

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

	Karya 1	Karya 2	Karya 3
Nama	Romadani, Nurik	Prasetyo dan Sitti Retno Faridatussalam	Sheren Go
Judul	Manajemen Komunikasi dalam Penyelenggaraan Special Event	Program Wirausaha Merdeka pada Mahasiswa	Penyelenggaraan Lomba Cerita Pendek sebagai Edukasi Mitigasi Bencana di SMAN 1 Bayah
Tujuan Karya	Untuk membahas peran manajemen komunikasi dalam penyelenggaraan special event	Untuk menganalisis program Wirausaha Merdeka dalam meningkatkan minat dan kompetensi wirausahawan muda pada mahasiswa	Meningkatkan kesadaran siswa dan siswi SMA di Bayah terhadap bahaya Gempa dan Tsunami serta cara memitigasinya.
Teori/Konsep	Manajemen Special Event	Manajemen	Manajemen Event <i>Special Event</i>
Hasil Karya	Matapanah Communication sebagai event organizer mengelola komunikasi dalam acara seperti Festival Kopi Ngawi 2018	Program Wirausaha Merdeka pada Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta	<i>Event</i> Lomba Cerita Pendek berhasil dilaksanakan dan berdampak bagi anak-anak SMA dilihat melalui hasil <i>post-test</i> .
Metode Karya	Penjelasan teori dan praktik	Penjelasan teori dan praktik	Penjelasan teori dan praktik
Perbedaan Karya	Event ini memberikan peran manajemen komunikasi dalam penyelenggaraan special event	Event ini menganalisis program wirausaha Merdeka dalam meningkatkan minat kompetensi wirausahawan muda pada mahasiswa	<i>Event</i> Lomba Cerita Pendek menitikberatkan pada pesan mitigasi kebencanaan sedangkan Niskala Camp 2024 berokus pada membangun resiliensi masyarakat.
	Target dari event ini adalah para peserta	Target dari event ini adalah para Mahasiswa	Target dari <i>Event</i> ini adalah siswa SMAN 1 Bayah.

	Festival Kopi Ngawi 2018	Universita Muhammadiyah Surakarta	
--	-----------------------------	--------------------------------------	--

Membuat karya dengan didasari beberapa karya sebelumnya merupakan langkah penting sebagai modal dalam menghasilkan suatu karya. Terdapat tiga (3) karya terdahulu dari berbagai konteks yang tetap relevan dengan karya yang sedang dibuat.

Karya terdahulu pertama merupakan karya Romadani Nurik dengan judul “*Manajemen Komunikasi dalam Penyelenggaraan Special Event*”. Karya ini membahas bagaimana peran manajemen komunikasi dalam penyelenggaraan special event. Persamaan karya terdahulu pertama dengan karya penulis terletak pada penggunaan teori serta metode terkait *Manajemen* dan *Special event*. Perbedaannya adalah karya terdahulu pertama lebih berfokus pada pengelolaan proses komunikasi dalam penyelenggaraan *special event*, sementara karya penulis lebih menitikberatkan pada aspek kewirausahaan.

Karya terdahulu kedua merupakan karya Prasetyo dan Sitti Retno Faridatussalam. Karya ini menganalisis bagaimana program Wirausaha Merdeka dalam meningkatkan minat dan kompetensi wirausahawan muda pada mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Karya terdahulu kedua memiliki persamaan dan perbedaan dengan karya penulis. Persamaannya adalah keduanya bertujuan untuk meningkatkan minat berwirausaha melalui proses pembelajaran atau pelatihan praktis. Perbedaannya terletak pada lokasi dan sasaran penerima manfaat. Karya terdahulu kedua melaksanakan proses pembelajaran di lingkungan kampus dengan mahasiswa sebagai penerima manfaat, sedangkan karya penulis menjadikan pemuda desa sebagai target penerima manfaat.

Karya terdahulu ketiga adalah hasil karya Sheren Gho, mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, dengan judul “*Penyelenggaraan Lomba Cerita Pendek sebagai Edukasi Mitigasi Bencana di SMAN 1 Bayah*”. Karya ini bertujuan meningkatkan kesadaran siswa SMAN 1 Bayah terhadap risiko dan bahaya bencana alam, seperti gempa bumi dan tsunami, melalui medium cerita pendek. Cerita pendek digunakan sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi

tentang mitigasi bencana di wilayah Lebak Selatan. Terdapat persamaan dan perbedaan antara karya terdahulu ini dengan karya penulis. Persamaannya adalah keduanya menghasilkan sebuah acara yang dilaksanakan di Lebak Selatan dengan tujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat, khususnya pemuda. Selain itu, keduanya juga menggunakan konsep special event dan event management. Perbedaannya terletak pada fokusnya, di mana karya terdahulu ketiga berorientasi pada peningkatan kesadaran tentang kebencanaan, sementara karya penulis berfokus pada peningkatan pengetahuan dan minat kewirausahaan di kalangan pemuda desa di Lebak Selatan.

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

2.2.1 Event Management

Event Management adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi suatu acara dengan tujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan secara efektif dan efisien. Proses ini melibatkan berbagai aspek, termasuk menentukan tujuan acara, mengelola anggaran, memilih lokasi, merancang konsep acara, mengatur logistik, mempromosikan acara, hingga memastikan acara berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana.

2.2.2 Jenis – Jenis Event

Event dikategorikan berdasarkan ukuran dan besarnya. Noor dalam (Hartono et al., 2016) mengungkapkan bahwa event dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori: *mega events*, *hallmark events* dan *major events*.

1.) Mega Event adalah acara berskala sangat besar yang menarik perhatian global dan melibatkan partisipasi serta dampak yang signifikan baik secara ekonomi, sosial, maupun budaya. Acara ini sering kali membutuhkan persiapan dan sumber daya yang luar biasa, serta diadakan dengan tujuan untuk menciptakan dampak jangka panjang bagi penyelenggara dan audiens. Contoh mega event termasuk Olimpiade, Piala Dunia FIFA, atau Expo Dunia.

2.) **Hallmark Events** adalah acara yang sangat identik dengan identitas atau citra suatu tempat atau destinasi. Acara ini sering kali unik dan khas, serta memiliki daya tarik yang besar bagi audiens internasional, yang dapat meningkatkan citra dan promosi pariwisata. Hallmark event biasanya menjadi acara ikonik bagi suatu kota atau negara. Contohnya adalah Oktoberfest di Munich atau Mardi Gras di New Orleans.

3.) **Major Events** adalah acara besar yang dapat menarik perhatian global atau nasional, namun skala dan dampaknya tidak sebesar mega event. Acara ini tetap memiliki pengaruh yang signifikan terhadap ekonomi dan budaya wilayah penyelenggara. Major event biasanya melibatkan banyak peserta dan pengunjung, serta membutuhkan persiapan yang matang. Contoh major event termasuk Festival Film Cannes, Kompetisi Formula 1, atau Festival Musik Coachella.

2.2.3 Special Event

Menurut Noor (Hartono et al., 2016). *Special Event* adalah kegiatan yang diadakan untuk memperingati perayaan penting dalam sejarah, baik secara individu maupun kelompok, yang berkaitan dengan adat budaya, tradisi, atau keagamaan. Acara ini diselenggarakan dengan tujuan tertentu dan bersifat sementara.

2.2.4 Kategori Special Event

Special Event Dibagi menjadi empat kategori atau elemen yaitu *leisure*, *cultural*, *personal* dan *organizational*.

a. Leisure Event

Leisure Event merupakan cara yang diselenggarakan untuk tujuan hiburan atau rekreasi, dengan fokus memberikan pengalaman yang santai dan menyenangkan bagi para peserta. Beberapa contoh dari *leisure event* antara lain konser musik, festival seni, pameran pariwisata, dan perlombaan olahraga.

b. Personal Event

Personal Event merupakan cara yang bersifat pribadi dan biasanya diselenggarakan untuk merayakan momen penting dalam kehidupan seseorang. Beberapa contoh

dari *personal event* meliputi pesta ulang tahun, pernikahan, upacara wisuda, atau reuni keluarga.

c. *Cultural Event*

Cultural Event merupakan cara yang berfokus pada pelestarian, perayaan, atau pengenalan budaya tertentu. Tujuannya adalah mempererat hubungan budaya dan meningkatkan apresiasi terhadap tradisi. Contoh *Cultural Event* adalah perayaan Hari Kemerdekaan, festival tradisional, pameran budaya, atau upacara keagamaan.

d. *Organizational Event*

Organizational Event merupakan acara yang diselenggarakan oleh suatu organisasi, baik perusahaan, pemerintah, maupun lembaga non-profit, untuk mendukung tujuan organisasi. Contoh *Organizational event* adalah seminar, konferensi, peluncuran produk, gala amal, atau rapat tahunan.

Berdasarkan pengkategorian dari *special event* di atas, acara "Niskala Camp 2024" dapat digolongkan sebagai *organisational event*. Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) dan Universitas Multimedia Nusantara (UMN) sebagai penyelenggara mengadakan acara ini dengan tujuan untuk membangun *community resilience* melalui peningkatan minat keirausahaan serta pengetahuan para pemudadesa di Lebak Selatan.

2.2.5 Karakteristik *Special Event*

Special event memiliki berbagai karakteristik yang membedakannya, karena setiap *event* memiliki ciri khas yang unik dan cenderung berbeda antara satu dengan yang lainnya, baik dalam proses perencanaan maupun pelaksanaannya. Noor (Hartono et al., 2016) menyebutkan bahwa karakteristik tersebut diantaranya:

1. *Uniqueness*

Kunci keberhasilan pelaksanaan acara terletak pada pengembangan ide dan konsep selama tahap perencanaan, sehingga acara tersebut memiliki keunikan yang membedakannya. *Event* yang memiliki ciri khas yang berbeda akan lebih mudah diingat oleh target audiens. Keunikan ini muncul dari berbagai faktor, seperti peserta yang terlibat, lingkungan sekitar, pengunjung acara, serta

elemen-elemen lainnya yang membuat acara tersebut menjadi istimewa dan berbeda dari acara lainnya.

2. *Perishability*

perishability merujuk pada kemungkinan terjadinya ketidaksesuaian antara rencana dan pelaksanaan *event*, yang dapat menyebabkan *event* tidak berjalan dengan baik dan kurang memuaskan. Jika *event* tidak disusun dan dikelola dengan baik, maka tujuan yang ingin dicapai melalui *event* tersebut tidak akan tercapai.

3. *Intangibility*

Setelah mengikuti sebuah *event*, pengalaman yang diperoleh pengunjung akan menjadi kenangan yang tertinggal di benak mereka. Bagi penyelenggara, ini menjadi tantangan untuk mengubah aspek pelayanan yang tidak tampak (*intangible*) menjadi sesuatu yang dapat dirasakan secara fisik, sehingga elemen sekecil apapun yang digunakan dalam *event* dapat mempengaruhi persepsi pengunjung. Contohnya, penggunaan audio visual berkualitas yang dapat meninggalkan kesan mendalam bagi para pengunjung acara.*event*.

4. *Ritual and Ceremony*

Suasana adalah salah satu elemen penting dalam pelaksanaan sebuah *event*. *Event* yang diselenggarakan dengan suasana yang sesuai akan menghasilkan kesuksesan besar, sementara *event* yang gagal seringkali disebabkan oleh suasana yang kurang tepat. Sebagai contoh, dalam *event* personal seperti pesta ulang tahun, suasana yang tercipta harus sesuai dengan tema ulang tahun tersebut, dengan pemilihan musik yang tepat, permainan yang menarik, serta makanan dan minuman yang berkualitas.

5. *Personal Interaction*

Personal interaction adalah salah satu karakteristik penting dalam suatu *event*. Pengunjung yang hadir juga memiliki peran besar dalam keberhasilan acara tersebut. Contohnya, dalam *event* konser musik, keterlibatan aktif penonton, seperti bernyanyi bersama, memberikan kontribusi langsung terhadap kesuksesan acara tersebut.*event* tersebut.

2.2.8 Perencanaan *Special Event*

Special event dapat memiliki berbagai bentuk, namun ada beberapa prinsip dasar yang mendasari persiapan pelaksanaannya. Menurut Lawrence dan Dennis dalam (Eveline, 2005), prinsip-prinsip umum dalam persiapan *special event* dirumuskan sebagai berikut..

- 1.) **Planning.** Semua elemen acara harus diperiksa secara menyeluruh. *Event* harus dipublikasikan kepada pihak yang relevan, dan penggunaan media massa sangat penting dalam proses pelaksanaannya. Penyelenggara perlu memberikan alasan yang jelas mengenai *event* yang akan diadakan serta memastikan *event* tersebut sesuai dengan keinginan peserta atau pengunjung yang diharapkan.
- 2.) **Budgetting.** Pelaksanaan *event* memerlukan perencanaan anggaran yang rinci mengenai biaya yang akan dikeluarkan untuk kegiatan tersebut.
- 3.) **Purpose.** Penyelenggaraan *event* harus didasarkan pada tujuan yang jelas dan sesuai dengan harapan yang telah ditetapkan dalam perencanaan.
- 4.) **Control.** Pelaksanaan *acara* harus diawasi dengan ketat oleh orang yang memahami dan menguasai operasional kegiatan yang sedang berlangsung.
- 5.) **Responsibility.** Setiap *event*, terutama *special event*, harus memiliki individu yang bertanggung jawab sepenuhnya terhadap pelaksanaan *event* tersebut..

Menurut Noor (2016) Tahap awal dalam perencanaan sebuah event dimulai dengan melakukan penelitian atau riset oleh penyelenggara. Hal ini mencakup pendekatan terhadap lingkungan tempat kegiatan akan berlangsung serta pengumpulan informasi terkait event yang akan diadakan. Informasi yang dibutuhkan dapat berupa::

- a) Adanya waktu yang tepat untuk jenis *event* yang akan diselenggarakan.
- b) Ketersediaan lokasi yang sesuai dengan tema dan tujuan *event*.
- c) Penunjukan staf yang memiliki keterampilan dan kompetensi yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan *event*.

2.2.9 *Pre-Test & Post Test*

Dalam mengevaluasi tujuan pelaksanaan Niskala Camp 2024, penyelenggara event menggunakan metode *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* adalah asesmen yang dilakukan sebelum materi diberikan untuk mengukur pengetahuan awal peserta, sedangkan *post-test* adalah asesmen yang dilakukan setelah peserta menerima materi sebagai alat untuk menilai hasil pembelajaran (Banuwa & Susanti, 2021).

2.2.10 *CCIP Evaluation Model*

Selain menggunakan *pre-test* dan *post-test*, penyelenggara acara juga menerapkan model evaluasi *CIPP* (*context, input, process, product*) untuk menilai keseluruhan acara dari perspektif peserta.. *CIPP* evaluation model terdiri dari 4 aspek, yaitu Context, Input, Process, dan Product (Pramono et al., 2020).

a. *Context*

Menurut Arikunto & Jabar (dalam Pramono et al., 2020), evaluasi konteks merupakan usaha untuk mengidentifikasi dan mendetailkan lingkungan serta kebutuhan yang akan dipenuhi oleh populasi dan sampel yang menjadi sasaran, termasuk tujuan dari sebuah proyek.

b. *Input*

Input Menurut Tayibnapi (dalam Pramono et al., 2020), evaluasi input adalah proses evaluasi yang mendukung pengambilan keputusan dengan menentukan sumber daya yang tersedia, memilih alternatif yang tepat, serta merancang rencana dan strategi untuk memenuhi kebutuhan..

c. *Process*

Menurut Stufflebeam & Zhang (dalam Pramono et al., 2020), evaluasi proses bertujuan untuk menilai pelaksanaan rencana program serta membantu komite dan pihak terkait dalam meninjau pelaksanaan program melalui dokumentasi kegiatan dan laporan perkembangan.

d. Product

Product Menurut Rusdiana (dalam Pramono et al., 2020), evaluasi produk adalah penilaian yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana sebuah program berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

