

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam kedudukannya dan koordinasi praktik kerja magang di Spedagi Movement pemagaang ditempatkan pada posisi sebagai *Brand Development* di Yayasan Spedagi Mandiri Lestari. Sebagai *Brand Development* tanggung jawab yang dimiliki adalah untuk membantu organisasi melakukan riset terhadap konteks komunitas dan potensi lokal guna memastikan pesan yang disampaikan relevan dan bermakna, khususnya dalam kegiatan edukatif seperti pengenalan tanaman pangan dan tanaman obat keluarga.

Selama masa pelaksanaan kerja magang, pemagang dibimbing langsung oleh mba Wening Lastri selaku *supervisor*. Selain itu, pemegang juga melakukan diskusi dengan masyarakat secara langsung dan lebih bersifat informal, guna untuk mendapatkan informasi mengenai TOGA, pemagang bertanya langsung kepada ahli dari TOGA tersebut yaitu pak Harun guna untuk melakukan riset lebih dalam dan mendapatkan banyak informasi mengenai TOGA yang nantinya akan dibuat menjadi flashcard saat acara CAPLOK sebagai media edukasi interaktif untuk anak-anak.



Gambar 3.1 Dokumentasi TOGA
Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Sebagai seorang *Brand Development* dalam *community engagement* penulis menggunakan teori dari Aaker (1997) menurut Aaker *Brand Development* dimulai dari pembentukan identitas merek yang jelas dan konsisten. menurutnya brand identity adalah sekumpulan asosiasi yang ingin dibangun dan dipertahankan oleh organisasi. Menurut Aaker ada empat perspektif utama dalam brand identity yaitu:

- (a) **Brand as product** perspektif ini brand dipahami berdasarkan manfaat, kualitas, dan fungsi yang diberikan kepada audiens. Sebagai *Brand Development* peran utama pada tahap ini adalah memastikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki nilai yang jelas, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan sasaran. Dan penerapan brand as product dalam pembuatan flashcard TOGA dengan cara penulis melakukan riset mengenai tanaman obat keluarga, termasuk nama tanaman, manfaat dan kegunaanya, dan penulis olah lagi dengan Bahasa yang mudah dipahami anak-anak.
- (b) **Brand as organization** perspektif ini brand mencerminkan nilai dan budaya organisasi yang berada di baliknya. Sebagai *Brand Development* peran utama pada tahap ini adalah merepresentasikan nilai dan visi organisasi kedalam produk atau media komunikasi agar mudah dipahami oleh audiens. Dan penerapan brand as organization dalam pembuatan flashcard TOGA dengan cara penulis melakukan pemilihan tanaman yang benar benar berasal dari lingkungan desa, melibatkan pengetahuan petani local sebagai sumber informasi, Penekanan pada pesan pelestarian pengetahuan lokal Dengan demikian, flashcard tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membawa nilai dan semangat organisasi.
- (c) **Brand as person** perspektif ini brand diperlakukan layaknya individu yang memiliki karakter, gaya komunikasi, dan kepribadian tertentu. Hal ini penting untuk membangun

kedekatan emosional dengan audiens. Sebagai *Brand Development* peran utama pada tahap ini adalah menentukan karakter brand agar konsisten dan sesuai dengan target audiens. Dan penerapan brand as organization dalam pembuatan flashcard TOGA dengan cara penulis menggunakan Bahasa yang ramah dan mudah untuk dipahami anak-anak, penyebutan manfaat tanaman sebagai “kekuatan super” agar anak-anak menjadi jauh lebih paham.

(d) **Brand as symbol** Perspektif ini menekankan pentingnya simbol, visual, dan elemen yang mudah dikenali untuk memperkuat identitas merek. Sebagai *Brand Development* peran utama pada tahap ini bertanggung jawab memastikan konsistensi visual dan simbolik agar brand mudah diingat. Dan penerapan brand as symbol dalam pembuatan flashcard TOGA dengan cara penulis menambahkan ilustrasi dalam bentuk animasi agar anak-anak mudah memahami, warna dan juga visual yang konsisten diseluruh kartu, tata letak yang rapi dan mudah dibaca.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

A. Tugas Kerja Magang

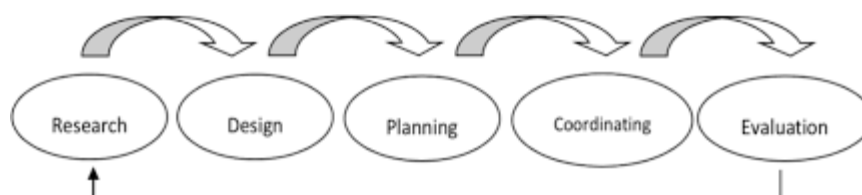
Selama pelaksanaan program magang, penulis ditempatkan sebagai bagian dari divisi *Community Relations & Engagements* dengan peran utama sebagai *Brand Development*. Dalam posisi tersebut, penulis memiliki tanggung jawab untuk mendukung perencanaan dan pelaksanaan kegiatan yang bertujuan membangun hubungan positif antara organisasi dengan masyarakat, khususnya melalui kegiatan berbasis edukasi dan partisipasi komunitas. Salah satu bentuk implementasi tugas tersebut diwujudkan melalui keterlibatan penulis dalam kegiatan CAPLOK yang mengangkat tema edukasi Tanaman Obat Keluarga (TOGA).

Sebagai *Brand Development*, tugas kerja magang yang dijalankan tidak hanya berfokus pada aspek visual atau promosi semata, tetapi juga pada upaya membangun citra dan nilai brand melalui pendekatan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Dalam konteks kegiatan CAPLOK, penulis berperan dalam mengembangkan konsep edukasi yang mudah dipahami oleh sasaran kegiatan, yaitu anak-anak di lingkungan sekitar Rumah Pak Harun. Hal ini dilakukan dengan merancang dan memanfaatkan media flashcard TOGA sebagai sarana penyampaian informasi yang bersifat visual, interaktif, dan edukatif.

Selain memastikan bahwa pesan edukasi yang disampaikan tetap selaras dengan tujuan kegiatan dan nilai-nilai yang ingin dibangun oleh organisasi. Keterlibatan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman positif bagi peserta sehingga kegiatan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga membangun kedekatan emosional antara penyelenggara kegiatan dengan komunitas.

B. Uraian Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan tugas kerja magang pada kegiatan CAPLOK tidak dilakukan secara acak, melainkan mengacu pada konsep manajemen *event* yang terstruktur. Salah satu teori yang relevan dan digunakan sebagai landasan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah teori manajemen *event* menurut Goldblatt. Goldblatt menjelaskan bahwa keberhasilan suatu *event* sangat ditentukan oleh penerapan tahapan manajemen yang sistematis, mulai dari tahap awal hingga evaluasi akhir kegiatan. Tahapan tersebut meliputi *research* (riset), *design* (desain), *planning* (perencanaan), *coordination* (koordinasi), dan *evaluation* (evaluasi).



Gambar 3.2 Tahapan Manajemen Kegiatan Menurut Goldblatt

Sumber: umn.ac.id (2025)

Dalam konteks kegiatan CAPLOK, teori Goldblatt digunakan sebagai kerangka untuk menguraikan bagaimana tugas kerja magang penulis sebagai bagian dari divisi *Community Relations & Engagements*, khususnya dalam peran *Brand Development*, diimplementasikan secara nyata di lapangan. Setiap tahapan dalam teori tersebut tidak hanya dipahami secara konseptual, tetapi juga diterapkan dan disesuaikan dengan kondisi serta kebutuhan komunitas sasaran, yaitu anak-anak di lingkungan sekitar lokasi kegiatan. Dengan demikian, kegiatan CAPLOK tidak hanya berfungsi sebagai program edukasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran praktis dalam menerapkan teori manajemen *event*.

Uraian kerja magang pada subbab ini akan dijelaskan berdasarkan tahapan teori Goldblatt dengan mengaitkan antara konsep teoritis dan praktik yang dilakukan selama kegiatan berlangsung. Penjelasan tersebut mengacu pada alur kegiatan yang tercantum dalam rundown CAPLOK, sehingga pembahasan tetap berada dalam koridor aktivitas yang telah direncanakan dan dilaksanakan. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai peran dan kontribusi penulis dalam setiap tahapan pelaksanaan kegiatan CAPLOK.

(1) *Research*

Menurut Goldblatt, tahap *research* (riset) merupakan fondasi utama dalam manajemen *event* karena berfungsi untuk memahami kebutuhan audiens, karakteristik lingkungan, serta tujuan yang ingin dicapai melalui suatu kegiatan (Aprilia & Anisa, 2023). Riset yang baik memungkinkan penyelenggara *event* merancang konsep kegiatan yang relevan, tepat sasaran, dan mampu memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta (Lathifah et al., 2025). Dalam konteks kegiatan berbasis komunitas, riset menjadi tahapan penting untuk memastikan bahwa program yang dijalankan sesuai dengan kondisi sosial dan kebutuhan masyarakat setempat.

Pada kegiatan CAPLOK, tahap riset dilakukan dengan mengidentifikasi sasaran utama kegiatan, yaitu anak-anak yang berada di lingkungan sekitar Rumah Pak Harun dan sekitarnya. Karakteristik audiens ini menjadi pertimbangan utama dalam menentukan pendekatan edukasi yang digunakan. Anak-anak dipilih sebagai sasaran kegiatan karena berada pada usia yang tepat untuk diperkenalkan pada konsep kesehatan lingkungan dan pemanfaatan Tanaman Obat Keluarga (TOGA) secara sederhana dan aplikatif. Selain itu, edukasi sejak dini diharapkan dapat membentuk kesadaran jangka panjang terhadap pentingnya tanaman obat dalam kehidupan sehari-hari.

Tahapan riset menjadi fase awal yang sangat penting dalam perancangan dan pelaksanaan program CAPLOK (Bocah Pahami Lokal). Pada tahap ini, riset tidak dipahami semata-mata sebagai kegiatan pengumpulan data, melainkan sebagai upaya mendalam untuk memahami kondisi sosial, lingkungan, serta budaya masyarakat desa secara komprehensif. Proses riset dilakukan guna memastikan bahwa konsep kegiatan yang dikembangkan memiliki keterkaitan yang kuat dengan kebutuhan komunitas serta mampu merespons isu utama yang diangkat, yakni keberlanjutan pengetahuan lokal dan menurunnya minat anak-anak terhadap potensi desa tempat mereka tinggal.

Riset awal dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap kondisi lingkungan Dusun Ngadiprono. Observasi lapangan ini bertujuan untuk memetakan potensi lokal yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran berbasis pengalaman. Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui bahwa wilayah dusun memiliki beragam tanaman obat keluarga (TOGA) yang tumbuh di sekitar area permukiman. Keberadaan Taman TOGA yang terkelola dengan baik, didukung oleh lingkungan alam yang masih terjaga, menunjukkan peluang besar untuk dijadikan ruang belajar terbuka bagi anak-anak. Temuan ini kemudian menjadi landasan dalam merancang pendekatan

edukasi yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara teoritis, tetapi juga melalui praktik langsung di lapangan.

Selain melakukan observasi lingkungan, proses riset juga dilengkapi dengan penggalian informasi melalui diskusi bersama tokoh lokal yang memiliki pengetahuan mengenai tanaman pangan dan tanaman obat. Keterlibatan Pak Harun dan Pak Hendro sebagai petani lokal sekaligus narasumber berperan penting dalam memperkaya data riset. Melalui interaksi tersebut, diperoleh pemahaman langsung mengenai kegunaan, khasiat, serta nilai budaya yang melekat pada tanaman TOGA sebagai bagian dari pengetahuan yang diwariskan secara turun-temurun. Informasi yang diperoleh selanjutnya dijadikan acuan utama dalam penyusunan materi edukasi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan usia anak-anak.

Penentuan tema edukasi TOGA didasarkan pada hasil riset yang telah dilakukan dengan mempertimbangkan keselarasan antara potensi lingkungan, kebutuhan pembelajaran anak-anak, serta tujuan community engagement yang diusung oleh program CAPLOK. Tema ini dinilai relevan karena tidak hanya memperkenalkan ragam dan manfaat tanaman obat, tetapi juga menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan serta penghargaan terhadap pengetahuan lokal sejak usia dini. Melalui pendekatan ini, kegiatan CAPLOK diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan awal anak-anak terhadap sektor pertanian dan keberlanjutan kehidupan desa.

Tahap riset juga mencakup kajian terhadap metode penyampaian materi yang paling sesuai dengan karakteristik sasaran kegiatan. Mengingat anak-anak menjadi peserta utama, pendekatan pembelajaran yang dipilih menekankan pada unsur permainan dan eksplorasi. Konsep tersebut kemudian diwujudkan melalui aktivitas meramban dusun yang dipadukan dengan penggunaan media flashcard sebagai alat bantu edukasi. Pendekatan ini mendorong anak-anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, interaksi dengan lingkungan sekitar, serta komunikasi dengan petani lokal.

Secara keseluruhan, tahapan riset dalam kegiatan CAPLOK berperan sebagai dasar utama dalam memastikan bahwa program yang dirancang bersifat partisipatif, kontekstual, dan berorientasi pada keberlanjutan. Proses ini sejalan dengan prinsip community engagement, di mana masyarakat tidak hanya ditempatkan sebagai penerima manfaat, tetapi juga sebagai pihak yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pelestarian pengetahuan lokal. Temuan dari tahap riset selanjutnya menjadi pijakan dalam perancangan konsep kegiatan, pengembangan media edukatif, hingga pelaksanaan program di lapangan.

Tahap riset juga mencakup pemilihan tema kegiatan, yaitu edukasi TOGA, yang dinilai relevan dengan kondisi lingkungan sekitar. Keberadaan Taman TOGA serta dukungan dari Pak Harun dan Pak Hendro menjadi faktor pendukung dalam menentukan tema tersebut. Melalui observasi awal, diketahui bahwa lingkungan kegiatan memiliki potensi sebagai sarana pembelajaran langsung, sehingga konsep edukasi tidak hanya disampaikan secara teoritis, tetapi juga melalui pengalaman lapangan. Hal ini sejalan dengan prinsip community engagement, di mana pembelajaran dilakukan secara partisipatif dan kontekstual.

Selain riset terhadap audiens, dilakukan pula pengamatan terhadap lingkungan dan lokasi kegiatan sebelum pelaksanaan acara. Observasi ini mencakup kondisi lingkungan tempat tinggal warga, akses menuju Taman TOGA, serta kesiapan lokasi sebagai sarana edukasi lapangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa lingkungan sekitar memiliki potensi yang mendukung kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung, sehingga konsep edukasi dapat dikombinasikan antara penjelasan teori dan praktik lapangan.



Gambar 3.3 Dokumentasi Observasi Awal Lingkungan dan Persiapan Kegiatan CAPLOK (Pre-Event)

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Tahap riset juga dilakukan dengan mempertimbangkan metode penyampaian materi yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Berdasarkan hasil pengamatan, metode edukasi visual dan interaktif dinilai paling efektif untuk meningkatkan minat dan partisipasi peserta. Oleh karena itu, konsep kegiatan dirancang agar anak-anak tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung melalui aktivitas eksplorasi lingkungan dan media pembelajaran yang menarik.

Dalam kaitannya dengan peran penulis sebagai *Brand Development* di divisi *Community Relations & Engagements*, tahap riset berfungsi untuk memastikan bahwa konsep dan media yang dikembangkan mampu mencerminkan nilai brand yang ingin dibangun, yaitu edukatif, ramah anak, dan peduli terhadap kesehatan serta lingkungan. Pemahaman terhadap audiens dan kondisi lingkungan melalui tahap riset menjadi dasar penting dalam merancang kegiatan CAPLOK agar mampu menciptakan pengalaman yang positif sekaligus memperkuat hubungan antara penyelenggara kegiatan dan komunitas sasaran.

(2) Design

Tahap *design* (desain) dalam teori manajemen *event* menurut Goldblatt merupakan proses penerjemahan hasil riset ke dalam bentuk konsep kegiatan yang terstruktur dan aplikatif (Aprilia & Anisa, 2023). Pada tahap ini, penyelenggara *event* merancang bagaimana pesan akan disampaikan, aktivitas apa yang akan dilakukan, serta pengalaman seperti apa yang ingin dibangun bagi peserta. Desain yang baik berperan penting dalam memastikan kegiatan berjalan efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik audiens (Kamila & Mutaqin, 2024).

Dalam kegiatan CAPLOK, tahap desain difokuskan pada perancangan konsep edukasi Tanaman Obat Keluarga (TOGA) yang ramah anak dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil riset, desain kegiatan disusun dengan pendekatan visual, interaktif, dan partisipatif, mengingat sasaran utama kegiatan adalah anak-anak. Penulis sebagai bagian dari divisi *Community Relations & Engagements* dengan peran *Brand Development* terlibat dalam merancang media dan alur kegiatan yang mampu menyampaikan pesan edukasi sekaligus membangun pengalaman positif terhadap kegiatan.

Salah satu bentuk implementasi tahap desain adalah pengembangan media flashcard TOGA sebagai alat utama penyampaian materi. Flashcard dirancang dengan tampilan visual yang berwarna, disertai gambar tanaman dan keterangan singkat mengenai nama serta manfaatnya. Media ini dipilih karena mampu membantu anak-anak mengenali jenis tanaman obat dengan cara yang sederhana dan menyenangkan. Penggunaan flashcard juga mendukung proses pembelajaran dua arah, di mana anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan fasilitator melalui tanya jawab dan permainan. Dalam rangka pelaksanaan kegiatan CAPLOK, tahap desain diarahkan pada penyusunan konsep edukasi Tanaman Obat Keluarga (TOGA) yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak sebagai peserta utama. Hasil riset pada tahap sebelumnya menjadi dasar dalam menentukan

pendekatan pembelajaran yang bersifat ramah anak, sederhana, serta mendorong partisipasi aktif. Oleh sebab itu, perancangan kegiatan menekankan penggunaan pendekatan visual, interaktif, dan partisipatif agar proses penyampaian materi tidak berlangsung secara satu arah, melainkan memberi kesempatan kepada anak-anak untuk belajar melalui keterlibatan dan pengalaman langsung.

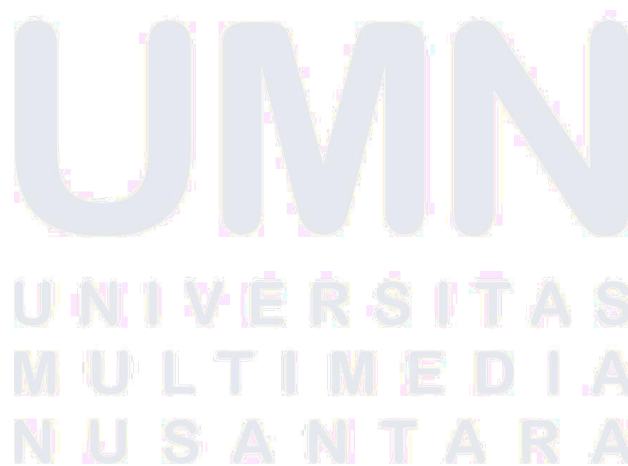
Penulis yang tergabung dalam divisi Community Relations & Engagements dengan tanggung jawab pada bidang Brand Development berperan dalam merancang konsep komunikasi serta media edukatif yang digunakan selama kegiatan berlangsung. Peran tersebut mencakup pengemasan pesan edukasi mengenai TOGA ke dalam bentuk yang selaras dengan identitas kegiatan dan nilai-nilai community engagement yang diusung. Selain itu, penulis turut berkontribusi dalam menyusun alur kegiatan secara keseluruhan agar setiap rangkaian aktivitas saling berkaitan dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta bermakna bagi anak-anak.

Salah satu wujud penerapan tahap desain adalah pengembangan media flashcard TOGA yang difungsikan sebagai sarana utama dalam penyampaian materi edukasi. Flashcard dirancang dengan mempertimbangkan daya tarik visual, seperti pemilihan warna yang cerah, ilustrasi tanaman yang mudah dikenali, serta penyusunan tata letak yang sederhana agar informasi dapat dipahami secara cepat. Setiap kartu memuat ilustrasi tanaman, nama tanaman, serta uraian singkat mengenai manfaat atau khasiatnya yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak-anak. Konten pada flashcard diseleksi secara cermat agar informasi yang disampaikan tetap akurat tanpa memberikan beban kognitif yang berlebihan.

Penggunaan flashcard sebagai media utama dipilih berdasarkan pertimbangan efektivitasnya sebagai alat pembelajaran visual yang interaktif.

Media ini membantu anak-anak dalam mengenali dan mengingat berbagai jenis tanaman obat dengan cara yang menyenangkan, sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekitar. Selain itu, flashcard juga mendorong terjadinya interaksi dua arah antara anak-anak dan fasilitator melalui aktivitas tanya jawab, permainan, serta diskusi ringan yang dilakukan selama kegiatan meramban dusun.

Melalui perancangan media dan alur kegiatan yang disusun secara terencana, tahap desain dalam kegiatan CAPLOK diharapkan mampu menghadirkan pengalaman edukatif yang tidak hanya memperkaya pengetahuan anak-anak mengenai tanaman TOGA, tetapi juga menumbuhkan kedekatan emosional dengan lingkungan desa mereka. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip community engagement, di mana proses pembelajaran dikembangkan secara kontekstual dan partisipatif, serta menempatkan anak-anak sebagai subjek aktif dalam kegiatan, bukan sekadar sebagai penerima informasi.





Gambar 3.4 Desain Media Flashcard TOGA
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Dalam kaitannya dengan peran penulis sebagai *Brand Development*, tahap desain menjadi sarana untuk memastikan bahwa seluruh elemen kegiatan mencerminkan nilai brand yang ingin dibangun, yaitu edukatif, ramah anak, dan peduli terhadap kesehatan serta lingkungan. Melalui desain media dan alur kegiatan yang terstruktur, kegiatan CAPLOK diharapkan mampu memberikan pengalaman yang berkesan bagi peserta sekaligus memperkuat citra kegiatan sebagai program community engagement yang memiliki dampak positif bagi masyarakat.

(3) *Planning* (Perencanaan)

Tahap *planning* (perencanaan) dalam teori manajemen *event* menurut Goldblatt merupakan proses penyusunan rencana kegiatan secara rinci dan sistematis agar pelaksanaan *event* dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Utomo et al., 2025). Tahap ini mencakup perencanaan waktu, alur kegiatan, pembagian tugas, serta kesiapan logistik yang dibutuhkan selama kegiatan berlangsung. Perencanaan yang matang berperan penting dalam meminimalkan kendala di lapangan serta memastikan setiap rangkaian kegiatan berjalan secara terkoordinasi.

Dalam kegiatan CAPLOK, tahap perencanaan diwujudkan melalui penyusunan rundown kegiatan yang terstruktur dari awal hingga akhir acara. Berdasarkan rundown tersebut, kegiatan direncanakan berlangsung mulai pukul 14.30 hingga 17.38 WIB, dengan pembagian waktu yang disesuaikan dengan kapasitas dan fokus anak-anak sebagai peserta utama. Perencanaan waktu ini bertujuan agar setiap sesi kegiatan dapat berjalan efektif tanpa menimbulkan kejenuhan pada peserta.

No	Time Stamp		Durasi	Kegiatan	Keterangan	PIC
	14.30 – 15.00		30'	Preparation	<ul style="list-style-type: none"> - Tim mahasiswa berkumpul di Rumah Pak Harun. - ada yang pergi jemput atau manggil anak anak - Pengecekan akhir semua "perintilan". - Memastikan flashcard, quiz, kertas gambar, alat mewarnai, hadiah dan souvenir. -Briefing final dengan Pak Harun & Pak Hendro 	Semua anggota
	15.00	15.10	10'	Opening dan perkenalan singkat	Perkenalan tim dan perkenalan singkat kepada anak-anak mengenai tujuan dan kegiatan hari ini	MC : Delgo & Bon Bon
	15.10	15.13	3'	Anak anak baris di depan rumah pak Harun	MC meminta membariskan anak-anak menjadi 2 tim	Delgo & Bon Bon
	15.13	15.38	25'	Ekspedisi Ke Lapangan Belajar TOGA	Tim Pak Harun Keliling rute yang sudah disiapkan Tim Pak Hendro Ke Taman TOGA	Delgo & Bonbon - (Delgo dan Oyen ikut Pak Harun)
	15.38	16.03	25'	Ekspedisi Ke Lapangan Belajar TOGA	Tim Pak Harun ke Taman TOGA Tim Pak Hendro keliling rute yang sudah di siapkan	- (Bon Bon ikut Pak Hendro).

Gambar 3.5 Perencanaan Awal CAPLOK Dalam Bentuk *Rundown*

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Tahap perencanaan juga mencakup pengaturan alur kegiatan utama, seperti sesi pembukaan, ekspedisi lapangan TOGA, pengenalan flashcard, sesi mewarnai, permainan studi kasus, hingga demonstrasi menanam bibit. Setiap sesi direncanakan dengan durasi yang jelas dan berurutan agar transisi antar kegiatan dapat berjalan dengan tertib. Selain itu, perencanaan dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi lapangan, seperti jarak antar lokasi dan kebutuhan istirahat peserta.

Selain alur kegiatan, tahap *planning* juga melibatkan pembagian peran dan tanggung jawab (PIC) bagi setiap anggota tim. Pembagian ini meliputi peran sebagai MC, pendamping kelompok, dokumentasi, serta koordinator lapangan. Dengan adanya pembagian tugas yang jelas, setiap anggota tim memahami peran masing-masing sehingga dapat bekerja secara optimal selama kegiatan berlangsung. Perencanaan pembagian tugas ini juga membantu mengurangi potensi tumpang tindih pekerjaan di lapangan.

Dalam kaitannya dengan peran penulis sebagai *Brand Development*, tahap perencanaan berfungsi untuk memastikan bahwa seluruh rangkaian kegiatan dan media yang digunakan selaras dengan tujuan membangun citra kegiatan yang edukatif dan partisipatif. Melalui perencanaan yang matang, kegiatan CAPLOK tidak hanya berjalan sesuai rundown, tetapi juga mampu memberikan pengalaman yang terstruktur dan berkesan bagi peserta. Tahap *planning* ini menjadi jembatan penting antara konsep desain kegiatan dan pelaksanaan nyata di lapangan, sebelum memasuki tahap koordinasi sesuai dengan teori Goldblatt.

(4) Coordinating (Coordinating)

Tahap *coordination* (koordinasi) dalam teori manajemen *event* menurut Goldblatt merupakan proses pengelolaan dan penyelarasan seluruh pihak yang terlibat agar kegiatan dapat berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun (Muarif & Syarifudin, 2024). Koordinasi yang baik diperlukan untuk memastikan bahwa setiap individu memahami peran dan tanggung jawabnya, serta mampu bekerja sama secara efektif selama pelaksanaan

Pada kegiatan CAPLOK, koordinasi dilakukan baik secara internal maupun eksternal. Koordinasi internal dilakukan antar anggota tim mahasiswa, terutama terkait pembagian peran sebagai MC, pendamping kelompok, dokumentasi, serta koordinator lapangan. Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan briefing singkat untuk menyamakan pemahaman mengenai alur kegiatan, pembagian tugas, serta teknis pelaksanaan di lapangan. Hal ini bertujuan agar setiap anggota tim dapat menjalankan perannya secara optimal selama kegiatan berlangsung.

[illegible]

35
Peran Brand Development, Imelda Silviana, Universitas Multimedia Nusantara



Gambar 3.7 Koordinasi Dengan Narasumber

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Selama kegiatan berlangsung, koordinasi juga dilakukan dalam bentuk pendampingan langsung kepada anak-anak pada setiap sesi aktivitas. Anggota tim bertugas mendampingi kelompok peserta saat ekspedisi lapangan, pengenalan flashcard, sesi mewarnai, dan permainan studi kasus. Pendampingan ini bertujuan untuk menjaga keterlibatan peserta, membantu menjelaskan materi secara sederhana, serta memastikan kegiatan berjalan dengan tertib dan aman.

Koordinasi antar pendamping menjadi aspek penting dalam menjaga alur kegiatan tetap sesuai dengan rundown. Ketika terjadi perbedaan ritme antar kelompok, anggota tim saling berkomunikasi untuk menyesuaikan tempo kegiatan tanpa mengganggu jalannya acara secara keseluruhan. Pendekatan koordinatif ini membantu menciptakan suasana kegiatan yang kondusif dan menyenangkan bagi peserta.



Gambar 3.8 Koordinasi dan Pendampingan Anak-Anak
 Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Dalam kaitannya dengan peran penulis sebagai *Brand Development* di divisi *Community Relations & Engagements*, tahap koordinasi menjadi sarana untuk menjaga konsistensi pesan dan nilai kegiatan. Melalui koordinasi yang baik antar tim dan pihak terkait, kegiatan CAPLOK mampu menyampaikan pesan edukasi secara efektif serta membangun interaksi positif dengan komunitas. Tahap koordinasi ini menjadi penghubung antara perencanaan yang telah disusun dengan pelaksanaan nyata di lapangan sebelum memasuki tahap evaluasi kegiatan.

(5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap *evaluation* (evaluasi) dalam teori manajemen *event* menurut Goldblatt merupakan proses penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan untuk mengetahui sejauh mana tujuan *event* telah tercapai (Utomo & Fairuzzabadi, 2025). Evaluasi tidak selalu dilakukan secara formal, tetapi dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta dan bentuk kegiatan yang dilaksanakan. Dalam kegiatan berbasis komunitas dengan sasaran anak-anak, evaluasi umumnya dilakukan melalui pendekatan yang sederhana, interaktif, dan menyenangkan agar peserta tetap terlibat secara aktif.

Pada kegiatan CAPLOK, evaluasi dilakukan secara informal dan partisipatif melalui aktivitas permainan menggunakan flashcard TOGA. Permainan ini dirancang sebagai sarana untuk menilai pemahaman anak-anak terhadap materi yang telah disampaikan pada sesi sebelumnya, khususnya mengenai pengenalan jenis-jenis Tanaman Obat Keluarga dan manfaatnya. Dengan menggunakan flashcard sebagai media evaluasi, anak-anak dapat menunjukkan pemahaman mereka tanpa merasa sedang diuji secara formal.

Bentuk evaluasi dilakukan dengan cara menyusun kartu flashcard di hadapan peserta, kemudian fasilitator memberikan pertanyaan atau studi kasus sederhana terkait tanaman obat. Anak-anak yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar diminta untuk mengambil atau menunjukkan kartu yang sesuai. Metode ini memungkinkan fasilitator untuk mengamati secara langsung tingkat pemahaman peserta, sekaligus menjaga suasana kegiatan tetap menyenangkan dan interaktif. Antusiasme anak-anak dalam mengikuti permainan juga menjadi indikator keberhasilan penyampaian materi edukasi.



Gambar 3.9Sesi Permainan *Flashcard* Sebagai Bentuk Evaluasi
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Hasil dari sesi evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu mengenali jenis tanaman obat yang diperkenalkan serta memahami manfaat dasarnya. Respon aktif dan partisipasi anak-anak selama permainan menjadi indikator bahwa metode edukasi visual dan interaktif yang digunakan dalam kegiatan CAPLOK cukup efektif. Selain itu, pemberian hadiah kecil kepada peserta yang berhasil menjawab pertanyaan turut meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam proses evaluasi.

Dalam kaitannya dengan peran penulis sebagai *Brand Development* di divisi *Community Relations & Engagements*, tahap evaluasi ini memberikan gambaran mengenai efektivitas media dan konsep kegiatan yang telah dirancang. Flashcard tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai instrumen evaluasi yang mendukung terciptanya pengalaman belajar yang positif. Melalui evaluasi berbasis permainan ini, kegiatan CAPLOK mampu menutup rangkaian acara dengan kesan yang menyenangkan sekaligus memastikan bahwa pesan edukasi telah diterima dengan baik oleh peserta.

3.3 Kendala yang Ditemukan

Selama pelaksanaan kegiatan CAPLOK, terdapat beberapa kendala yang ditemui di lapangan. Kendala tersebut bersifat wajar mengingat kegiatan ini melibatkan anak-anak sebagai peserta utama dan dilaksanakan di lingkungan komunitas. Meskipun demikian, kendala yang muncul tidak menghambat jalannya kegiatan secara keseluruhan, namun menjadi bahan evaluasi untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

1. Kendala pertama yang ditemukan adalah perbedaan tingkat kesenjangan antara apa yang dipelajari di kampus dengan praktik langsung saat di lapangan, dalam mata kuliah *community relation & engagement* mahasiswa dibekali pemahaman konseptual mengenai strategi membangun hubungan dengan komunitas, tahapan *engagement*. Namun pada pelaksanaan acara CAPLOK di lapangan, penerapan konsep-konsep tersebut tidak selalu berjalan sesuai dengan teori yang diajarkan. Di lapangan, proses *community engagement* dalam Event CAPLOK lebih bersifat dinamis dan situasional, menuntut fleksibilitas, kepekaan sosial, serta kemampuan beradaptasi dengan karakter dan kebutuhan komunitas yang beragam. Beberapa pendekatan yang secara teoritis dirancang sistematis harus disesuaikan dengan kondisi nyata, seperti keterbatasan waktu, sumber daya, serta respons komunitas yang tidak selalu sesuai ekspektasi. Hal ini menunjukkan bahwa praktik *community relation* tidak hanya bergantung pada perencanaan teoritis, tetapi juga pada kemampuan praktisi dalam membaca situasi dan membangun kepercayaan secara langsung.

2. Kendala kedua yang ditemui adalah menjaga fokus anak-anak selama rangkaian kegiatan berlangsung. Dengan durasi kegiatan yang cukup panjang dan banyaknya aktivitas yang dilakukan, terdapat momen di mana sebagian peserta mulai kehilangan fokus atau terdistraksi oleh lingkungan sekitar. Kondisi ini terutama terjadi pada sesi-sesi yang membutuhkan konsentrasi lebih, seperti saat mendengarkan penjelasan materi atau menunggu giliran dalam permainan.
3. Kendala ketiga yang dihadapi adalah mengumpulkan anak-anak karena pada saat mengumpulkan anak-anak banyak anak-anak yang sulit untuk dihubungi, alhasil yang kami lakukan adalah mengumpulkan anak-anak satu persatu dengan menghampiri anak-anak dan alhasil terkumpullah sekitar 18 anak pada saat itu.
4. Selain itu, kondisi lapangan juga menjadi salah satu kendala yang perlu diperhatikan. Kegiatan CAPLOK melibatkan perpindahan lokasi, seperti dari Rumah Pak Harun menuju area Taman TOGA. Proses perpindahan ini memerlukan pengawasan ekstra agar peserta tetap tertib dan aman. Perbedaan ritme antar kelompok saat ekspedisi lapangan juga menuntut tim untuk menyesuaikan tempo kegiatan agar tetap sesuai dengan rundown yang telah direncanakan.
5. Kendala kelima berkaitan dengan pengelolaan waktu. Meskipun rundown telah disusun secara rinci, pada pelaksanaannya terdapat beberapa sesi yang memerlukan penyesuaian durasi, terutama ketika antusiasme anak-anak meningkat pada sesi tertentu. Hal ini menuntut tim untuk melakukan penyesuaian secara fleksibel tanpa mengurangi substansi kegiatan.

3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi berbagai kendala yang ditemukan selama pelaksanaan kegiatan CAPLOK, tim penyelenggara menerapkan beberapa solusi yang bersifat adaptif dan sesuai dengan kondisi lapangan. Solusi tersebut bertujuan untuk memastikan kegiatan tetap berjalan lancar serta tujuan edukasi dapat tercapai secara optimal.

1. Dalam menghadapi perbedaan tingkat pemahaman peserta, solusi yang diterapkan adalah dengan mengoptimalkan proses adaptasi dan pembelajaran kontekstual selama kegiatan magang berlangsung. Mahasiswa perlu secara aktif mengaitkan konsep-konsep yang diperoleh dalam mata kuliah *Community Relation and Engagement* dengan kondisi nyata yang dihadapi dalam pelaksanaan Event CAPLOK, meskipun penerapannya tidak selalu sesuai secara ideal dengan teori yang dipelajari. Mahasiswa dapat mendokumentasikan temuan-temuan praktik yang berbeda dari teori, kemudian menganalisisnya menggunakan kerangka konsep *Community Relation and Engagement*. Dengan demikian, kegiatan magang dan keterlibatan dalam Event CAPLOK tidak hanya menjadi sarana penerapan ilmu, tetapi juga sebagai proses pembelajaran dua arah yang memperkuat kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tantangan komunikasi komunitas di dunia profesional.
2. Untuk mengatasi kendala fokus dan konsentrasi peserta, tim menerapkan metode pembelajaran interaktif dan variatif, seperti penggunaan flashcard, permainan edukatif, serta sesi mewarnai. Aktivitas-aktivitas tersebut dirancang untuk menjaga antusiasme peserta dan mencegah kejenuhan selama kegiatan berlangsung. Selain itu, peran MC dan pendamping juga dimaksimalkan untuk menjaga suasana kegiatan tetap kondusif dan menyenangkan.

3. Terkait kendala kondisi lapangan dan perpindahan lokasi, solusi yang dilakukan adalah dengan meningkatkan koordinasi antar anggota tim, terutama saat ekspedisi lapangan dan transisi antar sesi. Tim memastikan setiap kelompok didampingi dengan baik serta memberikan arahan yang jelas kepada peserta agar tetap tertib dan aman. Fleksibilitas dalam pengaturan alur kegiatan juga diterapkan agar penyesuaian dapat dilakukan tanpa mengganggu keseluruhan rangkaian acara.
4. Dalam hal pengelolaan waktu, tim melakukan penyesuaian durasi kegiatan secara situasional dengan tetap mengacu pada rundown. Ketika suatu sesi membutuhkan waktu lebih panjang karena tingginya partisipasi peserta, sesi berikutnya disesuaikan tanpa mengurangi inti kegiatan. Pendekatan ini memungkinkan kegiatan tetap berjalan efektif sekaligus responsif terhadap dinamika di lapangan.
5. Melalui penerapan solusi-solusi tersebut, kegiatan CAPLOK dapat terlaksana dengan baik meskipun menghadapi beberapa kendala. Pengalaman ini menjadi pembelajaran berharga bagi penulis sebagai mahasiswa magang, khususnya dalam memahami pentingnya fleksibilitas, koordinasi, dan pendekatan partisipatif dalam kegiatan community relations dan community engagements.