

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya Sejenis

Proses penyusunan karya meliputi riset yang dilaksanakan berdasarkan penelitian & karya terdahulu yang relevan dengan festival edukasi mitigasi bencana untuk anak-anak diusia dini. Hal ini meliputi proses perancangan, metodologi, format karya akhir, media karya, dan lain-lain yang dapat menunjang proses penyusunan karya. Penelitian ini menargetkan anak-anak di usia sekolah yang tinggal di daerah yang rawan tsunami dan gempa bumi. Penggunaan *storytelling* untuk DRR, fungsi *local wisdom*, dan *special event* dalam pendidikan adalah konsep yang digunakan karya ini.

Jurnal pertama adalah karya Hutabarat et al (2025) dalam Jurnal Abdimas Prakasa Dakara. Penelitian ini membahas sosialisasi mitigasi tsunami bagi anak-anak penyintas di Desa Mekarsari melalui permainan edukatif seperti simbol bencana, lagu tsunami, dan petak jongkok. Hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman anak hingga lebih dari 80% dalam mengenali simbol bahaya serta berperan dalam proses trauma healing pascabencana. Penelitian ini menjadi rujukan penting bagi karya karena menunjukkan bahwa metode berbasis permainan dapat menjadi media komunikasi kebencanaan yang efektif dan ramah anak.

Jurnal kedua adalah karya Satiadhi dan Syafuddin (2025) dalam prosiding UNNESCO UNAIC National Conference. Penelitian ini mengulas Workshop Nyegah Bala Laut di Desa Situregen, sebuah event edukasi mitigasi tsunami berbasis manajemen acara dan komunikasi bencana. Kegiatan ini menggabungkan sesi edukasi dan praktik kreatif desain kaos mitigasi menggunakan Canva, dengan hasil peningkatan pemahaman peserta dari skor 5,95 menjadi 6,79 pada post-test. Pendekatan ini terbukti efektif membangun kesadaran dan kesiapsiagaan masyarakat melalui media visual yang sederhana dan partisipatif. Relevansinya dengan karya terletak pada penerapan strategi *event-based communication* sebagai sarana edukasi mitigasi yang kreatif, di mana Festival Sagara Asih juga

menggunakan pendekatan partisipatif dan budaya lokal untuk meningkatkan literasi kebencanaan masyarakat pesisir.

Jurnal ketiga adalah karya Hidayati (2020) berjudul *Disaster Risk Reduction Education through Storytelling for Pre-School Children: A Case Study of Storytellers' Local Community in Lombok, West Nusa Tenggara*. Penelitian ini menyoroti penggunaan storytelling oleh komunitas pendongeng lokal di Lombok sebagai sarana edukasi pengurangan risiko bencana (DRRE) bagi anak usia prasekolah pascagempa 2018. Melalui pendekatan *narrative inquiry*, studi ini menemukan bahwa kegiatan mendongeng yang mengandung nilai lokal, musik, dan permainan peran efektif meningkatkan kesadaran anak terhadap bencana serta membantu pemulihan psikologis mereka. Konsep yang juga diadaptasi dalam *Sagara Asih* untuk mengajarkan mitigasi bencana berbasis budaya lokal kepada anak-anak pesisir.

Jurnal keempat adalah karya Santy et al. (2025) dalam *Jurnal Atma Inovasia* berjudul *Peningkatan Kesadaran Tanggap Bencana melalui Permainan Edukatif di SMP Negeri 4 Pakem*. Penelitian ini mengembangkan *Action and Info Estafet Game*, permainan edukatif tiga tahap yang mengajarkan langkah-langkah mitigasi erupsi Merapi dan gempa bumi secara interaktif melalui simulasi gerakan, penyusunan kartu informasi, dan kuis cepat. Hasil evaluasi menunjukkan skor positif dengan nilai rata-rata 2,35 pada aspek kemudahan penggunaan dan keseruan, menandakan bahwa metode gamifikasi efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap mitigasi bencana. Relevansi penelitian ini terhadap karya terletak pada penerapan pendekatan berbasis permainan sebagai media partisipatif untuk edukasi kebencanaan.

Jurnal kelima telaah adalah karya Ramdhani et al. (2019) dalam *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* berjudul *Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini*. Penelitian ini mengkaji penerapan metode storytelling berbasis cerita rakyat Sasak seperti “Lelampaq Lendong Kaoq” dan “Tegodek-Godek dan Tetuntel-Tuntel” untuk menanamkan nilai karakter seperti tanggung

jawab, kejujuran, religiusitas, dan kerja sama pada anak TK Ummi Adniah NW Sekarteja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *storytelling* efektif sebagai metode pembelajaran karakter yang menyenangkan, menumbuhkan sikap positif, serta memperkuat pemahaman nilai moral dan budaya lokal. Relevansinya dengan karya terletak pada penggunaan *storytelling* berbasis kearifan lokal sebagai media pendidikan non-formal yang membentuk perilaku dan kesadaran anak.

Dari kelima jurnal yang ditelaah, dapat disimpulkan bahwa pendekatan partisipatif melalui media kreatif seperti permainan edukatif, *storytelling*, dan kegiatan berbasis *event* terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran dan kesiapsiagaan anak terhadap bencana. Penelitian-penelitian tersebut menegaskan pentingnya penggunaan metode yang sesuai dengan perkembangan anak dan berlandaskan kearifan lokal agar pesan mitigasi lebih mudah diterima dan diinternalisasi secara emosional maupun sosial.



Tabel 2.1 Referensi Karya
Sumber : Olahan Pribadi (2025)

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5
1.	Judul Artikel (Karya)	Sosialisasi Mitigasi Bencana Tsunami melalui Permainan bagi Anak-anak Kampung Huntap Desa Mekarsari Kecamatan Panimbang	Peningkatan Kesadaran Masyarakat melalui Event Workshop “Nyegah Bala Laut” sebagai Sarana Edukasi Mitigasi Tsunami Situregen	<i>Disaster Risk Reduction Education through Storytelling for Pre-School Children: A Case Study of Storytellers' Local Community in Lombok, West Nusa Tenggara</i>	Peningkatan Kesadaran Tanggap Bencana melalui Permainan Edukatif di SMP Negeri 4 Pakem	Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Rugun Romaida Hutabarat, Yuwono Prianto, Muhammad Haikal Rifurio, Devi, Jessica Aurelia, Sarah Angelina Setiahata Lumban Tobing. Tahun: 2025	Francesca Satiadhi, Syafuddin Tahun: 2024 Penerbit: Prosiding UNESCO (UNAIC National Conference) 2024.	Thalia Khairul Yulia Hidayati Tahun: 2020 Penerbit: Proceedings of the International Conference on Early Childhood Education and Parenting (ECEP 2019)	Delvita Santy, Audia Kanaya, Pieter Noah, Khaerunnisa Tahun: 2025 Penerbit: Jurnal Atma Inovasia (JAI), Vol. 5, No. 2, 2025	Sandy Ramdhani, Nur Adiyah Yuliasatri, Siti Diana Sari, Siti Hasriah Tahun: 2019 Penerbit: Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 3 No. 1

	Penerbit: Jurnal Abdimas Prakasa Dakara				
3. Tujuan Karya	Meningkatkan kesadaran dan pemahaman anak-anak penyintas tsunami Selat Sunda 2018 terkait mitigasi tsunami melalui media permainan edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini dan sekolah dasar	Untuk meningkatkan kesadaran dan kesiapsiagaan masyarakat Desa Situregen, Lebak Selatan, terhadap potensi tsunami melalui event workshop edukasi mitigasi berbasis kreativitas (desain kaos mitigasi)	Mengeksplorasi praktik pendidikan pengurangan risiko bencana (DRRE) untuk anak usia dini melalui media storytelling yang dilakukan oleh komunitas pendongeng lokal di Lombok	Mengembangkan media berupa permainan edukatif Action and Info Estafet Game untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap langkah-langkah mitigasi bencana, khususnya erupsi Gunung Merapi dan gempa bumi.	Untuk menganalisis penerapan metode storytelling berbasis cerita rakyat Sasak dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada anak-anak TK Ummi Adniyah NW Sekarteja
4. Konsep	Permainan edukatif, Disaster education	Event management, Disaster communication	Narrative inquiry, storytelling, disaster education, local wisdom	Disaster education, game-based learning, participatory approach	Storytelling, local wisdom, character education
5. Metode Perancangan Karya	identifikasi masalah, pemetaan sosial,	Wawancara tokoh kunci, riset materi penyuluhan, <i>pre-test & post-test</i>	Studi kasus kualitatif, wawancara semi	Studi literatur, observasi, perancangan	Kualitatif deskriptif, observasi, wawancara, dokumentasi

	perancangan media permainan		terstruktur, <i>narrative inquiry</i>	media, uji-coba permainan	
6. Persamaan	Media permainan untuk menyampaikan pesan mitigasi Menargetkan anak usia dasar di daerah rawan tsunami	Berbasis event sebagai edukasi mitigasi bencana Menedepankan partisipatori masyarakat	Menggunakan <i>storytelling</i> sebagai media utama pendidikan Memanfaatkan kearifan lokal sebagai bagian narasi edukasi	Menargetkan anak usia sekolah dasar sebagai peserta utama Menggunakan media permainan edukatif sebagai sarana pendidikan	Penggunaan <i>storytelling</i> berbasis cerita lokal sebagai media pendidikan
7. Perbedaan	Penelitian tidak berbasis <i>storytelling</i> , melainkan edukatif umum.	Fokus penelitian ke pemuda bukan ke anak-anak SD	Tidak dalam bentuk <i>special event</i> dan games edukatif	Tidak berbasis <i>storytelling</i> dan perbedaan target penelitian yaitu anak SMP	Tidak berbasis edukasi mitigasi bencana melainkan pendidikan karakter
8. Hasil Penelitian	Lebih dari 80% anak mampu mengenali simbol bahaya tsunami setelah dua kali pengulangan	Rata-rata skor pemahaman peserta meningkat dari 5,95 (pre-test) menjadi 6,79 (post-test)	<i>Storytelling</i> efektif meningkatkan kesadaran bencana pada anak usia dini.	Action and Info Estafet Game berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang mitigasi bencana.	<i>Storytelling</i> berbasis cerita rakyat Sasak terbukti efektif menanamkan nilai karakter pada anak usia dini

2.2 Landasan Teori/Konsep yang Digunakan

Landasan konsep meliputi *framework* & konsep-konsep yang digunakan dalam implementasi karya Sagara Asih.

2.2.1 *Child Centered Disaster Risk Reduction*

Paragraf setelah sub-bab tidak memerlukan indent. Bagian ini termasuk dalam teori/konsep umum yang berisikan tentang dan gambaran besar dari tema yang digunakan dalam rancangan karya. Komunikasi merupakan unsur penting dalam setiap fase manajemen bencana: sebelum, selama, dan setelah kejadian. Moorthy et al. (2018) menegaskan bahwa komunikasi merupakan jembatan antara penyintas bencana dan sistem tanggap darurat, anggota keluarga (diwakili oleh keluarga), atau jaringan dukungan sosial yang lebih luas. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, model komunikasi kebencanaan mengalami pergeseran dari pendekatan top-down menuju strategi komunikasi dua arah yang dialogis dan partisipatif (Dufty, 2020). Pendekatan komunikasi partisipatif menjadi relevan untuk memanfaatkan potensi anak-anak sebagai *agents of change* dalam pengurangan risiko bencana.

Berdasarkan konteks pendidikan dan pengurangan risiko bencana, Dufty (2020) menyoroti perlunya model komunikasi yang berpusat pada anak yang melibatkan anak-anak dalam partisipasi aktif untuk berbagi informasi, mempelajari, dan membuat keputusan terkait risiko bencana. Pendekatan ini mengikuti prinsip CCDRR UNICEF yang memandang anak-anak bukan hanya sebagai korban, tetapi juga sebagai agen perubahan potensial yang aktif, karena mereka dapat berkontribusi pada pengurangan risiko selama periode pra, darurat, dan pascabencana (Amri et al., 2017).

UNICEF (2019, 2022) menjelaskan bahwa komunikasi kebencanaan berbasis anak berlandaskan empat prinsip utama, yaitu non-diskriminasi, kepentingan terbaik bagi anak, hak atas kehidupan dan perkembangan, serta penghargaan terhadap pandangan anak. Pendekatan ini menekankan pentingnya memberikan ruang bagi anak untuk berpartisipasi dalam risk assessment,

perencanaan kesiapsiagaan, dan proses pemulihan. Program CCDRR UNICEF di Nepal misalnya, menunjukkan bahwa ketika anak-anak dilibatkan melalui child clubs, mereka mampu mengidentifikasi risiko di lingkungannya, menyebarkan informasi keselamatan, dan membantu membangun kesadaran risiko dalam komunitas mereka (UNICEF Nepal, 2019)

Model komunikasi berbasis anak bersifat inklusif, holistik, dan multisektoral (UNICEF, 2022). Inklusif berarti melibatkan seluruh anak, termasuk kelompok yang rentan seperti penyandang disabilitas dan anak perempuan. Holistik berarti mengintegrasikan berbagai sektor pendidikan, kesehatan, WASH, dan perlindungan anak dalam strategi komunikasi risiko. Di sisi lain, berbagai langkah telah menunjukkan bahwa diperlukan peran bersama dari berbagai departemen pemerintah, lembaga pendidikan, media massa, dan masyarakat dalam memastikan sekolah tetap aman dan memungkinkan mereka untuk mengatasi kesulitan.

Oleh karena itu, konsep *child-centred disaster risk communication* merepresentasikan anak sebagai subjek aktif dalam proses mitigasi bencana, melalui partisipasi, edukasi, dan komunikasi dua arah yang mempertimbangkan konteks. Konsep ini menyajikan strategi kesiapsiagaan darurat dari bawah ke atas yang membangun kesiapan setiap anak dan sekaligus meningkatkan ketahanan masyarakat dengan kaum muda sebagai agen perubahan dalam keselamatan budaya dan kesiapsiagaan bencana.

2.2.2 Special Event

Special event memiliki banyak ahli yang mendefinisikannya, mulai dari pengertian, jenis, karakteristiknya, hingga manfaat dan tujuan diadakan acara itu sendiri. Salah satu bagian paling penting dari studi manajemen acara dan studi *modern event* adalah konsep utama yaitu *Special Event*. Dalam edisi kelima buku *Event Studies: Theory and Management for Planned Events* (2024), Donald Getz dan Stephen J. Page menyatakan *special event* sebagai *event* tidak hanya dianggap sebagai kegiatan atau peristiwa yang rutin dan "normal" untuk kehidupan sekelompok manusia. *Special event* dinyatakan sebagai fenomena sosial yang memiliki makna dan memberi pengalaman unik bagi pesertanya. Event juga dipandang tidak hanya

sebuah fenomena baru, melainkan objek studi yang bisa dikaji secara mendalam meliputi preparasi, pelaksanaan, evaluasi, dan kelancaran pelaksanaan acara. Getz & Page menekankan bahwa kajian mengenai *event* menggabungkan teori & praktis yang berdampak pada pengalaman peserta dan pengalaman sosial-budaya dari *event* tersebut (Getz & Page, 2024).

Definisi *special event* lain dari Shone & Parry (2019) adalah sebuah peristiwa yang melibatkan beberapa pihak dan kolaborasi untuk mencapai hasil tujuan tertentu yang diinginkan. Ditambah, dalam buku Joe Goldblatt & Lee (Special Events: The Brave New World for Bolder and Better Live Events, 2020) sebuah *special event* didefinisikan sebagai "*a unique moment in time celebrated with ceremony and ritual to satisfy specific needs.*" Dengan kata lain, *special event* adalah peristiwa khusus yang direncanakan secara sengaja untuk memenuhi kebutuhan sosial, budaya, keuangan, atau institusi tertentu. Seperti yang dinyatakan oleh Lee & Goldblatt, setiap peristiwa memiliki elemen perayaan dan makna simbolik yang membedakannya dari tindakan sehari-hari.

Pada aspek komunikasi, *special event* tidak hanya dipahami sebagai format kegiatan atau perangkat manajerial, tetapi sebagai medium komunikasi sosial yang memungkinkan terjadinya pertukaran makna, interaksi, dan pembentukan pengalaman kolektif. Dufty (2020) menegaskan bahwa komunikasi kebencanaan yang efektif perlu bersifat partisipatif, *experiential*, dan *immersive* agar audiens dapat memaknai risiko bencana melalui keterlibatan langsung. Oleh karena itu, *special event* dipilih dalam karya ini karena menyediakan ruang komunikasi yang memungkinkan anak-anak berpartisipasi secara aktif, mengalami pesan mitigasi bencana, serta membangun pemahaman melalui pengalaman bersama.

Karakteristik *special event* menjadi dasar dalam mengarahkan desain komunikasi dalam karya ini. Karakteristik ini dijabarkan oleh Shone & Parry (2019) sebagai berikut; *uniqueness*, *perishability*; *labour intensiveness*, *fixed timescales*, *intangibility*, *personal interaction*, *ambience*, dan *ritual/ceremonial*.

1. *Uniqueness* - Acara memiliki identitas dan hal-hal yang menjadi faktor pembeda dari acara-acara sebelumnya yang bermodel serupa.

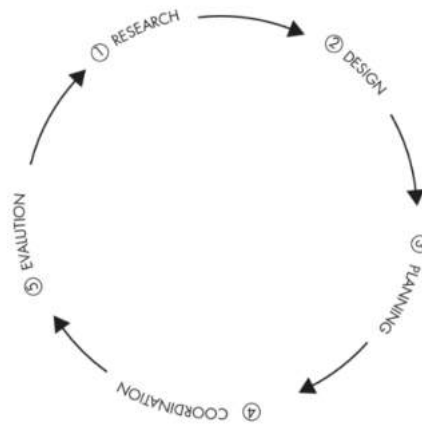
2. *Temporality* - Acara sifatnya sementara dan tidak bisa terjadi pengulangan dengan kondisi yang 100% sama. Pengalaman yang 100% sama hanya bisa terjadi di konteks dan waktu yang sama.
3. *Perishability* - Acara memiliki elemen fisik seperti desain dan dekorasi bertema khusus tidak memiliki fungsi lagi untuk acara tersebut, nilai utamanya terletak di pengalaman yang telah dihasilkan.
4. *Intangibility* - Acara memiliki hasil utama yang tidak berbentuk tangible atau fisik melainkan berupa pengalaman emosional yang bersifat subyektif tergantung peserta.
5. *Social Interaction* - Acara melibatkan partisipasi dari panitia, peserta acara, mitra, pemerintah, komunitas sekitar, dan lain-lain yang semuanya berperan dalam membentuk suasana sebuah acara.
6. *Atmosphere & Service* - Acara bergantung pada atmosfer acara yang sesuai dengan makna tujuan acara itu sendiri, baik kenyamanan, ketegangan, dan lain-lain asal bermakna positif bagi peserta.

Event tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan atau kegiatan ekonomi, tetapi juga dapat berperan sebagai *agent of social change*. Pada bagian *Event Outcome Evaluation and Impact Assessment* (halaman 343–344), Getz & Page (2024) menjelaskan bahwa setiap event membawa potensi untuk menciptakan perubahan dalam masyarakat melalui keterlibatan publik, penguatan modal sosial, dan pembentukan identitas kolektif. Dengan demikian, *special event* dalam karya ini diposisikan sebagai ruang komunikasi yang strategis untuk memberdayakan anak-anak sebagai subjek komunikasi dan agen perubahan.

2.2.2.1 Event Management

Menurut Lee & Goldblatt (2020) *event management* adalah proses kepemimpinan (*event leadership process*) guna menciptakan pengalaman unik yang bermakna bagi peserta serta memenuhi kebutuhan sosial, budaya, atau ekonomi tertentu. Berikut model *event management* Lee & Goldblatt yang meliputi *research, design, planning, coordination, dan evaluation*. Model ini juga diperkuat Donald Getz dan Stephen J. Page (2024), yang memandang siklus manajemen acara sebagai proses

berkelanjutan yang dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi dampak sosial dan budaya.



Gambar 2.1 *Model Event Management*
Sumber: Lee & Goldblatt (2020)

a. *Research* (Riset)

Langkah pertama terpenting dalam proses pengelolaan acara adalah riset karena riset menentukan arah dan menentukan keberhasilan atau kegagalan suatu acara. Pada tahap pertama studi kebutuhan ini, penetapan tujuan dan penentuan kelompok sasaran dilakukan dengan mempertimbangkan potensi pasar dan konteks acara sosial. Riset secara umum diklasifikasikan oleh Lee & Goldblatt (2020) menjadi tiga pendekatan riset esensial: riset kuantitatif pra-acara, riset kualitatif pra-acara, dan gabungan keduanya. Untuk mendapatkan data demografis seperti usia, jenis kelamin, pendapatan, dan minat peserta, pendekatan kuantitatif digunakan, sedangkan pendekatan kualitatif menggunakan metode seperti diskusi fokus grup, observasi peserta, dan studi kasus untuk menemukan makna di balik data. Metode campuran menggabungkan keduanya untuk menghasilkan hasil yang lebih komprehensif sekaligus meningkatkan validitas dan kepercayaan data.

Selain pengumpulan data, tahap riset juga mencakup interpretasi dan komunikasi hasil penelitian kepada pemangku kepentingan (*stakeholders*). Penyajian data yang jelas dan mudah dipahami menjadi

kunci dalam mempengaruhi proses pengambilan keputusan. Data dapat disampaikan dalam bentuk laporan, grafik, atau visualisasi, dengan menekankan bahwa riset yang valid, reliabel, dan tersaji dengan baik akan memperkuat kredibilitas penyelenggara serta menjadi dasar bagi tahapan desain dan perencanaan berikutnya.

Untuk menyelesaikan proses penelitian, analisis 5W + 1H (*Who, What, Why, When, Where, How*) diterapkan untuk memenuhi semua aspek dasar perencanaan; serta analisis SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, Threats*) untuk menemukan semua kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang dapat mengarah pada keberhasilan atau kegagalan acara. Salah satu tanggung jawab inti penyelenggara adalah menemukan lebih banyak peluang daripada ancaman dan mengelola risiko dengan mengubah, mengurangi, atau menghilangkannya sehingga acara dapat dilaksanakan dengan efektif sekaligus tetap adaptif terhadap perkembangan terkini.

b. *Design* (Desain)

Selama fase desain, penyelenggara mulai mengubah hasil penelitian menjadi cetak biru konseptual untuk acara. Pada tahap ini, kedua otak kanan dan kiri harus digunakan untuk melakukan kreativitas dan pemikiran logis. Ide-ide naratif dan artistik harus disusun menjadi tema, struktur kegiatan, identitas visual, dan pengalaman yang ingin dicapai peserta. Prosesnya dimulai dengan tugas kolaboratif seperti *brainstorming* untuk mengumpulkan ide tanpa diseleksi. Selanjutnya, proses *mind-mapping* menghubungkan ide-ide tersebut ke elemen-elemen dasar perencanaan, seperti *Who, What, When, Where, Why*, dan *How*. Dari hasil *mind-mapping*, filosofi acara dapat membangun kerangka nilai yang mengarahkan keputusan ekonomi, sosial, budaya, dan operasional selama siklus acara.

Selanjutnya, desain didefinisikan dalam kumpulan elemen yang saling berkaitan, seperti narasi inti, format program, pengalaman peserta, elemen identitas, seperti nama, logo, dan fitur visual, serta

penentuan kebutuhan teknis dan sumber daya. Fase ini melibatkan evaluasi kebutuhan yang berpusat pada pemangku kepentingan. Selain itu, desain harus dievaluasi dari sudut pandang praktis dan etis untuk memastikan apakah gagasan dapat diimplementasikan dengan sumber daya, tenaga kerja, dan izin yang ada. Dengan demikian, desain akhir harus menjadi kombinasi optimal antara keinginan kreatif dan keterbatasan sumber daya.

Tahap akhir desain adalah pengujian kelayakan dan persiapan untuk proses perizinan dan persetujuan resmi; desain yang layak kemudian menjadi dasar bagi perencanaan rinci. Pada titik ini penyelenggara menilai tiga sumber utama yang diperlukan keuangan, manusia, dan politik serta mempertimbangkan aspek keberlanjutan jangka panjang (mis. dampak lingkungan dan warisan sosial). Desain yang matang juga mengintegrasikan sistem manajemen proyek untuk mendokumentasikan keputusan, menjamin komunikasi antar-tim, dan meminimalkan keputusan emosional saat pengambilan keputusan sulit. Setelah desain disetujui oleh pihak-pihak pemangku kepentingan dan otoritas terkait, rencana tersebut menjadi panduan resmi untuk masuk ke fase perencanaan operasional (*planning*).

c. *Planning* (Perencanaan)

Tahap *planning* merupakan fase terpanjang dalam proses manajemen event karena mencakup penyusunan strategi dan pengorganisasian seluruh elemen kegiatan agar sesuai dengan hasil riset dan desain sebelumnya. Lee & Goldblatt (2020) menjelaskan bahwa panjangnya periode perencanaan sering kali disebabkan oleh disorganisasi, yang muncul akibat perubahan mendadak, penambahan, atau penghapusan elemen karena riset dan desain yang kurang matang. Oleh karena itu, semakin baik kualitas riset dan desain, semakin efisien proses perencanaan yang dihasilkan. Pada tahap ini, penyelenggara memanfaatkan prinsip *time, space, & tempo* untuk mengatur sumber

time n

③ Process must match time frame

Tempo

④ Event Date(s)

pace/tempo laws.

Gambar 2.2 Model Planning Event Management

Sumber: Lee & Goldblatt (2020)

Hukum waktu (*time*) berkaitan dengan pelaksanaan serta lamanya waktu yang tersedia untuk melaksanakan acara. Pengelolaan waktu meliputi menetapkan tanggal, pembagian durasi untuk tiap aktivitas, waktu cadangan (*contingency time factor*) agar kegiatan tetap terlaksana meskipun menghadapi situasi tak terduga. Hal ini mencakup pemilihan lokasi, tata letak, serta penempatan (*ingress*) dan keluar (*egress*) yang aman dan efisien. Pertimbangan seperti kapasitas tempat, akses transportasi, serta kenyamanan dan keamanan merupakan bagian dari hukum ruang. Selanjutnya, hukum tempo (*time*) mengatur kegiatan selama proses perencanaan dan pelaksanaan. Penyelenggara harus mampu menyesuaikan kegiatan dengan waktu yang tersedia.

meskipun menghadapi situasi tak terduga. Hal ini mencakup pemilihan lokasi, tata letak, serta penempatan masuk (*ingress*) dan keluar (*egress*) yang aman dan efisien. Pertimbangan seperti kapasitas tempat, moda transportasi, serta kenyamanan dan keamanan merupakan aspek penting dalam hukum ruang. Selanjutnya, hukum tempo (*time law*) mengatur kegiatan selama proses perencanaan dan pelaksanaan. Perencana harus mampu menyesuaikan kegiatan dengan waktu yang tersedia.

Tiga prinsip dasar yang membentuk proses pengendalian manajemen adalah sebagai berikut:

1. Analisis kesenjangan (*gap analysis*) yaitu membandingkan rencana yang telah disusun dengan potensi hambatan keberhasilan. Analisis ini menilai

terjadi di lapangan pada saat acara berlangsung. Jenis analisis ini juga memungkinkan penyelenggara untuk melihat hal-hal tertentu yang mungkin belum ditangani, misalnya, ancaman cuaca atau kurangnya kesesuaian tempat atau jadwal. Lee & Goldblatt menekankan perlunya meminta adanya *critical friends* (pakar atau kolega terpercaya) untuk mengkritik rencana secara objektif dan memberikan solusi alternatif.

d. *Coordination* (Koordinasi)

Tahap koordinasi merupakan fase implementasi dari seluruh rencana yang telah disusun secara sistematis. Pada tahap ini, penyelenggara memastikan seluruh elemen acara mulai dari tim internal, vendor, mitra kerja, hingga pihak eksternal dapat bekerja selaras untuk mencapai tujuan yang sama. Lee & Goldblatt (2020) menegaskan bahwa keberhasilan koordinasi sangat bergantung pada efektivitas komunikasi, kepemimpinan yang adaptif, dan kemampuan pengambilan keputusan yang cepat di lapangan. Selain itu, koordinasi mencakup pengelolaan waktu, pengawasan aktivitas, serta pengendalian situasi agar pelaksanaan tetap berjalan sesuai dengan jadwal dan standar keselamatan yang ditetapkan.

Dalam proses koordinasi, penyelenggara dituntut untuk mampu mengambil ratusan keputusan secara tepat dan bertanggung jawab selama acara berlangsung. Keputusan yang baik membutuhkan kecepatan berpikir dan kemampuan untuk menganalisis secara kritis setiap situasi. Lee & Goldblatt menyarankan enam prinsip dasar pengambilan keputusan selama koordinasi: mengumpulkan semua informasi yang relevan, mempertimbangkan dampak terhadap pihak yang terlibat, menilai konsekuensi finansial dan etika, memastikan bahwa keputusan tidak merugikan pihak lain, dan segera melanjutkan proses tanpa keraguan. Dengan mengikuti prinsip-prinsip ini, penyelenggara dapat menjaga stabilitas operasional di lapangan dan

memastikan bahwa setiap keputusan yang dibuat berkontribusi pada keberhasilan keseluruhan acara.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap *evaluation* merupakan fase penutup sekaligus penghubung antara satu siklus manajemen event dengan siklus berikutnya. Lee & Goldblatt (2020) menjelaskan bahwa proses perencanaan acara bersifat dinamis dan spiral, di mana tahap evaluasi terhubung kembali dengan riset sebagai dasar untuk perbaikan berkelanjutan. Pada tahap ini, penyelenggara bersama pemangku kepentingan menentukan aspek yang akan dievaluasi serta metode yang paling efektif untuk mengumpulkan data.

Metode evaluasi dapat dilakukan melalui beberapa pendekatan. Bentuk paling umum adalah survei tertulis yang diberikan segera setelah acara untuk menilai tingkat kepuasan peserta dan penonton. Namun, survei ini memiliki kelemahan karena responden belum sempat merefleksikan keseluruhan pengalaman. Alternatif lainnya adalah observasi langsung oleh monitor, yaitu tenaga terlatih yang menilai jalannya acara secara objektif menggunakan daftar periksa dan memberikan umpan balik lisan maupun tertulis. Selain itu, survei pasca-acara melalui telepon atau surat dilakukan beberapa hari setelah acara, memberikan gambaran yang lebih matang tentang persepsi peserta setelah mereka memiliki waktu untuk merenungkan pengalaman mereka. Dalam praktik modern, digunakan pula pre dan post-event survey, yang membandingkan ekspektasi sebelum acara dengan pengalaman nyata setelah acara, sehingga penyelenggara dapat menilai kesesuaian antara harapan dan realitas yang dihadirkan.

2.2.3 *Storytelling*

Le Dé et al. (2021) menekankan pentingnya penggunaan media berbasis play dalam mendorong partisipasi anak pada edukasi kebencanaan. Aktivitas bermain memungkinkan anak mengekspresikan pemahaman risiko secara kreatif dan

kontekstual. Dalam konteks ini, *storytelling* dapat dipahami sebagai bentuk *play* berbasis narasi yang memfasilitasi anak untuk memahami pesan mitigasi bencana melalui cerita yang dekat dengan pengalaman sosial dan budaya mereka.

Storytelling secara konseptual dapat digambarkan sebagai cara untuk mengomunikasikan pesan, pengalaman, atau nilai melalui cerita yang terstruktur dan emosional. Mengutip Dewi (2024), bercerita adalah kegiatan merangkai bahasa, imajinasi, dan emosi untuk membantu anak-anak memahami isu-isu kehidupan dan konsep-konsep abstrak dengan cara yang sederhana. Dengan bercerita, seseorang dapat membuat hal-hal abstrak menjadi nyata dan mudah diingat. Cerita mendukung pembelajaran mendalam, karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta didik.

Dalam konteks pendidikan kebencanaan, *storytelling* berfungsi sebagai strategi komunikasi yang menyampaikan pesan mitigasi dan kesiapsiagaan dalam format yang lebih humanis, kreatif, dan ramah anak. Dewi (2024), menunjukkan bahwa mendongeng meningkatkan ketahanan anak usia dini terhadap bencana. Ketika mereka mendengarkan cerita dan kemudian mengalaminya, anak-anak belajar bagaimana mengelola emosi, menilai bahaya, dan merancang solusi ketika keadaan darurat terjadi. Mendongeng bergambar, yang memuat pesan-pesan pengurangan risiko bencana, telah dilaporkan menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang bahaya alam dan penyelamatan diri. Narasi verbal yang dikombinasikan dengan narasi visual membantu anak-anak menghubungkan bencana secara konkret dan positif.

Dalam konteksnya, *storytelling* termasuk dalam model komunikasi bencana partisipatif (Dufty, 2020). Hou (2024) memaparkan prinsip 5C dalam *storytelling* komunikasi risiko: *contextual*, *comprehensible*, *compelling*, *conducive to action*, dan *coherent*. Selain prinsip 5C, penceritaan cerita juga memiliki empat komponen utama: pesan, konflik, karakter, dan plot (Fog, 2010);

1. Pesan adalah ide utama yang ingin disampaikan melalui narasi. Dalam pendidikan, pesan berfungsi sebagai landasan moral dan tematik yang menjadi benang merah cerita.

2. Konflik menggerakkan dinamika cerita dan menyebabkan ketegangan, kesulitan, atau masalah yang dihadapi karakter. Konflik dapat meningkatkan urgensi dan memungkinkan proses penyelesaian dan pembentukan makna.
3. Karakter berfungsi sebagai mediator untuk menyampaikan pendapat dan perjuangan dalam proses penyelesaian konflik. Audiens dapat mempelajari prinsip moral, sosial, dan emosional yang terkandung dalam cerita melalui perjalanan karakter.
4. Plot adalah rangkaian peristiwa yang membentuk struktur cerita. Tiga komponen utama biasanya membentuk plot: *setting* (pengenalan), *confrontation* (konflik), dan *resolution* (penyelesaian).

Konsep *storytelling* tidak diposisikan hanya sebagai teknik bercerita, tetapi sebagai strategi komunikasi yang secara langsung mengarahkan desain pesan dan pengalaman komunikasi dalam *special event* berbasis CCDRR. Dengan strategi komunikasi berbasis *storytelling* yang dirancang secara kontekstual dan partisipatif, anak-anak tidak hanya akan terlibat secara aktif selama *event*, tetapi juga membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap mitigasi bencana.

2.2.4 Local Wisdom

Secara konseptual, pengetahuan tradisional atau indigenous dan pengetahuan modern atau ilmiah dipahami sebagai dua sumber pengetahuan yang sama-sama valid dan bersifat saling melengkapi, bukan saling bersaing atau meniadakan. Pengetahuan ilmiah berfokus pada penarikan kesimpulan logis serta pencarian penjelasan umum dan kausal yang dapat diuji, sementara pengetahuan tradisional atau indigenous berupaya memahami makna dari pengalaman hidup manusia dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Perbedaan orientasi ini menjadikan keduanya memiliki peran yang saling melengkapi dalam upaya memahami dan mengelola risiko bencana (Berkes, 2018).

Secara etimologis, istilah "kearifan lokal" berasal dari kata "kearifan", yang berarti kebijaksanaan, dan "lokal", yang berarti sesuatu yang setempat. Menurut UU No. 32 Tahun 2009, kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai pengetahuan dan

prinsip budaya yang diwariskan secara turun-temurun yang membantu masyarakat beradaptasi dengan lingkungannya.

Anwar et al. (2017) menyatakan bahwa dalam konteks kebencanaan, kearifan lokal memainkan peran penting dalam pengurangan risiko bencana. Hal ini dikarenakan kearifan lokal berakar pada sistem pengetahuan masyarakat yang terbentuk dari pengalaman lama menghadapi dinamika alam. Tradisi lisan, seperti cerita rakyat, mitos, dan ritual adat, berfungsi sebagai cara untuk menyebarkan pengetahuan tentang pentingnya menjadi waspada dan waspada terhadap bencana

Kearifan lokal juga mendorong kemandirian komunitas dalam menghadapi bencana. Menurut riset yang dilakukan Fakhruddin & Elmada (2022), mitigasi bencana sudah tertanam di penuturan cerita lokal yang dimediasi melalui cerita rakyat, lagu, legenda, dan petuah dari generasi ke generasi. Selain itu ada kemungkinan bahwa memori kolektif masyarakat dapat diaktifkan saat bencana sehingga orang dapat menyelamatkan diri sendiri dan orang-orang di sekitarnya.

