

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Referensi karya merupakan sumber informasi yang digunakan sebagai landasan dalam mendukung ide dan konsep dalam laporan skripsi berbasis karya. Keberadaan referensi ini penting untuk memberikan dasar teoritis serta memperkuat aspek praktis dari program yang dikembangkan. Dengan merujuk pada penelitian dan karya terdahulu, penulis dapat menunjukkan bagaimana rancangan yang dibuat memiliki relevansi dengan studi sebelumnya serta berkontribusi pada perkembangan literasi dan keterampilan sosial anak-anak.

Selain itu, referensi karya juga membantu pembaca memahami konteks serta inovasi yang ditawarkan dalam program yang dirancang. Melalui kajian terhadap berbagai karya yang telah ada, penulis dapat mengidentifikasi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan literasi serta mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Dengan demikian, pencantuman referensi karya tidak hanya memperkuat argumen dalam penelitian ini, tetapi juga menunjukkan bahwa perancangan program memiliki dasar yang kuat dalam ranah akademik dan praktik di lapangan.

Dalam perancangan program ini, beberapa referensi karya terdahulu digunakan sebagai acuan utama dalam menentukan metode yang efektif untuk meningkatkan literasi serta keterampilan adaptasi anak. Rujukan terhadap karya-karya ini memungkinkan pengembangan strategi yang telah terbukti relevan, sekaligus menyesuaikannya dengan kondisi sosial dan lingkungan target sasaran. Dengan pendekatan ini, program yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi peserta, baik dalam aspek pembelajaran maupun kesiapan menghadapi berbagai tantangan di lingkungan mereka.

Tabel 2.1 Referensi Karya

| No | Item | Karya 1 | Karya 2 | Karya 3 | Karya 4 | Karya 5 | Karya 6 |
|----|--|---|---|--|---|--|--|
| 1. | Judul Artikel (Karya) | Pembelajaran Mitigas Bencana Alam Gempa Bumi untuk Anak Usia Dini melalui Buku Bacaan Bergambar | Pengembangan Rumah Baca Berbasis Literasi di Desa Suci Lereng Gunung Argopuro | Perancangan <i>board game</i> Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya | Penggunaan Media Lagu pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas III SDN 02 Krompeng | Menumbuhkan Minat Baca Anak melalui Rumah Baca di Pulau Sapudi, Kabupaten Sumenep | Optimalisasi Taman Bacaan Masyarakat Rumah Kreatif Wadas Kelir dalam Penguatan Literasi Informasi di Era Digital |
| 2. | Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit | Maila D.H. Rahiem & Fira Widiastuti (2020), Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini | Ana Wardatul Jannah, Mahla Noer Rozqiyah Syam, Sri Wahyuni.2022. Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat | Firdaus Setyanugra h dan Denny Indrayana Setyadi, 2017, Jurnal Sains & Seni ITS (Institut Teknologi Sepuluh Nopember) | Rizqiatul Janah, Ari Widyaningrum, Verylina Purnamasari. 2023. <i>Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri</i> | Lucia Ari Dinanti, Zakiatul Wildani, Sri Pingit Wulandari, Sri Mumpuni Retnaningsih, Wahyu Wibowo, Iis Dewi Ratih, Mike Prastuti, Eva Sundari. 2023. SEWAGATI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat | Rafli Adi Nugroho, Suci Wulandari, Lulu Farihati. 2024. VISI PUSTAKA Vol. 26 No. 3 |

| | | | | | | | |
|----|---------------------------------|--|--|---|--|--|---|
| 3. | Tujuan Karya | Menganalisis efektivitas buku bergambar dalam meningkatkan pemahaman mitigasi gempa Bumi pada anak usia dini. | Menjadikan Desa Suci sebagai desa cerdas melalui peningkatan literasi dan pemanfaatan potensi lokal | Bagaimana <i>board game</i> sebagai media pembelajaran dapat membantu anak-anak memahami mitigasi dan pencegahan kebakaran. | Meningkatkan literasi siswa sekolah dasar melalui penggunaan media lagu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. | Meningkatkan minat baca anak-anak di Pulau Sapudi melalui penyediaan rumah baca dan koleksi buku yang beragam | Menganalisis strategi optimalisasi TBM dalam memperkuat literasi informasi masyarakat di era digital |
| 4. | Konsep | Buku bergambar sebagai media utama untuk menyampaikan informasi mitigasi gempa bumi dengan ilustrasi dan bahasa sederhana. | Pemberdayaan karang taruna dan lahan terbengkalai untuk rumah baca berbasis edukasi kehutanan | <i>Board game</i> , Media Pembelajaran, Mitigasi | Lagu sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk membantu siswa memahami materi dan memperkuat keterampilan fonologis dan semangat belajar. | Rumah Baca "Izzatul Islam" yang menyediakan buku cerita dan non-cerita, didukung lomba dan kampanye membaca | Literasi informasi sebagai kemampuan kritis dan digital dalam mengakses dan mengevaluasi informasi; pelatihan berbasis praktik & kolaborasi |
| 5. | Metode Perancangan karya | Perencanaan, penyusunan materi, analisis buku melalui observasi, interpretasi | <ul style="list-style-type: none"> - Sosialisasi literasi - Pembentukan 5 pojok literasi - Pelatihan manajemen kepastakaan - Pendampingan oleh karang taruna - Kolaborasi dengan lembaga pendidikan | Observasi, kuesioner, wawancara mendalam, dan studi literatur | Kualitatif: observasi, wawancara guru, angket siswa, dan dokumentasi proses pembelajaran menggunakan lagu. | Tahap persiapan (koordinasi, pengadaan buku, penataan), sosialisasi (lomba mewarnai & membaca), dan evaluasi (pengamatan minat baca) | Studikasu kualitatif: wawancara mendalam, observasi partisipatif, dokumentasi kegiatan; analisis tematik |

| | | | | | | | |
|----|--------------------|---|---|---|---|---|---|
| 6. | Persamaan | Edukasi anak usia dini berbasis visual | Meningkatkan minat baca dan literasi masyarakat | Literasi & kesiapsiagaan anak | Sama-sama menggunakan pendekatan kreatif dan menyenangkan dalam membangun literasi anak usia sekolah dasar. | Mendorong literasi anak berbasis komunitas | Sama-sama fokus pada literasi komunitas dan pemberdayaan berbasis TBM |
| 7. | Perbedaan | - Fokus pada gempa bumi - Tidak melibatkan aktivitas fisik langsung | Memfaatkan ekosistem lokal (hutan/pegunungan) dan fokus pada edukasi kehutanan | Produk visual fisik <i>board game</i> | Menggunakan pendekatan musika sebagai media utama pembelajaran literasi di ruang kelas formal, bukan berbasis komunitas luar sekolah. | Berbasis data survei dan pendekatan kuantitatif (uji-t) untuk melihat perubahan minat baca | Fokus utama pada literasi informasi digital, bukan hanya literasi baca-tulis umum |
| 8. | Hasil Karya | Buku "Aku Tahu Gempa Bumi" terbukti efektif meningkatkan pemahaman anak Melalui gambar informatif dan bahasa sederhana. guru, dan aparat desa | 5 rumah baca terbentuk, karang taruna aktif, ekonomi lokal mulai tumbuh, literasi meningkat | Anak-anak dapat mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. oleh karang taruna | Meningkatnya semangat siswa, kemampuan menyerap materi pelajaran, penguasaan kosakata, dan keterampilan fonologis secara signifikan. | Jumlah pengunjung naik dari 15 Menjadi 17 orang/hari, minat baca naik 13%, koleksi buku bertambah 451 judul | Peningkatan keterampilan digital, kemampuan menyaring informasi, dan partisipasi sosial warga; kemitraan TBM dengan komunitas dan sponsor eksternal |

Jurnal referensi karya pertama berjudul “Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi untuk Anak Usia Dini melalui Buku Bacaan Bergambar” menjelaskan pentingnya media visual untuk menyampaikan pesan mitigasi kepada anak-anak. Buku bergambar "Aku Tahu Gempa Bumi" digunakan untuk menyederhanakan konsep mitigasi bencana alam melalui ilustrasi yang menarik dan bahasa sederhana. Hasil studi menunjukkan peningkatan pemahaman anak terhadap risiko gempa bumi setelah menggunakan media ini. Program *Marimba 3* memanfaatkan pendekatan ini dalam peluncuran buku aktivitas mitigasi sebagai bagian dari event pembukaan rumah baca (Rahiem & Widiastuti, 2020).

Jurnal referensi karya kedua berjudul “Pengembangan Rumah Baca Berbasis Literasi di Desa Suci Lereng Gunung Argopuro” menjelaskan upaya pengembangan literasi masyarakat dengan mendirikan lima pojok literasi berbasis komunitas di Desa Suci. Pemberdayaan karang taruna dan pemanfaatan lahan terbengkalai menjadi poin penting dari konsep ini. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, pelatihan manajemen kepastakaan, dan pendampingan intensif. Karya ini mengintegrasikan potensi ekosistem lokal (kehutanan) ke dalam program literasi. Strategi ini memberikan insight tambahan dalam mengembangkan program literasi berbasis potensi dan kearifan lokal di daerah sasaran (Jannah et al., 2022).

Jurnal referensi karya ketiga berjudul “Perancangan *Board game* Pengenalan Bencana Alam kepada Anak Usia Dini” menjelaskan bagaimana media permainan edukatif dapat mengenalkan konsep mitigasi bencana kepada anak. *Board game* dirancang berdasarkan metode design thinking yang mencakup tahap-tahap observasi, empati, perumusan masalah, ideasi, dan prototipe. Hasilnya, anak-anak mampu mengingat kembali informasi mitigasi yang telah dipelajari melalui permainan. Desain ini menjadi acuan penting dalam pengembangan *board game* “Siaga Kata” oleh tim *Marimba 3* (Dohar & Siagian, 2025).

Jurnal referensi karya keempat berjudul "Penggunaan Media Lagu pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas III SDN 02 Krompeng" menjelaskan bagaimana pendekatan musik dapat meningkatkan literasi dasar pada anak usia sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan menunjukkan bahwa penggunaan media lagu dalam pembelajaran membantu siswa dalam mengenali huruf, memahami materi pelajaran, meningkatkan semangat

belajar, dan memperkuat keterampilan fonologis. Program *Marimba 3* mengambil inspirasi dari strategi ini dalam peluncuran lagu “Sang Ombak Raksasa” sebagai media edukasi kebencanaan yang ramah anak dan mudah diingat (Janah et al., n.d.).

Jurnal referensi karya kelima berjudul "Menumbuhkan Minat Baca Anak melalui Rumah Baca di Pulau Sapudi" membahas program pengembangan literasi anak di wilayah terpencil. Rumah baca "Izzatul Islam" menjadi sarana utama yang mendukung kegiatan literasi seperti lomba membaca, lomba mewarnai, serta kampanye membaca. Program ini dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dengan mengukur peningkatan minat baca secara statistik. Keunikan karya ini adalah pemanfaatan data uji-t untuk menilai efektivitas kegiatan literasi secara terukur, yang membedakannya dari pendekatan kualitatif lainnya (Dinanti et al., 2023).

Jurnal referensi karya keenam berjudul "Optimalisasi Taman Bacaan Masyarakat Rumah Kreatif Wadas Kelir dalam Penguatan Literasi Informasi di Era Digital" menekankan pentingnya literasi informasi dalam menghadapi tantangan era digital. Program ini berfokus pada pelatihan keterampilan digital masyarakat, seperti kemampuan menyaring informasi, mengenali hoaks, dan berpikir kritis. Metode yang digunakan adalah studi kasus kualitatif dengan wawancara mendalam dan observasi langsung. Program ini secara spesifik memperkuat aspek literasi digital, bukan hanya baca-tulis konvensional, dan berhasil menjadikan TBM sebagai pusat edukasi digital masyarakat (Adi Nugroho et al., 2024).

Dari hasil kajian terhadap enam karya referensi sebelumnya, tampak bahwa pendekatan literasi yang umum dilakukan di masyarakat masih terfokus pada peningkatan minat baca dan pendirian rumah baca melalui pendekatan komunitas. Hal ini senada dengan pendapat Nutbrown & Hannon, (2003) bahwa literasi anak cenderung dibentuk melalui pengalaman di rumah dan lingkungan sosial terdekatnya. Program literasi berbasis komunitas terbukti mampu memperluas akses terhadap sumber bacaan, memperkuat budaya literasi, serta menghidupkan interaksi edukatif di tingkat akar rumput (Kemendikbud, 2021)

Namun, karya Rumah Membaca *Marimba 3* menghadirkan kebaruan, yakni melalui penggabungan pendekatan literasi anak dengan edukasi kebencanaan, serta pelibatan relawan dari sektor kesiapsiagaan bencana. Program ini tidak hanya

membangun fasilitas rumah baca, tetapi juga menyiapkan kapasitas relawan melalui *workshop*. *Workshop* dilaksanakan pada 20 Mei 2025 sehari sebelum pembukaan rumah baca untuk membekali relawan dengan keterampilan fasilitasi anak dan simulasi literasi kebencanaan. Pelatihan ini melibatkan relawan DESTANA (Desa Tangguh Bencana) dari Desa Situregen.

Konsep ini selaras dengan pemikiran (Goldblatt, 2014) yang menyebut event sebagai instrumen komunikasi yang dapat menyampaikan pesan edukatif melalui keterlibatan emosional dan partisipasi sosial. *Marimba 3* mengemas pelatihan relawan dalam format event edukatif berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang memadukan *storytelling*, simulasi karakter anak, dan permainan mitigasi. Lebih jauh, pendekatan ini juga mendukung penguatan literasi kebencanaan, yaitu kemampuan anak dalam memahami risiko dan langkah mitigasi bencana melalui media yang menyenangkan dan interaktif. Menurut Wisner et al., (2004) edukasi kebencanaan seharusnya menjadi bagian dari pembelajaran berbasis konteks lokal yang memperkuat resiliensi sejak usia dini.

2.2 Landasan Konsep

2.2.1 Pengembangan Literasi Anak Berbasis Komunitas

Pengembangan literasi anak berbasis komunitas merupakan pendekatan yang menekankan pentingnya peran lingkungan sekitar, termasuk keluarga, masyarakat, dan lembaga sosial, dalam membangun kemampuan membaca, menulis, dan memahami informasi pada anak-anak. Literasi tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah formal, tetapi juga merupakan upaya bersama seluruh komponen masyarakat untuk menciptakan budaya baca yang positif dan berkelanjutan. Dalam konteks ini, pengembangan literasi berbasis komunitas melibatkan berbagai aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan akses anak-anak terhadap sumber bacaan, memperluas pengalaman literasi mereka, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Rumah baca, taman literasi, program membaca bersama, serta kampanye membaca di lingkungan komunitas menjadi contoh nyata dari penerapan konsep ini. Pentingnya literasi berbasis komunitas terletak pada kemampuannya untuk menjangkau anak-anak yang mungkin tidak memiliki akses memadai terhadap sumber belajar formal. Dengan menghadirkan fasilitas literasi di tengah-

tengah komunitas, peluang anak-anak untuk terpapar aktivitas membaca menjadi lebih besar. Selain itu, keterlibatan aktif keluarga, tokoh masyarakat, dan organisasi lokal memperkuat upaya peningkatan literasi tersebut. Beberapa prinsip penting dalam pengembangan literasi anak berbasis komunitas meliputi:

1. Aksesibilitas

Menyediakan sarana membaca yang mudah diakses oleh seluruh anggota komunitas, tanpa memandang status sosial dan ekonomi.

2. Keterlibatan komunitas

Mengajak seluruh elemen masyarakat untuk aktif mendukung kegiatan literasi, baik melalui penyediaan fasilitas, pendampingan, maupun kampanye literasi.

3. Kontekstualisasi

Menyesuaikan program literasi dengan kebutuhan, budaya lokal, dan potensi daerah, sehingga kegiatan literasi menjadi lebih relevan dan menarik bagi anak-anak.

4. Keberlanjutan

Merancang program literasi jangka panjang yang mampu bertahan melalui dukungan dan partisipasi berkelanjutan dari komunitas.

5. Kreativitas dan inovasi

Menggunakan berbagai metode kreatif dalam aktivitas membaca, seperti *storytelling*, literasi visual, permainan berbasis literasi, dan penggunaan teknologi sederhana.

Pengembangan literasi anak berbasis komunitas merupakan pendekatan yang menekankan pentingnya peran lingkungan sekitar, termasuk keluarga, masyarakat, dan lembaga sosial, dalam membangun kemampuan membaca, menulis, dan memahami informasi pada anak-anak (UNESCO, 2006). Literasi tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah formal, tetapi juga merupakan upaya bersama seluruh komponen masyarakat untuk menciptakan budaya baca yang positif dan berkelanjutan (Kemendikbud, 2021). Lima prinsip dasar yang menjadi fondasi pendekatan ini adalah: aksesibilitas, yaitu menyediakan sarana membaca yang mudah diakses seluruh komunitas; keterlibatan komunitas, yaitu mendorong partisipasi aktif masyarakat; kontekstualisasi, yaitu menyesuaikan program dengan

budaya lokal; keberlanjutan, yaitu menjamin kesinambungan program melalui partisipasi jangka panjang; serta kreativitas dan inovasi, yakni penerapan metode kreatif seperti *storytelling*, dan permainan literasi (Centers for Disease Control et al., 2025).

Dalam konteks ini, pengembangan literasi berbasis komunitas melibatkan berbagai aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan akses anak-anak terhadap sumber bacaan, memperluas pengalaman literasi mereka, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Rumah baca, taman literasi, program membaca bersama, serta kampanye membaca di lingkungan komunitas menjadi contoh nyata dari penerapan konsep ini (Bappenas & UNICEF, 2017).

Pentingnya literasi berbasis komunitas terletak pada kemampuannya untuk menjangkau anak-anak yang mungkin tidak memiliki akses memadai terhadap sumber belajar formal. Dengan menghadirkan fasilitas literasi di tengah-tengah komunitas, peluang anak-anak untuk terpapar aktivitas membaca menjadi lebih besar. Selain itu, keterlibatan aktif keluarga, tokoh masyarakat, dan organisasi lokal memperkuat upaya peningkatan literasi tersebut (IFLA, 2012).

Melalui penerapan pendekatan berbasis komunitas, pengembangan literasi anak dapat lebih efektif karena didukung oleh lingkungan yang kondusif. Keterlibatan aktif masyarakat tidak hanya mempercepat peningkatan kemampuan literasi, tetapi juga menumbuhkan rasa memiliki terhadap program-program literasi yang telah dibangun. Dengan demikian, upaya literasi berbasis komunitas menjadi salah satu strategi kunci untuk membangun generasi muda yang cerdas, kritis, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Serta aksesibilitas sarana untuk membaca yang dapat diakses oleh seluruh masyarakat di Kampung Cipurun, Lebak Selatan akan memperkuat fungsi literasi sebagai jembatan menuju pembangunan sosial yang inklusif dan berkelanjutan. Dalam hal ini, aksesibilitas bukan hanya berarti tersedianya buku atau ruang baca secara fisik, tetapi juga mencakup kemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan yang relevan, menarik, dan sesuai dengan usia serta kebutuhan anak-anak.

Literasi tidak boleh menjadi barang mewah yang hanya bisa dinikmati oleh

kalangan tertentu saja, melainkan harus menjadi hak yang dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat, terutama mereka yang tinggal di daerah terpencil, rentan, atau kurang terlayani oleh sistem pendidikan formal (UNESCO, 2006). Keterlibatan aktif masyarakat menjadi elemen penting dalam memastikan keberlangsungan program literasi berbasis komunitas. Ketika komunitas, termasuk keluarga, tokoh masyarakat, pemuda, guru, dan relawan lokal, mengambil peran langsung dalam kegiatan literasi, maka program tersebut tidak hanya menjadi lebih relevan secara budaya dan kontekstual, tetapi juga lebih berdaya tahan (Kemendikbud, 2021).

Partisipasi masyarakat dapat terwujud dalam berbagai bentuk, seperti penyediaan tempat untuk rumah baca, donasi buku, pelatihan menjadi fasilitator literasi, atau bahkan sekadar meluangkan waktu untuk membaca cerita bersama anak-anak. Semangat gotong royong ini menjadi fondasi penting dalam membangun ekosistem literasi yang kokoh di tingkat akar rumput. Selanjutnya, kontekstualisasi dalam pengembangan literasi komunitas mengacu pada pentingnya menyusun program yang sesuai dengan latar belakang sosial, budaya, dan geografis masyarakat setempat. Anak-anak yang tumbuh di lingkungan pesisir, pedesaan, atau wilayah rawan bencana tentu memiliki kebutuhan dan tantangan yang berbeda dibandingkan anak-anak di daerah urban. Oleh karena itu, materi bacaan, pendekatan pengajaran, serta metode penyampaian harus disesuaikan agar anak-anak merasa dekat dengan apa yang mereka baca dan pelajari.

Misalnya, di wilayah yang rawan bencana seperti Kampung Cipurun, program literasi dapat dikaitkan dengan edukasi kebencanaan melalui cerita bergambar, buku interaktif, atau permainan edukatif yang menumbuhkan kesadaran dan kesiapsiagaan. Keberlanjutan program literasi juga menjadi kunci utama keberhasilan dalam jangka panjang. Banyak program literasi yang gagal bertahan karena tidak adanya sistem pendukung yang kuat atau ketergantungan pada pihak eksternal. Oleh karena itu, penting untuk membangun model pengelolaan yang melibatkan komunitas secara penuh, termasuk dalam pengambilan keputusan, perencanaan kegiatan, dan evaluasi program (Bappenas & UNICEF, 2017).

Kreativitas dan inovasi menjadi elemen penting yang membuat kegiatan literasi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Literasi tidak harus selalu dilakukan melalui kegiatan membaca teks buku secara konvensional, tetapi juga

bisa diintegrasikan melalui berbagai metode seperti berkata, bercerita dan belajar bersama. Literasi visual melalui gambar dan komik, kegiatan bermain yang melibatkan kata dan cerita, hingga penggunaan *board game* “Siaga Kata” yang tersedia di Rumah *Marimba 3*. Anak-anak yang tumbuh dalam budaya literasi yang kuat cenderung memiliki daya pikir kritis, empati yang tinggi, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan zaman. Di sisi lain, masyarakat yang melek literasi juga menjadi lebih resilien terhadap berbagai tantangan sosial, ekonomi, maupun bencana, karena memiliki kemampuan untuk mengakses, memahami, dan menggunakan informasi secara tepat.

2.2.2 Event

Event merupakan suatu kegiatan yang dirancang secara terencana untuk memperingati, menyampaikan pesan, atau menguatkan nilai-nilai tertentu dalam suatu komunitas. Menurut (Noor, 2017), event adalah kegiatan yang diadakan untuk memperingati peristiwa penting dalam kehidupan individu atau kelompok, yang terkait dengan nilai budaya, adat, dan sosial di masyarakat. Event biasanya memiliki waktu pelaksanaan yang terbatas dan melibatkan partisipasi aktif dari peserta. Getz, (1997) dan Wijaya et al., (2020) menyebutkan bahwa event adalah sebuah fenomena yang terjadi sesekali, bersifat khusus, dan berada di luar rutinitas keseharian masyarakat. Event tidak hanya sekadar aktivitas hiburan atau seremonial, tetapi juga dapat dirancang untuk memberikan pengalaman mendalam yang berkesan, mengedukasi, serta membangun koneksi sosial antara peserta. Oleh karena itu, event menjadi media komunikasi yang efektif dalam membangun partisipasi dan kesadaran kolektif. Event dapat bertujuan untuk edukasi, promosi, advokasi, hingga perayaan. Agar pelaksanaannya berhasil, setiap event perlu mempertimbangkan elemen penting yang sesuai dengan kebutuhan peserta, kondisi lokal, dan tujuan yang ingin dicapai. Karakteristik utama event menurut Noor, (2017) mencakup.

1. Keunikan (Uniqueness)

Setiap event harus memiliki elemen khas yang membedakannya dari kegiatan lain, seperti tema yang spesifik, pendekatan lokal, atau format pelibatan peserta.

2. Keterbatasan Waktu (Perishability)

Event bersifat sementara dan berlangsung hanya sekali dalam kurun waktu tertentu. Pengalaman yang terjadi dalam event tidak bisa diulang secara identik.

3. Tidak Berwujud (Intangibility)

Nilai dari sebuah event bukan pada produknya, tetapi pada pengalaman emosional, edukasi, dan dampak sosial yang dirasakan peserta.

4. Suasana dan Pelayanan (Atmosphere and Service)

Pengelolaan suasana dan pelayanan sangat menentukan kepuasan peserta. Termasuk di dalamnya adalah logistik, kenyamanan tempat, serta keramahan fasilitator.

5. Interaksi Personal (Personal Interaction)

Event memberikan ruang bagi peserta untuk berinteraksi langsung dengan penyelenggara dan sesama peserta, menciptakan dinamika sosial dan pembelajaran bersama.

2.2.3 Event Management

Dalam merancang suatu kegiatan berbasis komunitas seperti Event BERANI, pemilihan model manajemen event yang tepat menjadi aspek krusial agar kegiatan dapat berlangsung secara efektif, terstruktur, dan memiliki dampak berkelanjutan. Berbagai model manajemen event telah berkembang, di antaranya model 5C oleh Allen, (2009), model EMBOK (Event Management Body of Knowledge) oleh Silvers, (2008), serta model perencanaan event strategis oleh Getz, (1997). Setelah melakukan kajian terhadap beberapa pendekatan tersebut, penulis memilih untuk menggunakan model dari Goldblatt, (2014) karena model tersebut memberikan kerangka yang jelas dan aplikatif untuk mengembangkan kegiatan literasi berbasis komunitas. Model ini menekankan pada keterlibatan aktif anggota komunitas, pemberdayaan melalui kegiatan literasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta fleksibilitas dalam menyesuaikan program dengan kebutuhan literasi komunitas di Rumah *Marimba 3*.

Model Goldblatt terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: *research, design, planning, coordination, dan evaluation*. Model ini dirancang untuk merespons kebutuhan praktis dalam penyelenggaraan event, terutama dalam konteks sosial dan

komunitas, dengan tetap mempertahankan kerangka kerja yang sistematis namun fleksibel. Goldblatt memandang bahwa keberhasilan sebuah event tidak hanya diukur dari aspek teknis dan logistik, tetapi juga dari bagaimana event tersebut mampu menghadirkan pengalaman yang bermakna, relevan, dan berdampak bagi peserta dan masyarakat.

Penulis memilih model ini karena beberapa alasan. Pertama, kerangka lima tahap yang ditawarkan Goldblatt sangat cocok digunakan dalam kegiatan non-komersial berbasis edukasi, seperti Event BERANI yang dirancang untuk meningkatkan literasi dan ketangguhan anak-anak di daerah rawan bencana. Kedua, model ini memulai proses perencanaan dari tahapan *research*, sehingga memastikan kegiatan berbasis pada kebutuhan nyata masyarakat sasaran. Ketiga, tahap *evaluation* yang ditutup dengan refleksi menyeluruh memungkinkan perancang kegiatan untuk melakukan perbaikan berkelanjutan di masa depan.

Berbeda dengan model 5C oleh Allen et al. yang lebih menekankan aspek kontrol dan operasional teknis, atau model EMBOK yang kompleks dan dirancang untuk event profesional berskala besar, model Goldblatt lebih sederhana namun tetap menyeluruh, sehingga lebih sesuai untuk kegiatan yang bersifat partisipatif dan berskala lokal. Adapun model Getz yang fokus pada pengembangan event pariwisata atau ekonomi kreatif tidak secara spesifik mengakomodasi aspek edukatif dan komunitas seperti yang dimiliki oleh Rumah *Marimba 3*.

Oleh karena itu, pemilihan model manajemen event dari Goldblatt, (2014) dinilai tepat untuk mendukung penyusunan strategi program Event BERANI agar berjalan terarah, terukur, dan berdampak nyata terhadap penguatan literasi dan adaptabilitas anak-anak di Kampung Cipurun. Berikut penjelasan lebih rinci mengenai setiap tahapan:

1. *Research* (Penelitian)

Tahap pertama dalam manajemen event adalah *research*, yang menjadi fondasi utama dalam seluruh proses perencanaan. Pada kegiatan *Workshop* Relawan *Marimba 3* dan Pembukaan Rumah Membaca *Marimba 3*, riset dilakukan untuk memahami kebutuhan masyarakat Kampung Cipurun sebagai lokasi baru program literasi. Penelitian ini mencakup:

- a) Studi lapangan dan observasi partisipatif terhadap kondisi sosial, budaya, dan geografis kampung.
- b) Analisis kebutuhan relawan, termasuk pelatihan tentang komunikasi dengan anak, pendekatan literasi berbasis trauma healing, serta pengetahuan dasar mitigasi bencana. Penilaian kelayakan event, seperti ketersediaan tempat, logistik, dan kesiapan masyarakat untuk berpartisipasi.
- c) Studi literatur dan benchmarking, dengan membandingkan kegiatan serupa yang telah dilakukan di *Marimba* 1 dan 2.
- d) Analisis stakeholder, termasuk identifikasi tokoh masyarakat, mitra kolaborator (Destana, komunitas lokal), dan potensi sponsor/donatur.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap *desain* berfokus pada perancangan elemen kreatif dan teknis yang membentuk pengalaman event. Untuk *Workshop* Relawan dan Event Pembukaan *Marimba* 3, desain dilakukan dengan mempertimbangkan:

- a) Tema event BERANI “Berkata, Bercerita, dan Belajar Bersama” yang mencerminkan nilai-nilai inklusivitas, literasi, dan keberdayaan anak.
- b) Agenda *workshop* disusun meliputi sesi pelatihan literasi, diskusi kelompok, simulasi pendekatan terhadap anak, dan roleplay situasi lapangan.
- c) Elemen visual penggunaan banner, media kreatif, dekorasi ramah anak, dan elemen lokal (motif tradisional Cipurun) untuk memperkuat identitas event.
- d) Aktivitas interaktif *storytelling*, permainan edukatif, hingga sesi pemetaan partisipatif untuk mengenali karakter anak-anak dan komunitas.
- e) Desain pembukaan rumah baca menyertakan penampilan seni lokal, sambutan tokoh masyarakat, dan “tour” fasilitas rumah baca sebagai *experience* edukatif.

3. *Planning* (Perencanaan)

Tahap *planning* melibatkan perancangan teknis dan administratif agar pelaksanaan event berjalan efisien. Perencanaan pada kegiatan ini meliputi:

- a) Penyusunan anggaran terperinci, termasuk konsumsi, transportasi relawan,

perlengkapan pelatihan, bahan publikasi, dan honor narasumber.

- b) Pembuatan timeline kegiatan, mulai dari persiapan materi, undangan peserta, gladi resik, hingga eksekusi event.
- c) Distribusi peran dan tugas, dibagi antara koordinator lapangan, fasilitator pelatihan, tim dokumentasi, tim logistik, dan MC.
- d) Manajemen risiko, seperti mitigasi hujan saat event outdoor, penanganan anak yang trauma, atau kendala teknis pada sesi interaktif.
- e) Koordinasi dengan mitra, seperti memastikan kehadiran Destana, perizinan dari aparat desa, dan peminjaman lokasi kegiatan.

4. Coordination (Koordinasi)

Tahap koordinasi adalah saat seluruh rencana diimplementasikan di lapangan. Dalam konteks event *Marimba 3*:

- a) *Workshop* relawan dikelola dengan skema rotasi sesi, pengaturan kelompok kecil untuk pelatihan, serta kehadiran fasilitator yang siap membimbing.
- b) Event pembukaan melibatkan kerja sama lintas pihak, seperti pengaturan alur tamu, pengamanan, tata panggung, dan dokumentasi visual.
- c) Logistik onsite, seperti pengaturan sound system, distribusi alat tulis dan sertifikat *workshop*, hingga konsumsi peserta.
- d) Pengawasan langsung oleh koordinator untuk memastikan seluruh aktivitas berjalan sesuai rencana dan mampu menyesuaikan jika ada hambatan (cuaca, absensi, perubahan waktu).
- e) Fleksibilitas respons terhadap dinamika sosial yang muncul, seperti anak-anak yang gelisah atau orang tua yang ingin bertanya.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk mengukur dampak dan efektivitas event serta menjadi dasar pengembangan program berikutnya. Evaluasi kegiatan bisa dilakukan melalui:

- a) Recall relawan setelah *workshop* untuk menilai pemahaman materi, kesiapan lapangan, dan kualitas pelatihan.
- b) Umpan balik dari masyarakat melalui wawancara singkat pasca-event pembukaan.

- c) Evaluasi teknis internal, seperti keakuratan jadwal, kelancaran logistik, dan efisiensi anggaran.
- d) Pelaporan dokumentatif, berupa foto, video, dan catatan kegiatan sebagai bahan promosi dan pelaporan ke donatur atau mitra.
- e) Rekomendasi perbaikan, misalnya dari sesi *workshop* yang terlalu padat atau durasi event yang perlu disesuaikan untuk anak-anak.

2.2.4 Literasi sebagai Landasan Penguatan Kapasitas Anak

Literasi tidak lagi dipahami sebagai keterampilan teknis membaca dan menulis saja, melainkan sebagai seperangkat kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara tepat dalam konteks kehidupan sosial. UNESCO, (2017) menyebut literasi sebagai kunci pembangunan berkelanjutan dan pemberdayaan individu. Literasi memungkinkan seseorang untuk berkembang secara personal dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat, termasuk dalam pengambilan keputusan sehari-hari. Dalam kajian linguistik sosial, Gee, (2015) menekankan bahwa literasi bersifat kontekstual, artinya kemampuan literasi tidak bisa dilepaskan dari situasi sosial, budaya, dan kebiasaan komunikasi di masyarakat tempat seseorang tumbuh. Oleh karena itu, literasi juga berperan dalam membentuk identitas, cara berpikir, dan hubungan sosial seseorang.

1. Jenis-Jenis Literasi

Berbagai jenis literasi telah berkembang seiring dengan meningkatnya kompleksitas kehidupan sosial dan teknologi. Di antaranya:

A. Literasi Dasar

Merupakan keterampilan dasar dalam membaca dan menulis yang menjadi fondasi untuk literasi lainnya (UNESCO, 2017). Kecakapan dalam mencari, menyaring, dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber (Association of College and Research Libraries (ACRL), 2015).

B. Literasi Budaya

Kemampuan berinteraksi secara efektif dengan individu dari latar belakang budaya yang beragam dan memahami nilai-nilai kebhinekaan (Banks, 2015).

2. Literasi Anak Usia Dini

Literasi anak usia dini tidak terbatas pada mengenal huruf atau membaca kata sederhana, melainkan mencakup perkembangan bahasa lisan, pemahaman makna, serta kemampuan simbolik yang diperoleh melalui interaksi sehari-hari. Harrison, (2016) menggarisbawahi bahwa lingkungan yang mendukung interaksi verbal akan mempercepat pertumbuhan literasi anak. Aharony et al., (2017) menyatakan bahwa literasi anak usia dini terbentuk dari keterlibatan anak dalam kegiatan berbahasa, seperti mendengar cerita, bermain peran, bernyanyi, dan berdialog dengan orang dewasa. Ini mengembangkan fondasi untuk membaca, menulis, dan berpikir logis. Adapun metode penguatan literasi anak usia dini antara lain:

A. Pengenalan Huruf dan Fonemik

Anak belajar melalui permainan yang melibatkan suara dan simbol, seperti lagu huruf atau permainan kartu alfabet (Whitehurst & Lonigan, 1998).

B. Membaca Interaktif

Kegiatan membaca bersama yang mengundang anak untuk bertanya dan menanggapi bacaan (WWC, 2015).

C. Menulis Bebas dan Kreatif

Anak diperkenalkan pada tulisan melalui kegiatan menggambar, meniru huruf, atau menulis nama sendiri (Byington & Kim, 2017).

D. Interaksi Sosial melalui Bahasa

Dialog dalam permainan dan kegiatan rutin yang memperluas kemampuan berkomunikasi (Neuman & Roskos, 2003).

3. Peran dan Pengelolaan Relawan Fasilitator dalam Program Literasi Komunitas

Relawan fasilitator adalah individu yang secara sukarela memberikan kontribusi waktu, tenaga, dan keterampilannya untuk mendukung program sosial atau edukatif di masyarakat. Dalam konteks program literasi berbasis komunitas seperti Rumah Membaca *Marimba 3*, peran relawan sangat sentral, karena mereka berfungsi sebagai jembatan antara anak-anak dan program literasi yang dijalankan. Menurut Hustinx & Lammertyn, (2003) keterlibatan relawan dalam kegiatan sosial

bersifat reflektif dan kolektif. Mereka tidak hanya membantu dari sisi teknis, tetapi juga membawa nilai dan semangat transformasi sosial. Oleh karena itu, relawan perlu dikelola secara sistematis melalui proses seleksi, pelatihan, pendampingan, hingga evaluasi.

