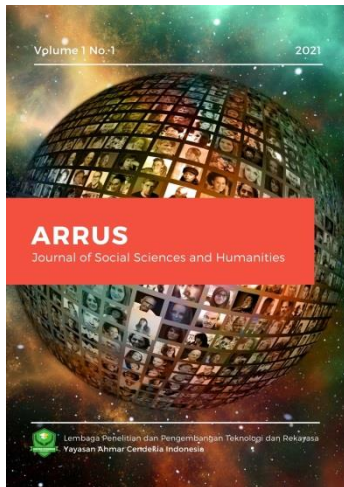




*Corresponding author: Rah Utami Nugrahani, Fakultas Komunikasi & Bisnis, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

E-mail:
rutamin@telkomuniversity.ac.id

RESEARCH ARTICLE

Implementation of Event Management Stages in the Hybrid Event "ITDRI ConFes 2023"

Friqkia Inka Syahputri & Rah Utami Nugrahani*

Fakultas Komunikasi & Bisnis, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

Abstract: The digital disruption era has significantly impacted people's lives, with the internet becoming an integral part of modern society. This has also affected the marketing communication sector, particularly in the implementation of events. Hybrid events, which allow audiences to join from flexible locations and times, have emerged as a new trend. PT Telekomunikasi Indonesia Tbk, a State-Owned Enterprise engaged in Information and Communication Technology services and Telecommunications networks, has organized hybrid events to accelerate digital transformation in Indonesia. However, there are obstacles to overcome for smooth implementation. The design of the work "Implementation of Event Management Stages in the Hybrid Event "ITDRI ConFes 2023" PT Telekomunikasi Indonesia Tbk" aims to explain the stages of implementing a hybrid event according to Goldblatt's event management stages. The author uses participant observation, documentation, theoretical review, and interviews to design this work. The result is the ITDRI Conference & Festival 2023, which applies the event management process with Joe Goldblatt's theory, including the stages of Research, Design, Planning, Coordination, and Evaluation.

Keywords: Event Hybrid, ITDRI ConFes 2023, Marketing Communication, Technology Development, Digital Transformation

1. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 mengubah skema penyelenggaraan *event*, memindahkan acara dari luring ke daring melalui alat komunikasi digital. Meskipun demikian, insan kreatif tetap aktif berinovasi untuk berkarya. LOKET, perusahaan teknologi *Event Management* dari Gojek, berhasil menjual 1,7 juta tiket dari 10.000 *event online* sepanjang tahun 2020. *Event* merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia, tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana promosi bagi perusahaan (Noor, 2013).

Namun, pandemi mengubah paradigma dengan pembatasan sosial dan skema pelaksanaan *event* yang terpaksa berubah. Pemerintah Indonesia merespons dengan PP Nomor 21 Tahun 2020 yang mengatur pelaksanaan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dalam penanganan Covid-19. Di pasal 4 diterangkan bahwa pelaksanaan PSBB paling sedikit harus meliputi peliburan sekolah dan tempat kerja; pembatasan kegiatan keagamaan; dan atau pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum.

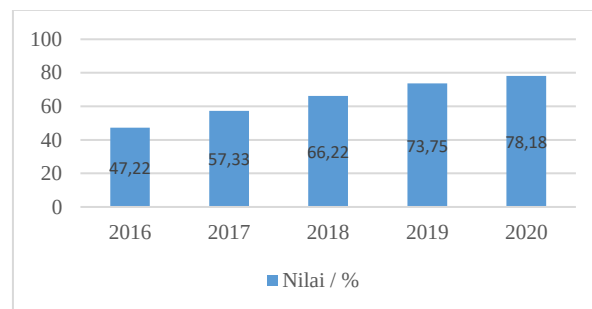
Ketiga poin dari peraturan tersebut mengakibatkan banyak penyelenggara *event* membatalkan kegiatan yang telah mereka rencanakan hingga batas waktu yang belum bisa ditentukan karena virus *covid* yang sangat mudah menyebar di kerumunan. Konsep pelaksanaan berbagai aktivitas manusia secara virtual menjadi salah satu tren di tahun 2020 karena kehadirannya dapat menjadi solusi agar dapat terus aktif walau sedang berada dalam masa isolasi mandiri.



Dengan disebarkannya Surat Edaran No. 57/2020 dari Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi mengenai perpanjangan pelaksanaan *Work from Home* (WFH) berdampak pada industri *event* yang beralih ke konsep virtual. Contohnya, “HAI Fest 2020” dari TelkomGroup. Dilansir dari portal media digital Tekno Sindo News, “HAI Fest 2020” telah diselenggarakan secara virtual dengan tema ‘*Digital Transformation Through Innovation Culture*’ selama empat hari pada 30 Juni hingga 2 Juli 2020. Acara ini mempromosikan inovasi budaya dalam transformasi digital melalui *virtual conference*, *expo*, *workshop*, dan *networking* dengan Telkom. Diakses secara gratis melalui *website* khusus, “HAI Fest 2020” berhasil menarik hampir 2.000 pengunjung dan melibatkan lebih dari 100 perusahaan.

Pandemi Covid-19 mendorong pemerintah Indonesia, termasuk Menteri Badan Usaha Milik Negara (BUMN) Erick Thohir, untuk mendorong adaptasi dalam perekonomian. Melalui situs berita Merdeka.com (Zakharia, 2020), Erick Thohir mendukung talenta BUMN untuk meningkatkan adaptabilitas demi pemulihan ekonomi Indonesia. Salah satunya melalui digitalisasi inovatif melalui *Virtual Event* yang dapat dijadikan sebagai solusi inovatif dan langkah adaptif, sesuai dengan kondisi selama pandemi Covid-19 berlangsung.

Mengutip hasil penelitian dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada laman berita Databoks.katadata.co.id, terlihat bahwa sebanyak 78,18% rumah tangga di Indonesia telah menggunakan internet pada tahun 2020. Jumlahnya meningkat sebesar 4,43 poin jika dibandingkan pada tahun sebelumnya, ketika belum terjadi pandemi Covid-19. Data ini menunjukkan bahwa trafik internet di Indonesia kian melesat sehingga aktivitas virtual menjadi sangat dibutuhkan saat ini dan inovasi serta kolaborasi digital melalui *event* akan terasa lebih mudah dan lumrah untuk diakses oleh banyak orang.

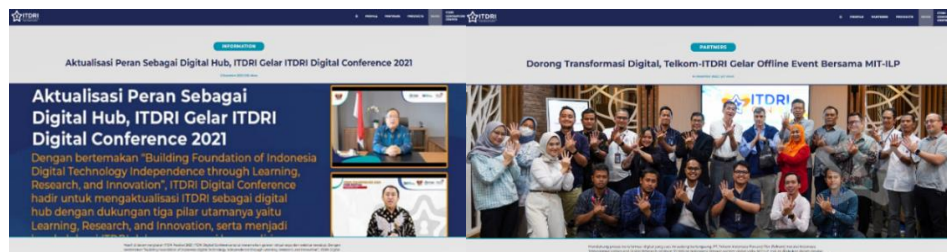


Gambar 1. Grafik Perkembangan Jumlah Pengguna Internet Pada Skala Rumah Tangga di Indonesia (2016-2020)

Sumber: www.databoks.katadata.co.id

TelkomGroup, melalui Satuan Tugas *Indonesia Telecommunication & Research Institute* (ITDRI) dibawah naungan Telkom *Corporate University* (Telkom Corpu), menyelenggarakan ITDRI Festival sejak 2021 sebagai salah satu *Virtual Events* dengan memanfaatkan teknologi terkini, sebagai bentuk komitmen untuk mewujudkan bangsa yang sejahtera melalui proses *Learning*, *Research*, dan *Innovation* (LRI). ITDRI telah berkontribusi dalam mencetak talenta digital unggulan sesuai dengan mandat Presiden Joko Widodo untuk meningkatkan kualitas talenta digital di Indonesia.

ITDRI Festival 2021 mengusung tema “*Building Foundation of Indonesia Digital Technology Independence through LRI*” dengan format *webinar* dan *virtual expo* menggunakan teknologi *SmartEye Virtual Conference Center* (SVCC). Teknologi ini menyajikan video 360° untuk memberikan pengalaman baru bagi audiens. *Event* ini berlangsung selama tiga hari dengan rangkaian kegiatan seperti *Indonesia Digital Innovation Showcase* (IDIS), *Digital Conference 2021*, dan *ITDRI Wrap 2021*. Semua konten dapat diakses secara bebas melalui *website* ITDRI dan *platform myDigiLearn*, *event* ini berhasil menarik lebih dari 2.100 audiens dan partisipasi dari 30 institusi. ITDRI Festival diharapkan dapat meningkatkan kolaborasi dan eksplorasi dalam bidang teknologi di Indonesia.



Gambar 2. Pelaksanaan ITDRI ConFes 2021-2022

Sumber: www.itdri.id

Setelah beberapa waktu dan keadaan pandemi Covid-19 sudah semakin terkendali, akhirnya pada awal tahun 2022, pemerintah Indonesia mulai melakukan pelonggaran Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) karena kasus *covid* yang mulai menurun sehingga masyarakat dapat lebih leluasa beraktivitas di luar rumah dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Pemberitaan mengenai pelonggaran PPKM ini mendorong hadirnya banyak *event* yang dilaksanakan secara luring maupun *hybrid*. Konsep *event* dengan metode *hybrid* pun juga mulai diadakan oleh TelkomGroup.

ITDRI Festival berganti nama menjadi *ITDRI Conference & Festival* (ConFes) 2022, menerapkan konsep *event hybrid* pada tanggal 5-16 Desember 2022. Acara dua minggu ini mencakup *Exploring Metaverse*, *webinar* dengan pembicara dari TelkomGroup dan mitra seperti Huawei dan Microsoft, *Virtual Expo*, dan beberapa *offline event*.

Pada pelaksanaannya, ITDRI ConFes 2022 menunjukkan hasil kolaborasi dengan Kementerian Pendidikan & Kebudayaan (Kemendikbud), *Institute of Electrical and Electronics Engineers* (IEEE), dan *Massachusetts Institute of Technology-Industrial Liaison Program* (MIT-ILP). Dengan lebih dari 3.700 audiens dan 300 kunjungan, acara ini memperlihatkan peran Telkom dalam mendukung transformasi digital di Indonesia.

Di tahun 2023, ITDRI ConFes mengangkat tema “Innovate2Elevate” dan diselenggarakan secara *hybrid* melalui platform *myDigiLearn*. Melibatkan berbagai rangkaian acara seperti beragam sesi *Conference*, *Virtual Showcase*, dan berbagai konten menarik lainnya mengenai perkembangan teknologi digital, *event* ini mengusung konsep *game-based learning* yang dapat diakses secara gratis dan terbuka untuk umum.

Para mahasiswa peserta Magang & Studi Independen (MSIB) 5 Kampus Merdeka juga terlibat dalam penyelenggaraan *event* ini untuk bisa belajar langsung mengenai proses persiapan dan penyelenggaraan *event* dengan kreativitas tinggi. Penulis tertarik dalam mengeksplorasi implementasi tahapan *Event Management* menurut Joe Goldblatt (2013) di ITDRI ConFes 2023 untuk bisa menganalisa bagaimana proses *Research*, *Design*, *Planning*, *Coordination* dan *Evaluation* dapat diaplikasikan pada sebuah *event hybrid*.

2. Metode Penelitian

Pada proses produksi *event hybrid* ITDRI ConFes 2023, penulis melakukan observasi secara langsung dalam pengumpulan data. Metode penelitian yang dilakukan dalam penyusunan karya ini adalah dengan menerapkan metode kualitatif deskriptif melalui observasi partisipatori aktif dan wawancara informan.

Silalahi (2015) menyatakan bahwa sumber data dapat dikategorikan menurut sumber dan keutamaan data yang dibedakan atas sumber data primer dan sekunder. Penulis mengumpulkan data untuk penelitian ini menurut sumber data primer dan data sekunder sebagai landasan untuk merancang karya. Adapun pembagiannya adalah sebagai berikut:

2.1. Data Primer

Data primer adalah data utama yang digunakan penulis dalam perancangan karya ini. Adapun data primer yang diambil adalah melalui metode *participant observation*. Pemilihan *participant observation* dikarenakan posisi penulis sebagai bagian dari tim penyelenggara *event* ITDRI ConFes 2023 tepatnya sebagai salah satu *assistant event coordinator*. Sutrisno Hadi, dalam (Sugiyono, 2013), menjelaskan bahwa observasi melibatkan proses biologis dan psikologis, terfokus pada pengamatan dan ingatan. Dalam karya ini, penulis menggunakan metode *participant observation* selama program magang di divisi ITDRI *Event Management* TelkomGroup selama lima bulan. Observasi menunjukkan bahwa ITDRI ConFes 2023 diadakan untuk meningkatkan *digital skills* dan memperlihatkan hasil karya Telkom dalam transformasi 5 *Bold Moves*, melibatkan berbagai unit di Telkom Corpu.

2.2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung dari data primer yang telah dikumpulkan oleh penulis. Wawancara menjadi data sekunder yang penulis gunakan dalam perancangan karya ini. Proses wawancara dilakukan dengan informan beberapa talenta Telkom di Telkom Corpu, khususnya di unit *Brand & Communication*, serta perwakilan dari unit-unit lain yang terlibat dalam ITDRI ConFes 2023. Penulis menggunakan metode wawancara semi terstruktur untuk mendapatkan pandangan mendalam dan ide mengenai konsep *event*. Dari proses wawancara, penulis juga dapat memperkaya hasil observasi dengan memastikan kembali setiap komponen yang perlu ada di *event* kepada para pihak yang terlibat dalam pelaksanaan ITDRI ConFes 2023.

3. Hasil Penelitian

Selama pengambilan data observasi dari bulan Agustus hingga Desember 2023, penulis fokus pada persiapan ITDRI ConFes 2023. Pada bagian hasil penelitian, penulis menyusun proses perancangan dan pelaksanaan dari ITDRI ConFes 2023 yang dibuat secara bertahap agar lebih mudah dalam memaparkan temuan-temuan di lapangan baik melalui observasi maupun wawancara informan. Tahapan tersebut mengikuti lima tahapan *Event Management* yang dijelaskan oleh Goldblatt (2014), dimulai dari proses *Research* hingga *Evaluation*.

3.1. Research

Persiapan ITDRI ConFes 2023 dimulai dengan tahapan *Research* atau riset untuk menentukan konsep *event*, mengenal Telkom secara mendalam, dan memahami *Agile Mindset* perusahaan. Selanjutnya, penulis terlibat dalam *event offline* dari perusahaan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam *event* korporat. Riset konsep ITDRI ConFes melibatkan aktivitas *Design Sprint*, penentuan *Main Persona*, dan penyusunan *User Journey*.

Kemudian dibuat juga *Execution Charter* sebagai panduan proses pengeksekusian *event*, mengikuti teori *Golden Circle* oleh Simon Sinek. Riset dilanjutkan dengan menyusun rencana *campaign* yang didasarkan pada *framework Pirate Metrics* atau teori AAARRR (*Awareness, Acquisition, Activation, Revenue, Retention, Referral*).

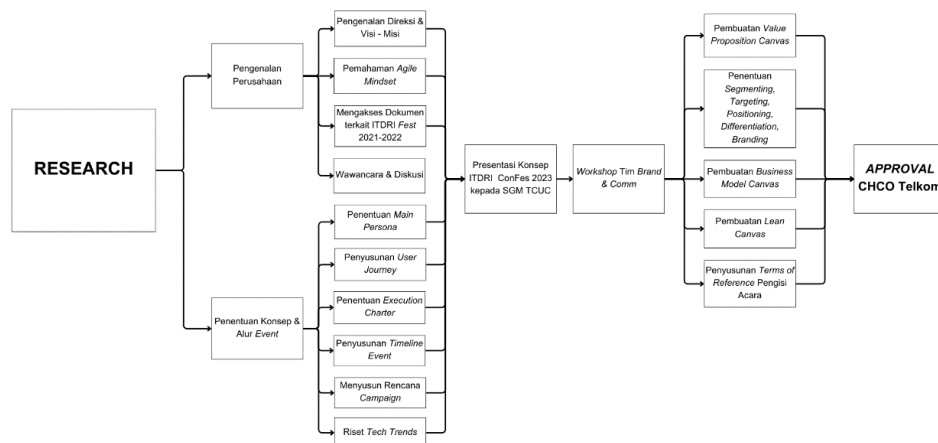
Selanjutnya proses riset memasuki tahap *Detailing User Journey* dengan salah satu kegiatannya yaitu melibatkan riset materi dan topik tren teknologi 2024 untuk menjadi tema pemaparan pada sesi *conference* yang akan berlangsung. *User Journey* dibuat dengan memperhatikan konsep *game-based learning* yang diusung pada ITDRI ConFes 2023 untuk memacu semangat para audiens dalam meraih posisi tertinggi di *Leaderboard* pada *myDigiLearn*.

Mitra kolaborasi dipilih setelah riset mendalam, dan *workshop* dilakukan untuk menentukan *Value Proposition Canvas* (VPC), *Segmenting, Targeting, Positioning, Differentiation & Branding* (STPDB), *Business Model Canvas* (BMC), serta *Lean Canvas* agar dapat dihasilkan sebuah konsep *event* yang matang.

Kesiapan konsep dan rencana ITDRI ConFes 2023 kemudian dipresentasikan dan disetujui oleh pimpinan perusahaan. Selanjutnya proses dilanjutkan dengan riset mengenai calon mitra

yang akan diajak berkolaborasi dan topik yang akan dibahas juga ditentukan secara lebih teliti. Setiap isi komponen *event* difokuskan pada tema “Innovate2Elevate” dan dikaitkan dengan *Sustainable Development Goals* (SDG’s).

Tahapan riset ditutup dengan dapat dibuatnya surat *Terms of Reference* (ToR) sebagai hasil observasi yang telah penulis lakukan. Dokumen ToR disusun untuk memandu pembicara menyusun materi sesuai tema dan tujuan ITDRI ConFes 2023. Dari ratusan instansi yang berkolaborasi dengan Telkom Corpu, lebih dari 30 institusi dari berbagai segmen *Pentabelix* berhasil dikurasi. Setelah mengirimkan ToR dan surat undangan kepada calon pembicara, proses berlanjut dengan negosiasi hingga mencapai kesepakatan kolaborasi untuk ITDRI ConFes 2023.



Gambar 3. Skema Tahapan *Research*
 Sumber: Olahan Data Penulis

3.2. Design

Pada tahapan *Design* atau desain, tim *Event Management* banyak melakukan koordinasi dengan tim *Communications* yang ada pada unit *Brand & Communication* Telkom Corpu untuk bisa menentukan desain poster atau *e-flyer* untuk menyebarluaskan informasi mengenai ITDRI ConFes 2023 kepada publik. Dari tim *Event Management* memberikan *content brief* kepada tim *Communications* untuk kemudian dimulai pengerjaan posternya.

Poster ITDRI ConFes 2023 kemudian dipakai pada berbagai konten yang disebarakan melalui kanal media sosial milik Telkom Corpu, yaitu melalui *blasting e-mail* dan unggahan di LinkedIn, Facebook serta Instagram. Penyebaran informasi mengenai ITDRI ConFes 2023 telah dilakukan sejak dua minggu sebelum *event* berlangsung agar bisa menjangkau banyak khalayak luas sehingga jumlah audiens akan semakin tinggi. Selain mengunggah poster, banyak juga konten lainnya seperti *reels* hingga *interactive games* yang diunggah pada fitur *story* untuk bisa mempromosikan ITDRI ConFes 2023.



Gambar 4. Poster ITDRI ConFes 2023
 Sumber: Data Tim *Communications* POM

Desain ini dipilih karena dapat memuat setiap informasi yang penting dengan cara yang *simple* namun menarik dan informatif. Selain itu, keunikan dari setiap karakter Maskot juga dapat terlihat dengan jelas sehingga bisa membuat audiens semakin familiar dengan Hipster (berfokus pada bidang pemasaran), Hacker (berfokus pada pengembangan teknologi) dan Hustler (berfokus pada inovasi dan peluang bisnis).



Gambar 5. Banner ITDRI ConFes 2023 di *myDigiLearn*
 Sumber: *platform myDigiLearn*

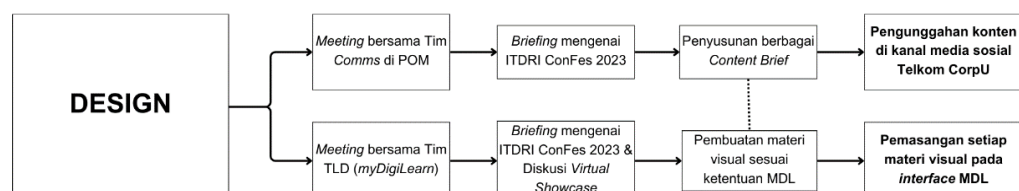
Selain menggunakan poster yang dibagikan melalui berbagai kanal media sosial Telkom Corpu, promosi mengenai *event hybrid* ITDRI ConFes 2023 juga dilakukan melalui *platform myDigiLearn* dengan menggunakan fitur *banner*. Fitur ini digunakan untuk bisa meningkatkan jumlah pengguna *myDigiLearn* yang ikut berpartisipasi pada acara ITDRI ConFes 2023.



Gambar 6. Tampilan *Virtual Showcase* di *myDigiLearn*
 Sumber: *platform myDigiLearn*

Thumbnail dan desain variasi digunakan di *platform myDigiLearn* untuk memudahkan audiens mengakses konten. Misalnya, *thumbnail* membedakan konten *Live Events*, *Virtual Showcase*, *Video*, *Article*, dan *Quiz/Course*. Pada fitur *Live Events*, sesi *Conference* ITDRI ConFes 2023 memiliki *bumper opening* dan pembicara menggunakan *Virtual Background* dengan *layout* putih dan biru. *Event* disiarkan melalui tiga *stream* dengan *Bumper Stream* untuk informasi jadwal.

Audiens yang mendaftar mendapatkan *Blast E-Mail* harian dengan poster jadwal. *Virtual Showcase* membuka tiga area untuk *Virtual Tour* produk TelkomGroup, termasuk produk *Digital Connectivity Services* (DCS), *Digital Business Technology* (DBT), dan *Innovation Center* (InnoCent), dengan desain serupa gedung InnoCent di Telkom Corpu untuk pengalaman daring yang lebih nyata



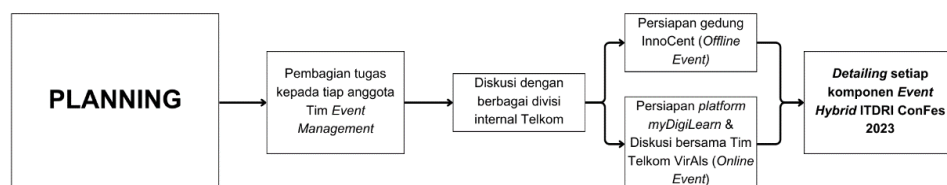
Gambar 7. Skema Tahapan *Planning*
 Sumber: Olahan Data Penulis

3.3. Planning

Pada tahap *Planning* atau perencanaan ITDRI ConFes 2023, dilakukan kolaborasi dan sesi diskusi dengan berbagai pihak terlibat. Tim *Event Management* bertanggung jawab menyusun konsep, merencanakan kegiatan, dan berkoordinasi dengan banyak pihak yang turut berkontribusi dalam perhelatan ini. Pembagian tugas mencakup persiapan *event segments*, *rundown* acara, brief desain, pemilihan institusi kolaborator, merekap data audiens, pendataan *merchandise*, dan membuat Rencana Anggaran Biaya.

Divisi internal Telkom, seperti *Partnership Operation Management* (POM), tim *myDigiLearn*, Telkom *Virtual Advance Learning Studio* (VirAls), *Product Owner* (DCS, DBT dan InnoCent), tim *Learning, Innovation, Search Analyst* (LIRA), para *Account Manager* (AM), *Tribe Knowledge Management* (TKM), dan Interaktor InnoCent, memiliki peran khusus sesuai dengan bidang masing-masing selama proses persiapan dan pelaksanaan ITDRI ConFes 2023. Setiap divisi akan didampingi oleh *Person in Charge* (PIC) dari tim *Event Management* agar setiap persiapan dapat terpantau dan berjalan sesuai rencana.

Event ITDRI ConFes 2023 diselenggarakan secara *hybrid*, dengan sesi *Conference* secara daring melalui *myDigiLearn* dan skema luring terbatas. Tiga *Virtual Showcase* memungkinkan audiens daring mengakses *Virtual Tour* produk TelkomGroup. Dalam tahapan perencanaan, setiap anggota tim *Event Management* mendapatkan tugas, memastikan kesiapan komponen acara, dan menyiapkan materi visual, seperti video *Kick-Off Ceremony* dan *link streaming*. Penerapan sistem *hybrid* melalui *myDigiLearn* memungkinkan pengalaman interaktif bagi audiens daring, termasuk kolom *Chat* untuk berinteraksi dengan pembicara dan audiens lainnya.



Gambar 8. Skema Tahapan *Planning*
Sumber: Olahan Data Penulis

3.4. Coordination

Pada tahap *Coordination* atau koordinasi, tim *Event Management* berkomunikasi intensif dengan berbagai pihak terlibat, khususnya tim *myDigiLearn*, untuk memastikan kelancaran ITDRI ConFes 2023. Pertemuan dilakukan untuk mengkoordinasikan pengembangan *myDigiLearn*, memastikan kesiapan *platform*, dan memastikan aksesibilitas fiturnya.

ITDRI ConFes 2023 berlangsung selama 4 hari secara *hybrid*, daring di *myDigiLearn* dan luring di area Telkom Corpu Gegerkalong, Bandung. Setiap peserta mendaftar, mengisi *quiz*, dan memilih karakter (Hipster, Hacker, dan Hustler) sesuai latar belakang masing-masing individu. Misi termasuk menyaksikan *Conference*, mengunjungi *Virtual Showcase*, mengikuti *Course* dan mengakses fitur konten menarik lainnya di *myDigiLearn*.

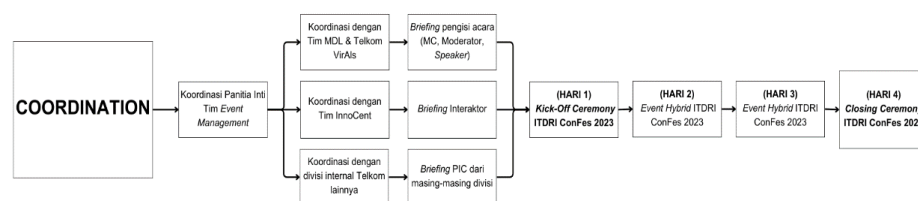
Kick-Off dan *Closing & Awarding Ceremony* membuka dan menutup acara. Tim *Event Management* berkoordinasi dengan Telkom VirAls menjelang *Kick-Off Ceremony*, memastikan sesi *Conference* berjalan lancar, gladi dilakukan H-1, dan koordinasi dengan pengisi acara terus berlangsung. ToR didistribusikan dan waktu diberikan untuk para pengisi acara berkenalan sebelum sesi dimulai, dengan pemantauan *Event Management* untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Pada hari pertama ITDRI ConFes 2023, *Kick-Off Ceremony* dibuka secara daring di *myDigiLearn* dengan lebih dari 200 peserta. Penulis berkoordinasi di studio Telkom VirAls memastikan kelancaran acara. Terdapat 2 sesi *Conference*, termasuk materi Senior AM Telkom dan EIGER di stream 1. Pada hari kedua, 6 sesi *Conference* bersama *Living in Telkom*, Infomedia, dan dari

berbagai instansi lainnya di stream 1 dan 2. Tim *Event Management* dan Telkom VirAls memastikan optimalnya setiap *stream*.

Hari ketiga, berkolaborasi dengan tim Srikandi Telkom, dilaksanakan *webinar* dengan Yayasan Kanker Indonesia dan 4 sesi *Conference* dari *Amazon World Services* (AWS), Telkom *University* serta berbagai instansi. Hari terakhir dimeriahkan dengan 7 sesi *Conference* di 3 stream, melibatkan berbagai lembaga dan instansi, salah satunya dengan Asosiasi Penyelenggara Sistem Komunikasi Kabel Laut Seluruh Indonesia (ASKALSI).

Koordinasi ekstra dilakukan pada hari terakhir. Sebelum *Closing Ceremony*, dilakukan *Awarding* untuk lomba '*Knowledge Fusion Challenge*' dari TKM. Penulis belajar memilah keperluan yang mendesak dan mencapai tujuan *event* secara efisien. Pengalaman ini meningkatkan pemahaman tentang teknis acara, terutama dalam format *hybrid*. Komunikasi, kolaborasi, dan kerja sama ditekankan sebagai kunci keberhasilan. Meskipun ada hambatan, diskusi harmonis dengan semua pihak memastikan kesuksesan ITDRI ConFes 2023.



Gambar 9. Skema Tahapan *Coordination*

Sumber: Olahan Data Penulis

3.5. Evaluation

Evaluasi ITDRI ConFes 2023 dilakukan setelah *event hybrid* ini selesai, dimulai dengan menilai keberhasilan dan dampaknya bagi perusahaan. Langkah pertama adalah melihat pencapaian tujuan acara dan *Key Performance Indicators* (KPI) seperti jumlah audiens, *engagement* di media sosial, dan peningkatan kolaborasi bersama berbagai pihak *Pentabelix*.

Evaluasi melibatkan kumpulan umpan balik audiens untuk merangkum *Lesson Learned* serta hal-hal apa saja yang sudah baik dan bisa ditingkatkan dalam dokumen *Report*. Selanjutnya, dilakukan pemantauan jangka panjang untuk melihat dampak ITDRI ConFes 2023 terhadap pertumbuhan perusahaan Telkom.

Di dalam konteks penelitian tentang *event hybrid*, tahapan evaluasi menjadi langkah kritis untuk mengukur efektivitas dan dampak dari *event* tersebut. Pada tahapan evaluasi ITDRI ConFes 2023, penulis mendapatkan wawasan yang berharga mengenai cara mengevaluasi tujuan acara, menganalisis partisipasi peserta, dan menilai kualitas konten dan pengalaman audiens. Kemampuan untuk memahami efektivitas teknologi, mengumpulkan umpan balik, serta menganalisis data dan anggaran acara juga terasa.

Evaluasi melibatkan penilaian terhadap tim dan kolaborasi, identifikasi peluang perbaikan, serta pemahaman terhadap tren dan inovasi dalam penyelenggaraan *event hybrid* yang menggabungkan elemen virtual dan fisik. Dengan fokus pada aspek-aspek ini, penulis dapat mengembangkan kemampuan analitis dan evaluatif yang esensial dalam industri *event*.



Gambar 10. Skema Tahapan *Evaluation*

Sumber: Data Olahan Penulis

4. Pembahasan

Pelaksanaan ITDRI ConFes 2023, sebuah *event hybrid*, mengikuti tahapan *Event Management* oleh Goldblatt yang dimulai dari proses *Research, Design, Planning, Coordination*, dan *Evaluation*. Sukses menarik lebih dari 2.000 peserta daring di *myDigiLearn*, 50 peserta luring di gedung InnoCent, dan 100 peserta pra-event di *Theater of AKHLAK* (*'Road to ITDRI ConFes 2023: ITDRI BizTalk x Universitas Pelita Harapan – Industry Sharing on Laws and Ethics in Health Services'*) pada tanggal 8 Desember 2023.

Tahap *Research* melibatkan riset *tech trends* dan inovasi industri. Tahap *Design* mencakup pembuatan *Content Brief* dan materi visual maupun audiovisual. Tahap *Planning* memberikan perencanaan tugas yang efektif. Tahap *Coordination* menghadirkan koordinasi yang harmonis antar tim. Dan akhirnya tahap *Evaluation* melibatkan pencapaian KPI, solusi kendala, dan penyusunan *Final Report*. Pelaksanaan ITDRI ConFes 2023 menunjukkan bahwa tahapan *Event Management* dari Goldblatt yang disusun untuk *event luring* dapat diaplikasikan secara efektif pada *event hybrid* pula sehingga karya ini dapat menjadi salah satu panduan tambahan bagi proses persiapan dan pelaksanaan *event hybrid* di era *New Normal* pasca Covid-19.

Adapun partisipan luring yang hadir ke gedung InnoCent selama ITDRI ConFes 2023 berlangsung merupakan perwakilan beberapa instansi di Indonesia dari berbagai *Pentabelix*, diantaranya yaitu Kementerian Perdagangan, Pemerintahan Kabupaten Nias, Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS), Musyawarah Kerja Kepala Sekolah Sekolah Menengah Kejuruan (MKKS SMK) Surabaya, dan Universitas Lampung bersama *General Manager* dan *Account Manager* Wilayah Usaha Telekomunikasi (Witel) Lampung.



Gambar 11. Kunjungan InnoCent dari Pemkab Nias
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Di dalam *Category* 'ITDRI ConFes 2023' telah terangkum berbagai materi dalam fitur *Video, Live Events, Article* maupun *Course* hasil kurasi *Tribe Knowledge Management* Telkom untuk bisa meningkatkan *digital skills*. Adapun beberapa topik yang dibahas adalah mengenai *Block Chain, Empowering Data Protection, Google Loon & Starlink (aerospace technology), BITAG (Broadband Internet Technical Advisory Group) Latency, Operator Strategist for Vertical in 5G Era, Turkcell* (transformasi industri *Telco Operator* menjadi *Digital Telco Operator*), *Open RAN (Radio Access Network)*, dan materi mengenai Netflix (bagaimana Netflix mengubah industri film serta dampak yang berkontribusi kepada industri telekomunikasi khususnya Telkom).

Sesi *Conference* di ITDRI ConFes 2023 yang terdiri dari berbagai bentuk kegiatan seperti *Webinar* dan *Talkshow* membahas banyak hal menarik yang penting untuk bisa dipahami agar bisa terus bersaing di era disrupsi digital kini. Dalam menyusun berbagai *ToR* yang akan menjadi acuan materi dari para pembicara, penulis mendapat arahan dari *Tribe Leader* untuk bisa mengkaitkan pemaparan dengan berbagai topik *SDG's*.



Gambar 12. Sesi *Conference* di *Live Event myDigiLearn*
Sumber: *platform myDigiLearn*

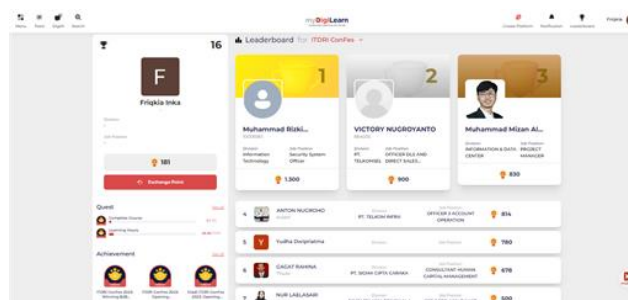
Dari 17 topik SDG's, lima topik dibahas. Poin 3 “*Good Health & Well-Being*” melibatkan ITDRI BizTalk dan Webinar Srikandi Telkom tentang kanker payudara. Poin 4 “*Quality Education*” tercakup dalam sesi bersama Telkom Indonesia, Telkom University, UNSOED, Tel-U Jakarta, dan Institut Teknologi Telkom Surabaya. Poin 8 “*Decent Work & Economic Growth*” terkait dengan Senior AM Telkom dan BigBox membahas B2B *business* dan *data analytics*. Poin 9 “*Industry, Innovation and Infrastructure*” disorot oleh sesi dengan EIGER Adventure, BigBox, dan ASKALSI tentang inovasi dan infrastruktur. Poin 17 “*Partnership for Goals*” muncul pada sesi bersama Universitas Gadjah Mada (UGM), AWS, dan Politeknik Siber & Sandi Negara. Lebih dari 30 surat ToR dikirimkan, dan 20 pembicara dari berbagai institusi berkontribusi dalam empat hari pelaksanaan ITDRI ConFes 2023 pada tanggal 19-22 Desember 2023.

Event ITDRI ConFes 2023 menggunakan skema *hybrid*, dimana terdapat audiens yang datang secara luring maupun daring dengan mengakses *platform myDigiLearn*, sebuah produk *Corporate Learning on Cloud* hasil inovasi para *digital talents* di TelkomGroup. Penyelenggaraan *Event* dipilih sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan mengenai perkembangan teknologi digital dari Telkom Indonesia kepada insan Telkom dan khalayak umum.

Sebagaimana menurut Linda (2020), ITDRI ConFes 2023 mengambil konsep webinar, dengan pengertian sebagai sebuah *event* berdurasi 45-120 menit dengan menggunakan *video conference* yang dilengkapi dengan sesi tanya-jawab antara audiens dengan pembicara melalui fitur *chat* pada saat *Live Events* sedang berlangsung.

ITDRI ConFes 2023 dalam pelaksanaannya menggunakan *platform myDigiLearn* dengan fitur *Live Events*. Elemen antara audio dan visual digabung dengan satu aplikasi *Open Broadcast System* atau OBS. *Event* ini menggabungkan dua layanan *streaming* menurut M. Sarosa (2018) yaitu *Live on Demand* dengan memasukan berbagai *video bumper* selama sesi *Conference* dan juga *Live Streaming* seperti halnya di televisi.

Penggunaan *myDigiLearn*, tersedianya *Virtual Showcase*, hingga berbagai sesi *Conference* dengan pembicara dari berbagai produk unggulan hasil inovasi Telkom diadakan sebagai upaya untuk melakukan komunikasi pemasaran melalui *event* kepada calon mitra yang berpotensi besar untuk melakukan kerjasama dan kepada masyarakat secara umum.



Gambar 13. Tampilan *Leaderboard myDigiLearn*
Sumber: *platform myDigiLearn*

Event hybrid ITDRI ConFes 2023 diselenggarakan dengan tujuan untuk bisa mempromosikan berbagai produk dan solusi inovasi unggulan dari Telkom melalui *Product Expo*, *Virtual Exhibition* dan berbagai rangkaian sesi *Conference* dengan berbagai *Experts* yang terkait dengan bidang teknologi digital. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Firmansyah (2020), melalui *event & experience* dapat memberikan bentuk promosional yang berbeda dan unik kepada masyarakat.

Proses aktivasi dimulai seiring dengan para audiens aktif mengikuti setiap rangkaian acara. Pada *event* ITDRI ConFes 2023 ini, banyak pengalaman aktivasi yang diberikan kepada para audiens, mulai dari kunjungan langsung ke InnoCent untuk audiens luring, dan untuk audiens daring dengan tersedianya tiga *Virtual Showcase* serta penggunaan akses langsung di *platform myDigiLearn*.

Setiap kegiatan atau *mission* yang dilakukan oleh audiens akan mendapatkan *point* yang bisa ditukarkan dengan berbagai *merchandise* eksklusif dari InnoCent dan *myDigiLearn*. Opsi *Exchange Point* ini diadakan agar bisa semakin memacu para audiens untuk kian gencar mengejar posisi tertinggi di *myDigiLearn* dengan mengakses berbagai fitur yang tersedia pada *Category* 'ITDRI ConFes 2023'. Dengan begitu, maka tujuan dari acara ITDRI ConFes 2023 untuk bisa mengakselerasi transformasi digital di Indonesia juga bisa tercapai karena dapat menghasilkan insan-insan yang semangat untuk belajar dan berinovasi dalam menghadapi era disrupsi teknologi.

5. Kesimpulan

Event hybrid ITDRI ConFes 2023 dilaksanakan dengan tujuan untuk menjadi wadah menunjukkan dukungan dan hasil kerja *Human Capital Management* melalui Telkom *Corporate University* terhadap transformasi *talent* dan *product* dalam menyukseskan implementasi transformasi 5 *Bold Moves*.

Dalam rangkaian acara ITDRI ConFes 2023 yang dikemas dalam metode *game-based learning*, terdapat *Product Expo* di InnoCent dan tiga *Virtual Showcase* (DCS, DBT, dan InnoCent) yang menampilkan berbagai produk inovasi dan solusi unggulan dari Telkom serta dengan berbagai sesi *Conference* bersama lebih dari 20 *experts* dari berbagai bidang yang terkait dengan bidang teknologi digital.

Berbagai sesi *Conference* dan materi untuk meningkatkan *digitals skills* ini diadakan di *myDigiLearn* dengan tujuan untuk bisa mengakselerasi transformasi digital di Indonesia. Hadir dengan tema "*Innovate2Elevate*", ITDRI ConFes 2023 ingin menggambarkan bahwa melalui inovasi dapat meningkatkan kualitas diri untuk bersaing di tengah era disrupsi.

Tahapan pelaksanaan ITDRI ConFes 2023 sebagai implementasi *event management* ini dibuat berdasarkan tahapan pembuatan *event* menurut Goldblatt (2014) diantaranya yaitu *Research*, *Design*, *Planning*, *Coordination* dan *Evaluation*. Dimulai dari tahap *Research* dengan lebih mengenal perusahaan Telkom, menentukan *Main Persona*, *User Journey*, *Execution Charter*, *Golden Circle*, rencana *Campaign*, hingga akhirnya bisa melakukan pemantapan konsep dan membuat ToR dengan membuat VPC serta SPDB dan juga BMC.

Kemudian dilanjutkan ke tahap *Design* dengan melakukan banyak koordinasi bersama tim *Communications* dalam mengeksekusi rencana *Campaign* yang telah dibuat. Selanjutnya, ke tahapan *Planning* dimana banyak dilakukan sesi diskusi bersama dengan berbagai divisi internal di Telkom yang turut terlibat dalam pelaksanaan ITDRI ConFes 2023.

Masuk ke dalam tahapan *Coordination*, tim *Event Management* banyak melakukan koordinasi bersama pihak-pihak yang berkontribusi dalam proses pelaksanaan teknis acara ITDRI ConFes 2023. Tahapan terakhir yang dilakukan adalah *Evaluation* ketika acara telah selesai diselenggarakan untuk bisa mengetahui hal-hal apa saja yang bisa ditingkatkan untuk pelaksanaan ITDRI ConFes selanjutnya.

Penerapan tahapan *Event Management* menurut Goldblatt pada ITDRI ConFes 2023, baik untuk *Event* luring maupun daring, menunjukkan kesuksesan dalam persiapan dan

pelaksanaan. Perbedaan utama terletak pada teknologi, tetapi koordinasi yang harmonis antarpihak memastikan proses dari *Research* hingga *Evaluation* berjalan dengan baik. Dengan skema *hybrid*, ITDRI ConFes 2023 memberikan pengalaman unik bagi setiap audiens, mengatasi kendala jarak, dan membuka akses pada pengetahuan untuk bersaing dalam perkembangan teknologi yang dinamis.

References

- Antara News. *Pelonggaran PPKM di Jawa dan Bali - Infografik ANTARA News*. Retrieved October 7, 2023, from <https://www.antaranews.com/infografik/2777617/pelonggaran-ppkm-di-jawa-dan-bali>
- BPK. (2020). *PP No. 21 Tahun 2020*. Retrieved October 7, 2023, from <https://peraturan.bpk.go.id/Details/135059/pp-no-21-tahun-2020>
- Digital Amoeba. *ITDRI FESTIVAL, Indonesia Digital Innovation Showcase. Grand Launching BigBox & OCA - Amoeba*. Retrieved October 7, 2023, from <https://digitalamoeba.id/itdri-festival-indonesia-digital-innovation-showcase-grand-launching-bigbox-oca/>
- Forbes. (2023). *The Top 5 Tech Trends In 2024 Everyone Must Be Ready For*. Retrieved October 5, 2023, from <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2023/09/11/the-top-5-tech-trends-in-2024-everyone-must-be-ready-for/?sh=225792db9a6b>
- Glints. *AAARRR: Apa Itu, Sejarah, Kelompok Metrik, dan Cara Menggunakannya*. Retrieved September 15, 2023, from <https://glints.com/id/lowongan/aaarr-r-pirate-metrics/>
- Goldblatt, J. (2013). *Special Events "Creating and Sustaining a New World For Celebration"*. John Wiley & Sons.
- Hermawan, A. (2012). *Komunikasi Pemasaran*. PT. Gelora Aksara Pratama.
- ITDRI. *MIT-ILP x ITDRI - Indonesia Telecommunication & Digital Research Institute (ITDRI)*. Retrieved October 18, 2023, from <https://itdri.id/mit-ilp-itdri>
- ITDRI. (2022). *Telkom-ITDRI Gandeng IEEE di Event ITDRI Conference & Festival 2022 - Indonesia Telecommunication & Digital Research Institute (ITDRI)*. Retrieved October 7, 2023, from <https://itdri.id/news/telkom-itdri-gandeng-ieee-di-event-itdri-conference-festival-2022>
- ITDRI. *Dorong Transformasi Digital, Telkom-ITDRI Gelar Offline Event Bersama MIT-ILP - Indonesia Telecommunication & Digital Research Institute (ITDRI)*. Retrieved October 7, 2023, from <https://itdri.id/news/dorong-transformasi-digital-telkom-itdri-gelar-offline-event-bersama-mit-ilp>
- ITDRI. *About Us - Indonesia Telecommunication & Digital Research Institute (ITDRI)*. Retrieved October 20, 2023, from <https://itdri.id/profile>
- KataData. (2021). *Penetrasi Internet Indonesia Meningkat saat Pandemi Covid-19*. Retrieved October 7, 2023, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/06/penetrasi-internet-indonesia-meningkat-saat-pandemi-covid-19>
- Kominfo. (2020). *WFH Bagi ASN Kembali Diperpanjang Sampai 4 Juni 2020*. Retrieved October 7, 2023, from <https://www.kominfo.go.id/content/detail/26788/wfh-bagi-asn-kembali-diperpanjang-sampai-4-juni-2020/0/berita>
- Kotler, P., & Keller, K. (2016). *Marketing Management*. Harlow: Pearson Limited Education.
- Merdeka. *Erick Thohir Dorong BUMN Lebih Adaptif agar Ekonomi Bisa Kembali Pulih*. Retrieved October 7, 2023, from <https://www.merdeka.com/uang/erick-thohir-dorong-bumn-lebih-adaptif-agar-ekonomi-bisa-kembali-pulih.html>
- MIT. *MIT Industrial Liaison Program | ILP*. Retrieved October 18, 2023, from <https://ilp.mit.edu/>
- NN Group. *3 Persona Types: Lightweight, Qualitative, and Statistical*. Retrieved August 25, 2023, from <https://www.nngroup.com/articles/persona-types/>
- Noor, A. (2013). *Manajemen Event*. Bandung : Alfabeta

- Republika. *ITDRI Beri Wawasan ke Talenta Digital Indonesia*. Retrieved October 17, 2023, from <https://ekonomi.republika.co.id/berita/r4imhu396/itdri-beri-wawasan-ke-talenta-digital-indonesia>
- Start Up Stash. *Top Indonesian Startups to Watch in 2023*. Retrieved October 18, 2023, from <https://startupstash.com/indonesian-startups/>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitiann Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Suriati, S., & Rusnali, N. A. (2022). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Akademia Pustaka.
- Suryanto. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Telkom. *ITDRI Festival Dukung Pengembangan Digital talent Indonesia*. Retrieved October 7, 2023, from https://www.telkom.co.id/sites/wholesale/id_ID/news/itdri-festival-virtual-event-untuk-dukung-pengembangan-digital-talent-indonesia-1515
- Telkom. *Telkom's Digital Learning Platform "MyDigiLearn" Wins Main Award at 2022 IDX Channel Indonesian Innovation Award*. Retrieved December 6, 2023, from https://www.telkom.co.id/sites/wholesale/en_US/news/telkom's-digital-learning-platform-mydigilearn-wins-main-award-at-2022-idx-channel-indonesian-innovation-award-1745
- Telkom. *Gerakkan Mimpi Anak Bangsa, Asosiasi Penyelenggara Sistem Komunikasi Kabel Laut Seluruh Indonesia (ASKALSI) Umumkan Ketua Baru*. Retrieved December 15, 2023, from [https://www.telkom.co.id/sites/about-telkom/id_ID/news/gerakkan-mimpi-anak-bangsa,-asosiasi-penyelenggara-sistem-komunikasi-kabel-laut-seluruh-indonesia-\(askalsi\)-umumkan-ketua-baru-2223](https://www.telkom.co.id/sites/about-telkom/id_ID/news/gerakkan-mimpi-anak-bangsa,-asosiasi-penyelenggara-sistem-komunikasi-kabel-laut-seluruh-indonesia-(askalsi)-umumkan-ketua-baru-2223)
- Tempo. *LOKET Capai Jumlah Event Online Terbanyak di Tahun 2020*. Retrieved January 27, 2024, from <https://bisnis.tempo.co/read/1427993/loket-capai-jumlah-event-online-terbanyak-di-tahun-2020>
- United Nation. (2015). *Sustainable Development Goals launch in 2016*. Retrieved December 25, 2023, from <https://www.un.org/sustainabledevelopment/blog/2015/12/sustainable-development-goals-kick-off-with-start-of-new-year/>
- Youtube. *How great leaders inspire action | Simon Sinek* - YouTube. Retrieved September 2, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=qp0HIF3SfI4>