

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Referensi Karya

Bab ini membahas landasan teoritis dan konseptual yang digunakan sebagai dasar dalam perancangan kegiatan Strawung Pring, khususnya dalam menjawab permasalahan kesenjangan pemaknaan bambu di Pasar Papringan sebagaimana dijelaskan pada Bab I. Penelitian terdahulu digunakan sebagai pijakan konseptual untuk memahami bagaimana bambu, kegiatan edukatif, dan pendekatan partisipatif telah dimanfaatkan dalam berbagai konteks pelestarian budaya, pemberdayaan masyarakat, serta interaksi sosial.

Penelitian (Berdio Nugraha et al., 2019) membahas pengembangan sistem manajemen kegiatan berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas pengelolaan *event* dan partisipasi pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem pengelolaan kegiatan yang terstruktur mampu meningkatkan keterlibatan audiens serta efisiensi operasional. Meskipun berfokus pada sistem digital, penelitian ini relevan sebagai rujukan dalam perancangan kegiatan edukatif yang membutuhkan alur kegiatan yang terencana dan terintegrasi

Penelitian oleh (Haryono et al., 2025) mengkaji pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan kerajinan bambu yang dikombinasikan dengan strategi pemasaran digital. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan, nilai ekonomi produk, serta kesadaran masyarakat terhadap potensi bambu sebagai sumber daya lokal. Penelitian ini menegaskan bahwa bambu dapat berfungsi sebagai media edukatif sekaligus sarana pemberdayaan ekonomi kreatif masyarakat

Penelitian Delillah dkk. (2024) meneliti implementasi pengadaan tong sampah bambu sebagai media pembelajaran karakter peduli lingkungan di lingkungan sekolah. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan bambu sebagai media edukatif mampu meningkatkan kesadaran kebersihan dan kepedulian lingkungan pada siswa. Penelitian ini memperkuat gagasan bahwa bambu tidak

hanya berfungsi secara material, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan simbolik dalam pembentukan karakter sosial.

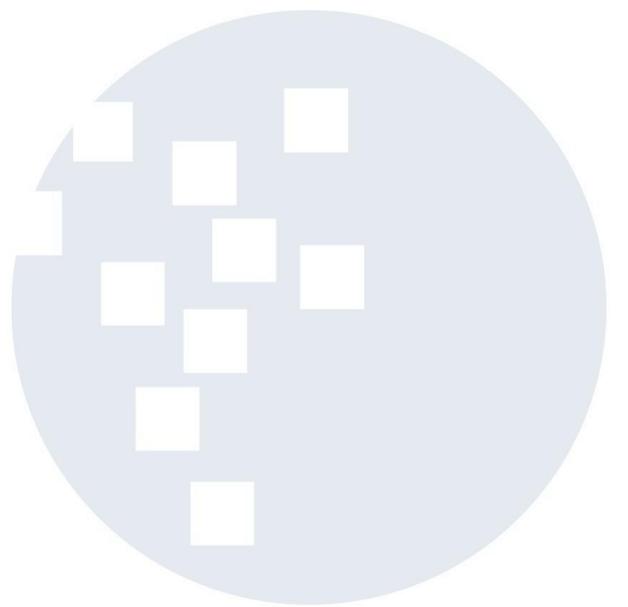
Penelitian (Effendi et al., 2025) membahas pelatihan anyaman bambu dan pemasaran digital dengan pendekatan partisipatif di masyarakat pedesaan. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan teknis pengrajin, terbentuknya inovasi produk, serta penguatan jejaring usaha berbasis komunitas. Penelitian ini relevan dalam konteks kegiatan interaktif karena menekankan kolaborasi, edukasi langsung, dan keterlibatan aktif masyarakat dalam proses pembelajaran.

Penelitian (Annisaurohmah & Ratnawati, 2022) mengkaji diversifikasi produk anyaman bambu melalui pelatihan inovasi desain (Rachmawati, 2020) dan komunitas perajin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan edukatif mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap potensi bambu sebagai produk kreatif bernilai ekonomi dan budaya. Meskipun belum seluruhnya diimplementasikan secara luas, penelitian ini menegaskan pentingnya ruang edukasi kreatif dalam mendorong perubahan pola pikir masyarakat terhadap kerajinan tradisional.

Penelitian oleh Nurfatikah (2025) berupa karya Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul Perancangan Akademi Bambu Brajan di Sleman dengan Pendekatan *Eco-Cultural*. Penelitian ini menempatkan bambu sebagai elemen utama dalam perancangan ruang edukasi yang mengintegrasikan pelestarian lingkungan dan budaya anyaman bambu. Hasil perancangan menunjukkan bahwa pendekatan *eco-cultural* mampu menciptakan ruang pembelajaran yang kontekstual, berkelanjutan, serta mendorong keterlibatan generasi muda dalam pelestarian budaya lokal. Penelitian ini relevan sebagai rujukan konseptual dalam perancangan kegiatan edukatif dan interaktif berbasis bambu.

Berdasarkan enam penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa bambu memiliki potensi besar sebagai media edukasi, interaksi sosial, dan pelestarian budaya. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek pelatihan keterampilan atau perancangan fisik. Oleh karena itu, karya ini mengambil posisi berbeda dengan menekankan perancangan kegiatan edukatif dan

interaktif berbasis bambu sebagai media pembelajaran dan interaksi masyarakat dalam ruang publik.



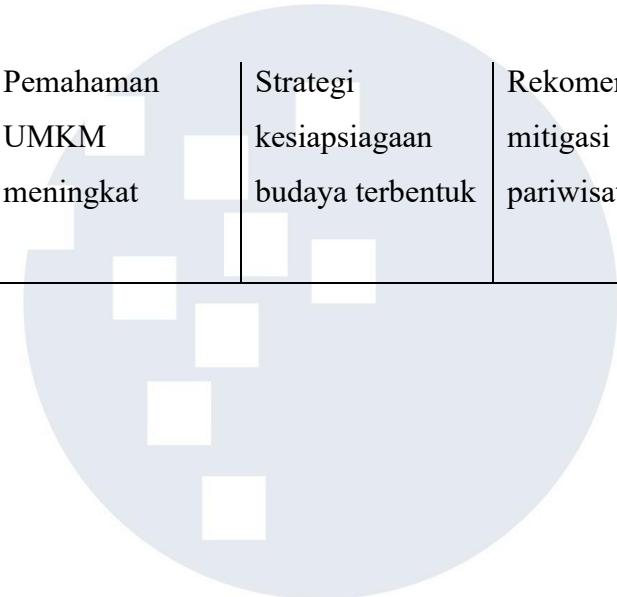
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1	Judul Artikel	Sistem Manajemen Kegiatan Berbasis Digital	Pemberdayaan Masyarakat melalui Kerajinan Bambu	Implementasi Tong Sampah Bambu sebagai Media Edukasi	Pelatihan Anyaman Bambu dan Pemasaran Digital	Diversifikasi Produk Anyaman Bambu	Perancangan Akademi Bambu Brajan dengan Pendekatan <i>Eco-Cultural</i>
2	Nama Peneliti, Tahun, Penerbit	Nugraha et al., 2019	Haryono et al., 2025	Delillah et al., 2024	Effendi et al., 2025	Annisurrohmah & Ratnawati, 2022	Nurfatikah, 2025
3	Tujuan Karya	Meningkatkan efektivitas dan partisipasi dalam pengelolaan kegiatan	Meningkatkan keterampilan dan nilai ekonomi kerajinan bambu	Menumbuhkan karakter peduli lingkungan melalui media bambu	Meningkatkan keterampilan dan kolaborasi pengrajin bambu	Mendorong inovasi desain dan nilai budaya anyaman bambu	Menciptakan pusat edukasi bambu untuk pelestarian budaya dan generasi muda

4	Konsep	Manajemen kegiatan, partisipasi pengguna	Pemberdayaan masyarakat, ekonomi kreatif	Edukasi lingkungan, karakter sosial	Edukasi partisipatif, interaksi komunitas	Kreativitas, inovasi budaya	<i>Eco-cultural, edukasi, pelestarian budaya</i>
5	Metode	Edukasi masyarakat, <i>pre-test & post-test</i>	Sosialisasi dan edukasi UMKM	Kualitatif, wawancara	Studi kasus dan analisis risiko	<i>Workshop</i> dan demonstrasi	<i>Workshop</i> dan perancangan desain
6	Persamaan	Edukasi masyarakat berbasis evaluasi	Pemberdayaan berbasis edukasi	Transfer pengetahuan lokal	Penguatan literasi masyarakat	<i>Workshop</i> keterampilan bambu	Pelatihan keterampilan bambu
7	Perbedaan	Fokus mitigasi bencana	Fokus penguatan UMKM	Fokus budaya dan kesiapsiagaan	Fokus mitigasi risiko pariwisata	Fokus peningkatan ekonomi	Fokus desain dan inovasi produk

8	Hasil Karya	Pengetahuan masyarakat meningkat signifikan	Pemahaman UMKM meningkat	Strategi kesiapsiagaan budaya terbentuk	Rekomendasi mitigasi pariwisata	Keterampilan masyarakat meningkat	Produk bambu baru berhasil dihasilkan
---	--------------------	---	--------------------------	---	---------------------------------	-----------------------------------	---------------------------------------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.1.1. RESEARCH GAP

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa bambu telah banyak dikaji sebagai medium edukasi, pemberdayaan, dan pelestarian budaya, baik melalui pelatihan keterampilan maupun perancangan ruang fisik. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek pelatihan teknis, ekonomi kreatif, atau pendidikan formal. Oleh karena itu, karya ini mengambil posisi berbeda dengan menekankan perancangan *event* sebagai strategi komunikasi edukatif berbasis budaya lokal, yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membangun pengalaman, interaksi, dan pemaknaan antara pengrajin, masyarakat desa, dan pengunjung di ruang publik Pasar Papringan. Celaht tersebut dengan menekankan perancangan dan pengelolaan *event* sebagai medium komunikasi yang membangun pengalaman, interaksi, dan pemaknaan audiens.

2.2. Landasan Konsep

Landasan konsep merupakan kumpulan prinsip dan definisi dasar yang membentuk dasar pemahaman untuk perancangan dan pembuatan karya. Landasan membangun sebuah kerangka konseptual yang perancangan dan pembuatan karya, memastikan bahwa karya yang dirancang dalam konteks yang jelas dan terstruktur. Serta, landasan konsep perlu dikaitkan aspek komunikasi melalui konsep yang relevan di bidang ilmu komunikasi.

Landasan konsep dibangun dari literatur nasional yang kredibel (buku & jurnal) dengan tahun terbit di atas 2019, sehingga teori yang digunakan bersifat mutakhir, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

2.2.1. Desa dan Pengetahuan Lokal

Desa merupakan satuan sosial, budaya, dan ekologis yang memiliki dinamika dan identitas berbeda dari wilayah perkotaan. Dalam kajian

pembangunan, desa dipandang sebagai ruang hidup (*living space*) yang membentuk relasi jangka panjang antara manusia dan lingkungan berdasarkan praktik, nilai, dan pengalaman kolektif yang diwariskan lintas generasi. Menurut Rachmawati (2020), desa di Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi merupakan pusat produksi pengetahuan lokal yang berakar pada sistem budaya dan ekologi setempat. Pengetahuan lokal tersebut lahir dari proses *learning by experiencing* yang memungkinkan masyarakat mengembangkan teknik, pemahaman, dan cara hidup yang sesuai dengan kondisi alam dan sosial di sekitar mereka.

Dalam penelitian tentang komunitas pedesaan Jawa, Wibowo (2021) menegaskan bahwa desa merupakan ruang yang membentuk identitas melalui interaksi manusia dengan alam. Interaksi tersebut menghasilkan struktur pengetahuan yang bersifat praktis, komunal, dan dinamis. Desa tidak hanya menjadi tempat berlangsungnya aktivitas ekonomi, tetapi juga ruang reproduksi nilai budaya seperti gotong royong, musyawarah, solidaritas, dan kesadaran ekologis. Nilai-nilai ini muncul dan bertahan karena adanya sistem pengetahuan lokal (*local knowledge*) yang terikat dengan ruang geografis, tradisi, serta memori kolektif masyarakat.

Pengetahuan lokal sendiri didefinisikan sebagai kumpulan pemahaman, keterampilan, dan praktik yang dikembangkan oleh suatu komunitas berdasarkan pengalaman panjang dalam mengelola lingkungannya. Menurut Lestari & Utami (2022) pengetahuan lokal bersifat adaptif, kontekstual, dan diwariskan melalui praktik langsung antargenerasi. Pada masyarakat agraris, pengetahuan lokal dapat mencakup pemahaman tentang pola musim, teknik bertani, penggunaan material alam, hingga tata ruang ekologis desa. Sifatnya yang tidak terdokumentasi secara formal membuat pengetahuan lokal rentan hilang jika tidak ada regenerasi atau media pembelajaran yang relevan bagi generasi muda.

Dalam konteks masyarakat Jawa, pengetahuan lokal sangat erat kaitannya dengan pemanfaatan bambu sebagai material serbaguna. Studi oleh Prasetya & Arifin, (2020) menyebutkan bahwa bambu telah menjadi bagian

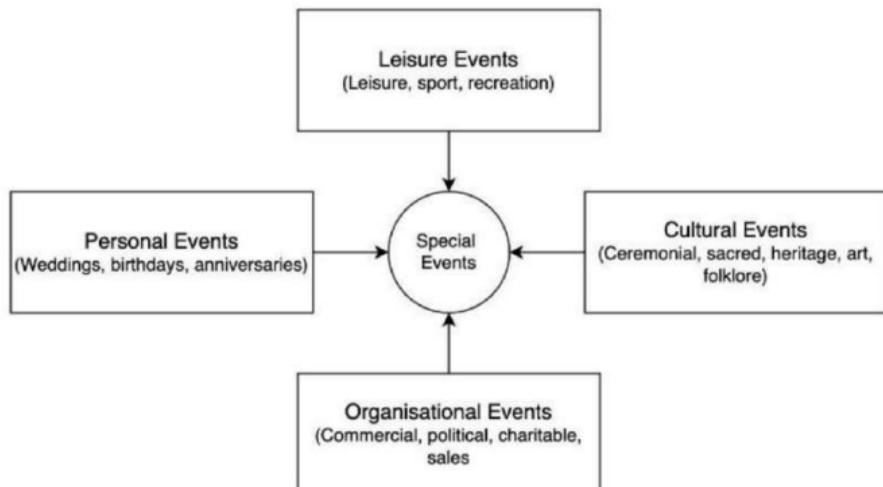
integral dalam struktur kehidupan masyarakat Jawa selama ratusan tahun. Bambu tidak hanya digunakan untuk membuat perlengkapan rumah tangga, alat pertanian, dan kerajinan, tetapi juga memiliki kedudukan simbolik dalam nilai budaya dan filosofi hidup orang Jawa. Pengetahuan mengenai cara memilih bambu, teknik pengawetan, serta proses pengolahan material tidak disampaikan melalui pendidikan formal, melainkan melalui proses mentoring langsung dari orang tua atau sesepuh desa. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengetahuan lokal membutuhkan ruang komunikasi yang memungkinkan proses transfer pengetahuan terjadi secara langsung dan kontekstual.

2.2.2. *Special Event*

Special event merupakan kegiatan yang dirancang secara khusus, memiliki tujuan tertentu, serta berlangsung dalam waktu dan ruang yang terbatas (Shone & Parry, 2019). Dalam perspektif ilmu komunikasi, *special event* dipahami sebagai media yang mampu menyampaikan pesan, membangun makna, serta menciptakan pengalaman bagi audiens.

Penelitian Getz dan Page (2016) dalam *Tourism Management* menunjukkan bahwa *event* meningkatkan keterlibatan audiens (*engagement*) karena peserta terlibat secara aktif dalam ruang dan waktu yang sama. Hal ini memperkuat posisi *event* sebagai media komunikasi yang efektif, terutama dalam konteks penyampaian nilai budaya dan sosial.

Menurut Hardiansyah (2020), *special event* juga dipahami sebagai aktivitas terstruktur yang dirancang untuk menghasilkan dampak emosional, edukatif, atau sosial tertentu bagi peserta melalui pengalaman langsung yang bersifat unik dan temporer.



Gambar 2.1 Karakteristik *Spesial Event*

Sumber : (Shone & Parry (2019)

Dalam literatur *event studies*, *special event* biasanya dikategorikan berdasarkan motif dan tujuan penyelenggarannya. Mengacu pada kerangka Shone dan Parry yang telah banyak dikembangkan dalam penelitian lokal, *special event* dibedakan menjadi empat kategori utama yang juga diaplikasikan dalam kajian *event* di Indonesia (Putra, 2020):

1. *Leisure Events*

Merupakan kegiatan berbasis rekreasi yang dirancang untuk memberikan hiburan atau kesenangan kepada peserta. Contohnya adalah festival musik, pertunjukan seni, kompetisi olahraga, atau kegiatan *outdoor*. *Event* jenis ini menekankan pengalaman santai dan menyenangkan, serta sering memanfaatkan ruang publik secara kreatif.

2. *Personal Events*

Kategori ini mencakup perayaan privat seperti ulang tahun, pernikahan, khitanan, atau syukuran keluarga. Meskipun sifatnya personal, *personal events* tetap memerlukan perencanaan dan manajemen agar berjalan lancar.

3. *Cultural Events*

Merupakan *event* yang didasarkan pada budaya, tradisi, atau identitas lokal tertentu. Contohnya adalah festival budaya, ritual adat, pertunjukan tradisional, dan kegiatan pelestarian warisan budaya. *Cultural events* sangat berperan dalam memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada masyarakat luas. Menurut Lestari (2022), *cultural events* memiliki fungsi edukatif dan simbolik karena memungkinkan praktik budaya disampaikan melalui pengalaman langsung.

4. *Organizational Events*

Kegiatan yang diselenggarakan oleh lembaga atau organisasi untuk tujuan profesional, edukatif, atau promosi. Contohnya seminar, *workshop*, konferensi, expo produk, dan pelatihan organisasi. *Event* ini menekankan penyampaian informasi dan peningkatan kapasitas peserta.

Kegiatan Srawung Pring dapat dikategorikan sebagai *Cultural Special Event* karena mengangkat nilai budaya lokal Dusun Ngadiprono melalui praktik langsung dan narasi lingkungan. *Event* ini bukan sekadar aktivitas edukasi, tetapi menghadirkan kembali makna bambu sebagai bagian identitas masyarakat desa. Hal ini selaras dengan temuan Rosianti (2021) yang menyatakan bahwa *event* berbasis budaya mampu menghidupkan kembali praktik-praktik tradisional melalui interaksi publik dan pertemuan antargenerasi.

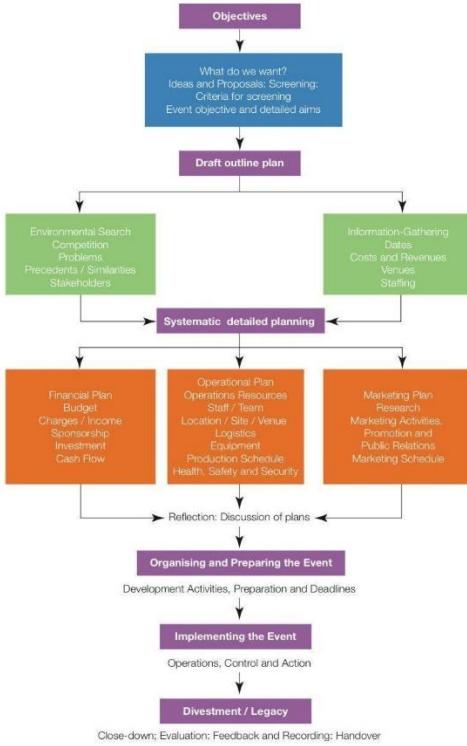
Dengan demikian, konsep *special event* menjadi landasan penting dalam perancangan kegiatan ini. Pemahaman mengenai kategori, karakteristik, serta fungsi *special event* membantu penulis merancang alur kegiatan, menentukan pendekatan edukatif, serta menyesuaikan desain *event* dengan konteks budaya Ngadiprono. Dalam konteks Srawung Pring, *event* digunakan sebagai media komunikasi edukatif untuk menyampaikan nilai ekologis dan budaya bambu. *Event* ini dirancang untuk membedakan situasi Pasar Papringan pada hari pelaksanaan kegiatan dengan aktivitas pasar pada

hari biasa, sehingga audiens menyadari bahwa mereka sedang memasuki ruang komunikasi dengan tujuan dan pengalaman yang berbeda.

2.2.5. *Event Management*

Manajemen *event* merupakan proses terstruktur yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga evaluasi suatu kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks *event* berbasis edukasi dan budaya lokal, manajemen *event* tidak hanya berfokus pada kelancaran teknis penyelenggaraan, tetapi juga pada bagaimana *event* tersebut berfungsi sebagai ruang komunikasi yang terencana. Shone dan Parry (2019) menegaskan bahwa keberhasilan sebuah *event* sangat dipengaruhi oleh kemampuan penyelenggara dalam mengelola keterbatasan sumber daya, seperti waktu, anggaran, dan tenaga kerja, serta menyelaraskannya dengan tujuan utama *event*.

Pada kegiatan Strawung Pring, manajemen *event* berperan sebagai kerangka kerja yang memastikan bahwa pesan edukatif mengenai bambu, pengetahuan lokal, dan budaya desa dapat disampaikan secara efektif melalui pengalaman langsung yang dialami pengunjung. Oleh karena itu, seluruh tahapan manajemen *event* dirancang tidak hanya untuk menciptakan acara yang berjalan lancar, tetapi juga untuk membangun pengalaman komunikasi yang bermakna antara pengrajin, warga desa, dan pengunjung Pasar Papringan.



Gambar 2. 2 Chart Management Event
Sumber: (Shone & Parry (2019)

Management event juga dipahami sebagai proses yang bersifat kolaboratif. Menurut Yuliani (2022), *event* yang melibatkan komunitas lokal memerlukan pendekatan yang lebih sensitif terhadap budaya, kondisi sosial, serta dinamika interpersonal antarpihak yang terlibat. Dalam penyelenggaraan Srawung Pring, keterlibatan pengrajin, masyarakat lokal, dan pengunjung, menjadi bagian penting dalam membangun struktur *event* yang inklusif dan berorientasi pada keberlanjutan.

Dalam literatur *event studies*, tahapan *management event* biasanya dijabarkan sebagai berikut:

1. Objective and Getting Started

Tahap *objective and getting started* merupakan fase awal yang menentukan arah perancangan sebuah *event*. Pada tahap ini, penyelenggara perlu memahami jenis kegiatan yang akan dilaksanakan beserta tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan utama (primer) maupun

tujuan pendukung (sekunder). Shone dan Parry (2019) menjelaskan bahwa perencanaan *event* sangat bergantung pada kejelasan tujuan sejak awal, karena tujuan tersebut akan memengaruhi bentuk kegiatan, skala pelaksanaan, serta pendekatan komunikasi yang digunakan.

Dalam konteks perancangan Srawung Pring, tahap awal ini berangkat dari pemahaman bahwa Pasar Papringan tidak hanya berfungsi sebagai ruang ekonomi, tetapi juga memiliki potensi sebagai ruang edukasi budaya dan lingkungan. Namun, observasi lapangan menunjukkan bahwa pengetahuan lokal mengenai bambu yang dimiliki oleh pengrajin belum tersampaikan secara optimal kepada pengunjung. Oleh karena itu, tujuan utama dari penyelenggaraan Srawung Pring dirumuskan sebagai penciptaan wadah komunikasi edukatif yang memungkinkan terjadinya pertukaran pengetahuan secara langsung antara pengrajin bambu dan pengunjung pasar.

Selain tujuan utama tersebut, terdapat tujuan sekunder yang mendukung penyelenggaraan *event*, antara lain:

- 1) membangun pengalaman kunjungan yang berbeda dari aktivitas Pasar Papringan pada hari biasa,
- 2) memperkuat peran pengrajin sebagai sumber pengetahuan dan komunikator budaya,
- 3) meningkatkan keterlibatan pengunjung melalui pengalaman langsung,
- 4) mendukung fungsi edukatif Pasar Papringan dalam jangka panjang.

Pada tahap awal perencanaan, tidak selalu tersedia struktur penyelenggara yang siap. Dalam beberapa kondisi, konsep kegiatan sudah mulai terbentuk, namun belum terdapat pihak yang secara jelas berperan sebagai pengelola *event*. Sebaliknya, dalam situasi lain, terdapat individu atau kelompok yang bersedia menyelenggarakan kegiatan, tetapi belum memiliki gambaran yang jelas mengenai bentuk *event* yang akan dilaksanakan. Kondisi ini juga ditemui dalam perancangan Srawung Pring,

di mana diperlukan proses awal untuk menyatukan gagasan kegiatan dengan pihak-pihak yang terlibat.

Oleh karena itu, pembentukan tim penyelenggara menjadi langkah penting pada tahap ini. Tim dibentuk dengan melibatkan pengrajin bambu, mahasiswa sebagai fasilitator dan perancang komunikasi, serta pihak pengelola Pasar Papringan. Proses pembentukan tim tidak selalu berjalan mudah karena setiap pihak memiliki latar belakang, waktu, dan pengalaman yang berbeda. Beberapa pertimbangan yang digunakan dalam pembentukan tim penyelenggara antara lain:

- a) ketersediaan waktu masing-masing anggota untuk terlibat dalam kegiatan,
- b) pengalaman sebelumnya dalam kegiatan serupa, baik di bidang *event* maupun edukasi,
- c) kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi lintas peran,
- d) keseimbangan keterampilan dalam tim, terutama antara kemampuan teknis, komunikasi, dan pengorganisasian.

Setelah struktur penyelenggara terbentuk, tahap berikutnya adalah *screening* konsep *event*. *Screening* dipahami sebagai proses pengujian awal terhadap ide atau gagasan kegiatan untuk memastikan kelayakannya sebelum dikembangkan lebih lanjut. Shone dan Parry (2019) menjelaskan bahwa *screening* berfungsi sebagai langkah krusial untuk menilai apakah sebuah konsep *event* layak dilaksanakan dan memiliki potensi untuk mendapatkan dukungan yang diperlukan.

Dalam perancangan Srawung Pring, proses screening dilakukan melalui tiga pendekatan utama, yaitu *marketing screen*, *operation screen*, dan *financial screen*.

a) The Marketing Screen

Marketing screen digunakan untuk menilai kesesuaian konsep *event* dengan karakteristik target audiens. Pada Pasar Papringan, pengunjung umumnya datang untuk menikmati kuliner tradisional dan suasana pasar desa, bukan untuk

mengikuti kegiatan edukasi formal. Oleh karena itu, konsep Srawung Pring dirancang agar bersifat terbuka, tidak mengikat, dan menyatu dengan aktivitas pasar. Metode seperti *walking narrative* dan *workshop* berskala kecil dipilih karena memungkinkan pengunjung terlibat secara sukarela tanpa merasa terpaksa mengikuti rangkaian kegiatan yang kaku.

b) *The Operation Screen*

Operation screen berfokus pada kelayakan operasional penyelenggaraan *event*. Pada tahap ini, berbagai faktor dipertimbangkan, seperti ketersediaan ruang di kawasan bambu Pasar Papringan, kesiapan pengrajin untuk terlibat sebagai narasumber, durasi kegiatan yang sesuai dengan waktu operasional pasar, serta kebutuhan alat dan material *workshop*. Evaluasi menunjukkan bahwa Srawung Pring dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan ruang dan fasilitas yang sudah ada, sehingga tidak memerlukan perubahan fisik atau infrastruktur tambahan yang signifikan.

c) *The Financial Screen*

Financial screen dilakukan untuk menilai kelayakan konsep *event* dari sisi pembiayaan. Dalam konteks Srawung Pring, evaluasi keuangan tidak berorientasi pada keuntungan komersial, melainkan pada efisiensi dan keberlanjutan kegiatan. Analisis difokuskan pada estimasi biaya dasar seperti material *workshop*, media edukasi visual, serta kebutuhan operasional sederhana. Dengan memanfaatkan material lokal dan kolaborasi dengan pengrajin, konsep *event* dinilai layak secara finansial dan sesuai dengan prinsip *event* berbasis komunitas.

2. Systematic Detailed Planning

Perencanaan merupakan proses yang dilakukan oleh penyelenggara untuk menganalisis kebutuhan *event* serta menentukan langkah-langkah paling efektif agar kegiatan dapat berjalan sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Shone & Parry (2019), tahap perencanaan tidak hanya berfokus pada aspek teknis pelaksanaan, tetapi juga mencakup analisis situasi, ketersediaan sumber daya, serta perumusan strategi yang mampu mendukung keberhasilan *event* secara menyeluruh.

Mengacu pada Shone & Parry (2019), terdapat tiga aspek utama dalam tahap perencanaan, yaitu *operational planning*, *financial planning*, dan *marketing planning*.

a) Operational Planning

Pada tahap ini, penyelenggara perlu melakukan analisis terhadap permintaan pasar, seperti siapa audiens yang akan hadir dan berapa jumlah peserta yang diperkirakan. Selain itu, perencanaan operasional juga mencakup penentuan sumber daya yang dibutuhkan, termasuk tenaga kerja, logistik, serta pemilihan lokasi yang sesuai dengan karakter *event*. Pengaturan waktu menjadi bagian penting dalam perencanaan operasional, karena waktu pelaksanaan harus disesuaikan dengan ketersediaan audiens dan kondisi lingkungan.

b) Financial Planning

Tahap ini mencakup perhitungan biaya, pengelolaan sumber pendanaan, serta estimasi pengeluaran yang mungkin timbul selama proses penyelenggaraan *event*. Dalam perencanaan keuangan, penyelenggara juga perlu memperhitungkan skala *event*, jumlah peserta yang ditargetkan, serta potensi pendapatan atau dukungan yang dapat diperoleh. Selain itu, *financial planning* berfungsi sebagai alat kontrol untuk memastikan bahwa *event*

dapat dilaksanakan secara efisien sesuai dengan kapasitas sumber daya yang dimiliki.

c) *Marketing Planning*

Marketing planning merupakan proses perencanaan strategi pemasaran yang bertujuan untuk memperkenalkan dan mempromosikan *event* kepada audiens yang dituju. Meskipun suatu *event* bersifat terbatas atau privat, kegiatan pemasaran tetap diperlukan untuk memastikan informasi mengenai *event* dapat tersampaikan dengan baik dan menarik minat partisipasi audiens. Dalam konteks *event* yang bersifat publik, perencanaan pemasaran menjadi semakin penting karena berhubungan langsung dengan tingkat kehadiran peserta.

3. *Organizing and preparing the event*

Tahap ini berfokus pada pengaturan sumber daya manusia, sistem operasional, serta kesiapan teknis agar *event* dapat berjalan sesuai dengan tujuan komunikasi yang telah ditetapkan (Shone & Parry, 2019). Proses *organizing* tidak hanya bertujuan memastikan kelancaran teknis, tetapi juga membangun ruang komunikasi yang kondusif antara pengrajin, masyarakat desa, dan pengunjung. Oleh karena itu, pengorganisasian *event* diarahkan untuk mendukung terciptanya interaksi yang aman, nyaman, dan bermakna. Terdapat beberapa proses yang perlu diperhatikan dalam tahapan ini:

a) Rekrutmen Peserta

Pada tahap perencanaan, kegiatan *Rawung Pring* dirancang menggunakan mekanisme *ticketing* sebagai bagian dari strategi pengelolaan peserta dan penanda bahwa kegiatan ini merupakan *event* edukatif yang berbeda dari aktivitas Pasar Papringan pada hari biasa. Namun, dalam pelaksanaannya terdapat penyesuaian strategi

rekrutmen peserta dengan mempertimbangkan kondisi lapangan. Oleh karena itu, penyelenggara juga menerapkan pendekatan komunikasi langsung kepada pengunjung Pasar Papringan saat kegiatan berlangsung sebagai bagian dari strategi komunikasi *event*.

b) *Operational Activities*

Kegiatan operasional mencakup pengaturan alur kegiatan, kesiapan fasilitator dan pengrajin, serta penataan titik-titik aktivitas seperti area *walking narrative* dan *workshop*. Operasional *event* difokuskan pada kelancaran alur komunikasi antara penyelenggara, pengrajin, dan peserta agar proses pembelajaran berbasis pengalaman dapat berlangsung secara efektif. Namun, karena kegiatan Srawung Pring dilaksanakan bersamaan dengan hari penyelenggaraan Pasar Papringan, operasional *event* juga harus mengantisipasi dinamika ruang publik, termasuk lalu lintas pengunjung pasar yang tidak terdaftar sebagai peserta kegiatan. Oleh karena itu, pengelolaan alur kegiatan dirancang secara fleksibel agar tidak mengganggu aktivitas pasar sekaligus tetap menjaga fokus komunikasi dan pengalaman belajar peserta *event*.

c) *Security and Risk Awareness*

Keamanan merupakan salah satu aspek penting dalam perencanaan dan pelaksanaan *event* karena berkaitan dengan pengelolaan risiko serta perlindungan terhadap seluruh pihak yang terlibat, baik penyelenggara, pengrajin, maupun peserta kegiatan. Menurut Shone dan Parry (2019), kebutuhan dan tingkat pengamanan dalam sebuah *event* sangat bergantung pada skala, lokasi, serta karakteristik kegiatan yang diselenggarakan.

d) *Media Handling*

Media handling merupakan proses strategis dalam pengelolaan komunikasi dengan media yang bertujuan membentuk persepsi publik terhadap sebuah *event*. Pada kegiatan ini, media handling difokuskan pada penyampaian narasi *event* sebagai kegiatan edukatif berbasis budaya lokal, bukan sekadar aktivitas pasar. Pengelolaan media dilakukan secara sederhana dan kontekstual dengan memanfaatkan dokumentasi visual, komunikasi langsung kepada pengunjung, penyampaian informasi melalui kanal media sosial Pasar Papringan dan jejaring komunitas, serta melakukan penyebaran *press release* kepada beberapa media. Pendekatan ini bertujuan menyoroti aspek positif kegiatan, seperti proses belajar bersama pengrajin dan pengalaman berbasis bambu, sekaligus menjaga agar informasi yang beredar tetap selaras dengan karakter Pasar Papringan sebagai ruang publik berbasis komunitas.

e) *Rehearsal and Briefing*

Latihan dan pengarahan merupakan tahap persiapan yang bertujuan memastikan seluruh pihak yang terlibat memahami alur kegiatan, peran masing-masing, serta tujuan *event* secara menyeluruh. Pada tahap ini, penyelenggara melakukan pengarahan kepada fasilitator, pengrajin bambu, dan tim pendukung terkait alur kegiatan, pembagian waktu, serta pola interaksi dengan peserta. Dalam kegiatan ini, latihan lebih difokuskan pada simulasi alur komunikasi dan koordinasi di lapangan, mengingat kegiatan berlangsung di ruang publik yang aktif seperti Pasar Papringan. Pengarahan dilakukan untuk menyamakan pemahaman mengenai urutan kegiatan *walking narrative*, sesi dialog, dan *workshop*, sehingga penyampaian pesan edukatif dapat berjalan konsisten dan tidak saling tumpang tindih. Tahap ini penting untuk meminimalkan

potensi gangguan alur kegiatan serta memastikan seluruh tim siap beradaptasi dengan dinamika pengunjung pasar.

4. *Implementing: Running the Event*

Pelaksanaan adalah tahap ketika seluruh perencanaan diwujudkan dalam bentuk kegiatan nyata. Menurut Rahmawati (2021), pelaksanaan *event* membutuhkan fleksibilitas dan kemampuan adaptasi karena kondisi lapangan seringkali tidak dapat diprediksi. Setelah seluruh tahapan perencanaan dan persiapan selesai, kegiatan yang telah dirancang kemudian dilaksanakan sesuai dengan skema yang telah ditentukan. Pada tahap pelaksanaan, kejelasan peran dan tanggung jawab setiap pihak menjadi faktor penting untuk memastikan kegiatan berjalan secara optimal.

5. *Evaluation & Legacy*

Evaluasi merupakan langkah penting dalam menilai keberhasilan *event*. Ardiansyah (2022) menyebut bahwa evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah *event* telah mencapai tujuan, bagaimana pengalaman peserta, serta bagian mana yang perlu diperbaiki untuk keberlanjutan program. Setelah pelaksanaan *event*, tahap evaluasi perlu dilakukan untuk menilai sejauh mana kegiatan telah berjalan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pencapaian tujuan *event*, sekaligus menelaah berbagai kendala atau permasalahan yang muncul selama proses penyelenggaraan. Melalui evaluasi, penyelenggara dapat mengetahui aspek-aspek yang belum optimal serta menentukan bagian mana yang perlu diperbaiki atau dikembangkan pada pelaksanaan kegiatan selanjutnya.

2.2.4. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi merupakan proses perencanaan dan pengelolaan pesan yang dilakukan secara sadar untuk mencapai tujuan komunikasi

tertentu. Dalam perspektif ilmu komunikasi, strategi komunikasi tidak hanya berkaitan dengan penyampaian pesan, tetapi juga mencakup pemahaman konteks sosial, karakter audiens, perancangan pesan, pemilihan media, serta evaluasi dampak komunikasi. Cangara (2020) menjelaskan bahwa strategi komunikasi dibangun melalui tahapan yang sistematis agar pesan dapat diterima, dipahami, dan dimaknai sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Pandangan tersebut menegaskan bahwa strategi komunikasi tidak hanya berfokus pada proses penyampaian pesan, tetapi juga pada pemahaman konteks sosial, karakter audiens, serta dampak komunikasi yang ingin dicapai. Hal ini sejalan dengan Effendy (2019) yang menyatakan bahwa strategi komunikasi merupakan kombinasi antara perencanaan komunikasi (*communication planning*) dan manajemen komunikasi (*communication management*) untuk menghasilkan perubahan pengetahuan, sikap, maupun perilaku khalayak.

Dalam konteks *event*, strategi komunikasi memiliki peran yang sangat penting karena *event* pada dasarnya merupakan ruang komunikasi yang dirancang (*planned communication space*). Getz (2012) menyatakan bahwa *event* bukan sekadar rangkaian aktivitas, melainkan sebuah proses komunikasi terencana yang memadukan pesan, pengalaman, interaksi sosial, serta elemen ruang dan waktu. Oleh karena itu, keberhasilan *event* tidak hanya diukur dari kelancaran teknis pelaksanaan, tetapi juga dari sejauh mana pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dan dialami oleh audiens.

Sejalan dengan pandangan tersebut, Shone dan Parry (2019) menegaskan bahwa *event* memiliki kekuatan sebagai media komunikasi karena mampu menciptakan keterlibatan emosional, interaksi langsung, serta pengalaman yang bersifat personal bagi peserta. Karakteristik ini menjadikan *event* sebagai medium yang efektif untuk menyampaikan pesan edukatif dan nilai-nilai budaya yang sulit disampaikan melalui media komunikasi konvensional.

Pada *event* berbasis budaya lokal seperti Srawung Pring, strategi komunikasi berfungsi sebagai jembatan antara pengetahuan lokal masyarakat

desa dengan pengalaman pengunjung Pasar Papringan. Tanpa strategi komunikasi yang terstruktur, *event* berpotensi dipersepsi hanya sebagai aktivitas rekreatif atau hiburan semata. Sebaliknya, dengan strategi komunikasi yang dirancang secara sadar, *event* dapat berfungsi sebagai media edukatif yang mampu membangun pemahaman, kesadaran, serta keterlibatan audiens terhadap nilai ekologis dan budaya bambu.

Berdasarkan kajian komunikasi strategis dan *event studies*, strategi komunikasi dalam sebuah *event* umumnya dibangun melalui tahapan-tahapan yang sistematis. Tahapan ini dirujuk dari kerangka strategi komunikasi yang dikemukakan oleh Cangara (2020) serta konsep *event* sebagai media komunikasi oleh Getz (2012) dan Shone & Parry (2019).

1) Analisis Situasi dan Konteks Komunikasi

Tahap awal strategi komunikasi adalah analisis situasi untuk memahami konteks sosial, budaya, dan komunikasi tempat *event* diselenggarakan. Cangara (2020) menyebut tahap ini sebagai *situational analysis*, yaitu proses mengidentifikasi permasalahan komunikasi, karakter lingkungan, serta potensi dan hambatan yang dapat memengaruhi keberhasilan komunikasi. Dalam konteks Srawung Pring, analisis situasi dilakukan dengan mengamati Pasar Papringan sebagai ruang publik berbasis budaya. Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas pengunjung hadir untuk menikmati kuliner dan suasana pasar desa, sementara pemahaman terhadap nilai ekologis dan budaya bambu belum menjadi fokus utama pengalaman pengunjung. Di sisi lain, pengrajin bambu serta masyarakat desa memiliki pengetahuan lokal yang kaya, namun belum tersedia ruang komunikasi yang terstruktur untuk mentransfer pengetahuan tersebut kepada pengunjung.

2) Penentuan Tujuan Komunikasi

Setelah memahami konteks, strategi komunikasi dilanjutkan dengan penetapan tujuan komunikasi. Effendy (2019) menegaskan bahwa tujuan komunikasi harus dirumuskan secara jelas agar proses komunikasi memiliki arah yang terukur dan tidak bersifat sporadis. Dalam Srawung Pring, tujuan komunikasi dirancang untuk:

- a) meningkatkan pemahaman pengunjung terhadap nilai ekologis dan budaya bambu,
- b) membuka ruang dialog antara pengrajin dan pengunjung,
- c) menciptakan pengalaman belajar berbasis praktik,
- d) membangun kesadaran bahwa bambu merupakan bagian dari identitas dan keberlanjutan desa.

Tujuan ini menempatkan Srawung Pring sebagai *event* edukatif, bukan sekadar kegiatan hiburan.

3) Penentuan Sasaran Komunikasi

Strategi komunikasi yang efektif harus mempertimbangkan karakteristik audiens. Cangara (2020) menyatakan bahwa pemahaman terhadap latar belakang sosial, budaya, dan motivasi audiens sangat memengaruhi keberhasilan komunikasi. Dalam kegiatan ini, sasaran komunikasi meliputi:

- a) pengunjung Pasar Papringan sebagai penerima pesan,
- b) pengrajin bambu dan masyarakat sebagai komunikator sekaligus pemilik pengetahuan lokal.

Pembagian sasaran ini menegaskan bahwa strategi komunikasi Srawung Pring bersifat dua arah dan partisipatif.

4) Perumusan Pesan Komunikasi

Pesan komunikasi harus disusun secara kontekstual dan relevan dengan pengalaman audiens. Mulyana (2020) menjelaskan bahwa pesan yang efektif adalah pesan yang mampu mengaitkan informasi baru dengan pengalaman yang telah dimiliki audiens. Dalam Srawung Pring, pesan komunikasi dikemas dalam narasi tentang bambu sebagai material ekologis, simbol budaya, dan bagian dari sejarah revitalisasi desa. Pesan ini tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi dialami langsung melalui *walking narrative*, dialog dengan pengrajin, dan *workshop* anyaman. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *experience-based communication* yang dikemukakan oleh Pine & Gilmore (2019), yang menyatakan bahwa pengalaman langsung lebih efektif dalam membangun makna dibandingkan penyampaian informasi satu arah.

5) Pemilihan Media Komunikasi

Event dipilih sebagai media utama karena mampu menghadirkan komunikasi tatap muka, interaksi langsung, dan pengalaman *multisensorik*. Shone & Parry (2019) menekankan bahwa *event* memiliki keunggulan sebagai media komunikasi karena mampu menciptakan keterlibatan emosional dan sosial secara bersamaan. Dalam Srawung Pring, media komunikasi tidak hanya berupa *event* itu sendiri, tetapi juga poster edukatif, alat peraga bambu, serta demonstrasi langsung oleh pengrajin.

6) Evaluasi Dampak Komunikasi

Tahap akhir strategi komunikasi adalah evaluasi dampak. Ardiansyah (2022) menyatakan bahwa evaluasi komunikasi diperlukan untuk mengukur sejauh mana pesan dipahami,

dimaknai, dan berdampak pada audiens. Evaluasi dalam Srawung Pring dilakukan melalui observasi interaksi, diskusi reflektif, serta pengukuran pemahaman peserta melalui *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah kegiatan.

2.2.6. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan bentuk komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih melalui interaksi langsung yang melibatkan pesan verbal maupun nonverbal. Dalam konteks kegiatan berbasis komunitas seperti Srawung Pring, komunikasi interpersonal menjadi fondasi utama untuk memastikan terjadinya pertukaran pengetahuan yang efektif antara pengrajin, fasilitator, dan peserta. Menurut Liliweri (2019), komunikasi interpersonal adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan yang terjadi secara tatap muka sehingga memungkinkan terjadinya umpan balik langsung, pemahaman kontekstual, serta pembentukan hubungan emosional di antara pihak-pihak yang berinteraksi. Hal ini menjadikan komunikasi interpersonal sebagai bentuk komunikasi yang paling kaya secara makna karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara bersamaan.

Komunikasi interpersonal memiliki beberapa ciri yang membuatnya efektif dalam kegiatan edukatif berbasis praktik:

*1. Adanya umpan balik langsung (*direct feedback*)*

Peserta dapat langsung menanyakan hal yang belum dipahami kepada pengrajin, sehingga proses belajar berlangsung dua arah. Umpan balik ini membantu menyesuaikan penjelasan dengan kebutuhan individu.

2. Interaksi yang personal dan kontekstual

Dalam Srawung Pring, pengrajin berbicara dari pengalaman hidup, bukan sekadar memberi informasi teknis. Menurut Wibowo (2021), pengetahuan kontekstual yang disampaikan melalui pengalaman personal lebih mudah diingat dan diinternalisasi.

3. Kehadiran aspek emosional

Relasi emosional terbentuk ketika peserta melihat langsung cara hidup pengrajin dan mendengar cerita mereka. Hal ini memperkuat pemaknaan peserta terhadap bambu dan budaya desa.

4. Pembelajaran berbasis demonstrasi

Komunikasi interpersonal memungkinkan demonstrasi langsung. Ketika pengrajin menunjukkan teknik mengiris bambu atau menganyam, peserta mempelajarinya melalui observasi, imitasi, dan praktik.

Dengan mempertimbangkan peran-peran tersebut, komunikasi interpersonal menjadi konsep yang sangat penting dalam perancangan Srawung Pring. Keberhasilan kegiatan tidak hanya bergantung pada materi edukasi, tetapi pada kualitas interaksi yang dibangun antara pengrajin, fasilitator, dan peserta. Pemahaman mendalam tentang konsep ini membantu penulis merancang strategi komunikasi yang menekankan kehangatan, keterbukaan, dan kejelasan agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan bermakna.

2.2.7. Experiential Learning

Experiential learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung sebagai sumber utama pengetahuan. Dalam konsep ini, peserta belajar melalui proses mengalami (*experience*), merefleksikan pengalaman tersebut, kemudian menerapkannya dalam situasi baru. Menurut teori pembelajaran yang dikembangkan Kolb, seseorang memahami suatu konsep secara lebih mendalam ketika ia terlibat secara aktif dalam pengalaman konkret, bukan hanya melalui penjelasan verbal atau teori formal. Di Indonesia, pendekatan ini banyak digunakan dalam pendidikan nonformal, kegiatan berbasis masyarakat, serta pelatihan keterampilan tradisional (Susanto, 2021).

Pembelajaran berbasis pengalaman sangat relevan dengan kegiatan Srawung Pring, karena pemahaman mengenai bambu baik secara ekologis maupun teknis tidak cukup dijelaskan melalui teori. Menganyam bambu, memahami tekstur, belajar memilih ruas yang tepat, mendengarkan kisah pengrajin, berjalan menelusuri kawasan Papringan, dan mengalami atmosfer desa secara langsung merupakan pengalaman yang memberikan makna lebih dalam bagi peserta. Hal ini sesuai dengan pandangan Yuliani (2020) bahwa *experiential learning* memungkinkan pembelajaran menginternalisasi nilai melalui interaksi *multisensorik*, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih kontekstual dan personal.

Kolb menguraikan empat tahap dalam siklus *experiential learning*, yang hingga kini digunakan sebagai model pembelajaran global. Dalam kegiatan Srawung Pring, keempat tahap ini muncul secara alami dalam alur kegiatan:

1. *Concrete Experience* (Pengalaman Konkret)

Tahap pertama terjadi ketika peserta mengalami langsung situasi tertentu. Dalam kegiatan ini, pengalaman konkret muncul ketika peserta:

- a. berjalan melewati area bambu sambil membaca poster edukasi,
- b. mendengarkan kisah pengrajin,
- c. memegang bambu,
- d. mencoba teknik mengiris dan menganyam,
- e. menyaksikan demonstrasi pengrajin secara dekat.

Menurut Sari (2022), pengalaman nyata memberikan rangsangan sensorik dan emosional yang mendorong peserta lebih terlibat dalam proses belajar.

2. *Reflective Observation* (Refleksi Pengalaman)

Pada tahap ini, peserta merenungkan apa yang mereka lihat dan alami. Proses refleksi terjadi ketika:

- a. peserta mengamati perbedaan jenis bambu,
- b. membandingkan teknik yang diajarkan pengrajin,

- c. merefleksikan nilai budaya yang terkandung dalam cerita,
- d. atau menanyakan hal-hal yang belum dipahami.

Penelitian Astuti (2023) menunjukkan bahwa refleksi mendalam meningkatkan pemahaman konsep dan memperkuat memori jangka panjang, terutama ketika peserta memiliki kesempatan berdialog dengan narasumber.

3. *Abstract Conceptualization* (Pembentukan Konsep)

Tahap ketiga adalah ketika peserta mulai menghubungkan pengalaman dengan teori atau konsep yang lebih luas. Dalam Srawung Pring, hal ini terlihat ketika peserta:

- a. memahami fungsi ekologis bambu dari narasi lingkungan,
- b. menyimpulkan filosofi hidup masyarakat desa,
- c. menghubungkan teknik menganyam dengan prinsip ketelitian dan ketekunan,
- d. menginternalisasi nilai keberlanjutan yang diajarkan.

Menurut Rahmawati (2021), pembentukan konsep terjadi ketika peserta mampu menyusun makna baru berdasarkan pengalaman langsung yang telah mereka refleksikan.

4. *Active Experimentation* (Penerapan dalam Situasi Baru)

Tahap terakhir adalah penerapan pengalaman untuk mencoba hal baru. Dalam *workshop* ini, peserta:

- a. mencoba membuat anyaman dengan variasi pola,
- b. memperbaiki kesalahan teknik,
- c. mencoba menggunakan alat tradisional dengan lebih percaya diri,
- d. menerapkan pengetahuan ekologis pada pertanyaan baru seperti pemilihan bambu terbaik.

Setyowati (2022) menekankan bahwa tahap ini merupakan indikator keberhasilan pembelajaran berbasis pengalaman, karena peserta menunjukkan kemampuan mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari.

2.2.9. Environmental Storytelling

Environmental storytelling merupakan konsep yang menjelaskan bagaimana sebuah lingkungan fisik, lanskap, atau ruang tertentu dapat menyampaikan narasi, makna, dan pesan kepada individu yang mengalaminya. Dalam pendekatan ini, ruang tidak sekadar menjadi latar, tetapi berfungsi sebagai “komunikator” yang membentuk persepsi, emosi, dan pemahaman pengunjung. Menurut Pratiwi (2021), *environmental storytelling* adalah teknik penyampaian pesan yang memanfaatkan elemen-elemen lingkungan untuk menciptakan pengalaman imersif, sehingga peserta dapat memahami sebuah konsep atau nilai melalui keterlibatan langsung dengan ruang.

Konsep ini sering digunakan dalam museum, taman tematik, wisata edukasi, dan program berbasis budaya. Namun dalam konteks pedesaan, *environmental storytelling* memiliki kekuatan khusus karena lingkungan desa kaya akan simbol, sejarah, dan praktik ekologis yang hidup dalam keseharian masyarakat. Ruang bambu di Ngadiprono, misalnya, bukan hanya kumpulan tanaman, ia menyimpan lapisan-lapisan cerita tentang ekonomi tradisional, ekologi lokal, estetika, dan filosofi masyarakat Jawa. Wardhani (2022) menjelaskan bahwa lingkungan alam dapat menjadi medium pendidikan ketika pengunjung diajak untuk membaca tanda-tanda ekologis dalam lanskap, seperti jenis *vegetasi*, pola ruang, atau hubungan manusia dengan alam.

Dalam kegiatan Srawung Pring, *environmental storytelling* diterapkan melalui metode *walking narrative*, yaitu kegiatan berjalan menyusuri ruang Papringan sambil membaca *visual display*, mendengarkan narasi, dan mengamati lanskap bambu secara langsung. Pendekatan ini memberikan pengalaman *multisensorik*, penglihatan, pendengaran, sentuhan, bahkan penciuman yang memperkuat pemaknaan terhadap bambu sebagai elemen ekologis dan budaya. Menurut Oktaviani (2023), pembelajaran berbasis pengalaman ruang mampu meningkatkan *environmental literacy* karena

peserta belajar dengan cara melihat, merasakan, dan menginterpretasikan lingkungan secara langsung.

Dimensi *Environmental Storytelling* dalam Srawung Pring

Setidaknya terdapat empat dimensi yang muncul dalam penerapan *environmental storytelling* pada kegiatan Srawung Pring:

1. Ruang sebagai Media Naratif

Bambu tidak hanya menjadi objek observasi; ia menjadi tokoh utama dalam cerita. Peserta diajak mengenali jejak ekologisnya, melihat bagaimana ia tumbuh, dan memahami fungsinya bagi masyarakat desa. Menurut Kusumawati (2020), narasi lingkungan yang kuat dapat menciptakan kesadaran ekologis yang lebih dalam pada peserta.

2. Visualisasi Informasi melalui Media Edukatif

Poster edukatif yang dipasang pada titik-titik tertentu berfungsi sebagai *wayfinding narratives*, narasi yang membuka wawasan langkah demi langkah. Poster tersebut menjelaskan jenis bambu, fungsi ekologis, sejarah Papringan, hingga kisah pengrajin. Ini menggabungkan narasi visual dan narasi ruang.

3. Pengalaman Sensorik yang Mendalam

Pada kegiatan ini memungkinkan peserta merasakan tekstur daun, aroma bambu basah, bayangan rumpun bambu, dan bunyi serangga. Lingkungan sensorik seperti ini mempermudah peserta mengingat informasi karena pengalaman bersifat *embodied*, bukan sekadar intelektual. Penelitian Firmansyah (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis sensori meningkatkan retensi informasi hingga 40%.

4. Keterlibatan Emosional dan Kultural

Kisah yang disampaikan pengrajin misalnya tentang bagaimana bambu digunakan dalam ritual atau kehidupan rumah tangga desa menghubungkan ruang fisik dengan nilai kultural. Hal ini melahirkan pengalaman emosional yang memperkuat pemahaman peserta.

2.2.10. *Pre-test* dan *Post-test*

Pre-test dan *post-test* merupakan metode evaluasi sederhana namun efektif untuk mengukur perubahan pengetahuan, sikap, atau keterampilan peserta setelah mengikuti suatu program edukatif. Menurut Banuwa & Susanti (2021), *pre-test* digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta sebelum intervensi dilakukan, sedangkan *post-test* digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah peserta mengikuti kegiatan. Metode ini umum digunakan dalam pendidikan nonformal, pelatihan komunitas, dan program pemberdayaan karena mampu memberikan gambaran kuantitatif mengenai efektivitas kegiatan.

Setelah seluruh alur kegiatan selesai mulai dari *walking narrative*, sesi dialog, demonstrasi pengrajin, hingga *workshop* anyaman peserta diberikan *post-test*. Tes ini dirancang dengan tingkat kesulitan yang sama namun memuat konteks yang telah mereka alami. Dengan membandingkan kedua hasil tes tersebut, penyelenggara dapat mengidentifikasi sejauh mana kegiatan memberikan dampak edukatif.

Menurut Wahyuni (2022), *pre-test* dan *post-test* efektif untuk kegiatan berbasis praktik karena:

1. Mengukur peningkatan pengetahuan yang bersifat konkret
Seperti mengenali jenis bambu atau memahami tahapan menganyam.
2. Melihat perubahan sikap atau persepsi
Contohnya perubahan pandangan peserta terhadap nilai ekologis bambu.
3. Mengevaluasi desain kegiatan
Jika peningkatan nilai tidak signifikan, maka metode penyampaian perlu diperbaiki.
4. Mengidentifikasi kebutuhan edukasi lanjutan

Hal ini penting untuk keberlanjutan program SII atau kegiatan Papringan lainnya.

Secara keseluruhan, *pre-test* dan *post-test* memberikan dasar evaluasi yang kuat dan terukur untuk memahami efektivitas kegiatan Srawung Pring dalam memenuhi tujuan edukatifnya. Dengan metode ini, penyelenggara

dapat memastikan bahwa program memiliki dampak yang nyata, bukan sekadar kegiatan rekreatif tanpa proses belajar yang berarti.

2.2.11. Model evaluasi *CIPP* (*Context, Input, Process, Product*)

Model evaluasi *CIPP* (*Context, Input, Process, Product*) merupakan salah satu model evaluasi program yang paling banyak digunakan dalam penelitian pendidikan, evaluasi proyek pemberdayaan, serta kegiatan berbasis komunitas. Model ini dikembangkan oleh Stufflebeam dan hingga kini menjadi rujukan utama dalam evaluasi program karena bersifat komprehensif, sistematis, dan mampu menilai program dari berbagai aspek. Menurut Rama et al. (2023), *CIPP* bukan hanya menilai keberhasilan akhir program, tetapi juga menilai bagaimana program dirancang, dijalankan, dan memberikan dampak bagi sasaran.

Dalam konteks kegiatan edukatif seperti Srawung Pring, model *CIPP* sangat relevan karena kegiatan ini melibatkan perancangan konsep, kolaborasi komunitas desa, proses fasilitasi di lapangan, dan hasil pembelajaran peserta. Dengan menggunakan model *CIPP*, peneliti dapat mengevaluasi program secara menyeluruh sehingga dapat memberikan rekomendasi yang tepat untuk pengembangan kegiatan di masa mendatang. Berikut penjelasan empat komponen utama model ini:

1. Evaluasi *Context* (Konteks)

Evaluasi konteks bertujuan mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, potensi, dan tujuan dari kegiatan yang akan dijalankan. Arikunto & Jabar (dalam Rama et al., 2023) menjelaskan bahwa evaluasi konteks membantu peneliti merumuskan tujuan program secara tepat berdasarkan kondisi nyata di lapangan.

Dalam Srawung Pring, evaluasi konteks dilakukan dengan:

- a. mengenali kesenjangan pengetahuan antara pengrajin dan pengunjung Papringan,
- b. mengidentifikasi rendahnya literasi ekologis mengenai bambu,

c. memahami kebutuhan masyarakat desa untuk ruang belajar dan interaksi,

d. melihat peluang edukasi berbasis budaya dalam revitalisasi Papringan.

Hasil evaluasi konteks menunjukkan bahwa pengunjung belum memahami filosofi bambu, nilai ekologinya, atau sejarah revitalisasi Papringan. Kondisi inilah yang melatarbelakangi dirancangnya kegiatan edukatif Strawung Pring. Evaluasi konteks memberi landasan mengapa program ini relevan, dibutuhkan, dan memiliki nilai sosial.

2. Evaluasi Input (Masukan)

Evaluasi input berfokus pada perencanaan program, termasuk sumber daya, strategi, metode, dan kesiapan pelaksana. Menurut Rusdiana (2020), tahap ini membantu menentukan apakah rencana kegiatan realistik, efektif, dan dapat diimplementasikan dengan sumber daya yang tersedia.

Dalam Strawung Pring, evaluasi input meliputi:

- a. pemilihan pengrajin lokal sebagai narasumber utama,
- b. penentuan metode *walking narrative* dan *workshop*,
- c. penyusunan materi visual berupa poster edukasi,
- d. logistik seperti bambu, alat anyaman, dan ruang Papringan,
- e. pembagian peran antara mahasiswa SII dan pemuda desa,
- f. penjadwalan sesuai kalender Papringan.

Evaluasi input memastikan bahwa kegiatan memiliki struktur yang jelas, metode yang tepat, dan sumber daya yang memadai untuk mencapai tujuan edukatifnya.

3. Evaluasi *Process*

Evaluasi proses dilakukan untuk menilai bagaimana program dilaksanakan dan apakah pelaksanaannya sesuai dengan rencana. Stufflebeam (dalam Rama et al., 2023) menyebutkan bahwa evaluasi proses membantu memonitor tingkat keberhasilan implementasi, mengidentifikasi kendala, dan memberikan umpan balik perbaikan selama program berlangsung.

Dalam kegiatan Srawung Pring, evaluasi proses mencakup:

- a. pengamatan alur kegiatan *walking narrative*,
- b. keterlibatan peserta dalam sesi dialog,
- c. respons peserta terhadap demonstrasi pengrajin,
- d. kelancaran proses *workshop* anyaman,
- e. efektivitas komunikasi fasilitator,
- f. dinamika interaksi pemuda desa, pengrajin dan pengunjung.

Proses evaluasi dilakukan melalui observasi langsung, dokumentasi kegiatan, serta diskusi singkat setelah kegiatan selesai. Informasi ini penting untuk mengetahui apakah aktivitas edukatif berjalan menarik, efektif, dan sesuai kebutuhan peserta.

4. Evaluasi *Product*

Evaluasi produk menilai hasil atau dampak yang dicapai setelah program selesai. Dalam penelitian karya, evaluasi produk sering mencakup perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun manfaat sosial yang muncul dari program. Menurut Rusdiana (2021), evaluasi produk harus mengukur sejauh mana tujuan awal program tercapai.

Pada Srawung Pring, komponen hasil dapat dinilai melalui:

- a. peningkatan nilai peserta dari *pre-test* ke *post-test*,
- b. respons positif peserta terhadap pengalaman belajar,
- c. peningkatan apresiasi pada budaya bambu,
- d. aktivitas belajar langsung yang menghasilkan kerajinan sederhana,
- e. penguatan posisi pengrajin sebagai pemilik pengetahuan lokal,
- f. dampak sosial berupa interaksi antar generasi dan antar budaya.

Selain itu, kegiatan ini memberikan *legacy*, yaitu manfaat jangka panjang bagi desa dan program SII. Misalnya, pengrajin mendapatkan dokumentasi, visibilitas, dan potensi kolaborasi baru, sementara Papringan memiliki program edukatif yang dapat dikembangkan lebih lanjut.