
Evaluasi																				

Tabel 3.2 Linimasa Perencanaan Cerita Cerdas

Sumber: Dokumen Pribadi

Perencanaan acara "Cerita Cerdas" dimulai dengan proses pengumpulan data pada minggu kedua September, di mana tim mengumpulkan informasi terkait tema acara, kebutuhan audiens, dan referensi pendukung. Selanjutnya, pada minggu ketiga, ditetapkan konsep dan tema acara yang disesuaikan dengan target peserta, terutama anak-anak. Pemilihan lokasi strategis dilakukan pada minggu keempat September, dilanjutkan pendekatan kepada masyarakat pada minggu pertama Oktober, melibatkan komunitas lokal dan sekolah untuk membangun partisipasi yang lebih luas.

Pada minggu kedua Oktober, proses pencarian narasumber dilakukan untuk memastikan acara didukung oleh pihak yang kompeten. Penyusunan proposal acara berlangsung pada minggu ketiga Oktober sebagai panduan resmi pelaksanaan, sedangkan penentuan tanggal acara diputuskan pada minggu keempat Oktober, dengan mempertimbangkan kesiapan semua pihak. Masuk ke

November, pendekatan terhadap media partner dilakukan pada minggu pertama guna memaksimalkan promosi acara.

Minggu kedua November difokuskan pada pembuatan konsep cerita, diikuti koordinasi dengan vendor pada minggu ketiga untuk memastikan kesiapan logistik dan teknis acara. Pembuatan rundown secara rinci dilakukan pada minggu keempat November sebagai pedoman alur acara. Pelaksanaan acara dilaksanakan pada minggu pertama Desember, di mana semua elemen acara dijalankan sesuai rencana. Proses evaluasi menyusul pada minggu kedua Desember untuk menilai keberhasilan acara dan mengumpulkan umpan balik sebagai bahan evaluasi dan peningkatan untuk acara selanjutnya.

Adapun durasi pelaksanaan acara secara keseluruhan adalah sekitar 2 jam. Berikut susunan acara dari *event* “Cerita Cerdas”:



**RUNDOWN EVENT
"CERITA CERDAS"**

Waktu	Durasi	Kegiatan	Keterangan
15.30 - 15.35	5'	Opening	
15.35 - 15.37	2'	Doa Pembuka	
15.37 - 15.42	5'	Kata Sambutan Ketua RT Kampung Nagajaya	Jemput abah Tohri 10 menit sebelum acara dimulai
15.42 - 15.47	5'	Kata Sambutan Ketua GMLS	Tolong bantu di remind soal durasi terbatas
15.47 - 15.52	5'	Kata Sambutan Kepala PAUD Ratu Mandiri 2	
15.52 - 15.57	5'	Ice Breaking	Tolong bridging ke acara cerita cerdas, sebutkan kak resha itu siapa dan darimana (berkolaborasi dengan Id Flow)
15.57 - 16.27	30'	Cerita Cerdas	
16.27 - 16.37	10'	Recall Cerita Cerdas	
16.37 - 16.40	3'	Pemberian Sertifikat Narasumber	
16.40 - 16.45	5'	Bridging MC ke Fun Activity	
16.45 - 16.55	10'	Ice Breaking	Berkumpul sesuai angka yang disebutkan
16.55 - 17.00	5'	Recall ice breaking dan bridging ke Main activities (melukis)	Menjelaskan mengenai kerjasama dan bridging melukis serta duduk berhadapan
17.00 - 17.30	30'	Melukis Tas serut	Pembagian tas serut dan peralatan lukis. Cap kanvas kolaborasi bagi peserta yang sudah selesai melukis. Dibantu oleh PIC
17.30 - 17.40	10'	Presentasi hasil gambar	3-5 orang peserta
17.40 - 17.50	10'	Recall Main activities	Menjelaskan mengenai kepedulian sosial
17.50 - 17.55	5'	Dokumentasi + Closing	
17.55 - Selesai		Pembagian Snack + Merch	Team konsul + merch standby, but all semua bantuin ya

Gambar 3.12 Susunan Acara Cerita Cerdas

Sumber: Dokumen Pribadi

Dalam rundown acara "Cerita Cerdas", terdapat sesi kata sambutan yang akan dibawakan oleh beberapa pihak penting, yaitu Abah Tohri selaku ketua RT, Ibu Subaah selaku kepala PAUD Ratu Mandiri 2, dan Abah Anis Faisal Reza selaku ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan. Penulis membuat surat undangan untuk para pembawa kata sambutan sebagai bentuk formalitas dan untuk memastikan bahwa

mereka menerima informasi yang jelas terkait waktu dan tempat acara, serta peran yang akan mereka lakukan. Surat undangan ini juga dimaksudkan untuk memberi penghormatan kepada mereka yang telah mendukung acara ini, serta memastikan kehadiran mereka sesuai dengan jadwal yang telah disepakati.

Selain itu, pembuatan surat undangan juga bertujuan agar para pembicara dapat mempersiapkan materi sambutan mereka dengan baik. Setiap pembicara memiliki peran penting dalam memberikan semangat dan motivasi kepada peserta acara, serta menyampaikan pesan-pesan yang relevan mengenai pentingnya literasi dan kolaborasi dalam membangun komunitas yang lebih kuat dan resilient. Surat undangan juga mencantumkan informasi terkait pengaturan waktu, durasi sambutan, dan tata urutan acara agar para pembicara dapat menyusun materi mereka secara tepat.

Penulis memastikan bahwa para pembicara memiliki pemahaman yang baik mengenai acara tersebut dan tujuannya, serta pentingnya kontribusi mereka dalam menciptakan atmosfer yang positif dan mendukung acara. Pengiriman surat undangan ini juga menunjukkan profesionalisme dalam mengelola acara dan memberi kesan bahwa setiap pihak yang terlibat dihargai atas kontribusinya.

Dengan surat undangan yang jelas dan tepat waktu, diharapkan para pembicara dapat memberikan sambutan yang sesuai dengan harapan dan memberikan nilai tambah yang signifikan pada acara "Cerita Cerdas". Selain itu, dengan adanya kata sambutan dari para pihak terkait, acara ini menjadi lebih bermakna dan memberikan gambaran yang lebih luas tentang dukungan masyarakat terhadap kegiatan literasi dan pemberdayaan anak-anak di Kampung Nagajaya.



RUMAH MARIMBA
Rumah Mari Membaca di Kampung Nagajaya
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA 2024
Jl. Boulevard Gading Serpong, Tangerang - Banten,
Telp. (021) 54220808/37039777, Fax (021) 5422 0800, ext 1118



No. : 04/MRMB/2024
Perihal : Undangan Acara

Tangerang, 30 November 2024

Kepada Yth.
Ibu Subaah
Kepala PAUD Ratu Mandiri 2

Dengan hormat,

Sehubungan dengan program *community resilience* yang akan dilaksanakan di Kampung Nagajaya, Marimba menyelenggarakan sebuah acara Pre-Event yaitu "Generasi Resilien" dan "Practical Skills Training" untuk pelatihan fasilitator serta Main Event yaitu, "Cerita Cerdas" dan "Masa Babarengan" yang dapat membangun minat membaca dan literasi anak-anak agar dapat memahami isu resiliensi di Kampung Nagajaya serta pelatihan fasilitator Rumah Marimba.

Maka dengan surat ini, kami selaku penyelenggara acara Marimba ingin mengundang Ibu Subaah sebagai Kepala PAUD Ratu Mandiri 2 untuk menghadiri acara Marimba dalam memberikan kata sambutan yang akan diselenggarakan pada:

Hari/Tanggal: Minggu, 1 Desember 2024

Waktu: 14.00 - Selesai

Tempat: PAUD Ratu Mandiri 2, Kampung Nagajaya, Desa Sindang Ratu, Panggarangan, Lebak Selatan.

Hari/Tanggal: Selasa, 3 Desember 2024

Waktu: 13.00 - Selesai

Tempat: PAUD Ratu Mandiri 2, Kampung Nagajaya, Desa Sindang Ratu, Panggarangan, Lebak Selatan.

Demikian undangan ini disampaikan, kami mengharapkan kepada Ibu Subaah dapat hadir pada acara Marimba. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Tangerang, 30 November 2024

Hormat Kami,

Mengetahui

Penyelenggara

Khairul Syafuddin
Koordinator Humanity Project

Anis Faisal Raza
Ketua Gugus Minggu Lebak Selatan

Tricia Amadea
Koordinator Rumah Marimba

Gambar 3.13 Surat Undangan Kata Sambutan

Sumber: Dokumen Pribadi

3.2.2.4 Coordinating

Setelah melalui rangkaian sebelumnya, langkah selanjutnya adalah mengatur perencanaan secara keseluruhan hingga hari pelaksanaan acara. perancangan *event* "Cerita Cerdas" yang dirancang oleh Tricia Amadea dari Universitas Multimedia Nusantara selaku ketua pelaksana. Selain itu, ketua pelaksana juga bertanggung jawab untuk mengatur dan membagi tanggung jawab ke divisi lain, serta mengatur kolaborasi untuk mencapai tujuan yang sama. Mahasiswa Batch 5 MBKM Humanity Project Batch 5 Universitas Multimedia Nusantara akan membantu berbagai divisi menjalankan acara di Kampung Nagajaya.

Dalam tahap ini, ketua pelaksana harus bertanggung jawab atas ketepatan dan kelancaran pelaksanaan acara selama tahap koordinasi. Ketua pelaksana harus dapat menjaga keterpaduan seluruh komponen yang terlibat dalam rangkaian *event*, termasuk koordinasi dengan berbagai divisi yang bertanggung jawab atas

penyelenggaraannya. Komunikasi yang efektif antara ketua pelaksana dan divisi terkait sangat penting untuk menjaga integritas dan keberhasilan *event*, karena komunikasi yang efektif akan mengurangi kemungkinan masalah atau ketidaksesuaian. Keseluruhan proses ini dimaksudkan untuk mencapai kesuksesan penyelenggaraan acara, yang berarti bahwa setiap komponen bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sejak awal perencanaan.

Selain berkolaborasi dengan divisi yang relevan, koordinasi dengan Gugus Mitigasi Lebak Selatan sangat diperlukan karena GMLS berperan sebagai penanggung jawab dari penyelenggaraan acara. Diskusi mengenai teknis lapangan di Kampung Nagajaya dilakukan bersama Gugus Mitigasi Lebak Selatan, sebagai mitra yang memiliki pengetahuan mendalam tentang wilayah tersebut. Setelah itu, upaya koordinasi dilanjutkan ketua RT Kampung Nagajaya untuk menyelaraskan tujuan, meminta izin untuk penyelenggaraan acara, dan meminta bantuan untuk penyebaran informasi mengenai acara yang akan diselenggarakan.

3.2.2.5 Evaluation

Proses evaluasi adalah tahap terakhir dalam perancangan *event* yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan *event* yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode observasi yang dilakukan kepada anak-anak. Observasi dilakukan pada saat melakukan kegiatan “*Recall*” cerita yang dibawakan oleh narasumber untuk mengukur keberhasilan informasi yang disampaikan. Proses evaluasi ini dilakukan untuk dapat mengukur keberhasilan dari *event* tersebut, sehingga hal tersebut dapat menjadi penilaian untuk penyelenggaraan *event* selanjutnya.

Proses evaluasi dalam perencanaan acara dilakukan secara kolaboratif bersama dengan dosen ahli, Ibu Angelina Theodora Ratna Primantina (Ibu Lira), yang mengampu mata kuliah MICE (*Meetings, Incentives, Conventions, and Exhibitions*) di Fakultas Bisnis Universitas Multimedia Nusantara. Dalam diskusi kami, Ibu Lira memberikan berbagai wawasan yang sangat berguna, terutama terkait dengan aspek waktu pelaksanaan acara yang harus diperhatikan dengan

seksama. Beliau menekankan pentingnya memperhatikan durasi acara, khususnya untuk *event* yang melibatkan anak-anak. Ibu Lira menyarankan agar acara untuk anak-anak sebaiknya tidak memiliki durasi yang terlalu lama, karena anak-anak cenderung mudah merasa bosan jika acara berlangsung terlalu panjang.

Selain itu, Ibu Lira juga mengingatkan bahwa dalam proses persiapan acara, sangat penting untuk tidak mengabaikan aspek teknis yang berkaitan dengan pelaksanaan acara pada hari H. Beliau menyampaikan bahwa kelancaran teknis pada saat hari pelaksanaan menjadi faktor yang sangat krusial dalam memastikan kesuksesan acara. Semua detail teknis, mulai dari logistik, koordinasi tim, hingga pengaturan waktu yang tepat, harus dipersiapkan dengan matang. Hal ini bertujuan agar acara berjalan sesuai dengan rencana, tanpa kendala yang dapat mengganggu pengalaman peserta yang hadir

3.2 Rencana Anggaran

Berikut adalah rencana anggaran yang disusun oleh penulis untuk kebutuhan *event* “Cerita Cerdas” pada program Rumah Marimba.

RAB EVENT "CERITA CERDAS"				
No.	Nama Produk	Qty	Harga Satuan	Jumlah
2	Sewa Sound System	-	Rp 400.000	Rp 500.000
3	Susu	50	Rp 4.000	Rp 200.000
4	Snack	50	Rp 3.000	Rp 150.000
5	Merchandise	50	Rp 20.000	Rp 1.000.000
6	Hadiah Ice Breaking	-	Rp 30.000	Rp 30.000
7	Honor Narasumber	-	Rp 1.500.000	Rp 1.500.000
8	Akomodasi Narasumber	-	Rp 2.300.000	Rp 2.300.000
9	Sertifikat Narasumber	1	Rp 5.000	Rp 5.000
10	Honor Ketua RT	-	Rp 100.000	Rp 100.000
11	Dana Tidak Terduga	-	Rp 500.000	Rp 500.000
TOTAL				Rp 6.285.000

Tabel 3.3 Rencana Anggaran

Untuk memenuhi kebutuhan Rencana Anggaran Biaya (RAB) dari *event* “Cerita Cerdas”, tim Marimba menginisiasi sebuah *online campaign* yang bertujuan untuk menggalang donasi. Kampanye ini dirancang secara kreatif dan melibatkan dua aktivitas utama yaitu *challenge twibbon* bertemakan literasi dan pembuatan poster bertema literasi yang dapat diikuti oleh donatur. Melalui kedua kegiatan ini, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi masyarakat sekaligus mempromosikan pentingnya literasi secara lebih luas.

Benefit dari donasi yang diberikan tidak hanya berupa kontribusi dalam acara kemanusiaan, tetapi juga memberikan apresiasi kepada para donatur dalam bentuk 1 SKKM (Satuan Kredit Kegiatan Mahasiswa) kategori Pengabdian Masyarakat, khususnya bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Hal ini menjadi daya tarik tersendiri bagi mahasiswa untuk ikut serta mendukung acara ini, baik secara finansial maupun moral. Selain itu, para donatur juga akan diakui sebagai bagian dari gerakan yang mendukung literasi dan pemberdayaan komunitas di Kampung Nagajaya. Donasi yang terkumpul dari *online campaign* ini sepenuhnya dialokasikan untuk kebutuhan operasional pelaksanaan acara “Cerita Cerdas”, seperti biaya penyediaan alat peraga, merchandise, konsumsi, dekorasi, dan keperluan lainnya yang mendukung kelancaran acara.

Online campaign ini dilaksanakan selama satu bulan penuh, dimulai dari tanggal 30 September hingga 30 Oktober 2024. Kampanye dilakukan secara strategis dengan memanfaatkan berbagai platform komunikasi, seperti email kampus yang ditujukan kepada seluruh mahasiswa UMN untuk menjangkau audiens internal. Selain itu, kampanye juga disebarluaskan melalui media sosial resmi @rumahmarimba dan akun-akun kolaborator untuk menarik perhatian pihak eksternal, termasuk masyarakat umum, komunitas literasi, dan mitra strategis.

Dengan pendekatan yang inovatif dan melibatkan berbagai elemen masyarakat, online campaign ini diharapkan dapat menjadi motor penggerak yang efektif untuk mendukung kesuksesan acara “Cerita Cerdas”. Melalui semangat kolaborasi dan gotong royong, tim Marimba percaya bahwa misi meningkatkan literasi dan resiliensi anak-anak di Kampung Nagajaya dapat terwujud dengan baik.



Gambar 3.14 Twibbon Online Campaign
Sumber: Dokumen Pribadi

3.3 Target Luaran/Publikasi/HKI

Target luaran atau publikasi sangat penting dalam sebuah acara karena dapat memperluas dampak dan menjangkau audiens yang lebih luas, bahkan di luar peserta langsung. Publikasi membantu menyampaikan pesan utama acara kepada masyarakat umum, sehingga tujuan acara dapat tercapai lebih maksimal. Selain itu, dokumentasi dan publikasi berperan penting dalam meningkatkan kredibilitas dan citra positif penyelenggara di mata masyarakat, mitra, dan sponsor. Dengan publikasi, acara yang telah dilaksanakan dapat menjadi inspirasi bagi pihak lain untuk melakukan inisiatif serupa.

Publikasi juga memberikan dukungan dalam proses evaluasi, karena menjadi bukti konkret dari keberhasilan acara, baik melalui laporan, artikel, maupun video dokumentasi. Ini memungkinkan penyelenggara untuk

merefleksikan hasil acara dan merencanakan kegiatan berikutnya dengan lebih baik. Tidak hanya itu, target luaran juga dapat menarik partisipasi dan dukungan yang lebih besar di masa mendatang, baik dari masyarakat, sponsor, maupun media.

Publikasi menciptakan daya tarik tambahan dengan menjadikan acara lebih dikenal dan diakui, sehingga dapat mempengaruhi keberlanjutan program. Dalam konteks acara yang bersifat edukasi atau sosial, publikasi menjadi cara efektif untuk menyebarluaskan pengetahuan atau nilai-nilai positif yang ingin disampaikan. Hal ini memastikan bahwa dampak acara tidak berhenti hanya pada pelaksanaan, tetapi terus dirasakan melalui penyebaran informasi yang lebih luas. Dengan demikian, publikasi menjadi bagian integral yang mendukung keberhasilan acara secara keseluruhan.

Berikut target luaran atau publikasi untuk *event* “Cerita Cerdas” yang dilaksanakan di Kampung Nagajaya:

1. Publikasi Media Sosial Instagram @rumahmarimba

Dalam era digital ini, media sosial menjadi salah satu aspek penting untuk melakukan publikasi dalam mendukung keberhasilan acara. *Event* ‘Cerita Ceras’ membuat sebuah konten mengenai penjelasan acara dan poster yang berisikan informasi mengenai waktu dan lokasi penyelenggaraan acara yang diposting melalui Instagram @rumahmarimba. Selain itu, dokumentasi berbentuk video dengan konsep *live report* mengenai persiapan dan pelaksanaan acara juga dilakukan dengan mempostingnya di Instagram Story @rumahmarimba.

2. Publikasi *Press Release*

Pembuatan dan penyebaran press release kepada 20 media internal dan eksternal dilakukan untuk memaksimalkan jangkauan publikasi terkait pelaksanaan acara. Selain itu, terdapat publikasi internal pada website Gugus Mitigasi Lebak Selatan dan Universitas Multimedia Nusantara untuk

memperkuat bukti pelaksanaan acara. Publikasi ini diharapkan dapat menjadi dampak positif yang maksimal untuk keberlangsungan acara.

3. Publikasi *Video After Movie*

Pembuatan *video after movie* akan diposting melalui Instagram @rumahmarimba untuk memberikan bukti hasil nyata dari acara yang telah diselenggarakan serta sebagai bentuk pertanggung jawaban bagi para donatur.

4. *Collateral Event*

Event Cerita Cerdas memiliki 7 *collateral event* yang bertujuan untuk memperkaya pengalaman peserta dengan kegiatan tambahan yang mendukung tema utama, meningkatkan keterampilan sosial, kreativitas, dan minat baca anak-anak secara interaktif dan menyenangkan.

