

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

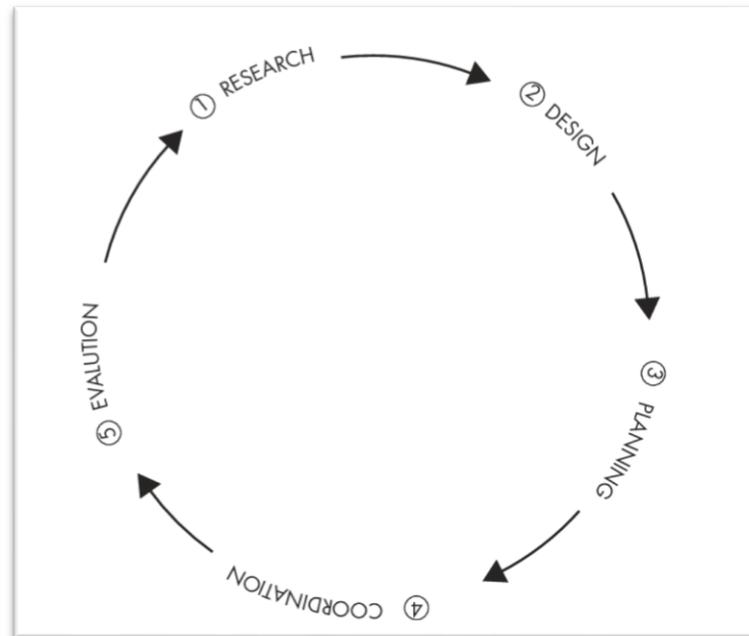
3.1.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan karya, penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode wawancara tidak terstruktur dan observasi. Kedua metode ini dipilih untuk menggali informasi secara mendalam dan memperoleh pemahaman kontekstual mengenai kondisi anak-anak dan masyarakat di Kampung Cipurun. Wawancara tidak terstruktur dilakukan bersama dengan beberapa narasumber, yaitu Abah Anis Faisal Reza selaku Ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS), Dayah Fata Fadillah selaku staf Data & Teknologi GMLS, Kang Deni Apriatna selaku Ketua RT Kampung Cipurun, serta pihak sekolah yaitu Ibu Muplihatun Hasanah, S.Pd. selaku Kepala RA Annajah, dan Murtapi'ah, S.Pd.I. selaku Guru RA Annajah. Penulis juga melakukan wawancara dengan beberapa orang tua dari anak-anak Kampung Cipurun untuk mengetahui minat dan kebutuhan anak-anak secara langsung dari perspektif keluarga. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan kebiasaan belajar anak-anak, dukungan komunitas terhadap kegiatan literasi, serta pemahaman dan keterlibatan masyarakat dalam upaya mitigasi bencana. Observasi langsung juga dilakukan terhadap anak-anak Kampung Cipurun dalam berbagai aktivitas sehari-hari, seperti saat mereka bermain, belajar, dan berinteraksi. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengenali perilaku, karakteristik, minat, serta kebutuhan mereka secara lebih personal, sehingga desain kegiatan Rumah *Marimba 3* dapat disusun secara tepat sasaran, menarik, dan menyenangkan bagi anak-anak yang menjadi peserta utama kegiatan.

3.1.2 Metode Perancangan Karya

Metode perancangan karya adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan sebuah karya, mencakup langkah-langkah dan teknik yang diterapkan untuk mencapai tujuan desain. Dalam kegiatan

Perancangan Event BERANI (Berkata, Bercerita, Belajar Bersama) untuk Mendorong Literasi dan Adaptabilitas melalui Rumah *Marimba 3*, penulis menerapkan lima langkah penting dalam event management (Goldblatt, 2014), yaitu:



Gambar 3.1 Management Event Process Goldblatt

Sumber: Goldblatt, J. (2014). *Special Events: Creating and Sustaining a New World for Celebration* (7th ed.). Wiley.

1. *Research* (Penelitian)

Penelitian dilakukan untuk memahami karakteristik anak-anak dan masyarakat Kampung Cipurun. Teknik yang digunakan mencakup wawancara tidak terstruktur dan observasi. Penulis menggali informasi dari Abah Anis Faisal Reza (Ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan), Dayah Fata Fadillah (Staf Data & Teknologi GMLS), Kang Deni (Ketua RT Kampung Cipurun), Ibu Muplihatun Hasanah, S.Pd (Kepala RA Annajah), Murtapi'ah, S.Pd.I (Guru RA Annajah), serta beberapa orang tua murid siswa RA Annajah dan beberapa Masyarakat di Kampung Cipurun. Penelitian ini menghasilkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan literasi, tingkat kesiapsiagaan bencana, serta gaya belajar anak.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah melakukan observasi lapangan dan memahami kondisi serta kebutuhan masyarakat di Kampung Cipurun, langkah selanjutnya adalah menyusun konsep kegiatan secara menyeluruh. Salah satu tantangan utama yang ditemukan adalah keterikatan anak-anak terhadap gawai (gadget) sejak usia dini. Mereka lebih akrab dengan layar ponsel daripada buku cerita, sehingga aktivitas membaca belum menjadi kebiasaan. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menumbuhkan kembali minat baca anak-anak dengan pendekatan yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan. Namun, potensi besar juga ditemukan dalam semangat sosial anak-anak Kampung Cipurun yang senang berkumpul dan bersosialisasi.

Situasi ini membuka peluang untuk menyelenggarakan kegiatan yang mampu memadukan hiburan, edukasi, dan interaksi sosial dalam satu rangkaian event. *Marimbase* sebagai inisiatif sosial berbasis literasi memiliki kekuatan pada pendekatan nonformal, metode yang atraktif, serta koleksi buku yang beragam sebagai sumber daya yang dapat dimanfaatkan. Tema besar kegiatan ini adalah Transformasi Literasi Melalui Komunikasi Positif dan Kolaboratif, yang fokus pada pengembangan keberanian anak-anak untuk berbicara (berkata), mengungkapkan imajinasi lewat cerita (bercerita), serta belajar bersama dalam suasana yang mendukung dan menyenangkan. Tema ini diwujudkan dalam kegiatan utama yang diberi nama *event* BERANI (Berkata, Bercerita, Belajar Bersama). Nama tersebut dipilih untuk merepresentasikan pendekatan literasi yang tidak hanya mengandalkan buku, tetapi juga membangun resiliensi dan keterampilan komunikasi sejak dini.



Gambar 3.2 Rancangan dekorasi *Marimba 3*

Sumber: Dokumen Pribadi

Dalam proses pembuatan event, setelah menentukan konsep, tema, dan tujuan kegiatan, langkah berikutnya adalah melakukan pemilihan narasumber. Penulis memutuskan untuk mengundang Ryo Anthonio Wijaya sebagai MC sekaligus narasumber dalam kegiatan *Workshop Fasilitator Marimba*. Ryo merupakan alumni *Merry Riana School of Public Speaking*, serta pernah mengajar sebagai *assistant coach* di institusi tersebut selama delapan bulan untuk anak usia SD hingga SMA. Ia juga memiliki pengalaman sebagai pembicara di berbagai tempat, dengan audiens mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa Ryo memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan mampu membangun suasana event dengan profesional. Hal ini menjadikannya sosok yang relevan dan tepat untuk membawakan sesi pelatihan fasilitator. Proses diskusi dengan Ryo berlangsung lancar dan menghasilkan konsep kegiatan interaktif berupa sesi *ice breaking* yang mengajak relawan fasilitator memainkan peran, seperti menjadi anak baik, anak tantrum, dan fasilitator sebagai penengah. Simulasi ini bertujuan membekali para relawan dengan pemahaman yang lebih baik terhadap dinamika interaksi dengan anak-anak di lapangan. Kegiatan ini dibantu dan disimulasikan bersama oleh tim *Marimba 3* sebagai bagian dari pelatihan awal fasilitator.

Sedangkan untuk event pembukaan *Rumah Marimba 3*, penulis memutuskan untuk mengundang Jesslyn Tjandra Kristanto sebagai MC. Jesslyn adalah rekan satu angkatan dalam program *Humanity project Batch 6* dan memiliki kemampuan public speaking yang baik serta pengalaman keterlibatan langsung dalam kegiatan sosial. Proses diskusi dengan Jesslyn sebagai MC pembukaan berlangsung dengan lancar, dan ia menunjukkan antusiasme serta kesiapan untuk memimpin jalannya event dengan optimal. Dalam tahap desain, identitas event memegang peranan penting dalam keseluruhan penyelenggaraan kegiatan. Identitas mencakup nama, tema, logo, tagline, dan narasi yang membentuk citra kegiatan di hadapan peserta maupun masyarakat. Dengan identitas yang kuat dan relevan, event dapat terlihat lebih profesional, terorganisir, serta membangun kesan pertama yang positif. Hal ini juga menjadi pembeda dengan kegiatan serupa lainnya, menciptakan keunikan yang mudah dikenang dan membangun relasi jangka panjang dengan peserta, terutama anak-anak dan masyarakat lokal.

A. Logo



Gambar 3.3 Logo Rumah *Marimba 3*

Sumber: Dokumen Pribadi

Logo *Marimba* secara visual bukan hanya sekadar representasi nilai-nilai pendidikan dan literasi, tetapi juga memiliki makna yang sangat personal dan kontekstual dengan lokasi pelaksanaan kegiatan. Gambar dua anak, laki-laki dan perempuan yang sedang memegang buku, secara khusus terinspirasi dari anak-anak di RA Annajah, Kampung Cipurun, yaitu tempat di mana Rumah *Marimba 3* hadir. Karakter anak laki-laki diberi nama Rimba, sedangkan anak perempuan diberi nama Risa. Kedua tokoh ini tidak hanya menjadi elemen visual dalam logo, tetapi juga ditetapkan sebagai maskot resmi *Marimba*, yang dirancang menyerupai anak-anak asli dari lokasi kegiatan.



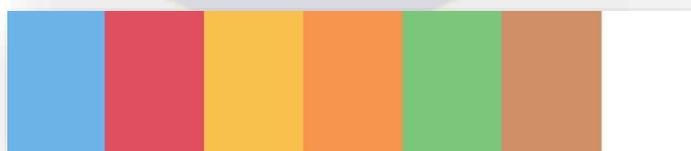
Gambar 3.4 Mascot Rumah *Marimba 3*

Sumber: Dokumen Pribadi

Pemilihan Rimba dan Risa sebagai maskot bukan tanpa alasan. Mereka dirancang dengan karakteristik visual yang mirip dengan anak-anak RA Annajah agar menciptakan kedekatan emosional dan rasa memiliki di antara anak-anak yang terlibat dalam program. Ketika anak-anak melihat representasi diri mereka di dalam logo, secara psikologis mereka akan merasa lebih dihargai, diperhatikan, dan dilibatkan secara langsung dalam kegiatan. Hal ini menjadi strategi penting untuk menumbuhkan antusiasme, rasa ingin tahu, dan ketertarikan terhadap program literasi yang diselenggarakan oleh *Marimba*.

Dengan menghadirkan maskot yang familiar dan relevan secara lokal, *Marimba* tidak hanya menjalankan program edukasi secara satu arah, melainkan juga membangun interaksi dua arah yang kuat antara anak-anak dan identitas program. Rimba dan Risa menjadi jembatan emosional sekaligus simbol aspiratif bagi anak-anak di RA Annajah bahwa belajar itu menyenangkan, dan mereka pun bisa menjadi bagian dari perubahan positif di komunitasnya. Dengan demikian, logo *Marimba* dan maskot Rimba-Risa bukan hanya sarana komunikasi visual, melainkan juga bagian dari strategi pendekatan yang humanis, lokal, dan inspiratif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dekat, bermakna, dan memberdayakan.

Logo Rumah *Marimba 3* dirancang dengan mempertimbangkan aspek visual yang mampu mencerminkan semangat program dalam membangun literasi dan adaptabilitas anak-anak. Warna-warna yang digunakan dalam logo ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga memiliki makna simbolis yang kuat



Gambar 3.5 Color Palette Logo Rumah *Marimba 3*

Sumber: Dokumen Pribadi

Palet warna terdiri dari biru muda, merah muda, kuning keemasan, oranye, hijau, dan coklat muda. Warna biru muda dipilih karena mencerminkan ketenangan dan komunikasi yang terbuka. Dalam psikologi warna, biru sering digunakan untuk menciptakan suasana damai dan mendukung konsentrasi, sehingga membantu anak-anak merasa lebih nyaman dan terbuka saat menyampaikan cerita atau belajar (Boyatzis & Varghese, 1994). Warna merah muda melambangkan kasih sayang dan empati, nilai yang sejalan dengan pendekatan lembut dan humanis dari para fasilitator dalam mendampingi proses belajar. Warna ini dapat menciptakan suasana penuh kehangatan yang penting dalam interaksi sosial anak-anak (Kaya & Epps, 2004).

Sementara itu, kuning keemasan dipilih untuk merepresentasikan semangat, keceriaan, dan kreativitas. Warna ini diyakini mampu merangsang daya cipta dan imajinasi anak, khususnya dalam kegiatan literasi seperti bercerita, menggambar, dan membaca buku dengan ekspresi (Valdez & Mehrabian, 1994). Oranye, sebagai kombinasi dari merah dan kuning, menambahkan energi positif yang merepresentasikan keberanian dan keaktifan. Ini sangat cocok dengan semangat program BERANI yang mendorong anak untuk berani mengungkapkan ide, bertanya, dan berbagi cerita di ruang aman yang disediakan (Wright, 2008). Warna hijau turut dihadirkan sebagai simbol pertumbuhan dan harapan, menandakan bahwa pendidikan merupakan proses berkelanjutan yang menyemai optimisme dan perkembangan jangka panjang (Dittmar, 2001).

Terakhir, coklat muda digunakan untuk menghadirkan nuansa stabilitas dan kedekatan dengan lingkungan serta nilai-nilai lokal. Warna ini membumi dan memberi rasa aman, selaras dengan semangat lokalitas dan kebersamaan dalam program berbasis komunitas seperti Rumah *Marimba* (Chung, 2005). Dengan perpaduan warna-warna tersebut, desain visual program BERANI tidak hanya mendukung aspek estetika tetapi juga memperkuat nilai-nilai edukatif, emosional, dan sosial yang ingin ditanamkan dalam proses pembelajaran anak-anak.

Selain warna, pemilihan tipografi dalam logo juga memiliki peran penting dalam membentuk identitas visual serta menyampaikan karakter dan nilai suatu program. Tipografi bukan hanya menyampaikan kata secara tekstual, tetapi juga menghadirkan makna visual yang berdampak secara psikologis dan emosional kepada audiens (Gump, 2001). Logo *Marimba* menggunakan **Fredoka One**, jenis huruf sans-serif yang tebal dan membulat, yang secara visual memberi kesan ramah, bersahabat, dan mudah diakses. Jenis huruf dengan karakter demikian dianggap efektif untuk desain yang ditujukan kepada anak-anak karena memberikan kesan informal, hangat, dan komunikatif (Walker & Reynolds, 2003).



Gambar 3.6 Font Logo Rumah *Marimba 3*

Sumber: <https://fontpearl.com/>

Menurut Lupton, (2010) pemilihan jenis huruf merupakan bagian dari strategi komunikasi visual yang memiliki muatan ekspresif; bentuk huruf, jarak antar huruf, dan ketebalan garis mempengaruhi persepsi pembaca terhadap isi pesan. Dalam konteks ini, sans-serif membulat seperti **Fredoka One** menciptakan nuansa keterbukaan dan inklusivitas dua nilai yang relevan dalam penyelenggaraan program literasi berbasis komunitas. Penelitian juga menunjukkan bahwa keterbacaan dan desain huruf yang ramah secara visual dapat meningkatkan aksesibilitas informasi, terutama untuk pembaca pemula atau anak-anak (Walker & Reynolds, 2003).

Dengan demikian, pemilihan **Fredoka One** dalam identitas visual *Marimabukan* sekadar pertimbangan estetika, melainkan strategi desain yang mendukung misi program dalam menciptakan ruang belajar yang hangat, inklusif, dan menyenangkan bagi anak-anak.

B. Event Collateral

Shone dan Parry, (2010) dalam buku "*Successful Event Management: A Practical Handbook*", event collateral adalah bagian penting dari perencanaan komunikasi dalam event, karena berfungsi sebagai alat bantu penyampaian pesan serta sarana branding dan orientasi peserta. Mereka menekankan bahwa penyusunan collateral harus sesuai dengan identitas visual dan tujuan event. Dengan begitu penulis membuat beberapa event collateral sebagai pendukung keberhasilan event, sebagai berikut :

1) **Banner**

Banner berfungsi sebagai media visual utama yang menampilkan identitas event secara jelas dan menarik. Umumnya diletakkan di tempat strategis seperti pintu masuk atau area utama kegiatan, banner menyampaikan informasi penting seperti judul event, logo penyelenggara, serta tema utama kegiatan. Selain sebagai penanda lokasi, banner juga memperkuat kesan profesional dan memudahkan peserta mengenali event sejak awal.

2) **Spanduk Hand Painting**

Spanduk hand painting digunakan sebagai elemen dekoratif dan ekspresif yang dibuat secara kreatif, biasanya melibatkan partisipasi anak-anak atau relawan. Spanduk ini tidak hanya mempercantik suasana ruang event, tetapi juga mencerminkan semangat kolaboratif dan nilai-nilai kebersamaan dalam program. Selain itu, spanduk ini memperkuat identitas lokal dan menjadi bentuk dokumentasi visual yang unik.

3) **Cue Card**

Cue card berfungsi sebagai panduan ringkas bagi MC atau fasilitator untuk menjalankan rangkaian event secara runtut dan tertib. Dalam cue card biasanya terdapat informasi penting seperti susunan event, waktu pelaksanaan, nama narasumber, serta instruksi teknis. Keberadaan cue card membantu menjaga kelancaran event dan mengurangi risiko kesalahan atau kelupaan selama berlangsungnya kegiatan.

4) **Poster**

Poster berfungsi untuk menarik perhatian audiens, menyampaikan informasi penting seperti tanggal, lokasi, dan tema event, serta memperkuat identitas visual dan branding event. Selain itu, poster juga berfungsi sebagai alat promosi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan minat audiens terhadap event tersebut. Poster dapat disebarluaskan sebelum event atau dipasang di lokasi strategis selama kegiatan berlangsung.

5) **Buku Point**

Buku poin digunakan sebagai media interaktif untuk mencatat partisipasi anak-anak selama mengikuti kegiatan. Setiap kegiatan atau tantangan yang berhasil diselesaikan akan diberi poin, yang kemudian dikumpulkan dalam buku tersebut. Buku ini mendorong keterlibatan aktif, semangat belajar, serta membangun rasa pencapaian pada anak-anak melalui sistem penghargaan yang menyenangkan dan terstruktur.

6) **Alat Tulis**

Alat tulis seperti pensil, pulpen, krayon, dan penghapus disediakan untuk mendukung kegiatan literasi dan aktivitas kreatif selama event. Alat tulis menjadi sarana penting agar anak-anak dapat mengikuti kegiatan menulis, menggambar, mencatat, atau mengisi tugas dalam buku poin. Selain fungsi praktisnya, alat tulis juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong eksplorasi ide.

7) **Stempel Custom Logo Marimba**

Stempel custom dengan logo *Marimba* digunakan sebagai penanda resmi atau simbol pencapaian dalam berbagai aktivitas anak-anak. Misalnya, stempel diberikan di buku poin sebagai tanda bahwa anak telah menyelesaikan tugas tertentu. Selain berfungsi administratif, stempel ini juga memperkuat branding visual program dan memberikan kesan eksklusif serta apresiatif kepada peserta.

C. Media Sosial

Media sosial memiliki peran penting dalam penyelenggaraan sebuah event, yaitu untuk menyebarluaskan informasi event, memperluas jangkauan audiens, serta mendorong partisipasi aktif melalui interaksi digital. Selain itu, media sosial dimanfaatkan untuk memberikan pembaruan secara langsung, mendokumentasikan momen-momen penting, dan membangun antusiasme baik sebelum, saat, maupun setelah kegiatan berlangsung. Salah satu platform media sosial yang akan digunakan *Marimba 3*, Kampung Cipurun ialah Instagram dan Tiktok.

3. Planning (Perencanaan)

Perencanaan kegiatan dilakukan dengan menyusun agenda peluncuran dalam satu rangkaian event edukatif yang terstruktur dan terintegrasi. Penulis bersama tim *Marimba* menyusun susunan event yang terdiri dari pembukaan, sesi *storytelling*, *ice breaking* untuk mencairkan suasana, peluncuran produk edukatif, pemutaran video profil Rumah Marimba, serta pertunjukan interaktif lagu “Sang Ombak Raksasa”. Dalam mendukung kelancaran event, dilakukan pula persiapan teknis dan logistik seperti pencetakan buku, penyediaan *board game*, alat pemutar video, dan sound system. Selain itu, pembagian peran relawan diatur secara jelas, mencakup MC, fasilitator games, tim dokumentasi, dan teknisi audio visual. Seluruh proses ini diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah RA Annajah, Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS), dan relawan Destana sebagai mitra pelaksana kegiatan di lapangan.

4. Coordination (Koordinasi dan Pelaksanaan)

Tahap koordinasi dalam perancangan event “BERANI (Berkata, Bercerita, Belajar Bersama)” menjadi fase penting yang menghubungkan antara perencanaan ide dengan eksekusi teknis di lapangan. Meskipun event belum dilaksanakan, tahap ini berfungsi untuk menyusun strategi pelaksanaan dengan mengoordinasikan seluruh elemen yang terlibat. Penulis sebagai ketua pelaksana bertanggung jawab penuh untuk mengatur alur kerja, membagi tugas ke berbagai divisi seperti konten, logistik, dokumentasi, dan teknis lapangan, serta menjalin komunikasi aktif dengan pihak-pihak eksternal yang menjadi mitra dalam kegiatan ini.

Dalam proses koordinasi ini, penulis sebagai pelaksana dari Universitas Multimedia Nusantara (UMN) menjalin komunikasi intensif dengan Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) selaku mitra utama yang menaungi kegiatan serta memiliki otoritas dan pemahaman lapangan di wilayah Kampung Cipurun. GMLS, yang berkolaborasi dengan UMN dalam program ini, juga memfasilitasi pendekatan kepada pengelola RA Annajah sebagai lokasi pelaksanaan kegiatan. Selain itu, GMLS turut mengoordinasikan kehadiran Relawan Destana BNPB sebagai fasilitator dalam sesi edukasi kebencanaan untuk anak-anak.

Penulis juga menjalin komunikasi intensif dengan dua narasumber utama dalam kegiatan *Marimba 3*. Yang pertama adalah Ryo Anthonio Wijaya, yang diundang sebagai narasumber sekaligus MC dalam *workshop* fasilitator Marimba 3. Berdasarkan diskusi yang berjalan lancar, disepakati bahwa *workshop* akan mencakup sesi *ice breaking* dan simulasi peran yang menggambarkan dinamika interaksi fasilitator dengan anak-anak. Ryo dinilai tepat untuk peran ini karena latar belakangnya sebagai alumni Merry Riana School of Public Speaking, pernah menjadi asisten pelatih selama delapan bulan, dan memiliki pengalaman membawakan materi kepada berbagai kelompok usia. Narasumber kedua adalah Jesslyn Tjandra Kristanto, rekan satu angkatan di *Humanity project* Batch 6, yang dipilih menjadi MC untuk event pembukaan Rumah *Marimba 3*. Diskusi dengan Jesslyn juga berlangsung lancar, dan ia siap membantu menghidupkan suasana dalam kegiatan interaktif bersama anak-anak.

Tahap koordinasi ini difokuskan untuk menyatukan persepsi dan kesepakatan teknis antar semua pihak sebelum event berjalan. Komunikasi intensif antar divisi internal, pembagian jadwal, hingga pemetaan alat dan perlengkapan juga dilakukan selama tahap ini. Meskipun belum memasuki pelaksanaan nyata, koordinasi yang matang sangat krusial untuk memastikan bahwa pada hari pelaksanaan semua pihak memahami tugas dan alur kegiatan, sehingga event dapat berjalan secara efektif dan minim hambatan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dalam konteks ini dilakukan sebagai bagian dari proses refleksi dan peninjauan terhadap kesiapan rencana kegiatan sebelum event benar-benar dilaksanakan. Tahap ini bersifat formatif, yaitu mengevaluasi seluruh aspek perencanaan yang telah disusun, guna memastikan bahwa desain kegiatan telah sesuai dengan tujuan awal dan dapat diaplikasikan secara realistis di lapangan. Evaluasi juga menjadi upaya untuk memprediksi berbagai tantangan yang mungkin terjadi saat pelaksanaan dan merumuskan langkah-langkah mitigasi terhadap risiko tersebut.

Dalam melakukan evaluasi, penulis berdiskusi dengan dosen ahli di bidang

perencanaan event, yaitu Bapak Novi Eastiyanto ST, MT. Beliau adalah Wakil Direktur Bisnis Harian Kompas serta dosen praktisi di Universitas Multimedia Nusantara yang memiliki pengalaman luas dalam penyelenggaraan event dan komunikasi publik. Dalam diskusi tersebut, Pak Novi memberikan banyak masukan penting, seperti menekankan pentingnya membangun alur kegiatan yang dinamis, edukatif, serta memiliki unsur visual dan *storytelling*, yang kuat untuk meningkatkan ketertarikan peserta anak-anak. Selain itu, Pak Novi juga memberikan perhatian pada kesiapan teknis menjelang hari H, seperti alur kedatangan peserta, penempatan perlengkapan, dan skenario penyambutan anak-anak. Beliau menegaskan bahwa kelancaran teknis pada hari pelaksanaan sangat memengaruhi persepsi peserta terhadap keseluruhan event. Oleh karena itu, penulis melakukan revisi kecil terhadap durasi kegiatan, menyesuaikan alur interaksi, dan memperkuat koordinasi dengan seluruh tim *Marimba 3* serta dokumentasi. Evaluasi ini turut memperkuat keyakinan bahwa event “BERANI” yang akan diselenggarakan melalui Rumah *Marimba 3* dapat berjalan efektif, menyenangkan, dan bermakna, khususnya untuk mendorong literasi dan adaptabilitas anak-anak di Kampung Cipurun.

3.2. Rencana Anggaran

Berikut merupakan Rencana Anggaran Biaya (RAB) untuk kegiatan Event BERANI dan *Workshop* Fasilitator Rumah *Marimba 3* yang diselenggarakan di Kampung Cipurun:

Tabel 3.1 Pengeluaran Biaya Acara

RAB EVENT BERANI DAN WOKSHOP FASILITATOR RUMAH MARIMBA 3 KAMPUNG CIPURUN			
KETERANGAN	HARGA SATUAN	QTY	JUMLAH
Sertifikat peserta, Fasilitator, MC dan Narasumber	Rp 2.000	60	Rp129.900
Honor Narasumber <i>Workshop</i> relawan fasilitator <i>Marimba 3</i>	Rp 300.000	1	Rp 300.000

Akomodasi Narasumber <i>Workshop</i> relawan fasilitator <i>Marimba 3</i>	Rp 195.000	-	Rp 195.000
Alat Tulis	Rp 1.999	60	Rp 107.850
Buku poin	Rp 600	70	Rp 42.000
Banner	Rp50.000	1	Rp50.000
Spanduk Hand Painting	Rp50.000	1	Rp50.000
Snack	Rp 3.000	60	Rp180.000
Konsumsi Event BERANI	Rp 15.000	60	Rp 900.000
Konsumsi <i>Workshop</i> Fasilitator	Rp 15.000	15	Rp 225.000
Tenda	Rp 600.000	-	Rp 600.000
Dekorasi event BERANI	Rp 243.909	-	Rp 243.909
Cat Akrilik	Rp 3.999	5	Rp 21.995
Rak Buku	Rp 868.200	3	Rp 868.200
Transport	Rp 700.000	2	Rp 700.000
Buku Anak	Rp 344.975	54	Rp 344.975
Karpet	Rp 92.275	1	Rp 92.275
Puzzle	Rp 8.390	4	Rp 35.406
Papan tulis mini	Rp 8.700	2	Rp 20.085
Honor Narasumber Event BERANI	Rp 1.500.000	-	Rp 1.500.000
Akomodasi Narasumber Event BERANI	Rp 1.500.000	-	Rp 1.500.000
Stempel logo Marimba	Rp 20.000	1	Rp 20.000
Tinta stempel	Rp 15.000	1	Rp 15.000
TOTAL			Rp7.141.595

Pendanaan kegiatan ini dirancang bersumber dari tiga jalur utama. Pertama, berasal dari dana pribadi sebagai bentuk komitmen internal terhadap keberhasilan project. Kedua, melalui donasi eksternal yang terbuka untuk masyarakat umum dan pihak-pihak yang mendukung inisiatif literasi dan penguatan komunitas. Ketiga, melalui donasi internal yang ditujukan secara khusus kepada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Sebagai bentuk penghargaan atas partisipasi tersebut, setiap mahasiswa yang turut berdonasi akan memperoleh pengakuan berupa 1 SKKM (Satuan Kredit Kegiatan Mahasiswa) dalam kategori Pengabdian Masyarakat. Penggalangan dana dilakukan dalam dua gelombang atau batch. Batch pertama berlangsung pada tanggal 14 hingga 30 April 2025, sedangkan batch kedua dibuka pada tanggal 1 hingga 15 Mei 2025.

3.3 Target Luaran/Publikasi/HKI

Target luaran atau publikasi merupakan salah satu elemen strategis dalam pelaksanaan kegiatan *Marimba 3* di Kampung Cipurun, karena tidak hanya berfungsi sebagai sarana dokumentasi, tetapi juga memiliki nilai penting dalam memperluas dampak dan jangkauan program. Melalui publikasi, pesan-pesan utama dari kegiatan dapat disampaikan secara lebih luas kepada masyarakat umum, termasuk mereka yang tidak secara langsung terlibat dalam kegiatan. Hal ini memungkinkan tujuan utama program yaitu peningkatan literasi, edukasi kebencanaan, dan penguatan kapasitas anak-anak serta masyarakat dapat terekspos secara maksimal kepada audiens yang lebih beragam. Publikasi juga berkontribusi terhadap penguatan citra positif penyelenggara, dalam hal ini Rumah *Marimbadan* Gugus Mitigasi Lebak Selatan, baik di mata masyarakat, relasi mitra, maupun calon sponsor atau pihak-pihak yang berpotensi mendukung kegiatan di masa mendatang. Selain itu, dokumentasi yang dipublikasikan dapat menjadi inspirasi bagi komunitas lain untuk mereplikasi inisiatif serupa di wilayah yang berbeda, sehingga secara tidak langsung memperluas ekosistem gerakan literasi dan mitigasi bencana berbasis komunitas.

Strategi publikasi kegiatan *Marimba 3* dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu publikasi digital, publikasi melalui media eksternal, dan publikasi media cetak. Untuk publikasi digital, seluruh rangkaian kegiatan akan diunggah dan disebarluaskan melalui media sosial resmi, seperti akun Instagram @rumahMarimbadan TikTok @rumahmarimba, serta akun mitra @gugusmitigasibaksel di kedua platform yang sama. Konten-konten yang diproduksi meliputi video aftermovie, dokumentasi kegiatan lapangan, informasi pelaksanaan event, kampanye donasi, edukasi melalui *storytelling*, hingga kutipan inspiratif dari peserta atau fasilitator. Format kontennya beragam, mulai dari Instagram Story, Feed, hingga Reels, yang dirancang untuk menjangkau berbagai segmentasi audiens. Selain itu, informasi kegiatan juga akan dibagikan melalui siaran pers (press release) yang disusun secara profesional dan dikirimkan kepada sedikitnya 20 media eksternal. Media tersebut meliputi media kampus, media komunitas, serta media daring nasional yang kemudian akan mempublikasikan

informasi kegiatan melalui situs resmi masing-masing. Ini bertujuan agar keberadaan Rumah *Marimba 3* tidak hanya dikenal di tingkat lokal, tetapi juga tercatat dalam jaringan informasi publik yang lebih luas.

Sebagai bagian dari luaran visual kegiatan, tim *Marimbajuga* menargetkan publikasi logo program sebagai identitas visual dari kegiatan *Marimba 3*. Logo ini mencerminkan nilai-nilai keberanian, pembelajaran, dan kebersamaan yang

diusung dalam kegiatan bertajuk Event BERANI (Berkata, Bercerita, Belajar Bersama). Logo ini tidak hanya digunakan dalam media promosi dan publikasi, tetapi juga disematkan pada berbagai properti event seperti sertifikat, banner, spanduk, merchandise, dan alat tulis peserta. Dengan demikian, keberadaan logo sebagai hasil visual kreatif menjadi bagian dari identitas kolektif yang dapat dikenali dan diingat oleh peserta maupun publik secara luas. Dalam jangka panjang, publikasi dan dokumentasi kegiatan ini diharapkan menjadi portofolio penting yang dapat menunjang keberlanjutan program serta membuka peluang kolaborasi dengan pihak eksternal dalam skala yang lebih besar.

