

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Referensi Karya**

Dalam usaha menyampaikan tujuan karya ini, penting untuk merujuk pada konsep-konsep dan pendekatan yang telah ada sebelumnya. Bab ini akan mengeksplorasi bagaimana karya-karya terdahulu telah memberikan inspirasi dan dasar bagi proses kreatif yang sedang berlangsung. Dengan mempelajari teori-teori dan hasil penelitian yang telah dipublikasikan, kita dapat mengidentifikasi kesenjangan dalam karya sebelumnya untuk menyusun argumen yang lebih solid bagi karya ini. Selain itu, pemahaman yang mendalam terhadap karya-karya tersebut akan membantu dalam menentukan metodologi yang tepat, sehingga diskusi dapat lebih kaya dalam konteks yang lebih luas. Referensi dari karya-karya terdahulu akan disajikan secara lengkap di Tabel 2.1 atau diringkas sebagai berikut.

Jurnal "Sosialisasi Sistem Informasi Kebencanaan untuk SMP dan SMA di Kabupaten Pangandaran" yang ditulis oleh Sma & Kabupaten,( 2020). Menjelaskan tentang Kabupaten Pangandaran, yang terletak di Provinsi Jawa Barat dengan ibu kota di Kecamatan Parigi, serta memiliki luas wilayah sekitar 1.010 km<sup>2</sup>. Kabupaten ini dibentuk berdasarkan Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2012. Dalam konteks pengabdian masyarakat, kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan berfokus pada sistem informasi kebencanaan, khususnya terkait bencana tsunami. Kegiatan tersebut dimulai dengan pembukaan dan perkenalan kepada siswa-siswi SMP dan SMA Muhammadiyah di Kabupaten Pangandaran, yang menjadi sasaran sosialisasi. Selanjutnya, penyuluhan diberikan mengenai sistem informasi kebencanaan, dengan penekanan pada sistem peringatan dini (*early warning system*) untuk tsunami. Kegiatan diakhiri dengan sesi diskusi dan tanya jawab, di mana seluruh peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang disampaikan.

Berlanjut pada jurnal kedua yaitu "Pendidikan Sadar Bencana Melalui Sosialisasi Kebencanaan untuk Meningkatkan Kesiapsiagaan Siswa MI

Muhammadiyah Bulakrejo" yang ditulis oleh M et al., (2021) membahas pentingnya pendidikan mitigasi kebencanaan di Indonesia, terutama di Kecamatan Sukoharjo, yang sering mengalami berbagai jenis bencana. Mengingat bencana sulit diprediksi, sangat penting untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat, khususnya siswa, sejak dini agar mereka dapat meminimalkan risiko dan korban jiwa. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengedukasi siswa mengenai langkah-langkah yang harus diambil ketika berada di wilayah yang terdampak bencana, sehingga mereka selalu siap siaga. Dalam pelaksanaannya, media yang digunakan adalah video, dan pendekatan yang diambil bersifat kualitatif. Sasaran dari program ini adalah siswa-siswi MI Muhammadiyah Bulakrejo. Hasil dari kegiatan tersebut menunjukkan bahwa siswa kini lebih mampu mengantisipasi terjadinya bencana, mengetahui cara bersikap saat bencana terjadi, serta memahami teknik penanggulangan bencana. Pendidikan mitigasi bencana ini sangat krusial bagi masyarakat Indonesia, mengingat keragaman bencana yang dapat terjadi sewaktu-waktu.

Berlanjut pada jurnal ketiga yaitu "Pengembangan Simulasi Mitigasi Bencana Banjir Menggunakan Teknologi *Virtual Reality*" yang ditulis oleh Editya, (2022) membahas tentang banjir sebagai bencana alam yang disebabkan oleh meluapnya sungai atau faktor lainnya, serta pentingnya pemahaman mitigasi bencana bagi masyarakat yang terkena dampak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan simulasi yang mengajarkan mitigasi ketika terjadi bencana banjir, dengan memanfaatkan teknologi *Virtual Reality* dan teknik gamifikasi untuk melatih keterampilan bertahan hidup.

Sistem yang dirancang memungkinkan pengguna terlibat dalam simulasi skenario banjir yang realistis dan interaktif, sehingga meningkatkan efektivitas pendidikan manajemen bencana. Elemen gamifikasi, seperti penghargaan dan tantangan, dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna dalam mempelajari teknik bertahan hidup. Aplikasi ini dibuat menggunakan *software Unity* dan memerlukan perangkat *VR-Box* untuk pengalaman bermain yang optimal, di mana pengguna dapat mengontrol karakter menggunakan *joystick bluetooth*. Penelitian ini melibatkan 40 responden yang mengisi survei terkait

sistem simulasi mitigasi bencana berbasis *Virtual Reality*, dengan hasil menunjukkan bahwa 80% responden merasa aplikasi *VR-EDM* sangat membantu dan menghibur. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa *VR-EDM* dapat menjadi media edukasi yang efektif dalam memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang langkah-langkah yang harus diambil saat menghadapi bencana banjir.

Berakhir dengan jurnal "RESILIEN SITY (REMAJA SIAP PEDULI BENCANA DENGAN SIMULASI *VIRTUAL REALITY*)" yang ditulis oleh (Pendahuluan et al., n.d.) membahas tentang bencana banjir yang sering terjadi di Indonesia dan pentingnya manajemen bencana untuk mencegah serta meminimalisir risiko dampak yang ditimbulkan. Dalam upaya meningkatkan kesiapsiagaan manajemen bencana banjir, inovasi dilakukan melalui program Resilien Sity yang menasar kelompok karang taruna. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh simulasi *Virtual Reality* (VR) terhadap pengetahuan dan kesiapsiagaan remaja dalam menghadapi bencana. Metode yang digunakan adalah *pre-experimental* dengan desain *one group pretest-posttest*, melibatkan 38 remaja yang dipilih secara *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan simulasi *VR* terhadap peningkatan pengetahuan masyarakat tentang bencana banjir ( $p\text{-value} < 0,000$ ), namun tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kesiapsiagaan masyarakat ( $p\text{-value} < 0,302$ ). Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa simulasi bencana banjir menggunakan *VR* dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat, dan disarankan agar BPBD serta OPD terkait melanjutkan pengembangan simulasi *VR* untuk kebijakan kebencanaan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mereplikasi simulasi *VR* di lokasi lain dengan risiko banjir dan melibatkan populasi yang lebih besar serta variabel persepsi.

**Tabel 2. 1 Tabel Referensi Karya**

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4
1.	<b>Judul Artikel (Karya)</b>	SOSIALISASI SISTEM INFORMASI KEBENCANAAN UNTUK SMP DAN SMA DI KABUPATEN PANGANDARAN	Pendidikan Sadar Bencana Melalui Sosialisasi Kebencanaan untuk Meningkatkan Kesiapsiagaan Siswa MI Muhammadiyah Bulakrejo	Pengembangan Simulasi Mitigasi Bencana Banjir Menggunakan Teknologi Virtual Reality	RESILIEN SITY (REMAJA SIAP PEDULI BENCANA DENGAN SIMULASI VIRTUAL REALITY)
2.	<b>Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit</b>	Hani Rubiani , Eddy Samsoleh , Sulidar Fitri , Muhammad Taufiq , Nandhini Hudha A , Noer Laelly B.A.G. Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol. 3, No. 1, April, 2020.	Destya Dwi M., Usmaningtyas Ayu D. S., Roby Hermawan, Armita Ayu S., Ratnasari Diah Utami. Jurnal Ilmiah Kampus Menejar, 2021.	Arda Surya Editya Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual Volume 7, Nomor 2, Desember 2022	Anja Hesnia Kholis, Nurul Hidayah, Alex Srihono, Lucas Magalhaes, Ratna Puji Priyanti. Jurnal Ilmiah Keperawatan, 2022.
3.	<b>Fokus Penelitian</b>	Sosialisasi sistem informasi	Pendidikan mitigasi bencana di Kecamatan	Pengembangan sistem simulasi berbasis <i>Virtual</i>	Untuk mengevaluasi pengaruh simulasi

---

kebencanaan, khususnya yang berkaitan dengan bencana tsunami, di Kabupaten Pangandaran. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesiapsiagaan siswa-siswi SMP dan SMA Muhammadiyah mengenai risiko tsunami dan pentingnya sistem peringatan dini (*early warning system*).

Sukoharjo, Indonesia, khususnya untuk siswa-siswi MI Muhammadiyah Bulakrejo dan untuk memberikan pengetahuan tentang langkah-langkah yang harus diambil ketika menghadapi bencana, sehingga siswa dapat siap siaga dan mampu mengantisipasi serta menanggulangi bencana yang mungkin terjadi. Pendekatan yang digunakan adalah sosialisasi melalui media video, dengan penekanan pada pentingnya pendidikan kebencanaan sebagai upaya untuk mengurangi risiko dan korban jiwa akibat bencana di Indonesia.

*Reality (VR)* yang menggunakan teknik gamifikasi untuk mengajarkan mitigasi bencana banjir dan untuk meningkatkan efektivitas pendidikan manajemen bencana dengan menciptakan pengalaman interaktif dan realistis bagi pengguna dalam menghadapi situasi bencana banjir. Selain itu, penelitian ini mengeksplorasi keterlibatan pengguna melalui elemen gamifikasi, seperti penghargaan dan tantangan, serta mengevaluasi respons pengguna terhadap aplikasi *VR-EDM* sebagai alat edukasi

*Virtual Reality (VR)* terhadap tingkat pengetahuan dan kesiapsiagaan bencana banjir di kalangan remaja, khususnya dalam konteks program Resilien Sity di Desa Bugasur Kedaleman, Kecamatan Gudo, Kabupaten Jombang dan untuk mengidentifikasi apakah penggunaan teknologi *VR* dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam menghadapi bencana banjir dan menilai sejauh mana hal tersebut berkontribusi terhadap kesiapsiagaan mereka.

---

				dalam meningkatkan kesiapsiagaan dan respons masyarakat terhadap bencana banjir.	
4.	<b>Teori</b>	Konsep <i>Early Warning System</i>	Teori Kesiapsiagaan Kebencanaan	Teori Mitigasi Bencana dan Teori Gamifikasi	Teori Pembelajaran Konstruktivis, Teori Gamifikasi, Teori Kesiapsiagaan Bencana, dan Teori Teknologi Pendidikan.
5.	<b>Metode Penelitian</b>	Pelaksanaan kegiatan, Alat dan Bahan, Prosedur Kerja, Metode Partisipatif, Evaluasi Respon Peserta.	Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah metode kualitatif, yang bertujuan untuk menggali data mendalam mengenai mitigasi bencana.	Metode <i>Instructional Development Cycle</i>	Metode <i>pre-experimental</i> dengan rancangan <i>one group pretest-posttest design</i>
6.	<b>Persamaan</b>	Tujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai mitigasi bencana, khususnya tsunami, serta pendekatan	Membahas pentingnya pendidikan mitigasi bencana dalam konteks yang berbeda, tetapi dengan tujuan yang sejalan untuk meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat.	Memiliki kesamaan dalam tujuan mereka untuk meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat terhadap bencana, menggunakan teknologi <i>Virtual Reality</i>	Memiliki fokus pada penggunaan teknologi <i>Virtual Reality</i> (VR) sebagai alat edukasi untuk meningkatkan pemahaman dan kesiapsiagaan

---

partisipatif yang melibatkan peserta melalui sesi diskusi dan tanya jawab.

Jurnal refrensi memiliki fokus pada sosialisasi kebencanaan di MI Muhammadiyah Bulakrejo untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang bencana banjir, dengan metode pembelajaran yang meliputi presentasi dan film animasi. Sementara itu, jurnal ini menekankan edukasi mitigasi bencana tsunami kepada ibu-ibu dari orang tua siswa SDN 03 Situregen, menggunakan teknologi *Virtual Reality* (VR) untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam. Keduanya mengedepankan pentingnya pendidikan untuk membentuk generasi yang tangguh dan siap menghadapi risiko bencana,

(VR) sebagai alat edukasi. Keduanya menekankan pentingnya pemahaman masyarakat tentang mitigasi bencana, baik banjir maupun tsunami, serta bagaimana teknologi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan pengguna. Selain itu, kedua penelitian menggarisbawahi pentingnya pemberdayaan individu dalam hal ini, siswa dan ibu-ibu untuk membangun ketahanan komunitas terhadap risiko bencana.

masyarakat terhadap bencana serta menekankan pentingnya pengetahuan dan keterampilan dalam menghadapi bencana, baik itu banjir maupun tsunami dan penelitian berupaya memberdayakan komunitas, khususnya kelompok yang rentan, seperti remaja dan ibu-ibu, untuk meningkatkan kesiapan mereka dalam situasi darurat. Keduanya juga menyoroti perlunya tindak lanjut dalam pengembangan kebijakan kebencanaan.

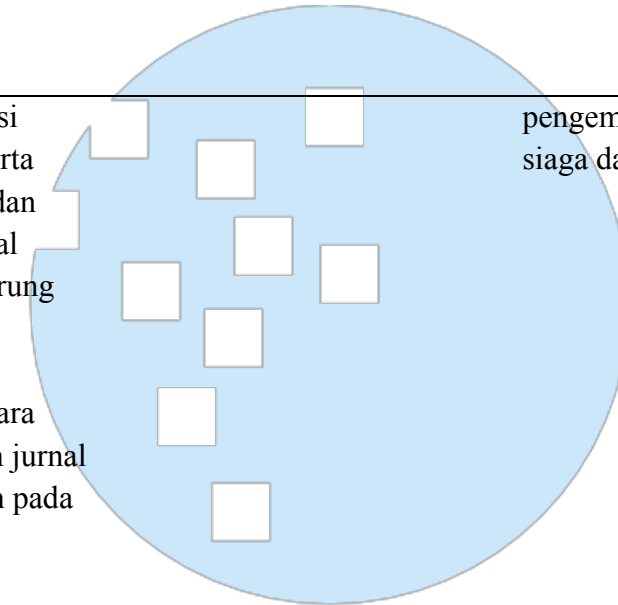
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

			serta memperkuat komunitas.		
7.	<b>Perbedaan</b>	<p>Sasaran peserta dalam penyampaian materi sosialisasi menunjukkan perbedaan metode yang mencolok. Jurnal referensi lebih mengandalkan ceramah dan diskusi umum, sementara jurnal ini mengintegrasikan teori dengan praktik menggunakan teknologi <i>Virtual Reality</i> (VR) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif. Selain itu, terdapat perbedaan dalam</p>	<p>Terlihat dalam pendekatan dan target audiens. Jurnal referensi lebih berfokus pada siswa sekolah dasar dengan metode pembelajaran yang konvensional, sedangkan jurnal kedua mengadopsi teknologi <i>Virtual Reality</i> (VR) untuk melibatkan ibu-ibu sebagai penjaga keluarga, menjadikan pendekatannya lebih interaktif dan praktis. Selain itu, sementara jurnal referensi lebih menekankan pada pengetahuan tentang bencana banjir, jurnal kedua mengedepankan persiapan konkret untuk menghadapi tsunami.</p>	<p>Perbedaan utama terletak pada fokus dan konteks dari masing-masing penelitian. Jurnal referensi lebih berorientasi pada pengembangan sistem edukasi berbasis VR untuk mitigasi bencana banjir, dengan analisis hasil survei dari responden yang mencakup mahasiswa dan staf. Di sisi lain, jurnal ini lebih berfokus pada pemberian edukasi spesifik tentang mitigasi tsunami kepada ibu-ibu dari orang tua siswa, dengan penekanan pada pemberdayaan perempuan dan</p>	<p>Perbedaannya terletak pada jenis bencana yang ditangani dan fokus audiensnya. Jurnal referensi berfokus pada bencana banjir dan penilaian pengaruh simulasi VR terhadap pengetahuan dan kesiapsiagaan masyarakat di Desa Bugasur, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan pengetahuan tetapi tidak ada pengaruh signifikan pada kesiapsiagaan. Sebaliknya, jurnal ini lebih menekankan pada mitigasi bencana tsunami dan memberikan edukasi</p>



---

waktu dan lokasi pelaksanaan, serta konteks sosial dan kegunaan. Jurnal referensi cenderung berfokus pada pengabdian masyarakat secara luas, sedangkan jurnal ini menekankan pada pemberdayaan perempuan, menjadikan pendidikan kebencanaan lebih relevan dan memberdayakan bagi kelompok tersebut. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga memfasilitasi peran aktif perempuan dalam mitigasi



pengembangan budaya siaga dalam komunitas.

spesifik kepada ibu-ibu dari orang tua siswa SDN 03 Situregen. Jurnal ini juga lebih berorientasi pada pemberdayaan sosial dan kolaborasi komunitas, sementara jurnal refrensi lebih berfokus pada analisis data kuantitatif dari survei.

U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

		bencana di komunitas mereka.			
8.	Hasil Penelitian	Berdasarkan evaluasi dan <i>monitoring</i> kegiatan sosialisasi mengenai sistem informasi kebencanaan di SMP dan SMA Muhammadiyah Kabupaten Pangandaran, disarankan agar kegiatan serupa dilaksanakan secara kontinyu untuk meningkatkan pengetahuan dan kewaspadaan siswa mengenai kebencanaan. Kerjasama dengan instansi	Penelitian ini di Kecamatan Sukoharjo menyoroti pentingnya peningkatan pengetahuan siswa-siswi MI Muhammadiyah Bulakrejo tentang kesiapsiagaan bencana, terutama banjir. Melalui sosialisasi kebencanaan menggunakan materi presentasi dan film animasi dari BNPB, hasilnya menunjukkan bahwa 10% siswa berada dalam kategori "belum siap" dan 5% dalam kategori "sangat siap." Selain itu, praktik pembuatan lubang resapan biopori sebagai langkah mitigasi juga dilaksanakan, dengan respon positif dan	Penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi edukasi bencana banjir berbasis <i>Virtual Reality</i> (VR) yang menggabungkan teknologi VR dan teknik gamifikasi. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan edukasi yang menarik dan interaktif kepada masyarakat. Hasil survei menunjukkan bahwa 80% responden merasa aplikasi ini sangat membantu dan menghibur, sementara 10% menyatakan bahwa aplikasi tersebut cukup membantu. Peneliti	Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif simulasi <i>Virtual Reality</i> (VR) terhadap tingkat pengetahuan masyarakat dalam menghadapi bencana banjir di Desa Bugasur Kedaleman, Kecamatan Gudo, Kabupaten Jombang, dengan hasil yang signifikan. Namun, tidak ditemukan pengaruh yang sama terhadap kesiapsiagaan masyarakat. Selain itu, hasil wawancara dengan partisipan mengungkapkan bahwa sebagian dari mereka

---

berpengalaman juga dianjurkan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta merasa materi yang disampaikan menarik dan bermanfaat, serta mereka menginginkan kegiatan lanjutan terkait teknologi informasi. Peserta menyadari pentingnya pengembangan diri dalam menghadapi perubahan global. Data survei dari 100 sampel menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan ini.

antusiasme siswa dalam menerapkannya di lingkungan mereka. Keseluruhan kegiatan ini menekankan pentingnya pendidikan mitigasi bencana untuk menciptakan generasi yang tangguh dan siap menghadapi risiko bencana di masa depan.

berharap aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut menggunakan perangkat *VR* terbaru, seperti *Oculus* dan *Meta Quest*, untuk meningkatkan efektivitas edukasi di masa depan.

mengalami keluhan pusing setelah menggunakan simulasi *VR* dengan durasi rata-rata 4.30 menit, 5.15 menit, dan 4.55 menit, sementara sebagian besar peserta lainnya tidak melaporkan keluhan. Temuan ini mengindikasikan pentingnya mempertimbangkan durasi penggunaan simulasi *VR* untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna dan mengurangi efek samping.

UJMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **2.2 Landasan Konsep**

### **2.2.1 Komunikasi dan Mitigasi Bencana**

Komunikasi bencana merupakan proses vital dalam penyampaian informasi yang relevan dan tepat waktu kepada masyarakat sebelum, selama, dan setelah terjadinya bencana Puji, (2018). Tujuan utama dari komunikasi bencana adalah memperkuat kesiapsiagaan, respons, dan pemulihan masyarakat dalam menghadapi situasi darurat. Ini bukan sekadar tentang memberikan informasi, tetapi juga tentang cara penyampaian informasi tersebut. Informasi yang jelas dan akurat membantu masyarakat memahami risiko yang dihadapi dan langkah-langkah mitigasi yang perlu diambil untuk melindungi diri dan lingkungan sekitar.

Berbagai saluran komunikasi dapat digunakan dalam penyebaran informasi bencana, mulai dari media massa yang tradisional hingga platform media sosial yang lebih modern. Setiap saluran memiliki peran penting dalam menjangkau audiens yang beragam. Penggunaan teknologi canggih dalam komunikasi bencana memungkinkan penyebaran informasi yang lebih cepat dan luas, sehingga masyarakat dapat mengambil tindakan yang tepat dalam waktu singkat. Dengan komunikasi bencana yang efektif, diharapkan masyarakat dapat lebih siap dan responsif terhadap bencana. Hal ini tidak hanya membantu mengurangi dampak negatif, tetapi juga membangun ketahanan komunitas. Kolaborasi antara pemerintah, organisasi non-pemerintah, dan masyarakat sangat penting dalam membangun sistem komunikasi yang efektif (Sutopo Purwo Nugroho, 2016).

Menurut Hadow (2014) dalam Verent Patricia (2023) strategi komunikasi bencana yang efektif adalah menyampaikan informasi yang akurat dan tepat waktu kepada masyarakat di semua empat fase manajemen keadaan darurat. Keempat fase ini, yang dijelaskan dalam Undang-Undang No. 24 Tahun 2007, mencakup tahap-tahap krusial dalam menghadapi bencana, mulai dari Mitigasi, Kesiapsiagaan, Tanggap Darurat, hingga pemulihan. Setiap fase memiliki karakteristik dan kebutuhan informasi yang berbeda, sehingga penting bagi strategi komunikasi untuk disesuaikan agar dapat memberikan panduan yang jelas dan dukungan yang diperlukan masyarakat pada setiap langkahnya. Dengan cara ini, komunikasi bencana tidak hanya menjadi alat penyampaian informasi, tetapi juga sarana untuk

memberdayakan komunitas dalam menghadapi situasi darurat dengan lebih siap dan tangguh. Berikut adalah penjelasan dari keempat fase tersebut:

### **1. Mitigasi**

Tahap mitigasi mencakup berbagai upaya untuk mengurangi risiko bencana, baik melalui pembangunan infrastruktur maupun melalui peningkatan kesadaran dan kemampuan masyarakat dalam menghadapi potensi ancaman. Tujuan mitigasi adalah untuk mendorong penerapan strategi, teknologi, dan tindakan yang dapat meminimalkan kerugian baik dalam hal jiwa maupun harta benda akibat bencana yang mungkin terjadi di masa depan.

### **2. Kesiapsiagaan**

Tahap kesiapsiagaan melibatkan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk mempersiapkan diri menghadapi bencana melalui pengorganisasian yang efektif dan penerapan langkah-langkah yang sesuai. Kesiapsiagaan bertujuan untuk menyampaikan informasi yang edukatif dan mendorong masyarakat agar lebih siap dalam menghadapi kemungkinan terjadinya bencana.

### **3. Tanggap Darurat**

Tahap tanggap darurat bencana melibatkan serangkaian tindakan yang segera dilakukan saat bencana terjadi untuk menangani dampak negatif yang timbul. Ini mencakup aktivitas penyelamatan dan evakuasi korban, pengamanan harta benda, pemenuhan kebutuhan dasar, perlindungan, pengelolaan pengungsi, serta pemulihan infrastruktur. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memberikan informasi, peringatan, evakuasi, dan laporan situasi kepada masyarakat tentang bencana yang sedang berlangsung.

### **4. Pemulihan**

Tahap pemulihan berfokus pada serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk mengembalikan kondisi masyarakat dan lingkungan yang terkena dampak bencana. Ini mencakup pemulihan fungsi kelembagaan, infrastruktur, dan fasilitas melalui upaya rehabilitasi. Pemulihan juga dilakukan untuk memberikan informasi kepada individu dan kelompok yang terdampak mengenai prosedur pendaftaran dan cara menerima bantuan setelah bencana.

Berikut adalah tabel yang menunjukkan berbagai saluran komunikasi yang dapat digunakan dalam konteks komunikasi bencana, beserta karakteristik dan keuntungannya:

Tabel 2. 2 Tabel Saluran Komunikasi

Saluran Komunikasi	Karakteristik	Keuntungan
Media Sosial	<i>Real-time</i> , interaktif, dan luas jangkauannya	Cepat menyebarkan informasi, memungkinkan umpan balik langsung dari masyarakat
Radio	Aksesibilitas tinggi, dapat menjangkau daerah terpencil	Informasi dapat disiarkan secara terus-menerus, tidak tergantung pada koneksi internet
Televisi	Visual dan auditori, menjangkau audiens luas	Mampu menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami
Papan Informasi Publik	Informasi statis yang terletak di lokasi strategis	Memungkinkan masyarakat yang tidak memiliki akses teknologi untuk mendapatkan informasi
SMS Panggilan Suara	Langsung dan pribadi, dapat menjangkau individu	Cepat dan efektif, terutama di daerah dengan koneksi internet yang buruk
Aplikasi <i>Mobile</i>	Interaktif dan berbasis lokasi	Memungkinkan pemberitahuan dan informasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna
<i>Email</i>	Komunikasi formal, dapat menjangkau individu atau kelompok	Cocok untuk komunikasi yang memerlukan dokumentasi dan pengarsipan
Workshop dan Pelatihan	Interaksi langsung, berbasis pengalaman	Meningkatkan pemahaman dan keterlibatan masyarakat dalam kesiapsiagaan bencana
Website Resmi	Sumber informasi yang lengkap dan terstruktur	Menyediakan akses ke berbagai informasi, panduan, dan sumber daya dalam satu tempat

Sumber: Hasil Olahan Data Penulis (2024)

### **2.2.2 Special Event**

*Special Event* didefinisikan sebagai kegiatan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman unik dan berkesan bagi peserta, dengan tujuan tertentu, seperti meningkatkan keterlibatan masyarakat, merayakan budaya lokal, atau mendukung tujuan sosial dan ekonomi (Alananzeh et al., 2022). *Special events* sering kali melibatkan perencanaan yang cermat dan organisasi yang rinci untuk memastikan bahwa acara tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Acara ini biasanya bersifat temporer dan terfokus, berbeda dengan kegiatan rutin lainnya. Mereka dapat mencakup berbagai bentuk, mulai dari festival, konser, pameran, hingga konferensi. *Special events* juga berfungsi sebagai alat untuk menarik perhatian publik, mempromosikan produk atau layanan, serta memperkuat identitas komunitas. Menurut Goldblatt dalam (Pudjiastuti, 2010), *Special Event* terdapat yang namanya tujuan event dan elemen event, yang dimana mencakup elemen-elemen krusial seperti 5W+1H sebagai dasar perencanaan acara.

#### **A) Tujuan Event**

##### **1. Celebration**

*Celebration* merupakan kegiatan yang ditandai dengan berbagai jenis festival, termasuk pameran, festival, dan acara sosial lainnya. Meskipun istilah "perayaan" dapat diterapkan dalam konteks yang lebih luas seperti pendidikan, pemasaran, dan reuni, secara umum istilah ini mencakup semua aspek kehidupan di mana acara diadakan untuk tujuan merayakan. Kata "perayaan" berasal dari istilah Latin "*celebrate*," yang berarti "menghormati." Oleh karena itu, perayaan sering kali merujuk pada acara yang bersifat resmi atau meriah, seperti parade, festival kota, upacara keagamaan, acara politik, serta perayaan penting dalam siklus kehidupan individu atau organisasi, pernikahan, dan ulang tahun.

##### **2. Education**

*Education* mencakup berbagai kegiatan yang berlangsung dari taman kanak-kanak hingga pertemuan dan konferensi di mana orang dewasa terlibat dalam pendidikan berkelanjutan sepanjang hidup mereka. Acara ini berfungsi untuk menandai, menyampaikan, menguji, dan mendukung

pertumbuhan individu. Melalui acara pendidikan, penyelenggara dapat memperkenalkan ide, emosi, dan tindakan baru yang berkontribusi pada peningkatan masyarakat. Contoh dari acara pendidikan meliputi wisuda, acara alumni, pelatihan di perusahaan, serta pertemuan dan konferensi dengan fokus pada konten edukatif. Salah satu inovasi dalam acara pendidikan adalah "*edutainment*," yang menggabungkan hiburan dengan pendidikan. Dengan menggunakan elemen hiburan seperti penyanyi dan penari, acara ini memfasilitasi tamu untuk belajar, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi materi tertentu. Pendekatan ini bertujuan untuk memperkenalkan ide-ide baru yang dapat meningkatkan produktivitas.

### 3. *Marketing*

Acara pemasaran kini menjadi elemen penting dalam setiap strategi pemasaran. Bersama dengan iklan, hubungan masyarakat, dan promosi, *event* digunakan untuk meningkatkan kesadaran dan meyakinkan calon pelanggan agar membeli produk atau layanan. Acara ini bisa bersifat pribadi, seperti peluncuran mobil baru sebelum diperkenalkan ke dealer atau dipamerkan kepada publik. Selama ini, pengecer telah menggunakan acara untuk meningkatkan penjualan, dan kini jenis bisnis lain juga menyadari bahwa interaksi tatap muka melalui *event* merupakan cara yang efektif untuk mencapai target penjualan.

### 4. *Reunion*

Reuni merupakan acara di mana individu berkumpul kembali untuk mengenang masa lalu, memperbaharui persahabatan, atau sekadar memperkuat ikatan dalam kelompok. Kegiatan reuni ini dapat ditemukan di berbagai aspek manajemen acara, karena setelah kesuksesan acara awal, sering kali muncul keinginan untuk berkumpul kembali.

## B) Elemen Event

### 1. Why

Langkah pertama adalah menetapkan alasan atau tujuan dari acara yang memastikan pentingnya dan keberlanjutan pelaksanaannya. Tujuan yang



ditetapkan juga harus mempertimbangkan keinginan dan kebutuhan audiens sasaran agar dapat menarik perhatian mereka.

## 2. Who

Langkah kedua adalah mengidentifikasi pihak-pihak yang terlibat dalam acara tersebut. Ini berkaitan dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat berasal dari dalam maupun luar organisasi. Pihak-pihak yang harus diperhatikan mencakup audiens target, karakteristik serta keinginan dan kebutuhan mereka, konsumsi, pengisi acara (narasumber), serta hiburan (seperti *Master of Ceremony* (MC), penyanyi, penari, dan lainnya). Selain itu, potensi sponsor, mitra media, dan penanggung jawab acara juga perlu diidentifikasi. Dengan menentukan siapa saja yang terlibat, kita dapat menilai tingkat keterlibatan masing-masing pihak dalam acara.

## 3. When

Langkah ketiga adalah menetapkan waktu pelaksanaan acara. Penentuan waktu ini juga dapat berdampak pada pemilihan lokasi di mana acara akan diselenggarakan.

## 4. Where

Langkah keempat adalah menentukan lokasi penyelenggaraan acara. Setelah lokasi dipilih, proses selanjutnya bisa menjadi lebih mudah atau justru lebih menantang. Oleh karena itu, keputusan mengenai tempat ini harus diambil secepatnya, karena akan mempengaruhi banyak keputusan lainnya.

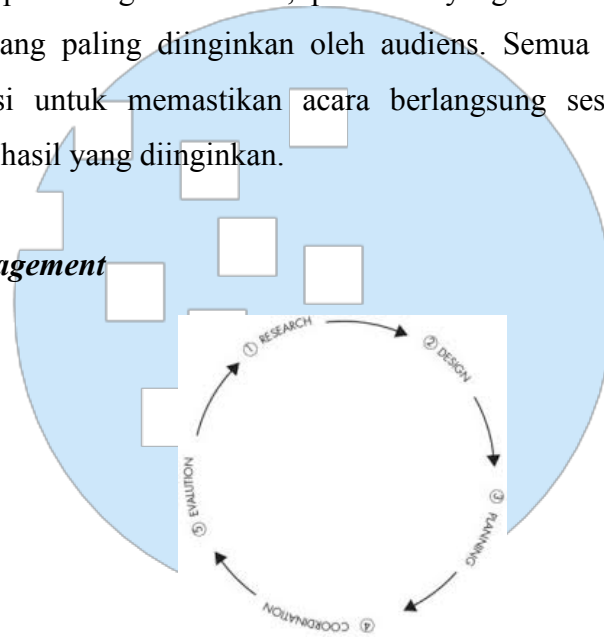
## 5. What

Langkah kelima dan terakhir adalah menentukan produk acara yang akan disajikan berdasarkan informasi yang telah diperoleh. Pada tahap ini, penting untuk mengaitkan produk acara dengan kebutuhan, keinginan, dan harapan audiens. Elemen ini berkaitan dengan bentuk acara yang paling sesuai untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dengan mempertimbangkan karakteristik audiens serta sumber daya yang tersedia.

## 6. How

Setelah kelima pertanyaan ini terjawab secara menyeluruh, langkah selanjutnya adalah menentukan strategi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ini mencakup desain acara yang paling tepat, pemilihan dekorasi, perancangan evaluasi, publikasi yang sesuai, serta pemilihan hiburan yang paling diinginkan oleh audiens. Semua elemen ini harus terintegrasi untuk memastikan acara berlangsung sesuai harapan dan mencapai hasil yang diinginkan.

### 2.2.3 Event Management



Gambar 2. 1 Tahapan Event Management Sumber: Goldblatt (2002)

Ada lima tahap yang perlu dilalui untuk menciptakan acara khusus yang efektif dan efisien, yaitu *research*, *design*, *planning*, *coordination* dan *evaluation* (Joe Goldblatt, 2002) dalam Patricia (2024). Tahapan ini dapat diilustrasikan berikut:

#### 1. *Research*

Terdapat tiga tipe penelitian yang dapat dilakukan, yaitu riset kuantitatif, riset kualitatif, dan riset campuran. Riset kuantitatif bertujuan untuk mengumpulkan informasi demografis, seperti jenis kelamin, usia, pendapatan, dan aspek lain yang relevan dengan target acara. Metode ini umumnya murah, mudah dilaksanakan, dan dapat dianalisis dengan bantuan komputer. Sementara itu, riset kualitatif berfungsi untuk mengeksplorasi aspek-aspek yang tidak terlihat dalam riset kuantitatif. Penelitian ini memberikan wawasan mengenai faktor-faktor di balik angka-angka yang diperoleh dari riset kuantitatif dan merupakan

langkah penting dalam keseluruhan proses penelitian. Riset ini dapat dilakukan melalui diskusi kelompok terfokus (FGD) atau observasi.

## 2. *Design*

Proses desain sebuah acara dimulai dengan pendekatan kreatif yang melibatkan sesi *brainstorming* dan pemetaan pikiran (*mind mapping*) dalam konteks kelompok. Pada tahap ini, peserta diajak untuk mengumpulkan berbagai gagasan yang berasal dari beragam sumber, seperti seni, musik, sastra, teknologi, dan acara-acara terkini yang relevan. Tujuan dari sesi ini adalah untuk menciptakan suasana terbuka di mana ide-ide dapat mengalir dengan bebas, sehingga memungkinkan munculnya konsep-konsep inovatif untuk acara yang akan datang. Pentingnya penggunaan *flip chart* dalam sesi ini adalah untuk mendokumentasikan ide-ide awal yang muncul. Dengan cara ini, semua peserta dapat melihat dan mengakses informasi yang telah dibagikan, tanpa merasa tertekan untuk mengategorikan atau menstrukturkan ide-ide tersebut secara langsung. Metode ini mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi di antara anggota kelompok, menciptakan atmosfer yang produktif dan dinamis. Setelah mengumpulkan berbagai gagasan, langkah berikutnya adalah melakukan pemetaan pikiran. *Mind mapping* merupakan teknik yang memungkinkan penyelenggara untuk menghubungkan ide-ide acak dan menciptakan relasi yang lebih dalam antara konsep-konsep tersebut. Proses ini tidak hanya membantu dalam mengorganisasi pemikiran tetapi juga dalam mengidentifikasi pola-pola yang muncul, yang dapat menjadi dasar untuk keputusan yang logis dan terencana. Dengan menggunakan *mind mapping*, penyelenggara acara dapat melihat keseluruhan gambaran secara visual, sehingga memudahkan mereka untuk merumuskan isi acara dan menyusun komponen-komponen yang diperlukan. Teknik ini terbukti efektif dalam menyatukan berbagai saran dan perspektif dari anggota tim, memungkinkan semua suara untuk didengar dan diintegrasikan dalam perencanaan acara. Dengan demikian, proses desain yang kolaboratif ini tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga memperkuat keterlibatan tim dalam menciptakan acara yang sukses dan bermakna.

### 3. *Planning*

Merupakan tahap perencanaan dalam penyelenggaraan acara mencakup penerapan prinsip-prinsip hukum waktu, ruang, dan tempo untuk mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang tersedia. "Waktu" merujuk pada durasi yang ada untuk melakukan tindakan atau merespons, di mana lamanya periode perencanaan dan produksi dapat secara signifikan mempengaruhi biaya dan, dalam beberapa kasus, keberhasilan acara tersebut. Sementara itu, "ruang" berkaitan dengan lokasi di mana acara akan dilaksanakan dan waktu yang tersedia antara pengambilan keputusan penting yang berhubungan dengan acara itu. Hubungan antara waktu dan ruang ini bersifat tetap selama seluruh proses penyelenggaraan acara. Dalam memilih tempat untuk acara, faktor lokasi dan sumber daya yang ada dapat sangat memengaruhi waktu yang dapat digunakan. Saat mempertimbangkan ruang untuk suatu acara, penting untuk melakukan persiapan yang detail dengan menggunakan *checklist* agar setiap elemen dapat ditinjau dengan cermat. Adapun "tempo" merupakan hukum terakhir dalam perencanaan acara, yang mencakup periode di mana acara berlangsung selama tahap perencanaan dan produksi. Dengan menganalisis lokasi acara dan memperkirakan waktu yang diperlukan untuk proyek tersebut, perencana acara akan lebih mampu mengatur tempo atau jadwal untuk persiapan, produksi, dan pengadaan peralatan.

### 4. *Coordinating*

Pertama, faktor komunikasi sangat penting karena keberhasilan koordinasi dalam acara khusus sangat bergantung pada kualitas komunikasi yang dilakukan secara konsisten dan terus-menerus di antara anggota tim. Selanjutnya, berkaitan dengan kepentingan pribadi, setiap anggota tim perlu dapat memisahkan kepentingan individu dari kepentingan kelompok. Mereka harus mampu menahan diri agar tidak terlalu menonjol, tidak memaksakan kehendak, dan mau menerima masukan dari orang lain. Faktor berikutnya adalah komitmen, yang diperlukan dari setiap anggota tim mulai dari tahap persiapan hingga evaluasi akhir acara. Dalam hal ini, membangun kepercayaan antar anggota tim juga sangat penting, karena kepercayaan yang solid dapat

berkontribusi pada keberhasilan acara. Terakhir, faktor kolaborasi menunjukkan bahwa kualitas koordinasi acara dapat dinilai dari kemampuan manajer acara dalam menciptakan kerjasama yang efektif di antara seluruh anggota tim.

## 5. *Evaluation*

Proses evaluasi suatu kegiatan sangat penting untuk menilai keberhasilan sebuah acara. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui survei tertulis, di mana peserta diminta untuk memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka selama acara. Survei ini dapat mencakup berbagai aspek, seperti kepuasan peserta, relevansi konten, serta efektivitas penyampaian informasi. Selain survei tertulis, pencatatan jumlah peserta dan pengunjung juga menjadi metode evaluasi yang krusial. Data ini memberikan gambaran tentang seberapa banyak orang yang terlibat dalam acara, yang dapat menjadi indikator awal tentang daya tarik dan jangkauan acara tersebut. Metode evaluasi lainnya yang diusulkan oleh Goldblatt meliputi pemantauan langsung. Dalam metode ini, penyelenggara dapat menugaskan individu tertentu untuk mengamati jalannya acara. Pengamat ini akan mencatat berbagai aspek, seperti interaksi peserta, pengelolaan waktu, dan keefektifan penyampaian materi. Terakhir, survei juga dapat dilakukan melalui telepon atau surat, yang memberikan cara tambahan untuk mengumpulkan umpan balik dari peserta. Metode ini memungkinkan penyelenggara untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan memperoleh informasi yang mungkin tidak didapatkan melalui survei langsung di lokasi acara. Dengan menerapkan berbagai metode evaluasi ini, penyelenggara dapat memperoleh wawasan yang berharga untuk meningkatkan acara di masa depan, serta memastikan bahwa tujuan acara tercapai dengan baik.

### 2.2.4 **Visual**

Teori visual merupakan cabang studi yang membahas bagaimana manusia memahami, menginterpretasikan, dan merespons rangsangan visual yang diterima melalui indera penglihatan. Dalam konteks ini, beberapa konsep utama menjadi landasan penting dalam memahami pemrosesan informasi visual.

## 1) Pemrosesan Informasi Visual

Pemrosesan informasi visual adalah proses kompleks yang melibatkan berbagai tahap, mulai dari deteksi stimulus visual hingga interpretasi makna yang lebih mendalam (Fungay, 2023). Proses ini dimulai ketika cahaya masuk melalui mata dan merangsang sel-sel reseptor di retina, yang kemudian mengubah cahaya menjadi sinyal listrik. Sinyal-sinyal ini kemudian dikirimkan ke otak, di mana informasi visual diproses dengan sangat efisien dan cepat, melibatkan beberapa bagian otak yang saling berkoordinasi, termasuk *nukleus genikulat lateral* di *talamus* dan *korteks visual* di otak belakang. Richard Gregory, seorang psikolog terkemuka, mengemukakan teori persepsi visual yang menyatakan bahwa pemrosesan visual tidak hanya bergantung pada data sensorik yang diterima, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman dan ekspektasi sebelumnya. Dalam pendekatan ini, manusia tidak sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif membangun hipotesis tentang apa yang mereka lihat, mengandalkan pengetahuan dan konteks yang telah ada sebelumnya. Misalnya, dua orang yang melihat objek yang sama mungkin memiliki interpretasi yang berbeda tergantung pada latar belakang, pengalaman, dan pengetahuan masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman visual sangat dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya, serta pengalaman individu, sehingga menekankan pentingnya pendekatan holistik dalam memahami cara manusia berinteraksi dengan lingkungan visual mereka. Dengan demikian, pemrosesan informasi visual bukan hanya sekadar fungsi biologis, tetapi juga melibatkan aspek psikologis dan sosial yang kompleks, yang berkontribusi pada cara kita memahami dan menafsirkan dunia di sekitar kita.

## 2) Unsur-Unsur Visual

Unsur-unsur visual seperti titik, garis, bentuk, warna, dan tekstur merupakan komponen dasar yang sangat penting dalam menciptakan karya seni atau desain yang efektif. Setiap unsur ini memiliki karakteristik

unik dan fungsi spesifik yang dapat mempengaruhi cara kita merasakan, memahami, dan berinteraksi dengan sebuah gambar atau objek. Misalnya, warna tidak hanya berperan dalam estetika, tetapi juga dapat mempengaruhi emosi dan persepsi penonton misalnya warna hangat seperti merah dan kuning sering kali memberikan kesan energik dan dinamis, sedangkan warna dingin seperti biru dan hijau dapat menciptakan suasana yang lebih tenang dan damai (Ajar et al., 2005).

Dalam konteks desain komunikasi visual, pengorganisasian dan pengelolaan unsur-unsur ini sangat penting untuk menciptakan komposisi yang harmonis dan efektif dalam menyampaikan pesan. Penerapan prinsip-prinsip desain, seperti keseimbangan yang menciptakan stabilitas visual, kontras yang menonjolkan perbedaan antara elemen, ritme yang memberikan aliran visual, dan kesatuan yang menyatukan semua unsur dalam satu kesatuan yang kohesif, sangat diperlukan untuk memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh audiens (Ajar et al., 2005). Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang setiap unsur dan prinsip desain sangat krusial bagi para desainer dan seniman, karena ini akan menentukan seberapa efektif karya mereka dalam berkomunikasi dengan penonton dan meninggalkan kesan yang mendalam.

### 3) *Virtual Reality*

*Virtual Reality* (VR) adalah teknologi canggih yang menciptakan lingkungan simulasi interaktif, memungkinkan pengguna untuk merasakan pengalaman seolah-olah mereka berada di dalam dunia maya yang sepenuhnya baru. Dengan memanipulasi elemen visual dan audio, VR menciptakan pengalaman imersif di mana otak manusia diprogram untuk merasakan realitas melalui stimulasi sensorik yang kuat. Teknologi ini telah diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, pelatihan, kesehatan, dan hiburan, menunjukkan fleksibilitas dan potensi yang luas. Dalam konteks pendidikan, VR dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih

mendalam dan menarik, sementara dalam pelatihan, teknologi ini dapat digunakan untuk simulasi situasi nyata yang memungkinkan peserta untuk berlatih keterampilan dalam lingkungan yang aman. *VR* dapat dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan tingkat interaksi pengguna, mulai dari non-interaktif hingga interaktif. Misalnya, *VR* non-interaktif, seperti video 360 derajat, memberikan pengalaman visual yang menarik tanpa memungkinkan interaksi langsung dengan objek di dalamnya. Di sisi lain, *VR* interaktif menawarkan pengalaman yang lebih mendalam, di mana pengguna dapat berinteraksi secara langsung dengan objek dan lingkungan *virtual*, memungkinkan eksplorasi dan pembelajaran yang lebih dinamis (Pramesti et al., 2022). Dengan perkembangan teknologi yang terus berlanjut, potensi *VR* dalam meningkatkan berbagai aspek kehidupan manusia semakin terbuka lebar, menjadikannya alat yang berharga untuk inovasi dan edukasi di masa depan.

