

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

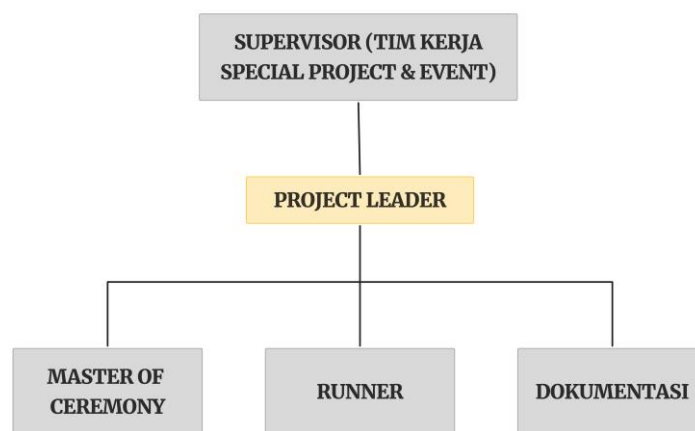
Dalam pelaksanaan praktik kerja magang di Spedagi Movement, penulis menempati kedudukan sebagai project leader pada event “Dolanan Bareng”. Penulis membuat event ini sesuai penempatan magang pada project theme “Ideasi Event Berbasis Lokalitas” yang bertujuan memberikan pengalaman nyata bagi penulis dalam merancang dan melaksanakan event yang berakar pada nilai-nilai lokal, kreativitas, dan keberlanjutan. Selama pelaksanaan magang, penulis melakukan koordinasi baik secara langsung maupun daring melalui WhatsApp dengan Mbak Ika Permatahati, selaku Special Project & Event Officer di Spedagi Movement yang juga berperan sebagai supervisor dalam program magang Social Impact Initiative klaster Revitalisasi Desa.

##### **3.1.1 Kedudukan**

Penulis mengikuti program magang Social Impact Initiative pada klaster Revitalisasi Desa dengan total durasi kurang lebih 640 jam pelaksanaan. Kegiatan magang ini berlangsung mulai dari Agustus hingga November 2025 di bawah koordinasi dan bimbingan Spedagi Movement. Selama pelaksanaan magang, kegiatan dibagi ke dalam beberapa *intern project themes*, yaitu kuliner lokal, media digital, desa dan lokalitas, ideasi event berbasis lokalitas, serta *community engagements* Ngadiprono yang dilaksanakan di luar jadwal gelaran Pasar Papringan. Dalam program ini, penulis mendapatkan penempatan pada project theme “Ideasi Event Berbasis Lokalitas”, yang berfokus pada pengembangan ide dan pelaksanaan kegiatan berbasis budaya serta potensi masyarakat lokal. Melalui penugasan ini, penulis memperoleh pengalaman langsung dalam merancang dan menyelenggarakan sebuah event yang tidak hanya mengangkat nilai-nilai lokal, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, dan prinsip keberlanjutan.

Penulis menempati peran sebagai project leader dalam penyelenggaraan event "Dolanan Bareng". Dalam menjalankan peran tersebut, penulis memegang tanggung jawab utama dalam memimpin proses perencanaan, koordinasi, hingga pelaksanaan kegiatan. Tugas tersebut mencakup memastikan seluruh divisi dapat bekerja sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam event. Sebagai project leader, penulis juga berperan sebagai penghubung komunikasi antara supervisor dan anggota tim dari berbagai divisi, seperti runner, MC (Master of Ceremony), dan divisi dokumentasi. Melalui koordinasi yang baik, pelaksanaan kegiatan dapat berjalan sesuai dengan rencana dan menghasilkan hasil yang optimal. Struktur pembagian divisi pada event "Dolanan Bareng" dapat dilihat pada gambar berikut.

#### STRUKTUR DIVISI DOLANAN BARENG



Gambar 3.1 Struktur Inti Divisi event Dolanan Bareng

Sumber: Olahan Penulis (2025)

#### 3.1.2 Koordinasi

Selama proses perancangan hingga pelaksanaan event "Dolanan Bareng", penulis secara intensif melakukan koordinasi dengan Mbak Ika Permatahati selaku supervisor dari Spedagi Movement. Koordinasi tersebut dilakukan untuk memperoleh arahan, masukan, serta evaluasi terkait perencanaan event, konsep event, dan pelaksanaan di lapangan. Pada tahap

awal, penulis juga berkoordinasi dalam pelaksanaan wawancara dengan beberapa warga Dusun Ngadiprono, seperti Bu Minah, Pak Parno, Pak Muh, dan Pak Nyoto, untuk mengidentifikasi permasalahan serta potensi lokal yang terdapat di wilayah tersebut. Hasil wawancara kemudian dikonsultasikan kembali bersama supervisor sebagai dasar penyusunan konsep acara yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, terbentuklah event “Dolanan Bareng” yang didasarkan dari dua permasalahan utama anak-anak Dusun Ngadiprono, yaitu ketergantungan terhadap gadget dan kebiasaan mengonsumsi makanan manis secara berlebihan.

Sebagai project leader pada event “Dolanan Bareng”, penulis melakukan koordinasi dengan berbagai pihak dalam tim pelaksana, meliputi runner, Master of Ceremony (MC), serta divisi dokumentasi untuk memastikan seluruh aspek kegiatan berjalan sesuai dengan rencana. Proses komunikasi dilakukan secara langsung melalui rapat koordinasi maupun secara daring melalui WhatsApp sebagai media komunikasi harian. Melalui bimbingan Mbak Ika, penulis memperoleh pengalaman dalam mengelola tim, memahami dinamika masyarakat, serta menerapkan nilai-nilai lokalitas dalam pelaksanaan event berbasis komunitas. Koordinasi yang berjalan dengan baik membuat pelaksanaan event “Dolanan Bareng” menjadi lancar dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

### **3.2 Tugas yang Dilakukan**

Dalam klaster Revitalisasi Desa pada program magang Social Impact Initiative, penulis ditempatkan pada *project theme* “Ideasi Event Berbasis Lokalitas”. Fokus kegiatan ini adalah mengembangkan ide serta melaksanakan acara yang berakar pada budaya dan potensi masyarakat lokal. Dalam proses magang tersebut, penulis melaksanakan beragam tugas, mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan. Setiap tugas mulai dari perencanaan sampai pelaksanaan event Dolanan Bareng membutuhkan pemahaman dasar terhadap mata kuliah special event and brand activation

yang sebelumnya telah dipelajari pada semester 4 perkuliahan. Adapun tugas-tugas utama yang penulis jalankan selama kegiatan magang adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tugas Utama Project Leader Event Dolanan Bareng  
Sumber: Olahan Penulis (2025)

No.	Aktivitas	Keterangan	Tanggal
1.	Research (Riset)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menganalisis berbagai permasalahan pada anak-anak di Dusun Ngadiprono.</li> <li>Mengumpulkan data untuk memahami kebutuhan, keinginan, dan harapan audiens yaitu anak-anak di Dusun Ngadiprono.</li> </ul>	19 Agustus – 3 Oktober 2025
2.	Design (Desain)	Merancang nama event, tagline, tema, target audiens, konsep, media edukatif, dan materi promosi dari event Dolanan Bareng.	24 September – 22 Oktober 2025
3.	Planning (Perencanaan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun rundown event, pembagian tugas tim divisi, anggaran event, timeline, dan media publikasi.</li> <li>Menerapkan tiga prinsip utama perencanaan acara yaitu <i>time</i>, <i>tempo</i>, dan <i>space</i>.</li> </ul>	22 Oktober – 11 November 2025
4.	Coordination (Koordinasi)	Melalui koordinasi yang baik, event Dolanan Bareng dapat berjalan dengan lancar. Koordinasi dilakukan secara intensif bersama supervisor, tim divisi	11 November – 16 November 2025

		event, serta anak-anak di Dusun Ngadiprono.	
5.	Evaluation (Evaluasi)	Mengevaluasi keberhasilan dan kekurangan pelaksanaan event Dolanan Bareng secara menyeluruh.	16 November – 30 N november 2025

Selain menyelenggarakan *event* Dolanan Bareng, penulis juga membantu rekan-rekan dari program magang Social Impact Initiative pada klaster Revitalisasi Desa untuk melaksanakan berbagai proyek tugas akhir mereka. Adapun tugas-tugas yang penulis jalankan dalam membantu tugas akhir rekan-rekan Revitalisasi Desa sebagai berikut:

Tabel 3.2 Tugas Dalam Membantu Teman  
Sumber: Olahan Penulis (2025)

No.	Aktivitas	Keterangan	Tanggal
1.	Mapring (Malam Papringan)	Tim Registrasi	21 November 2025
2.	Tutur Papringan	Evaluator Ibu-ibu	17 November 2025
3.	Pawon Cerita	User (Mengarahkan Pengunjung)	23 November 2025

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja merupakan tahapan ketika berbagai rencana yang telah disusun mulai diterapkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada bagian ini, penulis menjelaskan rangkaian proses penyelenggaraan event Dolanan Bareng mulai dari *research* hingga *evaluation*, dengan berlandaskan pada konsep event

*management* yang dijelaskan oleh Joe Goldblatt dalam Fariza dan Wijaksono (2021).

### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Event Dolanan Bareng berada dalam payung Laku Lestari, yaitu inisiatif pembangunan desa berkelanjutan yang memanfaatkan potensi lokal sebagai dasar pengembangan. Melalui pendidikan ekologi yang menggabungkan aspek sosial, ekonomi, dan lingkungan, Laku Lestari mendorong masyarakat untuk lebih bijak dalam mengelola sumber daya alam dan menjaga budaya lokal. Kegiatan Dolanan Bareng yang menggabungkan edukasi kesehatan gigi dengan permainan tradisional menjadi wujud nyata dari upaya tersebut, karena tidak hanya menghidupkan kembali tradisi setempat, tetapi juga mendukung pembentukan perilaku peduli lingkungan serta penguatan identitas lokal.



Gambar 3.2 Logo Laku Lestari

Sumber: Olahan Penulis (2025)

Selama melaksanakan magang di Spedagi Movement, penulis berperan sebagai project leader pada event Dolanan Bareng. Penulis bertanggung jawab merancang dan melaksanakan event yang berakar pada nilai-nilai lokal, kreativitas, dan keberlanjutan. Tugas project leader dalam event Dolanan Bareng meliputi koordinasi kegiatan, mulai dari penyusunan konsep acara, pengaturan tim divisi, pengawasan jalannya event, hingga pelaksanaan evaluasi. Menurut Joe Goldblatt dalam Fariza dan Wijaksono

(2021), manajemen event adalah proses perencanaan, menyusun, mengoordinasi, dan melakukan evaluasi suatu acara melalui lima tahapan, yaitu *research, design, planning, coordination, dan evaluation*.

#### **3.3.1.1 Research (Riset)**

Tahap *Research* (Riset) merupakan langkah awal yang memiliki peranan penting dalam perencanaan event Dolanan Bareng. Pada tahap ini, penulis melakukan analisis dan mengumpulkan data terkait kebutuhan, keinginan, dan harapan audiens, yaitu anak-anak di Dusun Ngadiprono. Proses pengumpulan data ini adalah bentuk *community insight gathering* dalam mata kuliah *community relation and engagement*. Identifikasi kebutuhan audiens sangat diperlukan karena keberhasilan suatu event ditentukan oleh kemampuan penyelenggara memahami kondisi sosial, budaya, dan psikologis peserta. Riset ini dilakukan penulis melalui pendekatan langsung kepada anak-anak dengan mengikuti kegiatan bermain mereka dan mengamati aktivitas sehari-hari, serta melakukan wawancara dengan orang tua yang memiliki anak di Dusun Ngadiprono. Upaya ini bertujuan memastikan bahwa event yang dirancang memberikan manfaat edukatif yang sesuai dengan kondisi lingkungan mereka dan menjadi event yang menarik.



Gambar 3.3 Pendekatan Dengan Anak-Anak

Sumber: Olahan Penulis (2025)



Riset ini dilakukan penulis melalui observasi langsung anak-anak di Dusun Ngadiprono dan wawancara dengan orang tua, observasi yang penulis lakukan yaitu melihat pola konsumsi makanan manis serta upaya pelestarian permainan tradisional dan tradisi lokal pada anak-anak. Hasil riset penulis menunjukkan bahwa anak-anak di Dusun Ngadiprono menghadapi dua permasalahan utama yaitu tingginya konsumsi makanan manis yang berpotensi menimbulkan masalah kesehatan gigi, serta meningkatnya penggunaan gadget yang berdampak pada menurunnya minat terhadap permainan tradisional dan menurunnya pengetahuan anak-anak tentang tradisi lokal. Informasi tersebut diperoleh dari berbagai sumber, termasuk hasil wawancara penulis dengan Bu Minah, salah satu warga Dusun Ngadiprono (Komunikasi pribadi, 27 September 2025), mengungkapkan bahwa cucunya yang bernama Bunga lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget dibandingkan dengan bermain permainan tradisional, kemudian hampir setiap hari membeli jajanan manis seperti permen di warung.



Gambar 3.4 Konsumsi Makanan Manis Pada Anak

Sumber: Olahan Penulis (2025)

Tahap riset menurut Sukoco et al. (2022) mencakup perumusan lima pertanyaan enam yaitu *why*, *who*, *when*, *where*, *what*, dan *how* sebagai landasan perencanaan event. Pertanyaan *why* (mengapa) memberikan alasan



penyelenggaraan event, yaitu merespons peningkatan konsumsi makanan manis dan menurunnya minat terhadap permainan tradisional dan pengetahuan tentang tradisi lokal. Pertanyaan *who* (siapa) menentukan target audiens, yaitu anak-anak usia 7-12 tahun. Pertanyaan *when* (kapan) dan *where* (dimana) membantu menetapkan waktu serta lokasi yang efektif, sedangkan *what* (apa) mengarahkan pada bentuk kegiatan, yaitu pembacaan buku cerita “Senyum Manis Lala” sebagai edukasi kesehatan gigi dan permainan *board game* “Dolan Temanggung” sebagai upaya pelestarian budaya. Tahap research juga mencakup pertanyaan *how* (bagaimana) untuk merumuskan strategi pelaksanaan. Pada event Dolanan Bareng, edukasi kesehatan gigi disampaikan melalui cerita menarik dan informatif, sedangkan pembelajaran budaya dilakukan lewat *board game* interaktif untuk meningkatkan pengetahuan tentang permainan tradisional dan tradisi di Dusun Ngadiprono.

Tahap riset juga menggunakan analisis SWOT sebagai dasar pengambilan keputusan dan identifikasi faktor internal maupun eksternal yang memengaruhi keberhasilan event. Melalui analisis ini, penulis dapat mengenali kekuatan, kelemahan, peluang, serta ancaman yang mungkin muncul pada tahap pelaksanaan. Oleh karena itu, analisis SWOT membantu penulis memaksimalkan potensi keberhasilan dan mengantisipasi risiko yang dapat terjadi.

Tabel 3.3 Analisis SWOT Dolanan Bareng

Sumber: Olahan Penulis (2025)

Strength (Kekuatan)	Weakness (Kelemahan)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggabungkan konsep edukasi kesehatan gigi dan pelestarian budaya lokal secara kreatif.</li> <li>- Didukung oleh kolaborasi Spedagi Movement dan Universitas Multimedia Nusantara (UMN).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Keterbatasan waktu pada event membuat penyampaian materi edukasi berpotensi kurang maksimal.</li> </ul>

- Media edukasi bervariasi (buku cerita dan <i>board game</i> ) sehingga menarik bagi anak-anak.	- Proses persiapan dilakukan secara <i>online</i> sehingga berpotensi menimbulkan miskomunikasi. - Waktu persiapan yang terbatas dalam menyiapkan event.
Opportunity (Peluang)	Threats (Ancaman)
- Meningkatkan kesadaran kesehatan gigi sejak dini dan bahaya konsumsi makanan manis berlebihan. - Melestarikan permainan tradisional dan tradisi di Dusun Ngadiprono - Mendorong revitalisasi desa berbasis budaya melalui keterlibatan aktif anak-anak.	- Penggunaan gadget yang masih menjadi pilihan utama anak-anak di luar kegiatan event. - Kurangnya dukungan keluarga, sehingga pesan edukasi yang diberikan tidak berlanjut di rumah. - Pengaruh makanan manis yang mudah didapat di warung sekitar desa.

### 3.3.1.2 Design (Desain)

Tahap Design (Desain) merupakan tahap kedua dalam perencanaan event Dolanan Bareng yang dilakukan setelah proses riset diselesaikan. Pada tahap ini, seluruh gagasan kreatif dirumuskan secara sistematis untuk memastikan bahwa penyelenggaraan event mampu menyampaikan pesan edukasi secara efektif sesuai dengan tujuan kegiatan. Melalui desain yang dirancang dengan baik, penyelenggara dapat membentuk kesan positif terhadap event, menciptakan aktivitas yang interaktif dan menyenangkan, membentuk kesan positif terhadap event serta memberikan makna yang relevan bagi anak-anak sebagai audiens. Dengan demikian, tahap ini menjadi penentu penting dalam memastikan bahwa seluruh elemen event selaras dan mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang

menyenangkan. Adapun identitas utama event Dolanan Bareng adalah sebagai berikut.

### 1) Nama Event

Nama event Dolanan Bareng dipilih melalui proses diskusi antara penulis dan supervisor Spedagi dengan mempertimbangkan nama yang mudah diingat oleh anak-anak serta memiliki daya tarik yang unik. Nama dolanan berasal dari bahasa Jawa yang berarti “permainan”, sedangkan bareng berarti “bersama”. Dengan demikian, Dolanan Bareng menggambarkan aktivitas bermain bersama yang menyenangkan. Nama ini tidak hanya merepresentasikan suasana kebersamaan, tetapi juga menegaskan tujuan utama event, yaitu sebagai wadah penerapan nilai-nilai lokalitas, kreativitas, dan keberlanjutan serta sebagai upaya memberikan solusi terhadap permasalahan sosial anak-anak di Dusun Ngadiprono.

Dalam event Dolanan Bareng, anak-anak akan mendapatkan wawasan baru tentang pembelajaran bahaya mengonsumsi gula yang berlebih bisa merusak kesehatan gigi dan pengenalan permainan tradisional serta tradisi lokal di Dusun Ngadiprono. Melalui pemilihan nama ini, penulis berharap anak-anak dapat langsung memahami bahwa event ini dirancang sebagai ruang bermain bersama yang mendidik, menghibur, serta memperkenalkan kembali nilai budaya lokal dan pembelajaran kesehatan gigi secara menyenangkan.



Gambar 3.5 Konsultasi Dengan Supervisor Spedagi

Sumber: Olahan Penulis (2025)

## **2) Tagline**

Event Dolanan Bareng memiliki tagline yaitu “Dolanan Bareng...Asyiikk!” yang dibuat untuk menghadirkan suasana ceria dalam penyelenggaraan event. Tagline ini juga untuk membangkitkan rasa antusias sekaligus menciptakan kedekatan emosional dengan anak-anak. Melalui pilihan kata yang ringan dan mudah diingat, tagline ini diharapkan mampu menggambarkan karakter acara yang menyenangkan serta mendorong anak-anak untuk berpartisipasi secara aktif.

## **3) Tema Event**

Tema event ini mengangkat isu “Bahaya Mengonsumsi Gula Berlebih terhadap Kesehatan Gigi dan Upaya Pelestarian Permainan Tradisional serta tradisi di Dusun Ngadiprono” Tema tersebut dipilih untuk menyoroti dua permasalahan utama yang dihadapi anak-anak di Dusun Ngadiprono, yaitu tingginya konsumsi makanan dan minuman manis yang membuat kerusakan gigi, serta berkurangnya minat terhadap permainan tradisional dan pengetahuan akan tradisi yang merupakan bagian penting dari warisan budaya lokal. Event Dolanan Bareng diharapkan mampu memberikan pemahaman yang mendalam mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi sekaligus melestarikan permainan tradisional dan tradisi yang ada di Dusun Ngadiprono.

## **4) Target Audiens**

Anak-anak berusia 7–12 tahun di Dusun Ngadiprono menjadi target audiens pada event Dolanan Bareng dengan total 15 orang. Kelompok usia ini dipilih berdasarkan hasil riset yang menunjukkan bahwa mereka membutuhkan peningkatan pemahaman mengenai perilaku hidup sehat, khususnya terkait edukasi kesehatan gigi dan dampak konsumsi gula berlebih. Selain itu, temuan riset juga mengungkap rendahnya tingkat keterlibatan anak-anak dalam aktivitas permainan tradisional dan

kurangnya pengetahuan akan tradisi lokal. *Board game* menjadi media edukatif yang relevan dalam memperkenalkan kembali mainan tradisional nilai-nilai tradisi lokal kepada anak-anak. Hal ini karena permainan jenis ini menghadirkan kompetisi yang sehat, interaksi langsung, dan pengalaman belajar yang lebih konkret (Sesspani, 2025). Oleh karena itu, pemilihan target ini dianggap paling relevan untuk meningkatkan kesadaran tentang kesehatan gigi serta mendorong pelestarian permainan tradisional dan tradisi di Dusun Ngadiprono.



Gambar 3.6 Anak-Anak Dusun Ngadiprono

Sumber: Olahan Penulis (2025)

## 5) Konsep Event

Konsep utama event Dolanan Bareng adalah memadukan proses pembelajaran yang menyenangkan melalui pembacaan buku cerita “Senyum Manis Lala” oleh perwakilan anak-anak Dusun Ngadiprono, yang kemudian dilanjutkan dengan aktivitas bermain *board game* Dolan Temanggung. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan suasana edukatif yang interaktif, menggabungkan elemen literasi, budaya, dan permainan dalam satu rangkaian event.



Gambar 3.7 Diskusi Bersama Supervisor Spedagi

Sumber: Olahan Penulis (2025)

## 6) Media Edukatif

Penggunaan media edukatif dalam event ini dirancang untuk mendukung pemahaman anak-anak melalui pendekatan yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik usia mereka. Dua media utama yang digunakan adalah *board game* Dolan Temanggung dan buku cerita Senyum Manis Lala, yang memiliki peran berbeda-beda namun bekerja sama untuk menyampaikan pesan edukasi. Media memiliki peran yang sangat strategis dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Dari sudut pandang pendidikan, media mampu memengaruhi keaktifan serta keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran (Putri et al., 2022).

Buku cerita Senyum Manis Lala digunakan sebagai media edukasi yang bertujuan membangun pemahaman mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi dan membatasi konsumsi gula. Buku Senyum Manis Lala memiliki alur cerita yang sederhana, karakter yang dekat dengan keseharian anak-anak, serta ilustrasi yang menarik. Dengan pendekatan naratif ini, anak-anak lebih mudah menghubungkan isi cerita dengan pengalaman serta kebiasaan sehari-hari.





Gambar 3.8 Buku Cerita Senyum Manis Lala

Sumber: Olahan Penulis (2025)

*Board game* Dolan Temanggung juga digunakan sebagai media edukasi yang bertujuan mengenalkan kembali dan meningkatkan pengetahuan tentang permainan tradisional dan tradisi di Dusun Ngadiprono. *Board game* Dolan Temanggung mengajak pemain menjelajahi Dusun Ngadiprono yang kaya akan permainan tradisional dan tradisi lokal. Pemain berperan sebagai dolan *traveler* yang bertugas mengumpulkan pengetahuan budaya. Tujuan utama adalah menjadi yang pertama menyelesaikan petualangan di Dusun Ngadiprono. Permainan berlangsung melalui langkah-langkah tertentu seperti melempar dadu, bergerak di jalur desa, dan menyelesaikan kartu fakta atau tantangan permainan tradisional serta tradisi di Dusun Ngadiprono. Dengan demikian, Dolan Temanggung menjadi permainan edukatif yang seru sekaligus memahami nilai-nilai budaya dan mengenal permainan tradisional.





Gambar 3.9 *Board Game Dolan Temanggung*

Sumber: Olahan Penulis (2025)

## 7) Materi Promosi

Pada tahap perancangan materi promosi ini menerapkan proses creative content development yaitu merencanakan konten supaya memiliki nilai kreatif dan informatif, tahap ini berhubungan dengan mata kuliah yang telah penulis pelajari yaitu creative media production. Materi promosi event Dolanan Bareng menggunakan poster. Desain poster dibuat dengan visual yang ceria dan warna-warna natural. Bagian atas poster memuat judul besar “Pengumuman Dolanan Bareng” yang menjadi fokus utama informasi. Pada bagian tengah, poster menampilkan gambar *board game* dan buku cerita, disertai tulisan ajakan kepada anak-anak untuk hadir dalam event Dolanan Bareng.



Gambar 3.10 Poster Event Dolanan Bareng

Sumber: Olahan Penulis (2025)

Materi promosi event Dolanan Bareng juga menggunakan video teaser yang bertujuan memperkenalkan dua produk edukatif, yaitu *board game* Dolan Temanggung dan buku cerita Senyum Manis Lala, teaser ini dipublikasikan melalui media sosial, sehingga mampu menjangkau audiens yang lebih luas. Video teaser ini berfungsi sebagai alat promosi yang efektif dalam membangun rasa penasaran, memperkenalkan media edukatif, dan mengundang anak-anak untuk hadir pada event Dolanan Bareng.



Gambar 3.11 Video Teaser Dolanan Bareng

Sumber: Olahan Penulis (2025)

### 3.3.1.3 Planning (Perencanaan)

Tahap Planning (Perencanaan) merupakan tahap yang berfungsi untuk mengatur seluruh kebutuhan penyelenggaraan event secara sistematis, mulai dari penyusunan anggaran, pengaturan alokasi waktu, penentuan tempat, hingga berbagai aspek teknis lainnya yang mendukung jalannya event. Tahapan ini menjadi langkah ketiga setelah proses riset dan desain, sehingga seluruh keputusan yang diambil harus menyesuaikan hasil analisis kebutuhan serta konsep acara yang telah dirumuskan sebelumnya. Seluruh

tahap ini disusun untuk memastikan bahwa setiap komponen acara saling terkoordinasi dan mampu mendukung tujuan utama pelaksanaan. Adapun berbagai perencanaan utama yang disusun untuk penyelenggaraan event Dolanan Bareng adalah sebagai berikut.

### **1) Time, Tempo, Space**

Event Dolanan Bareng direncanakan berlangsung pada hari Minggu, 16 November 2025, mulai pukul 14.00 hingga 17.00 WIB. Rentang waktu tiga jam ini dipilih agar seluruh rangkaian aktivitas mulai dari pembukaan, sesi buku cerita Senyum Manis Lala, sesi *board game* Dolan Temanggung, hingga penutup dapat berjalan dengan efektif. Acara akan diselenggarakan di rumah Pak Joko yang berlokasi di Dusun Ngadiprono, Temanggung. Penulis memilih lokasi ini karena rumah Pak Joko memiliki lokasi strategis dan memiliki ruang yang cukup untuk banyak anak.

### **2) Rundown Event Dolanan Bareng**

Rundown event Dolanan Bareng disusun untuk memastikan seluruh rangkaian kegiatan berjalan dengan interaktif, tertib, dan informatif. Rundown ini merupakan hasil penyusunan yang telah penulis diskusikan bersama supervisor Spedagi serta tim divisi event Dolanan Bareng.

NO	WAKTU	KEGIATAN	PJ
1.	14.00 – 14.05	Pembukaan Acara	MC (Delgo & Gabby)
2.	14.05 – 14.10	Ice Breaking (1)	MC (Delgo & Gabby)
3.	14.10 – 14.20	Pre Test	MC (Delgo & Gabby)
4.	14.20 – 15.00	Peluncuran Buku “Senyum Manis Lala”	Imelda
5.	15.00 – 15.10	Post Test	MC (Delgo & Gabby)
6.	15.10 – 15.15	Ice Breaking (2)	MC (Delgo & Gabby)
7.	15.15 – 15.25	Pre Test	MC (Delgo & Gabby)
8.	15.25 – 16.05	Peluncuran Board Game “Dolan Temanggung”	Rafida
9.	16.05 – 16.15	Post Test	MC (Delgo & Gabby)
10.	16.15 – 16.45	Permainan Rolling Ball	Rafida & Imelda
11.	16.45 – 16.50	Pembagian Hadiah Pemenang Rolling Ball	MC (Delgo & Gabby)
12.	16.50 – 17.00	Closing (Pembagian bingkisan dan foto bersama)	MC (Delgo & Gabby)

Gambar 3.12 Rundown Event Dolanan Bareng

Sumber: Olahan Penulis (2025)

### 3) Pembagian Tugas Divisi

Dalam pelaksanaan event Dolanan Bareng, penulis berperan sebagai project leader yang bertanggung jawab mengoordinasikan seluruh rangkaian kegiatan agar berjalan sesuai rencana, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi akhir. Divisi MC diisi oleh rekan penulis, yaitu Gabby dan Delgo, yang bertugas memandu jalannya acara serta menjaga suasana tetap interaktif dan kondusif. Selanjutnya, terdapat divisi runner yang diisi oleh Imelda dan Fitri. Mereka memiliki tugas untuk mendampingi anak-anak selama sesi membaca buku cerita serta membantu dalam aktivitas bermain *board game*. Terakhir, divisi dokumentasi yang terdiri dari Grace dan Alyssa yang bertugas mengabadikan seluruh momen kegiatan melalui foto dan video sebagai arsip kegiatan dan bahan laporan.

#### 4) Anggaran Event Dolanan Bareng

Anggaran untuk event Dolanan Bareng mencakup berbagai kebutuhan utama yang mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan. Komponen anggaran tersebut meliputi karya penulis, yaitu *Board Game* Dolan Temanggung. Selain itu, anggaran juga dialokasikan untuk hadiah dan bingkisan yang diberikan kepada anak-anak sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi mereka.

NO	KATEGORI	KETERANGAN	KUANTITAS	TOTAL ESTIMASI HARGA
1.	Media Edukatif <i>Board Game</i> Dolan Temanggung (Karya Penulis)	Jasa Ilustrator	1	700.000
		Print <i>Board Game</i>	4	84.000
		Pion Kayu	16 x 4= 64	192.000
		Print Kartu	28 x 4= 112	72.000
		Print Poster	4	16.000
		Dadu Kayu	4	40.000
		Ember Bambu	4	30.000
		Box Kayu Grafir	4	200.000
		Pouch Serut Blacu Dengan Logo	4	62.000
		Properti Mainan Tradisional (Egrang, pletokan bambu, gasing kayu, etek-etek, dan kitiran)	5 Jenis	54.000
TOTAL		1.450.000		
3.	Hadiah untuk anak-anak	Bingkisan Makanan	15 Orang	210.000
		Bingkisan Alat Tulis	15 Orang	225.000

	Bingkisan Gelas Custom	15 Orang	249.000
	Bingkisan Sikat Gigi Kodomo	15 Orang	243.000
	Hadiah Pemenang	5	100.000
	Gelang Custom	15	8.000
	Tas Bingkisan	15	50.000
<b>TOTAL</b>		<b>1.085.000</b>	
<b>TOTAL KESELURUHAN</b>		<b>1.450.000 + 1.085.000= 2.535.000</b>	

Tabel 3.4 Anggaran Event Dolanan Bareng

Sumber: Olahan Penulis (2025)

### 5) Timeline Event Dolanan Bareng

Timeline event Dolanan Bareng disusun sebagai panduan yang menggambarkan rangkaian alur kerja dari bulan Agustus hingga November secara jelas. Penyusunan timeline ini bertujuan untuk memastikan seluruh kegiatan dapat dilaksanakan sesuai urutan yang telah direncanakan, sehingga setiap tahap pekerjaan berlangsung lebih terarah dan tepat waktu. Dengan adanya timeline ini, seluruh proses pelaksanaan event dapat dipantau dengan lebih mudah.

TIMELINE EVENT DOLANAN BARENG																	
NO	AKTIVITAS	AGUSTUS				SEPTEMBER				OKTOBER				NOVEMBER			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Riset																
2	Desain																
3	Perencanaan																
4	Koordinasi																
5	Evaluasi																
6	Tugas Membantu Teman																

Gambar 3.13 Timeline Event Dolanan Bareng

Sumber: Olahan Penulis (2025)



## 6) Media Publikasi

Pada tahap ini penulis menggunakan mata kuliah dari creative media production yang membahas tentang creative dissemination strategy, strategi ini diwujudkan dalam penyebaran informasi poster Dolanan Bareng yang efektif melalui WhatsApp blast group. Publikasi ini dilakukan agar dosen serta supervisor dapat menerima, membaca, dan memahami pengumuman mengenai pelaksanaan event secara cepat dan menyeluruh.



Gambar 3.14 Publikasi WhatsApp

Sumber: Olahan Penulis (2025)

Penyebaran konten berupa video teaser dan video after event Dolanan Bareng dipublikasikan melalui akun Instagram @behindthepapringan dan @pasarpapringan. Pemilihan platform tersebut termasuk juga bagian creative dissemination strategy karena platform tersebut memiliki jangkauan audiens yang luas serta relevan dengan audiens yang menjadi sasaran kegiatan.





Gambar 3.15 Publikasi Instagram

Sumber: Olahan Penulis (2025)

#### 3.3.1.4 Coordination (Koordinasi)

Melalui koordinasi yang efektif, pelaksanaan event Dolanan Bareng dapat berlangsung dengan baik. Proses koordinasi dilakukan secara intensif dengan supervisor, tim divisi event, warga serta anak-anak di Dusun Ngadiprono. Koordinasi intensif tersebut termasuk dalam community partnership management yang ada pada mata kuliah community relation and engagement. Pada tahap persiapan event Dolanan Bareng, penulis terlebih dahulu berkoordinasi dengan Pak Joko untuk meminta izin penggunaan rumah beliau sebagai tempat event, karena tempat tersebut dinilai strategis dan nyaman bagi anak-anak. Selain itu, pembuatan gelang bertema Dolanan Bareng juga dilakukan sebagai hasil koordinasi tim divisi untuk menambah antusiasme peserta dan menciptakan pengalaman yang menyenangkan.



Gambar 3.16 Gelang Event Dolanan Bareng

Sumber: Olahan Penulis (2025)

Persiapan yang dilakukan oleh penulis sebelum acara juga mencakup persiapan berbagai kebutuhan, seperti menyiapkan bingkisan dan hadiah untuk anak-anak. Selain itu, penulis juga membuat daftar nama anak-anak di Dusun Ngadiprono yang akan hadir supaya pelaksanaan kegiatan dapat berjalan lancar. Koordinasi kemudian dilanjutkan melalui sesi briefing dengan tim MC dan runner untuk memastikan setiap anggota memahami peran dan alur kegiatan sehingga pelaksanaan event dapat berjalan lancar dan terarah.



Gambar 3.17 Bingkisan dan Hadiah Dolanan Bareng

Sumber: Olahan Penulis (2025)



Gambar 3.18 Kesenangan Event Dolanan Bareng

Sumber: Olahan Penulis (2025)

Acara Dolanan Bareng dilaksanakan pada 16 November 2025 di rumah Pak Joko. Sebelum acara dimulai, penulis melakukan koordinasi dengan tim divisi untuk membersihkan ruang tamu yang akan digunakan sebagai tempat acara, mengecek *sound system* agar berfungsi dengan baik, serta menata berbagai bingkisan yang nantinya akan dibagikan kepada anak-anak. Pada pukul 13.50, anak-anak mulai berdatangan ke tempat event. Penulis kemudian memakaikan gelang “Dolanan Bareng” kepada setiap anak dan melakukan pendekatan sebagai bagian dari koordinasi interaktif dengan peserta.



Gambar 3.19 Pembacaan Buku Senyum Manis Lala

Sumber: Olahan Penulis (2025)



Gambar 3.20 Keseruan *Board Game* Dolan Temanggung

Sumber: Olahan Penulis (2025)

Acara dimulai dengan pembukaan oleh MC, dilanjutkan sambutan penulis selaku project leader serta Imelda yang turut membantu dalam pelaksanaan acara, kemudian sesi ice breaking untuk mencairkan suasana. Seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari peluncuran buku *Senyum Manis Lala*, pengisian pre-test dan post-test, peluncuran *board game* Dolan Temanggung, hingga permainan *rolling ball* berjalan lancar dan sesuai dengan rundown karena koordinasi yang baik antara project leader, supervisor, MC, runner, serta anak-anak.



Gambar 3.21 Sambutan Acara Dolanan Bareng

Sumber: Olahan Penulis (2025)



Gambar 3.22 Foto Bersama Acara Dolanan Bareng

Sumber: Olahan Penulis (2025)

### 3.3.1.5 Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi pelaksanaan event Dolanan Bareng dilakukan untuk menilai keberhasilan serta mengidentifikasi kekurangan dari seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari tahap persiapan hingga event selesai. Proses evaluasi ini penting karena memberikan informasi yang bermanfaat sebagai dasar perbaikan pada penyelenggaraan event selanjutnya.

Evaluasi dilakukan pada saat presentasi magang dan tugas akhir bersama tim Spedagi pada tanggal 27 November di Spedagi Lab, Temanggung. Proses evaluasi dipimpin oleh supervisor Spedagi, yaitu Wening Lastri, Ika Permatahati, Rega Bagoes, dan Yudhi Setiawan. Setiap evaluator memberikan penilaian berdasarkan pengamatan terhadap pelaksanaan event Dolanan Bareng. Evaluasi pertama disampaikan oleh Wening Lastri, beliau menilai bahwa event berjalan dengan seru, semua anak-anak antusias mendengarkan buku cerita dan bermain *board game*, pendekatan dengan anak-anak Dusun Ngadiprono berhasil. Evaluasi kedua disampaikan oleh Ika Permatahati, beliau menyampaikan bahwa event Dolanan Bareng berkesan karena anak-anak sangat bersemangat mengikuti event, beliau juga menyampaikan saran bahwa penyampaian pada buku cerita anak dapat dikembangkan, tidak hanya dibacakan saja.

Evaluator ketiga yaitu Rega Bagoes, beliau memberikan penilaian bahwa pendekatan pada anak-anak berhasil karena tidak semua orang



mudah dekat dengan anak-anak. Evaluator terakhir yaitu Yudhi Setiawan, beliau menyampaikan bahwa acara Dolanan Bareng dinilai berhasil. Hal ini terlihat dari permintaan anak-anak untuk mengadakan kembali event tersebut. Selain itu, beliau menyarankan agar *board game* Dolan Temanggung ditempatkan di rumah yang sering dikunjungi anak-anak supaya dapat terus dimainkan.

Evaluasi juga penulis lakukan kepada anak-anak Dusun Ngadiprono dengan menanyakan pendapat mereka mengenai buku Senyum Manis Lala. Salah satu anak bernama Obit (komunikasi pribadi, 22 November 2025) menyampaikan, “Aku sekarang sudah tidak pernah makan permen yang manis-manis kak, karena takut seperti Lala yang giginya rusak”. Selain itu, penulis juga meminta tanggapan mengenai *board game* Dolan Temanggung kepada seorang anak bernama Aira (komunikasi pribadi, 23 November 2025). Ia mengatakan, “Aku dan temanku mau main *board game* nya lagi kak seru soalnya, sekarang aku juga sudah bisa memainkan pletokan bambu”.

#### **3.3.1.6 Membantu rekan-rekan Revitalisasi Desa**

Penulis juga membantu teman-teman dalam kegiatan revitalisasi desa melalui beberapa peran. Pada kegiatan Tutar Papringan yang dikelola oleh Mayang, penulis berperan sebagai evaluator bagi para ibu-ibu dalam menilai kemampuan berbicara saat melakukan proses penjualan di Pasar Papringan. Selanjutnya, dalam kegiatan Mapring (Malam Papringan) yang dikelola oleh Delgo, penulis membantu sebagai bagian dari tim registrasi. Sementara itu, pada kegiatan Pawon Cerita yang dikelola oleh Grace, penulis berperan sebagai user yang mengarahkan pengunjung untuk memberikan kesan dan pesan terkait pengalaman melihat pameran.



Gambar 3.23 Tim Registrasi Mapring

Sumber: Olahan Penulis (2025)



Gambar 3.24 User Pawon Cerita

Sumber: Olahan Penulis (2025)

### 3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Penulis menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi kelancaran event. Pertama, terdapat anak yang berhalangan hadir pada hari pelaksanaan event karena harus pergi secara mendadak, sehingga jumlah peserta tidak sesuai dengan rencana awal. Kedua, dalam pelaksanaan kegiatan ditemukan beberapa anak sekolah dasar yang belum mampu membaca, sehingga anak itu kesulitan untuk membaca pre-test dan post-test. Selain itu, saat event Dolanan Bareng, waktu bermain *board game* Dolan Temanggung cukup terbatas sehingga tidak semua pemain dapat mencapai garis finis, yang berdampak pada kurang optimalnya pengalaman bermain bagi sebagian anak.



Dalam pelaksanaan event dolanan bareng, panitia juga menghadapi kendala skill berupa terbatasnya kemampuan dalam merancang aktivitas membaca buku cerita Senyum Manis Lala yang bersifat interaktif. Kegiatan literasi yang berlangsung dilakukan hanya dengan storytelling sederhana yang dibacakan oleh perwakilan anak saja, sehingga keterlibatan antara pembaca, alur cerita, dan peserta lain belum berjalan secara optimal. Akibatnya, aktivitas membaca tersebut belum sepenuhnya dimaksimalkan sebagai sarana edukasi menyenangkan bagi seluruh anak.

### **3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Untuk mengatasi berbagai kendala yang muncul selama kegiatan, penulis melakukan beberapa upaya solutif. Pertama, ketika terdapat anak yang berhalangan hadir karena harus pergi secara mendadak, penulis segera mencari peserta pengganti yang bersedia dan dapat hadir agar kegiatan tetap berjalan sesuai rencana. Kedua, bagi anak-anak sekolah dasar yang belum bisa membaca, tim runner Dolanan Bareng memberikan pendampingan khusus sehingga mereka tetap dapat mengikuti aktivitas dengan nyaman dan memahami instruksi yang diberikan. Selain itu, untuk mengatasi keterbatasan waktu bermain *board game* Dolan Temanggung yang menyebabkan beberapa pemain belum mencapai garis finis, permainan dilanjutkan di hari lain. Beberapa set *board game* juga disimpan di rumah homestay dan TPQ agar anak-anak dapat memainkannya kapan saja tanpa dibatasi waktu.

Sebagai solusi mengatasi kendala skill, panitia memberikan pelatihan rutin bagi perwakilan anak yang membacakan buku cerita sebelum event dilaksanakan. Pelatihan ini meliputi teknik membaca cerita secara interaktif, seperti pemanfaatan ekspresi wajah, pengaturan intonasi suara, penggunaan gerakan tubuh, serta metode tanya jawab agar anak-anak lain dapat terlibat aktif dalam alur cerita. Melalui peningkatan skill tersebut, kegiatan pembacaan buku cerita Senyum Manis Lala dalam event Dolanan Bareng mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta anak-anak.