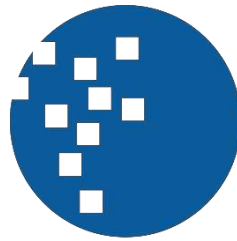


PERANCANGAN EVENT PERTUNJUKAN BONEKA TANGAN

“SMONG : SI RAKSASA LAUT” UNTUK MURID KELAS 1

SDN 01 SITUREGEN



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI BERBASIS KARYA

Olivia Salim

0000056028

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

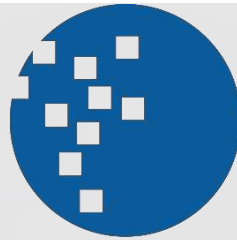
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

**PERANCANGAN EVENT PERTUNJUKAN BONEKA TANGAN
“SMONG : SI RAKSASA LAUT” UNTUK MURID KELAS 1
SDN 01 SITUREGEN**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI BERBASIS KARYA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Olivia Salim

00000056028

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Olivia Salim
NIM : 00000056028
Program studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/Skripsi/Tugas Akhir/Laporan Magang/MBKM saya yang berjudul:

PERANCANGAN EVENT PERTUNJUKAN BONEKA TANGAN “SMONG : SI RAKSASA LAUT” UNTUK MURID KELAS 1 SDN 01 SITUREGEN

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

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

Tangerang, 20 Desember 2024



(Olivia Salim)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berbasis Karya dengan judul

PERANCANGAN EVENT PERTUNJUKAN BONEKA TANGAN “SMONG : SI RAKSASA LAUT” UNTUK MURID KELAS 1 SDN 01 SITUREGEN

Oleh

Nama : Olivia Salim
NIM : 00000056028
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Kamis, 9 Januari 2024
Pukul 15.00 s.d 16.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

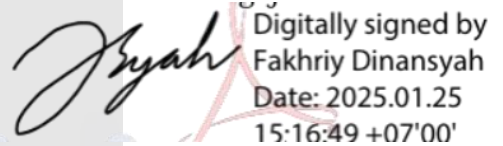
Ketua Sidang



Maria Advenita Gita Elmada, S.I.Kom., M.Si.

NIDN 0309129202

Penguji

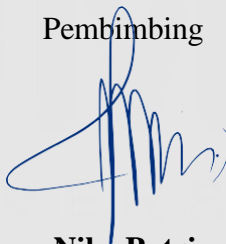


Digitally signed by
Fakhriy Dinansyah
Date: 2025.01.25
15:16:49 +07'00'

Fakhriy Dinansyah, M.M., M.I.Kom.

NIDN 0304039001

Pembimbing



Nike Putri

Yunandika.S.Ikom., M.I.Kom

NIDN 0325019101

Ketua Ilmu Komunikasi



Cendera Rizky Anugerah Bangun, M.Si

NIDN 030407804.

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Olivia Salim

NIM 00000056018

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN EVENT
PERTUNJUKAN BONEKA TANGAN "SMONG : SI RAKSASA LAUT"
UNTUK MURID KELAS 1 SDN 01 SITUREGEN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.

Tangerang, 20 Desember 2024



(Olivia Salim)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan skripsi berbasis karya ini dengan judul: **PERANCANGAN EVENT PERTUNJUKAN BONEKA TANGAN “SMONG : SI RAKSASA LAUT” UNTUK MURID KELAS 1 SDN 01 SITUREGEN** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas, Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugerah Bangun, M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Nike Putri Yunandika S.Ikom.,M.I.Kom sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak/Ibu Dosen selaku Ketua Sidang dan Bapak/Ibu Dosen selaku penguji yang telah memberikan arahan dan masukan saat sidang.
6. Mama dan Papa yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Anis Faisal Reza dan keluarga besar Gugus Mitigas Lebak Selatan.
8. Resha Rashtrapatiji, S.E sebagai narasumber dan Dosen Pembimbing Ahli
9. SDN 01 Situregen yang telah memberikan kepercayaan untuk penulis menyelenggarakan kegiatan project.
10. Kepada Juli Yanti, Jesslyn Angelina, Amandea, Maria Jessica, Jevylinne, dan teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang telah

memberikan dukungan emosional dan motivasi yang kuat selama penulis melakukan penelitian.

11. Teman-teman *Humanity Batch 5* Tim 1 yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Tangerang, 20 Desember 2024



(Olivia Salim)

**PERANCANGAN EVENT PERTUNJUKAN BONEKA TANGAN
“SMONG: SI RAKSASA LAUT” UNTUK MURID KELAS 1 SDN 01
SITUREGEN**

Olivia Salim

ABSTRAK

Mitigasi bencana merupakan langkah penting untuk mempersiapkan masyarakat menghadapi potensi bencana, khususnya di daerah pesisir yang rawan tsunami. Anak-anak sebagai kelompok rentan memerlukan pendekatan edukasi yang kreatif agar pesan mitigasi dapat diterima dengan baik. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan kegiatan mitigasi bencana melalui pertunjukan boneka tangan berjudul "Smong Si Raksasa Laut" untuk siswa kelas 1 SD. Metode yang digunakan meliputi tahap penelitian, desain, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode ini memanfaatkan *storytelling* dan visualisasi boneka tangan untuk menyampaikan materi mitigasi secara interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertunjukan boneka tangan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai tanda-tanda awal tsunami, langkah evakuasi, dan pentingnya kesiapsiagaan. Pendekatan *storytelling* melalui media boneka tangan mampu menarik perhatian siswa dan menjaga keterlibatan mereka selama kegiatan berlangsung. Peningkatan pemahaman siswa menunjukkan bahwa penggunaan *storytelling* dan visualisasi berbasis boneka tangan memberikan efek positif dalam menyampaikan pesan mitigasi. Pertunjukan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendidik.

Kata kunci: Metode pembelajaran, mitigasi bencana, *storytelling*

DESIGNING THE PUPPET SHOW “SMONG : THE SEA GIANT” FOR FIRST GRADE STUDENT OF SDN 01 SITUREGEN

Olivia Salim

ABSTRACT

Disaster mitigation is a crucial step in preparing communities to face potential disasters, especially in tsunami-prone coastal areas. Children, as a vulnerable group, require creative educational approaches to ensure disaster mitigation messages are effectively received. This study aims to design and implement a disaster mitigation activity through a puppet show titled "Smong the Sea Giant" for first-grade elementary school students. The methods used include stages of research, design, planning, implementation, and evaluation. This approach employs storytelling and puppet visualization to deliver mitigation materials interactively. The study results indicate that the puppet show effectively enhances students' understanding of early tsunami warning signs, evacuation steps, and the importance of preparedness. The storytelling approach using puppets successfully captured students' attention and maintained their engagement throughout the activity. The improvement in students' comprehension demonstrates that storytelling and puppet-based visualization positively influence the delivery of mitigation messages. This puppet show creates an enjoyable and educational learning atmosphere, making it an innovative and interactive medium for teaching disaster mitigation to first-grade elementary school students.

Keywords: *Learning methods , disaster Mitigation, storytelling*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Tujuan Karya	8
1.3 Kegunaan Karya.....	8
1.3.1 Kegunaan Akademis	8
1.3.2 Kegunaan Praktis	8
1.3.3 Kegunaan Sosial	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Referensi Karya	9
2.2 Landasan Konsep	11
2.2.1 Teori Kognitivisme	11
2.2.2 Komunikasi Bencana	12
2.2.3 Event	12
2.2.3.1 Jenis Event	12
2.2.3.2 <i>Event Management</i>	14
2.2.4 Storytelling	17
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN KARYA.....	19
3.1 Tahapan Pembuatan	19
3.1.1. Research.....	19

3.1.2. Design	22
3.1.3. <i>Planning</i>	25
3.1.4 Coordinating	25
3.1.5 Evaluation	26
3.2. Rancangan Timeline	26
3.3. Anggaran	27
3.4 Target Luaran/Publikasi/HKI	28
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	29
4.1 Pelaksanaan.....	29
4.1.1 Research	29
4.1.2 Design	32
4.2 Evaluasi	54
BAB V KESIMPULAN SARAN	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Referensi Penelitian Terdahulu	9
Tabel 3. 1 Analisis SWOT.....	21
Tabel 3. 2 Timeline Pertunjukan Boneka Tangan “Smong : Si Raksasa Laut”	26
Tabel 3. 3 Perkiraan Anggaran Pertunjukan Boneka Tangan “Smong : Si Raksasa Laut”	27
Tabel 4. 1 Naskah Cerita yang Dibuat	42
Tabel 4. 2 Anggaran Pertunjukan Boneka Tangan “Smong: Si Raksasa Laut”.....	48
Tabel 4. 3 Koordinasi Divisi	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Infografis Bencana Indonesia 2023	3
Gambar 3. 1 Penulis melakukan observasi ke rumah warga	20
Gambar 3. 2 Logo Patriot Siaga	23
Gambar 4. 1 Observasi di SDN 01 Situregen kelas 1 SD	30
Gambar 4. 2 Inspirasi Pertunjukan Boneka Tangan	31
Gambar 4. 3 Logo Patriot Siaga	33
Gambar 4. 4 Tokoh Banta	34
Gambar 4. 5 Tokoh Elang	35
Gambar 4. 6 Tokoh Naga "Smong"	36
Gambar 4. 7 Inspirasi Panggung	37
Gambar 4. 8 Ukuran Panggung	38
Gambar 4. 9 Panggung Pertunjukan Boneka Tangan	39
Gambar 4. 10 Buku Cerita Smong	40
Gambar 4. 11 Souvenir Smong	46
Gambar 4. 12 Rundown Acara Patriot Siaga	48
Gambar 4. 13 Enam Siswa yang Diwawancara	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Turnitin.....	63
Lampiran B Konsultasi Form	64
Lampiran C Konsultasi Form	65
Lampiran D Surat Perizinan <i>Event</i> PATRIOT SIAGA	67
Lampiran E Term of Reference untuk Narasumber	68
Lampiran F Kunjungan Pertama ke SDN 01 Situregen	72
Lampiran G Penulis Design Collateral	74
Lampiran H Penulis Membuat Panggung Boneka	75
Lampiran I Penulis Membagikan Brosur ke Sekolah.....	80
Lampiran J Penulis H-1 <i>Event</i> Check Sound System dan Pasang Panggung.....	80
Lampiran K Penulis Menjemput Narasumber	81
Lampiran L Tim Patriot Siaga bersama Kepala Sekolah & Wali Kelas SDN 1 Situregen.....	82
Lampiran M Dokumentasi saat <i>Event</i> Berlangsung	83
Lampiran N Aftermovie Pertunjukan Boneka Taangan “Smong : Si Raksasa Laut”	88
Lampiran O Press Release Pertunjukan Boneka Taangan “Smong : Si Raksasa Laut”	89
Lampiran P Lembar Verifikasi - MBKM 04.....	92
Lampiran Q Curriculum Vitae Olivia Salim	93