

**INOVASI *HYBRID EVENT* PADA MASA PANDEMIC  
OLEH *CREATIVEVENT.ID***



**IRFAN RIZKY AKBAR**

**1409519057**

**Tugas Akhir yang Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md)**

**PROGRAM STUDI PERJALANAN WISATA**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

Penanggung Jawab/

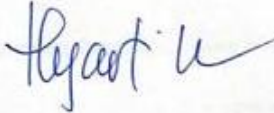


Koordinator Program Studi Perjalanan Wisata



**Rahmat Darmawan, S.Pd, M.M.Par**

**NIP. 1979112082015041001**

Tim Penguji:

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Heryanti Utami M.M.Par NIP. 197609102006042002 Ketua Sidang	 .....	28/07/2022 .....
2.	Rahmat Darmawan S.pd, M.M.Par NIP. 197912082015041001 Penguji Ahli	 .....	28/07/2022 .....
3.	Lala Siti Sahara, M.Si NIDK. 8836090018 Pembimbing	 .....	04/08 '22 .....

Tanggal Lulus:



## **MOTTO**

“Hidup ini bukan tentang seberapa cepat kamu berlari atau seberapa tinggi kamu mendaki, tetapi seberapa baik kamu melambung.” - Vivian Komori

## ABSTRAK

Kemunculan pandemi Covid-19 menghasilkan beragam dampak buruk dan dampak baik. Matinya aktivitas *event* menjadi salah satu dampak buruk yang terjadi. Namun, Covid-19 juga membuat kemajuan pada teknologi sehingga muncul inovasi-inovasi baru sebagai alternatif pada aktivitas yang terhalang oleh pandemi. *Online Event* merupakan salah satu inovasi pada aktivitas *event*, dimana *event* diselenggarakan menggunakan teknologi *online meeting conference*. Namun *online event* dinilai kurang menghadirkan suasana *event* pada saat pelaksanaannya. Kondisi pandemi yang membaik dan fitur teknologi yang semakin berkembang kemudian melahirkan inovasi baru, berupa *hybrid event*, dimana pada pelaksanaannya memadukan konsep dari *offline event* dan *online event*.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui inovasi, pelaksanaan, dan kendala *hybrid event* oleh *creativevent.id*. penelitian menggunakan metode penelitian observasi, studi literatur, dan wawancara dengan narasumber. *Creativevent.id* adalah *event organizer* yang bergerak dibidang *event* dengan focus utama rental kebutuhan alat *event* dan *organizer event* dan salah satu ide yang muncul dikarenakan pandemi adalah *hybrid event* dimana *hybrid event* ini menggabungkan antara *offline event* dan *online event*.

Pada pelaksanaan *hybrid event* terdapat beberapa rangkaian kegiatan mulai dari pra *event*, *during event*, hingga after *event*. Untuk mendukung kegiatan *hybrid event* dibutuhkan peralatan pendukung seperti *lighting system*, *sound system*, *streaming system*, dan platform *online* untuk menyiarkan *event* yang sedang dilaksanakan.

**Kata Kunci** : *Hybrid Event*, *Creativevent.id*, *Event Organizer*, manajemen *Event*, covid-19

## **ABSTRACT**

*The emergence of the Covid-19 pandemic resulted in various bad and good impacts. The death of event activities is one of the bad effects that occur. However, Covid-19 also made advances in technology so that new innovations emerged as alternatives to activities hindered by the pandemic. Online Event is one of the innovations in event activities, where events are held using online meeting conference technology. However, the online event is considered less present the atmosphere of the event at the time of its implementation. The improving pandemic conditions and increasingly developing technological features gave birth to new innovations, in the form of a hybrid event, which in its implementation combines the concepts of offline events and online events.*

*This research was conducted with the aim of knowing the innovation, implementation, and constraints of the hybrid event by creativevent.id. The research used observational research methods, literature studies, and interviews with resource persons. Creativevent.id is an event organizer that is engaged in events with the main focus on rental of event equipment and event organizer needs and one of the ideas that emerged due to the pandemic was a hybrid event where this hybrid event combines offline events and online events.*

*In the implementation of the hybrid event, there are several series of activities ranging from pre-event, during the event, to after-event. To support hybrid event activities, supporting equipment is needed such as lighting systems, sound systems, streaming systems, and online platforms to broadcast events that are being held.*

**Keyword** : Hybrid Event, Creativevent.id, Event Organizer, Event Management, Covid-19

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur Penulis panjatkan kepada Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada Penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini salah satunya untuk persyaratan kelulusan untuk mendapatkan gelar Ahli Madya (A.Md) pada program Diploma III Jurusan Perjalanan Wisata, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. Adapun Judul laporan Tugas Akhir ini adalah “Inovasi *Hybrid Event* Pada Masa Pandemi oleh *Creativevent.id*” Tugas akhir ini merupakan hasil dari Praktik Kerja Lapangan yang dilaksanakan pada tanggal 1 Februari 2022 hingga tanggal 30 April 2022 di *Creativevent.id* Jakarta. Penulis sadar bahwa tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Tidak lupa juga penulis sangat berterimakasih atas segala masukan, bimbingan dan juga arahan dari banyak pihak yang ikut terlibat dalam penulisan tugas akhir ini, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar - besarnya kepada:

1. Rahmat Darmawan, S.Pd.,M.M. Par, Selaku Koordinator Program Studi Diploma III Perjalanan Wisata, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.
2. Lala Siti Sahara, M.Si, Selaku dosen pembimbing penulisan Tugas Akhir yang telah meluangkan banyak waktu dan perhatiannya kepada penulis untuk membimbing dan memberikan saran beserta kritik sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

3. Bapak / Ibu dosen Perjalanan Wisata yang saya hormati, atas segala limpahan ilmu yang diberikan kepada penulis.
4. Ibu dan saudara saya yang telah membantu saya dalam memberi motivasi
5. Bapak Guruh Heriansyah selaku CEO *Creativevent.id* yang sudah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan PKL
6. Bapak Suhendi selaku Direktur Produksi yang sudah memberikan ilmu mengenai dunia *Event* dan memberikan motivasi kepada penulis Orang tua penulis yang selalu memberikan doa terbaik dan juga motivasi kepada penulis serta memfasilitasi penulis dalam hal apapun.
7. Teman satu atap dan sahabat penulis khususnya teman teman rumah beerkah yang selalu memberikan semangat dan mengingatkan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu – persatu yang juga telah mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini

Jakarta, 20 Juli 2022



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>VIII</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>X</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>XI</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>XII</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>I</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>III</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>V</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>VI</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>VII</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1    LATAR BELAKANG .....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH .....	5
1.3    TUJUAN DAN MANFAAT PENULISAN.....	5
1.4    SISTEMATIKA PENULISAN .....	6
<b>BAB II KERANGKA KONSEPTUAL .....</b>	<b>7</b>
2.1    PENGERTIAN MICE.....	7
2.2    MANAGEMENT <i>EVENT</i> .....	8
2.3 <i>EVENT</i> ORGANIZER .....	11
2.4 <i>HYBRID EVENT</i> .....	12
2.5    INOVASI.....	13
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>14</b>
3.4    TEKNIK ANALISIS DATA.....	17
3.4.1    Analisis Kualitatif .....	18
3.4.2    Triangulasi Data.....	19
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>20</b>
4.1    GAMBARAN UMUM <i>CREATIVEVENT</i> INDONESIA.....	20
4.1.1    Visi dan Misi.....	21
4.1.2    Struktur Organisasi Perusahaan.....	21
4.1.3    Jasa Yang Ditawarkan Perusahaan .....	22

4.1.4	Alamat dan Sosial Media Perusahaan.....	23
4.2	INOVASI <i>HYBRID EVENT</i> .....	24
4.2.1	Gambaran Umum Mengenai <i>Hybrid Event</i> .....	24
4.2.2	PERLENGKAPAN PELAKSANAAN <i>HYBRID EVENT</i> .....	25
4.2.3	TAHAPAN PELAKSANAAN <i>OFFLINE, ONLINE, DAN HYBRID EVENT</i> .....	26
4.3	KARAKTERISTIK <i>OFFLINE, ONLINE, DAN HYBRID EVENT</i> .....	46
4.4	PENYELENGGARAAN <i>HYBRID EVENT</i> .....	51
4.5	KENDALA DALAM PENYELENGGARAAN <i>HYBRID EVENT</i> .....	54
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>56</b>
5.1	KESIMPULAN .....	56
5.2	SARAN.....	57
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
	<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>77</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Manajemen Spesial <i>Event</i> .....	9
Gambar 3. 1 Analisis Penelitian Kualitatif .....	18
Gambar 4. 1 Logo <i>Creativevent.id</i> .....	21
Gambar 4. 2 Struktur Organisasi .....	21
Gambar 4. 3 Contoh <i>Layout Design Offline event</i> .....	33
Gambar 4. 4 Perwujudan <i>Layout</i> pada pelaksanaan <i>Event</i> .....	33

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Perlengkapan yang dibutuhkan dalam Pelaksanaan Event .....	25
Tabel 4.2 Tahap Research Event secara Online, Offline, dan Hybrid .....	27
Tabel 4.3 Tahap Design Event secara Online, Offline, dan Hybrid .....	30
Tabel 4.4 Tahap <i>Planning</i> dalam Pelaksanaan <i>Offline Event</i> , <i>Online Event</i> , dan <i>Hybrid Event</i> .....	34
Tabel 4.5 Tahap Koordinasi pada <i>Offline Event</i> , <i>Online Event</i> , dan <i>Hybrid Event</i> . .....	37
Tabel 4.6 Sistem Pelaksanaan Offline, Online, dan Hybrid Event .....	40
Tabel 4.7 Kebutuhan Man power Online, Offline, dan Hybrid Event.....	43
Tabel 4.8 Tahap Post Event pada Pelaksanaan Event secara Offline, Online, dan Hybrid .....	45
Tabel 4.9 Karakteristik Offline, Online, dan Hybrid Event.....	46
Tabel 4.10 Skema <i>Hybrid Event</i> .....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Hybrid Event</i> yang diselenggarakan oleh <i>Creativevent.id</i> .....	59
Lampiran 2 Seritifikat Praktik Kerja Lapangan.....	61
Lampiran 3 Surat Penerimaan Praktik Kerja Lapangan.....	62
Lampiran 4 Jurnal Kegiatan Praktik Kerja Lapangan.....	63
Lampiran 5 Jurnal Bimbingan Tugas Akhir .....	72
Lampiran 6 Pelaksanaan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan.....	73
Lampiran 7 Penilaian dari Industri .....	76

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di zaman sekarang semakin banyak bermunculan berbagaimacam layanan jasa khususnya jasa untuk keperluan *event*. Mulai dari *event* konser, *meeting*, conference dll. Oleh karena itu jasa *event* organizer banyak dibutuhkan oleh orang untuk memenuhi keinginan yang mereka rencanakan dari awal. dan secara umum *event* organizer dapat diartikan sebagai sebuah badan organisasi penyedia layanan jasa yang bekerja untuk mengkoordinasisebuah acara<sup>1</sup>.

Usaha jasa *organizing of entertainment and recreation event* atau penyelenggaraan *event* adalah salah satu jenis pariwisata yang potensial untuk dikembangkan. Di Indonesia sendiri, potensi yang dimiliki oleh jasa penyelenggaraan *event* dapat dibuktikan dengan semakin banyaknya *event* yang diselenggarakan di Indonesia. Salah satu *event* yang terkenal yang diselenggarakan di Indonesia adalah *event Djakarta Warehouse Project* dan *event Asian Games*.

*Event* yang diselenggarakan tersebut tentunya harus memiliki pola kerja agar terciptanya struktur kerja yang dan optimal. Di Indonesia, pola kerja EO

---

<sup>1</sup> Chusnu Syarifa. "modul manajemen *event*".  
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/197912032015042001/pendidikan/MODUL%20MANAJEMEN%20EVENT.Chusnu.pdf> (diakses pada 10 Juli 19.21)

dimulai dari membagi tugas agar terciptanya kesuksesan acara. Selain itu, Sebuah *event organizer* juga harus bisa mengkoordinasikan sebuah acara. mulai dari perencanaan sebuah acara tersebut, pada saat acara dimulai, dan setelah acara selesai dan ditutup dengan evaluasi di akhir *event* / acara. Untuk itu peran *event organizer* sangat penting dalam sebuah *event* atau acara karena *event organizer* meng-arrange semua kegiatan yang akan dilaksanakan pada *event* tersebut. Oleh karena itu pemilihan *event organizer* juga sangat penting Ketika akan melaksanakan sebuah *event* karena keberlangsungan sebuah acara tersebut bergantung terhadap *event organizer* tersebut.

Pada tanggal 2 maret 2020 untuk pertama kalinya pemerintah mengumumkan kasus pasien positif covid-19 di Indonesia. Namun, menurut pakar epidemiologi Universitas Indonesia (UI) Pandu Riono menyebutkan bahwa sejak awal Januari kemungkinan besar virus (SARS-Cov-2) itu sudah masuk ke Indonesia. Hanya saja kemungkinan virus itu merupakan transmisi lokal bukan penularan kasus impor. Masuknya virus tersebut mungkin terjadi melalui pintu-pintu gerbang di beberapa wilayah Indonesia.

Pandemi covid-19 merupakan wabah yang tidak hanya dirasakan di Indonesia saja tetapi juga diberbagai negara yang ada didunia, dengan beberapa bulan saja wabah ini mematikan berbagai sektor perekonomian. Tingginya jumlah kasus covid-19 di dunia mencapai 176 juta kasus dan 3,82 juta meninggal dunia serta sembuh mencapai 3,21 juta. Untuk kasus di Indonesia sendiri yaitu mencapai 1,97 juta kasus, sembuh mencapai 1,75 juta dan meninggal dunia 53.116 ribu. Karena tingginya jumlah kasus di Indonesia,

pemerintah mengambil kebijakan mulai dari bekerja & belajar dari rumah hingga mengajukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB)

Kebijakan PSBB menyebabkan banyak usaha terkena dampak, salah satunya adalah industri di bidang *Event*. Dampak tersebut dapat dirasakan dengan adanya pembatalan *event* yang harus dilakukan, pembatalan tersebut diakibatkan karena berkumpulnya banyak orang pada saat terjadinya *event*. Pembatalan tersebut tentunya memberikan kerugian seperti, keuangan jasa penyelenggaraan menjadi menurun, menanggung denda atas pembatalan *event*, dan menyebabkan banyak pekerja *event* harus dirumahkan secara terpaksa. Kerugian-kerugian tersebut tentunya menyebabkan penyedia *event* mengalami kebangkrutan.

Namun, selain dampak negatif muncul akibat adanya pandemi yang mengakibatkan banyak sektor dan usaha, termasuk *event organizer* mengalami keterpurukan, pandemi juga melahirkan sebuah sistem baru berbasis teknologi yang mampu mengantisipasi kondisi pandemi dan pembatasan sosial yang terjadi, hal tersebut adalah kehadiran *platform online meeting* seperti; Zoom Meeting, Google Meet, Mteams. Dan Webex. Kehadiran *platform online meeting* memberikan jalan baru dalam pelaksanaan kegiatan tatap muka yang selama ini tidak aktif dan tertunda akibat pandemi. *Event organizer* menjadi salah satu kelompok yang memanfaatkan kehadiran *platform online meeting* sebagai upaya untuk bangkit dari kondisi pandemi. Kegiatan-kegiatan *event* yang sebelumnya tertunda pelaksanaannya, mulai dapat dilakukan kembali dengan menggunakan media *platform online meeting* tersebut Beberapa



kegiatan *event* yang mampu dilaksanakan dengan menggunakan *platform online meeting* diantaranya adalah webinar, konser music *online*, exhibition, konferensi dan banyak kegiatan *event* lainnya dapat dilaksanakan dengan pemanfaatan media *platform online meeting* tersebut.

Ketika pandemi sudah mulai membaik dan beberapa *event* sudah dapat dilaksanakan secara tatap muka, peraturan pembatasan tidak langsung hilang begitu saja. Beberapa tempat dan wilayah tetap menetapkan kapasitas bagi masyarakat yang bertatap muka. Dari hal tersebut kemudian hadir sebuah inovasi baru penggabungan antara *offline event* dan *online event*, atau yang disebut dengan *hybrid event*. Dengan adanya sistem *hybrid event* acara dapat dilaksanakan secara *online* namun tidak melanggar peraturan pembatasan karena *Hybrid event* dilakukan dengan memadukan dua skema, yaitu *event* secara *offline* dan pelaksanaan *event* secara *online*.

Meskipun saat ini beberapa tempat dan wilayah sudah menghilangkan peraturan pembatasan dan bahkan beberapa *event* besar sudah banyak dilakukan, konsep *hybrid event* tidak serta merta dihilangkan, malah konsep *hybrid event* terus diterapkan dan menjadi konsep baru dalam pelaksanaan *event*. Hal ini karena *hybrid* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan pelaksanaan *event* secara *offline* atau *online* saja. dan ini memberikan keuntungan bagi penyelenggara acara dan peserta acara. Keuntungan tersebut yaitu, tidak adanya batas jarak dan waktu dalam penyelenggaraan *event* tersebut dan memungkinkan untuk diikuti oleh seluruh orang yang berbeda daerah. Selain itu, *hybrid event* juga memiliki manfaat seperti, berkurangnya

biaya yang digunakan dalam penyelenggaraan *event*, dapat diakses dengan mudah oleh peserta, dan dapat direkam untuk diputar kembali. Dengan munculnya *Hybrid Event* sebagai sebuah inovasi, penulis tertarik untuk membahas inovasi *hybrid event* pada pandemi oleh (*creativevent.id*).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka rumusan masalah ini adalah “Bagaimana Inovasi *Hybrid Event* Pada Masa Pandemi Oleh *Creativevent.id*”

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan**

### **Tujuan Penulisan**

1. Untuk mengetahui Inovasi *Hybrid Event* Pada Masa Pandemi Oleh *Creativevent.id*
2. Untuk mengetahui pelaksanaan *hybrid event* yang diselenggarakan oleh *creativevent.id*
3. Untuk mengetahui kendala yang dialami Ketika menyelenggarakan *hybrid event*

### **Manfaat Penulisan**

#### **A. Bagi Penulis**

Sebagai syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa atau mahasiswi Perjalanan Pariwisata untuk mendapatkan gelar Ahli Madya dalam bidang ilmu

Pariwisata yang telah melaksanakan Praktek Kerja Lapangan. Selain itu dapat menambah pengetahuan dan referensi penulis tentang apa saja yang telah dipelajari pada saat melaksanakan Praktek Kerja Lapangan.

B. Bagi Perusahaan

Sebagai bahan referensi dan masukan bagi Perguruan Tinggi Universitas Negeri Jakarta.

C. Bagi Pembaca

Untuk memberikan informasi dan juga wawasan baru mengenai Inovasi *Hybrid Event* pada masa pandemi oleh *Creativevent.id*

#### **1.4 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan tugas akhir terdiri dari beberapa bab, yaitu:

##### **BAB 1: PENDAHULUAN**

Berisi tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, dan sistematika penulisan.

##### **BAB 2: KERANGKA KONSEPTUAL**

Berisi tentang kerangka konseptual yang meliputi deskripsi konsep

##### **BAB 3: METODOLOGI PENELITIAN**

Berisi tentang metode yang digunakan untuk penelitian tugas akhir ini.

##### **BAB 4: HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang pembahasan mengenai inovasi *hybrid event* pada masa pandemic oleh *Creativevent.id*

## **BAB 5: KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi tentang penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **KERANGKA KONSEPTUAL**

#### **2.1 Pengertian MICE**

MICE merupakan akronim dari Bahasa Inggris dari *Meeting*, *Incentive*, *Convention*, and *Exhibition* atau dalam Bahasa Indonesianya yang berarti pertemuan, insentif, konvensi, dan pameran. MICE merupakan suatu rangkaian kegiatan, dimana para pengusaha atau profesional berkumpul pada suatu tempat yang terkondisikan oleh suatu permasalahan, pembahasan, atau kepentingan yang sama.<sup>2</sup>

Sedangkan menurut pendit menyatakan dalam unik bahwa MICE diartikan sebagai wisata konvensi, dan batasannya adalah usaha jasa konvensi, perjalanan insentif, dan pameran merupakan usaha dengan kegiatan memberi jasa pelayanan bagi suatu pertemuan sekelompok orang seperti negarawan, usahawan, cendikiawan, dan sebagainya untuk mendiskusikan masalah bagi kepentingan Bersama.<sup>3</sup> Sehingga, MICE dapat disimpulkan bahwa sebuah rangkaian dimana para pengusaha dan profesional berkumpul pada satu tempat untuk suatu pembahasan yang sama.

---

<sup>2</sup> Titus Indrajaya. *Jurnal "Potensi Industri MICE (Meeting, Incentive, Conference and Exhibition) Di Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten"*. (2015). h. 81

<sup>3</sup> Unik Desthiani. Suwandi, jurnal "MICE - Meeting, Incentive, Convention, Exhibition" (Universitas Pamulang, 2019), h. 6

## 2.2 Management Event

Menurut Johny Allen (dalam Abdullah) mendefinisikan *event* sebagai ritual istimewa, pertunjukan, penampilan yang pasti direncanakan dan dapat dibuat untuk acara khusus, atau untuk mencapai tujuan sosial, budaya atau tujuan Bersama.<sup>4</sup>

Manajemen *event* sangat diperlukan untuk mengambil keputusan ketika terdapat suatu hambatan atau masalah yang memerlukan keputusan terbaik dengan segera, sehingga hal yang tidak diinginkan tidak terjadi dan berdampak baik untuk acara yang akan diselenggarakan. Manajemen *event* dapat didefinisikan sebagai pengorganisasian sebuah kegiatan yang dimana dikelola secara profesional, sistematis, efisien, dan efektif. Kegiatannya meliputi konsep (perencanaan) dan koordinasi sampai dengan pelaksanaan. Dalam manajemen *event*, semua orang yang terlibat harus bekerja sesuai dengan visi yang sama untuk menghasilkan kegiatan yang sesuai dengan harapan.

Banyak istilah penyebutan *event* management, antara lain :

- A. *Event Organizer* (EO)
- B. *Production House* (PH) atau Rumah produksi
- C. *Communication*
- D. *Agency* / biro jasa
- E. Panitia Pelaksana

---

<sup>4</sup> Iqbal Alan Abdullah, 2009, "Manajemen Konferensi dan *Event*", Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

F. Organizing Committee

G. Dan lain sebagainya.

*Event* dapat diartikan sebagai perayaan, pertunjukan atau festival dengan syarat adanya penyelenggara, peserta dan pengunjung. Namun pengertian secara umum adalah sebuah peristiwa yang bersifat terbuka yang dilakukan secara terencana untuk suatu tujuan dengan kurung waktu yang sudah ditetapkan oleh penyelenggara.<sup>5</sup> *Event* dapat disebut bersifat terbuka karena mengajak atau mengundang orang lain untuk bergabung mengikuti jalannya kegiatan.

Ketika membicarakan *event* yang sukses maka terdapat lima tahapan penting yang harus diperhatikan, yaitu *Research*, *design*, *planning*, *coordination*, dan *evaluation*. Adapun penjelasan tahapan pelaksanaan *event* adalah sebagai berikut:<sup>6</sup>

**Gambar 2. 1 Manajement Spesial *Event***



Sumber : Goldblatt : 2002

---

<sup>5</sup> Rr. CHUSNU SYARIFA DIAH KUSUMA, "Modul Managemen *Event*", Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.

<sup>6</sup> Joe Goldblatt, *Special Events: Twenty-First Century Global Event Management*. (Canada John Wiley & Sons, Inc 2002) hlm. 36 – 56

## 1. Research

Dalam melaksanakan sebuah *event* terdapat lima pertanyaan 5W (why, who, when, where, what) yang dapat digunakan dalam memutuskan pelaksanaan sebuah *event*. Dari lima pertanyaan tersebut dapat kita jabarkan menjadi :

- Kenapa menyelenggarakan *event* ?
- Siapa target bagi *event* tersebut ?
- Kapan *event* tersebut akan diselenggarakan ?
- Dimana *event* tersebut akan dilaksanakan ?
- Apa yang akan ditampilkan pada *event* ?

## 2. Design

Sebuah ide yang baru untuk membuat aktifitas yang sesuai dengan tujuan dari pelaksanaan *event* yang dapat dilakukan dengan brainstorming atau mind mapping .

## 3. Planning

Pada kedua tahap diatas dapat diselesaikan dalam kurun waktu yang singkat tetapi untuk tahap perencanaan membutuhkan waktu yang paling lama. Dan pada tahap perencanaan ini melibatkan penggunaan tiga dasar hukum yaitu :

- Waktu, yaitu mengenai kapan *event* tersebut akan dilaksanakan
- Tempat, mengenai penentuan lokasi yang merupakan sangat berpengaruh dalam merencanakan sebuah *event*



- Tempo, merupakan tahap terakhir yang meliputi waktu persiapan, produksi, sampai dengan waktu pelaksanaan *event*, dan sesudah *event*, dan berapa lama waktu yang dibutuhkan.

#### 4. *Coordination*

Koordinasi merupakan tahap yang sering dilakukan oleh *event organizer* dimana pada tahap ini melakukan koordinasi dengan seluruh tim agar *event* bisa berjalan dengan semestinya. Dan pada tahap ini hal yang paling dibutuhkan adalah komunikasi dan Kerjasama.

#### 5. *Evaluation*

Evaluasi merupakan tahap dimana dilakukan penilaian pada *event*, mulai dari tahap pertama hingga berakhirnya sebuah *event*. Pada tahap evaluasi ini dapat menjadi acuan dalam penyelenggaraan *event-event* berikutnya yang akan dilaksanakan.

### 2.3 *Event Organizer*

Menurut pakar management Rhenald Kasali, mengemukakan bahwa bisnis *event organizer* adalah bisnis yang menerapkan konsep manajemen secara berkesinambungan dengan konsisten dalam mengeksplorasi dunia entertainment sedalam-dalamnya.<sup>7</sup> Dalam pengertian sederhana yang disebut sebagai *event organizer* adalah pengelola suatu kegiatan (pengorganisir acara).<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Nida Khansa Nabilah, 2021, "Tinjauan Pelaksanaan Virtual Conference Pada *event* The 3<sup>rd</sup> Indonesia Energy Efficiency and Conservation Conference and Exhibition (IEECCE) di PT Gemalindo Kreasi Indonesia", tidak diterbitkan, Program Studi Perhotelan, Politeknik Jakarta Internasional, Jakarta.

<sup>8</sup> Ibid, h. 16

Maka dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *event organizer* merupakan kegiatan yang dikelola secara terorganisir. Dan setiap kegiatan yang diselenggarakan memiliki satu tujuan yaitu memperoleh keuntungan pada kedua belah pihak. Keuntungan disini tidak harus mengenai material namun juga bersifat non material.

#### **2.4 Hybrid Event**

*Hybrid event* merupakan acara yang diselenggarakan dengan menggabungkan kegiatan secara “live” antar orang sekaligus ruang “online”.<sup>9</sup> *Hybrid event* menjadi ruang sosial baru bagi berlangsungnya perilaku sosial – ekonomi baru masyarakat dimasa new normal bukan hanya mengkombinasikan antara aktifitas “live” dan kegiatan *online*, tetapi *hybrid event* dapat berubah menjadi ruang permanen dimasa-masa yang akan datang, terlebih perkembangan teknologi semakin pesat.<sup>10</sup> Maka dengan hal tersebut para peserta diminta untuk melakukannya di waktu yang sama namun dari lokasi yang berbeda. Maka dengan adanya *hybrid event* ini memiliki Manfaat yang memungkinkan penyelenggara mendapatkan jumlah peserta lebih banyak dengan hambatan yang lebih rendah seperti biaya peralatan, platform, dan juga pengembalian anggaran yang sedikit.

---

<sup>9</sup> Muhammad Sabiq, Asriandi Asriandi, “Strategi hybrid event bagi masyarakat nelayan (Studi kasus masyarakat nelayan dusun Beba, kabupaten Takalar pada masa pandemi Covid-19)”, Akuatikisle, November 2021.

<sup>10</sup> Ibid,h. 40.

## 2.5 Inovasi

Inovasi adalah sesuatu ide atau metode yang baru. Kebanyakan peneliti sepakat atas definisi inovasi yang mencakup hasil produk dan proses baru. Dengan adanya inovasi yang tinggi dalam perusahaan dapat menciptakan nilai baru pada perusahaan sehingga kualitas produk unggulan dapat mengamankan daya saing perusahaan yang pada akhirnya berdampak pada kinerja perusahaan dengan jangka panjang. Oleh karena itu perusahaan membutuhkan inovasi untuk strategi pembeda agar dapat mengembangkan produk yang unik dari pesaing mereka. Inovasi memiliki hubungan dengan kreatifitas yang dimana kreatifitas dapat menghasilkan ide dan cara baru dalam melihat suatu permasalahan dan peluang perusahaan. Maka oleh karena itu inovasi dapat menerapkan solusi kreatif terhadap masalah dan peluang untuk meningkatkan daya saing perusahaan.<sup>11</sup> Sementara, menurut Greg Richard dan Juli Wilson dalam Poerwanto dkk mendefinisikan inovasi sebagai pengenalan penemuan baru atau atau menyebarkan pengenalan baru kepada masyarakat umum<sup>12</sup>.

---

<sup>11</sup> Sri Hartini, "Peran Inovasi: Pengembangan Kualitas Produk dan Kinerja Bisnis", Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan. Vol 14 No.1, 10 April 2012.

<sup>12</sup> Poerwanto dkk, "Inovasi produk dan motif seni batik Pesisiran sebagai basis pengembangan industri kreatif dan kampung wisata minat khusus". Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Pranata Sosial. Vol. 1, No.4, September 2012, hal.219.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis, menjelaskan, dan memaparkan bagaimana proses inovasi *hybrid event* pada masa pandemic oleh *Creativevent.id* sehingga dengan itu metode yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan kualitatif deskriptif.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar belakang alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada dalam penelitian kualitatif. Metode yang biasanya dimanfaatkan adalah wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen.<sup>13</sup> Secara garis besar pengertian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami sebuah fenomena yang dialami oleh subyek penelitian. Misalnya perilaku, persepsi, motivasi, Tindakan, dan sebagainya. Secara holistic dengan cara deskriptif dalam suatu konteks khusus yang alami tanpa adanya campur tangan manusia dan dengan memanfaatkan secara optimal sebagai salah satu metode ilmiah yang lazim digunakan.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), h. 5

<sup>14</sup> Djunaidi Ghony & Fauzan Almanshur, *Metode Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 29

## **3.2 Waktu dan Tempat Penelitian**

### **3.2.1 Waktu Pelaksanaan**

Penelitian ini dilakukan selama 4 bulan terhitung mulai tanggal 2 maret 2022 sampai dengan tanggal 2 juni 2022.

### **3.2.2 Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di kantor *Creativevent.id* yang berlokasi di Jalan Damarsari Nomor 35A, Kel. Jati Padang, Kec. Pasar Minggu, Kota Adm. Jakarta Selatan, Prov. DKI Jakarta.

## **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Tekhnik pengumpulan data merupakan Langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau tekhnik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), dokumentasi dan gabungan.<sup>15</sup>

Beberapa metode yang akan digunakan penulis dalam pengumpulan data yaitu observasi, studi literatur, dan wawancara:

---

<sup>15</sup> Sugiyono, "*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*". (Bandung: CV. Alfabeta, 2018) h. 137

## 1. Observasi

Menurut Sugiyono observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain.<sup>16</sup> Yusuf menyatakan bahwa kunci keberhasilan dari observasi sebagai teknik dalam pengumpulan data sangat banyak ditentukan oleh peneliti itu sendiri, karena peneliti melihat dan mendengarkan objek penelitian dan kemudian peneliti yang diamatinya dalam relitas dan dalam konteks yang alami, ialah yang bertanya dan juga yang melihat bagaimana hubungan antara satu aspek dengan aspek yang lain pada objek yang ditelitinya.<sup>17</sup>

## 2. Studi literatur

Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian.<sup>18</sup> Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data- data atau sumber sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Studi literatur bisa didapat dari berbagai sumber, jurnal, buku dokumentasi, internet dan pustaka.

---

<sup>16</sup> Sugiyono, Op. Cit., hlm. 229

<sup>17</sup> A Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Penelitian Gabungan (Pertama)* (Jakarta: Renika Cipta, 2013) h. 384

<sup>18</sup> Mustika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan* (Jakarta : Yayasan Obor Indonesia, 2008) h. 3

### 3. Wawancara

Moleong menjelaskan, wawancara sebagai percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.<sup>19</sup> Sugiyono menyatakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.<sup>20</sup> Wawancara yang dilakukan adalah untuk menggali informasi tentang inovasi *hybrid event* pada saat pandemic oleh *Creativevent.id* dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada Guruh Heriansyah selaku CEO dari *Creativevent.id* dan juga sebagai founder *hybrid event* untuk mengetahui bagaimana system dan skema dari *hybrid event* menurut pandangan founder nya langsung.

#### 3.4 Teknik Analisis Data

Sugiyono menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan merencanakan secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara menyusun bagian data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam bagian terkecil, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilah mana yang

---

<sup>19</sup> Lexy J. Moleong, Op. Cit., h. 186

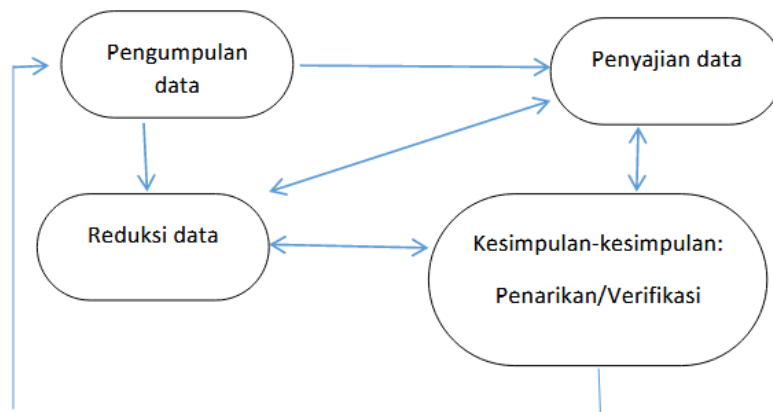
<sup>20</sup> Sugiyono, Op. Cit., hlm. 317

penting dan yang dapat dipelajari, dan membuat simpulan sehingga bisa mudah untuk dipahami oleh diri sendiri ataupun orang lain.<sup>21</sup>

### 3.4.1 Analisis Kualitatif

Dalam penelitian kualitatif, konseptualisasi, kategorisasi, dan deskripsi dikembangkan atas dasar kejadian yang diperoleh ketika kegiatan lapangan berlangsung.<sup>22</sup> Miles dan Huberman menggambarkan proses analisis data penelitian kualitatif dalam Ahmad Rijali sebagai berikut:

**Gambar 3. 1 Analisis Penelitian Kualitatif**



Sumber: Milles & Huberman dalam Jurnal Ahmad Rijali

Gambar tersebut memperlihatkan sifat interaktif pengumpulan data dengan analisis data, pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. Reduksi data adalah upaya menyimpulkan data, kemudian memilah-

<sup>21</sup> Sugiyono, Op. Cit., hlm.335

<sup>22</sup> Ahmad Rijali, *Analisis Data Kualitatif* (Banjarmasin: Universitas Antasari, 2018), h. 82



milah data dalam satuan konsep tertentu, kategori tertentu, dan tema tertentu.<sup>23</sup>

### **3.4.2 Triangulasi Data**

Triangulasi data merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara perbandingan data yang sudah ada yang dilakukan guna mengecek data tersebut<sup>24</sup>. Bukti yang dihasilkan dalam triangulasi data akan memiliki perbedaan sehingga akan menghasilkan data yang berbeda dan memperluas pengetahuan untuk memperoleh kebenaran.

---

<sup>23</sup> Ibid, h. 83

<sup>24</sup> Moleongm Lexy. Metode penelitian kualitatif. (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya. 2007) Hlm.3.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Gambaran Umum Creativevent Indonesia**

Creativevent merupakan perusahaan *online* rental platform untuk sewa *event equipment*, creativevent berdiri sejak tahun 2021 pada bulan februari sebagai salah satu solusi untuk setiap customer atau client yang membutuhkan harga transparan, biaya sewa yang transparan, biaya sewa yang mudah, tinggal klik dan dapat diakses melalui handphone atau pun gadget. Dan harga yang tertera di website sudah merupakan harga yang fix tidak ada negosiasi lagi, jadi harga yang tertera di website sudah termasuk biaya pemasangan dll. Dan kenapa creativevent ada karena sebagai salah satu solusi untuk mempermudah setiap orang yang ingin mencari *event equipment* pada saat client membutuhkan nya secara mendadak. Creativevent bisa menerima pemesanan minimal h-6 jam untuk kebutuhan *event equipment*. Dan mengapa creativevent ada dikarenakan banyak keluhan dari client Ketika mereka melihat iklan di jalan atau di media *online* harga yang tertera pada iklan dan pada saat dealing berbeda oleh karena itu creativevent hadir sebagai one stop solution untuk kebutuhan *event* kalian.

PT. Surya Gemilang Creative ( *Creativevent.id* ) beralamatkan di Jalan Damarsari No 35A, Jatipadang, Pasarminggu, Jakarta Selatan. Selain itu PT. Surya Gemilang Kreatif dilegalisasi oleh notaris dan dikeluarkan

sebuah SK Kemenkumham, Surat Izin Usaha dan juga SIKM, serta beberapa referensi sertifikasi yang harus dipenuhi untuk menjalankan PT. Surya Gemilang Kreatif (*Creativevent.id*) yang KBLI nya aktivitas penyewaan dan sewa guna usaha tanpa hak opsi alat pesta dan aktivitas penyewaan dan sewa guna usaha tanpa hak opsi alat musik.

**Gambar 4. 1 Logo *Creativevent.id***



Sumber: *creativevent.id*

#### 4.1.1 Visi dan Misi

##### a. Visi

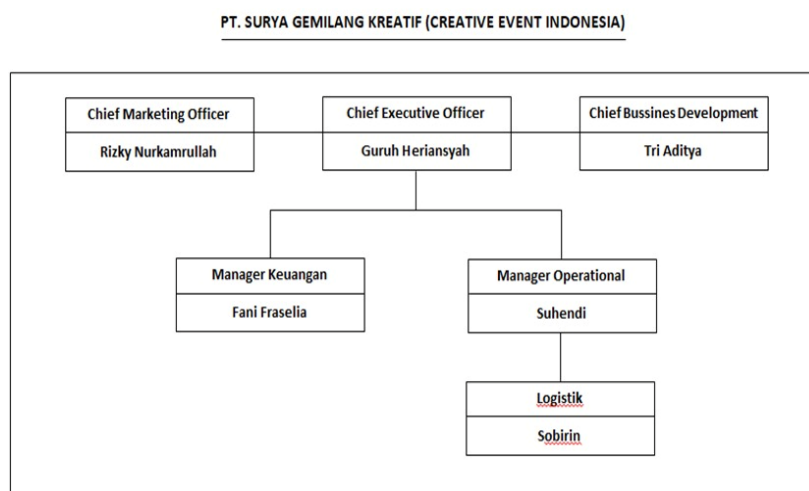
Menjadi Rental *Event Equipment* dalam genggaman tangan

##### b. Misi

Menjadi rental *event equipment online* nomor satu di Indonesia

#### 4.1.2 Struktur Organisasi Perusahaan

**Gambar 4. 2 Struktur Organisasi**



### 4.1.3 Jasa Yang Ditawarkan Perusahaan

Beberapa jasa yang ditawarkan oleh *Creativevent.id* sebagai salah satu *event* organizer sebagai berikut:

#### 1. *Lighting System*

Merupakan sistem perangkat lunak elektronik yang digunakan untuk menambah sebuah pencahayaan disebuah Gedung atau venue.

#### 2. *Sound System*

Merupakan sistem perangkat lunak elektronik yang digunakan untuk meningkatkan sinyal suara dan mengeraskan suara agar terdengar lebih jelas dan kencang.

#### 3. *Event Organizer*

Merupakan sebuah penyelenggara *event* yang bertugas menyelenggarakan sebuah acara mulai dari perancangan sampai tersukseskan nya sebuah acara

#### 4. *Event Support*

Merupakan sebuah penyelenggara *event* dalam bentuk *man power* atau support untuk membantu sebuah *event*

#### 5. *Live Streaming*

Sebuah sistem elektronik yang digunakan oleh streamer atau biasa disebut video jockey vmix untuk mengolah gambar dan suara yang masuk dari camera dan microphone.

6. *Wedding*

Merupakan sebuah penyelenggara *event* untuk seseorang yang ingin menyelenggarakan acara pernikahan

7. *Concert*

Merupakan sebuah penyelenggara *event* untuk seseorang yang ingin menyelenggarakan sebuah *event* concert

8. Lamaran

Merupakan sebuah penyelenggara *event* untuk lamaran dan memenuhi kebutuhan untuk acara lamaran

#### **4.1.4 Alamat dan Sosial Media Perusahaan**

**1. Alamat PT. Surya Gemilang Kreatif (*Creativevent.id*)**

Jalan Damarsari No. 35A Jatipadang, Pasarminggu, Jakarta Selatan.

**2. Sosial Media PT Surya Gemilang Kreatif (*Creativevent.id*)**

Facebook : *Creativevent.id*

Instagram : *Creativevent.id*

Website : [www.creativevent.id](http://www.creativevent.id)

Whatsapp : +62 811 9011 800

## 4.2 Inovasi *Hybrid Event*

### 4.2.1 Gambaran Umum Mengenai *Hybrid Event*

*Hybrid event* muncul dikarenakan adanya pandemic yang muncul pada tahun 2020 di Indonesia . Oleh karena itu dengan adanya pandemic covid-19 ini yang membuat CEO dari *Creativevent.id* memunculkan sebuah inovasi baru untuk perusahaannya agar *event* tetap bisa dijalankan walaupun dalam kondisi PPKM atau pada masa Covid-19. Selain itu diadakan nya *hybrid event* ini tidak lain dan tidak bukan untuk mendapatkan income lebih pada masa pandemic yang dimana semua sector mengalami penurunan penghasilan.

Kegiatan *hybrid Event* merupakan penggabungan antara *offline event* dan online event, dimana sebagian peserta langsung ke lokasi acara dan sebagainya lagi mengikuti acaranya secara *online*. Dengan cara tersebut *Creativevent.id* secara tidak langsung meminimalisir peningkatan angka covid di indonesia dan masih bisa menjalankan kegiatan dengan maksimal. salah satu Untuk offline event sendiri ada beberapa komponen seperti :

1. Sound System
2. Lighting System
3. Live Cam System
4. Screen Display / LED Screen

Sedangkan untuk Online event ada beberapa komponen seperti :

1. Platform *Online* (Zoom, Youtube, Google Meet, dll)
2. *Streaming* System

### 3. Virtual Asset

Untuk itu harus diadakannya hybrid event, karena adanya kebutuhan event tetap yang harus harus berlangsung pada saat pandemic dan karena adanya keterbatasan untuk peserta yang hadir pada suatu event yang hanya membatasi 50 persen dari kapasitas ruangan, maka dari itu digunakanlah sebuah platform online seperti youtube, Zoom, Google Meet.

#### 4.2.2 Perlengkapan Pelaksanaan *Hybrid Event*

Hybrid Event merupakan perpaduan dari pelaksanaan offline event dan online event, begitu pun perlengkapan yang digunakan terdapat perpaduan dari kedua event tersebut. Berikut merupakan beberapa hal penting yang harus disiapkan oleh Creativevent.id selaku event organizer ketika akan melaksanakan sebuah hybrid event, yang diuraikan menjadi offline,online, hybrid.

**Tabel 4.1 Perlengkapan yang dibutuhkan dalam Pelaksanaan *Event***

<i>OFFLINE</i>	<i>ONLINE</i>	<i>HYBRID</i>
List Perlengkapan :	List Perlengkapan :	List Perlengkapan :
1. Lighting system	1. Zoom	1. Lighting System
2. Sound system	2. V-Mix	2. Sound System
3. Camera	3. Pinners	3. Camera
4. Microfon	4. Background	4. Backdrop
5. Backdrop	zoom	

6. Panggung / Stage	5. <i>Streaming</i> PC	5. Background
7. Mixer sound dan lighting	6. <i>Streaming</i> System	zoom
8. Screen LED / TV	7. Sound card	6. Panggung
9. Tripod camera	8. Laptop Untuk Pinner	7. Mixer
	9. Kabel LAN dan HUB LAN	8. <i>Man power</i>
	10. Router	9. LED screen
	11. Virtual Asset	10. <i>Streaming</i> pc
		11. <i>Streaming</i> system
		12. Sound card
		13. Laptop
		14. Hub LAN dan Kabel LAN
		15. Router internet

#### 4.2.3 Tahapan Pelaksanaan *Offline, Online, dan Hybrid Event*

Dalam pelaksanaan hybrid event, Creativevent.id memiliki 3 tahapan yang terdiri dari; pre, during, dan post. Berikut merupakan uraian tahapan pelaksanaan event secara offline, online, dan hybrid yang akan dijabarkan dibawah ini :



## A. *Pre-Event*

Dalam Penyelenggaraan *Pre-Event* terdapat 4 tahap yaitu; tahapan yang terdiri dari *Research, Design, Planning*, dan Koordinasi

### 1. *Research*

Pada tahap ini *Creativevent.id* akan menentukan *event* apa yang akan dilaksanakan berdasarkan beberapa pertimbangan mulai dari kenapa harus menyelenggarakan *event* ini, siapa target pasarnya, kapan *event* ini akan dilaksanakan, dimana *event* nya akan dilaksanakan, dan apa yang akan kita tampilkan pada saat *event* berlangsung. Berdasarkan teori diatas *Creativevent.id* melaksanakan semua dari 5W tersebut dikarenakan itu semua merupakan tahap penting ketika ingin melaksanakan sebuah *event* agar menghindari kerugian dari melaksanakan sebuah *event*, khususnya pada *event* besar. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan tahapan *research* dengan tujuan untuk meminimalisir kesalahan yang ada. Berikut merupakan pelaksanaan *event* secara *offline, online*, dan *hybrid* pada tahapan *research*.

**Tabel 4 2 Tahap Research *Event* secara *Online, Offline*, dan *Hybrid***

	<i>Offline</i>	<i>Online</i>	<i>Hybrid</i>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menentukan lokasi yang akan digunakan</li> </ul>		

<b>Research</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan lokasi yang akan digunakan</li> <li>• Menentukan tema yang sesuai dengan kebutuhan client menentukan hari pelaksanaan <i>event</i> tersebut</li> <li>• Menentukan jumlah peserta yang akan hadir pada saat acara</li> <li>• Menyesuaikan dengan tempat dan besaran kebutuhan konsumsi</li> <li>• Menentukan narasumber pengisi <i>event</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan peserta yang akan ikut melalui platform <i>online</i></li> <li>• Gambaran mengenai background yang akan digunakan pada saat <i>event</i></li> <li>• Menentukan waktu yang tepat dalam pelaksanaan <i>event</i></li> <li>• Menentukan narasumber pengisi <i>event</i></li> <li>• Menentukan target peserta dan jumlah peserta untuk keputusan kapasitas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan lokasi yang akan digunakan</li> <li>• Menentukan tema yang sesuai dengan kebutuhan client kapan <i>event</i> tersebut akan dilaksanakan</li> <li>• Menentukan jumlah peserta yang akan hadir pada <i>event offline</i></li> <li>• Menentukan peserta yang akan ikut melalui platform <i>online</i></li> <li>• Menentukan background yang akan digunakan pada saat <i>event</i></li> <li>• Menentukan waktu yang tepat dalam pelaksanaan <i>event</i></li> </ul>
-----------------	--	---	---

		<p>penggunaan zoom meeting</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan jumlah panitia yang terlibat</li> <li>• Menentukan kapasitas tempat untuk <i>event offline</i> dan kapasitas zoom untuk <i>event online</i></li> </ul>
--	--	------------------------------------	--

Sumber: Data Hasil Olahan Penulis

Berdasarkan dari tabel diatas dapat teruraikan bahwa perbedaan antara pelaksanaan event secara offline dan online terletak pada lokasi pelaksanaan, bahwa offline memerlukan tempat atau lokasi untuk menunjang keterlaksanaan sebuah event, sedangkan online memiliki tempat pelaksanaan yang lebih simple, yaitu hanya memerlukan pemilihan platfrom yang tepat sesuai dengan kebutuhan atau permintaan klien. Sedangkan untuk hybrid event, memerlukan lokasi dan juga platform karena acara akan dilaksanakan secara offline dan online dalam satu waktu yang sama. Namun, baik pelaksanaan event secara offline, online, dan hybrid tidak memiliki perbedaan dalam beberapa poin yang sama, antara lain dalam penentuan target peserta,

penentuan narasumber, penentuan tema, penentuan waktu, dan penentuan kapasitas untuk menyesuaikan lokasi pelaksanaan event.

## 2. *Design*

Pada tahap design, Creativeevent.id akan melaksanakan brainstorming dengan team agar mendapatkan konsep yang benar-benar matang. Pada tahap ini semua yang terlibat pada event akan dikumpulkan pada satu tempat dan melakukan sebuah meeting untuk menentukan sebuah design event yang diinginkan sesuai dengan permintaan client.

**Tabel 4. 3 Tahap Design Event secara Online,**

	<i>Offline</i>	<i>Online</i>	<i>Hybrid</i>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan konsep <i>event</i> dan tempat yang sesuai dengan kebutuhan client.</li> <li>• Menentukan equipment - equipment apa saja yang dibutuhkan untuk dilokasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan konsep untuk platform zoom sesuai dengan keinginan client</li> <li>• Menentukan equipment yang digunakan untuk platform <i>online</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan konsep <i>event</i>, tempat dan tema zoom yang sesuai dengan kebutuhan client</li> <li>• Menentukan equipment yang dibutuhkan untuk penyelenggaraan</li> </ul>

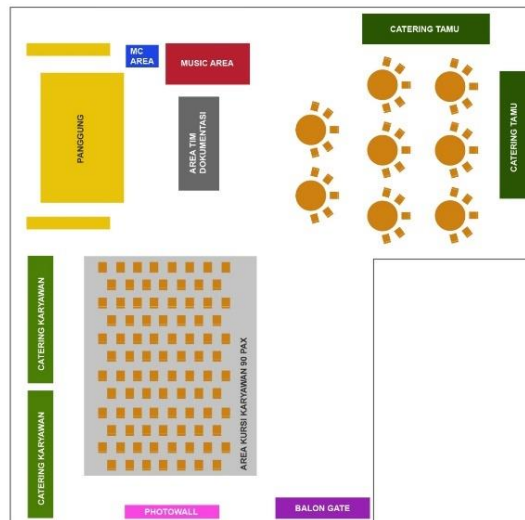
	<p>Menentukan kepanitiaian acara</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan backdrop yang akan dipakai</li> </ul> <p>Menentukan penempatan peralatan dan perlengkapan</p> <p>Menentukan tema dan design poster</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan kepanitiaian untuk zoom</li> <li>• Menentukan background yang akan digunakan oleh peserta yang hadir pada zoom</li> </ul> <p>Menentukan tema dan design poster</p>	<p>secara <i>offline</i> dan <i>online</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan kepanitiaian yang bertugas dalam mengatur acara secara <i>offline</i>, penyaluran acara menjadi via <i>online</i>, dan acara yang berlangsung secara <i>online</i></li> <li>• Menentukan tema dan design poster</li> <li>• Menentukan layout dan penempatan perlengkapan agar visual dapat diterima secara maksimal oleh peserta yang hadir secara</li> </ul>
--	---	--	--

			<i>online</i> maupun <i>offline</i>
--	--	--	--

Sumber: Data Hasil Olahan Penulis

Pada tahap *design* yang terurai pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa perbedaan antara *offline*, *online*, dan *hybrid* terletak kepada media dan tempat pelaksanaan dan kebutuhan yang menyesuaikan dari tempat pelaksanaan dan media tersebut, namun dari segi tahapan, baik *event* yang diselenggarakan secara *online*, *offline*, dan *hybrid* memiliki beberapa kesamaan, yaitu mulai dari penentuan tema *event*, konsep pelaksanaan *event*, penentuan *equipment* yang dibutuhkan, penempatan perlengkapan dan peralatan, dan *design* pendukung *event*. Pada pelaksanaan *event* secara *hybrid* terdapat hal yang harus betul-betul diperhatikan, yaitu *layout* acara. Berbeda dari *event* secara *offline* dan *online* yang hanya terdapat 1 kelompok peserta, *hybrid event* memiliki peserta yang hadir secara *offline* dan hadir secara *online*. Sehingga *layout* harus diperhatikan agar baik peserta secara *online* maupun *offline* dapat merasakan acara sama baiknya.

**Gambar 4. 3** Contoh *Layout Design Offline event*



Sumber: Data *Creativevent.id*

Berikut merupakan tampilan *layout* penempatan perlengkapan, tata panggung, lokasi layar dengan kursi, hingga tempat konsumsi.

**Gambar 4. 4** Perwujudan *Layout* pada pelaksanaan *Event*



Sumber: Data *Creativevent.id*

### 3. *Planning*

Ketika *design* tahap *research* dan *design* sudah terpenuhi, maka akan dilanjut pada tahap *planning*. Pada tahap ini *Creativevent.id* akan

mendiskusikan beberapa hal mulai dari kapan pelaksanaan *event* tersebut apakah sudah sesuai, kemudian dilanjutkan dengan lokasi atau venue tempat *event* akan berlangsung apakah sudah mendapatkan *layout* yang sesuai dengan konsep yang di inginkan pada tahap ini *Creativevent.id* akan menyesuaikan *layout* yang ada di lapangan, sekiranya tidak memungkinkan dengan *layout* yang ada kita akan mendiskusikan hal tersebut dengan client dan memberi saran yang sesuai dengan keadaan lapangan

**Tabel 4. 4 Tahap *Planning* dalam Pelaksanaan *Offline Event, Online Event, dan Hybrid Event***

	<i>Offline</i>	<i>Online</i>	<i>Hybrid</i>
<b><i>Planning</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan survey ke lokasi yang akan dijadikan tempat <i>event</i></li> <li>• Membuat list untuk produksi <i>event</i> seperti live cam, LED, Sound system, <i>Streaming</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penentuan jenis platform <i>online</i> yang akan digunakan Zoom, beserta tipenya untuk menyesuaikan dengan jumlah peserta dan fitur pendukung platfrom yang dibutuhkan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan survey ke lokasi yang akan dijadikan tempat <i>event</i></li> <li>• Membuat list untuk produksi <i>event</i> seperti live cam, LED, Sound system, <i>Streaming</i>.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan besaran kapasitas agar dapat sesuai dengan lokasi tempat yang dipilih dalam penyelenggaraan <i>event</i></li> <li>• Perangkaian susunan acara</li> <li>• Penentuan konsumsi beserta jumlah selama acara berlangsung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersiapkan bumper untuk <i>streaming</i></li> <li>• Menyusun preset yang sesuai dengan rundown untuk ditampilkan pada zoom</li> <li>• Menentukan dan mempersiapkan video yang dibutuhkan untuk ditayangkan selama acara</li> <li>Perangkaian susunan acara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan besaran kapasitas peserta dalam <i>event</i> yang diselenggarakan secara <i>offline</i> dan <i>online</i></li> <li>• Mempersiapkan perlengkapan elektronik yang dibutuhkan dalam pelaksanaan acara</li> <li>• Mempersiapkan bumper untuk <i>streaming</i></li> <li>• Menyusun preset yang sesuai dengan rundown untuk ditampilkan pada zoom</li> <li>• Menentukan dan mempersiapkan video yang dibutuhkan untuk ditayangkan selama acara</li> </ul>
--	--	---	---

			<ul style="list-style-type: none"><li>• Perangkaian susunan acara</li><li>• Penentuan konsumsi beserta jumlah selama acara berlangsung</li></ul>
--	--	--	--

Sumber: Data Olahan Penulis

Pada tahap ini dimulai perencanaan yang lebih matang mengenai hal-hal yang sebelumnya sudah dilakukan pada *research* dan *design* secara lebih detail. Pada tahap ini perbedaan diantaranya mulai lebih terlihat baik dari segi perlengkapan, kebutuhan *design event*, sistem pelaksanaannya, dan pembagian tugas panitia. Pada tahap *planning* dari *hybrid event* pun memiliki kerumitan yang lebih tinggi, karena memadukan persiapan antara *offline event* dengan *online event*.

#### 4. Koordinasi

Pada tahap ini *Creativevent.id* akan melakukan koordinasi dengan seluruh team yang terlibat untuk melakukan *meeting* besar untuk melakukan fixasi. Biasanya pada tahap ini *meeting* akan dipimpin oleh project manager, dan tidak lupa pada tahap ini seluruh vendor dan team yang terlibat tidak terkecuali harus hadir pada *meeting* ini karena akan dilakukannya fixasi mulai dari tahap produksi, *layout* lokasi venue, proses loading in untuk acara dan loading out untuk bongkaran, serta pembahasan rundown mulai dari awal kegiatan hingga berakhirnya kegiatan. Berikut ini merupakan gambaran pada tahap koordinasi pada *event* yang diselenggarakan secara *online*, *offline*, dan *hybrid*.

**Tabel 4. 5 Tahap Koordinasi pada *Offline Event*, *Online Event*, dan *Hybrid Event*.**

	<i>Offline</i>	<i>Online</i>	<i>Hybrid</i>
<b><i>Koordinasi</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempersiapkan semua kebutuhan yang akan di gunakan untuk dilokasi <i>event</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempersiapkan team untuk platfrom <i>online</i> dan tugasnya selama acara berlangsung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempersiapkan semua kebutuhan yang akan di gunakan untuk dilokasi <i>event</i></li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan meeting besar kepada seluruh vendor dan team yang bertugas untuk memastikan apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dan kendala yang ada dalam persiapan</li> <li>• Membuat jadwal untuk loading in ke venue dan loading out ke venue</li> <li>• Penetapan penempatan perlengkapan <i>event</i> sesuai dengan layout yang sudah ditentukan sebelumnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Briefing kegiatan yang harus dilakukan oleh pinner Ketika di zoom</li> <li>• Briefing mengenai sistematis pelaksanaan <i>event</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan meeting besar kepada seluruh vendor dan team yang bertugas untuk memastikan apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dan kendala yang ada dalam persiapan</li> <li>• Membuat jadwal untuk loading in ke venue dan loading out ke venue</li> <li>• Penetapan penempatan perlengkapan <i>event</i> sesuai dengan layout</li> </ul>
--	--	--	---

			<p>yang sudah ditentukan sebelumnya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersiapkan team untuk platform <i>online</i> dan tugasnya selama acara berlangsung</li> <li>• Briefing kegiatan yang harus dilakukan oleh pinner Ketika di zoom</li> <li>• Briefing mengenai sistematis pelaksanaan <i>event</i></li> </ul>
--	--	--	---

Sumber: Data Hasil Olahan Penulis

Pada tahap koordinasi untuk *offline event* dan *hybrid*, merupakan tahap untuk memastikan semua kebutuhan dan keinginan klien dapat

terwujud pada saat *event* berlangsung, maka dari itu diadakan sebuah rapat besar untuk membahas dengan vendor dan venue mengenai kegiatan *event*. Sedangkan untuk tahap *online* tahap koordinasi memiliki kesulitan yang lebih minim karena koordinasi dilakukan mengenai lingkup *online platform* saja

### B. *During Event*

Dalam tahap *During Event*, terdapat dua hal, yaitu Pelaksanaan dan persiapan *man power*, dimana pelaksanaan merupakan sistem pelaksanaan kegiatan *event*, sedangkan persiapan *man power* merupakan sumber daya manusia yang memiliki pengaruh terhadap keberlangsungan *event*

#### 1. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan *during event* atau saat *event* tersebut berlangsung, terdapat perbedaan antara pelaksanaan *event* secara *offline*, *online*, dan *hybrid*. Hal ini karena adanya perbedaan penggunaan lokasi, media, kebutuhan, dan perlengkapan. Sehingga pelaksanaan dan persiapan yang dibutuhkan pun memiliki perbedaan diantara ketiganya

**Tabel 4. 6 Sistem Pelaksanaan *Offline*, *Online*, dan *Hybrid Event***

<b>System pelaksanaan <i>Offline</i></b>	<b>System Pelaksanaan <i>Online</i></b>	<b>System Pelaksanaan <i>Hybrid</i></b>
<i>1. Loading equipment</i>	<i>1. Loading equipment</i>	<i>1. Loading equipment</i>
<i>2. Set up equipment</i>	<i>2. Set up equipment</i>	<i>2. Set up equipment</i>

3. <i>Check equipment</i>	3. <i>Check equipment</i>	3. <i>Check equipment</i>
4. <i>Briefing show management</i>	4. <i>Check virtual asset</i>	4. <i>Check virtual asset</i>
5. Registrasi Acara	5. <i>Briefing show management</i>	5. <i>Briefing show management</i>
6. Pengaturan Arus Peserta	6. Pengaturan Arus Peserta	6. Registrasi Acara
7. Kegiatan <i>Event</i> dimulai dan realisasi rundown acara	7. Kegiatan <i>Event</i> dimulai dan realisasi rundown acara	7. Pengaturan Arus Peserta
		8. Memastikan <i>event</i> dapat tersampaikan secara visual dan suara kepada penonton yang menghadiri secara <i>online</i>
		9. Kegiatan <i>Event</i> dimulai dan realisasi rundown acara

Sumber: Data Olahan Penulis

Pada tahap pelaksanaan atau sistem pelaksanaan *event* secara *offline*, *online*, maupun *hybrid*, memiliki garis besar dan tujuan pelaksanaan yang sama, yaitu perlengkapan berfungsi dengan baik dan acara mampu berjalan dengan lancar dan aman. Pada *hybrid event*, pelaksanaannya memiliki tingkat kerumitan yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan *offline event* dan *online*, hal ini karena selama acara berlangsung, tim harus memastikan bahwa audiens yang berada di rumah atau yang hadir secara *online* mampu menangkap gambar dan suasana yang terjadi di lokasi, sehingga audiens yang hadir secara *online* mendapatkan kesempatan yang sama dengan audiens yang hadir secara *offline*. Maka dari itu, dalam pelaksanaan *event* secara *hybrid*, diperlukan pengarahan kepada tim yang bertugas agar pengaturan cahaya, suara, dan kamera dapat menjalankan tugasnya dengan baik.

## 2. Kebutuhan *Man power*

Dalam pelaksanaan *during event* atau saat *event* tersebut berlangsung, terdapat perbedaan antara pelaksanaan *event* secara *offline*, *online*, dan *hybrid*. Hal ini karena adanya perbedaan penggunaan lokasi, media, kebutuhan, dan perlengkapan. Sehingga pelaksanaan dan persiapan yang dibutuhkan pun memiliki perbedaan di antara ketiganya



**Tabel 4 7 Kebutuhan Man power Online, Offline, dan Hybrid  
Event**

<b>Kebutuhan Event Offline</b>	<b>Kebutuhan Event Online</b>	<b>Kebutuhan Event Hybrid</b>
1. MC yang sesuai dengan tipe <i>event</i> (formal, semi formal, non-formal)	1. MC yang sesuai dengan tipe <i>event</i> (formal, semi formal, non-formal)	1. MC yang sesuai dengan tipe <i>event</i> (formal, semi formal, non-formal)
2. Tim yang bertugas sebagai pengingat waktu atau durasi	3. Tim yang bertugas sebagai pengingat waktu atau durasi	2. Tim yang bertugas sebagai pengingat waktu atau durasi
3. Tim pengatur <i>sound, lighting, dan</i> tampilan gambar	4. Host untuk zoom, sebagai pembuka link acara dan pengatur sistematis acara.	4. Video jockey, Sebagai penampil <i>event offline</i> ke platfrom <i>online</i> agar dapat dilihat oleh penonton
5. Tim Kabel	5. Co-Host, bertugas untuk membantu host mengatur peserta	6. Host untuk zoom, sebagai pembuka link acara dan pengatur sistematis acara.

7. Tim Runner, bertugas membantu koordinasi perlengkapan dan peralatan		8. Co-Host, bertugas untuk membantu host mengatur peserta
		9. Tim Kabel
		10. Tim Runner, bertugas membantu koordinasi perlengkapan dan peralatan
		11. Tim pengatur <i>sound, lighting</i> , tim Vmix, dan tampilan gambar

Sumber: Data Hasil Olahan Penulis

Dari uraian tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa *man power* yang dibutuhkan pada *hybrid event* merupakan perpaduan *man power* yang dibutuhkan pada *offline event* dan *online event*. Sehingga baik peserta

yang hadir secara *offline* , dan terutama peserta yang hadir secara *online* dapat melaksanakan *event* dengan baik dan minim gangguan

### C. Post Event

Adapun proses *Post-Event* atau setelah *event* yang juga memiliki perbedaan diantara pelaksanaan *event* secara *offline*, *online*, dan *hybrid*

**Tabel 4. 8 Tahap *Post Event* pada Pelaksanaan *Event* secara *Offline*, *Online*, dan *Hybrid***

<i>Offline</i>	<i>Online</i>	<i>Hybrid</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loading out barang perlengkapan</li> <li>• Evaluasi</li> <li>• Pembuatan laporan <i>event</i></li> <li>• Proses Administrasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi</li> <li>• Pembuatan laporan <i>event</i></li> <li>• Proses Administrasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loading out barang perlengkapan</li> <li>• Evaluasi</li> <li>• Pembuatan laporan <i>event</i></li> <li>• Proses Administrasi</li> </ul>

Sumber: Data Hasil Olahan Penulis

Baik *offline event*, *online event*, maupun *hybrid event*, setelah selesai ketiga nya akan melakukan evaluasi kegiatan. Pada kegiatan evaluasi, seorang project manager akan menilai bagaimana kinerja setiap divisi dan memberi tahu kekurangan yang ada pada setiap divisi agar ketika ada *event* berikutnya tidak mengulangi hal yang sama untuk kedua kali nya. Kemudian pada *offline* dan *hybrid event*, keduanya akan melakukan loading out

peralatan dan perlengkapan yang akan dilakukan oleh salah satu PIC yang sudah ditunjuk, kemudian tahap selanjutnya adalah melakukan proses administrasi untuk melakukan pembayaran kepada tim ataupun talent dan diakhir kegiatan akan ditutup dengan laporan mulai dari sebelum kegiatan tersebut dilaksanakan, saat dilaksanakan, dan setelah dilaksanakan. Laporan juga akan berisi mengenai jumlah dana masuk, pengeluaran, sponsor, pembelian, dan hasil akhir dari kegiatan tersebut.

#### 4.3 Karakteristik *Offline*, *Online*, dan *Hybrid Event*

Dalam penyelenggaraan *event*, terdapat 5 patokan apakah *event* tersebut sukses dilakukan atau tidak. 5 hal tersebut adalah; Keunikan, Perishability, Tangibilit, Suasana dan Layanan, serta interaksi sosial. Berikut merupakan analisis apakah *event* yang diselenggarakan secara *offline*, *online*, dan *hybrid* dapat memenuhi 5 aspek tersebut.

**Tabel 4 9 Karakteristik *Offline*, *Online*, dan *Hybrid Event*.**

	<i>Offline</i>	<i>Online</i>	<i>Hybrid</i>
<b>Keunikan</b>	<i>Event offline</i> mampu menghadirkan keunikan karena minimnya jarak sehingga komunikasi antara	Pada <i>event online</i> memerlukan usaha yang lebih keras jika ingin menghadirkan sesuatu yang berbeda untuk peserta, hal ini	<i>Event hybrid</i> memiliki potensi keunikan yang yang lebih besar, karena dapat membuat peserta yang secara <i>offline</i>

	<p>pembicara dan peserta dapat berjalan dengan baik, sehingga upaya pembicara maupun penyelenggara dapat menghadirkan sesuatu yang unik akan tersalur dengan lebih baik</p>	<p>karena pelaksanaan <i>event</i> secara <i>online</i> dinilai lebih monoton karena adanya keterbatasan dibanding kan dengan <i>offline</i></p>	<p>merasakan keunikan dengan mudah, namun juga juga dapat menyampaikan kepada peserta <i>online</i> dengan baik</p>
<b><i>Perishability</i></b>	<p>Pada <i>event offline</i> acara berpotensi untuk mengalami ke-moloran dari yang sudah ditentukan pada rundown acara, hal ini karena pembicara dan peserta harus datang ke tempat</p>	<p>Berbeda dengan <i>event offline</i>, pada <i>event online</i> kemunduran dari rundown memiliki peluang yang lebih kecil. Hal ini karena karena pembicara dan peserta dapat melaksanakan acara langsung dari tempat</p>	<p><i>Event hybrid</i> memiliki peluang untuk menghadapi human ataupun teknologi error dengan lebih besar. Hal ini, karena selain berfokus dalam penyelenggaraan <i>event</i> secara <i>offline</i>,</p>

	yang telah ditentukan	mereka bersal dan hanya menggunakan gadget. Tetapi pada <i>event online</i> memiliki tantangan yang besar dalam menghidupkan suatu acara	namun juga tetap harus menyampaikan <i>event</i> sama baiknya kepada peserta <i>online</i>
<b>Intangibility</b>	Pada <i>event offline</i> , baik pemberian kesan acara maupun penampilan mampu dilakukan juga, namun berbeda dari penyelenggaraan <i>event</i> secara <i>online</i> yang sudah didukung fitur yang cukup mudah, pada <i>event offline</i> diperlukan	Pada <i>event online</i> penampilan audio dan visual menjadi lebih mudah karena sudah tersedianya sebuah fitur untuk mendukung aktivitas tersebut. Namun, baik dari penyelenggara dan juga peserta memerlukan sinyal bagus untuk bisa menangkap audio	Dengan adanya <i>hybrid event</i> , baik peserta yang hadir secara <i>offline</i> di lokasi, maupun yang menonton secara <i>online</i> , kedua dapat menangkap visual dan audio sama baiknya. Karena pada <i>hybrid event</i> , tayangan yang ditampilkan secara <i>online</i> merupakan

	<p>tim yang memahami secara betul peralatan dan teknologi yang digunakan untuk menampilkan video</p>	<p>dan visual tersebut dengan baik.</p>	<p>tangkapan peristiwa yang terjadi secara <i>offline</i></p>
<p><b>Suasana dan Pelayanan</b></p>	<p>Pada <i>event offline</i> suasana lebih mudah diciptakan karena dapat menggunakan peralatan sound ataupun perlengkapan pendukung lainnya. Pelayanan pun dapat lebih mudah dirasakan oleh peserta karena antara penyelenggara <i>event</i> dan peserta</p>	<p>Pembangunan suasana pada <i>event online</i> sedikit lebih sulit dibandingkan dengan <i>offline</i>, karena seringkali perangkat elektronik peserta tidak mendukung, penggunaan platform juga seringkali mengalami keeroran. Namun, suasana dan pelayanan dapat dibangun apabila</p>	<p>Pada <i>hybrid event</i>, suasana juga akan lebih terasa karena penangkapan dan tayangan yang dilakukan merupakan rekaman langsung saat peristiwa tersebut terjadi, sehingga pada peserta <i>online</i> pun akan lebih dapat menangkap emosi yang disampaikan oleh pembicara</p>

	akan bersinggungan secara langsung	acara berada di pemandu acara yang tepat dan sesuai	
<b>Interaksi Sosial</b>	<i>Event offline</i> dapat berinteraksi secara langsung dengan peserta karena tidak adanya jarak antara pembicara dengan peserta, sehingga interaksi sosial akan lebih aktif	<i>Event online</i> memang memiliki lebih besar tantangan dalam membangun interaksi dengan peserta, karena adanya sebuah jarak diantara pembicara dan peserta. Tidak sedikit pula <i>event online</i> memiliki kegagalan dalam membangun interaksi dengan peserta karena peserta pada <i>event online</i> lebih susah	Interaksi sosial pada <i>hybrid event</i> juga memiliki tantangan yang cukup besar. Karena pembicara dan mc harus mampu membagi rata komunikasi dan interaksi yang terjalin antara peserta <i>offline</i> maupun <i>online</i> . pembangunan interaksi kepada peserta <i>online</i> pun juga menjadi



		dipantau dan dijangkau	kesulitan yang cukup besar bagi pembicara
--	--	---------------------------	---

Sumber: Data Hasil Olahan Penulis

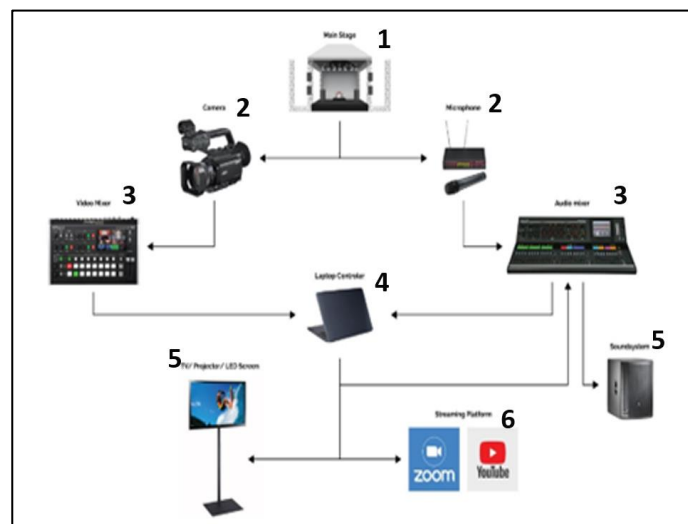
Dari tabel diatas dapat diuraikan bahwa *offline* memiliki kemampuan untuk memenuhi 5 aspek karakteristik *event* dan menghasilka *event* yang sukses, namun bagi *online event* maupun *hybrid event*, keduanya memiliki kesempatan dalam menghadapi kekurang yang mungkin timbul selama pelaksanaan *event*. Bagi *hybrid event* dengan biaya yang diperlukan dibawah *offline event* sudah cukup mampu dalam menghasilkan *event* yang sukses. Terlepas dari cara penyelenggaraan, ketiga *event* tersebut, terutama *hybrid event* akan menjadi *event* yang sukses apabila penyelenggaraan dibentuk secara matang dan proposional

#### 4.4 Penyelenggaraan *Hybrid Event*

*Hybrid event* berbeda dengan *online event*, hal ini karena dalam penyampaian kepada peserta, peristiwa yang di tayangkan merupakan peristiwa yang terjadi langsung. Sehingga pelaksanaan *hybrid event* diharapkan mampu membuat peserta menemrima emosi dan merasakan suasana *event* tersebut dengan lebih baik. Dalam pelaksanaannya pun *hybrid*

*event* memiliki perlengkapan dan peralatan yang lebih rumit dibandingkan dengan *online event*. Untuk mengsucceskan sebuah *hybrid event* dibutuhkan sebuah skema, yaitu skema *hybrid event*. Berikut merupakan system dari *equipment* yang akan digunakan selama melakukan *event* dan dapat kita lihat pada skema *hybrid event* dibawah ini :

**Tabel 4. 10 Skema Hybrid Event**



*Sumber: Data Creativevent.id*

Skema diatas merupakan skema dari pelaksanaan *Hybrid Event* yang terdiri dari beberapa equipment sebagai berikut:

1. Main Stage atau Stage Utama

Merupakan panggung utama dimana acara dilaksanakan secara keseluruhan

## 2. Camera dan Mic Receiver

Merupakan seperangkat perlengkapan yang memiliki fungsi untuk menangkap gambar dan suara yang berasal dari panggung dan sound system

## 3. Mixer

Merupakan penghubung suara dan video, dimana mixer akan menyalurkan suara untuk acara yang berlangsung *offline* (untuk orang-orang yang berada dilokasi), penyalur video dan suara (video mixer) kepada media *streaming* untuk penonton *online* dan penyalur video ke televisi untuk kru yang berada di lokasi *offline*

## 4. Laptop *Streaming* atau PC *Streaming*

Merupakan seperangkat alat untuk menyalurkan video dan suara yang telah diterima dari mixer kepada penonton *online* atau *streaming*.

## 5. LED Screen/ TV dan Sound Speaker

Merupakan seperangkat alat untuk menyalur seperangkat alat untuk menyalurkan video dan suara yang telah diterima dari mixer kepada penonton *offline* dan kru.

## 6. Zoom dan Youtube

Merupakan platform atau media *streaming* untuk menayangkan acara kepada penonton *online*

Dari skema diatas setelah semua *equipment* sudah terpasang dan sudah melalui beberapa tahapan mulai tes *equipment*, briefing dengan show

management, dan melalui tahap gladi resik, dapat diartikan system *hybrid event* yang menggunakan 2 platform yaitu *offline* dan *online* akan menjadi *hybrid* dengan susunan system seperti :

Seluruh gambar yang diterima serta suara yang diterima atau apapun yang ada di panggung utama atau pada gambar nomer 1 akan masuk kedalam sebuah Mixer untuk suara dan gambar, pada nomer 2 yang dimana segala sesuatu yang masuk kedalam camera dan suara sudah sesuai briefing dengan show management, seterusnya setelah diolah oleh mixer sound dan video pada gambar nomer 3 maka dilanjutkan dimasukkan kedalam pc *streaming* pada gambar nomer 4 dimana pada pc *streaming* ini terdapat aplikasi yang dinamakan aplikasi V-Mix yang dioperasikan oleh operator yang disebut video jockey v-mix. Setelahnya diteruskan menuju sound system yang ada di lokasi *offline* dan untuk yang *online* akan diteruskan menggunakan platform *online* seperti zoom, youtube, dll. Tidak hanya *streaming* yang membutuhkan seorang operator tetapi pada saat *online* terdapat seseorang yang mengendalikan aplikasi zoom melalui laptop yang dinamakan pinner dimana tugas pinner ini sebagai jembatan untuk video jockey dan zoom.

#### **4.5 Kendala Dalam Penyelenggaraan *Hybrid Event***

Dalam pelaksanaan kegiatan *hybrid event* yang dilakukan oleh *Creativevent.id* ada beberapa kendala yang dihadapi, seperti:

- a. Pada saat pelaksanaan *hybrid event*, tidak jarang sinyal mengalami gangguan yang mengakibatkan terhambatnya informasi yang didapat oleh peserta *online*.
- b. Pada saat pelaksanaan *hybrid event*, Kurang nya koordinasi dan komunikasi yang menyebabkan misscom Ketika acara sedang berlangsung.
- c. Pelaksanaan *Event* secara *hybrid* tidak begitu bisa memberikan suasana mengenai acara yang berjalan kepada penonton *online* atau via *streaming* secara sempurna dibanding kan dengan penonton yang berada langsung di acara (penonton *offline*)
- d. Pelaksanaan *Hybrid Event* memerlukan konsentrasi dalam pengaturan acara yang lebih besar karena acara diselenggarakan dengan dua sistem sekaligus (*offline* dan *online*), hal ini karena selain harus memastikan kondisi *offline* berjalan dengan lancar, tetapi juga harus harus penonton *online* menerima visual dan suara dari acara yang berlangsung secara baik.

Demikian kendala yang penulis hadapi selama melakukan kegiatan *hybrid event* di *creativevent.id*

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan terhadap sebuah inovasi yang dilakukan oleh Guruh Heriansyah selaku CEO *Creativevent.id* maka dapat disimpulkan bahwa :

- a. *Creavitevent.id* merupakan salah satu EO yang melayani pembuatan *event* yang ingin diselenggarakan baik perorangan ataupun perusahaan
- b. Inovasi yang dilakukan oleh *creativevent* merupakan sebuah ide yang baru dilakukan oleh CEO *Creativevent.id* dan *hybrid event* merupakan salah satu platform yang menggabungkan antara *offline event* dan *online event*.
- c. Komposisi peralatan yang digunakan dalam kegiatan *offline event* seperti lighting system, sound system, live cam, dan screen display.
- d. Komposisi *online event* seperti platform *online* (Zoom, Youtube, Gmeet), *Streaming System*, dan *Visual Asset*.
- e. Dalam pelaksanaan *event*, *hybrid event* dapat memenuhi 5 aspek karakteristik keberhasilan *event* namun harus memiliki persiapan dan perhitungan yang matang.

## 5.2 SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan permasalahan-permasalahan yang tersampaikan oleh penulis mengenai *hybrid event* sebagai sebuah inovasi di masa pandemi oleh *creativevent.id*, berikut beberapa saran yang dapat penulis rekomendasikan:

1. *Hybrid Event* dalam pelaksanaannya diharuskan memerlukan perancangan keseluruhan mengenai acara secara matang, mulai dari; tim yang terlibat, alat perangkat, konsep panggung, pembicara , dan pemandu acara ( MC, Moderator, Host). Hal ini agar tangkapan mengenai gambar, suara, dan suasana dari acara dapat tersalurkan secara baik kepada penonton *online*
2. Melakukan analisis mengenai kendala teknis, kelalaian, respon peserta *online* dan *offline*, pendapat klien mengenai acara pada tiap *hybrid event* yang dilaksanakan. Hal ini dapat menjadi bahan evaluasi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan *event* yang dilaksanakan, sehingga dapat menghasilkan kualitas *hybrid event* yang lebih baik di perangkaian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber buku:

- A Muri Yusuf. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Penelitian Gabungan (Pertama)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad Rijali. 2018. *Analisis Data Kualitatif*. Banjarmasin: Universitas Antasari.
- Chusnu Syarifa Diah Kusuma. 2016. *Modul Manajemen Event*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Uny.
- Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lexi, J moloeng. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mustika Zed. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

### Sumber Jurnal:

- Muhammad Sabiq dan Asriandi. 2021. Strategi *hybrid event* bagi masyarakat nelayan (Studi kasus masyarakat nelayan dusun Beba, kabupaten Takalar pada masa pandemi Covid-19). *Jurnal Akualtur, pesisir, dan pulau-pulau kecil*.
- Poerwanto dkk. 2012. Inovasi produk dan motif seni batik Pesisiran sebagai basis pengembangan industri kreatif dan kampung wisata minat khusus. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Pranata Sosial*. Vol. 1, No.4, September 2012.
- Sri Hartini. 2012. Peran Inovasi: Pengembangan Kualitas Produk dan Kinerja Bisnis. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*.

### Sumber internet:

- Multimedia Nusantara. "Dampak Disrupsi Pandemi terhadap Bisnis *Event Organizer*". <https://mnp.ac.id/feature/event-management/d3isrupsi-pandemi-terhadap-bisnis-eventorganizer/> (diakses pada 10 Juli 19.33)



## LAMPIRAN

### Lampiran 1 *Hybrid Event* yang diselenggarakan oleh *Creativevent.id*



### Launching *hybrid Event* pertama di Jakarta hotel Westin Juni 2020



### Launching Jakarta Bermasker Oleh Pemda DKI



Native Youth*Preneur* Fest





Hari Pendidikan Nasional *Hybrid* Bhayangkari Polda Metro Jaya

## Lampiran 2 Seritfikat Praktik Kerja Lapangan



### Lampiran 3 Surat Penerimaan Praktik Kerja Lapangan

	Jl. Damarsari 35A Jati Padang Pasar Minggu , Jakarta Selatan 12550 Hotline 24 Hours +62 811 901 1800
No	: 013/SK-Creativevent/II/2022
Perihal	: Surat Penerimaan Magang
Tanggal	: Jakarta, 02 Februari 2022
Kepada Yth, Universitas Negeri Jakarta Jurusan Perjalanan Wisata	
Dengan hormat, Bersama dengan surat ini:	
<b>Nama</b>	<b>: Guruh Heriansyah</b>
<b>Perusahaan</b>	<b>: PT. Surya Gemilang Kreatif</b>
<b>Bidang Usaha</b>	<b>: Meeting, Incentive, Convention, Exhibition</b>
<b>Jabatan</b>	<b>: Direktur</b>
Menerangkan bahwa :	
- Dhini Intan Purbayanti	
- Muhammad Rizki	
- Irfan Rizky Akbar	
Mahasiswa Semester 6 Jurusan Perjalanan Wisata Universitas Negeri Jakarta	
Dengan persetujuan kami telah diterima magang di perusahaan <b>PT. Surya Gemilang Kreatif</b> , terhitung tanggal 2 Februari 2022 – 2 Mei 2022	
Demikian surat keterangan ini kami buat atas permintaan yang bersangkutan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.	
Jakarta, 2 Februari 2022	
	
<b>Guruh Heriansyah</b> <b>Direktur Utama</b>	
<a href="http://www.CreativEvent.id">www.CreativEvent.id</a>	

Lampiran 4 Jurnal Kegiatan Praktik Kerja Lapangan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
**PROGRAM STUDI PERJALANAN WISATA**  
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220, Gedung K Lt. 3 R.304 Email: [pariwisata@unj.ac.id](mailto:pariwisata@unj.ac.id)

**JURNAL KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**  
Semester 116, TA. 2021/2022



Nama  
NIM  
Tempat PKL

: IRFAN Rizki ALBAR  
: 1405519057  
: CreativeEvent.id (PT. Surya Gemilang Kreatif)

Tanggal	Aktifitas / Program	Deskripsi Kerja	Paraf	
			Supervisor	Dosen Pembimbing
02/02/2022	Digital Campaign	Brainstroming mengenai Marketing		
03/02/2022	Digital Campaign	Membuat design untuk Instagram Feeds IG WBS		
04/02/2022	Digital Campaign	Membuat Feeds IG & Logo		
07/02/2022	Digital Content	membantu mempromosikan sosial media WBS		
08/02/2022	Digital Content	Membuat Feeds Instagram untuk WBS		
09/02/2022	digital Content	membuat Feeds Instagram WBS		
10/02/2022	digital Content	Membuat Feeds Instagram WBS		

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL

**PROGRAM STUDI PERJALANAN WISATA**

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220, Gedung K Lt...3 R.304 Email [pariwisata@unj.ac.id](mailto:pariwisata@unj.ac.id)



Tanggal	Aktifitas / Program	Deskripsi Kerja	Paraf	
			Supervisor	Dosen Pembimbing
11/02/2022	digital Content	membuat konten Instagram		
14/02/2022	digital Content	membuat konten Instagram		
15/02/2022	digital Content	membuat konten Instagram		
16/02/2022	digital Content	membuat konten Instagram		
17/02/2022	digital Content	membuat konten Instagram		
18/02/2022	digital Content	membuat konten Instagram		
19/02/2022	Survey	Survei lokasi untuk event Peresmian gedung baru		
20/02/2022	Meeting	meeting bersama vendor		
21/02/2022	loading barang	menjadi PIC		
22/02/2022	event BPPB	menjadi PIC		
23/02/2022	Gladi resik	Partners		



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
**PROGRAM STUDI PERJALANAN WISATA**

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220, Gedung K Lt. 3 R.304 Email [pariwisata@unj.ac.id](mailto:pariwisata@unj.ac.id)

Tanggal	Aktifitas / Program	Deskripsi Kerja	Paraf	
			Supervisor	Dosen Pembimbing
24/02/2022	Gladi resin			
25/02/2022	<del>Gladi resin</del> event wisuda U1	Pinner's		
26/02/2022	event wisuda U1	Pinner's		
28/02/2022	digital content	membuat konten Instagram		
01/03/2022	digital content	membuat konten Instagram		
02/03/2022	digital content	membuat konten Instagram		
03/03/2022	digital content	membuat konten Instagram		
04/03/2022	digital content	membuat konten Instagram		
07/03/2022	digital content	membuat konten Instagram		
08/03/2022	digital content	membuat konten Instagram		
09/03/2022	digital content	membuat konten Instagram		

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL

**PROGRAM STUDI PERJALANAN WISATA**

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220, Gedung K Lt. 3 R. 304 Email [pariwisata@unj.ac.id](mailto:pariwisata@unj.ac.id)



Tanggal	Aktifitas / Program	Deskripsi Kerja	Paraf	
			Supervisor	Dosen Pembimbing
10/03/2022	digital Content	membuat konten Instagram		<i>[Signature]</i>
11/03/2022	digital Content	membuat konten Instagram		<i>[Signature]</i>
14/03/2022	digital Content	membuat konten Instagram		<i>[Signature]</i>
15/03/2022	digital Content	membuat konten Instagram		<i>[Signature]</i>
16/03/2022	digital content	membuat konten Instagram		<i>[Signature]</i>
17/03/2022	Prepare event Y20		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
18/03/2022	OTW Venue Y20			<i>[Signature]</i>
21/03/2022	event Y20	turner		<i>[Signature]</i>
22/03/2022	OTW Jakarta			<i>[Signature]</i>
23/03/2022	digital Content	membuat konten Instagram		<i>[Signature]</i>
24/03/2022	digital Content	membuat konten Instagram		<i>[Signature]</i>





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL

**PROGRAM STUDI PERJALANAN WISATA**

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220, Gedung K Lt. 3 R.304 Email [pariwisata@unj.ac.id](mailto:pariwisata@unj.ac.id)

Tanggal	Aktifitas / Program	Deskripsi Kerja	Paraf	
			Supervisor	Dosen Pembimbing
25/03/2022	digital Content	membuat konten Instagram		
26/03/2022	loading event cari wisata	Plc		
27/03/2022	tapping cari wisata	Plc		
28/03/2022	tapping cari wisata	Plc		
29/03/2022	tapping cari wisata	Plc		
30/03/2022	loading event Polda	Plc		
31/03/2022	loading event NYF	Plc		
01/04/2022	digital Content	membuat konten Instagram		
04/04/2022	digital Content	membuat konten Instagram		
05/04/2022	digital Content	membuat konten Instagram		
06/04/2022	digital Content	membuat konten Instagram		

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL

**PROGRAM STUDI PERJALANAN WISATA**

Jalan Rawamangun, Muka Jakarta 13220, Gedung K Lt.3 R.304 Email [pariwisata@unj.ac.id](mailto:pariwisata@unj.ac.id)



Tanggal	Aktifitas / Program	Deskripsi Kerja	Paraf	
			Supervisor	Dosen Pembimbing
07/04/2022	digital Content	membuat konten Instagram		
08/04/2022	digital Content	membuat konten Instagram		
11/04/2022	digital Content	membuat konten Instagram		
12/04/2022	Survey lokasi event			
13/04/2022	digital Content	Membuat konten Instagram		
14/04/2022	digital Content	membuat konten Instagram		
15/04/2022	digital content	membuat konten Instagram		
17/04/2022	loading	PIC		
18/04/2022	loading	PIC		
19/04/2022	event launching kantor	PIC		
20/04/2022	loading Pelda event	PIC		



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
 RISET DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
 FAKULTAS ILMU SOSIAL  
**PROGRAM STUDI PERJALANAN WISATA**  
 Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220. Gedung K Lt. 3 R.304 Email [parwisata@unj.ac.id](mailto:parwisata@unj.ac.id)

Tanggal	Aktifitas / Program	Deskripsi Kerja	Paraf	
			Supervisor	Dosen Pembimbing
21/09/2022	digital content	membuat konten Instagram		
22/09/2022	digital content	membuat konten Instagram		
23/09/2022	loading + event buker	PIK		
25/09/2022	digital content	membuat konten Instagram		
26/09/2022	digital content	membuat konten Instagram		
27/09/2022	digital content	membuat konten Instagram		
07/10/2022	loading + event kamran	PIK		
09/10/2022	digital konten			
10/10/2022	digital konten			
11/10/2022	digital konten			
12/10/2022	digital konten			



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
PROGRAM STUDI PERJALANAN WISATA


Jalan Rawamangun Muka, Jakarta Timur, 13220, Gedung K Lt.3 Ruang 304, email: pariwisata@unj.ac.id

Building  
Future  
Together

Tanggal	Aktifitas / Program	Deskripsi Kerja	Paraf	
			Supervisor	Dosen Pembimbing
13/05/2022	digital content			
16/05/2022	digital content			
17/05/2022	digital content			
18/05/2022	digital content			
19/05/2022	digital content			
20/05/2022	digital content			
22/05/2022	digital content			
24/05/2022	digital content			
25/05/2022	digital content			
26/05/2022	digital Content			
27/05/2022	digital Center			




**Lampiran 5 Jurnal Bimbingan Tugas Akhir**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
**PROGRAM STUDI PERJALANAN WISATA**  
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220, Gedung K Lt.3 R.304 Email pariwisata@unj.ac.id

**FORM BIMBINGAN PENULISAN TUGAS AKHIR**  
**Semester 116 TA. 2021/2022**

NAMA : IRFAN RIZKY AKBAR  
 NIM : 1909519057  
 DOSEN PEMBIMBING : Lala SITI SAHARA  
 TEMPAT PKL : PT. SURYA GEMILANG Kreatif (Creativevent.ID)  
 JUDUL TUGAS AKHIR : INOVASI Hybrid Event Pada Masa Pandemi  
 oleh Creativevent.ID.

NO.	TANGGAL	KEGIATAN BIMBINGAN	TANDA TANGAN
	14 Februari 2021	Pembahasan perihal kegiatan magang	
	14 Maret	Penentuan Judul TA	
	4 April	Penyusunan BAB 1	
	11 April	Revisi BAB 1	
	11 Mei	Penyusunan BAB 2	
	20 Mei	Pembahasan mengenai penyusunan bab 2	
	9 Juni	Revisi Bab 1 & 2	
	13 Juni	Penyusunan bab 3	
	23 Juni	revisi bab 1, 2, 3	
	5 Juli	Penyusunan bab 4	
	14 Juli	revisi bab 4	
	21 Juli	revisi bab 1, 2, 3, 4, 5	

Catatan : Form ini diisi setiap kali melakukan bimbingan Tugas Akhir

**Lampiran 6 Pelaksanaan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan**

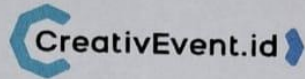








## Lampiran 7 Penilaian dari Industri



### JOB TRAINING EVALUATION

Name of trainee : Irfan Rizky Akbar  
 Nama Peserta magang

Name of University : UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
 Nama Universitas

Training Period : 2 FEBRUARI 2022 – 2 MEI 2022  
 Periode Magang

Department/Section/outlet : Event Production

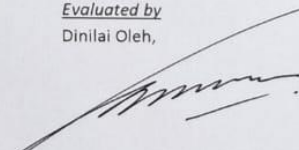
WITH THE FOLLOWING EVALUATION :  
 Dengan Penilaian Sebagai berikut

Description / Deskripsi	E	G	F	P
Knowledge of Job / Pengetahuan tentang Pekerjaan	90			
General Attitude / Kepribadian Umum	95			
Appearance / Penampilan	95			
Courtesy / Sopan Santun	98			
Guest Relation / Hubungan dengan Tamu		88		
Job Enthusiasme / Keantusiasan Kerja	95			
Accept Training / Kemampuan Penerimaan Pelatihan	95			
Initiative / Inisiatif	98			
Completion of Task / Kemampuan Menyelesaikan Masalah	98			
Accuracy of Work / Keakuratan Kerja	99			
Efficiency / Efisiensi	95			
Discipline / Disiplin	90			
Attendance / Kehadiran	98			
<b>Total</b>	<b>95</b>			

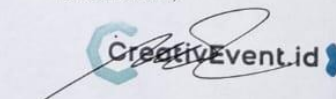
E = Excellent/Sempurna ( 90 – 100)  
 F = Fair / Sedang (60 – 79)

G = Good / Bagus (80 – 89)  
 P = Poor / Kurang (< 60)

Evaluated by  
 Dinilai Oleh,

  
 ( Guruh Heriansyah )

Acknowledge by  
 Diketahui oleh,

  
 ( M. Rizky Nur Kamrullah )

## RIWAYAT HIDUP



Irfan Rizky Akbar, Lahir di Bandar Lampung, pada 15 Mei 2000. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan faisol dan siti juairiah. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jl. Palapa 3 No. 9B, pasar minggu Jakarta Selatan.

Penulis telah menamatkan Pendidikan dasar di SDN 02 Pagi, tamat sekolah menengah pertama di SMPN 218 Jakarta, dan menamatkan sekolah menengah atas di SMAN 109 Jakarta, dan melanjutkan Pendidikan pada Universitas Negeri Jakarta dengan mengambil Program Studi Perjalana Wiisata, fakultas Ilmu Sosial pada tahun 2019.

Demikian sedikit informasi seputar identitas dari penulis, jikalau sekiranya berkenan untuk memberikan kritik dan saran terhadap tugas akhir ini demi perbaikannya dapa menghubungi penulis melalui email di [rizkyirfan83@gmail.com](mailto:rizkyirfan83@gmail.com).