

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Karya ini berangkat dari kegelisahan tentang bagaimana nilai-nilai lokal di Pasar Papringan belum sepenuhnya diterima oleh para pengunjung, khususnya mereka yang berasal dari luar Dusun Ngadiprono. Selama ini, Pasar Papringan dikenal sebagai ruang pemberdayaan masyarakat, pelestarian lingkungan, dan promosi pola makan sehat. Namun, meskipun pengunjung selalu membludak, tidak banyak yang benar-benar memahami makna di balik pasar tersebut. Sebagian besar pengunjung masih merasa cukup menjadi konsumen atau wisatawan, tanpa keterlibatan yang lebih dalam. Komunikasi pun berlangsung satu arah, hanya menerima informasi tanpa pertukaran pemikiran yang sesungguhnya.

Melihat kondisi itu, penulis merancang sebuah event interaktif bernama Pojok Dolanan Pringgo. Tujuannya jelas yaitu mengajak pengunjung menjadi partisipan aktif, bukan sekadar penonton pasif. Penulis menggunakan model komunikasi transaksional dari Dean Barnlund (1970) sebagai landasan. Dalam model ini, komunikasi adalah proses dinamis dimana semua pihak, baik pengunjung maupun fasilitator, sama-sama berperan sebagai pengirim dan penerima pesan. Konsep ini penulis aplikasikan melalui aktivitas bermain, diskusi, sesi tanya jawab, serta interaksi langsung dengan maskot dan lingkungan pasar. Dengan demikian, pesan-pesan tentang nilai lokal tidak hanya disampaikan, tapi juga dipertukarkan dan dimaknai bersama melalui pengalaman nyata.

Dalam pelaksanaan acara ini, penulis mengacu pada konsep event management and planning process dari Goldblatt (2020). Penulis menyusun setiap tahap secara sistematis melalui tahapan riset, perancangan, pelaksanaan, kemudian evaluasi. Hasil evaluasi berbicara dengan sendirinya dari 61 pengunjung yang berpartisipasi, 70,5% mampu menjawab minimal 9 dari 12 pertanyaan di Kartu Pitakon Pringgo dengan benar. Angka ini secara langsung menunjukkan bahwa komunikasi interaktif melalui event jauh lebih efektif untuk membangun

pemahaman pengunjung tentang nilai-nilai Pasar Papringan, dibandingkan hanya memberikan informasi secara pasif.

Tentu saja, prosesnya tidak selalu berjalan mulus. Keterbatasan waktu dan kondisi lapangan yang dinamis menjadi tantangan tersendiri. Aktivitas warga yang sebagian besar bertani membuat koordinasi harus menyesuaikan dengan jadwal mereka. Selain itu, mobilitas pengunjung yang tinggi di pasar menuntut penulis untuk lebih kreatif dalam menjaga alur acara agar tetap fokus tanpa mengganggu aktivitas pasar. Di balik tantangan tersebut, penulis justru mendapat pelajaran penting tentang komunikasi yang adaptif dan empatik, terutama dalam proyek berbasis komunitas. Penulis menjadi paham bahwa keberhasilan event tidak hanya bergantung pada konsep yang matang, tetapi juga pada kemampuan membangun relasi, mendengarkan masukan warga, dan menyesuaikan desain acara dengan situasi sosial-budaya setempat. Pengalaman ini mengubah cara pandang Penulis terhadap praktik komunikasi, khususnya dalam konteks pemberdayaan masyarakat.

Kehadiran maskot dan aktivitas interaktif bukan sekadar pelengkap. Ada alasan kuat di baliknya. Penulis ingin menciptakan media komunikasi yang benar-benar menjadi jembatan antara pengunjung dan nilai-nilai lokal. Maskot Pringgo hadir sebagai simbol visual yang ramah tujuannya jelas, agar orang merasa lebih santai berinteraksi, tanpa jarak atau kesan diajari dari atas. Permainan dan sesi tanya jawab penulis rancang supaya pengunjung ikut aktif, bukan hanya jadi penonton. Prinsip komunikasi transaksional sungguh penulis terapkan di sini, supaya tercipta dialog dua arah. Hasilnya, suasana yang terbentuk menjadi santai, inklusif, dan mudah diterima oleh semua usia. Soal keberlanjutan, Pojok Dolanan Pringgo punya peluang besar untuk terus berjalan sebagai program edukatif rutin. Tidak hanya di Pasar Papringan, tapi juga bisa dibawa ke desa-desa lain. Konsep permainannya fleksibel, kartu edukasi dan maskot mudah disesuaikan dengan tema atau nilai lokal di setiap tempat, tanpa kehilangan inti: komunikasi interaktif. Jika pengembangan dilakukan secara konsisten, kegiatan ini tidak berhenti sebagai acara musiman saja. Ia dapat menjadi model komunikasi berbasis pengalaman yang mendukung edukasi dan pelestarian nilai lokal dalam jangka panjang.

Pada akhirnya , karya ini membuktikan bahwa event bisa menjadi solusi komunikasi interaktif, asalkan perencanaannya tepat. Di Pojok Dolanan Pringgo, mereka memadukan teori komunikasi transaksional dengan perencanaan event yang matang, dan hasilnya ruang pertukaran makna yang benar-benar hidup. Pengunjung tidak hanya datang lalu pulang. Mereka terlibat langsung, belajar, dan memahami nilai-nilai lokal hingga ke akar.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Saran Akademis**

Penelitian ke depan sebaiknya benar-benar mendalami konsep komunikasi interaktif dengan menempatkan budaya serta kehidupan sosial desa sebagai inti kajian. Soalnya, desa itu sangat berbeda dengan kota. Mulai dari pola interaksi antarwarga, nilai-nilai kebersamaan, hingga cara mereka memaknai komunikasi sehari-hari, semuanya memiliki kekhasan tersendiri. Peneliti perlu lebih berani mengeksplorasi kebiasaan, struktur sosial, dan budaya lokal yang memengaruhi cara menyampaikan serta menerima pesan di desa. Jika pendekatannya sensitif terhadap konteks semacam ini, hasil penelitian akan lebih relevan dan benar-benar sesuai dengan realitas sosial masyarakat desa.

### **5.2.2 Saran Praktis**

Dari segi praktis, kegiatan semacam ini akan jauh lebih menarik jika ada maskot tiga dimensi yang dapat bergerak dan berinteraksi langsung dengan peserta, terutama jika anggarannya memadai. Perencanaan acara perlu lebih matang dengan pertimbangan dengan saksama penataan ruang, pilihan media interaktif, serta pengalaman multisensori. Semua itu membuat peserta semakin dekat dengan nilai-nilai lokal dan prinsip keberlanjutan. Evaluasi dan pemantauan juga sangat penting, agar informasi dan pengalaman yang dibagikan benar-benar tersampaikan. Dengan demikian, masyarakat tidak hanya paham, tetapi juga semakin menghargai dan terlibat langsung sehingga dampaknya benar-benar terasa dan tidak hanya sementara.