

**PENYELENGGARAAN EVENT DOLANAN YOK! EDISI VIRTUAL DI SEMASA
PANDEMI COVID-19**

***THE IMPLEMENTATION OF DOLANAN YOK! VIRTUAL EDITION DURING THE
COVID-19 PANDEMIC***

Dinda Shafira¹, Dini Salmiyah Fithrah Ali²

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung

dindashafira@student.telkomuniversity.ac.id¹, dinisfa@telkomuniversity.ac.id²

ABSTRAK

Pondok Pesantren Bayt Al-Hikmah menyelenggarakan event Dolanan Yok! Virtual Edition. Event dengan konsep baru setelah diselenggarakan selama empat tahun berturut-turut sejak 2017. Perubahan terjadi karena sesuai dengan kondisi pandemi Covid-19 di Indonesia. Dolanan Yok! Virtual Edition bertujuan untuk memberikan apresiasi atas karya siswa selama pandemi dengan tema berkarya dan berprestasi di era pandemi. Penelitian ini membahas penyelenggaraan event Dolanan Yok! edisi virtual di semasa pandemi Covid-19. Penyelenggaraan virtual event yang dibahas dalam penelitian ini berdasarkan teori memiliki tiga bagian di antaranya peran dunia virtual dalam virtual event, penerimaan dan adopsi virtual event, serta hambatan yang dialami selama virtual event berlangsung. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Peneliti menggunakan teknik wawancara terarah, observasi, studi dokumen dan internet searching. Informan dalam penelitian terdiri dari delapan orang. Tujuan penelitian untuk mengetahui penyelenggaraan event Dolanan Yok! edisi virtual di semasa pandemi Covid-19. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa rangkaian event ini memanfaatkan dunia virtual dalam penyelenggaraannya. Peran Website selama Dolanan Yok! Virtual Edition adalah sebagai papan informasi, gerbang pendaftaran dan administrasi data untuk perlombaan. Website memiliki berbagai fitur yang dapat memudahkan penyelenggaraan virtual event mulai dari registrasi hingga penilaian. Virtual event ini juga menggunakan berbagai media digital dan media sosial sebagai pendukung baik sebagai media komunikasi maupun media promosi. Dolanan Yok! Virtual Edition berhasil dilaksanakan dikarenakan berhasil mencapai tujuan dan sasaran organisasi. Selain itu, selama virtual event berlangsung, panitia mampu memberikan kemudahan solusi kepada peserta meskipun terdapat beberapa hambatan yang terjadi selama penyelenggaraannya.

Kata kunci: Adopsi, Hambatan, Peran, Virtual Event

ABSTRACT

Bayt Al Hikmah boarding school organizes an event titled Dolanan Yok! Virtual Edition. This event is held with new concept for four years since 2017. This concept are held because it was adjusted to the condition of the Covid-19 pandemic in Indonesia. Dolanan Yok! Virtual Edition aims to give appreciation for students achievement during pandemic and takes the theme of work and achievement in the pandemic era. This research discusses the implementation of Dolanan Yok! Virtual Edition during the Covid-19 pandemic. The implementation of virtual event discussed in this study is based on a theory that has three parts, including the role of the virtual world in virtual event, acceptance and adoption of virtual event, and the obstacles experienced during the virtual event. The method used in this study is a qualitative method. The researcher used interview techniques, observation, documentation studies and internet searching. The informants in this study consisted of eight people. The purpose of this study is to find out the implementation of Dolanan Yok! Virtual Edition during the Covid-19 pandemic. The results of the study indicate that event takes advantage of the virtual world in its implementation. The role of the Website during Dolanan Yok! The Virtual Edition is an information board, registration gate and data administration for the competition. The Website has various features that make it easy to hold virtual event from registration to assessment. This virtual event also uses various digital media and social media as a support both as a medium of communication and as a media for promotion. Dolanan Yok! Virtual Edition was successfully implemented because it succeeded in achieving the goals and objectives of the organization. In addition, during the virtual event, the committee was able to provide easy solutions to participants even though there were several obstacles that occurred during its implementation.

Keywords: Adoption, Obstacle, Role, Virtual Event.

1. Pendahuluan

Kondisi pandemi Covid-19 merubah berbagai cara atau kebiasaan baru dalam berbagai bidang, perubahan tersebut tentu saja memberikan pengaruh yang cukup besar, salah satunya pada *event*. *Event* yang awalnya bisa diselenggarakan secara *offline*/tatap muka, harus dialihkan menjadi virtual dimana *event* diselenggarakan dengan menggunakan media digital.

Pondok Pesantren Bayt Al-Hikmah berdiri di Kota Pasuruan yang memiliki julukan Kota Santri karena di kota ini berdiri banyak pondok pesantren dan madrasah yang dipenuhi oleh para santri. Banyaknya pesaing tersebut, pemilihan bauran komunikasi pemasaran menjadi penting untuk dipertimbangkan oleh setiap pelaku bisnis.

Setelah melakukan wawancara dengan Ning Widad selaku wakil kepala pondok pesantren Bayt Al-Hikmah. Penyelenggaraan festival Dolanan Yok! yang sudah diadakan sejak tahun 2017 ini memiliki pengaruh yang cukup signifikan pada peningkatan minat pendaftar yang berasal dari partisipan dan ingin bersekolah di Bayt Al-Hikmah. Hal ini

menjadikan Bayt Al-Hikmah memilih menyelenggarakan *event* sebagai *Integrated Marketing Communication tool* untuk membangun komunikasi yang lebih efektif dengan target audiens nya.

Festival Dolanan Yok! merupakan ikon dari Bayt Al-Hikmah, sehingga panitia selalu memaksimalkan kegiatan di setiap tahunnya baik dari segi peserta, kualitas permainan yang dipertunjukkan, konsep acara, hingga berbagai hiburan tambahan dalam *event* tersebut seperti festival makanan, pertunjukan dan lain sebagainya. Sampai saat ini festival Dolanan Yok! sudah diselenggarakan secara rutin selama lima tahun berturut-turut.

Perkembangan yang selalu terjadi di setiap tahunnya menjadikan festival Dolanan Yok! ini suatu *Integrated Marketing Communication tool* yang dilakukan oleh pondok pesantren Bayt Al-Hikmah dalam membangun *awareness* di masyarakat. Berdasarkan definisinya bahwa *event* memiliki tujuan untuk memberikan yang memberikan kesan positif dan mendalam serta mampu di simpan dalam memori pengunjung dalam waktu yang lama (Anzani & Ali, 2019).

Namun, ditengah antusiasme yang tinggi dari pondok pesantren dalam membangun *awareness*, pandemi Covid-19 menjadikan *event* ini tidak dapat diselenggarakan secara *offline*. Berdasarkan kondisi tersebut, panitia Dolanan Yok! membuat strategi baru dengan mengganti konsep menjadi Dolanan Yok! Virtual Edition yang merupakan *virtual event*.

Dolanan Yok! Virtual Edition dikonsep dengan menyesuaikan era digital dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dan media sosial dalam mengembangkan semangat berkarya ditengah pandemi. Dolanan Yok! Virtual Edition merupakan kompetisi hasil karya setiap siswa dalam berbagai jenis perlombaan. Tema yang diusung adalah berkarya dan berprestasi di era pandemi. Dolanan Yok! Virtual Edition diselenggarakan untuk tingkat SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA dan SMK/MAK tingkat nasional. Tujuan yang ingin dicapai diantaranya mempromosikan Bayt Al-Hikmah, mengembalikan semangat berkarya dan berprestasi di era pandemi, memperingati hari ulang tahun Bayt Al-Hikmah ke-10, Membentuk karakter generasi milenial yang produktif, inovatif dan kompetitif, Memberikan pengalaman berkompetisi untuk mencapai sumber daya yang unggul, dan terakhir adalah menumbuhkan etos berkarya

Sehingga, melihat dari fenomena tersebut, masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pondok pesantren Bayt Al-Hikmah tetap membangun *awareness* melalui sebuah penyelenggaraan *event* Dolanan Yok! yang menjadi ikon pondok pesantren tersebut. *event* yang awalnya tatap muka harus beradaptasi menjadi sebuah *virtual event* dikarenakan kondisi pandemi Covid-19.

Berdasarkan latar belakang yang sudah ditulis oleh peneliti, peneliti tertarik untuk memilih judul “Penyelenggaraan Event Dolanan Yok! Edisi Virtual di Semasa Pandemi Covid-19”.

2. Tinjauan Pustaka

a. Komunikasi Pemasaran

Tinjauan tentang komunikasi pemasaran dihadirkan dalam penelitian ini karena *event* merupakan salah satu alat dalam komunikasi pemasaran kegiatan komunikasi pemasaran. Berikut adalah sasaran bidik komunikasi pemasaran yang dikemukakan dalam buku IMC that Sales (Watsono & Wartono, 2011) diantaranya:

a. Head (*Cognitive Stage*)

Adanya komunikasi pemasaran harus bisa memberikan ingatan yang kuat bagi konsumennya.

b. Heart (*Affective Stage*)

Tahap selanjutnya yang timbul setelah adanya kegiatan komunikasi pemasaran yaitu pelaku bisnis harus mampu menyentuh hati target audiens dan pada akhirnya mereka menyukai merek tersebut (*brand liking*) dan memilih brand tersebut (*brand preference*).

c. Hand (*Behavioral Stage*)

Tahap akhir yang ingin dicapai dalam kegiatan komunikasi pemasaran adalah konsumen akan membeli bahkan mereka akan tetap loyal kepada merek tersebut (*brand loyalty*).

b. Integrated Marketing Communication Tools

Integrated Marketing Communication tools dihadirkan dalam penelitian ini karena *event* merupakan salah satunya. Menurut Pamungkas (2018: 34-37), pada bukunya *Integrated Marketing Communications 4.0*, terdapat sepuluh IMC tools, di antaranya periklanan, promosi penjualan, penjualan personal, pemasaran langsung, hubungan masyarakat, acara dan pengalaman, *word of mouth*, dukungan finansial, pemasaran human dan *packaging*. Dari sepuluh cara tersebut perusahaan dapat menggunakannya mulai dari menginformasikan keunggulan produk hingga mempengaruhi konsumen untuk sampai ke tahap melakukan pembelian.

c. Acara dan Pengalaman (Event and Experience)

Event didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati beberapa peristiwa penting sepanjang hidup manusia baik secara individu maupun kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat pada waktu tertentu (Noor, 2017)

d. Virtual Event

1. Peran Dunia Virtual dalam Virtual Event

Menurut Ball (2009) *Virtual event* memiliki peran yang besar dimasa depan. Hal ini didasari oleh beberapa alasan diantaranya *virtual event* dapat dilakukan dimanapun, biaya perjalanan dan lain-lain hampir ditiadakan, menghasilkan jejak yang lebih kecil, dan mengurangi ancaman akibat ketidakhadiran misalnya akibat pandemi secara global (Pearlman & Gates, 2010).

Event yang dilakukan di dunia virtual ini memiliki beberapa tingkatan aktivitas dalam penyelenggaraannya. Setiap penyelenggara bisa menyesuaikan media apa saja yang digunakan untuk memaksimalkan *event* yang diselenggarakannya. Peran media ini menjadi alternatif bagi penyelenggara *event* untuk terus berkompetisi ditengah krisis yang menghalangi mereka untuk menyelenggarakan *event* secara tatap muka (Pearlman and Gates 2010).

2. Penerimaan dan Adopsi (Acceptance and Adoption)

Keberhasilan *virtual event* dapat diidentifikasi dengan adanya kecepatan dan kemudahan dalam adopsi. Hal ini dipengaruhi oleh penerimaan dari audiens yang berasal dari perasaan mereka setelah berpartisipasi dalam *virtual event* ini. Adopsi *virtual event* digunakan untuk melihat apakah versi virtual dari *event* adalah opsi yang memungkinkan pencapaian tujuan dan sasaran organisasi (Pearlman and Gates 2010).

Cara mengetahui perasaan positif audiens akan *virtual event* dapat diketahui ketika audiens merasakan kemudahan ketika berpartisipasi dalam *virtual event* tersebut. Cara untuk mendapatkan perasaan ini, penyelenggara *event* harus memaksimalkan penyelenggaraan *virtual event* dengan memanfaatkan segala kelebihan dari *virtual event*. Panitia berharap dengan memanfaatkan segala kelebihan media tersebut, audiens akan merasakan kemudahan dan kepuasan.

3. Hambatan dalam Virtual Event

Selain beberapa kelebihan yang telah disebutkan, terdapat juga beberapa kekhawatiran dikalangan pengguna terhadap dunia maya. Hal ini disebabkan karena navigasi dan komunikasi di dunia maya tidaklah mudah. Sehingga, pengguna perlu beradaptasi terhadap penggunaan media digital dalam virtual event.

Menurut Forrester, penggunaan teknologi dan internet dalam *virtual event* berada dalam tahap pembentukan awal dan bahwa sebelum mengaplikasikannya pengguna harus paham tentang beberapa hal. Selain itu, Forrester juga mencatat bahwa persiapan *virtual event* cukup sulit, menavigasi dalam lingkungan 3D membutuhkan latihan, dan pemrosesan serta persyaratan bandwidth tetap tinggi sehingga membatasi adopsi secara meluas (Driver et al, 2008) dalam (Pearlman and Gates 2010)

3. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan paradigma interpretatif. Paradigma ini bertujuan untuk menemukan penjelasan mengenai suatu realitas berdasarkan pengalaman dan pandangan dari orang yang diteliti. Penelitian ini didasarkan pada makna atau berdasarkan perspektif dari orang yang diteliti tanpa adanya tambahan opini dari peneliti. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Pengumpulan data yang diperoleh dari penelitian ini di antaranya wawancara terarah, observasi, studi dokumen dan *internet searching*. Hasil dari wawancara terarah dan observasi yang didapat oleh peneliti akan dijadikan sebagai data primer yang didukung oleh hasil dari studi dokumen dan *internet searching*. Teknik keabsahan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber data dengan menggali kebenaran data informasi melalui berbagai sumber data yang berbeda. Peneliti menggunakan sumber data seperti data hasil wawancara, observasi, catatan atau tulisan pribadi, foto atau gambar, dan lain-lain.

4. Hasil dan Pembahasan

a. Peran Dunia Virtual dalam Virtual Event

Dalam rangkaian kegiatan Dolanan Yok! Virtual Edition, panitia memanfaatkan dunia virtual dalam penyelenggaraannya. Sarana yang digunakan selama pengumpulan karya adalah Website, sedangkan untuk *closing ceremony*

diadakan di lingkungan Pondok Pesantren Bayt Al-Hikmah yang hanya dapat dihadiri oleh santri dan staff dalam pondok dan juga ditayangkan melalui TV lokal TV9 dan channel Youtube TV9.

Peran Website selama Dolanan Yok! Virtual Edition adalah sebagai papan informasi, gerbang pendaftaran dan administrasi data untuk perlombaan. Berdasarkan pendapat dari pakar *event*, bahwa sebenarnya penggunaan Website sudah efektif terutama dalam proses registrasi. Kelebihan yang dimiliki Website di antaranya pengolahan data peserta akan lebih terarah, *cost* nya rendah dan dapat mengurangi human error.

Selain itu, *virtual event* ini juga memanfaatkan sosial media Instagram dan Whatsapp sebagai alternatif kedua jika peserta tidak dapat mengakses Website. Kedua sosial media ini digunakan oleh panitia sebagai media komunikasi yaitu berinteraksi dengan peserta karena lebih mudah diakses dan juga sebagai media komunikasi dengan sponsor juga donatur. Panitia juga menggunakan media sosial sebagai media promosi, di antaranya Instagram dan Youtube yang dapat dijangkau oleh banyak orang serta memiliki fitur yang dapat mendukung kegiatan promosi.

Berdasarkan pernyataan di atas, Peran *virtual event* terutama media digital dalam Dolanan Yok! Virtual Edition sangatlah besar karena mengandalkan teknologi. Berdasarkan pernyataan yang mengemukakan bahwa virtual event sangat mengandalkan teknologi dan tidak mungkin terjadi tanpa adanya komputer maupun perangkat seluler lainnya. Teknologi ini berkembang setiap hari dan terdiri dari banyak produk dan layanan yang berbeda (Pearlman and Gates 2010).

Penggunaan seluruh platform teknologi yang digunakan dalam *virtual event* akan membantu mempromosikan, melaksanakan dan mengelola acara. Seluruh rangkaian kegiatan Dolanan Yok! Virtual Edition ini diselenggarakan dengan memanfaatkan berbagai media digital di antaranya Website, Email, TV lokal, dan sosial media (Instagram, Whatsapp dan Youtube).

Salah satu hal terpenting dalam penyelenggaraan virtual event adalah dana. Dana yang digunakan untuk penyelenggaraan virtual event tidak sebesar dana yang dikeluarkan pada Dolanan Yok! sebelumnya. Dana yang digunakan selama Dolanan Yok! Virtual Edition ini didapatkan dari sponsor dan donatur.

b. Penerimaan dan Adopsi (Acceptance and Adoption)

Virtual event ini berhasil dilaksanakan dikarenakan selama *virtual event* berlangsung, peserta merasa tidak dipersulit baik dalam proses registrasi hingga

pengumpulan karya. Sesuai dengan definisinya bahwa keberhasilan *virtual event* dapat diidentifikasi dengan adanya kecepatan dan kemudahan dalam adopsi. Hal ini dipengaruhi oleh penerimaan dari audiens yang berasal dari perasaan mereka setelah berpartisipasi dalam *virtual event* ini. Adopsi *virtual event* digunakan untuk melihat apakah versi virtual dari *event* adalah opsi yang memungkinkan pencapaian tujuan dan sasaran organisasi (Pearlman and Gates 2010).

Panitia sudah memberikan berbagai opsi yang memudahkan peserta untuk berpartisipasi dalam *virtual event* ini. Hal ini mereka lakukan untuk memberikan solusi kepada peserta yang mengalami kendala di salah satu platform, sehingga mereka bisa memilih platform lainnya yang sudah disediakan oleh panitia..

Selain itu, *virtual event* ini juga mencapai tujuan dan sasaran organisasi. Hal ini dibuktikan dengan beberapa peserta yang memberikan *feedback* positif di antaranya terdapat beberapa partisipan yang mendaftar di Bayt Al-Hikmah, ucapan terima kasih dengan memajang *banner* di depan sekolah serta testimoni atas keterlibatannya dalam *event* ini seperti membuat *instastory* kemenangan di Instagram pribadi masing-masing. .

Namun, berhasilnya *event* ini tidak memberikan kepuasan di panitia, banyak hal yang belum tercapai misalnya jumlah peserta yang jauh dari ekspektasi dan banyaknya hambatan yang terjadi ketika *virtual event* berlangsung. Sebagai acara perdana, panitia merasa *virtual event* yang diselenggarakan ini memiliki banyak evaluasi yang harus diperbaiki agar Dolanan Yok! Virtual Edition akan lebih baik kedepannya.

c. Hambatan dalam Virtual Event

Selama penyelenggaraan Dolanan Yok! Virtual Edition, ada beberapa kendala/hambatan yang di alami baik peserta maupun panitia. Kendala ini tentunya disebabkan oleh beberapa faktor. Ada beberapa hambatan yang berkaitan dengan Website diantaranya membutuhkan jaringan yang stabil, beberapa kali pernah dibanned sehingga tidak bisa diakses, *web developer* harus memeriksa secara berkala untuk memastikan Website tidak kadaluarsa dan banyak peserta yang tidak mengerti cara mengakses Website.

Selain hambatan yang disebabkan oleh Website, terdapat beberapa hambatan yang berkaitan dengan media digital diantaranya ketidaktelitian peserta dalam membaca juknis sehingga peserta salah mengunggah karya, peserta jarang membuka email sehingga informasi tidak tersampaikan dengan baik, Google Drive

tidak bisa diakses, dan keterbatasan panitia untuk mengupdate Instagram secara berkala.

Hambatan tidak hanya datang dari Website dan media digital lainnya. Hambatan-hambatan lainnya yang dialami diantaranya panitia tidak mengirimkan surat perizinan untuk mengadakan kegiatan ke petinggi setempat, kurangnya relasi dengan alumni, banyaknya kesalahpahaman baik antar panitia maupun panitia dengan peserta, dan pengumuman pemenang yang tidak sesuai dengan timeline.

5. Kesimpulan dan Saran

Dari penelitian yang sudah dijalankan peneliti dapat menarik kesimpulan di antaranya seluruh rangkaian kegiatan Dolanan Yok! Virtual Edition diselenggarakan dengan memanfaatkan berbagai media digital dan media sosial sebagai media komunikasi dan media promosi. Pemilihan media ini berdasarkan kelebihan yang dibutuhkan oleh panitia maupun peserta. Media digital dan sosial ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dan kepuasan kepada partisipan. *Virtual event* ini berhasil dilaksanakan karena mencapai tujuan dan sasaran organisasi. Namun, dalam penyelenggaraannya terdapat berbagai hambatan yang berbeda. Hambatan didapatkan dari Website, hambatan dari media digital dan media sosial serta hambatan-hambatan lainnya.

a. Saran

Berikut ini adalah saran yang diberikan oleh peneliti terkait dengan penelitian yang telah dijalankan adalah:

1) Saran Akademis

Saran bagi akademis yang dapat dijabarkan peneliti berdasarkan hasil dari penelitian ini di antaranya:

- a. Berdasarkan topik dan pembahasan yang telah dipaparkan, penelliti berharap penelitian ini menimbulkan rasa keingintahuan untuk mengadakan penelitian lanjutan dengan menambah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan *virtual event*.
- b. Menjadi referensi serta menambah penelitian Ilmu Komunikasi khususnya di bidang komunikasi pemasaran yaitu *virtual event*.
- c. Menjadi referensi bagi Mahasiswa yang melakukan penelitian serupa dan melakukan penelitian lanjutan atas topik yang sama.

2) Saran Praktis

Berikut adalah saran praktis yang diharapkan dapat menjadi masukan dan saran untuk penyelenggaraan Dolanan Yok! Virtual Edition yang didapatkan dari hasil penelitian di antaranya:

- a. Kebutuhan internet yang stabil untuk mengakses Website menjadi salah satu alasan bahwa lebih baik untuk membatasi penggunaan Website misalnya hanya digunakan sebagai sarana registrasi.
- b. Pemilihan Website lebih baik diawali memilih hostingan dengan layanan yang deskripsi fiturnya bagus, lalu melakukan demo dengan versi gratis. Setelah dirasa layanan yang diberikan sesuai yang dibutuhkan baru beralih ke berbayar.
- c. Membuat video tutorial yang berisi tata cara berpartisipasi dalam *virtual event* misalnya mulai dari proses registrasi hingga pengumpulan karya.
- d. Menghindari kesalahan peserta dalam membaca juknis yang panjang, lebih baik panitia membuat design juknis singkat berisi peraturan penting yang harus dipatuhi dalam perlombaan tersebut menjadi sebuah infografis/poster.
- e. Penggunaan email sebagai sarana untuk mengirimkan informasi secara berkala lebih baik diubah menjadi Whatsapp atau SMS dikarenakan lebih sering diakses.
- f. Pengumpulan karya lebih baik melalui media sosial pribadi mereka masing-masing seperti Instagram atau Facebook. Namun, selama penilaian panitia harus lebih teliti dalam menilai untuk mencegah adanya plagiarisme.
- g. Mengunggah konten melalui Instagram dapat diagendakan sesuai tanggal dan jam sehingga panitia bisa mengunggah konten secara bersamaan namun diunggah dalam waktu yang berbeda misalnya melalui aplikasi Creator Studio milik Facebook.
- h. Sebelum menyelenggarakan *event* terutama yang melibatkan banyak orang lebih baik mengirimkan surat perizinan terutama dalam kondisi Pandemi Covid-19 seperti ini.
- i. Perbanyak relasi dengan alumni untuk memperluas penyebaran informasi perlombaan juga sarana untuk memperluas referensi mengenai sponsor maupun media partner.
- j. Memperbaiki komunikasi antar panitia juga antara panitia dengan peserta untuk menghindari kesalahpahaman.

- k. Mengadakan rapat umum secara rutin agar setiap panitia memahami setiap tugas mereka masing-masing juga tugas panitia lainnya, serta mengetahui rencana apa saja yang akan dilakukan dan juga progress apa yang mereka sedang jalankan.
- l. Sebaiknya timeline kegiatan dilaksanakan dengan disiplin, jika ada perubahan tanggal lebih baik diinformasikan sebelumnya.

REFERENSI

- Anzani, O. R., & Ali, D. S. F. (2019). Analisis Karakteristik Event “Back To Campus 2018” Kompas Gramedia. *EProceedings of Management*, 6(2).
- Indra Novianto Adibayu Pamungkas. (2018). *Integrated Marketing Communication 4.0*. Penerbit Megatama.
- Noor, A. (2017). *Manajemen Event* (Edisi Revisi). Alfabeta.
- Pearlman, D. M., & Gates, N. A. (2010). Hosting business meetings and special event in virtual worlds: A fad or the future? *Journal of Convention and Event Tourism*, 11(4), 247–265. <https://doi.org/10.1080/15470148.2010.530535>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.