

**PENYELENGGARAAN PERTUNJUKAN TEATER SEBAGAI
MEDIA EDUKASI MITIGASI BENCANA DI SDN 2
SITUREGEN**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI BERBASIS KARYA

Kezia Margaretha Chandra

00000069141

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

2025

**PENYELENGGARAAN PERTUNJUKAN TEATER SEBAGAI
MEDIA EDUKASI MITIGASI BENCANA DI SDN 2
SITUREGEN**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Kezia Margaretha Chandra

00000069141

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kezia Margaretha Chandra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069141

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Menyatakan bahwa skripsi berbasis karya dengan judul:

**PENYELENGGARAAN PERTUNJUKAN TEATER SEBAGAI MEDIA
EDUKASI MITIGASI BENCANA DI SDN 2 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 Juni 2025



Kezia Margaretha Chandra

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berbasis Karya dengan judul

PENYELENGGARAAN PERTUNJUKAN TEATER SEBAGAI MEDIA EDUKASI MITIGASI BENCANA DI SDN 2 SITUREGEN

Oleh

Nama : Kezia Margaretha Chandra
NIM : 00000069141
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Kamis, 17 Juli 2025

Pukul 13.00 s.d 14.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Charlie Tjokrodinata, S.Kom., M.Sc.
NIDN 0324098002

Penguji



Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A.
NIDN 0320109004

Pembimbing



Agus Kustiwa, S.Sos., M.Si.
NIDN 0318118203

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Digitally signed
by Cendera Rizky
Anugrah Bangun
Date: 2025.07.29
16:19:30 +07'00'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.
NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kezia Margaretha Chandra

NIM : 00000069141

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : **PENYELENGGARAAN PERTUNJUKAN
TEATER SEBAGAI MEDIA EDUKASI
MITIGASI BENCANA DI SDN 2 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 Juni 2025



Kezia Margaretha Chandra

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulisan skripsi berbasis karya dengan judul

PENYELENGGARAAN PERTUNJUKAN TEATER SEBAGAI MEDIA EDUKASI MITIGASI BENCANA DI SDN 2 SITUREGEN

dapat diselesaikan tepat waktu. Penulisan ini dilakukan sebagai pemenuhan syarat mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan segala kerendahan hati, saya menyadari bahwa tanpa dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak, saya tidak akan mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Andrey Andoko, M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Agus Kustiwa, S.Sos., M.Si. sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak Charlie Tjokrodinata, S.Kom., M.Sc. sebagai Ketua Sidang dan Bapak Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A. sebagai Penguji yang telah memberikan masukan dan arahan ketika sidang skripsi.
6. Bapak Anis Faisal Reza, Teh Resti Yuliani, Dayah, Layla, dan Adeline sebagai keluarga dari Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) yang telah menyediakan wadah dan memberikan arahan selama proses perancangan dan eksekusi tugas akhir.
7. Kakak Bunga Xarisa S.I.Kom. sebagai Dosen Ahli yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan meningkatkan pengetahuan mengenai seni pertunjukan teater.

8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. DESTANA, SDN 2 Situregen, dan warga Desa Situregen, sebagai pendukung penyelesaian karya tugas akhir yang telah senantiasa memberikan bantuan selama proses perancangan dan pelaksanaan kegiatan.
10. Teman-teman mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi dan Fakultas Teknik dan Informatika yang turut mengikuti kegiatan MBKM Humanity Project yang telah memberikan hiburan dan dukungan selama kita menjalankan Tugas Akhir bersama.

Tangerang, 20 Juni 2025



Kezia Margaretha Chandra



PENYELENGGARAAN PERTUNJUKAN TEATER SEBAGAI MEDIA EDUKASI MITIGASI BENCANA DI SDN 2 SITUREGEN

Kezia Margaretha Chandra

ABSTRAK

Indonesia memiliki 13 zona *megathrust* dan salah satunya terdapat di Selat Sunda yang berdekatan dengan Desa Situregen. Tanpa memiliki pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan mengenai kebencanaan, masyarakat, khususnya kaum rentan, akan sulit untuk mempertahankan diri apabila *megathrust* Selat Sunda terjadi. Maka dari itu, dirancanglah sebuah pertunjukan teater bagi para siswa di SDN 2 Situregen sebagai perbekalan kebencanaan untuk mengakomodasi edukasi kebencanaan yang sesuai dengan peminatan anak-anak pada masa kini. Penggunaan teater sebagai media edukasi bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan mengubah persepsi siswa terhadap topik kebencanaan. Pertunjukan teater “Murka sang Caah Laut” dirancang dengan menggunakan model perencanaan acara menurut Dowson, Albert, dan Lomax (2022). Melalui berbagai proses yang panjang, mulai dari penulisan naskah, pelatihan, hingga pementasan, para siswa berhasil mengenal dan memahami konsep mitigasi bencana. Hal tersebut ditandai dengan adanya peningkatan pada perolehan nilai sebesar 19.25% melalui *pre-test* dan *post-test*. Pendekatan kreatif dan interaktif ini telah menerima respon yang positif, baik dari para siswa maupun guru, bahkan orang tua, yang menyaksikan pementasan tersebut.

Kata Kunci: Desa Situregen, Komunikasi Kebencanaan, Manajemen Event, Pertunjukan Teater

**MANAGEMENT OF A THEATRE PERFORMANCE AS A
MEDIA TO EDUCATE THE CIVILIANS OF SDN 2 SITUREGEN
ABOUT DISASTER MITIGATION**

Kezia Margaretha Chandra

ABSTRACT

Indonesia has 13 megathrust zones with one close to the Situregen Village, the Sunda Strait. Without being equipped the proper set of knowledge and skills, the villagers, especially the vulnerable group, may not be able to defend themselves if it happened. Which brings us to the management of a theatre performance to educate the students at SDN 2 Situregen to introduce the concept of disaster mitigation as a form of accommodation towards the likings of children these days. The usage of narration as an education media could improve the understanding of the students and change the perception of the students on the topic of mitigation. The theatre performance of “Murka sang Caah Laut” is designed with the event planning model of Dowson, Albert, and Lomax (2022). Through the process, starting from the scenario writing, rehearsals, til the performance, the students are able to know and understand the disaster mitigation concept. It is shown by the pre-test and post-test scores which is increased by 19.25%. This creative and interactive approach has received lots of positive feedbacks from the students, the teachers, and even the parents who witnessed the performance.

Keywords: *Situregen Village, Disaster Communication, Event Management, Theatre Performance*



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	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Tujuan Karya	5
1.3 Kegunaan Karya	5
1.3.1 Kegunaan Akademis	5
1.3.2 Kegunaan Praktis.....	5
1.3.3 Kegunaan Sosial	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Referensi Karya.....	6
2.2 Landasan Konsep	11
2.2.1 Komunikasi Kebencanaan	11
2.2.2 Manajemen <i>Event</i>	13
2.2.3 Drama	17
2.2.4 Teater	18
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN KARYA	21
3.1 Tahapan Pembuatan.....	21
3.1.1 Metode Pengumpulan Data	21
3.1.2 Metode Perancangan Karya	21
3.2 Rencana Anggaran	27
3.3 Rencana <i>Timeline</i> Kerja	30
3.4 Target Luaran.....	30

BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	32
4.1 Strategi Perancangan.....	32
4.1.1 Phase One: Research, Concept Development, and Screening.....	32
4.1.2 Phase Two: Design and Detail Planning.....	38
4.2 Implementasi Karya	73
4.2.1 Phase Three: Managing the Event On-Site.....	74
4.2.2 Implementasi Anggaran.....	79
4.3 Evaluasi.....	82
4.3.1 Phase Four: Evaluation and Reporting.....	82
4.3.2 Hasil Evaluasi.....	85
4.3.3 Analisis Test.....	87
4.3.4 Rekomendasi.....	88
BAB V KESIMPULAN & SARAN	90
5.1 Kesimpulan.....	90
5.2 Saran	91
5.2.1 Saran Akademis.....	91
5.2.2 Saran Praktis.....	92
DAFTAR PUSAKA.....	93
LAMPIRAN.....	95



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Konten yang Diakses oleh Anak melalui Internet	1
Tabel 2.1 Referensi Karya.....	7
Tabel 3.1 Rundown Hari ke-2 GEMINA.....	24
Tabel 3.2 Rencana Anggaran Teater.....	27
Tabel 3.3 Rencana Anggaran <i>Event</i> GEMINA	28
Tabel 3.4 Daftar Media Sasaran.....	31
Tabel 4.1 Transkrip Wawancara dengan Ibu Entin.....	34
Tabel 4.2 Daftar Pemain Pertunjukan Teater <i>Murka sang Caah Laut</i>	46
Tabel 4.3 Daftar Kru Pertunjukan Teater <i>Murka sang Caah Laut</i>	58
Tabel 4.4 <i>Content Plan</i> Media Promosi.....	65
Tabel 4.5 Rencana Anggaran Teater Awal	70
Tabel 4.6 Rencana Anggaran Teater Akhir.....	71
Tabel 4.7 <i>Supplier Collateral</i> Teater	72
Tabel 4.8 <i>Supplier Pre-Event</i>	73
Tabel 4.9 <i>Supplier</i> dan <i>Vendor Event</i>	73
Tabel 4.10 Pengeluaran Tanpa Bantuan.....	79
Tabel 4.11 Pengeluaran Dengan Bantuan	81
Tabel 4.12 Daftar Pernyataan <i>Test</i>	83
Tabel 4.13 Kunci Jawaban <i>Test</i>	83
Tabel 4.14 Kunci Jawaban <i>Test</i>	84
Tabel 4.15 Nilai Rata-Rata yang Diperoleh Peserta <i>Test</i>	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Jumlah Bencana di Indonesia	2
Gambar 1.2 Peta Zona <i>Megathrust</i> Indonesia.....	2
Gambar 2.1 <i>Disaster Management Cycle</i>	12
Gambar 2.2 Model <i>Event Planning</i> Dowson, Albert, dan Lomax	14
Gambar 3.1 <i>Timeline</i> Kerja Proyek.....	30
Gambar 4.1 Konsultasi <i>Online</i> dengan Kang Deni.....	34
Gambar 4.2 Kunjungan dan Wawancara terhadap Siswa Kelas 6	36
Gambar 4.3 <i>Layout Backstage</i> , Tempat Duduk Penonton, dan Peralatan	40
Gambar 4.4 <i>Layout</i> Penggunaan Tenda di Lapangan	41
Gambar 4.5 Audisi Pemeran Siswa.....	45
Gambar 4.6 <i>Layout</i> Panggung dan Peralatan Pertunjukan.....	47
Gambar 4.7 Dekorasi Panggung: Rumput Laut, Daun, Batu, Ombak	47
Gambar 4.8 Latar Belakang Ruang Tamu di Rumah	48
Gambar 4.9 Latar Belakang Lapangan SDN 2 Situregen	48
Gambar 4.10 Latar Belakang Pantai Batusahulu di Hari yang Cerah.....	49
Gambar 4.11 Latar Belakang Pantai Batusahulu ketika Bencana.....	49
Gambar 4.12 Latar Belakang Perjalanan menuju Babakan Buah	49
Gambar 4.13 Latar Belakang Perjalanan ke Puncak Babakan Buah	50
Gambar 4.14 Latar Belakang Pemandangan Puncak setelah Selamat	50
Gambar 4.15 Kostum Pemain Tokoh Siswa	54
Gambar 4.16 Kostum Pemain Tokoh Ibu	54
Gambar 4.17 Kostum Pemain Tokoh Pak Guru	55
Gambar 4.18 Kostum Pemain Tokoh Caah Laut	55
Gambar 4.19 Riasan Pemain Tokoh Caah Laut	56
Gambar 4.20 Kostum Pemain Tokoh SIGEMI.....	56
Gambar 4.21 Riasan Pemain Tokoh SIGEMI.....	56
Gambar 4.22 Kain Satin Biru Caah Laut	57
Gambar 4.23 Proses Pembuatan Kostum Tokoh SIGEMI.....	58
Gambar 4.24 <i>Draft</i> Opsi Desain Logo Teater.....	59
Gambar 4.25 Logo Resmi <i>Murka sang Caah Laut</i>	60
Gambar 4.26 Sketsa Tokoh Mina dan Gema	60
Gambar 4.27 Hasil Akhir Desain Tokoh Gema dan Mina.....	61
Gambar 4.28 Sketsa Tokoh SIGEMI	61
Gambar 4.29 Hasil Akhir Tokoh SIGEMI.....	61
Gambar 4.30 Logo Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS)	62
Gambar 4.31 Logo Universitas Multimedia Nusantara (UMN)	62
Gambar 4.32 Logo Desa Tangguh Bencana (DESTANA) Situregen.....	62
Gambar 4.33 Logo <i>Event</i> Generasi Mitigasi Bencana (GEMINA)	62
Gambar 4.34 Logo Pertunjukan Teater <i>Murka sang Caah Laut</i>	62
Gambar 4.35 Spanduk Resmi Pertunjukan Teater <i>Murka sang Caah Laut</i>	63

Gambar 4.36 Poster Resmi Pertunjukan Teater <i>Murka sang Caah Laut</i>	63
Gambar 4.37 Undangan Resmi Pertunjukan Teater.....	64
Gambar 4.38 <i>Draft Leaflet</i> Pertunjukan Teater <i>Murka sang Caah Laut</i>	64
Gambar 4.39 Halaman 1, 5, dan 6 <i>Leaflet</i> Pertunjukan Teater.....	64
Gambar 4.40 Halaman 2, 3, dan 4 <i>Leaflet</i> Pertunjukan Teater.....	65
Gambar 4.41 Stiker Pertunjukan Teater <i>Murka sang Caah Laut</i>	65
Gambar 4.42 Konten Media Sosial 1: <i>Teaser</i> Teater.....	66
Gambar 4.43 Konten Media Sosial 2: Tujuan Pemilihan Teater	67
Gambar 4.44 Konten Media Sosial 3: Perkenalan Teater.....	67
Gambar 4.45 Konten Media Sosial 4: Perkenalan Gema.....	67
Gambar 4.46 Konten Media Sosial 5: Perkenalan Mina.....	67
Gambar 4.47 Konten Media Sosial 6: Perkenalan SIGEMI	68
Gambar 4.48 <i>Interactive Games</i> : Pencarian Isi Tas Siaga Bencana.....	68
Gambar 4.49 Poster: <i>Live</i> Pertunjukan Teater	69
Gambar 4.50 <i>Soundbite</i> : <i>Trailer</i> Narasi.....	69
Gambar 4.51 Video Promosi: Persiapan GEMINA	70
Gambar 4.52 Kegiatan <i>Bonding</i> dengan Bulu Tangkis.....	75
Gambar 4.53 Penempelan Poster di Jendela Ruang Kelas SDN 2 Situregen	75
Gambar 4.54 Pembagian Undangan kepada Siswa SDN 2 Situregen	75
Gambar 4.55 Pemasangan Spanduk pada Panggung	76
Gambar 4.56 Pembagian <i>Leaflet</i> pada Tahap Registrasi	76
Gambar 4.57 Pembagian Stiker pada Penutupan Hari Ke-2 GEMINA.....	77
Gambar 4.58 Sesi Persiapan Hari ke-2 GEMINA	78
Gambar 4.59 Data Peserta <i>Pre-Test</i>	85
Gambar 4.60 Data Peserta <i>Post-Test</i>	85
Gambar 4.61 Hasil Jawaban yang Benar dan Salah dari <i>Pre-Test</i>	86
Gambar 4.62 Hasil Jawaban yang Benar dan Salah dari <i>Post-Test</i>	86
Gambar 4.63 Perbandingan Jumlah Jawaban Benar <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	87

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Turnitin.....	95
Lampiran B Konsultasi Form.....	97
Lampiran C Konsultasi Form.....	98
Lampiran D Surat Izin Penggunaan Logo GMLS.....	100
Lampiran E Pertanyaan serta Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	101
Lampiran F Naskah Pemain	102
Lampiran G Naskah <i>Mastersheets</i> untuk Kru	115
Lampiran H Rekaman Narasi.....	118
Lampiran I Hasil Pembuatan Materi <i>Pre-Event</i>	119
Lampiran J Daftar <i>Media Partner</i>	120
Lampiran K Lembar Verifikasi MBKM-04	121
Lampiran L Dokumentasi Kegiatan	122

