

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

2.1.1 Referensi Karya Jurnal

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel (Karya)	Revitalisasi dan Konservasi Permainan Anak Tradisional Sebagai Strategi Pengembangan Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal Di Kabupaten Banyumas (https://www.researchgate.net/publication/347824047_Revitalisasi_dan_Kons)	Festival Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kearifan Lokal di Kampung Purbowardayan, Kelurahan Tegalharjo, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta	Festival Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kearifan Lokal di Provinsi Lampung (https://journal.isyahuniversity.ac.id/index.php/)	<i>Local Festival and Visitor Experience: Festival Innovation Design as an Attractive Regional Tourism Destination</i> (https://journal.univpancasila.ac.id/index.php/jtda/article/view/6496)	<i>Preservation of Traditional Games in Ngarak Blarak Cultural Festival: A Study of Cultural Ethnography and Educational Values in Local Communities</i>	<i>Advancing Tourism Through Culture and Innovation Based Events</i>

		https://jamsi.jurnal-id.com/index.php/jamsi/article/view/975	https://jamsi.jurnal-id.com/index.php/jamsi/article/view/1723	https://JE3S/article/view/3740	https://ojs.unida.info/DIC/article/view/16920		
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Sulyana Dadan, Bambang Widodo – 2020, Universitas Jenderal Soedirman	Florensius Kitaro Asagi, Erwin Dwi Saputra, Meidiana Syafitri,Hilmia Aziza, Nitrata Rizqi Ag'yani Putri, Hesti	Fadlu Rachman, Satria Armanjaya, Ziko Fajar Ramadhan, Andri Prasetyo, Felinda Sari, Ahmad Nuruhidin, Jovana Renaldy	I Nyoman Siryayasa, Sudarmi, Dharmika Kuba – 2024, Universitas Negeri Makassar	Yudhiet Fajar Dewantara, Pragoyo Susanto, Hani – 2024, Universitas Bunda Mulia	M. Jia Ulhaq, Hasna Fillari Sofia – 2024, UIN Sunan Kalijaga

			Suryaningsih, Laras Septiani, Ika Santi Kurniasih, Lia Umi Intan Safitri, Nurun Nisa, Dadan Adi Kurniawan –	Gumay, Aditya Gumantan, Sakinah Mawaddah Alrianti – 2024, Universitas Aisyah Pringsewu, Universitas Teknorat Indonesia		
--	--	--	---	---	--	--

UIMN

UNIVERSITAS
10
Komunikasi Interaktif Pojok..., Lindsey Rochili Santoso, Universitas Multimedia Nusantara

MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.	Tujuan Karya	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran dan keterlibatan masyarakat dalam pelestarian permainan anak tradisional sebagai strategi pengembangan pariwisata berbasis kearifan lokal di Kabupaten Banyumas.	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kearifan lokal masyarakat melalui penyelenggaraan Festival Permainan Tradisional sebagai upaya memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak serta mengurangi	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menanamkan kembali nilai-nilai kearifan lokal kepada anak-anak di Provinsi Lampung melalui kegiatan Festival Permainan Tradisional, sekaligus menumbuhkan rasa kebersamaan dan mengurangi	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengalaman pengunjung Festival Salo Karajae di Kota Parepare serta mengidentifikasi inovasi desain festival dalam menciptakan pengalaman wisata yang menarik dan berkelanjutan bagi pengunjung.	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana permainan tradisional Ngarak Blarak dilestarikan melalui festival budaya, mengidentifikasi nilai-nilai edukatif yang terkandung di dalamnya, serta melihat dampak sosial budaya terhadap pelestarian budaya, peningkatan	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengembangan event tourism berbasis pasar melalui studi kasus Pasar Kangen di Yogyakarta, serta melihat bagaimana kegiatan ini dapat berkontribusi terhadap pelestarian budaya,
----	---------------------	---	--	---	--	---	--

			penggunaan gawai.	ketergantungan terhadap gadget.		festival terhadap masyarakat lokal.	ekonomi masyarakat, dan promosi destinasi wisata lokal.
4.	Konsep	Revitalisasi, permainan anak tradisional, pelestarian budaya, pariwisata berbasis masyarakat.	Kearifan lokal, permainan tradisional, pelestarian budaya.	Permainan tradisional, pelestarian budaya, kearifan lokal, interaksi sosial.	Festival lokal, inovasi desain acara, pengalaman wisatawan, pariwisata berkelanjutan.	Permainan tradisional, pelestarian budaya, etnografi, pendidikan karakter, identitas budaya.	Event tourism, pasar tradisional, pelestarian budaya, ekonomi kreatif, keberlanjutan.
5.	Metode Perancangan Karya	Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan	Metode pelaksanaan dilakukan melalui tiga	Metode pelaksanaan dilakukan melalui tahapan	Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan	Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan

		<p>fenomenologis. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi dengan teknik purposive sampling. Analisis data menggunakan model interaktif melalui proses reduksi, interpretasi, dan penarikan</p>	<p>tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan.</p>	<p>persiapan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi hasil, dengan pendekatan partisipatif yang melibatkan anak-anak, guru, serta masyarakat sekitar.</p>	<p>pendekatan interpretatif. Data dikumpulkan melalui observasi lapangan, dokumentasi, dan wawancara mendalam dengan enam informan kunci yang terdiri dari pengunjung, penyelenggara acara, pelaku usaha, dan pihak pemerintah daerah. Analisis data dilakukan secara tematik melalui proses</p>	<p>pendekatan etnografi budaya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan peserta, dan masyarakat lokal, serta dokumentasi berbagai aktivitas dalam festival. Analisis data dilakukan secara tematik dengan proses pengkodean dan</p>	<p>pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi dengan teknik triangulasi data.</p>
--	--	---	--	---	--	--	--

		kesimpulan secara dialogis			interpretasi dan pengkodean data.	triangulasi sumber untuk menjaga validitas hasil penelitian.	
6.	Persamaan	Penelitian ini memiliki kesamaan dengan karya lain yang sama-sama menggunakan permainan anak tradisional sebagai sarana untuk mendukung proses revitalisasi dan konservasi nilai budaya lokal.	Penelitian ini memiliki kesamaan, yaitu sama-sama menggunakan permainan tradisional sebagai media komunikasi untuk menyampaikan nilai-nilai	Penelitian ini memiliki kesamaan, yaitu sama-sama menjadikan permainan tradisional sebagai sarana komunikasi nilai budaya dan interaksi sosial yang memperkuat hubungan	Memiliki kesamaan dengan karya penulis karena sama-sama berfokus pada pengembangan event berbasis kearifan lokal sebagai sarana komunikasi dan pemberdayaan masyarakat.	Penelitian ini memiliki kesamaan, yaitu sama-sama menggunakan permainan tradisional sebagai sarana pelestarian budaya dan pemberdayaan masyarakat berbasis pasar warisan lokal melalui kegiatan festival.	Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama menggunakan event sebagai sarana pelestarian budaya dan pemberdayaan masyarakat berbasis pasar tradisional.

			budaya kepada masyarakat.	antaranggota masyarakat.			
7.	Perbedaan	Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus akhirnya yang menitikberatkan pada pengembangan pariwisata berbasis kearifan lokal sebagai hasil dari proses revitalisasi permainan anak tradisional.	Perbedaan penelitian ini terletak pada salah satu tujuannya yang menekankan pengurangan penggunaan gawai pada anak-anak.	Perbedaan penelitian ini terletak pada penekanan terhadap pembentukan karakter anak dan pengurangan ketergantungan terhadap gadget	Perbedaan terletak pada fokus utama penelitian ini yang menekankan inovasi desain festival modern dengan penggunaan teknologi digital dan strategi pasca pandemi.	Perbedaan terletak pada pendekatan dan fokusnya yang menekankan nilai-nilai pendidikan dan pembentukan karakter masyarakat melalui festival budaya.	Perbedaan penelitian ini terletak pada fokusnya yang menekankan nilai-nilai pendidikan dan pembentukan karakter event tourism dan ekonomi kreatif sebagai strategi pariwisata berkelanjutan

8.	Hasil Karya	Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya revitalisasi permainan tradisional anak di Kabupaten Banyumas berhasil dilakukan melalui kegiatan inventarisasi, dokumentasi, dan sosialisasi permainan tradisional sehingga dapat dijadikan sebagai aset wisata edukatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Festival Permainan Tradisional berhasil menumbuhkan kembali minat anak-anak terhadap permainan tradisional. Kegiatan ini juga meningkatkan semangat, kerja sama, komunikasi, dan kegembiraan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Festival Salo Karajae berhasil berhasil berperan sebagai sarana sosialisasi bagi anak-anak serta media untuk mengajarkan nilai dan norma sosial. Kegiatan ini berhasil meningkatkan antusiasme, kerja sama, komunikasi, dan kegembiraan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Festival Salo Karajae berhasil menggabungkan inovasi teknologi, pengalaman pengunjung, dan keberlanjutan lingkungan sehingga menciptakan festival yang interaktif, menarik, dan berdampak positif terhadap citra	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ngarak Blarak Cultural Festival berperan penting dalam menjaga keberlangsungan permainan tradisional sekaligus menjadi wadah pewarisan nilai budaya kepada generasi muda. Festival ini juga memperkuat identitas budaya lokal, menumbuhkan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pasar Kangen berhasil menggabungkan unsur budaya, kuliner, dan hiburan menjadi daya tarik wisata yang kuat. Event ini berdampak positif terhadap pelestarian budaya lokal, peningkatan ekonomi masyarakat, serta mendukung penerapan
----	--------------------	--	---	--	---	---	---

		berbasis kearifan lokal.	dan rasa gembira anak-anak selama bermain, sekaligus menjadi media sosialisasi untuk menanamkan nilai dan norma sosial di tengah masyarakat.	peserta selama bermain.	pariwisata Kota Parepare.	rasa kebersamaan masyarakat, dan mendorong inovasi pelestarian budaya melalui integrasi nilai pendidikan dan kearifan lokal dalam kegiatan festival.	sustainable event tourism di Yogyakarta.
--	--	--------------------------	--	-------------------------	---------------------------	--	--

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

UMN

Penelitian Sulyana Dadan dan Bambang Widodo (2020), “Revitalisasi dan Konservasi Permainan Anak Tradisional sebagai Strategi Pengembangan Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal di Kabupaten Banyumas benar-benar menyoroti betapa pentingnya menjaga permainan anak tradisional. Penelitian membahas bagaimana permainan bukan sekadar hiburan zaman dulu, tapi bagian dari warisan budaya yang harus dipertahankan, apalagi di tengah gempuran globalisasi yang bisa bikin permainan terancam punah dan hilang begitu saja. Terdapat nilai-nilai yang dibahas dalam permainan, tetapi penulis tidak menonjolkan hal itu sebagai pesan utama. Nilai-nilai itu hadir alami saja, ikut mengalir dalam setiap permainan, bukan jadi fokus utama penelitian. Penelitian ini mengambil perspektif berbeda. Permainan tradisional tidak hanya dianggap sebagai sesuatu yang perlu dilestarikan, tetapi lebih dari itu, dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi interaktif. Melalui permainan, nilai-nilai dapat disampaikan dan disebarluaskan secara langsung kepada masyarakat. Dengan demikian, fokus penelitian ini bukan hanya menjaga keberlangsungan permainan tradisional, melainkan lebih pada bagaimana permainan tersebut menjadi sarana komunikasi berbasis pengalaman media yang mengajak peserta untuk berinteraksi, berpartisipasi, dan benar-benar memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Penelitian berjudul Festival Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kearifan Lokal di Kampung Purbowardayan, Kota Surakarta oleh Florensius Kitaro Asagi dkk. (2023) serta Festival Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kearifan Lokal di Provinsi Lampung oleh Fadlu Rachman dkk (2024) memiliki kesamaan dalam memposisikan permainan tradisional sebagai sarana hiburan dan aktivitas sosial untuk mengalihkan anak-anak dari ketergantungan terhadap gawai. Kedua penelitian tersebut menempatkan festival permainan tradisional sebagai ruang rekreatif yang mendorong interaksi langsung, kerja sama, komunikasi, serta kegembiraan peserta, yang diukur melalui peningkatan antusiasme dan partisipasi anak-anak selama kegiatan berlangsung. Meskipun kedua penelitian mengaitkan permainan tradisional dengan kearifan lokal, nilai-nilai tersebut tidak dirancang sebagai pesan

komunikasi yang disampaikan secara terstruktur dan spesifik, melainkan muncul secara implisit sebagai dampak dari aktivitas bermain bersama. Berbeda dengan kedua penelitian tersebut, penelitian ini memanfaatkan permainan tradisional secara sadar sebagai media komunikasi interaktif yang dirancang untuk menyampaikan nilai-nilai tertentu secara terarah, sehingga permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan atau pengalihan dari gawai, tetapi juga sebagai instrumen komunikasi berbasis pengalaman yang mendorong proses pemaknaan nilai secara aktif oleh peserta.

Penelitian berjudul *Local Festival and Visitor Experience: Festival Innovation Design as an Attractive Regional Tourism Destination* karya I Nyoman Siryayasa dan dkk. (2024) meneliti bagaimana festival lokal dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan destinasi wisata melalui pengalaman pengunjung. Dalam hal ini, Festival Salo Karajaé menjadi contoh dimana festival bukan hanya sekadar acara, tetapi benar-benar dirancang secara kreatif. Mereka memadukan budaya lokal, teknologi digital, dan desain modern agar Parepare semakin menarik dan memiliki citra yang kuat sebagai tujuan wisata. Aktivitas serta interaksi yang dihadirkan menjadi solusi utama untuk membangun keterlibatan dan pengalaman yang berkesan bagi pengunjung. Dimana pada akhirnya pengalaman pengunjung menjadi kunci keberhasilan acara. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan komunikasi interaktif dan aktivitas berbasis pengalaman untuk membuat audiens terlibat dan mencapai tujuan yang diinginkan. Namun, ada perbedaannya, jika penelitian sebelumnya memandang pengalaman pengunjung sebagai indikator utama keberhasilan dalam meningkatkan kunjungan pengunjung dan branding destinasi, penelitian ini justru menyoroti permainan dan aktivitas berbasis pengalaman sebagai media komunikasi interaktif yang digunakan untuk mengedukasi.

Penelitian *Preservation of Traditional Games in Ngarak Blarak Cultural Festival: A Study of Cultural Ethnography and Educational Values in Local Communities* oleh Yudhiet Fajar Dewantara dkk. (2024) memanfaatkan

komunikasi interaktif melalui permainan tradisional dalam konteks festival budaya sebagai upaya menjaga dan mewariskan nilai-nilai lokal yang telah berkembang secara turun-temurun di suatu daerah. Aktivitas permainan diposisikan sebagai medium interaksi sosial yang memungkinkan terjadinya pengalaman langsung, partisipasi aktif, serta proses pemaknaan nilai budaya oleh masyarakat. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan komunikasi interaktif sebagai strategi untuk mempertahankan nilai-nilai lokal melalui pengalaman partisipatif. Adapun perbedaannya terletak pada fokus sasaran, di mana penelitian terdahulu secara khusus menitikberatkan pelestarian nilai budaya kepada generasi muda sebagai penerus tradisi, sedangkan penelitian ini memposisikan komunikasi interaktif secara lebih luas tanpa membatasi audiens pada kelompok usia tertentu ataupun masyarakat desa tertentu sehingga nilai-nilai yang disampaikan dapat menjangkau lapisan masyarakat yang lebih beragam.

Penelitian berjudul *Advancing Tourism through Culture and Innovation Based Events* oleh M. Jia Ulhaq dan Hasna Fillari Sofia (2024) berfokus pada pengembangan pariwisata melalui event berbasis budaya dan inovasi dengan studi kasus Pasar Kangen di Yogyakarta. Penelitian ini memposisikan event sebagai instrumen strategis dalam event tourism yang berfungsi untuk merevitalisasi pasar tradisional, meningkatkan daya tarik destinasi, serta mendorong pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat lokal. Aktivitas budaya, kuliner, atraksi, dan suasana nostalgia dikemas secara inovatif untuk menciptakan pengalaman wisata yang berkesan bagi pengunjung. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama memanfaatkan komunikasi interaktif berbasis pengalaman, di mana partisipasi pengunjung, interaksi sosial, dan suasana yang diciptakan menjadi elemen penting dalam mencapai tujuan kegiatan. Namun, perbedaannya terletak pada tujuan dan fokus penelitian, di mana penelitian terdahulu memposisikan strategi komunikasi interaktif untuk strategi pengembangan pariwisata dan event tourism yang berorientasi pada peningkatan pengunjung untuk meningkatkan ekonomi, sedangkan penelitian ini memfokuskan komunikasi interaktif sebagai media

utama untuk memberikan pemahaman nilai-nilai lokal sebagai salah satu upaya revitalisasi desa.

Berdasarkan perbandingan dengan penelitian-penelitian terdahulu, kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan permainan dan aktivitas berbasis partisipasi sebagai media komunikasi interaktif yang dirancang secara sadar untuk menyampaikan nilai-nilai lokal kepada masyarakat. Penelitian sebelumnya umumnya memposisikan permainan dalam konteks pelestarian budaya, hiburan, pendidikan karakter generasi muda, pengalihan dari penggunaan gawai, atau sebagai bagian dari strategi pengembangan pariwisata dan ekonomi kreatif. Dalam penelitian-penelitian terdahulu, nilai-nilai lokal seringnya muncul hanya sebagai dampak tersirat dari aktivitas bermain. Sebaliknya pada penelitian komunikasi interaktif justru sebagai fokus utama, di mana permainan diposisikan sebagai medium komunikasi interaktif yang memungkinkan terjadinya interaksi, partisipasi aktif, dan proses pemaknaan pesan secara langsung oleh audiens untuk mencapai tujuan akhir. Selain itu, penelitian ini tidak membatasi sasaran komunikasi pada kelompok usia tertentu atau segmen audiens spesifik, melainkan memandang komunikasi interaktif sebagai strategi yang dapat menjangkau berbagai lapisan masyarakat. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dalam kajian komunikasi interaktif dan kegiatan berbasis pengalaman dengan menekankan permainan sebagai instrumen komunikasi interaktif dalam upaya penyampaian dan penguatan nilai-nilai lokal.

2.1.2 Referensi Karya Praktis

Teras Malioboro merupakan ruang publik dan pusat ekonomi kreatif yang berlokasi di kawasan Malioboro, Kota Yogyakarta, sebagai wadah bagi pelaku UMKM sekaligus ruang interaksi sosial dan budaya. Tempat ini memiliki kesamaan dengan Pasar Papringan sebagai ruang berbasis komunitas yang mengedepankan nilai lokal, partisipasi masyarakat, dan pengalaman pengunjung. Peluncuran maskot Teras Malioboro, Mas Temo, pada 23 Oktober

2024 di Sibakul Financetopia menjadi strategi komunikasi kreatif untuk memperkuat identitas kawasan.

Maskot Mas Temo dirancang sebagai karakter yang tidak bersifat statis, melainkan aktif hadir dan dibawa berkeliling untuk menemani berbagai aktivitas interaktif di Teras Malioboro. Kehadiran Mas Temo dalam berbagai kegiatan bertujuan menciptakan kedekatan emosional dengan pengunjung, sekaligus menjadi medium komunikasi yang menyampaikan pesan mengenai semangat inovasi, ekonomi kreatif, dan dukungan terhadap UMKM lokal. Strategi ini menunjukkan bahwa maskot dapat berperan sebagai penghubung antara pengunjung melalui interaksi langsung yang menyenangkan. Pendekatan tersebut menjadi referensi dalam perancangan Pojok Dolanan Pringgo, khususnya dalam pemanfaatan maskot sebagai media komunikasi interaktif.



Gambar 2. 1 Mas Temo Maskot Teras Malioboro
Sumber: Teras Malioboro (2024)

2.2 Landasan Konsep

2.2.1 Revitalisasi Desa

Revitalisasi desa merupakan suatu pendekatan strategis yang bertujuan mengoptimalkan kembali potensi desa melalui penguatan dimensi sosial, budaya, dan ekonomi secara terintegrasi. Konsep ini tidak semata-mata menitikberatkan pada pembangunan infrastruktur fisik, melainkan juga menekankan pentingnya pemberdayaan masyarakat serta pemanfaatan kebudayaan sebagai modal utama dalam mewujudkan keberlanjutan desa.

Dengan demikian, revitalisasi desa diarahkan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, memperkuat identitas lokal, dan membangun sistem pembangunan yang berkelanjutan serta responsif terhadap dinamika perkembangan zaman (Zhong, 2023).

Kalau membicarakan soal revitalisasi, tiga hal ini pasti selalu ada yaitu pemberdayaan masyarakat, konservasi alam, serta penerapan pola makan sehat dan alami. Pemberdayaan masyarakat sendiri tujuannya supaya warga tidak hanya menjadi pihak yang terbantu, tetapi mereka bisa memanfaatkan potensi daerahnya sendiri. Sehingga pada akhirnya tidak terus-terusan bergantung sama bantuan luar. Penelitian tentang edukasi gizi, lingkungan, dan pendidikan di desa juga menunjukkan bahwa warga menjadi lebih sadar, paham, dan aktif dalam urusan kesehatan, lingkungan, serta pendidikan. Semua itu membuat desa menjadi lebih kuat dan siap menghadapi tantangan apapun (Dewi et al., 2025). Sumber daya alam desa itu modal paling penting buat berkembang, jadi harus benar-benar dijaga. Kesadaran untuk merawat ekosistem dan alam perlu terlihat dalam kehidupan sehari-hari warga. Alam di desa bukan hanya sumber daya, tetapi juga bagian dari identitas dan masa depan desa itu sendiri (Hidayanti et al., 2025). Satu lagi yang tidak boleh diabaikan adalah pola makan sehat dan alami. Banyak penelitian komunitas sudah memperlihatkan bahwa kebiasaan mengonsumsi makanan lokal yang diolah secara alami membuat warga lebih sehat sekaligus mendorong pemanfaatan sumber daya desa. Gaya hidup seperti ini membuat warga semakin mandiri dalam hal pangan, dan tanpa disadari juga memperkuat keberlanjutan sosial di desa (Kurniawan et al., 2025)

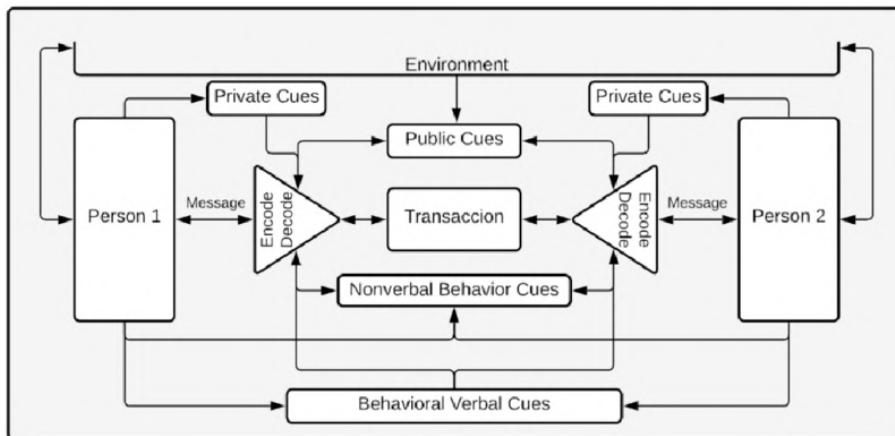
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.2 Komunikasi Interaktif

Komunikasi interaktif adalah bentuk komunikasi yang berlangsung secara dua arah, di mana pihak pengirim dan penerima pesan dua-duanya terlibat aktif dalam proses penyampaian, penerimaan, dan pemberian umpan balik. Dalam komunikasi ini, feedback menjadi elemen penting karena memungkinkan terjadinya pertukaran makna secara langsung maupun tidak langsung melalui berbagai perantara media. Proses komunikasi interaktif tidak hanya dilakukan secara verbal, tetapi juga dapat memanfaatkan visual seperti gambar dan video, serta didukung oleh penggunaan media interaktif yang memungkinkan partisipasi audiens secara lebih bebas dan dinamis. Kesimpulannya, komunikasi interaktif itu terjadi karena setiap orang terlibat secara aktif. Setiap individu memiliki kebebasan untuk merespons, tidak kaku, serta selalu menyesuaikan diri dengan situasi dan media yang digunakan. Makna pesan di sini tidak berasal dari satu pihak saja, melainkan muncul melalui interaksi yang berlangsung secara terus-menerus (Andu & Patriantoro, 2024).

Sejalan dengan hal tersebut, salah satu model yang mendukung konsep komunikasi interaktif adalah model komunikasi transaksional yang dikemukakan oleh Dean Barlund. Model ini tidak memandang komunikasi sebagai proses satu arah yang kaku, tapi justru sebagai sesuatu yang kompleks, bergerak terus, dan dinamis. Di sini, semua orang yang terlibat saling bertukar informasi secara bersamaan. Nggak ada lagi batas yang jelas antara pengirim dan penerima pesan; keduanya jadi komunikator dan komunikan di saat yang sama. Menariknya, proses komunikasi dalam model ini sangat dipengaruhi oleh konteks baik dari dalam diri sendiri seperti pikiran, sikap, pengalaman, maupun dari luar seperti lingkungan sosial dan ruang fisik tempat berkomunikasi. Semua konteks itu benar-benar memberi warna pada pesan yang disampaikan, karena setiap orang membawa persepsi sendiri ke dalam percakapan. Pada intinya, komunikasi menurut model ini bukan hanya soal memberi tahu sesuatu ke orang lain, tapi tentang menciptakan makna bersama-sama makna yang subjektif dan

selalu berubah-ubah. Kalau konteksnya tidak diatur dengan baik, sangat mungkin muncul perbedaan pemahaman di antara orang-orang yang terlibat (Rashmi & Kumar, 2024).

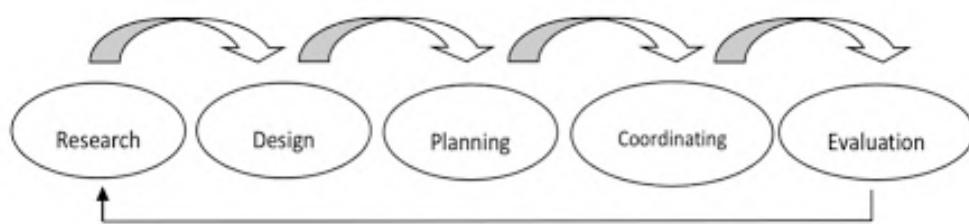


Gambar 2. 2 Model Komunikasi Transaksional Dean Barlund

Sumber: Researchgate (2024)

2.2.3 Event Management and Planning Process

Event Management and Planning Process merupakan fondasi utama dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi sebuah kegiatan agar semua tujuan dapat tercapai secara efektif. Proses ini terdiri dari lima tahap utama yang saling berhubungan yaitu *research*, *design*, *planning*, *coordination*, dan *evaluation*. Seluruh tahap ini membentuk siklus yang berkesinambungan dan menjadi pedoman untuk menyelenggarakan kegiatan secara profesional, terukur, serta benar-benar berfokus pada pengalaman peserta (Goldblatt et al., 2020).



Gambar 2. 3 Lima Tahapan Utama *Event Management and Planning Process*

Sumber: (Goldblatt et al., 2020)

2.2.3.1 Research

Riset merupakan langkah awal dalam merancang sebuah kegiatan. Pada tahap ini, penyelenggara mulai dengan mengumpulkan informasi dan data yang relevan, kemudian menganalisis situasi secara menyeluruh. Tujuan riset ini adalah untuk memahami kebutuhan audiens, konteks sosial, serta tujuan utama dari kegiatan tersebut. Proses ini menjadi fondasi penting dari sinilah penyelenggara dapat menentukan strategi dan arah acara yang sesuai dengan nilai serta pesan yang ingin disampaikan (Goldblatt et al., 2020).

2.2.3.1.1 Pertanyaan 5W + 1H

Riset awal penting sebelum memulai kegiatan apa pun. Di tahap ini, semua data dan fakta yang dibutuhkan dikumpulkan dulu, untuk menjadi dasar untuk rencana berikutnya. Biasanya, proses ini pakai metode 5W + 1H yaitu *What*, *Who*, *Where*, *When*, *Why*, dan *How* ketika sedang brainstorming. Cara ini membantu penyelenggara supaya benar-benar memahami inti kegiatan yang akan dirancang. Contohnya, pertanyaan *What* dipakai untuk menentukan konsep dan bentuk acara, *Who* untuk mengetahui siapa target audiens dan pihak yang terlibat, *Where* dan *When* untuk memilih lokasi serta waktu yang tepat, *Why* untuk memperjelas tujuan dan alasan pentingnya kegiatan, lalu *How* untuk menyusun strategi teknis dan operasional. Dengan 5W + 1H, penyelenggara dapat membuat kerangka konsep yang kuat dan memastikan setiap detail acara punya arah yang jelas, terukur, serta sesuai dengan visi kegiatan yang ingin diwujudkan (Goldblatt et al., 2020).

2.2.3.2 *Design*

Pada tahap desain, hasil riset mulai diubah menjadi konsep kreatif yang benar-benar dirasakan oleh peserta. Di sini, penyelenggara kegiatan memikirkan visual, suasana, tema, dan alur kegiatan, semuanya harus selaras dengan tujuan komunikasi yang sudah ditetapkan. Setiap elemen tidak berdiri sendiri semuanya saling terhubung, membentuk cerita acara yang jelas dan mudah dipahami oleh audiens. Desain juga tidak hanya soal tampilan, tetapi harus fungsional dan mempertimbangkan pengalaman pengguna. Pengaturan ruang, jalannya aktivitas, hingga media pendukung, semuanya dirancang agar peserta mau terlibat secara aktif. Desain kegiatan menjadi kunci untuk membangun keterlibatan emosional dan menciptakan interaksi positif antara penyelenggara dan audiens. Dengan cara ini, pesan kegiatan dapat tersampaikan dengan efektif (Goldblatt et al., 2020).

2.2.3.3 *Planning*

Tahap perencanaan merupakan inti dari seluruh strategi teknis dan operasional. Pada fase ini, penyelenggara harus benar-benar mengatur segala hal mulai dari waktu, anggaran, siapa saja yang terlibat, hingga urusan logistik yang sering kali menjadi tantangan tersendiri. Jika perencanaannya matang, maka kegiatan bisa berjalan dengan lancar, efisien, dan sesuai dengan target. (Goldblatt et al., 2002).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perencanaan kegiatan sendiri terbagi dalam tiga fase utama yaitu pra-event, event, dan pasca-event. Fase pra-event merupakan langkah awal yang sangat penting untuk membangun konsep kegiatan. Pada tahap ini, penyelenggara menentukan tujuan kegiatan, menganalisis target audiens, memilih tema dan lokasi, menyusun anggaran, serta merancang strategi komunikasi dan promosi. Saat memasuki fase event, seluruh rencana yang sudah disusun mulai dijalankan. Penyelenggara bertugas mengatur jalannya kegiatan, memantau setiap detail, dan memastikan segala sesuatu berjalan sesuai jadwal serta standar yang telah ditetapkan. Setelah semua selesai, masuk ke fase pasca-event. Pada tahap ini, penyelenggara mengumpulkan umpan balik dari peserta, menganalisis hasil, dan mendokumentasikan seluruh kegiatan. Evaluasi di tahap ini sangat penting karena dari sini dapat diketahui apa saja yang sudah berjalan baik dan apa yang masih perlu diperbaiki. Hasil evaluasi ini menjadi bahan utama untuk pengembangan kegiatan selanjutnya (Shone & Parry, 2019).

2.2.3.4 Coordination

Tahap koordinasi sangat penting, di sinilah semua perencanaan mulai benar-benar dijalankan di lapangan. Penyelenggara berperan sebagai pusat kendali. Mereka harus memastikan komunikasi antar anggota tim berjalan lancar, pembagian tugas jelas, serta seluruh kebutuhan teknis dan operasional terpenuhi sesuai rencana. Koordinasi tidak hanya penting di awal tetapi proses ini harus dijaga agar konsep, jadwal, dan pelaksanaan tetap sejalan. Tim yang mampu menjaga koordinasi dengan baik, itulah kunci utama keberhasilan sebuah event. Dari satu tahap ke tahap berikutnya, koordinasi yang efektif membuat semuanya berjalan lancar, tepat waktu, dan tim dapat segera bertindak jika ada perubahan atau kendala di tengah proses (Goldblatt et al., 2020).

2.2.3.5 *Evaluation*

Tahap evaluasi menjadi bagian penutup dalam manajemen event. Pada tahap ini, penyelengara benar-benar menilai apakah kegiatan berjalan efektif dan sukses. Biasanya, penyelenggara akan mengumpulkan umpan balik langsung dari peserta, tim internal, maupun pihak lain yang terlibat. Bentuknya bisa formal, seperti kuesioner, atau berupa diskusi santai. Tujuannya jelas: kita ingin mengetahui di mana letak kekuatan acara dan apa saja kekurangannya baik dari sisi perencanaan, pelaksanaan, hingga koordinasi. Evaluasi ini bukan hanya soal catatan kelebihan dan kekurangan. Hasilnya digunakan untuk membuat rekomendasi, mengambil pelajaran penting, serta menyusun strategi ke depan. Semua itu menjadi dasar dalam mengembangkan konsep, meningkatkan kualitas kegiatan berikutnya, dan memastikan kegiatan serupa tetap berjalan baik di masa mendatang (Goldblatt et al., 2020).

