

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Perancangan karya ini didasarkan pada kajian terhadap berbagai penelitian dan karya terdahulu yang relevan dengan penyelenggaraan pameran edukatif dan literasi kebencanaan. Kajian tersebut menjadi landasan dalam memahami proses perancangan, metode pelaksanaan, pemanfaatan media komunikasi, serta strategi penyampaian pesan yang efektif kepada audiens. Berdasarkan kajian tersebut, karya yang dirancang berupa pameran literasi kebencanaan Sawala Lembur: Kenali Alam & Siagakan Diri yang ditujukan kepada siswa SMA Negeri 1 Bayah sebagai media komunikasi edukasi untuk meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana. Oleh karena itu, konsep manajemen acara, pameran sebagai media komunikasi edukasi, dan literasi kebencanaan menjadi landasan utama dalam penyusunan karya ini.

Penelitian pertama merupakan penelitian yang dilakukan oleh Fendy (2025) dan diterbitkan dalam *Journal Social Engagement* (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat). Penelitian tersebut membahas upaya peningkatan literasi informasi masyarakat melalui penyelenggaraan Pameran Literasi 2025 oleh Dinas Perpustakaan Kabupaten Gowa. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, edukatif, dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai pentingnya literasi informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyelenggaraan pameran mampu meningkatkan kemampuan pengunjung dalam memilih sumber informasi yang kredibel, menumbuhkan minat baca, serta membangun sikap kritis terhadap informasi yang diterima. Penelitian ini menjadi referensi dalam perancangan karya karena menunjukkan bahwa pameran dapat berfungsi sebagai media komunikasi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan audiens terhadap suatu isu.

Penelitian kedua merupakan penelitian yang dilakukan oleh Aini (2024) dan diterbitkan dalam JICS: *Journal of International Community Service*. Penelitian ini membahas penyelenggaraan pameran buku bersama Komunitas Satu Pena sebagai upaya meningkatkan literasi membaca dan menulis, khususnya di kalangan generasi muda. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi penulisan buku antologi puisi, pameran buku, serta *workshop* literasi yang melibatkan mahasiswa dan komunitas penulis. Tahapan pelaksanaan terdiri atas persiapan, pengumpulan karya, dan penyelenggaraan pameran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pameran dan *workshop* literasi mampu meningkatkan minat membaca, kemampuan menulis, serta kesadaran masyarakat akan pentingnya budaya literasi. Penelitian ini menjadi referensi dalam perancangan karya karena menunjukkan bahwa pameran dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi edukasi yang efektif untuk meningkatkan wawasan dan keterlibatan audiens.

Penelitian ketiga merupakan penelitian yang dilakukan oleh Panghastuti (2026) dan diterbitkan dalam ABDIMAS: *Journal Tourism & Community Service* (JTCS) dengan judul Pelestarian Seni dan Budaya Lokal melalui Event TELULIKUR Culture Fest sebagai Media Edukasi Masyarakat di Yogyakarta. Penelitian ini membahas penyelenggaraan festival budaya berbasis komunitas sebagai sarana pelestarian budaya sekaligus media edukasi bagi masyarakat. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi pertunjukan seni, pameran budaya, kompetisi mahasiswa, serta seminar (*talk show*) mengenai budaya dan ekonomi kreatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa festival budaya mampu meningkatkan literasi budaya masyarakat, memperluas ruang ekspresi komunitas seni, serta mendorong partisipasi masyarakat dalam pelestarian budaya lokal. Penelitian ini menjadi referensi dalam perancangan karya karena menunjukkan bahwa penyelenggaraan acara dan pameran dapat menjadi media komunikasi edukasi yang efektif melalui pengalaman langsung dan keterlibatan peserta.

Penelitian keempat merupakan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati (2020) dan diterbitkan dalam Jurnal Simbolika: *Research and Learning in Communication Study*. Penelitian ini membahas peran komunikasi mitigasi bencana sebagai upaya meningkatkan kewaspadaan masyarakat di wilayah rawan bencana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rendahnya intensitas sosialisasi mitigasi bencana menyebabkan tingkat kesiapsiagaan masyarakat masih rendah. Penelitian ini menjadi referensi dalam perancangan karya karena menegaskan bahwa komunikasi kebencanaan memiliki peran strategis dalam meningkatkan pemahaman dan kesiapsiagaan masyarakat terhadap risiko bencana.

Penelitian kelima merupakan penelitian yang dilakukan oleh Ngindana (2026) dan diterbitkan dalam Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS). Penelitian ini membahas penguatan literasi kebencanaan pada siswa sekolah dasar melalui edukasi lingkungan berbasis kontekstual yang memanfaatkan media visual, permainan edukatif, simulasi tanggap darurat, serta pemasangan media edukasi kebencanaan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa sebesar 32% setelah mengikuti kegiatan edukasi. Penelitian ini menjadi referensi dalam perancangan karya karena membuktikan bahwa pemanfaatan media edukatif dan pembelajaran berbasis pengalaman mampu meningkatkan literasi kebencanaan serta kesiapsiagaan peserta.

Penelitian keenam merupakan penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati (2026) dan diterbitkan dalam J-PRES (Jurnal Pengabdian Rekayasa Sistem). Penelitian ini membahas program pemberdayaan siswa melalui edukasi mitigasi bencana berbasis kolaboratif di SMPN 1 Bolango Selatan. Kegiatan tersebut dilaksanakan melalui pembelajaran partisipatif, pelatihan, dan simulasi respon darurat untuk meningkatkan pengetahuan serta kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai tanda-tanda bencana, jalur evakuasi, tindakan mitigasi, dan pertolongan pertama. Selain itu, program tersebut membentuk budaya sadar bencana di lingkungan

sekolah. Penelitian ini menjadi referensi dalam perancangan karya karena menunjukkan bahwa edukasi kebencanaan yang melibatkan partisipasi aktif peserta mampu meningkatkan literasi kebencanaan dan kesiapsiagaan secara efektif.

Berdasarkan enam penelitian yang sudah ditelaah, dapat disimpulkan bahwa penyelenggaraan pameran dan berbagai kegiatan edukatif berbasis partisipatif merupakan media komunikasi yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan keterlibatan audiens. Selain itu, berbagai penelitian mengenai literasi kebencanaan menunjukkan bahwa pemanfaatan media edukatif, simulasi, dan komunikasi mitigasi bencana mampu meningkatkan pemahaman serta kesiapsiagaan peserta dalam menghadapi bencana. Temuan tersebut menjadi landasan dalam perancangan Sawala Lembur: Kenali Alam & Siagakan Diri sebagai pameran literasi kebencanaan yang mengedepankan pengalaman belajar yang interaktif, partisipatif, dan edukatif guna meningkatkan literasi kebencanaan serta kesiapsiagaan siswa di SMA Negeri 1 Bayah.



Tabel 2. 1 Referensi Karya

No	Item	Karya 1	Karya 2	Karya 3	Karya 4	Karya 5	Karya 6
1.	Judul Artikel (Karya)	Peningkatan Literasi Informasi Masyarakat melalui Partisipasi dalam Pameran Literasi di Kabupaten Gowa.	Pameran Buku Bersama Komunitas Satu Pena Untuk Menggerakan Literasi Membaca.	Pelestarian Seni dan Budaya Lokal Melalui <i>Event</i> Telulikur Culture Fest Sebagai Media Edukasi Masyarakat di Yogyakarta.	Komunikasi Mitigasi Bencana sebagai Kewaspadaan Masyarakat Menghadapi Bencana <i>Communication on Disaster Mitigation as Community Precautions in Disaster Management.</i>	Penguatan Literasi Bencana Anak Sekolah Dasar Melalui Edukasi Lingkungan Berbasis Kontekstual di Wilayah Rawan Bencana.	Program Pemberdayaan Siswa Dalam Literasi Kebencanaan Melalui Edukasi Mitigasi Bencana Berbasis Kolaboratif.
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Fendy, Suriadi, La Ode Rusadi, Herman, Kamaluddin M, Syailenra, dan Andi Hasriani Nur, 2025, <i>Journal Social</i>	Miza Rahmatika Aini dan Edya Moelia, 2024, JICS: <i>Journal of International Community Service.</i>	Tuti Panghastuti, Susilo Budi Winarno, Endro Isnugroho, Sulistiono, dan Wahyudi Djaja, 2026, ABDIMAS:	Dewi Kurniawati, 2020, Jurnal Simbolika: <i>Research and Learning in Communication Study.</i>	Rispa Ngindana, Asti Amelia Novita, I Gede Eko Putra Sri Sentani, Endry Putra, Muhammad Afkarul Hidayat,	Nurhayati, Icha Untari Meidji, Muh. Fachrul Latief, 2026, J-PRES (Jurnal Pengabdian

	<i>Engagement</i> (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat).		<i>Journal Tourism & Community Service (JTCS).</i>		Ara Farhana Salsabila, 2026, Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS).	Rekayasa Sistem).
3. Fokus Penelitian	Berfokus pada upaya meningkatkan literasi informasi masyarakat melalui penyelenggaraan Pameran Literasi 2025 di Kabupaten Gowa dengan menerapkan pendekatan interaktif dan partisipatif.	Berfokus pada penyelenggaraan pameran buku bersama komunitas sebagai upaya meningkatkan literasi membaca masyarakat melalui kegiatan pameran dan <i>workshop</i> literasi.	Berfokus pada pelestarian seni dan budaya lokal melalui penyelenggaraan TELULIKUR Culture Fest sebagai media edukasi bagi masyarakat di Yogyakarta.	Berfokus pada peran komunikasi mitigasi bencana dalam meningkatkan kewaspadaan dan kesiapsiagaan masyarakat di wilayah rawan bencana.	Berfokus pada penguatan literasi kebencanaan siswa sekolah dasar melalui edukasi lingkungan berbasis kontekstual di wilayah rawan bencana.	Berfokus pada pemberdayaan siswa melalui edukasi mitigasi bencana berbasis kolaboratif untuk meningkatkan literasi kebencanaan dan kesiapsiagaan di lingkungan sekolah.
4. Teori	Penelitian ini menggunakan konsep literasi	Penelitian ini menggunakan konsep literasi	Penelitian ini menggunakan konsep	Penelitian ini menggunakan teori komunikasi (Carl I.	Penelitian ini menggunakan teori <i>Asset-</i>	Penelitian ini menggunakan teori literasi

	informasi, komunikasi edukatif, dan pendekatan partisipatif.	membaca melalui pameran buku dan <i>workshop</i> literasi.	pelestarian budaya lokal dan <i>Community – Based Participatory Approach</i> (pendekatan partisipasi berbasis komunitas).	Hovland) serta konsep mitigasi bencana dan komunikasi mitigasi bencana sebagai upaya perubahan perilaku masyarakat	<i>Based Community Development</i> (ABCD), teori pembelajaran kontekstual, serta konsep literasi kebencanaan.	kebencanaan, teori pembelajaran kolaboratif, serta konsep pendidikan mitigasi bencana
5. Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan partisipatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.	Penelitian ini menggunakan metode pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan melalui tahapan persiapan, pengumpulan karya, dan penyelenggaraan pameran buku.	Penelitian ini menggunakan metode pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan partisipatif yang dilaksanakan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan teknik <i>purposive sampling</i> terhadap 200 responden yang berada di wilayah rawan bencana.	Penelitian ini menggunakan metode pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan ABCD yang dilaksanakan melalui tahapan pemetaan aset, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi menggunakan	Penelitian ini menggunakan metode pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan partisipatif-kolaboratif yang dilaksanakan melalui tahapan analisis kebutuhan, pembelajaran partisipatif, simulasi respon

						<i>pre-test</i> serta <i>post-test</i> .	darurat, serta evaluasi.
6.	Persamaan	Persamaan jurnal 1 dengan karya yang dirancang adalah sama-sama menggunakan pameran sebagai media komunikasi edukasi untuk meningkatkan pemahaman audiens terhadap suatu topik.	Persamaan jurnal 2 dengan karya yang dirancang adalah sama-sama memanfaatkan pameran sebagai media edukasi untuk meningkatkan literasi masyarakat serta melibatkan kolaborasi antara mahasiswa, komunitas, dan masyarakat dalam penyelenggaraan kegiatan.	Persamaan jurnal 3 dengan karya yang dirancang adalah sama-sama menggunakan pameran sebagai media edukasi melalui kegiatan interaktif yang melibatkan audiens secara langsung.	Persamaan jurnal 4 dengan karya yang dirancang adalah sama-sama menekankan peran komunikasi sebagai media edukasi dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap mitigasi bencana.	Persamaan jurnal 5 dengan karya yang dirancang adalah sama-sama menerapkan pendekatan edukasi berbasis pengalaman dan melibatkan peserta secara aktif dalam meningkatkan literasi kebencanaan.	Persamaan jurnal 6 dengan karya yang dirancang adalah sama-sama mengedepankan pendekatan kolaboratif dan partisipatif dalam edukasi mitigasi bencana yang melibatkan siswa secara aktif.
7.	Perbedaan	Perbedaan Jurnal 1 dengan karya yang dirancang terletak pada fokus pembahasannya. Jurnal tersebut	Perbedaan Jurnal 2 dengan karya yang dirancang terletak pada tujuan kegiatan. Jurnal tersebut berfokus	Perbedaan Jurnal 3 dengan karya yang dirancang terletak pada fokus pembahasan.	Perbedaan Jurnal 4 dengan karya yang dirancang terletak pada penerapan media komunikasi. Jurnal tersebut membahas	Perbedaan Jurnal 5 dengan karya yang dirancang terletak pada media edukasi yang digunakan.	Perbedaan Jurnal 5 dengan karya yang dirancang terletak pada media edukasi yang digunakan.

	berfokus pada peningkatan literasi informasi melalui penyelenggaraan pameran literasi, sedangkan karya yang dirancang berfokus pada perancangan pameran edukasi mitigasi bencana bagi siswa SMA Negeri 1 Bayah.	pada pemanfaatan pameran buku untuk meningkatkan literasi membaca dan menulis masyarakat, sedangkan karya yang dirancang berfokus pada perancangan pameran edukasi mitigasi bencana bagi siswa SMA Negeri 1 Bayah	Jurnal tersebut berfokus pada pelestarian seni dan budaya lokal, sedangkan karya yang dirancang berfokus pada literasi mitigasi bencana bagi siswa.	komunikasi mitigasi bencana secara teoretis, sedangkan karya yang dirancang mengimplementasikan pameran sebagai media komunikasi edukasi yang bersifat interaktif.	Jurnal tersebut menerapkan edukasi kebencanaan berbasis lingkungan sekolah, sedangkan karya yang dirancang menggunakan pameran sebagai media komunikasi edukasi yang didukung oleh berbagai media pembelajaran interaktif.	Jurnal tersebut menerapkan edukasi kebencanaan berbasis lingkungan sekolah, sedangkan karya yang dirancang menggunakan pameran sebagai media komunikasi edukasi yang didukung oleh berbagai media pembelajaran interaktif.
8. Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pameran Literasi 2025 efektif meningkatkan pemahaman literasi informasi, kemampuan memilih sumber	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyelenggaraan pameran buku dan <i>workshop</i> literasi mampu meningkatkan minat membaca, kemampuan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyelenggaraan TELULIKUR <i>Culture Fest</i> mampu meningkatkan literasi budaya masyarakat,	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rendahnya intensitas sosialisasi mitigasi bencana menyebabkan tingkat kesiapsiagaan masyarakat di wilayah	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa sekitar 32% setelah mengikuti kegiatan edukasi, disertai	Hasil penelitian enunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi

informasi yang kredibel, serta kesadaran masyarakat terhadap hoaks melalui media interaktif.	menulis, serta partisipasi masyarakat dalam kegiatan literasi.	memperluas ruang ekspresi komunitas seni, serta mendorong partisipasi masyarakat dalam pelestarian budaya lokal.	rawan bencana masih rendah.	dengan peningkatan literasi kebencanaan dan kesiapsiagaan terhadap bencana.	bencana melalui edukasi mitigasi bencana berbasis kolaboratif.
--	--	--	-----------------------------	---	--

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA

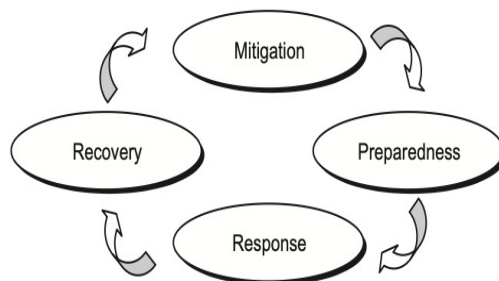
2.2 Landasan Konsep

Landasan dasar mencakup *framework* serta konsep – konsep yang akan digunakan dalam implementasi karya Sawala Lembur.

2.2.1 Komunikasi Kebencanaan

Komunikasi bencana merupakan bidang studi yang terus berkembang dan semakin mendapatkan perhatian dari akademisi maupun praktisi komunikasi. Keberadaannya menjadi penting karena berperan dalam membantu masyarakat dalam menghadapi dan mengurangi risiko bencana melalui penyampaian informasi yang tepat dan efektif (Iqbal et al., 2021).

Dengan demikian, peran komunikasi tidak terbatas pada situasi darurat, melainkan menjadi pondasi penting dalam setiap tahapan penanggulangan bencana. Menurut Haddow & Haddow (2014), komunikasi kebencanaan merupakan proses penyampaian informasi yang memiliki tujuan untuk mendorong individu dan komunitas dalam mengambil tindakan yang tepat di setiap fase manajemen darurat. Keberhasilan komunikasi bencana ditentukan oleh kemampuan dalam menjangkau audiens yang beragam, mengingat masyarakat memiliki latar belakang, kebutuhan, dan tingkat pemahaman yang berbeda.



Gambar 2. 1 *Four Phases of Emergency Management.*

Sumber: *Disaster Communications in a Changing Media World* (2014)

Dalam upaya memastikan penanganan bencana yang tepat, Haddow & Haddow (2014) dalam buku *Disaster Communications in a Changing Media World* menjelaskan bahwa manajemen bencana terdiri atas empat fase utama yaitu mitigasi (*mitigation*), kesiapsiagaan, (*preparedness*), respons (*response*), dan pemulihan (*recovery*). Berikut penjelasan dari setiap tahapan manajemen bencana:

1. *Mitigation* (Mitigasi)

Mitigasi merupakan upaya yang dilakukan untuk mengurangi dampak bencana yang berpotensi terjadi pada masa mendatang, baik berupa korban jiwa, kerusakan lingkungan, maupun kerugian ekonomi. Pada umumnya, mitigasi dilaksanakan sebelum bencana terjadi. Meskipun demikian, dalam praktiknya banyak program mitigasi baru dilaksanakan setelah bencana terjadi karena pendanaan sering kali baru tersedia setelah peristiwa tersebut.

2. *Preparedness* (Kesiapsiagaan)

Kesiapsiagaan merupakan serangkaian tindakan yang dilakukan sebelum bencana terjadi untuk meningkatkan kemampuan individu dan komunitas dalam menghadapi potensi bencana. Kesiapsiagaan umumnya mencakup dua elemen utama, yaitu persiapan menghadapi bencana dan penyampaian informasi peringatan, seperti instruksi evakuasi atau perlindungan di lokasi yang aman. Pelaksanaan kesiapsiagaan meliputi berbagai kegiatan, seperti sosialisasi, pelatihan, simulasi, dan penyebaran informasi melalui berbagai saluran komunikasi.

3. *Response* (Respons)

Respons merupakan tahap penanganan yang dilakukan setelah bencana terjadi dengan fokus utama pada penyelamatan jiwa, perlindungan aset, dan penanganan kondisi darurat. Pada tahap ini, komunikasi bertujuan untuk menyampaikan

informasi yang akurat, jelas, dan tepat waktu kepada masyarakat mengenai kondisi bencana, dampak yang ditimbulkan, serta langkah-langkah penanganan yang dilakukan oleh pihak berwenang. Selain itu, komunikasi juga memberikan petunjuk mengenai tindakan yang perlu dilakukan, seperti evakuasi, akses terhadap bantuan, dan prosedur keselamatan lainnya.

4. *Recovery* (Pemulihan)

Pemulihan merupakan tahap yang berfokus pada penyampaian informasi kepada masyarakat mengenai berbagai bentuk bantuan yang tersedia serta cara mengaksesnya, baik yang diberikan oleh pemerintah, sektor swasta, maupun organisasi nonpemerintah. Pada tahap ini, informasi perlu disampaikan secara jelas, cepat, dan mudah dipahami, terutama ketika perhatian publik mulai berkurang dan risiko penyebaran informasi yang tidak akurat meningkat. Oleh karena itu, penggunaan berbagai saluran komunikasi, seperti media massa, platform media sosial, jaringan komunitas, dan pusat informasi yang tepercaya, menjadi sangat penting agar masyarakat memperoleh informasi yang akurat selama proses pemulihan.

2.2.2 Special Event

Acara khusus memiliki berbagai definisi yang dikemukakan oleh para ahli, yang mencakup pengertian, karakteristik, manfaat, dan tujuan penyelenggaraannya. Salah satu konsep penting dalam kajian manajemen acara adalah pemahaman mengenai acara khusus sebagai bagian dari kegiatan yang direncanakan (*planned event*).

Menurut Getz dan Page (2024) dalam buku *Event Studies: Theory and Management for Planned Events*, kegiatan yang direncanakan merupakan aktivitas yang dirancang dan diselenggarakan secara sengaja untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta dan pengunjung. Berbagai kegiatan, seperti pameran, festival, konferensi, dan kegiatan

edukatif, termasuk dalam kategori kegiatan yang direncanakan karena disusun melalui proses perencanaan, perancangan, dan pengelolaan yang sistematis.

Salah satu bentuk kegiatan yang direncanakan adalah acara khusus, yaitu kegiatan yang diselenggarakan untuk mencapai tujuan tertentu serta memberikan pengalaman yang berbeda dari rutinitas sehari-hari. Karakteristik utama acara khusus meliputi tema yang jelas, sasaran yang terdefinisi, keterlibatan audiens, serta pengalaman yang dirancang untuk menciptakan makna dan kesan tertentu bagi peserta. Menurut Goldblatt (2020), acara khusus merupakan kegiatan yang diselenggarakan melalui serangkaian aktivitas yang dirancang untuk memenuhi tujuan tertentu. Sebagai media komunikasi, acara khusus memberikan kesempatan kepada penyelenggara untuk menyampaikan informasi secara langsung sekaligus membangun interaksi dengan peserta.

Selain berperan sebagai sarana hiburan atau aktivitas ekonomi, acara juga dapat menjadi agen perubahan sosial. Getz dan Page (2024) menjelaskan bahwa acara memiliki kemampuan untuk mendorong perubahan dalam masyarakat melalui partisipasi publik, pembentukan modal sosial, dan penguatan identitas bersama. Oleh karena itu, penyelenggaraan acara khusus dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan, membangun kesadaran, serta mendorong perubahan perilaku masyarakat.

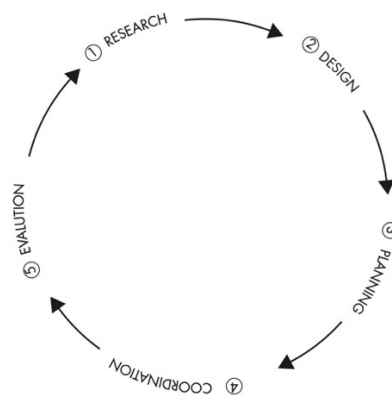
2.2.3 Event Management

Acara merupakan kegiatan atau pertemuan yang bersifat sementara dan diselenggarakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam penyelenggaraannya, diperlukan proses pengelolaan yang terstruktur agar tujuan tersebut dapat dicapai secara efektif dan efisien. Proses tersebut dikenal sebagai manajemen acara, yaitu proses pengelolaan seluruh rangkaian kegiatan yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi acara (Bladen et al., 2023).

Manajemen acara melibatkan berbagai elemen yang saling berkaitan, seperti perencanaan strategis, perancangan acara, pengelolaan sumber daya manusia, pemasaran, operasional,

pengelolaan risiko, dan evaluasi kegiatan (Bowdin et al., 2024). Perencanaan acara merupakan serangkaian proses yang dilakukan secara sistematis untuk merancang, mengorganisasi, melaksanakan, serta mengevaluasi suatu kegiatan agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai (Dowson et al., 2023). Sementara itu, Goldblatt (2020) mendefinisikan manajemen acara sebagai proses pengelolaan kegiatan yang dilakukan secara terencana dan terstruktur untuk mencapai tujuan tertentu melalui penyelenggaraan acara yang mampu memberikan pengalaman dan manfaat bagi peserta maupun masyarakat.

Dalam perancangan acara, peneliti mengacu pada model manajemen acara yang dikemukakan oleh Lee dan Goldblatt (2020), yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *research* (riset), *design* (desain), *planning* (perencanaan), *coordination* (koordinasi), dan *evaluation* (evaluasi). Kelima tahapan tersebut saling berkaitan dan menjadi landasan dalam proses perencanaan hingga pelaksanaan acara. Penjelasan mengenai masing-masing tahapan diuraikan sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Model Event Management

Sumber: Lee & Goldblatt (2020)

a) *Research* (Riset)

Riset merupakan tahap awal dalam proses manajemen acara yang bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai dasar dalam merancang dan menyelenggarakan suatu

acara. Tahap ini penting dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik, dan harapan peserta sehingga acara yang dirancang dapat diselenggarakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Penelitian praacara dapat dilakukan melalui tiga pendekatan, yaitu kuantitatif, kualitatif, dan metode campuran (*mixed methods*) (Lee & Goldblatt, 2020). Penelitian kuantitatif digunakan untuk memperoleh data yang bersifat terukur dan terstruktur, seperti usia, jenis kelamin, pendapatan, dan minat peserta. Sementara itu, penelitian kualitatif digunakan untuk menggali informasi secara lebih mendalam mengenai kebutuhan, persepsi, dan harapan peserta melalui observasi, wawancara, *focus group discussion* (FGD), atau studi kasus. Adapun metode campuran mengombinasikan kedua pendekatan tersebut untuk menghasilkan data yang lebih komprehensif serta meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

Selain mengumpulkan data, tahap riset juga mencakup proses analisis, interpretasi serta penyampaian hasil penelitian kepada para pemangku kepentingan (*stakeholders*). Penyajian data yang jelas dan mudah dipahami dapat mendukung proses pengambilan keputusan serta meningkatkan kredibilitas dalam penyelenggaraan acara. Hasil penelitian umumnya disampaikan dalam bentuk laporan, grafik, atau visualisasi data agar lebih mudah dipahami.

Pada tahap ini, penyelenggara dapat menggunakan analisis 5W + 1H untuk mengidentifikasi aspek yang menjadi dasar dalam penyelenggaraan acara. Selain itu, analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang dapat berpotensi mempengaruhi keberhasilan suatu acara. Temuan yang diperoleh dari tahap riset sebelumnya akan menjadi dasar dalam proses desain dan perencanaan acara pada tahap berikutnya.

b) *Design* (Desain)

Desain merupakan tahap yang dilakukan setelah riset untuk mengembangkan hasil temuan menjadi konsep dan rancangan awal suatu acara. Tahap ini berfungsi sebagai

kerangka dasar dalam perancangan acara karena menjadi landasan dalam menentukan arah, identitas, dan pengalaman yang akan diberikan kepada peserta sebelum memasuki tahap perencanaan yang lebih rinci (Goldblatt, 2020).

Pada tahap ini, berbagai ide kreatif dikembangkan melalui proses brainstorming dan mind mapping. Proses brainstorming dilakukan untuk menghasilkan berbagai gagasan yang sesuai dengan tujuan acara, sedangkan *mind mapping* digunakan untuk menghubungkan berbagai ide dengan unsur-unsur dasar penyelenggaraan acara, yaitu siapa (*who*), apa (*what*), kapan (*when*), di mana (*where*), mengapa (*why*), dan bagaimana (*how*). Melalui proses tersebut, konsep acara dikembangkan melalui penentuan tema, format kegiatan, identitas visual, serta pengalaman yang ingin diberikan kepada peserta.

Selain itu, tahap desain mencakup analisis kebutuhan (*needs assessment*) untuk memastikan bahwa konsep yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta serta tujuan yang ingin dicapai oleh para pemangku kepentingan. Selanjutnya, konsep yang telah dirancang melalui proses uji kelayakan (*feasibility*) untuk menilai apakah rancangan tersebut dapat diimplementasikan sesuai dengan sumber daya yang tersedia, kebutuhan peserta, dan tujuan yang telah ditetapkan.

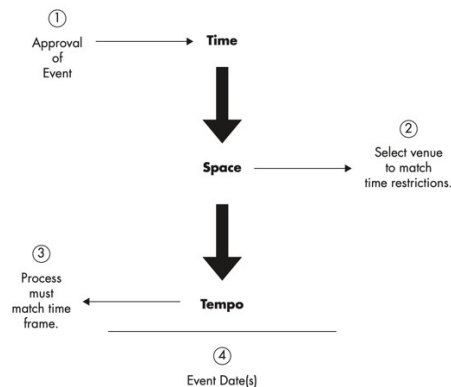
Hasil dari tahap desain meliputi konsep, tema, identitas visual, dan rancangan awal acara yang telah dinilai layak. Selanjutnya, hasil tersebut menjadi landasan dalam proses perencanaan (*planning*) pada tahap berikutnya.

c) *Planning* (Perencanaan)

Perencanaan merupakan tahap terpanjang dalam proses manajemen acara karena mencakup penyusunan strategi dan pengorganisasian seluruh unsur kegiatan agar selaras dengan hasil riset dan desain yang telah dilakukan sebelumnya. Menurut Lee dan Goldblatt (2020) menjelaskan bahwa panjangnya tahap perencanaan sering kali disebabkan oleh disorganisasi yang muncul akibat perubahan, penambahan, atau

penghapusan berbagai unsur karena proses riset dan desain sebelumnya belum dilakukan secara optimal.

Oleh karena itu, semakin baik kualitas riset dan desain, semakin efektif proses perencanaan yang dihasilkan. Pada tahap ini, prinsip waktu (*time*), ruang (*space*), dan ritme (*tempo*) digunakan untuk mengelola sumber daya secara optimal sehingga setiap keputusan yang diambil memiliki dasar yang logis dan realistis.



Gambar 2. 3 Model Planning Event Management

Sumber: Lee & Goldblatt (2020)

Hukum waktu (*time*) berkaitan dengan penentuan jadwal pelaksanaan serta alokasi waktu yang tersedia untuk mempersiapkan dan menyelenggarakan suatu acara. Pengelolaan waktu yang efektif mencakup penentuan tanggal pelaksanaan, pembagian durasi pada setiap tahapan kegiatan, serta penyediaan waktu cadangan agar pelaksanaan acara tetap terkendali meskipun menghadapi situasi yang tidak terduga.

Hukum ruang (*space*) berkaitan dengan pemilihan lokasi, penataan tata letak, serta pengelolaan akses masuk dan keluar yang aman dan efisien bagi seluruh peserta. Pertimbangan, seperti kondisi lokasi, lingkungan sekitar, akses transportasi, dan kenyamanan, menjadi unsur penting dalam penerapan hukum ruang. Sementara itu, hukum ritme (*tempo*) mengatur alur aktivitas selama proses perencanaan dan pelaksanaan acara. Oleh karena itu, penyelenggara perlu menyesuaikan ritme

pelaksanaan setiap kegiatan dengan kebutuhan agar seluruh rangkaian acara dapat berlangsung secara tepat waktu dan terorganisasi.

Selain ketiga prinsip tersebut, tahap perencanaan juga dapat didukung oleh analisis kesenjangan (*gap analysis*) untuk mengidentifikasi perbedaan antara rencana yang telah disusun dan potensi hambatan yang mungkin muncul selama pelaksanaan acara. Analisis ini membantu penyelenggara mengantisipasi berbagai kendala, seperti kondisi cuaca, keterbatasan lokasi, maupun ketidaksesuaian jadwal, sehingga pelaksanaan acara dapat berjalan lebih efektif.

d) *Coordination* (Koordinasi)

Tahap koordinasi merupakan tahap pelaksanaan dari seluruh rencana yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, seluruh sumber daya, aktivitas, dan pihak yang terlibat dikoordinasikan agar acara dapat diselenggarakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Goldblatt (2020) menjelaskan bahwa tahap koordinasi mencakup kemampuan dalam mengelola berbagai aktivitas secara terorganisasi serta mengambil keputusan secara cepat dan tepat selama acara berlangsung.

Dalam proses koordinasi, berbagai aspek operasional, seperti pelaksanaan jadwal, komunikasi antartim, pengelolaan sumber daya, dan penanganan kendala yang muncul, perlu dikelola secara efektif. Oleh karena itu, kemampuan mengambil keputusan menjadi faktor penting pada tahap ini. Setiap keputusan perlu mempertimbangkan berbagai aspek, seperti dampaknya terhadap pihak-pihak yang terlibat, ketersediaan anggaran, serta pertimbangan etis agar pelaksanaan acara dapat berlangsung dengan lancar.

Melalui tahap koordinasi, seluruh rangkaian kegiatan dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun sehingga pelaksanaan acara dapat berlangsung secara efektif dan berbagai kendala yang muncul dapat ditangani dengan baik.

e) *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam proses manajemen acara yang bertujuan untuk menilai efektivitas penyelenggaraan acara serta mengidentifikasi berbagai aspek yang perlu diperbaiki pada penyelenggaraan acara berikutnya. Goldblatt (2020) menjelaskan bahwa evaluasi memiliki peran penting karena menjadi penghubung antara penyelenggaraan acara yang telah selesai dan proses perencanaan acara pada masa mendatang.

Evaluasi dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti survei tertulis, observasi, wawancara, serta survei sebelum dan sesudah acara (*pre-test* dan *post-test*). Metode tersebut digunakan untuk mengukur persepsi peserta, perubahan pengetahuan atau sikap, serta kesesuaian antara tujuan yang telah ditetapkan dan hasil yang diperoleh.

Melalui tahap evaluasi, berbagai temuan dan umpan balik yang diperoleh dapat dimanfaatkan sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan acara pada masa mendatang. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai tahap penutup, tetapi juga menjadi landasan dalam proses perencanaan penyelenggaraan acara berikutnya.

2.2.4 Pameran

Pameran merupakan kegiatan yang menampilkan karya, informasi, atau objek kepada khalayak sebagai sarana komunikasi, apresiasi, dan edukasi. Sebagai media pembelajaran, pameran dapat memberikan pengalaman visual dan interaktif yang membantu audiens memahami informasi secara lebih efektif. Pameran yang baik perlu didukung oleh pengelolaan yang terstruktur, meliputi pengembangan konsep dan tema, pengelolaan ruang pameran, publikasi, serta evaluasi kegiatan. Selain itu, tata pamer (*display*) juga menjadi elemen penting karena dapat membantu pengunjung memahami informasi yang disampaikan melalui penataan objek, media, dan ruang pamer secara efektif (Evita & Aisyah, 2025).

Andanwerti (2020) menjelaskan bahwa ruang informasi dan edukasi sebagai media pameran perlu memperhatikan beberapa aspek sebagai berikut:

- 1) Aspek fungsional, yaitu penataan ruang yang dapat mendukung aktivitas penyelenggara dan pengunjung secara optimal.
- 2) Aspek psikologis, yaitu menciptakan rasa nyaman dan memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam mengakses informasi yang disajikan.
- 3) Aspek estetis, yaitu memperhatikan unsur keindahan, keserasian, kerapian, dan kebersihan untuk meningkatkan daya tarik pameran.
- 4) Aspek keamanan, yaitu menjaga objek atau materi pameran agar terhindar dari kerusakan maupun kehilangan.

Selanjutnya, Anendo (2020) menjelaskan bahwa keberhasilan sebuah pameran dipengaruhi oleh teknik penyajian yang digunakan dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung. Teknik penyajian pameran mencakup pengaturan tata letak ruang, penyajian informasi, pengelolaan alur pengunjung, serta penggunaan media visual dan interaktif untuk menciptakan pengalaman yang nyaman, menarik, dan mudah dipahami. Adapun aspek penting dalam pameran meliputi sebagai berikut:

- 1) Tata letak (*layout*), yaitu pengaturan posisi media atau objek pameran agar pengunjung dapat mengikuti alur secara teratur.
- 2) Penyajian informasi (*interpretation*), yaitu penyampaian informasi melalui berbagai media, seperti teks, gambar, ilustrasi, dan infografis sehingga pesan dapat dipahami dengan jelas.
- 3) Sirkulasi pengunjung, yaitu pengaturan alur pergerakan pengunjung agar seluruh materi pameran dapat diakses secara optimal.
- 4) Media visual dan interaktif, yaitu penggunaan media yang dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung dan mejadikannya proses pembelajaran lebih menarik.