

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN KARYA**

#### **3.1 Tahapan Pembuatan**

##### **3.1.1. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dalam perancangan karya ini dirancang secara sistematis untuk memastikan informasi yang diperoleh relevan dan akurat guna mendukung keberhasilan program. Proses ini dilakukan melalui tiga langkah utama: wawancara tidak terstruktur dengan ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) yaitu, Anis Faisal Reza, observasi lapangan, serta wawancara tidak terstruktur dengan pemilik PAUD Ratu Mandiri 2 yaitu, Subaah. Berikut metode yang penulis lakukan dalam pengumpulan data:

1. Wawancara

Wawancara menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Wawancara mendalam dengan Anis Faisal Reza, selaku ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan. Sebagai tokoh masyarakat yang memiliki pemahaman mendalam tentang kondisi lokal, wawancara ini bertujuan untuk menentukan lokasi yang strategis bagi pembangunan Rumah Marimba. Fokus wawancara mencakup identifikasi wilayah dengan kebutuhan pendidikan dan pemberdayaan yang tinggi, aksesibilitas lokasi, serta potensi dukungan dari masyarakat setempat. Beliau juga memberikan pandangan tentang tantangan sosial dan budaya yang mungkin dihadapi, sehingga tim dapat merancang program yang lebih sesuai dengan konteks lokal. Informasi yang diperoleh dari wawancara ini menjadi dasar untuk proses pengambilan keputusan terkait lokasi yang dipilih.

Dilanjut dengan wawancara dengan pengelola PAUD Ratu Mandiri 2 yaitu Subaah, yang menjadi salah satu lokasi yang dipertimbangkan untuk

acara Rumah Marimba 3 dan penempatan Rumah Marimba 3. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi lebih dalam tentang potensi kolaborasi antara PAUD dan program Rumah Marimba, terutama dalam mendukung pendidikan anak usia dini dan pemberdayaan masyarakat sekitar. Pembicaraan mencakup analisis kebutuhan fasilitas tambahan, kesiapan infrastruktur yang ada, serta harapan pihak PAUD terhadap kontribusi Rumah Marimba dalam meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah tersebut. Diskusi ini juga membuka peluang untuk menjalin koordinasi awal yang memastikan keselarasan tujuan antara kedua pihak.

## 2. Observasi

(Hardani dkk., 2020) berpendapat bahwa observasi sering kali digunakan bersama metode lain seperti wawancara dan dokumentasi untuk mendukung penelitian kualitatif. Dengan demikian, observasi membantu meningkatkan kredibilitas dan keakuratan data yang diperoleh. Pada tahap selanjutnya adalah observasi lapangan di lokasi yang telah direkomendasikan. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data langsung mengenai kondisi fisik, geografis, dan dinamika sosial masyarakat di wilayah tersebut. Dalam sesi ini, pengamatan diarahkan pada fasilitas yang ada, pola interaksi masyarakat, serta aktivitas harian yang menunjukkan kebutuhan akan program seperti Rumah Marimba 3. Hal ini tidak hanya membantu memvalidasi informasi dari wawancara sebelumnya, tetapi juga memberikan perspektif tambahan mengenai kesiapan wilayah tersebut untuk menjadi bagian dari proyek ini. Hasil dari observasi ini mencakup dokumentasi visual dan catatan deskriptif yang menjadi landasan dalam menyusun desain program dan infrastruktur Rumah Marimba 3.

Dengan menggunakan metode ini, proses pengumpulan data tidak hanya memberikan gambaran komprehensif mengenai kondisi lapangan, tetapi juga memastikan bahwa program yang dirancang dapat diterima dan memberikan dampak positif bagi masyarakat. Metode ini mengintegrasikan wawasan lokal, pengamatan langsung, dan dialog

dengan pihak terkait untuk menciptakan program yang aplikatif dan berkelanjutan. Kombinasi wawancara dan observasi memungkinkan penulis untuk merancang Rumah Marimba 3 dengan pendekatan yang lebih holistik dan kontekstual, sehingga meningkatkan kemungkinan keberhasilan program di masa depan.

### **3.1.2. Metode Perancangan Karya**

Pembuatan *event* marimba 3 menggunakan lima langkah utama *Event Management* menurut buku *Special Events: Creating and Sustaining a New World for Celebration (Seventh Edition)* (Goldblatt, 2014). Berikut ini lima tahapan pada *Event Management*:

#### **1. Research**

Pada tahap *research*, dilakukan berbagai upaya untuk mengumpulkan data yang relevan dan mendalam terkait pelaksanaan program Marimba 3. Penelitian ini bertujuan untuk memahami kebutuhan, kondisi, serta potensi audiens dan komunitas yang menjadi sasaran program. Data yang diperoleh dari tahap ini menjadi landasan penting dalam merancang strategi dan kegiatan yang sesuai dengan tujuan pemberdayaan literasi melalui fasilitator Marimba.

Untuk mendapatkan data tersebut, penulis melakukan metode wawancara. Pada tahapan ini wawancara dilakukan dengan pemilik PAUD Ratu Mandiri 2 yaitu, ibu Subaah. Wawancara dilakukan di PAUD Ratu Mandiri 2, sekaligus melakukan survei terhadap lokasi yang akan dijadikan sebagai tempat Marimba 3 Kampung Nagajaya. Setelah mendapatkan data-data valid mengenai apa saja kebutuhan dan kelemahan dari PAUD Ratu Mandiri 2. Setelah itu, penulis baru dapat membuat analisis SWOT untuk mempertimbangkan lebih lanjut kecocokan dan factor-faktor lain antara lokasi dengan project Marimba 3.

Analisis SWOT dilakukan untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang dapat memengaruhi keberhasilan program. Dengan

mengenali kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman, penulis dapat menyusun langkah-langkah strategis yang efektif dan meminimalkan risiko yang mungkin terjadi selama pelaksanaan program. Analisis SWOT menjadi bagian integral dari *research* guna membantu memberikan gambaran yang lebih jelas tentang situasi dan potensi program secara keseluruhan.

Tabel 3.1 analisis SWOT event Marimba 3 fasilitator

<i>Strengths</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Program memiliki tujuan yang jelas, yaitu pemberdayaan literasi melalui fasilitator komunitas.</li> <li>2. Pendekatan kreatif dan interaktif untuk pelatihan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran para calon fasilitator.</li> </ol>
<i>Weaknesses</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rentang waktu persiapan yang relatif singkat sehingga risiko kesalahan perencanaan meningkat.</li> <li>2. Kesulitan menjangkau calon fasilitator yang benar-benar sesuai dengan target audiens.</li> </ol>
<i>Opportunities</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tingginya kebutuhan masyarakat terhadap program literasi, khususnya di komunitas lokal.</li> <li>2. Dukungan dari PAUD Ratu Mandiri 2, yang mempermudah akses terhadap komunitas sasaran.</li> </ol>
<i>Threats</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Risiko rendahnya partisipasi calon fasilitator karena kurangnya pemahaman awal tentang program.</li> </ol>

## 2. Design

Dengan *event* pertama yang telah dilaksanakan pada tanggal 18 November 2023 oleh mahasiswa MBKM Humanity Proejct Batch 3, dan event Marimba Season 2 yang diselenggarakan pada 12 Mei 2024 oleh mahasiswa MBKM Humanity Project Batch 4, penulis memutuskan

untuk melanjutkan proyek literasi ini di tempat lain yaitu, di Kampung Nagajaya untuk melanjutkan peningkatan literasi khususnya pada anak-anak dan masyarakat sekitar. Tahap *design* dalam *event* Marimba 3 adalah proses perancangan yang bertujuan untuk menciptakan program yang menarik, efektif, dan sesuai dengan tujuan utama, yaitu memberdayakan fasilitator dalam meningkatkan literasi di desa.

Dalam merancang sebuah acara, diperlukan evaluasi kelayakan untuk memastikan bahwa konsep yang direncanakan dapat diterapkan secara realistis dan efektif. Proses ini mencakup analisis menyeluruh mengenai ide acara, mempertimbangkan sumber daya yang tersedia, dan mengevaluasi potensi tantangan yang mungkin muncul. Desain acara yang solid juga harus didasarkan pada penelitian mendalam yang relevan, untuk memastikan konsepnya sesuai dengan kebutuhan dan tujuan acara. Selain itu, kolaborasi dengan berbagai pihak yang memiliki kepentingan dalam acara, seperti Gugus Mitigasi Lebak Selatan, menjadi langkah penting untuk memastikan semua aspek desain sejalan dengan kebutuhan komunitas dan konteks lokal.

a.) Logo



Gambar 3.1 Logo Marimba 3

Perancangan logo menjadi identitas penting bagi *event* Marimba 3, hal ini menjadikan titik pertama yang dilihat audiens dalam memahami

tujuan dan karakter program. Logo berfungsi sebagai representasi visual yang mencerminkan nilai-nilai, visi, dan misi dari *event* Marimba 3, sekaligus menciptakan kesan pertama yang kuat di benak audiens. Melalui elemen-elemen desain seperti ikon, warna, dan tipografi, logo Marimba 3 tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang penting dalam membangun identitas dan citra positif event di mata masyarakat. Logo Marimba 3 dirancang dengan makna yang mendalam untuk merepresentasikan tujuan utama program literasi ini. Ikon karakter hewan naga yang lucu dengan tanduk melambungkan keceriaan, keramahan, dan suasana hangat yang ingin disampaikan kepada anak-anak. Hewan naga yang menjadi inspirasi karakter ini juga memiliki makna khusus, yaitu keterkaitan dengan lokasi pelaksanaan program di Kampung Nagajaya, sehingga memberikan identitas lokal yang kuat.



Gambar 3.2 Karakter Naga Marimba 3

Gaya tulisan pada logo dibuat santai dengan bentuk bulat dan tidak kaku menggunakan font “*Bryndan Write*”, menciptakan kesan ramah dan menyenangkan yang sesuai dengan target audiens, yakni anak-anak usia dini dan remaja untuk menjadi fasilitator. Jika dipadukan dengan elemen warna cerah atau ilustrasi lainnya, font ini dapat memperkuat

pesan bahwa literasi adalah kegiatan yang menghibur dan mengasyikkan.

# Marimba

Gambar 3.3 Tulisan Marimba

Palet warna yang digunakan juga dirancang untuk menyampaikan pesan tertentu. Warna merah muda merepresentasikan kelembutan, perhatian, dan empati, yang menjadi dasar dari kegiatan kegiatan Marimba 3 dan sifat fasilitator dalam mengajarkan anak-anak. palet warna yang digunakan seperti kuning mencerminkan suasana ceria, kreativitas, dan semangat, sementara warna oranye melambangkan kehangatan dan antusiasme dari fasilitator yang akan hadir untuk menjadi penanggung jawab dari Marimba 3. Kombinasi warna-warna ini menciptakan harmoni yang mendukung visi program.

Gambar 3.4 Palet warna logo Marimba 3

Angka “3” pada logo memberikan identitas spesifik terkait pelaksanaan project Marimba yang ketiga. Selain itu, simbol buku



terbuka yang terlihat di bagian bawah logo menjadi lambang literasi, pengetahuan, dan pembelajaran—inti dari misi Rumah Marimba sebagai pusat penguatan literasi di komunitas. Hiasan berbentuk daun di sekitar buku memberikan elemen alami yang menegaskan hubungan dengan

lingkungan serta menonjolkan suasana yang ramah dan mendukung keberlanjutan. Secara keseluruhan, logo Marimba 3 menggambarkan tempat yang ramah, penuh keceriaan, dan semangat positif, dengan fokus utama pada peningkatan literasi anak-anak melalui pendekatan yang kreatif dan menyenangkan. Desain ini tidak hanya menjadi simbol visual tetapi juga merefleksikan nilai-nilai dan tujuan yang ingin dicapai oleh program ini.



Gambar 3.5 Simbol buku terbuka dan angka tiga

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menentukan tema dan konsep acara. Tema yang dipilih harus relevan dengan misi literasi, "Marimba 3: *Practical Skills Training of Facilitators*," dipilih karena mencerminkan pengembangan dan pemberdayaan fasilitator. Setelah tema ditentukan, alur kegiatan dirancang secara detail untuk memastikan semua elemen acara saling mendukung. Contohnya, sesi pembukaan difokuskan pada pengenalan Marimba 3 dan tujuannya, diikuti oleh seminar *Community Resilience* yang membahas dasar-dasar ketahanan komunitas, serta pelatihan keterampilan fasilitator yang dirancang interaktif untuk menarik perhatian calon-calon fasilitator yang hadir.

b.) *Collateral event*

*Collateral event* dalam konteks Marimba 3 memiliki peran dalam mendukung tujuan program dan memberikan dampak positif yang lebih luas kepada peserta serta masyarakat sekitar. Salah satu

bentuknya adalah merchandise yang dirancang khusus untuk para peserta calon fasilitator, seperti pulpen, notebook, pin, popsocket, sticker edukasi, weekly planner, dan totebag. Setiap item merchandise ini dirancang dengan tujuan yang spesifik untuk meningkatkan keterlibatan, mendukung proses pembelajaran, serta memperkuat identitas program.

### c.) Materi pembelajaran (silabus)

Selanjutnya, materi pembelajaran adalah komponen utama dalam proses pendidikan yang mencakup segala hal yang dipelajari oleh peserta didik, mulai dari pengetahuan hingga keterampilan tertentu. Menurut (Parlindungan Manurung dkk., 2023) Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Materi ini harus bersifat adaptif terhadap pengalaman dan pengetahuan yang sudah ada, serta disusun agar memudahkan fasilitator dan peserta didik dalam menyerap informasi baru.

Tujuan utama dari materi pembelajaran adalah untuk mengembangkan potensi siswa secara holistik. Sehingga, materi yang disampaikan harus mampu mendorong perkembangan pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan, serta relevan dengan kondisi sosial dan budaya siswa, serta kebutuhan masyarakat sekitar. Dalam konteks Marimba 3 di Kampung Nagajaya, materi pembelajaran yang dipilih bertujuan untuk membekali peserta, khususnya remaja yang terlibat sebagai fasilitator, dengan keterampilan yang dapat mereka aplikasikan dalam meningkatkan literasi masyarakat. Materi ini juga harus disesuaikan dengan kondisi nyata di lapangan, yang mengharuskan adanya evaluasi dan penyesuaian secara berkala agar tetap efektif dalam mencapai tujuan program.

Dalam perencanaan Marimba 3, silabus yang disusun untuk para fasilitator adalah contoh dari bagaimana materi pembelajaran dirancang untuk memenuhi tujuan spesifik, dalam hal ini, untuk meningkatkan literasi masyarakat kampung Nagajaya. Silabus ini menjadi pedoman bagi fasilitator untuk menyampaikan permainan dan aktivitas yang telah direncanakan, guna mengaktifkan Marimba 3 secara terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat.

### 3. *Planning*

Tahapan *planning* dalam *event* Marimba adalah tahap yang sangat penting karena pada fase ini, seluruh detail teknis dan operasional acara direncanakan secara matang untuk memastikan kelancaran pelaksanaan. Tujuan utama dari program Marimba 3 adalah untuk meningkatkan literasi masyarakat di Kampung Nagajaya. Literasi di sini tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir kritis dan mengakses informasi dengan baik. Melalui program ini, Marimba 3 berupaya menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan literasi secara menyeluruh, terutama bagi anak-anak dan remaja. Salah satu kegiatan yang menjadi fokus dalam Marimba 3 adalah pelatihan bagi calon fasilitator. Pelatihan ini dirancang khusus untuk mempersiapkan individu yang mampu menjadi penggerak literasi di masyarakat.

Tujuan dari acara pelatihan fasilitator sendiri adalah untuk melatih para peserta agar memiliki kemampuan yang dibutuhkan dalam menjalankan peran mereka sebagai fasilitator Marimba 3. Fasilitator ini akan berfungsi sebagai pendamping belajar yang aktif, membimbing anak-anak dan pra-remaja dalam mengembangkan minat baca dan keterampilan literasi lainnya. Selain itu, pelatihan ini bertujuan memberikan bekal kepada calon fasilitator agar siap untuk terjun langsung dalam kegiatan literasi, dengan harapan mereka dapat melanjutkan program ini secara berkelanjutan di komunitas setempat.

Sasaran utama dari kegiatan pelatihan ini adalah remaja, dengan rentang usia mulai dari 16 tahun. Remaja dipilih karena mereka dianggap berada dalam fase perkembangan yang sangat potensial untuk menjadi *agen* perubahan di komunitas mereka. Dengan melibatkan remaja, program ini tidak hanya membantu meningkatkan literasi anak-anak di Kampung Nagajaya tetapi juga memberdayakan generasi muda sebagai pemimpin masa depan yang peduli terhadap pendidikan dan pengembangan masyarakat.

#### 4. *Coordination*

Tahap *coordination* dalam *event* Marimba adalah proses pengaturan dan sinkronisasi semua elemen yang telah direncanakan untuk memastikan pelaksanaan acara berjalan lancar. Pada tahap ini, seluruh tim pelaksana, narasumber, peserta, serta pihak-pihak pendukung lainnya dikoordinasikan sesuai dengan peran dan tanggung jawab masing-masing.

Langkah awal dalam tahap ini adalah mengadakan rapat koordinasi dengan seluruh anggota tim untuk menyamakan pemahaman terkait jadwal acara, pembagian tugas, serta detail teknis yang perlu diperhatikan. Dalam rapat ini, setiap anggota diberikan arahan jelas mengenai tugas mereka, seperti pengelolaan pendaftaran peserta, persiapan tempat, teknis alat peraga, hingga pengaturan konsumsi. Komunikasi yang efektif di antara tim menjadi kunci utama untuk menghindari kesalahpahaman dan memastikan setiap elemen acara terlaksana sesuai rencana.

Selanjutnya, koordinasi juga melibatkan komunikasi intensif dengan narasumber dan calon fasilitator yang akan mengikuti acara. Narasumber perlu mendapatkan informasi terkait latarbelakang mereka, materi yang akan disampaikan, serta kebutuhan teknis seperti proyektor atau mikrofon. Di sisi lain, calon fasilitator diberikan informasi rinci mengenai waktu dan tempat acara. Untuk memastikan kelancaran, panitia juga melakukan pengecekan ulang terhadap kesiapan lokasi,

termasuk tata letak ruangan, ketersediaan fasilitas, dan pengaturan dekorasi yang mencerminkan tema literasi yang diusung. Pada tahap ini, panitia juga bertugas untuk mengawasi dan memantau logistik, seperti distribusi materi pelatihan dan *pre-post test*, konsumsi, dan alat tulis peserta. Tim teknis memastikan bahwa semua perangkat elektronik, seperti *sound system* dan proyektor, berfungsi dengan baik sebelum acara dimulai.

#### 5. *Evaluation*

Pada tahap *evaluation* dalam *event* Marimba 3, metode evaluasi yang digunakan disesuaikan dengan peran dan karakteristik masing-masing pihak yang terlibat, yaitu peserta remaja sebagai calon fasilitator dan narasumber yang memberikan materi. Untuk peserta remaja, evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* yang dirancang untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan selama acara, terutama terkait literasi dan konsep ketahanan komunitas. *Pre-test* dilakukan sebelum kegiatan dimulai untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal peserta, sedangkan *post-test* dilakukan setelah kegiatan berakhir untuk mengukur sejauh mana materi yang disampaikan berhasil dipahami. Hasil dari kedua tes ini dibandingkan untuk mengevaluasi efektivitas penyampaian materi dan intervensi pelatihan. Metode ini memberikan gambaran kuantitatif tentang pencapaian tujuan program dalam meningkatkan kapasitas peserta remaja sebagai calon fasilitator literasi.

Sementara itu, untuk narasumber, evaluasi dilakukan melalui wawancara tidak terstruktur secara daring. Metode ini memberikan fleksibilitas kepada narasumber untuk menyampaikan pengalaman, pendapat, dan evaluasi mereka terhadap keseluruhan acara tanpa dibatasi oleh kerangka pertanyaan yang kaku. Melalui wawancara ini, tim penyelenggara dapat menggali umpan balik yang mendalam terkait aspek teknis maupun substansi acara, seperti efektivitas penyampaian materi, kesiapan tim panitia, dan saran perbaikan untuk acara

selanjutnya. Wawancara secara daring dipilih untuk memberikan kenyamanan dan efisiensi waktu bagi narasumber, terutama jika mereka memiliki keterbatasan untuk hadir secara langsung.

Kombinasi kedua metode evaluasi ini memungkinkan tim untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai keberhasilan acara Marimba. Data dari pre-test dan post-test memberikan indikator kuantitatif mengenai peningkatan kapasitas peserta, sementara wawancara dengan narasumber memberikan perspektif kualitatif yang kaya untuk memahami kelebihan dan kekurangan acara dari sudut pandang ahli. Dengan evaluasi yang terstruktur dan mendalam, acara Marimba diharapkan dapat terus ditingkatkan kualitasnya, sehingga tujuan utamanya untuk memberdayakan fasilitator literasi di Desa Nagajaya dapat tercapai secara maksimal.

### 3.2. Rencana Anggaran

Berikut ini adalah rencana anggaran dari seluruh rangkaian kegiatan Marimba 3 Fasilitator:

Tabel 3.2 Rencana anggaran event Marimba 3 fasilitator

Rencana Anggaran Pelatihan Fasilitator Marimba				
No.	Item	Jumlah	Harga	Total
1.	Narasumber	1	Rp. 2.000.000,00	Rp. 2.000.000,00
2.	Kaos	10	Rp. 50.000,00	Rp. 500.000,00
3.	Totebag	10	Rp. 15.000,00	Rp. 150.000,00
4.	Notebook	10	Rp. 10.000,00	Rp. 100.000,00
5.	Pin	10	Rp. 10.000,00	Rp. 100.000,00
6.	Sertifikat	10	Rp. 7.000,00	Rp. 70.000,00
7.	Alat tulis	10	Rp. 7.000,00	Rp. 70.000,00
8.	Dana darurat	1	Rp. 250.000,00	Rp. 250.000,00
Total Keseluruhan				Rp. 3.240.000,00

Perkiraan dari kebutuhan pengeluaran event ini akan dipenuhi oleh dana anggota tim Marimba 3 dan donasi kegiatan kampus yang terkumpul untuk seluruh pembaruan rumah baca Marimba. Penulis menargetkan 10 orang remaja untuk menjadi fasilitator untuk Marimba 3.

Untuk memenuhi rencana anggaran dalam segala bentuk kegiatan Marimba 3 baik pembukaan, acara fasilitator dan pengaktifan Marimba 3, tim Marimba 3 melakukan *online campaign* pada platform media social Instagram @rumahmarimba guna menggalang donasi. Pada kampanye ini tim Marimba 3 menggunakan pendekatan kreatif yang mencakup dua kegiatan utama, yaitu mengunggah *twibbon* dan pembuatan poster bertema literasi yang merupakan syarat wajib untuk mendapatkan *benefit* khusus untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yakni, 1 SKKM (Satuan Kredit Kegiatan Mahasiswa) dengan kategori Pengabdian masyarakat. Kampanye ini berjalan selama satu bulan penuh yang dimulai dari 30 September hingga 30 Oktober 2024.



Gambar 3.6 Template *twibbon* online campaign Marimba 3



Gambar 3. 7 Peserta *online campaign* Marimba 3

### 3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI

Publikasi event marimba terbagi menjadi dua, yaitu publikasi liputan media eksternal, *press release* acara akan disebarakan kepada 20 media eksternal yang akan menaikkan ke website masing-masing dari media. Dan publikasi digital, dimana seluruh rangkaian kegiatan dari Marimba 3 dipublikasikan di media sosial Instagram @rumahmarimba dalam bentuk postingan, story dan IG reels. Adapula *aftermovie* yang akan diunggah pada media social instaram @rumamarimba pada saat penutupan acara. Lalu ikut dipublikasikan pula pada social media Instagram dan tiktok @gugusmitigasibaksel. Karya *event* ini juga memiliki target luaran berbentuk publikasi logo dan *tagline* yang di print pada media cetak dan dikemas bersama barang-barang seperti merchandise sebagai *collateral event*.