

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Dalam proses perancangan dari *event* Patriot, penulis mencari dan mempelajari beberapa karya sejenis berupa:

Tabel 2. 1 Referensi Penelitian Terdahulu

Perbandingan	Penelitian Terdahulu I	Penelitian Terdahulu II	Penelitian Terdahulu III
Nama Peneliti	Fitri Aulia, Marfuatun, Deni Siregar	Mei Fita Asri Untari, Joko Sulianto, Fitri Yulianti	Resti L.Sari
Institusi Peneliti	Universitas Hamzanwadi	Universitas Pendidikan Indonesia	Universitas Negri Yogyakarta
Tahun	2019	2014	2021
Judul Karya	Program Bimbingan Mitigasi Bencana Banjir Pada Anak Usia Sekolah Dasar	Profil Cerita Anak dan Media Boneka Tangan dalam Metode Bercerita Berkarakter untuk Siswa SD	Penerapan Metode Storytelling Menggunakan Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD
Tujuan Karya	Memberikan arahan tentang pencegahan bencana kepada anak- anak yang terdampak bencana.	Mengembangkan penggunaan media boneka tangan dalam bercerita untuk menanamkan nilai-	Meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD melalui penerapan metode <i>storytelling</i>

		nilai karakter pada siswa sekolah dasar.	menggunakan boneka tangan
Teori / Konsep yang digunakan	Play Theory, need assessment, mitigasi bencana	<i>profiles of children's stories,</i> media boneka tangan, <i>elementary students.</i>	<i>Hand Puppets, Learning Outcomes, Storytelling</i>
Hasil Karya	Hasil dari kegiatan yang menggunakan media interaktif seperti mewarnai dan simulasi berbentuk permainan menunjukkan bahwa kegiatan tersebut telah terlaksana dengan optimal.	Penggunaan media boneka tangan dalam metode bercerita terbukti efektif dalam menanamkan karakter positif pada siswa sekolah dasar.	Penggunaan media boneka tangan dalam metode bercerita efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD
Sumber Jurnal	Sarwahita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 15 No. 1 Tahun 2018 Journal.unj.ac.id	Sulianto: Profil Cerita Anak dan Media Boneka Tangan dalam Metode Bercerita Berkarakter untuk Siswa SD Vol 1, No 2 Tahun 2014 ejournal.upi.edu	Primary Education Journal Silampari (PEJS) Vol 3 No. 2 (2021) Penerapan Metode Storytelling menggunakan boneka tangan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri Bandung Banpres ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id

2.2 Landasan Konsep

2.2.1 Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme menerangkan bahwa, anak didik akan memperoleh pemahaman tentang pembelajaran, dengan mengaktifkan indra, maksudnya dengan menggunakan media atau alat, dan berbagai metode pembelajaran (Nurhadi, 2020). Menurut teori ini, belajar merupakan perubahan pandangan anak didik dan pemahaman anak didik, dan perubahan tersebut tidak selalu dapat diamati. Teori kognitivisme terbagi menjadi dua yaitu, kognitivisme kognitif dan kognitivisme sosial, meskipun teori kognitivisme terbagi menjadi dua, yang akan dibahas kali ini hanyalah kognitivisme kognitif (Basyir et al., 2022).

Teori kognitif merupakan proses internal yang mencakup pengetahuan yang dimiliki oleh anak didik berupa ingatan, retensi, pengolahan informasi, dan aspek kejiwaan lainnya. Intinya teori ini lebih mementingkan proses belajar daripada hasil pembelajaran (Ariani et al., 2022). Bagi pendidik yang menggunakan teori kognitif, anak didiknya memiliki kemampuan berfikir untuk menyelesaikan setiap persoalan yang diamati, anak didik aktif, anak didik dapat menemukan cara belajar yang sesuai untuk dirinya, sedangkan pendidik berfungsi sebagai mediator, dan fasilitator. Kunci keberhasilan pembelajaran menurut teori ini ialah intruksi pendidik yang harus memfasilitasi keperluan pembelajaran, agar anak didik dapat mengembangkan kemampuannya (Munajah & Supena, 2021).

Kelebihan teori kognitif, yaitu anak didik sebagai pusat pembelajaran karena pembelajaran dilakukan berdasarkan kemampuan kognitif anak didik, tanpa paksaan, dan pembelajaran tidak membosankan. Kelemahan dari teori ini akan terbuang sia-sia ketika strategi pendidik memajemen kelas yang kurang baik, lebih menekankan pada daya ingat, sedangkan setiap anak didik memiliki daya ingat yang berbeda (Basyir et al., 2022).

2.2.2 Komunikasi Bencana

Menurut Haddow & Haddow (2014), komunikasi bencana adalah komunikasi yang dilakukan sebagai langkah pencegahan mitigasi bencana. Komunikasi merupakan salah satu cara pendekatan untuk memberikan dukungan dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan dalam menanggulangi bencana. Komunikasi bencana sendiri merupakan tindakan yang membutuhkan partisipasi dari pihak-pihak yang terlibat. Adanya komunikasi bencana berperan sebagai memberikan informasi mengenai kepastian dari terjadinya bencana, untuk mengurangi risiko korban jiwa. Masyarakat secara tidak langsung akan bertindak lebih siap menghadapi kemungkinan bencana yang akan terjadi.

2.2.3 Event

Menurut Effendy (2011) strategi komunikasi adalah proses perencanaan dan pengelolaan yang efektif untuk menyampaikan pesan agar mudah dipahami oleh penerima, sehingga dapat memengaruhi atau mengubah perilaku seseorang. Salah satu bentuk strategi komunikasi adalah melalui penyelenggaraan acara atau *event*. *Event* merupakan kegiatan yang dirancang untuk menandai momen penting dalam kehidupan individu atau kelompok, yang sering berkaitan dengan adat, budaya, tradisi, atau agama. *Event* diselenggarakan dengan tujuan tertentu, melibatkan partisipasi masyarakat, dan dilaksanakan pada waktu yang telah ditentukan (Noor, 2018).

2.2.3.1 Jenis Event

Setiap *event* memiliki tujuan yang beragam, sehingga jenis-jenis event pun berbeda-beda. Menurut Noor (2018), *event* dapat dibagi menjadi empat kategori berdasarkan tujuan *event* yaitu:

1) *Personal Event*

Acara yang bersifat pribadi biasanya terkait dengan peristiwa khusus dalam kehidupan seseorang. Acara semacam ini memiliki nilai

kedekatan yang tinggi antar individu yang terlibat, sehingga dapat memengaruhi intensitas hubungan mereka. Umumnya, pihak-pihak yang terlibat adalah anggota keluarga, kerabat, atau teman dekat. Contoh acara pribadi meliputi pernikahan, liburan, reuni dengan teman lama, dan lainnya. Tujuan utama dari acara ini adalah untuk mempererat hubungan sosial antarindividu.

2) *Leisure Event*

Acara ini berfokus pada aktivitas yang santai, bertujuan untuk memberikan hiburan dan relaksasi. Kegiatan yang dilakukan biasanya berkaitan dengan rekreasi atau hobi. Contohnya meliputi konser, olahraga, perjalanan wisata, acara sosial, dan lain sebagainya. Tujuan utamanya adalah menciptakan kepuasan dan kesenangan bagi individu atau kelompok melalui aktivitas yang bersifat rekreatif.

3) *Cultural Event*

Acara ini mencakup kegiatan yang berkaitan dengan perayaan aspek budaya tertentu dalam sebuah komunitas atau kelompok. Jenis acara ini beragam dan bertujuan untuk melestarikan, merayakan, serta meningkatkan pemahaman tentang budaya melalui partisipasi komunitas. Contoh kegiatan dalam acara ini meliputi pertunjukan seni tradisional, lokakarya budaya, festival, dan sebagainya.

4) *Organizational Event*

Acara ini diadakan oleh suatu organisasi dengan tujuan dan pesan yang selaras dengan visi organisasi tersebut. Jenis acara ini sering digunakan sebagai strategi untuk mencapai target bisnis, memperkuat citra perusahaan, serta menjalin hubungan yang lebih baik dengan para pemangku kepentingan. Contoh acara organisasi meliputi konferensi, pelatihan karyawan, peluncuran produk, dan lain sebagainya.

2.2.3.2 Event Management

Event manajemen adalah kegiatan profesional yang bertujuan untuk mengumpulkan dan mempertemukan sekelompok orang dalam rangka perayaan, pendidikan, pemasaran, atau reuni. Tugasnya mencakup penelitian, perancangan acara, perencanaan, serta koordinasi dan pengawasan untuk memastikan terlaksananya sebuah acara dengan sukses (Goldblatt, 2013). Dalam pelaksanaan *event*, Goldblatt, (2013) pada dasarnya proses pelaksanaan sebuah *event* terdiri dari lima tahap utama, yaitu melakukan riset, merancang desain acara, merencanakan kegiatan, mengoordinasikan pelaksanaan *event*, serta melakukan penilaian atau evaluasi.

Lima tahap *event management* ini dijelaskan sebagai berikut:

A. Research

Riset merupakan langkah awal yang harus dilakukan sebelum merancang sebuah acara. Tujuan riset adalah untuk meminimalkan risiko dan memastikan acara berjalan sesuai dengan rencana. Semakin mendalam penelitian yang dilakukan, semakin besar peluang keberhasilan acara sesuai harapan penyelenggara. Sebelum mengadakan acara, *event manager* PATRIOT SIAGA juga melakukan analisis SWOT.

B. Design

Pada tahap ini, penyelenggara acara menyusun hasil riset ke dalam desain yang komprehensif, yang akan memudahkan dalam menggambarkan riset dan ide-ide untuk acara tersebut. Seorang *event planner* juga dapat memperkaya desainnya dengan melakukan brainstorming untuk mendapatkan ide-ide baru. Dalam proses brainstorming, acuan 5W 1H digunakan untuk mempermudah penyelenggara acara (Goldblatt, 2013).

Berikut penjelasan dari panduan desain Goldblatt tersebut:

- 1) Why (Kenapa) : Pertanyaan tentang mengapa acara ini perlu diadakan, karena penting untuk memahami alasan kuat di balik penyelenggaraan suatu acara.
- 2) Who (Siapa) : Pertanyaan mengenai siapa target *audiens* acara tersebut dan siapa yang akan mendapat manfaat dari acara itu, karena penting untuk memetakan para pemangku kepentingan.
- 3) When (Kapan) : Pertanyaan tentang kapan acara akan diselenggarakan serta alasan mengapa waktu tersebut mendukung keberhasilan acara, misalnya acara sekolah dari murid untuk guru yang diadakan pada Hari Guru Nasional.
- 4) Where (Dimana) : Pertanyaan mengenai lokasi acara yang sangat penting untuk memastikan penyelenggaraan acara berjalan lancar tanpa hambatan.
- 5) What (Apa) : Pertanyaan mengenai elemen dan sumber daya apa saja yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi.
- 6) How (Bagaimana) : Setelah mendefinisikan dan menjawab seluruh pertanyaan dari 5W, langkah berikutnya adalah menjawab bagaimana acara tersebut akan diselenggarakan.

C. Planning

Pada tahap perencanaan ini, proses pembuatan acara yang akan diselenggarakan bisa menjadi lebih lama jika terjadi perubahan, penambahan, atau bahkan penghapusan yang disebabkan oleh penelitian yang kurang memadai dan desain yang tidak tepat. Tahap perencanaan ini mencakup tiga prinsip utama: waktu, ruang, dan tempo, yang kemudian akan digunakan untuk menentukan cara penggunaan sumber daya yang paling optimal dan efisien dalam pengerjaannya. Waktu, ruang, dan tempo secara langsung memengaruhi proses pengambilan keputusan *event manager* dan

penyelenggara acara secara keseluruhan, yang pada akhirnya memengaruhi hasil dari acara tersebut.

D. Coordination

Koordinasi sangat penting untuk menghubungkan setiap ide dengan aspek teknisnya dalam penyelenggaraan sebuah acara. Goldblatt (2013) memberikan pedoman enam langkah koordinasi yang baik:

- 1) Kumpulkan semua informasi yang relevan dengan acara tersebut, karena sebagian besar masalah memiliki berbagai aspek yang perlu dipertimbangkan.
- 2) Pertimbangkan dampak moral dan etis dari keputusan yang dibuat.
- 3) Pertimbangkan dampak finansial dari keputusan.
- 4) Evaluasi kelebihan dan kekurangan dari keputusan yang Anda buat sebagai penyelenggara acara.
- 5) Hindari membuat keputusan yang berisiko. Keputusan Anda harus menghindari merugikan orang lain atau diri sendiri, jika memungkinkan.
- 6) Ambil keputusan tanpa menunda-nunda dan fokuslah pada langkah selanjutnya *evaluation*

E. Evaluation

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari proses perancangan acara, penyelenggara acara memiliki kesempatan untuk meninjau semua tahap sebelumnya untuk menilai efektivitas proses perencanaan acara. Tahap evaluasi juga dapat dilakukan melalui penelitian dan mencari umpan balik dari para ahli atau profesional di lapangan melalui survei kepuasan terhadap acara.

2.2.4 Storytelling

Menurut Asfandiyar, (2007, p. 2) *storytelling* adalah proses kreatif bagi anak-anak yang tidak hanya melibatkan aspek intelektual, tetapi juga mengaktifkan kepekaan, emosi, kehalusan budi, seni, daya fantasi, dan imajinasi mereka. Proses ini mendukung perkembangan baik otak kiri maupun otak kanan anak. Secara umum, *storytelling* disukai oleh semua kalangan, mulai dari balita, anak usia sekolah dasar, remaja, hingga orang dewasa. Dalam penyampaiannya, terdapat berbagai jenis cerita yang dapat dipilih oleh pendongeng sesuai dengan *audiensnya*. Sebelum memulai sesi *storytelling*, pendongeng biasanya mempersiapkan jenis cerita yang akan disampaikan untuk memastikan proses mendongeng berjalan lancar.

Berdasarkan jenis *storytelling* menurut Subyantoro, (2007, p. 11) cerita dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan asal-usulnya, yaitu berdasarkan isi, bentuk penulisan, fungsi, dan bahannya. Berdasarkan isinya, cerita anak-anak bisa berasal dari sastra tradisional, fantasi modern, fiksi realistik, fiksi sejarah, atau puisi. Dari segi bentuk penulisannya, cerita dapat berupa buku bergambar, komik, buku ilustrasi, atau novel. Sementara itu, berdasarkan fungsinya, terdapat buku untuk pemula yang dikenal sebagai buku konsep, buku partisipasi, atau *toybooks*.

Berikut adalah jenis-jenis cerita prosa rakyat:

1) **Mite**

Merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi dan bersifat suci oleh masyarakat yang memilikinya. Tokoh utamanya biasanya para dewa atau makhluk setengah dewa.

2) **Legenda**

Cerita prosa rakyat yang dipercaya sebagai kisah nyata, meskipun sebenarnya tidak memiliki sifat kesucian seperti mite. Tokohnya adalah manusia, meskipun sering kali memiliki kemampuan luar biasa yang diperoleh dari bantuan makhluk gaib.

3) **Dongeng**

Prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh masyarakat yang memilikinya. Dan tidak terikat oleh tempat dan waktu tertentu, sehingga bersifat lebih fleksibel dan imajinatif.

