

BAB II

KERANGKA KONSEPTUAL

2.1 Referensi Karya

Mempelajari karya terdahulu sangat penting dalam proses pembuatan sebuah karya karena bisa memberikan wawasan, referensi teori, dan informasi yang berguna untuk memperkuat perancangan yang akan dibuat. Dengan memahami karya sebelumnya, kita bisa melihat bagaimana topik yang sama telah dibahas, siapa target audiensnya, serta metode apa yang bisa dimodifikasi atau dikembangkan agar karya yang dibuat lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, merujuk pada konsep dan pendekatan yang sudah ada juga membantu dalam menemukan celah atau kekurangan dari karya sebelumnya, sehingga kita bisa menyusun argumen yang lebih kuat. Dengan mengkaji teori dan penelitian yang sudah dipublikasikan, kita juga bisa menentukan metode yang tepat untuk mendukung pembahasan dan memperluas konteks karya yang sedang dibuat.

Terdapat lima karya terdahulu dijadikan sebagai referensi pada perancangan event pelatihan guru dan pelatihan peta evakuasi. Karya-karya terdahulu ini membahas mengenai efektivitas pelatihan guru, pembuatan peta evakuasi yang berfungsi untuk meningkatkan kesiapsiagaan akan potensi bencana alam, pelatihan media pembelajaran inovatif kepada guru SDN, perancangan media edukasi mitigasi bencana dengan pendekatan desain partisipatif, dan juga perencanaan peta jalur evakuasi mitigasi banjir. Karya-karya ini berkaitan dengan karya yang ingin menyampaikan materi peta evakuasi untuk pendidikan sekolah kepada siswa melalui pendekatan pelatihan guru sebagai agen dan jembatan utama dalam menyampaikan mitigasi bencana di sekolah.

Tabel 2.1 Referensi Karya

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5
1.	Judul Artikel (Karya)	Efektivitas Pelatihan Guru Melalui Pendidikan dan Latihan Profesi Guru	Mitigasi Bencana Tsunami di Pantai Losari Makassar, Sulawesi Selatan	Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif dengan <i>VideoScribe</i> bagi Guru SDN Malangrejo	Perancangan Media Edukasi Mitigasi Bencana dengan Pendekatan Desain Partisipatif di Kecamatan Bojongsoang	Perencanaan Peta Jalur Evakuasi Mitigasi Banjir
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Simon Sili Sabon, 2018, Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan	(Baeda et al., 2016) Universitas Hasanuddin	(Febrianto & Saputra, 2021), Universitas PGRI Yogyakarta	(Lakoro et al., 2021), Jurnal Andharupa	(Ajami et al., 2023), Jurnal Ilmiah Pengabdian dan Inovasi
3.	Tujuan Karya	Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas pelaksanaan program PLPG dalam	Penelitian ini bertujuan untuk merancang mekanisme mitigasi bencana tsunami di Pantai Losari, Makassar.	Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan penggunaan <i>VideoScribe</i> sebagai media pembelajaran	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media edukasi mitigasi bencana berbasis desain partisipatif yang dapat	Tujuan utama penelitian ini adalah untuk merancang peta jalur evakuasi yang jelas dan efektif bagi masyarakat

		meningkatkan kompetensi guru di Indonesia. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kompetensi awal guru sebelum mengikuti program pelatihan, mengukur kompetensi guru setelah pelatihan, serta membandingkan kedua hasil tersebut guna menilai sejauh mana program ini berhasil meningkatkan kemampuan tenaga pendidik. Kajian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pemerintah dan pemangku kebijakan	Mengingat bahwa Pantai Losari terletak di wilayah yang berpotensi mengalami tsunami akibat aktivitas tektonik di Selat Makassar bagian Selatan, penelitian ini berupaya menyusun Manual Mitigasi Bencana Tsunami. Kajian ini mencakup pemodelan penjalaran tsunami serta pembuatan peta evakuasi guna meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat setempat.	interaktif bagi guru di SDN Malangrejo. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru dapat meningkatkan kreativitas dalam mengajar dan memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Latar belakang penelitian ini adalah minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif di SDN Malangrejo, terutama karena keterbatasan dalam penguasaan teknologi	digunakan oleh masyarakat Kecamatan Bojongsoang dalam menghadapi bencana hidrometeorologi, seperti banjir dan pencemaran air dari Sungai Citarum. Pendekatan ini memungkinkan masyarakat untuk terlibat secara aktif dalam perancangan media, sehingga informasi yang disampaikan lebih relevan dengan kondisi dan kebutuhan mereka. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menyusun strategi komunikasi visual yang	Desa Libungo guna meningkatkan kesiapsiagaan dan mitigasi terhadap bencana banjir. Dengan adanya peta ini, masyarakat diharapkan dapat lebih memahami jalur aman untuk evakuasi serta langkah-langkah yang harus diambil dalam situasi darurat. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai bahaya banjir melalui sosialisasi dan pelatihan mitigasi bencana.
--	--	---	---	--	---	--

		dalam merancang program pelatihan yang lebih efektif di masa depan.		oleh para guru serta jumlah guru informatika yang sangat terbatas.	efektif dalam kampanye mitigasi bencana.	
4.	Konsep	Konsep utama dalam penelitian ini adalah kompetensi guru dan efektivitas pelatihan. Kompetensi yang dimaksud mencakup kompetensi pedagogik dan profesional, yang menjadi tolok ukur dalam menilai kualitas tenaga pendidik. Efektivitas pelatihan diukur dengan membandingkan hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) tahun 2012 sebagai nilai awal dengan Ujian Tulis	Penelitian ini mengedepankan konsep mitigasi bencana tsunami berbasis pemodelan fisik dan perencanaan evakuasi. Pemodelan ini dilakukan menggunakan <i>SiTProS Ver. 1.5</i> , yang mampu mensimulasikan penjalaran gelombang tsunami dari pusat gempa hingga mencapai Pantai Losari. Hasil pemodelan menunjukkan bahwa gelombang tsunami dapat tiba dalam waktu sekitar 6,07 menit setelah gempa pertama, dengan	Konsep utama dalam penelitian ini adalah pemanfaatan teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. <i>VideoScribe</i> merupakan aplikasi berbasis video animasi 2D yang memungkinkan guru menyampaikan materi dengan lebih menarik melalui ilustrasi visual yang dinamis. Penelitian ini menekankan bahwa penggunaan media	Penelitian ini mengungkap konsep desain partisipatif, yang menekankan keterlibatan masyarakat dalam proses perancangan media edukasi bencana. Dengan konsep ini, masyarakat tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam pengembangan konten dan media penyampaian pesan. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan konsep	Konsep utama dalam penelitian ini adalah mitigasi bencana berbasis perencanaan spasial, yang menekankan pentingnya jalur evakuasi dalam mengurangi risiko bencana banjir. Peta jalur evakuasi yang dirancang didasarkan pada peta rawan bencana, yang memperhitungkan aspek topografi, sejarah banjir, serta kondisi infrastruktur di wilayah

		Nasional (UTN) tahun 2013 sebagai nilai akhir. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya pengukuran hasil pelatihan berdasarkan standar kelulusan yang telah ditetapkan pemerintah, yaitu nilai minimal 70 dalam skala 1-100.	tinggi <i>run-up</i> mencapai 9,0 meter. Berdasarkan hasil ini, penelitian menekankan pentingnya penyusunan peta evakuasi dan pembangunan fasilitas evakuasi yang sesuai dengan kondisi geografis serta kepadatan penduduk di Pantai Losari.	pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang hanya berbasis teks atau ceramah. Selain itu, penelitian ini juga mengangkat konsep pembelajaran multisensori, di mana penggunaan media berbasis video dapat membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda, baik itu visual, auditori, maupun kinestetik.	media berbasis lokal, di mana elemen budaya dan nilai-nilai tradisional masyarakat Sunda diintegrasikan dalam materi edukasi. Penelitian ini juga mempertimbangkan karakteristik bencana hidrometeorologi di Kecamatan Bojongsoang, termasuk pola banjir yang berulang dan tingkat pencemaran air yang tinggi.	tersebut. Selain itu, penelitian ini juga menekankan partisipasi masyarakat dalam proses perencanaan, sehingga peta yang dibuat dapat benar-benar sesuai dengan kondisi lapangan dan kebutuhan warga.
--	--	---	---	--	---	--

5.	Metode Perancangan karya	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis data sekunder yang diperoleh dari Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Data yang digunakan mencakup nilai UKG 2012 (kompetensi awal) dan UTN 2013 (kompetensi akhir). Teknik analisis yang digunakan adalah <i>paired sample t-test</i>, yang berfungsi untuk mengukur perbedaan signifikan antara nilai	Penelitian ini menggunakan dua metode utama, yaitu pemodelan penjalaran tsunami dan kajian mitigasi bencana berbasis peta evakuasi. Pemodelan tsunami dilakukan dengan memanfaatkan data seismik dari <i>Global CMT</i> untuk mensimulasikan bagaimana gelombang tsunami akan bergerak menuju Pantai Losari. Hasil dari pemodelan ini menjadi dasar dalam penyusunan jalur evakuasi, yang memperhitungkan demografi penduduk, infrastruktur, dan	Penelitian ini menggunakan pelatihan tatap muka dalam dua pertemuan, masing-masing terdiri dari dua sesi berdurasi dua jam. Materi mencakup pengenalan, instalasi, dan penggunaan fitur <i>VideoScribe</i>. Pelatihan dilakukan melalui ceramah dengan media LCD, praktik langsung pembuatan video pembelajaran, serta sesi tanya jawab untuk mengatasi kendala penggunaan.	Penelitian ini menerapkan pendekatan <i>Participatory Action Research</i> (PAR) dengan melibatkan masyarakat dalam setiap tahap pengembangan media edukasi. Metode yang digunakan mencakup wawancara dengan pemangku kepentingan, observasi respons masyarakat terhadap bencana, serta eksperimen visual melalui pembuatan poster, animasi, dan media sosial. Media yang dikembangkan kemudian diuji dan dievaluasi di komunitas target untuk	Penelitian ini menggunakan metode <i>Participatory Action Research</i> (PAR), yang melibatkan masyarakat dalam perencanaan dan implementasi. Tahapannya mencakup observasi dan survei untuk mengidentifikasi area rawan banjir, perencanaan program dengan pemetaan zona evakuasi, pembuatan peta jalur evakuasi yang mudah dipahami, serta sosialisasi dan pelatihan masyarakat mengenai langkah-langkah evakuasi darurat.
----	---------------------------------	--	---	--	--	--

		sebelum dan sesudah pelatihan. Dengan metode ini, efektivitas PLPG dapat diukur secara objektif dan memberikan gambaran tentang keberhasilan program dalam meningkatkan kompetensi guru.	kecepatan evakuasi manusia. Selain itu, penelitian ini juga melakukan pengukuran kapasitas bangunan yang dapat digunakan sebagai tempat evakuasi sementara, seperti hotel dan rumah sakit yang memiliki ketinggian lebih dari 10 meter.		memperoleh umpan balik dan penyempurnaan lebih lanjut.	
6.	Persamaan	Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihi, terutama dalam hal fokus pada peningkatan kompetensi guru. Keduanya bertujuan	Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihi, terutama dalam hal fokus pada mitigasi bencana dan penyusunan peta evakuasi. Kedua penelitian sama-sama menyoroti pentingnya	Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihi, terutama dalam aspek pelatihan guru dan peningkatan kapasitas tenaga pendidik. Keduanya bertujuan untuk	Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihi, terutama dalam fokus pada edukasi mitigasi bencana dan penggunaan media visual sebagai alat pembelajaran.	Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihi, terutama dalam penggunaan peta sebagai alat mitigasi bencana dan pendekatan berbasis edukasi. Kedua penelitian ini

		untuk memperkuat kapasitas tenaga pendidik agar dapat menjalankan tugasnya dengan lebih baik. Selain itu, kedua penelitian ini menilai efektivitas pelatihan melalui evaluasi kompetensi peserta sebelum dan sesudah program pelatihan. Penelitian PLPG menitikberatkan pada peningkatan kompetensi pedagogik dan profesional, sementara penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihih menekankan pentingnya	edukasi mitigasi bencana guna meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat terhadap ancaman tsunami. Selain itu, kedua penelitian ini juga menggunakan pendekatan berbasis peta, dengan tujuan untuk membantu penduduk memahami jalur evakuasi terbaik dalam situasi darurat. Peran guru dalam penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihih juga sejalan dengan konsep mitigasi yang diterapkan dalam penelitian di Pantai Losari, dimana	meningkatkan kompetensi guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif kepada siswa. Selain itu, baik penelitian ini maupun penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihih menekankan pentingnya media pembelajaran berbasis visual, di mana VideoScribe digunakan sebagai alat bantu pengajaran, sedangkan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihih peta evakuasi dimanfaatkan sebagai sarana edukasi mitigasi	Keduanya menekankan pentingnya meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat melalui pemahaman yang lebih baik tentang risiko bencana dan langkah-langkah mitigasi. Selain itu, kedua penelitian ini juga melibatkan pendekatan berbasis partisipasi, di mana guru di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihih diberikan pelatihan literasi peta evakuasi, sedangkan masyarakat Bojongsoang dilibatkan dalam perancangan media edukasi mitigasi.	menekankan pentingnya meningkatkan kesiapsiagaan terhadap bencana melalui pemahaman jalur evakuasi. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode partisipatif, di mana masyarakat dilibatkan dalam proses perancangan peta dan pelatihan mitigasi bencana, sebagaimana yang dilakukan dalam pelatihan guru di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihih.
--	--	---	--	--	--	---

		kesiapsiagaan bencana melalui pelatihan literasi peta evakuasi. Meskipun memiliki konteks yang berbeda, kedua penelitian ini sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pelatihan yang sistematis bagi tenaga pendidik.	masyarakat setempat diberikan pemahaman mengenai rute penyelamatan diri yang paling efektif.	bencana. Kedua penelitian juga menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi atau visual dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.		
7.	Perbedaan	Perbedaan signifikan antara penelitian ini dengan penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisi. Penelitian PLPG berfokus pada peningkatan kompetensi mengajar dan profesionalisme	Meskipun memiliki kesamaan dalam aspek mitigasi bencana, terdapat beberapa perbedaan mendasar antara kedua penelitian. Penelitian di Pantai Losari lebih menekankan pada simulasi penjalaran tsunami berbasis	Meskipun memiliki kesamaan dalam aspek pelatihan guru, terdapat beberapa perbedaan mendasar antara kedua penelitian ini. Penelitian di SDN Malangrejo lebih berfokus pada inovasi dalam media pembelajaran melalui	Meskipun memiliki kesamaan dalam aspek mitigasi bencana, terdapat beberapa perbedaan mendasar antara kedua penelitian ini. Penelitian di Kecamatan Bojongsoang lebih berfokus pada desain	Meskipun memiliki kesamaan dalam aspek mitigasi bencana, terdapat beberapa perbedaan mendasar antara kedua penelitian ini. Penelitian di Desa Libungo lebih berfokus pada mitigasi banjir, sedangkan penelitian di

	guru, sedangkan penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihih berfokus pada kesiapsiagaan bencana bagi tenaga pendidik dan siswa. Dari sisi metodologi, penelitian PLPG menggunakan pendekatan kuantitatif berbasis statistik, sementara penelitian Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihih lebih berorientasi pada observasi dan simulasi untuk meningkatkan pemahaman terhadap jalur evakuasi. Selain itu, penelitian PLPG	teknologi (<i>SiTProS Ver. 1.5</i>), sementara penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihih berfokus pada literasi peta evakuasi untuk guru dan siswa. Selain itu, penelitian di Pantai Losari dilakukan dalam skala yang lebih besar dan melibatkan kajian infrastruktur untuk menentukan lokasi evakuasi terbaik. Sementara itu, penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihih lebih menekankan pada pendekatan edukatif melalui pelatihan guru, sehingga mereka dapat	teknologi animasi (<i>VideoScribe</i>), sedangkan penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihih lebih berfokus pada literasi peta evakuasi dalam konteks mitigasi bencana. Dari segi metode, penelitian di SDN Malangrejo menekankan pada pelatihan keterampilan digital, sementara penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihih lebih mengedepankan pemahaman dan simulasi jalur evakuasi. Selain itu, hasil akhir dari penelitian di SDN	partisipatif, yang melibatkan masyarakat dalam pengembangan media edukasi, sedangkan penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihih lebih berfokus pada literasi peta evakuasi untuk kesiapsiagaan bencana tsunami. Dari segi metode, penelitian di Bojongsoang menggunakan wawancara mendalam dan eksperimen visual, sedangkan penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihih lebih menekankan pada	Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihih berfokus pada mitigasi tsunami. Dari segi metode, penelitian ini menggunakan pemetaan berbasis risiko dan survei lapangan, sedangkan penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisihih lebih menekankan pada pelatihan literasi peta evakuasi bagi guru dan siswa. Selain itu, penelitian ini menargetkan seluruh masyarakat desa sebagai penerima manfaat, sedangkan penelitian di Madrasah
--	---	--	--	---	---

		mengevaluasi hasil pelatihan melalui perbandingan nilai tes akademik, sedangkan penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisiih menekankan pada praktik langsung dalam memahami mitigasi bencana.	mengajarkan siswa cara memahami dan menggunakan peta evakuasi dengan baik.	Malangrejo adalah penguasaan keterampilan dalam menggunakan <i>VideoScribe</i> sebagai alat bantu pembelajaran, sedangkan penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisiih lebih menitikberatkan pada peningkatan kesiapsiagaan terhadap bencana.	pelatihan dan simulasi evakuasi. Selain itu, penelitian di Bojongsoang mengembangkan berbagai bentuk media, termasuk poster digital, animasi, dan media sosial, sedangkan penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisiih lebih berfokus pada penggunaan peta sebagai alat utama mitigasi bencana.	Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar Cisiih lebih spesifik pada komunitas sekolah.
8.	Hasil Karya	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa PLPG berhasil meningkatkan kompetensi guru, meskipun belum	Hasil penelitian ini menghasilkan peta evakuasi dan manual mitigasi bencana tsunami untuk Pantai Losari. Simulasi menunjukkan	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan <i>VideoScribe</i> sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas guru serta	Hasil penelitian ini menghasilkan berbagai bentuk media edukasi mitigasi bencana, termasuk poster, animasi, dan kampanye	Hasil penelitian ini menghasilkan peta jalur evakuasi mitigasi banjir yang mudah dipahami masyarakat. Peta ini mencakup jalur aman

		mencapai standar kelulusan yang ditetapkan. Sebelum mengikuti pelatihan, rerata nilai kompetensi guru SD hanya 39,82, sementara setelah mengikuti program meningkat menjadi 47,62. Sedangkan untuk guru SMP, nilai awal rata-rata 47,11 meningkat menjadi 52,44 setelah pelatihan. Meskipun terjadi peningkatan, nilai tersebut masih jauh di bawah standar minimal kelulusan sebesar 70,0. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa	bahwa waktu tercepat bagi gelombang tsunami mencapai Pantai Losari adalah 6,07 menit, sehingga diperlukan jalur evakuasi yang dapat ditempuh dalam waktu kurang dari 6 menit. Analisis ini juga mengidentifikasi beberapa bangunan yang dapat dijadikan tempat evakuasi vertikal, seperti Hotel Aryaduta (47 meter), Mercure Hotel (33 meter), dan Benteng Rotterdam (11 meter). Penelitian ini menekankan bahwa dengan adanya sistem mitigasi yang baik, risiko korban jiwa dapat	pemahaman siswa. Dari 16 guru yang mengikuti pelatihan, 54,5% menyatakan bahwa penggunaan <i>VideoScribe</i> menarik, sementara 45,5% mengatakan sangat menarik. Dalam hal efektivitas terhadap pemahaman siswa, 63,6% guru menyatakan bahwa <i>VideoScribe</i> sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa, dan 36,4% menyatakan bahwa aplikasi ini cukup membantu. Selain itu, 63,6% guru merasa bahwa penggunaan	berbasis media sosial yang dirancang dengan pendekatan partisipatif. Media yang dikembangkan tidak hanya menyampaikan informasi tentang mitigasi bencana, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal agar lebih mudah dipahami dan diterima oleh masyarakat. Uji coba terhadap media ini menunjukkan bahwa mayoritas partisipan merasa lebih memahami langkah-langkah mitigasi setelah mendapatkan edukasi melalui media yang dikembangkan. Selain	menuju zona evakuasi, lokasi tempat perlindungan, serta titik-titik penting seperti posko darurat dan fasilitas kesehatan. Selain itu, penelitian ini juga berhasil meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap bahaya banjir melalui sosialisasi dan pelatihan mitigasi bencana. Hasil wawancara menunjukkan bahwa masyarakat lebih memahami langkah-langkah evakuasi setelah diberikan pelatihan. Dengan adanya peta dan edukasi
--	--	---	---	---	--	--

		meskipun PLPG efektif dalam meningkatkan kompetensi guru, hasil yang diperoleh belum optimal. Oleh karena itu, disarankan agar program pelatihan ini diperbaiki, terutama dengan adanya pengawasan dan pembinaan berkelanjutan setelah pelatihan untuk memastikan bahwa peningkatan kompetensi guru dapat terus berkembang secara berkelanjutan.	dikurangi secara signifikan.	<i>VideoScribe</i> sangat mampu meningkatkan kreativitas mereka dalam mengajar, dan 36,4% lainnya merasa cukup mampu. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memperkaya metode pengajaran yang digunakan oleh guru.	itu, penelitian ini juga memberikan rekomendasi bagi pemerintah dan organisasi kebencanaan untuk menggunakan pendekatan desain partisipatif dalam menyusun strategi komunikasi bencana guna meningkatkan efektivitas edukasi mitigasi.	ini, diharapkan masyarakat Desa Libungo dapat lebih siap dalam menghadapi bencana banjir.
--	--	---	-------------------------------------	---	---	--

2.2 Landasan Konsep

2.2.1 *Event*

Event menurut (Getz & J. Page, n.d.) dalam buku *Event Studies* merupakan suatu peristiwa yang istimewa dan bermakna, yang berlangsung pada lokasi dan waktu tertentu serta memiliki batasan awal dan akhir. Klasifikasi event berdasarkan tipe kegiatan sebagai berikut :

A. *Cultural Celebration*

Acara yang berfokus pada tradisi, adat istiadat, dan warisan suatu komunitas. *Event* ini bertujuan untuk melestarikan serta memperkenalkan kebudayaan kepada masyarakat luas. Contohnya meliputi festival budaya, perayaan keagamaan, serta upacara adat.

B. *Business/Trade*

Acara yang bertujuan untuk mendukung kegiatan ekonomi, baik dalam bentuk promosi produk, transaksi bisnis, maupun *networking* antar pelaku industri. Jenis acara ini sering mencakup pameran dagang, konferensi bisnis, serta expo dan bazar.

C. *Art/Entertainment*

Acara yang berfokus pada pertunjukan kreatif yang memberikan pengalaman kepada audiens. Acara ini contohnya konser musik, pertunjukan teater, serta pameran seni

D. *Recreational*

Acara yang bertujuan untuk memberikan pengalaman santai dan hiburan bagi peserta, seringkali melibatkan aktivitas wisata atau hobi tertentu. Contohnya adalah festival kuliner, gathering komunitas, ataupun wisata luar ruangan.

E. *Sport Competition*

Acara yang berkaitan dengan pertandingan atau kompetisi olahraga, baik di tingkat amatir maupun profesional. Contoh *event* kompetisi olahraga ada olimpiade ataupun kejuaraan dunia dari berbagai bidang olahraga, maupun lomba lari maraton.

F. *Political/State*

Acara yang diselenggarakan oleh pemerintah, organisasi politik, atau lembaga negara dengan tujuan tertentu. Contoh *event* ini termasuk kampanye politik, perayaan kemerdekaan, maupun upacara kenegaraan.

G. *Educational & Scientific*

Acara yang bertujuan untuk menyebarkan pengetahuan, mendukung penelitian, dan meningkatkan keterampilan akademik maupun profesional. Contohnya termasuk seminar dan konferensi akademik, workshop dan pelatihan, serta pameran atau kegiatan edukasi di sekolah.

Workshop merupakan salah satu bentuk *educational* dan *scientific event* yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan aplikatif kepada peserta. Menurut (Goldblatt, 2014) dalam buku *Special Events: Event Leadership for a New World*, *event* pendidikan seperti *workshop* berfungsi untuk mendukung pertumbuhan sosial, profesional, dan intelektual peserta melalui pendekatan pembelajaran yang terstruktur dan partisipatif. Tidak seperti seminar yang umumnya bersifat satu arah, *workshop* menekankan keterlibatan aktif peserta melalui diskusi, studi kasus, simulasi, dan latihan praktik yang relevan dengan kebutuhan mereka. Buku ini juga menyoroti bahwa keberhasilan sebuah *workshop* dapat diukur dari sejauh mana peserta memperoleh wawasan baru, keterampilan praktis, serta pemahaman mendalam terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, penyelenggara biasanya melakukan evaluasi pasca-acara, baik melalui survei maupun kuesioner, untuk menilai relevansi topik, kualitas fasilitator, dan dampak kegiatan terhadap peningkatan kompetensi peserta (Goldblatt, 2014).

2.2.2 *Event Management*

Menurut Goldblatt (2013) dalam (Getz & J. Page, n.d.), *event management* merupakan suatu profesi yang berfokus pada mengumpulkan dan mempertemukan sekelompok orang dengan tujuan tertentu, seperti perayaan, edukasi, pemasaran, atau reuni. Di dalam prosesnya, *event management* mencakup berbagai tahapan, mulai dari penelitian, perancangan acara, perencanaan, hingga koordinasi dan

pengawasan agar acara dapat terlaksana dengan baik. Sementara itu, menurut Noor (2009), *event management* adalah proses pengorganisasian suatu kegiatan yang diselenggarakan oleh komunitas atau lembaga secara profesional. Proses ini harus dilakukan dengan efisien dan efektif, mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, hingga penyelesaian acara. Menurut Goldblatt (2013) dalam (Getz & J. Page, n.d.) menyebutkan bahwa ada lima tahapan dalam *event management* yaitu sebagai berikut :

A. *Research*

Riset merupakan tahapan pertama dan utama yang harus dilakukan untuk merancang sebuah acara. Riset dalam penelitian berkaitan dengan kebutuhan dan keinginan target audiens. Dengan mendapatkan data-data dalam proses riset, perancangan sebuah acara akan lebih mudah dilakukan. Melalui riset yang mendalam akan menjawab kebutuhan dari target audiens dan meminimalisir terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan.

B. *Design*

Selanjutnya setelah melakukan riset mendalam akan masuk dalam tahap desain yang dimana berkaitan dengan pembahasan ide-ide terkait penyelenggaraan acara. Ide-ide dapat berisi tema acara, kegiatan acara, rangkaian acara, dan lain-lain. Pada tahap desain ini diperlukan untuk membuat identitas acara seperti nama, logo, maupun aset lainnya.

C. *Planning*

Di tahap *planning*, penyelenggara acara melakukan perencanaan mulai dari awal acara sampai akhir acara. Perancangan ini melibatkan seluruh aspek yang dibutuhkan dalam acara. Pada tahap ini dapat dikatakan penggabungan ide-ide yang dimiliki di tahap dua dan disempurnakan dengan riset pada tahap pertama.

D. *Coordination*

Pada tahap koordinasi merupakan tahapan implementasi dalam *management event*. Tahap ini dapat dikatakan merupakan pelaksanaan dari tahap *planning* yang telah dibuat. Hal yang terpenting dalam tahap koordinasi ini adalah semua pihak dapat bekerja sama untuk tujuan yang sama yaitu terselenggaranya *event* dengan baik.

E. *Evaluation*

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam acara yang sangat penting. Tahap ini melihat keseluruhan rangkaian acara dari mulai awal sampai dengan akhir. Evaluasi merupakan fakta berharga yang dapat menjadi acuan untuk acara-acara yang akan datang.

2.2.3 *Disaster Risk Communication*

Disaster Risk Communication (DRC) atau komunikasi risiko bencana menurut (Rahman & Munadi, 2019) adalah suatu proses interaktif yang melibatkan pertukaran informasi serta pandangan mengenai risiko antara individu, kelompok, dan lembaga. Komunikasi risiko bencana (DRC) memainkan peran penting dalam upaya penanggulangan bencana. Tujuan utama dari DRC adalah meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan tindakan di masa depan ketika bencana terjadi. DRC harus dipahami sebagai sebuah proses interaktif dan dinamis yang melibatkan pertukaran informasi serta pendapat antara individu, kelompok, dan institusi. Proses ini tidak hanya berkaitan dengan risiko, tetapi juga mencakup berbagai faktor lain seperti budaya, sikap mental, pandangan, serta respons terhadap pesan risiko.

Pendekatan saat ini dalam mendorong kesiapsiagaan bencana masih belum efektif, sehingga diperlukan metode komunikasi risiko yang baru. DRC diyakini dapat membantu masyarakat memahami gambaran besar mengenai risiko melalui peningkatan kesiapsiagaan komunitas. Untuk mengoptimalkan efektivitas kesiapsiagaan bencana, perlu adanya perencanaan yang baik dalam mengelola aliran informasi mengenai risiko. Oleh karena itu, program DRC sebaiknya diintegrasikan ke dalam upaya yang lebih luas dan menyeluruh yang mencakup berbagai elemen yang saling mempengaruhi.

Manajemen risiko bencana sebenarnya bukanlah hal yang baru dalam upaya Pengurangan Risiko Bencana (DRC). Para akademisi dan praktisi telah lama menyadari manfaat dari berbagai strategi DRC, seperti edukasi bencana dan pemanfaatan sumber daya lokal untuk mitigasi bencana. Contohnya, penggunaan pengetahuan lokal dan tradisional dapat diterapkan dalam penilaian risiko bencana.

2.2.4 Konsep Literasi Peta (*Cartographic Literacy*)

Konsep literasi peta atau *cartographic literacy* dalam (Johnson et al., n.d.) tidak hanya merujuk pada kemampuan teknis membaca, memahami, dan membuat peta, melainkan juga mencakup pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana peta merepresentasikan pengetahuan, kekuasaan, dan nilai-nilai budaya tertentu. Peta merupakan representasi visual dari ruang geografis yang dibuat berdasarkan sistem pengetahuan tertentu, yang dalam sejarahnya banyak dibentuk oleh logika dan dominasi pengetahuan Barat. Oleh karena itu, memahami peta tidak bisa dilepaskan dari konteks sosial, politik, dan historis yang melingkupinya.

Di dalam pendekatan yang lebih kritis, literasi peta dipandang sebagai bentuk kemampuan berpikir reflektif terhadap bagaimana peta digunakan, untuk siapa peta itu dibuat, dan nilai-nilai apa yang dikandung di dalamnya. Konsep ini berkembang dari gagasan Paulo Freire tentang *conscientização*, yaitu kesadaran kritis terhadap realitas yang memungkinkan seseorang untuk mengenali dan mengubah struktur yang menindas. Dengan demikian, literasi peta tidak hanya mengajarkan bagaimana membaca simbol, warna, atau skala dalam peta, melainkan juga mengajak peserta didik untuk mengkritisi narasi ruang yang disampaikan oleh peta. Peta dalam hal ini, dipahami sebagai teks budaya yang bisa dibaca dan dianalisis. Seperti halnya narasi dalam buku atau media lain, peta menyampaikan pesan yang tidak netral dan bisa digunakan untuk memperkuat klaim teritorial, menghapus jejak budaya lokal, atau mendukung kebijakan tertentu. Oleh karena itu, literasi peta juga harus mencakup kesadaran terhadap siapa yang membuat peta, untuk tujuan apa peta tersebut dibuat, serta bagaimana dampaknya terhadap masyarakat, khususnya kelompok rentan seperti komunitas adat atau penduduk daerah rawan bencana.

Literasi peta juga memiliki peran strategis dalam konteks mitigasi bencana, terutama bagi komunitas sekolah yang berada di wilayah dengan risiko tinggi, seperti daerah pesisir. Melalui penguatan literasi peta, guru dan siswa dapat mengembangkan pemahaman spasial terhadap wilayahnya, mengenali zona-zona rawan, jalur evakuasi, hingga titik kumpul yang aman. Dalam hal ini, literasi peta

menjadi bagian dari literasi kebencanaan yang penting untuk membangun budaya kesiapsiagaan di lingkungan pendidikan. Selain itu, literasi peta perlu dilengkapi dengan pendekatan partisipatif dan berbasis kearifan lokal. Pendekatan ini memungkinkan warga sekolah, khususnya guru, untuk tidak hanya menjadi pengguna peta, tetapi juga pembuat peta yang berbasis pada pengetahuan lokal. Literasi peta yang menyatu dengan praktik partisipatif dapat memperkuat kepemilikan terhadap ruang, membangun rasa tanggung jawab terhadap keselamatan komunitas, dan menjadikan peta sebagai alat komunikasi yang demokratis dan inklusif.

Dengan demikian, literasi peta dalam konteks pelatihan guru tidak hanya mencakup transfer informasi teknis, tetapi juga transformasi pemahaman tentang bagaimana peta dapat menjadi alat pembelajaran, pemberdayaan, dan penyelamatan. Guru yang memahami konsep literasi peta secara kritis akan lebih siap membimbing siswa untuk memahami ruang hidupnya, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya peta sebagai bagian dari upaya mitigasi bencana yang berkelanjutan.

2.2.5 Logo: Tipografi dan Warna

2.2.5.1 Tipografi

Logo merupakan perpaduan antara warna, bentuk, dan tulisan yang berperan sebagai identitas visual suatu produk serta mencerminkan citra merek. Secara umum, logo terdiri atas dua komponen utama, yaitu elemen visual berupa gambar dan elemen teks berupa tipografi (Alfia Asokawati & Dananjaya, 2024) Di dalam bidang tipografi, terdapat empat prinsip dasar yang menjadi acuan dalam perancangannya (Alfia Asokawati & Wira Putra Dananjaya, 2024) yaitu:

A. Keterbacaan (*Readability*)

Prinsip ini berfokus pada kualitas tampilan huruf dalam suatu teks agar dapat dibaca dengan mudah oleh pembaca. Unsur-unsur yang memengaruhinya mencakup ukuran huruf, tipe huruf yang digunakan, pemilihan warna, serta jarak antar huruf.

B. Kejelasan Huruf (*Legibility*)

Legibility mengacu pada sejauh mana karakter huruf dapat dikenali secara individual oleh pembaca. Faktor-faktor yang mendukungnya antara lain pemilihan jenis huruf yang simpel dan tegas, serta penggunaan kontras yang cukup antara teks dan latar belakang.

C. Keterlihatan (*Visibility*)

Prinsip ini mengacu pada kemampuan teks untuk tetap dapat dibaca dalam berbagai kondisi, seperti pencahayaan yang bervariasi atau dari jarak pandang tertentu.

D. Kejelasan Pesan (*Clarity*)

Clarity berfokus pada efektivitas huruf dalam menyampaikan pesan secara langsung dan mudah dipahami oleh audiens, sehingga maksud dari tulisan dapat tersampaikan dengan jelas.

2.2.5.1 Warna

Secara tidak sadar, warna memengaruhi cara manusia berpikir dan merasakan, karena mampu membentuk persepsi serta membangkitkan emosi. Dalam ranah desain, keindahan suatu karya sering kali ditentukan oleh persepsi subjektif individu yang melihatnya. Persepsi terhadap warna bisa berbeda-beda antar orang, yang pada akhirnya memengaruhi penilaian mereka terhadap keseluruhan desain (Laura & Luzar, 2011). Warna memiliki beberapa fungsi penting, antara lain:

A. Fungsi Sebagai Identitas

Warna dapat menjadi penanda identitas yang memudahkan seseorang mengenali suatu objek melalui warna khasnya. Contohnya seperti warna pada seragam, bendera, atau logo perusahaan yang menjadi ciri khas visual.

B. Fungsi Sebagai Isyarat

Warna juga berfungsi memberikan sinyal atau tanda terhadap suatu keadaan atau sifat tertentu. Misalnya, warna merah sering dikaitkan dengan bahaya atau kemarahan, sedangkan bendera putih dapat melambangkan penyerahan diri.

C. Fungsi Psikologis

Secara psikologis, warna dapat menimbulkan perasaan atau kesan tertentu pada pengamat. Sebagai contoh, warna hijau yang identik dengan alam biasanya memberikan efek menenangkan dan menyegarkan.

D. Fungsi Alamiah

Warna juga memiliki makna alami, di mana warna tertentu merupakan karakteristik alami dari suatu objek. Contohnya, buah tomat yang pada umumnya berwarna merah, menjadikan warna tersebut sebagai identitas alaminya, sementara tomat hitam sangat jarang ditemukan.

2.2.6 *Training of Trainers*

Menurut UNESCO-UNEVOC (2024) dalam (Glossaire TVETipedia, n.d.), *Training of Trainers* atau ToT adalah pelatihan untuk menyiapkan guru, fasilitator, atau tenaga pendidik supaya mereka bisa mengajar dan melatih orang lain. Dalam pelatihan ini, peserta tidak hanya belajar materi utama, tetapi juga belajar cara menyampaikan materi, mengajar dengan baik, dan memimpin pelatihan. Dengan cara ini, peserta ToT bisa menjadi pelatih di sekolah atau komunitasnya. Pengetahuan dan keterampilan yang didapat bisa disebarkan ke lebih banyak orang, karena mereka akan melatih kelompok lain. Cara ini disebut pelatihan berjenjang (*cascade training*). UNESCO-UNEVOC menjelaskan bahwa ToT membantu sekolah dan komunitas mengembangkan kapasitas sendiri, jadi mereka tidak selalu harus bergantung pada pelatih dari luar. Metode ini juga lebih efisien karena satu pelatihan bisa menjangkau banyak orang lewat para pelatih baru.

2.2.7 Konsep Pemetaan Partisipatif (*Participatory Mapping*)

Menurut Cadag & Gaillard (2020) dalam buku (Le Dé et al., 2020), metode *participatory mapping* memungkinkan anak-anak menerjemahkan persepsi mereka tentang risiko dan lingkungan sekitar secara visual. Dalam jurnal "*Participatory Mapping 2.0: New Ways for Children's Participation in Disaster Risk Reduction*" (*Australian Journal of Emergency Management*), partisipasi anak-anak dalam membuat peta melalui simbol, warna, dan landmark lokal terbukti meningkatkan

keterlibatan mereka, memperkuat kemampuan orientasi spasial, dan menumbuhkan kesiapsiagaan yang lebih bermakna.

Selain itu, penggunaan elemen visual berbentuk orang atau karakter (ikon manusia) pada peta berfungsi sebagai penunjuk jalur evakuasi yang lebih mudah dipahami anak-anak. Ikon manusia yang berjalan atau berlari mengikuti jalur tertentu membantu anak secara visual membayangkan arah yang harus diikuti saat bencana, terutama ketika mereka panik atau belum mampu membaca teks dengan baik. Elemen ini juga membantu mengaitkan peta dengan situasi nyata, di mana anak bisa lebih cepat mengingat jalur aman karena dipandu oleh representasi visual yang sederhana dan familiar. Dengan kombinasi ini, peta evakuasi menjadi lebih interaktif, ramah anak, dan efektif untuk mendukung kesiapsiagaan di sekolah.

