

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Referensi Karya

Karya sebelumnya juga memiliki peran yang sangat penting untuk memberikan landasan dalam pembuatan skripsi karya. Selanjutnya, referensi karya di bab ini akan memperlihatkan pendekatan atau teknik metode yang dapat digunakan untuk membantu pembuatan karya baru. Menurut Penulis, dengan adanya karya ilmiah terdahulu akan memberikan temuan yang dapat menutupi kekurangan atau celah yang belum pernah diangkat sebelumnya. Berikut dibawah ini merupakan beberapa referensi hasil skripsi karya yang dapat menjadi panduan dalam pembuatan skripsi karya ini. Melihat dari sisi akademis bahwa karya ini akan spesifik membahas mengenai pemberian pelatihan pemandu wisata/*tour guide* dalam Kampung Sukagalih, Desa Cipeuteuy. Menurut Penulis, hal ini dapat menjadi hal yang menarik karena kurangnya pelatihan pemandu wisata/*tour guide* di tempat tersebut.

Referensi jurnal terdahulu dari (Widiawati, 2020) yang berjudul “Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan dan Pendampingan sebagai Upaya Peningkatan Kapasitas Sumber Daya Manusia” membahas pengembangan kapasitas sumber daya manusia dalam bidang pariwisata dan ekowisata melalui program pelatihan pemandu wisata yang berfokus pada peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja pemandu. Sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada konteks destinasi wisata berbasis masyarakat di wilayah pedesaan atau kawasan konservasi, dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, studi kasus, maupun pendekatan pelatihan partisipatif berbasis praktik lapangan.

Hasil dari karya-karya terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan pemandu wisata berperan penting dalam meningkatkan kualitas layanan, pemahaman nilai konservasi, serta keterlibatan masyarakat lokal dalam pengelolaan destinasi. Relevansi dengan kegiatan PANDU-WISTA terletak pada kesamaan tujuan dalam penguatan sumber daya manusia pariwisata, namun program PANDU-WISTA

memiliki kebaruan dengan menekankan secara spesifik pada pengembangan kemampuan komunikasi interpersonal dan komunikasi naratif sebagai kompetensi utama pemandu wisata dalam menyampaikan pesan ekowisata secara efektif.

Jurnal Kedua dari (Hertati et al., 2023) berjudul "Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Pemandu Wisata Guna Mengembangkan Potensi Wisata Di Desa Panglungan Kecamatan Wonosalam Kabupaten Jombang" membahas komunikasi naratif sebagai strategi penyampaian pesan yang menekankan struktur cerita, alur narasi, dan keterlibatan audiens dalam proses komunikasi. Penelitian dilakukan dengan menempatkan komunikasi naratif sebagai pendekatan komunikasi, bukan sebagai bentuk kegiatan atau peristiwa, melainkan sebagai cara pesan dikonstruksi dan disampaikan agar lebih bermakna dan mudah dipahami.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode analisis deskriptif, yang bertujuan untuk mengkaji bagaimana pesan disusun secara naratif sehingga mampu membangun pemahaman, emosi, dan keterlibatan audiens. Relevansi jurnal ini dengan kegiatan PANDU-WISTA terletak pada kesamaan konsep komunikasi naratif sebagai strategi penyampaian pesan, khususnya dalam konteks pemanduan wisata, di mana pemandu tidak hanya menyampaikan informasi faktual, tetapi juga mengemas pesan lingkungan dan budaya lokal dalam bentuk cerita yang runtut, persuasif, dan menarik bagi wisatawan.

Kemudian jurnal ketiga merupakan penelitian yang dilakukan (Dewi et al., 2023) oleh membahas pelaksanaan pelatihan tour guiding sebagai bentuk pemberdayaan masyarakat lokal yang berlokasi di Desa Tebara, Sumba Barat, Nusa Tenggara Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Community-Based Participatory Research* (CBPR), yang menekankan keterlibatan aktif masyarakat dalam seluruh tahapan kegiatan pelatihan, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Fokus utama penelitian terletak pada peningkatan kemampuan dasar pemanduan wisata, khususnya keterampilan berbicara, pengenalan diri, dan penyampaian informasi destinasi secara sederhana melalui praktik lapangan. Relevansi penelitian ini dengan kegiatan PANDU-WISTA terletak pada kesamaan tujuan

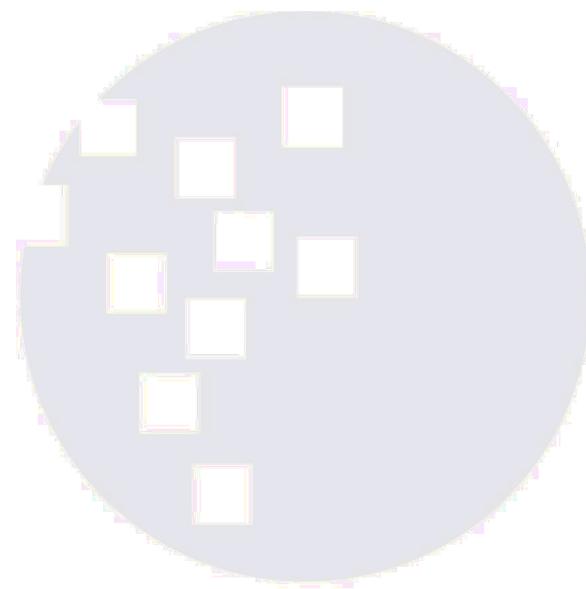
dalam penguatan sumber daya manusia pariwisata berbasis masyarakat melalui pelatihan pemandu wisata. Namun, PANDU-WISTA memiliki pengembangan lebih lanjut dengan menitikberatkan pada standarisasi kemampuan komunikasi interpersonal dan komunikasi naratif sebagai kompetensi inti pemandu ekowisata.

Jurnal keempat berdasarkan karya terdahulu yang ditulis oleh (Novi Yanita, Yudhytia Wimeina, Azzahra Yasmine1, 2023), penelitian ini membahas pelatihan pemandu wisata bagi anggota POKDARWIS Paingan yang berlokasi di Desa Wisata Nagari Guguak Kuranji Hilir, Kabupaten Padang Pariaman. Kegiatan ini menggunakan pendekatan pemberdayaan masyarakat melalui metode ceramah, diskusi, demonstrasi, dan simulasi pemanduan wisata untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anggota POKDARWIS sebagai pemandu wisata. Relevansinya dengan kegiatan PANDU WISTA terletak pada fokus yang sama, yaitu peningkatan kapasitas sumber daya manusia di bidang kepemanduan wisata sebagai garda depan pelayanan wisata, sehingga mendukung pengembangan desa wisata dan peningkatan kualitas layanan kepada wisatawan.

Jurnal kelima karya terdahulu dari (Kadek et al., 2024) membahas tentang pelatihan tour guide lokal untuk mendukung pengembangan wisata trekking yang dilaksanakan di Desa Adat Ole, Desa Marga Dauh Puri, Kabupaten Tabanan, Bali. Kegiatan ini menggunakan pendekatan pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan kepemanduan wisata dan pelatihan bahasa asing dengan metode pelatihan partisipatif, melibatkan masyarakat lokal sebagai subjek utama pengembangan pariwisata berkelanjutan. Relevansinya dengan kegiatan PANDU WISTA terletak pada kesamaan tujuan, yaitu meningkatkan kompetensi pemandu wisata lokal pengetahuan, keterampilan, dan komunikasi sebagai upaya memperkuat kualitas pelayanan wisata dan mendukung pengembangan potensi wisata berbasis masyarakat, khususnya wisata minat khusus seperti trekking.

Referensi karya terdahulu keenam ditulis oleh (Yeni Santi, Nurlaeli, Rahmatiyah 2025) membahas tentang pelatihan pemandu wisata bagi penggiat wisata yang dilaksanakan di Desa Wonosari, Kecamatan Sepaku, Kabupaten Panajam Paser Utara, sebagai wilayah penyangga pengembangan Ibu Kota Negara (IKN). Kegiatan ini menggunakan pendekatan pemberdayaan masyarakat melalui

metode pelatihan partisipatif yang meliputi ceramah, diskusi kelompok, dan praktik lapangan kepemanduan wisata untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan profesionalisme penggiat wisata lokal. Relevansinya dengan kegiatan PANDU WISTA terletak pada kesamaan fokus, yaitu penguatan kapasitas pemandu wisata lokal sebagai pelaku utama pelayanan pariwisata, guna mendukung pengembangan pariwisata berkelanjutan dan peningkatan kualitas pengalaman wisatawan.



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

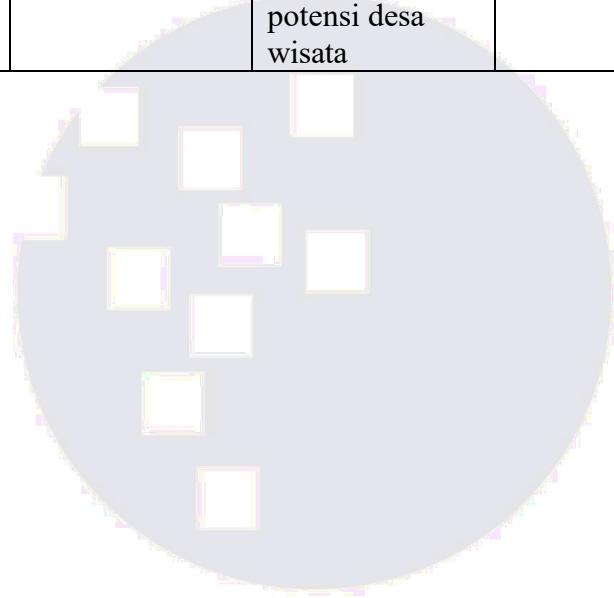
Tabel 2. 1 Referensi Karya

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	<b>Judul</b>	Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan dan Pendampingan sebagai Upaya Peningkatan Kapasitas SDM	Pelatihan Tour Guiding di Desa Tebara, Sumba Barat	Pelatihan Pemandu Wisata bagi Anggota POKDARWIS Paingan Desa Wisata Nagari Guguak Kurangi Hilir Padang Pariaman	Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Pemandu Wisata Guna Mengembangkan Potensi Wisata di Desa Panglungan Kecamatan Wonosalam Kabupaten Jombang	Pelatihan Tour Guide Lokal dalam Mendukung Trekking Desa Ole, Marga, Tabanan	Pelatihan Pemandu Wisata bagi Penggiat Wisata di Desa Wonosari Kecamatan Sepaku Kabupaten Panajam Paser Utara
2.	<b>Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, Penerbit</b>	Widiawati, 2020, Jurnal Pengabdian Masyarakat	Dewi, Pradini, & Putra (2023), Jurnal Pariwisata Berbasis Masyarakat	Novi Yanita, Yudhytia Wimeina, Azzahra Yasmine, Ferdinal Putra, 2023	Diana Hertati, Pieter Adam Telaumbanua, Syadwina Diani, Richul Munawaroh, 2023	Ni Kadek Herna Lastari, Ni Wayan Merry Nirmala Yani, Ni Putu Lianda Ayu Puspita 2024, Journal of Human and Education	Yeni Santi, Nurlaeli, Rahmatiyah, Agus Prasetyo, Ernayanti Nur Widhi, Rusna Ristasa 2025, Inovasi Sosial: Jurnal Pengabdian

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
							Masyarakat
3.	<b>Fokus Penelitian</b>	Pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan	Pelatihan pemandu wisata berbasis masyarakat	Peningkatan pengetahuan dan keterampilan anggota POKDARWIS sebagai pemandu wisata desa	Pemberdayaan masyarakat desa melalui pelatihan pemandu wisata	Penguatan peran tour guide lokal untuk mendukung wisata trekking	Peningkatan profesionalisme penggiat wisata desa penyanga IKN
4.	<b>Teori</b>	Pemberdayaan masyarakat, pengembangan SDM	Community-Based Tourism, pelatihan pemandu	Pemberdayaan masyarakat, kompetensi pemandu wisata, pelayanan prima pariwisata, peran pemandu sebagai garda depan destinasi	Pemberdayaan masyarakat, pariwisata berbasis masyarakat, ekowisata	Pariwisata berkelanjutan, pemberdayaan masyarakat, wisata minat khusus trekking	Pemberdayaan masyarakat, pelayanan prima pariwisata, kompetensi pemandu wisata
5.	<b>Metode Penelitian</b>	Kualitatif deskriptif	Community-Based Participatory Research (CBPR)	Pengabdian masyarakat dengan metode ceramah, diskusi, demonstrasi, simulasi, praktik pemanduan, serta pendampingan berkelanjutan	Pengabdian masyarakat; studi pustaka dan FGD	Pelatihan partisipatif dan praktik lapangan	Pelatihan interaktif (ceramah, diskusi kelompok, simulasi, praktik lapangan)
6.	<b>Persamaan</b>	Sama-sama	Sama-sama	Sama-sama	Sama-sama	Sama-sama	Sama-sama

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
		membahas pelatihan sebagai upaya penguatan SDM	berfokus pada pelatihan pemandu wisata berbasis masyarakat	berfokus pada peningkatan kapasitas SDM pemandu wisata lokal dan kualitas layanan wisata	berfokus pada peningkatan kapasitas pemandu wisata lokal	meningkatkan kompetensi pemandu wisata berbasis potensi lokal	bertujuan meningkatkan kualitas layanan dan kompetensi pemandu wisata
7.	<b>Perbedaan</b>	Tidak fokus pada komunikasi interpersonal dan naratif	Belum menekankan standarisasi komunikasi interpersonal dan naratif	Sasaran kegiatan difokuskan pada anggota POKDARWIS desa wisata pesisir, sedangkan PANDU WISTA dapat mencakup pemandu wisata dengan cakupan lebih luas	Lokasi dan konteks desa berbeda dengan kegiatan PANDU WISTA	Fokus pada wisata trekking dan tambahan pelatihan bahasa asing	Lokasi berada di kawasan strategis IKN dengan sasaran penggiat wisata muda
8.	<b>Hasil Penelitian</b>	Pelatihan dan pendampingan meningkatkan kapasitas individu dan partisipasi masyarakat	Pelatihan meningkatkan kemampuan dasar pemanduan dan kepercayaan diri peserta	Pelatihan meningkatkan pengetahuan, keterampilan pemanduan, kepercayaan diri, serta kesiapan anggota POKDARWIS	Pelatihan pemandu wisata meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kesiapan masyarakat menjadi pemandu	Terjadi peningkatan pemahaman kepemanduan dan kemampuan komunikasi peserta	Peserta mengalami peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri dalam memandu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
				dalam memandu wisatawan sesuai potensi desa wisata			wisatawan



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA

## **1.1 Landasan Konsep**

Dalam penyusunan skripsi karya ini, penulis mengacu pada sejumlah teori dan konsep yang relevan guna memperdalam pembahasan terhadap topik yang diteliti. Pemilihan teori dan konsep tersebut bertujuan untuk membangun landasan akademis yang kokoh serta menunjang proses analisis dalam perancangan karya yang dilakukan. Adapun teori dan konsep yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini akan diuraikan pada bagian berikutnya.

### **2.2.1 Project Event Management**

Menurut Dowson, Albert, Lomax, and Bassett dari buku *Event Planning and Management* (2023), *Event management* merupakan proses dari tahap persiapan, organisasi dan juga memberikan acara yang didesain untuk tujuan yang spesifik yaitu *experiential, educational, or social outcomes*. *Events* tentunya dianggap direncanakan, memiliki tujuan yang jelas dan memiliki rentang waktu yang spesifik yang berkoordinasi dengan sumber daya manusia, logistik dan juga tentunya komunikasi untuk memberikan pengalaman yang berarti. Dalam penelitian ini penulis membuat beberapa aktivitas di hutan damar yaitu tracking, panduan wisata dan juga pengetahuan terhadap lingkungan yang bisa dilihat sebagai *educational events* berbasis ekowisata. Program pelatihan PANDU-WISTA dikembangkan untuk meningkatkan kapasitas masyarakat sekitar dalam mengelola *events* tersebut secara profesional sehingga setelah program ini selesai masyarakat dapat mempraktekan kembali hasil pelatihan ini.

Setelah konsep ini dibuat seorang pembuat acara akan berpindah ke bagian planning, dimana setiap komponen dari sebuah event akan dibuat lebih teliti dan teratur. Menekankan pentingnya sebuah event direncanakan, memilih sebuah venue, mengorganisir logistik, mengkoordinasi staf dan juga mengelola sumber daya seperti waktu dan juga budget. Pada Tahapan ini juga tahap dimana seorang perancang acara juga mengidentifikasi kemungkinan resiko dan, membuat strategi untuk beradaptasi dengan dengan resiko yang akan terjadi di masa depan.

Membagi event menjadi beberapa bagian yang lebih kecil dan memberikan tanggung jawab dan otonomi dan membuat seorang perancang acara dapat memastikan bahwa sebuah event dapat dijalankan dan mencegah potensi resiko yang telah dirancang sebelumnya.

Tahap akhir dari *project event management* adalah implementasi event dan membuat evaluasi pasca event. Dalam tahap *implementation* seorang perancang harus mengkoordinasikan semua kegiatan, memonitor operasi dan juga merespon dengan cepat terhadap situasi yang tak terduga sehingga event dapat berjalan dengan lancar. Setelah event selesai evaluasi sangat penting untuk mengukur tingkat kesuksesan dari sebuah event, mengidentifikasi strengths dan weaknesses, mengumpulkan informasi dan juga feedback untuk meningkatkan sebuah event di masa depan. Dalam proses refleksi peserta memastikan bahwa *event management* menjadi sebuah siklus yang berkelanjutan dan, kedepannya dapat membuat seorang perancang acara untuk mengembangkan skill mereka dan menyampaikan acara lebih baik dengan pengalaman yang lebih baik kedepannya.

### A. Project Event Management Process

Menurut Dowson et al. (2023) *Project Event Management Process* adalah rangkaian langkah yang terstruktur yang membimbing seorang perancang acara untuk membuat *event* yang terorganisir dan berhasil. Tahap pertama adalah *Concept & Objective Setting*, dimana seorang perancang acara membuat tujuan dari *event* ini, menentukan *target audience* dan juga menetapkan tujuan yang membantu untuk memandu keseluruhan *event*. Selanjutnya Proses ini diikuti oleh tahap *Planning & Design*, Tahap ini dimana sebuah konsep event menjadi rencana akan dibuat lebih teliti dan teratur. Dalam tahapan ini seorang perancang acara menentukan *venue*, program, budget, logistik, strategi *marketing*, prosedur keselamatan dan pengalaman *event* secara keseluruhan. Setelah Rencana semua rencana telah terancang dengan baik, proses ini berpindah ke *Coordination & Preparation*, dimana hal ini berhubungan dengan penerimaan barang terhadap *suppliers*,

persiapan peralatan yang digunakan dan juga briefing dengan staf, mengurus surat ijin yang akan digunakan dan memastikan bahwa segala sumber daya berada ditempat sebelum event itu sebelum event dilaksanakan.

Setelah persiapan telah selesai, proses ini berlanjut ke tahapan selanjutnya yaitu tahap *Implementation* dimana semua rangkaian acara dieksekusi di dalam event ini, Hal ini berhubungan dengan pengelolaan operasional, melakukan supervisi terhadap staf, memonitor jadwal agar tepat waktu, melakukan *problem solving* jika terjadi masalah dan memastikan bahwa segala sesuatu berjalan dengan semestinya untuk semua partisipan. setelah event selesai, tahap akhirnya ialah tahap *Evaluation*, dimana perancang acara merefleksikan dari hal yang diperoleh dari event yang telah berjalan dengan melakukan review terhadap *feedback*, mengukur tingkat keberhasilan dari tujuan yang dibuat sebelumnya, menganalisa strengths and weaknesses dan mengidentifikasi perbaikan untuk acara yang mendatang dengan semua 5 tahapan ini *Concept & Objective Setting, Planning & Design, Coordination & Preparation, Implementation, and Evaluation* membuat proses yang sistematis dalam pembuatan event secara efektif.

### **1. *Concept & Objective Setting***

Dalam buku *Event planning and management* tahap *Concept & Objective Setting*, tahap ini melibatkan mendefinisikan arah dan tujuan dari event yang dibuat. Dowson et al. menjelaskan bahwa seorang perencana acara harus memulai dari mengidentifikasikan kebutuhan dari apa yang acara ini coba untuk memenuhi dalam event tersebut, target audience, dan yang diharapkan (promotional, edukasi, dan juga selebrasi). Tahap ini juga melibatkan pembuatan konsep awal seperti bagaimana eventnya berjalan, apa pengalaman atau poin yang ingin disampaikan dan bagaimana acara ini sesuai dengan ekspektasi pemangku kepentingan (*shareholders*). Membuat tujuan ini dalam tahap awal membangun fondasi yang membimbing dalam tahapan selanjutnya.

## **2. Planning & Design**

Tahap *Planning & Design* adalah tahap inti dari *event project management* karena banyak sekali detail ataupun rincian yang diperlukan saat pembuatan event. *Planning & Design* merupakan konsep acara yang digambarkan di awal secara general menjadi rencana yang terperinci. Hal ini mengacu pada pemilihan *venue*, struktur program, tata letak, logistik, prosedur keselamatan, staf, marketing, dan pengelolaan budget. Buku ini menekankan bahwa perencanaan yang baik harus mempertimbangkan kebutuhan pemangku kepentingan (*shareholders*), pengalaman peserta, dan juga kepraktisan dari event itu sendiri. Mereka juga menekankan beberapa teknik seperti timeline, jadwal, risiko dan checklist untuk memastikan setiap komponen berjalan secara terorganisir sebelum masuk kedalam tahap eksekusi.

## **3. Coordination & Preparation**

Setelah semua perencanaan telah selesai, sebuah event akan masuk di tahap dimana perencana acara akan mengkoordinasikan orang, suppliers dan juga sumber daya lainnya. yaitu tahap *Coordination & Preparation*. Dowson et al. (2023) menjelaskan bahwa ini melibatkan gladi resik, inspeksi, konfirmasi kepada supplier dan persiapan peralatan, pengarahan staf, dan yang terakhir finalisasi persyaratan administratif seperti kontrak, izin, dan lisensi. Tahap ini memastikan bahwa semua yang dibutuhkan untuk sebuah event telah dipersiapkan sebelumnya. Tahap ini juga tahap persiapan terakhir/finalisasi dan memastikan pemangku kepentingan (*shareholders*) mengerti tugas mereka dan elemen-elemen dalam operasional dapat berjalan selaras dengan rencana dari event.

## **4. Implementation**

Tahap *Implementation* adalah tahap dimana sebuah event dilaksanakan di lokasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Menurut buku *Event planning and management* mengidentifikasi bahwa tahap ini adalah *high-pressure stage* yaitu dimana seorang perencana acara harus mengelola operasional secara langsung,

serta memecahkan masalah yang tidak terduga dan juga memastikan rangkaian acara yang telah dibuat berjalan dengan baik. Menurut Dowson et al. (2023) Tahap *Implementation* meliputi persiapan setup, manajemen peserta yang mengikuti event, pelaksanaan program, pemantauan keselamatan, koordinasi tim, dan analisis pasca-event yang pada dasarnya merupakan manajemen langsung secara *real time* dalam lingkungan *event*. Tahap ini membutuhkan pengambilan keputusan yang cepat, komunikasi, dan kemampuan beradaptasi untuk memastikan pengalaman acara sesuai dengan rencana.

## 5. Evaluation

*Evaluation* merupakan tahapan akhir dalam proses *Event planning and management* dan penting untuk memahami tingkat keberhasilan serta dampak event yang telah dijalankan. Dowson et al., menjelaskan evaluasi sebagai tinjauan terhadap hasil *event* jika dibandingkan dengan tujuan awalnya, dengan fokus pada *feedback*, keuangan, kepuasan pemangku kepentingan(*shareholders*), dan efektivitas *event* secara keseluruhan. Tahap ini membantu para perencana acara untuk mengidentifikasi *Strength*, *Weakness*, dan pembelajaran. Tahap ini juga berkontribusi pada peningkatan secara berkelanjutan, membantu acara-acara di masa mendatang menjadi lebih efisien, aman, dan bermakna kedepannya.

## B. Event Management Characteristics

*Event Management Characteristics* adalah karakteristik fundamental yang menjelaskan arti sebenarnya dari sebuah acara dan bagaimana mereka harus dikelola dengan konteks manajemen yang tepat. Karakteristik ini menjelaskan mengapa sebuah acara harus memiliki perencanaan yang terstruktur, koordinasi dan juga organisasi yang profesional. Mereka menekankan kepada acara yang tidak terjadi dalam kehidupan sehari hari namun lebih kepada *event* yang spesial dan memuat tujuan yang lebih spesifik, waktu yang ditentukan dan juga pengalaman yang didesain secara teliti. Memahami karakteristik ini membantu perencana acara mengenali apa yang membuat *events* mereka unik dan kenapa pendekatan yang

baik, alat dan juga skill dibutuhkan untuk mengelola mereka dengan sukses.

Karakteristik ini juga menjadi landasan fondasi untuk keseluruhan proses perencanaan *event*. Mereka bertindak sebagai pemandu seorang perencana *event* dalam mempersiapkan konsep, mendesain pengalaman, dan mengevaluasi hasil. Dalam mengidentifikasi karakteristik yang penting dalam sebuah acara seperti *Planned and Organized*, *Temporary* atau memiliki tenggang waktu, *Experience-Based*, *Goal-Oriented* dan *Multidisipliner* seorang perencana *event* dapat memastikan strategi mereka sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam *event* tersebut. Kesimpulannya, *Event Management Characteristics* menyediakan kerangka yang jelas yang membantu perencana *event* mengerti, membuat dan melaksanakan event sehingga efektif dan berarti.

### **1. *Planned and Organized***

Buku ini mengatakan bahwa “*an event is a planned gathering with a purpose*” Ini berarti sebuah event terbentuk melalui sebuah proses perancangan. Tahap *planning* melibatkan mengenali tujuan *event*, peserta *event*, aktivitas dan sumber daya yang dipakai sebelum *event* tersebut dilaksanakan. Dawson menyatakan bahwa seorang perancang acara harus mengkoordinasikan berbagai tugas, mempersiapkan logistik dan menetapkan proses yang jelas untuk memastikan sebuah *event* berjalan dengan lancar.

### **2. *Temporary***

Menurut buku *Event Planning and Management* menekankan bahwa “*an event is temporary*” yang memiliki awal dan akhir yang jelas. Karakteristik ini berarti sebuah event hanya terjadi untuk jangka waktu yang singkat baik itu beberapa jam, hari atau bulan. Karena sebuah event memiliki karakteristik *Temporary* seorang perencana acara harus bekerja dalam tenggang waktu yang singkat untuk melakukan persiapan, pengiriman dan pembongkaran. Karakteristik unik *Temporary* juga meningkatkan *pressure* kepada seorang perancang acara. Karena tidak ada kesempatan kedua, jadi segala sesuatu harus berhasil pada

kesempatan pertama.

### **3. *Experience-Based***

Acara merupakan pengalaman yang "*memorable or special*" bagi para peserta. Hal ini menjadikan manajemen acara sebagai praktik berbasis pengalaman. *event management* berfokus pada perancangan lingkungan yang menghasilkan emosi, keterlibatan, dan momen-momen bermakna. Buku ini menekankan prinsip-prinsip desain seperti keterlibatan mendalam, tema, dan kesan yang berkesan. Hal ini membentuk pengalaman acara bagi pesertanya. Ini berarti *event managers* bukan sekadar penyelenggara mereka adalah pencipta pengalaman yang harus memahami psikologi, perilaku audiens, dan interaksi sosial untuk merancang acara yang bermakna dan berdampak.

### **4. *Goal-Oriented***

*Event* selalu memiliki tujuan, buku *Event Planning and Management* berulang kali mengatakan bahwa acara yang direncanakan memiliki prinsip "*have a purpose*" baik event pendidikan, hiburan, promosi, budaya, atau sosial. Tahap ini mengatakan bahwa manajer acara harus menyelaraskan setiap keputusan mulai dari penciptaan konsep hingga evaluasi pasca-acara dengan tujuan acara. Tujuan yang jelas membantu menentukan target audiens, gaya program, strategi pemasaran, metode evaluasi, dan hasil yang diharapkan. Dengan kata lain, sebuah acara tidak hanya diadakan untuk aktivitas melainkan diadakan untuk mencapai hasil tertentu.

### **5. *Multidisciplinary***

Sebuah *event* dapat dikategorikan sebagai *Multidisciplinary* karena banyaknya keterlibatan terhadap organisasi dan individu yang menyediakan barang dan jasa dan seringkali tumpang tindih dengan berbagai bidang yaitu *tourism*, *hospitality*, *marketing*, dan *sport*. Ini menunjukkan bahwa *event management* membutuhkan pengetahuan dalam berbagai bidang seperti logistik, komunikasi, perhotelan, keuangan, desain, keselamatan, dan teknologi. Karena bagian-bagian ini harus bekerja bersamaan dalam sebuah event, dan perencana acara harus

mengkoordinasikan banyak jenis pekerja profesional, termasuk pemasok, kru teknis, desainer, manajer venue, dan tim komunikasi. Karena alasan ini lah sebuah event dapat dikatakan sebagai *Multidisciplinary* karena bergantung kepada kerjasama dari berbagai bidang untuk merancang, melaksanakan dan mengevaluasi *event* yang berjalan dengan lancar.

### C. SWOT Analysis

Dalam buku *Event Planning and Management*, *SWOT Analysis* dijelaskan sebagai bagian dari analisis situasional dan kontekstual. Buku ini menjelaskan *SWOT Analysis* sebagai kerangka untuk melakukan evaluasi internal dan eksternal yang bisa berpengaruh bagi sebuah event. Ini melibatkan mengidentifikasi *Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats* untuk mengerti posisi dari sebuah *event* dan untuk mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik. *SWOT Analysis* digunakan di tahap awal perencanaan event untuk membantu membuat acara mengetahui apa keuntungan yang mereka miliki dan apa limitasi yang mereka harus diatasi, apa peluang eksternal yang dapat mereka manfaatkan dan apa resiko yang dapat mengganggu jalannya acara. Analisa ini memastikan bahwa sebuah perencanaan event menjadi strategis, realistik dan selaras dengan lingkungan yang dimana *event* tersebut akan mengambil tempat.

#### 1. *Strengths*

*Strengths* adalah faktor internal yang memberikan keuntungan positif bagi *event* tersebut. Sebagai contoh seperti kuatnya kerjasama tim, *venue* yang baik, *budget* yang mencukupi dan juga *support* dari komunitas atau ide *program* yang unik. Menurut buku *Event Planning and Management*, mengatakan bahwa keuntungan positif inilah yang dapat membantu perencana event untuk mengerti apa sumber daya dan kapabilitas yang dapat digunakan untuk membantu hasil dari suksesnya sebuah acara.

## 2. Weaknesses

*Weaknesses* adalah dimana terdapat keterbatasan atau masalah internal yang mungkin menghambat jalannya sebuah event. Contohnya meliputi *budget* yang tidak mencukupi, staf yang kurang berpengalaman, peralatan yang tidak memadai, atau manajemen waktu yang buruk. Penggunaan *SWOT Analysis* untuk membantu para perencana event mengidentifikasi kesenjangan internal ini sehingga dapat diperbaiki atau dikendalikan sebelum event berjalan.

## 3. Opportunities

*Opportunities* adalah faktor eksternal yang dapat membantu kesuksesan sebuah *event*. Faktor-faktor ini dapat mencakup tren yang sedang naik, permintaan komunitas, peluang kemitraan, adanya peminatan dari *sponsor*, atau *seasonal timing*. *Opportunities* memungkinkan para perencana event untuk memanfaatkan kondisi eksternal yang menguntungkan yang dianggap dapat meningkatkan kesuksesan sebuah event.



#### 4. Threats

*Threats* adalah risiko atau tantangan eksternal yang dapat berdampak negatif terhadap keberlangsungan sebuah *event*. *Threats* dapat mencakup persaingan sebuah event, kondisi cuaca yang buruk, adanya batasan hukum, masalah *budgeting*, atau masalah yang mengancam keselamatan. Menekankan pentingnya mengidentifikasi *Threats* agar para perencana event dapat mempersiapkan strategi mitigasi sehingga menghindari gangguan dalam berlangsungnya sebuah event.

#### D. 5WS

Dalam *Event Planning and Management Model 5Ws* adalah konsep 5Ws adalah kerangka analitis sederhana yang digunakan untuk memahami dan merencanakan suatu *event* secara jelas dan sistematis. Menurut Dowson et al. (2023) Metode ini memastikan bahwa event memiliki fondasi yang kuat sebelum masuk tahap perencanaan lebih terperinci. dalam *event management*, Konsep 5Ws digunakan di tahap awal untuk membantu pembuatan dalam pengembangan konsep *event*, menetapkan tujuan sebuah event dan mengambil keputusan.

“*WHY* -Kenapa anda menyelenggarakan acara ini?”

“*WHO* - Siapa yang akan datang ke acara ini?”

“*WHAT* - Apa yang terjadi di acara ini?”

“*WHEN* - Kapan acara ini berlangsung?”

“*WHERE* - Dimana acara ini berlangsung?”

#### 2.2.2 Komunikasi Partisipatif

Menurut (Gregory & Yudarwati, 2025) dalam buku *Strategic participatory communication and development: Engagement and empowerment* memperlihatkan kerangka yang komprehensif yang mendefinisikan bagaimana seharusnya

komunikasi sebagai penghubung masyarakat mendukung pembangunan pedesaan khususnya di Indonesia. Gregory, A., & Yudarwati, G. A. (2025) memandang masyarakat sebagai tidak hanya boleh menjadi penerima informasi pasif, namun menekankan perlunya pergeseran menuju pendekatan yang lebih kolaboratif, inklusif, dan partisipatif.

Model yang mereka buat tidak menggunakan model pada umumnya yang bersifat *top-down* namun menurut mereka dengan menempatkan masyarakat lokal sebagai sumber utama yang ikut memberikan solusi, mengajarkan pengetahuan lokal maupun warisan, dan berbagi tanggung jawab dalam membentuk hasil pembangunan. Melalui penelitian yang bersifat empiris di berlangsung di beberapa pedesaan Indonesia, buku ini menunjukkan bahwa komunikasi partisipatif tidak hanya menghasilkan inisiatif pembangunan pedesaan yang lebih baik, tetapi juga mendorong kepemilikan komunitas kepada masyarakat lokal yang lebih kuat dan keberlanjutan jangka panjang.

#### a. *Engagement*

Komponen utama dalam kerangka ini adalah *Engagement* yang menekankan dalam melibatkan komunitas dengan berarti di dalam semua tahap proses pengembangan, daripada memaksakan keputusan dari otoritas eksternal seperti Kepala daerah, NGO, Konsultan tanpa pernah melibatkan masyarakat lokal, *Engagement* mempromosikan kolaborasi terhadap perancang events, institut pemerintahan, dan juga desa yang mereka kunjungi. Ini berhubungan dengan project yang melibatkan inisiatif energi terbarukan, dimana keterlibatan dari komunitas memastikan bahwa teknologi dan infrastruktur selaras dengan prioritas lokal dan kebutuhan sehari hari. Dari *engagement* pengembangan menjadi usaha bersama yang memberi manfaat bagi lembaga pelaksana dan masyarakat itu sendiri.

#### b. *Empowerment*

*Empowerment* adalah sebagai hasil inti dari proses komunikasi partisipatif. didalam bab 6 di buku ini menggambarkan bagaimana cara yang praktis dalam menguatkan

kapasitas komunitas sehingga grup lokal dapat memperoleh kontrol sendiri dalam pilihan untuk perkembangan komunitas mereka. *Empowerment* melibatkan dalam membantu komunitas sehingga dapat mencukupkan kebutuhan mereka sendiri, menjaga sumber daya dan mengawasi keberlanjutan project contohnya sistem energi yang ada di pedesaan. dengan melengkapi komunitas menggunakan peralatan untuk mengatur kehidupan mereka sendiri, kerangka ini memampukan mereka untuk meminta pertanggungjawaban lembaga pemerintah dan pemangku kepentingan (*shareholders*) lainnya, sehingga pada akhirnya menciptakan lingkungan pembangunan yang lebih adil.

#### c. *Dialogue-Based Communication*

Element penting lainnya yaitu *dialogue-based communication*, yang sangat berkontradiksi dengan penyebaran informasi yang bersifat paternalistik atau satu arah. Mengambil gambaran dari tradisi dalam pengembangan komunikasi. penulis menyatakan bahwa dialog yang sifatnya otentik yaitu mendengarkan, bertukar pikiran dan bernegosiasi yang berarti mendorong anggota komunitas untuk menyuarakan opini mereka dan juga memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah dalam lingkup lokak. dialog ini juga berfungsi sebagai pembangun kepercayaan dan membangun hubungan jangka panjang yang krusial dalam mengacu pada perkembangan proyek desa.

#### d. *Culturally Grounded Approach*

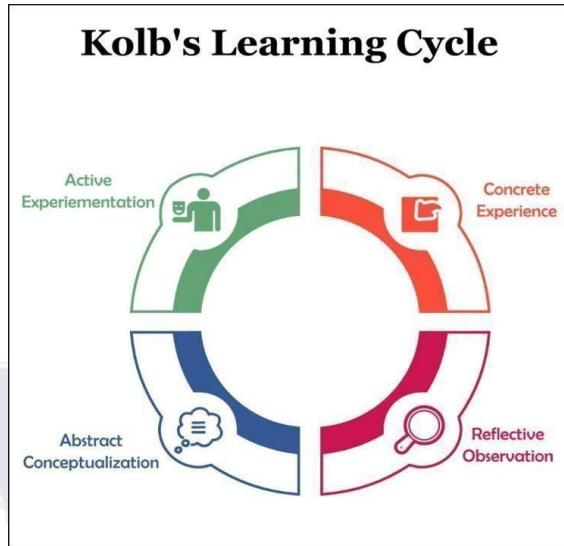
Model ini didukung oleh *Culturally Grounded Approach*. Gregory dan Yudarwati menekankan bahwa keberagaman budaya yang ada di Indonesia yang luas membutuhkan strategi pembangunan desa atau komunitas yang menghormati adat istiadat, nilai-nilai, dan struktur sosial. Kerangka kerja mereka mengintegrasikan wawasan dari penelitian lapangan yang ekstensif dengan masyarakat pedesaan Indonesia sehingga memastikan bahwa praktik komunikasi terhadap nuansa budaya dan responsif terhadap kebutuhan lokal. Dengan mendasarkan komunikasi partisipatif pada pemahaman budaya Gregory dan

Yudarwati menawarkan pendekatan yang lebih realistik dan berkelanjutan terhadap pembangunan di Indonesia dan konteks serupa.

### ***2.2.3 Experiential Learning***

*Experiential Learning* adalah teori yang dikembangkan oleh (Kolb, 2015) yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung daripada melalui metode metode pembelajaran yang pasif seperti mendengarkan atau menghafal. Dalam menggunakan metode ini seseorang dapat melakukan pembelajaran dengan terlibat secara aktif dalam suatu kegiatan, mengamati hasilnya, dan merefleksikan apa yang terjadi. Pembelajaran menjadi sebuah proses yang personal dan bermakna karena pembelajaran didasarkan pada situasi yang terjadi di kehidupan nyata yang memungkinkan peserta didik menghubungkan teori di kelas dengan praktik yang terjadi di lapangan. Kolb menyatakan bahwa *Experiential Learning* sangat efektif dalam lingkungan yang mengutamakan keterampilan praktik secara langsung, pemecahan masalah dilapangan, dan penerapan di dunia nyata, seperti lokakarya, kegiatan berbasis proyek, magang, dan program pelatihan.





Gambar 2. 1 Siklus Kolb *Learning Cycle*  
Sumber: Kolb's Learning Cycle (2015)

Pada gambar 2.1 menjelaskan bahwa *Experiential Learning* mengikuti 4 Tahap siklus yang berkelanjutan dan peserta didik dapat belajar melalui pengalaman di dunia nyata, merefleksikan pengalaman tersebut, mengembangkan konsep atau ide baru berdasarkan refleksi mereka, dan menguji ide baru tersebut dalam situasi yang akan datang. Siklus berkelanjutan ini memungkinkan peserta didik untuk memperdalam pemahaman dan meningkatkan keterampilan mereka melalui praktik dan refleksi yang terus berulang. Karena peserta didik terlibat aktif di setiap tahap, *Experiential Learning* mendukung cara berpikir kritis, kemampuan beradaptasi dengan cepat, dan mengingat informasi, pengetahuan atau keterampilan dalam waktu yang lama. Kolb (2015) mengatakan bahwa *Experiential Learning* mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, menjadikannya pendekatan yang ampuh untuk pertumbuhan pribadi dan pengembangan profesional.

## **Empat Tahap Siklus Kolb:**

### **a. *Concrete Experience***

*Concrete Experience* merupakan tahap di mana pembelajaran dimulai melalui partisipasi secara langsung dalam suatu kegiatan. Kegiatan ini bisa berupa apa saja, seperti mengerjakan tugas dengan kelompok, melatih keterampilan, atau mengerjakan proyek. Kolb (2015) mengatakan bahwa jika peserta didik belajar secara aktif dengan melakukan sesuatu, tidak hanya menerima informasi. *Concrete Experience* ini memberi mereka sesuatu yang bermakna untuk digunakan di kemudian hari dalam siklus tersebut.

### **b. *Reflective Observation***

*Reflective Observation* terjadi setelah tahap *Concrete Experience*, terlihat ketika seorang peserta didik merefleksikan apa yang terjadi. Pada tahap ini, mereka meninjau kegiatan, mengamati hasilnya, dan mempertimbangkan apa yang berjalan dengan baik atau apa yang bisa diperbaiki. Refleksi ini memungkinkan peserta didik untuk memahami pengalaman dari berbagai sudut pandang, baik secara emosional, praktis, maupun logis. Kolb (2015) mengatakan bahwa jika tahap ini tentang memperlambat, menganalisis, dan memaknai pengalaman tersebut.

### **c. *Abstract Conceptualization***

*Abstract Conceptualization* merupakan tahap di mana peserta didik membentuk ide, konsep, atau teori baru berdasarkan refleksi yang telah mereka buat sebelumnya. Di tahap ini, mereka menghubungkan pengalaman mereka dengan pengetahuan yang ada atau mengembangkan pemahaman baru. Hal ini dapat meliputi identifikasi pola, penyusunan strategi, atau menghubungkan pengalaman dengan teori atau prinsip akademik. Kolb (2015) mengatakan bahwa jika tujuan dari tahap ini adalah mengubah refleksi menjadi pembelajaran yang jelas.

#### **d. Active Experimentation**

*Active Experimentation* adalah tahap di mana peserta didik menerapkan pengetahuan atau ide baru mereka ke dalam situasi baru. Mereka menguji pemahaman yang telah ditingkatkan dengan mencoba metode baru, membuat keputusan, atau mengubah perilaku mereka. Hal ini menghasilkan pengalaman baru dan mengulangi siklus dari *Experiential Learning*. Kolb (2015) mengatakan bahwa jika tahap ini menekankan tindakan, peningkatan, dan penerapan praktis dari apa yang telah dipelajari.

#### **2.2.4 SMART Objectives**

Kemudian untuk membantu penulis menentukan tujuan yang jelas dan terstruktur supaya mudah dicapai, penulis menggunakan analisis *SMART Analysis* untuk memberikan fokus pada perancangan:

##### **1. Specific**

*Specific* berarti bahwa sebuah tujuan harus ditulis dengan tepat dan dengan jelas sehingga menyatakan apa yang perlu dicapai. ketika menulis atau merancang sebuah tujuan harus menggunakan kata kerja tindakan yang jelas (*clear action verbs*) dan menghindari bahasa yang yang kompleks dan menggunakan *jargon* sehingga semua orang yang terlibat memahami dengan tepat apa yang ingin dicapai oleh acara tersebut.

##### **2. Measurable**

Tujuan harus mencakup target atau tonggak pencapaian yang memungkinkan perencana dapat menentukan apakah tujuan telah tercapai. *Measurable* dalam *SMART Objectives* sangat penting karena memungkinkan adanya evaluasi setelah kejadian kemudian memastikan bahwa hasil dapat dibandingkan dengan perencanaan sebelum event.

### **3. Achievable**

*Achievable* menekankan bahwa tujuan harus disepakati oleh semua pemangku kepentingan (*shareholders*) terkait salah satunya berupa klien. Kesepakatan dalam pembuatan event memastikan bahwa pemangku kepentingan(*shareholders*) mengerti bahwa tujuan yang mereka tetapkan dapat dilaksanakan hal ini berguna untuk mengurangi konflik, dan memperjelas apa arti "kesuksesan" bagi acara tersebut.

### **4. Relevant**

Tujuan harus relevan dan tetap berada dalam batas kemampuan serta sumber daya yang tersedia, dengan mempertimbangkan keterampilan tim, sumber daya yang tersedia, anggaran, waktu, dan kendala operasional. Menetapkan Tujuan yang tidak relevan dapat meningkatkan risiko kegagalan, sehingga sebuah Tujuan harus sesuai dengan kapasitas aktual tim acara.

### **5. Time-Bound**

Sebuah acara harus dikaitkan dengan kerangka waktu yang jelas. Tanpa adanya *deadline* yang jelas, sebuah tujuan cenderung tidak tercapai. Menurut buku *Event Planning and Management* ini menekankan bahwa kerangka waktu yang jelas sangat penting dalam proses penetapan tujuan dan mendukung perencanaan serta pemantauan kemajuan yang efektif.

#### **2.2.5 Komunikasi Interpersonal**

Dalam komunikasi interpersonal, keterampilan mendengarkan aktif (*active listening*) menjadi penting. Empati dipahami sebagai kemampuan untuk memahami dan merasakan sudut pandang orang lain tanpa menghakimi, sedangkan mendengarkan aktif mencakup perhatian penuh, pemberian umpan balik yang tepat, serta kemampuan merespons pesan secara relevan. Menurut penulis, kedua aspek ini menjadi kunci dalam menciptakan interaksi yang saling menghargai dan membangun kepercayaan, terutama dalam situasi pelayanan, pendidikan, dan kerja tim.

Kemudian pengelolaan konflik sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari komunikasi interpersonal. Konflik dipandang sebagai fenomena yang wajar dalam interaksi sosial, namun dapat dikelola secara konstruktif melalui komunikasi yang terbuka dan berorientasi pada pemecahan masalah. Buku ini menjelaskan berbagai gaya komunikasi dalam menghadapi konflik, serta menekankan pentingnya kemampuan mengendalikan emosi, memahami perbedaan persepsi, dan mencari solusi yang menguntungkan semua pihak. Pendekatan ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan pesan, tetapi juga sebagai alat untuk menjaga kualitas hubungan jangka panjang.

Aspek komunikasi antarbudaya juga menjadi pembahasan penting dalam buku ini, mengingat interaksi sosial modern sering kali melibatkan individu dengan latar belakang budaya yang berbeda. Penulis menjelaskan bahwa perbedaan nilai, norma, dan kebiasaan budaya dapat memengaruhi cara seseorang berkomunikasi dan menafsirkan pesan. Oleh karena itu, kemampuan adaptasi budaya, sikap terbuka, serta kesadaran akan perbedaan menjadi bagian dari keterampilan interpersonal kontemporer yang harus dimiliki, terutama dalam konteks pelayanan publik dan pariwisata.

Sehingga keterampilan interpersonal berperan penting dalam pengelolaan konflik dan perbedaan, di mana konflik dipandang sebagai bagian alami dari interaksi sosial yang dapat dikelola secara konstruktif melalui komunikasi yang terbuka dan asertif. Kemampuan adaptasi terhadap perbedaan budaya juga menjadi aspek penting dalam komunikasi interpersonal kontemporer, terutama dalam konteks masyarakat yang semakin majemuk. Secara keseluruhan, buku ini menekankan bahwa keterampilan komunikasi interpersonal dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran dan latihan berkelanjutan, sehingga menjadi kompetensi strategis dalam berbagai bidang profesional, termasuk sektor pelayanan dan pariwisata, khususnya dalam meningkatkan kualitas interaksi antara pemandu wisata dan wisatawan.

Komunikasi interpersonal sebagai proses pertukaran pesan antarindividu yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga relasional dan kontekstual. Buku ini menekankan bahwa komunikasi interpersonal merupakan fondasi utama dalam membangun hubungan sosial yang efektif, baik dalam konteks personal maupun

profesional. Penulis menguraikan bahwa komunikasi interpersonal melibatkan unsur kesadaran diri, persepsi terhadap orang lain, serta kemampuan untuk menyesuaikan pesan dengan situasi dan latar belakang lawan bicara. Dalam konteks ini, komunikasi dipahami sebagai proses dinamis yang dipengaruhi oleh faktor psikologis, sosial, budaya, dan lingkungan.

Komponen utama komunikasi interpersonal yang mencakup komunikasi verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal dipaparkan sebagai kemampuan menyampaikan pesan secara lisan maupun tertulis dengan struktur bahasa yang jelas, pilihan kata yang tepat, serta intonasi yang sesuai. Sementara itu, komunikasi nonverbal dijelaskan meliputi bahasa tubuh, ekspresi wajah, kontak mata, gestur, dan penggunaan ruang serta waktu, yang berfungsi untuk memperkuat atau bahkan menggantikan pesan verbal. Penulis menekankan bahwa ketidaksesuaian antara pesan verbal dan nonverbal dapat menimbulkan kesalahpahaman, sehingga kemampuan membaca dan mengelola pesan nonverbal menjadi keterampilan penting dalam komunikasi interpersonal yang efektif.

## 2.2.6 Komunikasi Naratif

Komunikasi naratif merupakan pendekatan komunikasi yang menekankan penyampaian pesan melalui struktur cerita yang bermakna, runtut, dan kontekstual (Ririn Nofita, Tri Munzayananah, 2025). Dalam komunikasi naratif, pesan tidak disampaikan secara deskriptif atau instruktural semata, melainkan dikemas dalam bentuk narasi yang memiliki alur, tokoh, dan makna sehingga lebih mudah dipahami dan diingat oleh audiens. Pendekatan ini berangkat dari pemahaman bahwa manusia secara alami memaknai realitas sosial melalui cerita, sehingga narasi menjadi sarana efektif dalam menyampaikan nilai, pengalaman, dan pesan persuasif.

Sebagai sebuah strategi komunikasi, komunikasi naratif berfungsi sebagai cara penyampaian pesan, bukan sebagai bentuk kegiatan atau event. Narasi dapat diterapkan dalam berbagai konteks komunikasi, seperti edukasi, pelatihan, maupun pemanduan wisata, tanpa bergantung pada format acara tertentu. Fokus komunikasi naratif terletak pada bagaimana pesan disusun dan disampaikan secara komunikatif, bukan pada pengelolaan teknis kegiatan. Oleh karena itu, komunikasi naratif bersifat fleksibel dan dapat diterapkan dalam interaksi interpersonal maupun kelompok.

Dalam praktiknya, komunikasi naratif sangat bergantung pada komunikasi verbal sebagai medium utama penyampaian cerita. Komunikasi verbal mencakup penggunaan bahasa lisan yang jelas, pilihan kata yang tepat, struktur kalimat yang mudah dipahami, serta intonasi dan tempo bicara yang sesuai dengan situasi dan audiens. Melalui komunikasi verbal yang efektif, narasi dapat disampaikan secara hidup dan persuasif, sehingga pesan yang terkandung dalam cerita dapat diterima dengan baik oleh audiens. Kejelasan komunikasi verbal menjadi faktor penting agar alur cerita tidak menimbulkan ambiguitas dan makna pesan dapat tersampaikan secara utuh.

Komunikasi verbal dalam komunikasi naratif juga berperan dalam mendukung teknik *storytelling*. Melalui pengaturan diksi, gaya bahasa, serta penekanan pada bagian tertentu dari cerita, komunikator dapat membangun suasana, menarik perhatian, dan membimbing audiens mengikuti alur narasi. Penggunaan bahasa yang komunikatif dan kontekstual memungkinkan audiens merasa dekat dengan cerita yang disampaikan, sehingga meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif audiens terhadap pesan.

Selain itu, komunikasi verbal yang dipadukan dengan narasi dapat meningkatkan *engagement* audiens. Narasi yang disampaikan secara verbal dengan intonasi yang tepat, variasi nada suara, dan tempo bicara yang dinamis mampu mempertahankan perhatian audiens serta menciptakan interaksi yang lebih hidup. Dalam konteks ini, humor dapat digunakan sebagai bagian dari komunikasi verbal selama tetap relevan dengan cerita dan tujuan pesan. Humor berfungsi sebagai elemen pendukung yang dapat mencairkan suasana dan memperkuat kedekatan antara komunikator dan audiens, tanpa mengaburkan pesan utama yang ingin disampaikan.

Secara keseluruhan, komunikasi naratif dan komunikasi verbal merupakan dua unsur yang saling berkaitan dalam strategi penyampaian pesan. Komunikasi naratif memberikan kerangka cerita dan makna pesan, sedangkan komunikasi verbal berperan sebagai sarana utama untuk menyampaikan narasi tersebut secara jelas, persuasif, dan menarik. Dengan demikian, komunikasi naratif tidak dipahami sebagai sebuah acara, melainkan sebagai pendekatan penyampaian pesan yang mengandalkan kemampuan verbal komunikator dalam mengemas cerita,

membangun keterlibatan audiens, dan menyampaikan pesan secara efektif dalam berbagai konteks komunikasi.

