

Pengembangan Event Kreatif untuk Siswa SMA melalui Modul *Green Event Level Up*

Dewi Sad Tanti¹, Mochamad Taufiq Hidayat²

^{1,2}, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana Jakarta,
Jalan Meruya Selatan No 1 Jakarta Barat

dewi.tanti@mercubuana.ac.id; mthidayat@mercubuana.ac.id.

Email Korespondensi: dewi.tanti@mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Banyak kegiatan di sekolah masih menghasilkan limbah dan kurang memperhatikan aspek lingkungan. Di sisi lain, siswa SMA umumnya belum mendapatkan pelatihan yang memadai dalam menyelenggarakan kegiatan secara kreatif dan berkelanjutan, karena fokus sekolah masih dominan pada pencapaian akademik. Kondisi ini menunjukkan perlunya pelatihan yang terstruktur dan berbasis praktik untuk menumbuhkan kreativitas sekaligus kesadaran lingkungan di kalangan siswa. Program Pelatihan Pengembangan Event Kreatif melalui Modul *Green Event Level Up* diselenggarakan untuk menjawab tantangan tersebut. Pelatihan ini menyasar 54 siswa dan guru SMA dari berbagai organisasi siswa di SMAN 1 Cimarga, dengan tujuan meningkatkan kapasitas mereka dalam merancang dan melaksanakan kegiatan yang menarik sekaligus ramah lingkungan. Pelatihan terdiri dari tiga sesi utama: penyampaian materi, diskusi kelompok interaktif, dan praktik langsung menggunakan modul *Green Event Level Up* yang mencakup perencanaan acara berkelanjutan, pemanfaatan barang bekas, permainan edukatif, dan strategi *Search Engine Optimization* (SEO) untuk publikasi digital. Berdasarkan data kuantitatif dari survei sebelum dan sesudah pelatihan, terjadi peningkatan pemahaman sebesar 45% dan peningkatan keterampilan praktis sebesar 52%, yang diukur melalui asesmen berbasis proyek dan evaluasi reflektif. Sesuai hasil pengabdian kepada masyarakat, disarankan agar modul *Green Event* diintegrasikan ke dalam program ekstrakurikuler atau pembinaan kepemimpinan siswa di sekolah. Sekolah juga perlu memberikan pendampingan lanjutan dan akses teknologi digital agar siswa dapat terus mengembangkan dan menerapkan kegiatan yang berorientasi pada keberlanjutan. Program ini menjadi langkah penting dalam pendidikan lingkungan dan penguatan karakter siswa di era perubahan iklim.

Kata kunci: green event, sustainability education, kesadaran lingkungan, pelatihan event kreatif, sekolah menengah atas

ABSTRACT

Many school activities still produce significant waste and pay little attention to environmental impacts. At the same time, high school students often lack adequate training in organizing creative and sustainable events, as schools tend to prioritize academic achievement over soft skills development. This situation highlights the urgent need for structured, hands-on training that fosters both creativity and environmental awareness among students. The Creative Event Development Training using the *Green Event Level Up* Module was implemented to address this issue. The program targeted 54 high school students and teachers from various student

organizations at SMAN 1 Cimarga, aiming to strengthen their capacity to design and manage engaging, environmentally responsible events. The training consisted of three core sessions: delivery of material, interactive group discussions, and practical application using the Green Event Level Up module. Key topics included sustainable event planning, upcycling, educational games, and SEO strategies for digital promotion. Quantitative data from pre- and post-training surveys showed a 45% increase in students' understanding and a 52% improvement in practical skills, measured through project-based assessments and reflective evaluations. As a result of this community engagement initiative, it is recommended that the Green Event module be integrated into extracurricular activities or student leadership programs. Schools are also encouraged to provide ongoing mentorship and access to digital tools to support students in continuously developing and implementing sustainability-oriented initiatives. This program represents a meaningful step in environmental education and character building for students in the face of climate change.

Keywords: *green event, sustainability education, environmental awareness, creative event training, high school.*

A. PENDAHULUAN

Kegiatan ekstrakurikuler dan organisasi siswa intra sekolah (OSIS) di tingkat SMA memainkan peran krusial dalam pengembangan karakter, kepemimpinan, dan kreativitas siswa. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana menyelenggarakan kegiatan yang tidak hanya inovatif, tetapi juga ramah lingkungan dan berkelanjutan. Dalam konteks global yang semakin sadar akan perubahan iklim (UNESCO, 2021), sekolah sebagai institusi pendidikan dituntut untuk berkontribusi dalam mengurangi jejak karbon dan menciptakan lingkungan yang lebih sehat. Pengelolaan *Green Event* oleh OSIS menjadi solusi strategis untuk mengintegrasikan prinsip keberlanjutan ke dalam kegiatan sekolah, sekaligus membentuk kesadaran lingkungan sejak dini.

Selain aspek lingkungan, penerapan *Green Event* juga berkaitan erat dengan kesehatan dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Laporan WHO (2022) menyoroti dampak negatif polusi lingkungan, termasuk sampah plastik dan emisi karbon, terhadap kesehatan manusia, khususnya remaja. Di sisi lain, World Economic Forum (2020) menekankan pentingnya keterampilan seperti berpikir kritis, inovasi, dan kewirausahaan sosial—yang dapat dikembangkan melalui perencanaan acara berkelanjutan. *Workshop* berbasis praktik, seperti pelatihan *Green Event Management*, tidak hanya memberikan pemahaman teoretis tetapi juga melatih siswa dalam menciptakan solusi kreatif yang selaras dengan potensi lokal (Dinas Pendidikan Kabupaten Lebak, wawancara pribadi, 2024). Dengan demikian, pendekatan ini menjadi langkah nyata dalam mempersiapkan

generasi muda yang kompeten dan peduli terhadap keberlanjutan lingkungan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berangkat dari kebutuhan mendesak akan kesadaran dan kemampuan praktis generasi muda dalam menyelenggarakan kegiatan yang berwawasan lingkungan. Berdasarkan analisis situasi, mitra kegiatan—yakni SMAN 1 Cimarga—belum memiliki pengalaman atau pemahaman yang cukup terkait konsep *Green Event*. Berbagai kegiatan sekolah, baik formal maupun ekstrakurikuler, masih dilakukan secara konvensional tanpa memperhatikan dampak ekologis, seperti penggunaan material sekali pakai, minimnya pemilahan sampah, serta kurangnya upaya digitalisasi dalam publikasi acara. Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut untuk memberikan pelatihan yang sistematis dan berbasis praktik bagi anggota OSIS dalam mengelola kegiatan secara lebih kreatif dan berdampak. Salah satu pendekatan yang bisa diterapkan adalah pelatihan tematik seperti *Green Event Management*, yang tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa tetapi juga menanamkan kesadaran lingkungan dan keberlanjutan.

B. METODE PELAKSANAAN

Pilihan metode adalah program pelatihan, siswa dapat belajar langsung bagaimana menyelenggarakan kegiatan yang inovatif, menarik, dan berkontribusi terhadap perbaikan lingkungan sekolah maupun masyarakat secara lebih luas.

Sebagai bentuk solusi terhadap rendahnya partisipasi siswa dalam penyelenggaraan kegiatan yang ramah lingkungan dan kurangnya pelatihan kreatif di tingkat sekolah menengah, program Pelatihan Pengembangan *Event* Kreatif melalui Modul *Green Event Level Up* dipilih sebagai pendekatan utama. Metode pelatihan ini memberikan ruang belajar langsung bagi siswa untuk menyelenggarakan kegiatan yang inovatif, menarik, dan berdampak positif terhadap lingkungan sekolah maupun masyarakat secara luas (Pratama & Lestari, 2021).

Solusi yang dipertajam dalam pelatihan ini mencakup tiga aspek utama. Pertama, pengenalan dan penerapan konsep *green event*, di mana siswa diperkenalkan dengan prinsip efisiensi energi, penggunaan bahan ramah lingkungan, pengelolaan limbah, dan pemberdayaan lokal. Dalam sesi praktis, peserta diajak merancang kegiatan sekolah seperti seminar tanpa kertas, dekorasi yang dapat digunakan ulang, serta pengelolaan konsumsi makanan minim sampah (Handayani & Yusuf, 2023).

Kedua, pelatihan membekali peserta dengan kemampuan manajemen *event* berbasis teknologi, mulai dari tahap perencanaan, penjadwalan, penganggaran, hingga evaluasi. Siswa juga diperkenalkan pada penggunaan aplikasi digital sederhana untuk menunjang koordinasi dan dokumentasi kegiatan secara efisien (Putra & Hidayati, 2020).

Ketiga, peserta dilatih untuk merancang kampanye digital dan strategi SEO sebagai bagian dari publikasi kegiatan. Mereka belajar menyusun narasi kampanye yang edukatif dan inspiratif melalui media sosial, serta memahami prinsip dasar SEO untuk meningkatkan jangkauan konten mereka secara organik (Rahmawati & Nugroho, 2022).

Tabel 1. Skema Pelatihan dan Kegiatan

Tahapan	Kegiatan	Metode	Durasi	Output yang Diharapkan
1. <i>Pembukaan & Pre-test</i>	Perkenalan, tujuan pelatihan, dan pengisian kuesioner awal	Ice breaking & kuesioner	30 menit	Data awal pemahaman peserta dan kesiapan pelatihan
2. <i>Pengenalan Green Event</i>	Penjelasan prinsip green event dan contoh praktik kegiatan berkelanjutan	Presentasi singkat & diskusi	1 jam	Peserta memahami dasar-dasar acara ramah lingkungan
3. <i>Simulasi Desain Acara</i>	Kelompok menyusun konsep kegiatan sekolah berbasis green event	Kerja kelompok & fasilitasi	1,5 jam	Rancangan acara yang efisien, minim limbah, dan kontekstual
4. <i>Digital & Publikasi</i>	Pengenalan manajemen digital & strategi kampanye publikasi (SEO dasar)	Demo alat digital & praktik narasi	1,5 jam	Konten media sosial & strategi digital acara
5. <i>Presentasi & Peer Review</i>	Kelompok mempresentasikan rancangan acara dan kampanye digitalnya	Presentasi kelompok & umpan balik	1 jam	Umpan balik, penguatan ide, dan evaluasi antarteman
6. <i>Post-test & Penutup</i>	Refleksi, pengisian kuesioner akhir, dan rencana tindak lanjut	Survei & diskusi reflektif	30 menit	Data peningkatan pemahaman dan komitmen peserta

Sumber: Rancangan Pelaksana 2025

Program *Green Event Level Up* merupakan pelatihan berbasis pengalaman (experiential learning) yang dirancang untuk membekali siswa SMA dengan keterampilan praktis dalam merancang, menyelenggarakan, dan mempublikasikan kegiatan sekolah yang ramah lingkungan. Metode pelatihan ini menggabungkan penyampaian materi, diskusi kelompok, simulasi, praktik lapangan, dan evaluasi berbasis proyek. Pelatihan

berlangsung dalam 1 hari (6 jam) dengan pendekatan partisipatif.

C. HASIL DAN DISKUSI

Pada tanggal 23 April 2025, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana (UMB) Jakarta menyelenggarakan kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan "*Green Event Level Up*" bagi siswa SMAN 1 Cimarga, Kabupaten Lebak. Sekolah berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 598 siswa ini dibimbing oleh 30 guru yang profesional di bidangnya.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas peserta dalam menyelenggarakan acara sekolah yang kreatif, berkelanjutan, dan ramah lingkungan. Pelatihan dihadiri oleh 50 peserta yang terdiri dari pengurus OSIS, Pramuka, serta guru pembina. Acara dibuka dengan sambutan dari Kepala Sekolah SMAN 1 Cimarga, Dini Pitria, yang menyatakan apresiasinya terhadap inisiatif ini sebagai langkah positif untuk memajukan pendidikan berkelanjutan di sekolah.

Rangkuman materi yang dari modul yang disampaikan antara lain :

1. Konsep Dasar *Green Event*. *Green Event Management* adalah pendekatan dalam perencanaan dan penyelenggaraan acara yang mengutamakan prinsip keberlanjutan, efisiensi sumber daya, dan pengurangan dampak negatif terhadap lingkungan. Acara yang menerapkan konsep ini dirancang untuk meminimalkan jejak karbon, mengurangi limbah, menggunakan bahan yang ramah lingkungan, serta melibatkan komunitas dalam menciptakan kegiatan yang berkelanjutan. Menurut United Nations Environment Programme (UNEP), penerapan *Green Event* tidak hanya berdampak positif pada lingkungan tetapi juga meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya praktik berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Tahapan Perencanaan *Green Event*. Dalam menyelenggarakan *Green Event*, diperlukan tahapan perencanaan yang sistematis. Tahap pertama adalah identifikasi tujuan dan prinsip keberlanjutan yang akan diterapkan, seperti pengurangan penggunaan plastik sekali pakai atau pemilihan lokasi dengan akses transportasi publik. Tahap kedua adalah perancangan konsep acara, yang mencakup aspek dekorasi ramah lingkungan, konsumsi energi minimal, serta pengelolaan sampah secara efektif. Tahap ketiga adalah implementasi, di mana seluruh elemen acara

dioptimalkan agar selaras dengan prinsip keberlanjutan, termasuk penggunaan sumber daya yang hemat energi dan pengurangan limbah. Tahap terakhir adalah evaluasi dan pelaporan, yang bertujuan untuk menilai keberhasilan acara serta memberikan rekomendasi untuk perbaikan di masa depan (Salama dan Almomani, 2021).



Sumber: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (2025)

Gambar 1. Modul *Green Event Level Up*

3. Komponen Utama dalam *Green Event*. Beberapa elemen utama dalam *Green Event* Management meliputi pengelolaan energi, transportasi, makanan dan minuman, material, serta limbah. Penggunaan energi dapat dikurangi dengan memilih lokasi yang mendukung pencahayaan alami dan menggunakan alat elektronik hemat energi. Transportasi yang ramah lingkungan dapat diterapkan dengan mendorong penggunaan kendaraan bersama atau transportasi publik bagi peserta. Dalam aspek konsumsi, makanan berbasis nabati dan penggunaan alat makan yang dapat digunakan ulang lebih disarankan. Selain itu, material seperti dekorasi dan media promosi harus dipilih dari bahan daur ulang atau yang dapat digunakan kembali, sementara pengelolaan limbah harus mencakup strategi pemilahan dan daur ulang yang efektif (Magurie, 2020).
4. Manfaat dan Tantangan Implementasi *Green Event*. Penerapan *Green Event* memiliki manfaat besar, baik dari sisi lingkungan, sosial, maupun ekonomi. Dari segi

lingkungan, konsep ini membantu mengurangi polusi dan emisi karbon yang dihasilkan dari penyelenggaraan acara. Dari sisi sosial, *Green Event* meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya keberlanjutan dan dapat menjadi inspirasi bagi komunitas lain untuk menerapkan praktik serupa. Dari aspek ekonomi, pengurangan limbah dan konsumsi energi dapat menghemat biaya operasional. Namun, terdapat beberapa tantangan, seperti kurangnya pemahaman peserta acara, keterbatasan anggaran dalam pengadaan bahan ramah lingkungan, serta kurangnya kebijakan atau regulasi yang mendukung implementasi *Green Event*. Oleh karena itu, diperlukan sosialisasi dan edukasi yang lebih luas agar konsep ini dapat diterapkan secara optimal (Salama dan Almomani, 2021).



Sumber: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (2025)
Gambar 2. Pemaparan Materi dan Diskusi dengan peserta

Materi pelatihan mencakup konsep dasar *Green Event* Management, strategi perencanaan acara ramah lingkungan, pemanfaatan barang bekas, serta teknik publikasi digital menggunakan SEO. Peserta mendapatkan modul panduan "*Green Event* Level Up" yang berisi langkah-langkah praktis dalam menyelenggarakan kegiatan berkelanjutan. Selain penyampaian materi, kegiatan ini juga melibatkan sesi workshop dimana peserta berdiskusi dan merancang konsep acara berbasis prinsip keberlanjutan. Beberapa ide yang dihasilkan antara lain festival daur ulang, lomba kreativitas berbahan bekas, serta

kampanye lingkungan melalui media sosial.

Respons peserta terhadap pelatihan ini sangat positif. Silvi, perwakilan OSIS, menyatakan bahwa materi yang diberikan sangat bermanfaat dan aplikatif untuk kegiatan sekolah. "Kami belajar tidak hanya teori, tapi juga praktik langsung bagaimana membuat acara yang menarik tapi tetap peduli lingkungan," ujarnya. Sementara itu, Irman dari tim atletik mengungkapkan ketertarikannya pada materi SEO yang dapat membantu mempromosikan kegiatan sekolah secara digital. Guru pembina juga menyambut baik pelatihan ini dan berkomitmen untuk mendukung implementasi konsep *green event* dalam kegiatan sekolah ke depan.



Sumber: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (2025)

Gambar 3. Penyerahan modul kepada kepala sekolah SMAN 1 Cimarga

Kegiatan ini ditutup dengan penyerahan simbolis modul panduan dan sertifikat kepada peserta. Dewi Sad Tanti, ketua pelaksana dari FIKOM UMB Jakarta, berharap pelatihan ini dapat menjadi awal yang baik untuk kerjasama berkelanjutan antara universitas dan sekolah. "Kami berkomitmen untuk terus mendampingi SMAN 1 Cimarga dalam mengembangkan kegiatan kreatif yang berwawasan lingkungan," pungkasnya. Ke depan, diharapkan konsep *green event* dapat diimplementasikan dalam berbagai kegiatan sekolah dan menjadi inspirasi bagi sekolah lainnya di Kabupaten Lebak.

Kepala SMAN 1 Cimarga, Dini Pitria, menyambut positif kegiatan ini dan berharap dapat menjadi langkah awal sinergi berkelanjutan antara dunia akademik dan pendidikan menengah. Peserta pelatihan, termasuk pengurus OSIS dan Pramuka,

mengapresiasi kelengkapan materi serta tutorial yang diberikan.

Pelaksanaan pelatihan "*Green Event Level Up*" oleh FIKOM UMB Jakarta bagi SMAN 1 Cimarga menunjukkan pendekatan yang komprehensif dalam membekali peserta dengan pengetahuan dan keterampilan menyelenggarakan acara berkelanjutan. Kegiatan ini berhasil mengintegrasikan tiga aspek penting: konsep ramah lingkungan, kreativitas dalam pelaksanaan, serta strategi komunikasi digital untuk publikasi. Metode pelatihan yang menggabungkan teori dan praktik melalui workshop terbukti efektif, terlihat dari antusiasme peserta dalam merancang berbagai ide acara seperti festival daur ulang dan kampanye lingkungan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual tetapi juga memberikan alat konkret berupa modul panduan yang dapat langsung diaplikasikan dalam kegiatan sekolah.



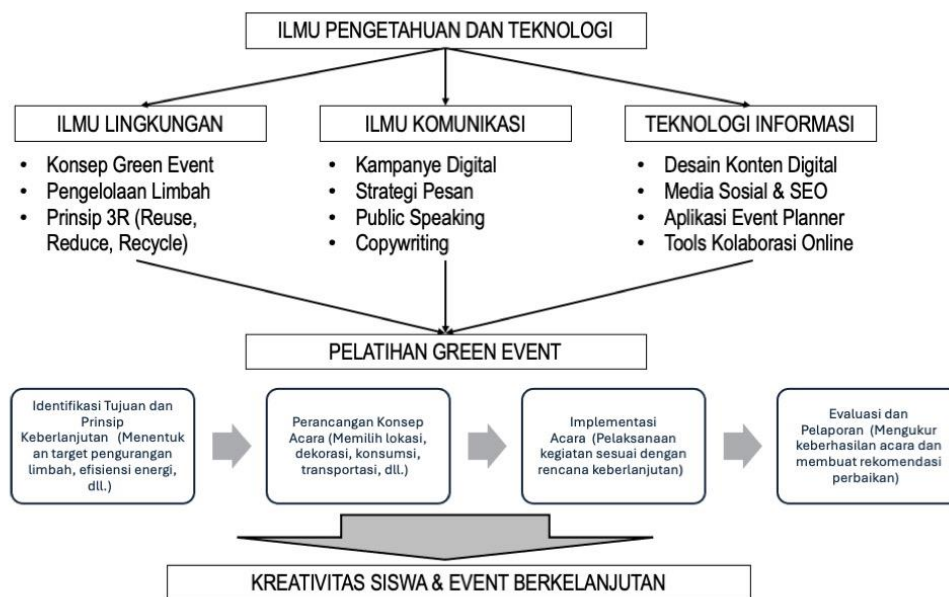
Sumber: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (2025)

Gambar 4. Foto Bersama Peserta

Berdasarkan data kuantitatif dari survei sebelum dan sesudah pelatihan, terjadi peningkatan pemahaman sebesar 45% dan peningkatan keterampilan praktis sebesar 52%, yang diukur melalui asesmen berbasis proyek dan evaluasi reflektif. Sesuai hasil pengabdian kepada masyarakat, disarankan agar modul *Green Event* diintegrasikan ke dalam program ekstrakurikuler atau pembinaan kepemimpinan siswa di sekolah.

Dampak pelatihan ini melampaui aspek teknis penyelenggaraan acara, dengan menanamkan kesadaran lingkungan yang lebih dalam di kalangan peserta. Interaksi antara akademisi universitas dengan komunitas sekolah menciptakan dinamika pembelajaran yang saling menguntungkan, di mana pengetahuan akademis bertemu dengan konteks

nyata di tingkat sekolah. Respons positif dari berbagai pemangku kepentingan, mulai dari siswa, guru, hingga kepala sekolah, menunjukkan bahwa model pelatihan semacam ini dapat menjadi prototype untuk pengembangan kapasitas berbasis sekolah lainnya. Keberhasilan kegiatan ini membuka peluang untuk pengembangan program berkelanjutan yang lebih luas, tidak hanya di SMAN 1 Cimarga tetapi juga dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain di wilayah Lebak dan sekitarnya.



Sumber: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (2025)

Gambar 5. Gambaran Implementasi IPTEKS dalam Pengabdian Masyarakat

Gambaran IPTEKS (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dalam kegiatan Pelatihan Pengelolaan *Green Event* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMAN 1 Cimarga Kabupaten Lebak merupakan integrasi dari tiga bidang utama, yaitu ilmu lingkungan, ilmu komunikasi, dan teknologi informasi. Ketiga bidang ini saling melengkapi dalam membentuk kerangka pelatihan yang aplikatif dan kontekstual. Dari sisi ilmu lingkungan, siswa diperkenalkan pada konsep dasar keberlanjutan seperti prinsip 3R (Reuse, Reduce, Recycle), pengelolaan limbah, efisiensi energi, serta pemilihan bahan ramah lingkungan yang dapat diterapkan dalam penyelenggaraan acara. Pemahaman ini menjadi pondasi penting agar setiap kegiatan siswa mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan.

Selanjutnya, ilmu komunikasi berperan dalam membekali siswa dengan kemampuan menyusun strategi kampanye yang efektif dan menyentuh. Melalui pelatihan ini, siswa diajarkan teknik penyusunan pesan, storytelling, copywriting, dan public speaking yang bertujuan untuk menyampaikan pesan keberlanjutan secara menarik dan

persuasif. Ilmu komunikasi juga memperkuat pemahaman siswa tentang bagaimana membangun citra acara yang positif di mata publik.

Kemudian, teknologi informasi hadir sebagai jembatan antara ide dan implementasi. Siswa dilatih untuk memanfaatkan berbagai platform digital dan media sosial dalam mempromosikan acara mereka. Mereka juga dikenalkan pada dasar-dasar SEO (Search Engine Optimization) agar konten kampanye mereka lebih mudah ditemukan dan menjangkau audiens yang lebih luas. Selain itu, penggunaan aplikasi seperti Canva, Google Workspace, Trello, atau platform publikasi online lainnya menjadi bagian dari strategi pengelolaan event yang efisien dan terorganisir.

Melalui integrasi ketiga bidang ini, pelatihan tidak hanya memperkuat kapasitas siswa dalam menyelenggarakan event yang ramah lingkungan, tetapi juga memberikan keterampilan komunikasi strategis dan pemanfaatan teknologi digital secara optimal. Hasil akhir yang diharapkan adalah meningkatnya kreativitas siswa dalam menyusun acara yang inspiratif, terencana, berkelanjutan, dan mampu memberikan dampak positif baik bagi sekolah maupun masyarakat sekitar.

D. SIMPULAN DAN SARAN/REKOMENDASI

Pelatihan "*Green Event Level Up*" yang diselenggarakan oleh FIKOM UMB Jakarta bagi SMAN 1 Cimarga telah berhasil mencapai tujuannya dalam membekali peserta dengan keterampilan merancang dan mengelola acara kreatif yang ramah lingkungan serta strategi publikasi digital. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pemahaman teoritis tetapi juga praktik langsung melalui workshop interaktif, menghasilkan ide-ide inovatif seperti festival daur ulang dan kampanye lingkungan. Respons positif dari peserta, termasuk siswa, guru, dan kepala sekolah, menunjukkan bahwa pelatihan ini bermanfaat dan siap untuk diimplementasikan dalam kegiatan sekolah ke depan.

Kegiatan pelatihan ini secara signifikan meningkatkan kapasitas peserta dalam merencanakan dan melaksanakan acara yang berkelanjutan. Keberhasilan ini didukung oleh tersedianya modul panduan praktis "*Green Event Level Up*" yang kini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu bagi kegiatan OSIS. Selain penguatan kapasitas, pelatihan ini juga sukses memantik lahirnya berbagai ide kreatif berbasis lingkungan dari para peserta. Lebih dari itu, acara ini menjadi bukti terjalannya kolaborasi yang erat dan produktif antara akademisi dari FIKOM UMB Jakarta dengan komunitas sekolah, yang

diakhiri dengan adanya komitmen kuat dari para peserta untuk menerapkan konsep green event dalam setiap kegiatan sekolah mereka di masa mendatang.

Berdasarkan hasil pelatihan *Green Event Level Up*, untuk memastikan keberlanjutan dan perluasan inisiatif green event, diperlukan sebuah aksi kolaboratif yang sinergis dari berbagai pihak. Dimulai dari level implementator, siswa dan OSIS direkomendasikan untuk menjadi garda terdepan dengan memulai proyek percontohan skala kecil, memanfaatkan media sosial untuk kampanye lingkungan, dan membangun jejaring dengan komunitas lokal. Upaya ini harus didukung secara kelembagaan oleh pihak sekolah, seperti SMAN 1 Cimarga, melalui pembentukan tim khusus, alokasi anggaran spesifik, serta integrasi kriteria keberlanjutan dalam penilaian proposal kegiatan.

Di sisi lain, peran akademisi dari FIKOM UMB Jakarta dan perguruan tinggi lainnya sangat penting untuk dilanjutkan melalui pendampingan, monitoring dan evaluasi, pengembangan penelitian tindakan, serta penyediaan konsultasi teknis. Akhirnya, untuk memperluas dampak secara sistemik, Dinas Pendidikan Kabupaten Lebak diharapkan dapat mereplikasi program pelatihan ini di sekolah lain, menyusun panduan standar acara berkelanjutan, serta memberikan insentif bagi sekolah yang berhasil mengadopsi konsep tersebut secara konsisten.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada pihak/badan/institusi/personel yang mendukung pelaksanaan kegiatan, terutama penyandang dana. Bagian ini boleh tidak ada. Ucapan terima kasih ditujukan kepada Universitas Mercu Buana khususnya Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Mercu Buana Jakarta serta SMAN 1 Cimarga, Lebak, Banten. Modul sudah mendapat sertifikat HAKI HC20250400005.

DAFTAR REFERENSI

- Debika Shome, & Marx, S. (2009). *The psychology of climate change communication: A guide for scientists, journalists, educators, political aides, and the interested public*. The Trustees of Columbia University in the City of New York.
- Getz, D. (2005). *Event management and event tourism*. Cognizant Communication Corporation.
- Handayani, R., & Yusuf, A. (2023). Penerapan prinsip green event dalam pendidikan lingkungan berbasis sekolah. *Jurnal Pendidikan Hijau*, 5(1), 33–44. <https://doi.org/10.1234/jph.v5i1.2023>

- Irawan, I. G. W. W. A. (2024). *Penerapan green meeting dalam mendukung sustainable event management di The Laguna, a Luxury Collection Resort & Spa, Nusa Dua* (Skripsi). Politeknik Negeri Bali.
- Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia. (2024). *SKKNI No. 120 Tahun 2024 bidang kegiatan acara (event)*.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education.
- Maguire, K. (2020). An examination of the level of local authority sustainable planning for event management: A case study of Ireland. *Journal of Sustainable Tourism*, 29(11–12), 1850–1874.
- McKenzie-Mohr, D. (2011). *Fostering sustainable behavior: An introduction to community-based social marketing*. New Society Publishers.
- Prasetyo, H., Rosa, D., Jannah, R., & Handayani, B. (2021). The revival of the past: Privatizing cultural practices in the festival era. *Open Cultural Studies*, 5, 194–207. <https://doi.org/10.1515/culture-2020-0125>
- Pratama, R. A., & Lestari, D. S. (2021). Experiential learning dalam pelatihan siswa untuk kegiatan berkelanjutan. *Jurnal Pengabdian dan Inovasi Pendidikan*, 4(2), 102–110. <https://doi.org/10.1234/jpip.v4i2.2021>
- Putra, Y. A., & Hidayati, S. (2020). Pelatihan manajemen kegiatan berbasis teknologi untuk pelajar. *Jurnal EduTech*, 2(3), 55–65. <https://doi.org/10.1234/edutech.v2i3.2020>
- Rahmawati, N., & Nugroho, T. A. (2022). Strategi kampanye digital dan penguatan SEO di kalangan pelajar. *Jurnal Komunikasi Digital*, 6(2), 88–97. <https://doi.org/10.1234/jkd.v6i2.2022>
- Salama, M., & Almomani, M. (2021). *Sustainable event management model*. <https://doi.org/10.23912/9781911635734-4390>
- UNESCO. (2021). *Education for sustainable development: A roadmap*. Paris: UNESCO.
- World Economic Forum. (2020). *The future of jobs report 2020*. Geneva: World Economic Forum.
- World Health Organization. (2022). *Environmental health: Key facts*. Geneva: WHO.