

**PROSES MANAJEMEN *VIRTUAL EVENT* DI MASA PANDEMI COVID-19  
(STUDI KASUS THE 43<sup>RD</sup> JAZZ GOES TO CAMPUS VIRTUAL FESTIVAL  
UNIVERSITAS INDONESIA)**

***VIRTUAL EVENT MANAGEMENT PROCESS DURING THE COVID-19 PANDEMIC  
(CASE STUDY OF THE 43<sup>RD</sup> JAZZ GOES TO CAMPUS VIRTUAL FESTIVAL  
UNIVERSITY OF INDONESIA)***

**Fariza Maulana Isyak<sup>1</sup>, Dimas Satrio Wijaksono<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Telkom, Bandung

**farizastamboel@telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, dimaswijaksono@telkomuniveristy.ac.id<sup>2</sup>**

**Abstrak**

Pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia hingga saat ini membuat ruang gerak manusia, khususnya penyelenggaraan sebuah *event*, tidak dapat dilaksanakan secara normal. Berbagai inovasi pun diciptakan oleh penyelenggara *event*. Penyelenggara *event* harus bisa beradaptasi dengan situasi dan kondisi yang ada. Salah satu inovasi dan bentuk adaptasi tersebut adalah penyelenggaraan *event* secara *online*. The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes to Campus Virtual Festival merupakan salah satu acara yang diselenggarakan secara *online*. Untuk dapat memaksimalkan penyelenggaraan acara tersebut tentu dibutuhkan proses manajemen *event* yang baik, apalagi acara ini pertama kali dalam sejarahnya diadakan secara *virtual*. Sehingga, tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui bagaimana proses manajemen *virtual event* acara The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes to Campus Virtual Festival tersebut. Penelitian ini mengacu kepada teori Tahapan Proses Manajemen *Event* oleh Joe Goldblatt yang terdiri atas 5 tahapan yakni, Tahap Riset, Tahap Desain, Tahap Perencanaan, Tahap Koordinasi, dan Tahap Evaluasi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif menggunakan pendekatan studi kasus dengan paradigma interpretif. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bagaimana proses manajemen *event* yang dilakukan oleh panitia Jazz Goes to Campus dalam *event* The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes to Campus Virtual Festival untuk mengatur dan mengelola jalannya acara untuk mencapai tujuan terselenggaranya acara tersebut.

**Kata Kunci : Pandemi Covid-19, Online Event, The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes to Campus Virtual Festival Universitas Indonesia**

**Abstract**

The Covid-19 pandemic that has hit Indonesia so far has made space for human movement, especially the organization of an event, unable to be carried out normally. Various innovations were created by the event organizers. Event organizers must be able to adapt to existing situations and conditions. One of the innovations and forms of adaptation is the implementation of online events. The 43rd Jazz Goes to Campus Virtual Festival is an online event. To be able to maximize the organization of the event, of course, a good event management process is needed, especially since this event is the first time in its history to be held virtually. Thus, the purpose of this study is to find out how the virtual event management process for The 43rd Jazz Goes to Campus Virtual Festival event. This research refers to the theory of Event Management Process Stages by Joe Goldblatt which consists of 5 stages namely, Research Stage, Design Stage, Planning Stage, Coordination Stage, and Evaluation Stage. The research method used in this research is qualitative using a case study approach with an interpretive paradigm. The results of this study explain how the event management process carried out by the Jazz Goes to Campus committee in the 43rd Jazz Goes to Campus Virtual Festival event to organize and manage the course of the event to achieve the purpose of the event.

**Keywords: Covid-19 Pandemic, Online Event, The 43rd Jazz Goes to Campus Virtual Festival University Of Indonesia**

**1. Pendahuluan**

Komunikasi merupakan sebuah aktivitas dasar dalam kehidupan umat manusia. Dalam setiap aktivitasnya, komunikasi berusaha untuk menghubungkan antara apa yang dipikirkan dan juga apa yang dirasakan. Dari adanya proses tersebut, manusia dapat melakukan berbagai aktivitas. Dalam Cangara (2016), komunikasi punya beberapa fungsi, salah satunya yaitu fungsi hiburan, dimana manusia dapat mengisi waktu luang, seperti halnya menonton

televisi, bertemu dan berbincang dengan teman, mendengarkan radio, membaca koran atau majalah, hingga menonton sebuah pertunjukkan serta sebuah konser.

Dari adanya aktivitas komunikasi, tentu tidak asing dengan kata *event*. Acara merupakan suatu kegiatan, seperti acara seminar, acara dengan format festival, *ground breaking* dan sebagainya untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Hal ini didukung dari pendapat menurut Goldblatt, Schone dan Parry (2013) dalam Noor (2013:8), dimana *Event* dinilai sebagai acara khusus dalam merayakan momen unik dalam waktu dengan upacara dan ritual untuk memenuhi kebutuhan tertentu (dalam Pamungkas, 2018). Kalimat untuk memenuhi kebutuhan tertentu tersebut dilakukan untuk memenuhi kepentingan daripada suatu organisasi, kelompok, maupun individu. Agar kepentingan tersebut dapat terpenuhi, sebuah pelaksanaan acara tentu membutuhkan organisasi berupa panitia yang dapat mengatur dan mengelola sebuah acara dengan harapan pelaksanaan acara dapat berjalan dengan baik dalam proses manajemen *event*-nya. Acara dapat berjalan dengan baik diperlukan unsur-unsur komunikasi dalam proses manajemen *event*-nya. Akan tetapi, muncul sebuah fenomena baru yang terjadi di zaman modern saat ini yang membuat proses manajemen *event* berbeda.

Pada saat ini, keadaan dunia, khususnya Indonesia, sedang digemparkan adanya suatu virus baru yang diberi nama virus *Severe acute respiratory syndrome coronavirus-2* (SARS-CoV 2) dan diberi nama sebuah penyakitnya yaitu Coronavirus Disease 2019 atau COVID-19 (WHO, 2020). Dalam Yuliana (2020), berawal dari transmisi virus yang belum ditentukan apakah dapat menularkan antar manusia, akan tetapi pada akhirnya dapat dikonfirmasi bahwa transmisi pneumonia ini dapat menular dari manusia ke manusia (Relman, 2020). Dari adanya konfirmasi terkait dengan virus tersebut dapat menular dari manusia ke manusia, berkaitan dengan adanya aktivitas komunikasi membuat laju penularan bergerak cepat. Bahkan, hingga saat ini, penyebaran virus masih terus berlanjut.

Karena laju penularan masih terus terjadi, pandemi ini pun belum menunjukkan tanda-tanda berakhir. Jumlah kasus yang kian bertambah besar memberikan dampak yang cukup besar di berbagai sektor, khususnya sektor ekonomi. Hal ini disebabkan ruang gerak manusia yang semula bebas dan terbuka, sekarang pun dibatasi. Dampak adanya pandemi ini membuat pelaku industri *event organizer* maupun pekerja seni tidak bisa berbuat banyak karena tidak memungkinkan untuk menggarap proyek acara apapun di tengah COVID-19 ini.

Menurut Indonesia *Event Industry Council* atau Ivendo, dalam laman unggahan instagram @virtualevent\_id, memperkirakan bahwa industri *Meeting, Incentive, Convention and Exhibition* (MICE) ini mengalami kerugian dari para penyelenggara jasa *Meeting, Incentive, Convention and Exhibition* (MICE) imbas adanya pandemi COVID-19 ini berkisar 2,69 hingga 6,94 triliun rupiah. Sekitar 96,43% acara di 17 provinsi ditunda dan 84,42% acara yang lain dibatalkan, sehingga terdapat kurang lebih 90.000 pekerja sektor *Meeting, Incentive, Convention and Exhibition* (MICE) tersebut telah kehilangan pekerjaannya. Bahkan, menurut data yang dirilis oleh Koalisi Seni pada bulan April 2020, kurang lebih terdapat 234 acara seni batal serta ditunda akibat pandemi COVID-19. Ini menunjukkan bahwa industri *Meeting, Incentive, Convention and Exhibition* (MICE) menjadi salah satu industri yang paling terdampak pada masa pandemi COVID-19 ini.

*Event* besar secara langsung, salah satunya festival musik, sangat rentan jika diadakan secara *offline*. Hal ini dikarenakan virus COVID-19 ini mudah menyebar di keramaian. Mengutip dari laman hotdetik.com yang ditulis oleh Saraswati (2020), menurut pengamat musik Wendi Putranto, ia memperkirakan bahwa sektor yang paling terakhir pulih pasca pandemi ialah bisnis pertunjukkan mengingat bisnis ini merupakan bisnis yang diharuskan untuk mengundang banyak orang atau kerumunan. Menurutnya, selama adanya satu-satunya harapan bagi dunia saat ini adalah vaksin, belum ditemukan serta penyebaran virus masih juga berlanjut, maka konser musik pun masih belum bisa terlaksana kembali.

Ini menjadi tantangan yang sangat-sangat berat bagi para promotor musik, *event planner* serta para pekerja seni di masa pandemi COVID-19 saat ini. Ruang gerak manusia dibatasi, kegiatan komunikasi juga terbatas. Para pekerja yang bergerak di industri *event* pun harus memutar otak serta mencari berbagai inovasi agar industri dan bisnis ini tetap bisa berjalan. Berbagai cara serta inovasi hal-hal baru terus dilakukan oleh berbagai *event planner* maupun promotor musik. Mereka pun harus beradaptasi agar berbagai program acara ini tetap bisa dijalankan. Akan tetapi, ada yang perlu digaris bawahi yaitu tetap mentaati protokol kesehatan yang ada agar bisa bertahan di masa pandemi COVID-19 ini.

Hingga saat ini, banyak sekali acara pertunjukkan musik yang gagal digelar karena ketidakmungkinan diadakan di masa pandemi COVID-19 ini. Setelah sekian lama mencari cara, merubah konsep, serta beradaptasi dengan keadaan yang tidak menentu, banyak penyelenggara *event* mulai kembali tampil dan bangkit dengan mencari cara agar tetap bisa hadir di masyarakat yang tentunya diharapkan dapat menghibur. Berbagai macam strategi *event* pun mulai berkembang dan bekerja sama dengan memaksimalkan inovasi dan menggunakan teknologi yang ada. Salah satu bentuk inovasi acara tetap digelar di masa pandemi COVID-19 ini dengan tetap menyesuaikan situasi dan kondisi yang ada ialah mengadakan konser festival secara *virtual*.

Hal ini berkaitan dengan apa yang dikatakan dalam laman kontan.co.id yang ditulis oleh Rahayu (2020). Menurut pengamat musik Bens Leo, pandemi ini membuat para pekerja seni, musisi, bahkan promotor musik

dituntut untuk bisa lebih kreatif dan inovatif. Salah satu bentuk terobosannya adalah mengadakan konser *virtual*. Bahkan, ia menambahkan bahwa industri musik serta pertunjukkan musik harus diterapkan ke dalam sebuah digitalisasi dan bentuk-bentuk inovasi yang sesuai dengan keadaan pandemi saat ini.

Bentuk inovasi *event virtual* harus didorong dari adanya beberapa sektor. Mengutip dari laman kontan.co.id juga, merujuk pada data Digital Report 2020 dari Hootsuite, penggunaan internet di Indonesia meningkat 17%. Selama pandemi ini pun, konsumsi internet meningkat jika dilihat dari beberapa penyedia layanan jasa telekomunikasi. Sebanyak 80% pengguna internet di Indonesia dari jumlah 175,4 juta pengguna melakukan *streaming* musik. Sehingga merujuk kepada data tersebut, inovasi serta kolaborasi digital dengan industri musik akan terasa lebih mudah dan lumrah.

Akan tetapi, konser *virtual* memiliki tantangan tersendiri bagi para pekerja di bidang industri musik. Mengutip dari republika.co.id yang ditulis oleh Rostanti (2020), menurut Anas Syahrul Alimi selaku *founder* dari Rajawali Indonesia, saat ia sukses mengadakan acara konser *virtual*, terdapat kendala berupa kondisi cuaca yang berubah serta adanya kendala koneksi internet pada saat jalannya acara Prambanan Jazz Festival. Menurutnya, diperlukan adaptasi bagi para promotor musik, khususnya Rajawali Indonesia dalam menjalankan acara Prambanan Jazz Festival. Dewi Gontha juga memberikan pendapat mengenai konser yang diadakan secara *virtual*. Menurutnya, dalam hal produksi memang tidak ada masalah, akan tetapi, yang menjadi kendala adalah terletak pada koneksi internet pada tiap masing-masing penonton. Sehingga, ini mempengaruhi kepada kualitas konser secara *virtual*. Ia pun tidak menampik, menonton secara langsung tentu berbeda dengan menonton secara *virtual* dari pengalaman yang didapat oleh penonton. Akan tetapi, konser *virtual* menurutnya adalah salah satu upaya bagi pekerja industri kreatif untuk bisa bertahan di masa pandemi Covid-19 ini.

Salah satu acara yang diadakan secara *virtual* di masa pandemi COVID-19 yaitu Jazz Goes To Campus. Dalam artikel berjudul "JGTC Festival, Festival Jazz Tertua di Indonesia" oleh Ardiani (2019) pada laman goodnewsfromindonesia.com, Jazz Goes To Campus Festival atau biasa disebut JGTC adalah festival *jazz* tertua di Indonesia yang berhasil menggelar konser musik festival dengan skala nasional serta internasional, khususnya bergenre musik *Jazz*. Sejak pertama kali diadakan pada tahun 1976 hingga saat ini, Jazz Goes To Campus telah menyajikan festival musik *jazz* tertua di Indonesia, terbukti dengan kesuksesannya, berhasil mendatangkan musisi jazz ternama nasional maupun internasional serta menarik pengunjung dalam jumlah yang cukup besar selama 42 tahun terselenggaranya acara. Jazz Goes To Campus memulai ide ini untuk sebuah tujuan yang cukup mulia, yaitu ingin membawa musik *jazz* ke dalam kampus, mengingat pada zaman itu, musik *jazz* cukup memiliki khas dengan orang kaya yang biasanya ditemui di hotel-hotel mewah serta kafe-kafe.

Acara ini dikelola oleh panitia Jazz Goes to Campus yang tergabung dari mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia itu sendiri. Hal ini berbeda dengan acara yang digelar oleh suatu perusahaan. Jika suatu institusi mengadakan suatu acara dengan orang-orang yang sama, beda halnya dengan panitia Jazz Goes to Campus tersebut. Meskipun berbagai kritik datang kepada mereka bahwa panitia bukanlah yang profesional yang akan membuat acara ini sulit dikenal oleh dunia, akan tetapi dengan silih bergantinya kepanitiaan setiap tahunnya membuat acara ini tidak pernah kehabisan ide-ide kreatif karena hadirnya wajah-wajah baru di kepanitiaan acara ini. Panitia Jazz Goes to Campus adalah organisasi yang sifatnya sementara yang bertugas mengelola dan mengatur acara dengan unsur manajemen *event* dalam rangka mensukseskan acara demi kepentingan pribadi, kelompok ataupun organisasi, maupun masyarakat luas dengan memberikan suasana dan pengalaman yang baru untuk para pengunjung. Panitia Jazz Goes to Campus yang akan bertanggung jawab untuk menyampaikan pesan komunikasi dengan menghadirkan tujuan yakni membawa musik *jazz* ke dalam kampus melalui acara Jazz Goes to Campus.

Acara ini peneliti pilih sebagai objek penelitian karena menjadi salah satu acara yang ramai dikunjungi dan ditunggu oleh para penikmat musik. Hal ini didukung dari laman berita femina.co.id yang ditulis oleh Mendrofa (2020), dimana Jazz Goes To Campus Festival selalu menjadi acara yang sangat ditunggu di setiap tahunnya bagi para penikmat musik dengan jumlah pengunjung di setiap tahunnya hingga 20.000 orang. Bahkan, Jazz Goes To Campus juga berharap dapat berkontribusi kepada tumbuh kembang musik *jazz* di Tanah Air. Hal-hal tersebut membuat Jazz Goes to Campus tetap mengadakan acara secara *virtual* di masa Pandemi Covid-19.

Mengutip dari antaranews.com berjudul "Kemenparekraf Dukung Konser Kreatif Virtual Jazz Goes To Campus Ke 43", pada acara Jazz Goes To Campus yang tengah memasuki pelaksanaannya ke 43 kali, konser yang pertama kali diadakan tahun 1976 ini akan dilaksanakan dua hari yakni 13 dan 14 Februari dengan mengusung tema "Rediscover Your Jazzpression!". Menurut artikel pada laman economica.id yang berjudul "Menanti Perayaan Ke-43 Jazz Goes to Campus di Tengah Pandemi", Project Officer JGTC ke 43 yakni Naratama Raja Lubis, ia menyampaikan kepada masyarakat bahwa JGTC akan terus berinovasi dan terus cari cara untuk dapat membawa musik *jazz* ke dalam kampus, meskipun sedang dalam keadaan pandemi sekalipun, dimana konsep acara disesuaikan dengan kebiasaan baru yang ditetapkan pemerintah. Acara ini dapat disaksikan secara daring melalui media *streaming* terkemuka, yaitu GoPlay dan LOKET Live, yang merupakan media *live streaming* dari Locket.com. Acara ini juga didukung oleh Kemenparekraf serta ikut untuk menggaungkan penerapan protokol kesehatan berbasis CHSE (*Cleanliness, Health, Safety, and Environmental Sustainability*) dalam pelaksanaan acara Jazz Goes To Campus tersebut. Dari segi komunikasi, dalam laman berita *kumparan.com* berjudul Jazz Goes to Campus 2021

Siap Digelar dengan Lineup Kunto Aji sampai WSATCC”, acara yang dilaksanakan ke 43 kali ini oleh panitia Jazz Goes to Campus berharap dengan mengusung tema yakni “Rediscover Your Jazzpression”, mereka dapat menjangkau lebih banyak orang dengan mengombinasikan jazz dengan genre lain, apalagi acara ini dilaksanakan saat pandemi COVID-19, menurut *Project Officer* JGTC mengatakan bahwa orang punya waktu luang di rumah, sehingga mereka bisa mendengarkan musik dan *re-discover* apa yang mereka sukai.

Acara jazz yang diadakan oleh kampus di masa pandemi tidak hanya dilaksanakan JGTC saja. Acara jazz yang juga dilaksanakan oleh kampus, diantaranya oleh Fakultas Administrasi Universitas Brawijaya, Malang. Acara yang bernama Jambore Jazz yang merupakan hasil ide dari mahasiswa Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya pada tahun 1986. Jambore Jazz didasari pemikiran perlunya intelektualitas musik dari berbagai kampus berdialog dalam satu genre musik yang mengedepankan kreativitas improvisasi. Acara ini sudah ke 10 kali digelar oleh Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya. Hal yang membedakan dengan acara Jazz Goes To Campus ialah dalam acara tersebut tidak ada rangkaian acara, hanya mengadakan konser secara virtual dan kegiatan *charity* yang dilaksanakan secara bersamaan, berbeda dengan Jazz Goes to Campus yang memiliki beberapa rangkaian acara seperti Jazz Goes to Connect, Jazz Goes to Charity, dimana rangkaian tersebut diubah format dari *offline* ke format *online*, sehingga dalam proses manajemen *event*-nya berbeda dari biasanya.

Terdapat penelitian terdahulu yang beririsan dengan pengambilan topik yang sama dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang berjudul “Analisis Manajemen *Event* Jakarta International Java Jazz 2015 Oleh PT Java Festival Production” oleh Nirwantoro Teguh (2016). Hasil daripada penelitian tersebut melihat proses manajemen *event* dengan menggunakan tahapan *event* menurut Joe Goldblatt yaitu tahapan *research, design, planning, coordination*, dan juga *evaluation*, dimana terdapat tiga tahapan yaitu *Pra-Event* meliputi tahap *research, design, dan planning*, lalu juga *Main Event*, meliputi lanjutan tiga tahapan sebelumnya dengan proses *coordination* didalamnya, serta *Pasca Event*, dimana terdapat tahapan *evaluation*. Hal yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian terdahulu meneliti *event* yang tentunya dilakukan atau dilaksanakan secara *offline*, yakni Java Jazz Festival 2015, sedangkan pada kegiatan penelitian ini peneliti meneliti proses acara Jazz Goes To Campus ke-43 yang mengadakan acara secara *virtual* pertama kali dalam perjalanannya mengadakan festival musik jazz.

Segala prestasi serta perjalanan panjang yang telah ditempuh oleh Jazz Goes To Campus dalam sebuah acara festival musik jazz yang diadakan hampir setiap tahunnya tentu tidak lepas dari sebuah proses manajemen yang baik. Terlebih lagi, acara ini diadakan oleh mereka pertama kali secara *virtual festival* di masa Pandemi COVID-19. Setelah *event* berjalan secara luar jaringan sebanyak 42 kali, *event* ke 43 akan diadakan pertama kali secara *virtual festival* dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Tentu acara ini dirancang dengan matang dalam menjalankan proses tahapan manajemen *event* di dalamnya, tahapan *special event* yang ideal, efisien dan efektif menurut tahapan manajemen acara Joe Goldblatt yang terdiri dari tahapan *research, design, planning, coordination* serta *evaluation*. Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan analisis proses manajemen *event* dengan tahapan Joe Goldblatt pada penelitian dengan judul “Proses Manajemen *Virtual Event* Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes To Campus *Virtual Festival* Universitas Indonesia)” untuk dapat mengetahui bagaimana proses manajemen *virtual event* Jazz Goes To Campus di masa pandemi Covid-19 tersebut dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus intrinsik.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Tahapan Proses Manajemen *Event* Joe Goldblatt

Menurut Goldblatt (2002), terdapat lima langkah-langkah yang dapat diruntut agar memperoleh serta meraih manajemen *event*, yakni tahapan *research, design, planning, coordination*, dan *evaluation*.

#### 1. Tahap Riset

Di dalam sebuah proses pelaksanaan kegiatan, terdapat rencana kegiatan yang harus dilakukan pertama kali, yakni tahap riset. Tahapan ini dilakukan juga untuk bisa mengurangi resiko berupa kegagalan dalam pelaksanaan *event*. Penelitian ini dilaksanakan untuk bisa memilih dan menentukan kebutuhan, keinginan, dan harapan dari khalayak sasaran. Sebuah riset yang dilakukan harus secara teliti dan komprehensif. Jika riset sudah dilakukan, langkah selanjutnya mengemasnya menjadi sebuah konsep. Dalam Prabandani (2020), terdapat lima hal penting yang harus diperhatikan, yaitu unsur 5W, yakni *who, when, what, why, where*. Kelima elemen ini wajib diperhatikan dan harus ada, karena cukup menentukan kesuksesan sebuah *special event*. (dalam Zubair dan Shahidah, 2017).

Menurut Goldblatt (2002:42-44), analisis SWOT dapat menjadi alat untuk mendukung adanya suatu pengambilan keputusan serta mengidentifikasi aspek internal maupun eksternal yang bisa mencegah kesuksesan jalannya acara.

Dalam hal *Strength* dan *Weakness*, kedua aspek tersebut merupakan salah satu pertimbangan yang dapat dilihat sebelum suatu acara dilaksanakan. Jika *Weakness* melebihi *Strength* dan tidak ada cara untuk bisa mengurangi kelemahan tersebut serta tidak memiliki waktu untuk meningkatkan kekuatan sebuah acara, maka acara perlu ditunda.

Dalam hal *Opportunities* dan *Threat*, mereka menjadi dua poin penting yang biasanya muncul selama *event* atau setelah *event* berlangsung. Maka dari itu diperlukan penelitian yang matang agar meminimalisir potensi bencana. Peluang merupakan faktor-faktor yang punya manfaat bagi acara tanpa adanya investasi yang signifikan. Sedangkan, ancaman merupakan faktor-faktor yang menjadi penghalang keberlangsungan acara. Contoh, ancaman acara dilaksanakan *outdoor* adalah faktor cuaca.

## 2. Tahap Desain

Dalam Prabandani (2020), tahap desain ini cukup penting, mengingat dalam pelaksanaannya diperlukan kreativitas yang luar biasa. Pada umumnya, divisi atau bagian kreatif akan bertemu dan berdiskusi serta *brainstorming* dan membuat *mind mapping* tentang hal-hal apa saja yang ada pada *event*, karena pada tahapan Desain inilah sangat diperlukan untuk bisa memenuhi harapan *stakeholder* serta dapat memberikan kesan yang mendalam bagi para pengunjung acara. Dalam Safitri (2021), hasil dari *brainstorming* tersebut akan membuat sebuah konklusi yaitu bentuk kegiatan apa yang akan dilaksanakan. Fokus pada tahapan ini yaitu gambaran acara.

## 3. Tahap Perencanaan

Dalam Prabandani (2020), tahapan ketiga ini dilaksanakan setelah melakukan riset dan *design*. Di dalam tahapan Perencanaan terdapat tiga hukum, yaitu *time*, *space*, dan *tempo*, dimana hukum tersebut dapat mempengaruhi tiap keputusan yang diambil dan hasilnya sebuah acara. Tujuan daripada *timing* tak lain adalah segala bentuk informasi mengenai waktu pagelaran *event*. Lalu pada poin Tempo, ini merupakan sebuah ritme atau alur kerja yang terjadi pada saat tahapan perencanaan hingga pelaksanaan sebuah *event*. Lalu poin terakhir yaitu *Space* dimana berkaitan dengan lokasi pagelaran sebuah *event*, dimana hal ini perlu diperhatikan karena lokasi perlu penyesuaian dengan tema dan pengunjung yang akan datang ke *event* tersebut. Banyak sekali hal-hal yang perlu dipertimbangkan mengingat pada tahapan ini akan sering mengalami perubahan, baik terdapat penambahan didalamnya maupun pengurangan, disesuaikan dengan kondisi yang ada.

## 4. Tahap Koordinasi

Pada tahapan Koordinasi, tahapan ini merupakan tahapan implementasi dari tahapan perencanaan yang sudah dibuat. Tahapan ini diperlukan sebuah kerjasama yang baik dengan semua *stakeholder* yang terlibat langsung dalam pelaksanaan *special event* tersebut. Dalam *special event* diperlukan pengelolaan yang baik setiap detik *event* berlangsung, dimana pengalaman digunakan untuk pengambilan keputusan yang tepat akan berpengaruh terhadap keseluruhan hasil *event*. Koordinasi yang bagus pada pihak-pihak yang terlibat dan memiliki satu tujuan yang sama yaitu menghasilkan pagelaran acara yang sukses. Dalam Safitri (2021), koordinasi bertujuan untuk mengurangi terjadinya kesalahpahaman diantara *stakeholder* yang terlibat dan diharapkan dapat berjalan sesuai dengan rencana yang ada.

## 5. Tahap Evaluasi

Pada tahapan terakhir yaitu tahapan Evaluasi, dimana pada tahapan ini dapat dilakukan pada setiap tahapan. Berbagai faktor kesuksesan atau kegagalan pagelaran sebuah *event* dapat dilihat dari tahapan evaluasi tersebut. Hasil dari berbagai evaluasi yang ada akan dijadikan sebagai sebuah rujukan untuk pelaksanaan *event* yang akan digelar selanjutnya. Berbagai masukan, *review* dari tahapan evaluasi dilaksanakan secara menyeluruh dan komprehensif demi mendapatkan evaluasi yang maksimal, sehingga hasil dari evaluasi bisa menjadi pelajaran bagi pihak penyelenggara kegiatan di masa yang akan datang.

### 2.2 Event, Jenis Event, dan Karakteristik Event Jazz Goes to Campus Virtual Festival

Menurut Goldblatt, Schone dan Parry (2013) dalam Noor (2013:8), *Event* juga dinilai sebagai acara khusus dalam merayakan momen unik dalam waktu dengan upacara dan ritual untuk memenuhi kebutuhan tertentu (dalam Pamungkas, 2018).

Dalam hal ini, *event* The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes To Campus Virtual Festival Universitas Indonesia merupakan sebuah acara yang digelar untuk merayakan momen unik yakni sesuai dengan tujuan awal mereka yaitu ingin membawa musik *jazz* ke dalam kampus.

Jenis event pada pagelaran The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes To Campus Virtual Festival Virtual Indonesia termasuk ke dalam *Major Event*. Dikutip dalam buku Any Noor (2009:15-19), *Major Event* adalah acara yang dilihat dari skalanya mampu menarik banyak media untuk meliput acara, menarik jumlah total pengunjung yang besar untuk dapat hadir dalam acara tersebut serta dapat memberikan dampak penambahan ekonomi secara signifikan.

Dari segi karakteristik *event*, acara The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes To Campus Virtual Festival Universitas Indonesia memenuhi beberapa karakteristik *event* menurut Noor (2013), yaitu *Uniqueness*. Salah satu kunci suksesnya sebuah acara yakni adanya pengembangan ide yang memiliki pembeda dibandingkan dengan acara lain. Keunikan sebuah acara dapat diperoleh dari peserta yang mengikuti rangkaian acara, lingkungan sekitar acara, hingga pengunjung acara tersebut yang membuat acara berbeda dibandingkan dengan acara lain. The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes To Campus Virtual Festival Universitas Indonesia baru diadakan pertama kali secara *virtual*, sehingga itu yang membedakan acara tersebut memiliki konsep berbeda dengan yang lain.

Lalu, karakteristik *event* kedua yaitu *Perishability*, yaitu acara diadakan tidak berulang. The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes To Campus Virtual Festival Universitas Indonesia baru diadakan secara *virtual*, belum pernah sebelumnya acara tersebut diadakan secara *virtual*, maka dari itu termasuk *perishability*.

*Intangibility* adalah sebuah kesan yang didapat dan diingat oleh pengunjung setelah menikmati dan mengunjungi suatu pagelaran *event*. *Intangibility* berkaitan dengan eksistensi serta memori berupa pengalaman yang didapat oleh para pengunjung acara. Hal ini menjadi sebuah tantangan bagi penyelenggara acara untuk bisa merubah bentuk yang semula *intangible* menjadi *tangible*, yang tidak berwujud menjadi sesuatu yang berwujud, sehingga hal-hal dari skala kecil apapun wujud yang digunakan dalam pagelaran *event* mampu mengubah persepsi pengunjung acara.

*Conditioning and Services* atau suasana serta pelayanan sebuah acara. Ini berkaitan kepada kelayakan sebuah acara. Suasana menjadi salah satu karakteristik *event* yang cukup penting pada saat keberlangsungan *event*. *Event* yang digelar pada saat suasana yang tepat akan membuahkan hasil berupa kesuksesan besar, akan tetapi jika suasana tidak tepat maka acara akan menghasilkan sebuah kegagalan.

*Personal Interaction* atau Interaksi personal merupakan sebuah kunci kesuksesan pagelaran *event*, dimana poin pentingnya adalah adanya keterlibatan secara langsung dari pengunjung terhadap jalannya pagelaran acara. Pada *event* musik misalnya, pengunjung dilibatkan untuk bernyanyi serta menari bersama dengan saat musisi tampil. Suasana akan terbentuk dan dibangun apabila terdapat keterlibatan pengunjung/penonton didalamnya.

### 2.3 Pola Komunikasi Organisasi

Dalam Silviani (2020), Komunikasi Organisasi merupakan sebuah proses komunikasi yang terjadi di sebuah organisasi, baik yang dilakukan oleh antar bawahan, antar atasan, serta bawahan dengan atasan. Terdapat ciri-ciri bahwa komunikasi organisasi memiliki struktur yang jelas serta memiliki batasan yang harus dipahami dan dimengerti oleh setiap individu dalam organisasi tersebut. Dalam sebuah organisasi, komunikasi dibagi dua, komunikasi internal dan komunikasi eksternal.

Pada penelitian ini, bentuk komunikasi yang digunakan yaitu komunikasi internal, dimana menurut Effendy dalam Ruliana (2014), komunikasi dalam lingkup internal didukung dengan adanya beberapa bentuk dalam pelaksanaan kegiatan berkomunikasi, yakni komunikasi vertikal (antara atasan dengan bawahan, begitu sebaliknya), horizontal (setara), serta diagonal (lintas divisi).

Dalam Purnomo (2018), komunikasi organisasi konteks internal memiliki wujud komunikasi yang sangat beragam, dimana ini disesuaikan dengan bentuk kegiatan organisasinya untuk bisa mengaplikasikan komunikasi organisasi yang efektif.

Menurut Silviani (2020), dalam bentuk komunikasi organisasi vertikal punya dua bentuk, yakni komunikasi ke bawah dan komunikasi ke atas. Perlu diperhatikan bahwa bentuk ini memiliki batasan dalam berkomunikasi, bentuk pertama Komunikasi ke bawah, komunikasi yang terjadi dari yang punya kedudukan lebih tinggi dalam suatu organisasi kepada individu yang kedudukannya lebih rendah, serta bentuknya tak lain diantaranya seperti instruksi suatu pekerjaan. Kalau Komunikasi ke atas merupakan komunikasi yang terjadi dari yang punya kedudukan lebih rendah dalam suatu organisasi kepada individu yang kedudukannya lebih tinggi, serta bentuknya seperti sebuah saran, dan lainnya. Lalu menurut Naisbitt (2004), komunikasi organisasi secara vertikal yaitu aksi komunikasi sifatnya teguran, suruhan dan apresiasi atas segala kegiatan yang ingin dituju.

Menurut Naisbitt (2004) menyatakan komunikasi organisasi internal horizontal merupakan aksi komunikasi yang sifatnya mediasi antar pimpinan, antar pegawai, dan antar unit kerja dalam lingkup kegiatan yang ingin dituju. Dalam Ruliana (2014), fungsi komunikasi ini diantaranya dapat berkoordinasi terkait *jobdesc*, informatif, penyelesaian suatu konflik, serta membantu hubungan antar individu untuk membentuk kerjasama tim yang baik.

Menurut Naisbitt (2004) dalam Purnomo (2018), komunikasi organisasi internal secara diagonal merupakan aksi antara atasan dengan bawahan dan divisi kerja yang lain yang saling komunikasi dan berusaha untuk mengerti arti pesan yang dikirimkan dan diterima. Menurut Silviani (2020), komunikasi tersebut jarang digunakan, akan tetapi bentuk komunikasi ini penting dalam sebuah situasi dimana individu dalam sebuah organisasi tidak dapat berkomunikasi dengan efektif melalui jalur yang lebih lumrah.

### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Acara The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes to Campus Virtual Festival Universitas Indonesia merupakan acara festival musik jazz yang dilaksanakan pertama kali secara *virtual* setelah 42 tahun diadakan dengan membawa tujuan awal yaitu ingin membawa musik jazz ke dalam kampus. Dalam pelaksanaan acara, acara dapat dikatakan berjalan dengan sukses dengan bantuan manajemen *event* yang sangat baik untuk meminimalisir adanya kegagalan.

Dalam pembahasan ini, implementasi konsep yang digunakan adalah 5 tahapan proses manajemen *event* oleh Joe Goldblatt (2002:36-55) untuk menganalisa proses manajemen *event* yang dilakukan oleh panitia Jazz Goes to Campus dalam mengelola dan *manage* acara The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes to Campus Virtual Festival Universitas Indonesia pertama kali di masa pandemi Covid-19 ini.

Kelima tahapan tersebut terdiri dari tahapan riset yang akan dihubungkan dengan analisis SWOT sebagai indikator, tahapan desain yang akan dihubungkan dengan karakteristik *event* sebagai indikator, tahapan perencanaan yang terdiri atas tiga hukum, yaitu *timing*, *tempo* dan *space*, pada tahapan koordinasi akan dihubungkan dengan pola komunikasi organisasi, serta tahapan evaluasi terdiri dari dua poin yakni *survey* dan *monitoring*. Berikut adalah pembahasan dalam penelitian yang akan dihubungkan dengan tahapan proses manajemen *event* Joe Goldblatt (2002:36-55) :

#### 1. Tahap Riset

Tahap riset merupakan tahapan pertama yang harus dilakukan dalam tahapan manajemen *event* Joe Goldblatt (2002:36-55). Riset dilakukan untuk dapat membantu mengurangi adanya resiko dalam *event* serta membantu untuk mengetahui apa saja yang diinginkan, yang dibutuhkan serta apa saja yang menjadi harapan konsumen. Dalam tahap Riset, riset yang dimaksud adalah riset pasar, dimana menurut Joe Goldblatt (2002:36-55) menjelaskan bahwa untuk sebuah acara yang baru maupun acara yang telah berjalan selama beberapa tahun, riset tersebut tetap dibutuhkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan mengenai Tahap Riset, teman-teman panitia melakukan riset pasar dalam acara The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes to Campus Virtual Festival, dimana hal yang dilakukan teman-teman panitia adalah melakukan riset pasar, yaitu meriset trennya yang terjadi itu bagaimana, lalu melihat apakah audiens masih relevan atau tidak acara dilakukan secara *online*, serta melihat acara-acara *virtual* yang telah dilakukan karena Jazz Goes to Campus sendiri tidak ada *benchmark* karena adanya pandemi Covid-19 yang menerjang Indonesia pada saat itu. Teman-teman panitia khususnya Raja dan Fadli, setelah mereka melakukan riset-riset tersebut, dalam prosesnya juga mereka mengadakan pertemuan dengan salah seorang Program Director acara Synchronize Festival yaitu Kiki Aulia Ucup, untuk mempelajari terkait dengan proses jalannya acara secara *virtual*. Raja pun melihat adanya peluang untuk tetap mengadakan acara secara *virtual* ketika Ucup bertanya kepada pihak panitia apa tujuan mereka mengadakan acara. Ucup juga berkata bahwa *stand point* diadakannya acara Synchronize Fest adalah acara tersebut tetap hidup. Raja pun mengimplementasikan hal itu kepada acara Jazz Goes to Campus. Hal itu pun didukung oleh pernyataan Ketua BEM FEB UI, dimana Akbar ingin acara tersebut diadakan di masa pandemi ini agar tetap bisa memberikan *value jazz* dan dapat memberikan dampak kepada masyarakat.

Sejalan dengan itu, perubahan *target audience* juga terjadi pada acara *online* pertama Jazz Goes to Campus, dimana normalnya acara tersebut diadakan di kampus, akan tetapi karena mengusung secara *online*, *target audience* pun berubah. Perubahan *target audience* berubah serta dituju kepada orang-orang yang loyal yang ingin merasakan Jazz Goes to Campus setiap tahunnya, dimana tahun ini dengan konsep yang berbeda, serta *target* penonton yang senior, yang secara demografi berumur, karena dengan disuguhkan secara *virtual*, untuk menonton pun sudah melalui *device* masing-masing serta dapat menonton secara santai dari tempat masing-masing. Tetapi pada umumnya, *target audience* tetap disasar kepada anak-anak muda dalam hal ini anak kampus dan khalayak umum yang ingin mengetahui lebih mengenai jazz.

Menurut Joe Goldblatt, analisis SWOT dapat menjadi sebuah alat untuk mendukung segala bentuk keputusan dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang dapat mencegah kesuksesan jalannya acara. Dalam hal Keunggulan dan Kelemahan, kedua aspek tersebut merupakan pertimbangan yang dilihat sebelum acara dilaksanakan. Dalam prosesnya, panitia memberikan keunggulan atau *value-value* yang “dijual” kepada audiens dari diadakannya acara Jazz Goes to Campus Virtual Festival, yaitu memberikan keunikan berupa keberagaman yang *di-provide* ke acara *virtual* pertama mereka, lalu panitia membawa

konsep *offline* yakni 4 panggung ke sistem *online* mereka, agar audiensnya tetap bisa merasakan pindah-pindah panggung selama dua hari penayangan acara. Acara Jazz Goes to Campus pun memiliki basis penonton setiap tahun karena acara tersebut merupakan salah satu acara festival tertua dan festival pertama yang diadakan oleh mahasiswa di Indonesia.

Terkait dengan kelemahan-kelemahan acara Jazz Goes to Campus, dalam prosesnya tidak memiliki dana yang selalu ada, karena dana awal selalu dimulai dari 0, sehingga acara tersebut tidak memiliki jaminan akan dapat dilaksanakan secara terus menerus, tetapi panitia mencari bantuan melalui para alumni serta sponsor-sponsor yang pernah bekerja sama atau mencari potensial sponsor baru. Lalu, karena acara ini juga merupakan acara *virtual* pertama mereka, mereka tidak memiliki pengetahuan serta pengalaman yang mumpuni, sebelumnya juga tidak ada *benchmark*, sehingga faktor-faktor itulah yang menjadi kelemahan acara Jazz Goes to Campus Virtual Festival tersebut.

Pada poin Peluang dan Ancaman, menurut Joe Goldblatt kedua hal tersebut biasanya muncul pada saat *event* berlangsung atau setelah *event* dilaksanakan. Panitia juga melihat bahwa karena acara tersebut diadakan secara *online*, dalam pelaksanaannya acara Jazz Goes to Campus Virtual Festival ini memiliki peluang membangun relasi dengan para alumni, dimana proses pelaksanaan tahun ini alumni memberikan banyak bantuan kepada teman-teman panitia. Pada pelaksanaannya juga panitia berpeluang memberikan *special content* bersama dengan para sponsor. Acara ini juga berpeluang untuk mengadakan festival dengan format yang berbeda serta diharapkan dapat memperluas target *market* baru.

Ancaman menurut Joe Goldblatt merupakan segala bentuk penghalang keberlangsungan acara, panitia acara Jazz Goes to Campus Virtual Festival melihat bahwa karena acara ini diadakan saat pandemi Covid-19 melanda Indonesia, sehingga ancaman-ancaman adanya pandemi ini membuat teman-teman panitia cukup bingung terkait dengan adanya peraturan-peraturan, terkait perizinan, serta langkah pencegahan adanya Covid-19 tersebut, karena bagaimana pun jika ancaman tersebut tidak diperhatikan akan berdampak kepada seluruh *stakeholder* yang terlibat.

Sehingga konklusinya, jika dilihat dari jawaban para informan, panitia melakukan riset dalam tahapan *event* menurut Joe Goldblatt (2002:36-55), dimana panitia melakukan *research market*, seperti melihat acara lain seperti apa, melihat *trend* yang ada, apakah acara *virtual* masih relevan jika diadakan atau tidak serta dengan mempertimbangkan *value-value* yang telah diberikan panitia kedalam acara *virtual* mereka pertama kali. Hal-hal tersebut sejalan dengan riset yang telah dilakukan, dimana riset dilakukan untuk dapat membantu mengurangi adanya resiko dalam *event* serta membantu untuk mengetahui apa saja yang diinginkan, yang dibutuhkan serta apa saja yang menjadi harapan konsumen (Joe Goldblatt (2002:36-55)).

Sejalan dengan pembahasan tersebut, hal tersebut juga merujuk kepada pernyataan yang disampaikan oleh informan ahli, dimana Bapak Isyak mengatakan bahwa riset menjadi suatu keharusan dalam sebuah acara agar riset itu bisa menjadi patokan dasar untuk bahan evaluasi dan *mind mapping* bagi kebutuhan acara. Dari riset tersebut, menurut informan ahli panitia akan mendapatkan hasil berupa ide-ide serta konsep yang mendekati harapan dari target *audience*, sehingga panitia bisa menyusun strategi *event* yang menarik dan unik untuk kesuksesan acara.

## 2. Tahap Desain

Tahapan selanjutnya menurut Joe Goldblatt (2002:36-55) adalah tahap Desain, dimana setelah dilakukan riset, tahap ini melaksanakan *brainstorming* terkait dengan konsep serta tema yang ingin dilaksanakan untuk mendukung pelaksanaan acara tersebut. Pada proses penetapan tema diawali dengan adanya proses *bidding* yang dilakukan oleh BEM FEB UI saat pemilihan *project officer* acara The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes to Campus Virtual Festival. Para calon *project officer* harus membawa tema besar saat proses *bidding* yang dilakukan secara musyawarah oleh angkatan 2017 saat itu. Raja selaku informan kunci 1 terpilih menjadi *project officer* acara Jazz Goes to Campus ke 43, dimana ia membawa tema besar yaitu *Jazzpression* saja. Raja ingin memberi tahu bahwa ekspresi musik jaz dapat dinikmati atau bisa dimiliki oleh semua orang. Pernyataan tersebut juga didukung oleh informan kunci 2 dan informan pendukung 2 dan 3, dimana teman-teman panitia ingin *target market* acara dapat menemukan esensi jaz secara personal. Setelah Raja membawa tema tersebut, Raja beserta panitia inti sebanyak 12 orang melakukan *brainstorming* mengenai konsep *event*.

Setelah melalui proses *brainstorming* serta *mind mapping*, panitia ingin dalam acara *virtual* pertama kali ini ada inovasi berupa *project* kolaborasi bagi para pengisi acara yang hanya bisa dirasakan di acara Jazz Goes to Campus, lalu pada prosesnya panitia juga membuat dua *channel* berbeda pada acara *virtual festival*, menghadirkan *pre-event* yang dikemas secara *virtual* sehingga menjadi *unique selling point* dari acara Jazz Goes to Campus *Virtual Festival* yang disuguhkan kepada *audience* oleh wajah-wajah baru kepengurusan panitia acara Jazz Goes to Campus ke 43 ini. Dengan adanya *pre-event* tersebut, panitia mengharapkan audiens mendapat kesan berupa pengalaman dan pengetahuan tentang *jazz*. Acara The 43<sup>rd</sup>

Jazz Goes to Campus *Virtual Festival* ini juga menjadi acara pelopor pertama mereka yang mengadakan acara *charity* setelah sebelumnya tidak pernah diadakan oleh panitia JGTC.

Panitia juga turut menghadirkan kepada penonton suasana yang *enjoy*, merasakan suasana konser di hari *Valentine*, walaupun sebenarnya bagi panitia cukup sulit menghadirkan suasana secara *online*, tetapi panitia tetap memberikan kepada audiensnya untuk dapat mencari ekspresi *jazz* mereka secara *happy* dan *enjoy* dengan mendengarkan lagu-lagu yang dibawakan oleh *artist-artist* dari acara The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes to Campus *Virtual Festival*.

Segala bentuk interaksi juga dihadirkan dalam acara The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes to Campus *Virtual Festival* meskipun acara digelar secara *virtual festival*, dimana panitia memberikan konten-konten yang mengacu kepada tema yang dibawakan, sehingga audiens dapat berpartisipasi dengan menyaksikan konten-konten yang telah dibuat, panitia juga melibatkan penonton untuk mengisi *wishlist talent-talent* yang ingin diundang, lalu panitia juga menyediakan kolom chat pada acara *streaming* agar audiens bisa saling berkiriman pesan. Tidak hanya itu, audiens juga bisa berbagi *hype* menonton *virtual festival* dengan berbagi di media sosial Jazz Goes to Campus, panitia juga bekerja sama dengan sponsor, salah satunya dengan berbagi tiket gratis kepada audiens, serta yang tidak kalah menarik panitia juga bisa berdonasi dalam acara Jazz Goes to Connect sebagai bentuk respon panitia adanya Covid-19 di Indonesia yang akan didonasikan kepada masyarakat yang terdampak serta tenaga kesehatan yang menjadi garda terdepan adanya pandemi tersebut. Dari segala bentuk interaksi tersebut menjadi tanggung jawab panitia kepada pihak sponsor karena berkaitan dengan *engagement* dan eksposur sponsor.



Gambar 4.1 Sponsor Emina dengan JGTC Festival bagi-bagi tiket gratis

Sumber : [instagram.com/jgtcfestival](https://www.instagram.com/jgtcfestival)

Sejalan dengan tema yang diangkat oleh teman-teman panitia, panitia juga memilih *talent-talent* yang akan menjadi pengisi acara dalam acara *virtual festival* Jazz Goes to Campus. Nama-nama seperti Kunto Aji, Rossa, Fariz RM, dan *talent* lainnya, dipilih untuk menjadi pengisi acara tersebut. Alasan-alasan para panitia memilih artis-artis tersebut karena panitia berusaha untuk membuat komposisi yang menarik bagi audiens, dengan tetap menyesuaikan dengan *target market* serta relevan, dan juga para artis dipilih disesuaikan dengan tema *Rediscover Your Jazzpression* dengan harapan mereka dapat membawa dan menyampaikan tema yang telah ditetapkan tersebut.

Sejalan dengan pernyataan para informan, informan ahli menyampaikan bahwa tema akan lebih matang jika panitia telah melakukan riset. Pada prosesnya memang tema tetap diusung baik acara diadakan *offline* maupun acara diadakan secara *online*, jadi proses riset sebenarnya lebih ditekankan oleh panitia kepada konsep pelaksanaan acara. Untuk mendapat daya tarik yang besar kepada acara, informan ahli berpendapat panitia perlu memaksimalkan keseluruhan kemasan dan strategi komunikasinya. Tidak hanya itu, informan ahli juga merasa bahwa pembentukan suasana secara *online* cukup sulit, tetapi panitia telah berhasil melakukan hal yang sama dengan yang dikatakan oleh informan ahli, dimana melibatkan interaksi dan suasana *online* secara menarik dengan bekerja sama dengan sponsor untuk mendapatkan hadiah berupa tiket secara gratis.

### 3. Tahap Perencanaan

Berdasarkan pada tahap perencanaan menurut Joe Goldblatt (2002:36-55), tahapan perencanaan terdiri dari tiga hukum, yakni *timing*, *space*, dan juga *tempo*. *Timing* menekankan kepada segala informasi berkaitan dengan waktu pagelaran acara. *Space* mengacu kepada pemilihan lokasi acara, serta *tempo* mengacu kepada ritme atau alur kerja yang terjadi pada saat acara berlangsung.

Pada proses perencanaannya, menurut informan kunci 1 panitia kembali melakukan persiapan acara *virtual festival* pertama mereka pada bulan Agustus 2020 setelah adanya ketidakpastian pandemi berakhir di Indonesia. Pertama yang dilakukan panitia adalah keputusan acara diadakan secara *online*. Pada perencanaannya, menurut informan kunci 2, Fadli, panitia mempertimbangkan terkait dengan *safety* dan

protokol apa saja yang akan dijalankan serta teknis pagelaran acara yang dilakukan. Lalu, menurut Raja acara dapat berjalan bergantung kepada *venue*, konsep dari acara dapat berjalan sesuai dengan *venue*. Acara diputuskan oleh panitia akan ditayangkan dengan bekerja sama dengan *GoPlay* sebagai media *live streaming* acara. Setelah itu, panitia memutuskan mengadakan acara secara *taping*. Pilihan *taping* tersebut diambil karena menurut Raja, *taping* dapat meminimalisir teknis dan biaya proses *live streaming* yang cukup mahal. Selain itu, menurut Fadli *taping* dipilih karena panitia memiliki kewajiban menghadirkan tontonan yang berkualitas kepada penonton serta panitia belajar dari pengalaman *live streaming* acara *Jazz Goes to Connect* yang membuat kacau *rundown*. Setelah itu, panitia memutuskan acara akan diadakan pada 13 dan 14 Februari 2021, setelah sebelumnya pertimbangan panitia sebenarnya ingin mengadakan pada bulan November akhir yang dimana bulan tersebut merupakan *corner stone* dan juga bulannya *Jazz Goes to Campus* bagi kalangan mahasiswa, khususnya panitia acara. Tetapi, karena pertimbangan jarak Agustus dan November terlalu dekat, saat itu panitia baru memiliki ide yang baru jadi serta konsep yang baru matang, maka panitia mengundurkan acara ke bulan Februari. Selain itu, Fadli menambahkan Februari merupakan waktu yang optimal karena jika diundur akan berdampak kepada acara selanjutnya. Acara ditetapkan pada tanggal tersebut karena menurut Raja, panitia ingin menyamakan dengan hari *Valentine*, sehingga panitia juga ingin membangun suasana hari *Valentine*, audiens bisa menonton acara secara *virtual* bersama dengan pasangannya. Setelah itu, penentuan tempat dilaksanakannya *taping* acara. Pada prosesnya, *taping* dilakukan dua minggu sebelum acara diadakan, tepatnya tanggal 30 dan 31 Januari 2020.

Peneliti menanyakan mengapa diberi jarak dua minggu antara pelaksanaan *taping* dan pelaksanaan *live streaming* karena menurut Raja, panitia *concern* terhadap dua hal, yakni manajemen resiko dan produksi hasil *taping* yang harus dilakukan. Selain itu menurut Fadli menambahkan, *taping* diberi jarak dua minggu terkait adanya slot untuk sponsor jika ada yang ingin masuk.

Setelah itu, panitia memilih lokasi *taping*, dimana lokasi ini berkaitan dengan hukum *space* menurut Tahap Perencanaan dalam proses manajemen *event* menurut Joe Goldblatt (2002:36-55). Panitia memutuskan untuk menggelar pelaksanaan *taping* di Regal Studio, setelah sebelumnya panitia mengajukan pelaksanaan *taping* di FEB UI dan tidak diizinkan. Selain itu, Regal Studio dipilih setelah proses pemilihan antara Regal Studio dengan Studio 38 Studio Bintaro, dimana studio di Bintaro tersebut tidak begitu *support* segala kebutuhan panitia, sedangkan Regal Studio memiliki sarana dan prasarana yang mendukung, sehingga Regal Studio lah yang dipilih. Pada proses *taping*, panitia membuat 3 hingga 4 desain panggung berbeda karena panitia beralasan ingin tetap membawa teknikalitas *offline* yang diinovasikan ke konsep *online* dengan dua panggung dalam satu hari. Hal tersebut juga dilakukan berkaitan dengan *branding*, karena tentu *stage* yang disediakan oleh panitia akan “dijual” kepada para sponsor.

Untuk memperlancar *flow*, hal ini berkaitan dengan *tempo* atau ritme alur kerja menurut tahapan proses manajemen *event* tahap Perencanaan Joe Goldblatt (2002:36-55). Ritme saat *taping*, pada prosesnya, penyusunan *rundown taping* disesuaikan dengan bisa atau tidaknya artis atau *availability* artis tersebut. Menurut Raja, hal itu juga diselaraskan dengan MoU yang telah dilakukan oleh artis dan artis tersebut telah tanda tangan lebih dahulu, maka artis tersebut juga dapat memilih waktu *taping*. Lalu, menurut Fadli, panitia sebenarnya sudah membuat *plot taping*, akan tetapi tetap dikembalikan kekesediaan artis tersebut. Selain itu, karena para artis *concern* terkait dengan protokol kesehatan, panitia membuat suatu sistem yang berkaitan dengan *flow* artis yang akan melakukan *taping* seefisien mungkin, seperti tidak berpapasan terlalu banyak serta menyertakan hasil Covid-19 negatif. Setelah itu, untuk memperlancar proses *taping*, panitia bekerja sama dengan *vendor-vendor*. Pada proses perencanaannya, panitia memilih vendor musik yakni DSS Music karena telah bekerja sama dengan *Jazz Goes to Campus* dari lama. Menurut panitia, persiapan acara yang dilakukan panitia kurang lebih selama 10 bulan.

Selain terdapat *rundown taping*, panitia juga membuat *rundown* penayangan *live streaming*. Menurut Raja sebagai informan kunci 1, Panitia membuat *rundown* tersebut agar *flow*-nya enak serta dapat dinikmati oleh para audiens yang menonton. Selain itu, menurut Fadli, *rundown* dibuat dengan proses pertimbangan, dimana karena *virtual stage* di-*bundling* dengan sponsor, jadi pertimbangan pada eksposur *stage* melalui sponsor, lalu durasi pada setiap *stage* dan juga momentum acaranya. Informan kunci 1 menambahkan bahwa proses *bundling* sponsor tersebut ditawarkan kepada sponsor apakah berminat untuk membeli *channel* dengan eksposur lebih besar. Berkaitan dengan *talent* yang mengisi *stage* tersebut ada *request* dari sponsor tetapi tetap dengan diskusi panitia agar tidak ada ketimpangan artis di masing-masing *stage*. Untuk mem-*provide* keperluan protokol kesehatan, menurut Yandi dan Oline, informan dua dan tiga mengatakan panitia melalui melakukan penegakkan seperti meminta hasil test *swab* yang mana pengambilan testnya maksimal H-3 acara *taping* dan dikumpulkan melalui divisi *Crowd Control and Medic* maksimal sehari sebelum acara, lalu ada wastafel untuk mencuci tangan, pengecekan suhu dan diminta untuk tidak berkerumun. Bagi yang tidak membawa hasil tidak diperbolehkan masuk ke area *taping*.

Sejalan dengan pembahasan yang telah dipaparkan, pada proses perencanaan perlu adanya persiapan yang harus dilakukan agar meminimalisir hal tak terduga yang didasari kepada adanya riset dan panitia diharapkan mempersiapkan *back up plan* dengan penyelesaiannya. Karena acara diadakan secara *virtual*, menurut informan ahli pemilihan tempat bisa dimana saja, akan tetapi beliau menyarankan untuk tetap mempertimbangkan perencanaan yang tepat dan akurat agar penerapan acaranya dapat efektif di waktu yang telah ditentukan tersebut. Untuk tempo waktu persiapan yang dilakukan panitia yakni Agustus 2020 hingga Februari 2021 atau kurang lebih 6 bulan untuk persiapan *virtual festival*, sehingga ini sejalan juga dengan periode persiapan waktu yang ideal menurut informan ahli yakni, 6 hingga 12 bulan.

#### 4. Tahap Koordinasi

Tahap Koordinasi menurut Joe Goldblatt (2002:36-55) merupakan tahap pengimplementasian dari tahap Perencanaan. Dalam tahap koordinasi diperlukan pengambilan keputusan yang tepat dan baik agar acara dapat berjalan dengan lancar karena segala bentuk keputusan memengaruhi pelaksanaan keseluruhan acara.

Dalam acara Jazz Goes to Campus ini tentu proses koordinasi telah dilakukan dari sebelum pelaksanaan acara. Koordinasi yang dilakukan terkait perizinan dilaksanakannya acara oleh panitia kepada pihak internal dan eksternal, akan tetapi panitia tidak mendapatkan izin mengadakan *event* di Universitas Indonesia, sehingga panitia harus mencari *venue* di luar Universitas Indonesia. Panitia pun menemukan lokasi *taping* yakni Regal Studio, tetapi menurut pendapat Raja sebagai informan kunci 1, panitia ternyata tidak perlu melakukan koordinasi terkait perizinan dengan instansi terkait karena hal tersebut telah dilakukan perizinan oleh pihak *venue* pelaksanaan *taping*.

Selain itu, walaupun adanya pandemi Covid-19 di Indonesia, panitia tetap bisa melakukan koordinasi dengan baik dengan *stakeholder* yang terlibat. Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan, panitia menggunakan berbagai media sebagai media koordinasi, antara lain *Microsoft Teams* dengan fitur dan seluruh panitia sudah memiliki akun tersebut karena aplikasi tersebut digunakan sebagai media pembelajaran kuliah para mahasiswa/i, dimana aplikasi tersebut digunakan sebagai rapat besar, rapat skala kecil, maupun rapat-rapat yang memang dibutuhkan saja. Lalu ada grup *Line* sebagai grup besar bagi para panitia-panitia dan keperluan koordinasi yang disesuaikan dengan kebutuhan melalui *Line Chat*. Hal ini didukung juga oleh keterlibatan peneliti dalam kepanitiaan Jazz Goes to Campus, yakni divisi *Ticketing*, dimana peneliti di-*briefing* terlebih dahulu serta mekanismenya melalui *Line Chat*.

Untuk meminimalisir adanya *miss communication*, panitia jarang menggunakan *diagonal/cross communication* karena panitia sangat menjaga alur komunikasi yang ada. Panitia menghindari pola tersebut juga agar tidak ada informasi yang *miss* dan juga menghormati ranah masing-masing bidang dan divisi-divisi. Oleh sebab itu, panitia lebih sering menggunakan pola komunikasi *vertical*, yakni anggota divisi dengan Badan Pengurus Hariannya, juga Badan Pengurus Hariannya dengan Kepala Bidangannya. Untuk pola komunikasi horizontal, koordinasi pola tersebut biasanya dilakukan antar kepala bidang, antar kepada divisi dan juga dilakukan antara panitia inti. Selain jarang menggunakan *cross communication*, panitia juga ada *Internal Controller* yang akan memantau setiap progres dari masing-masing divisi. Tidak lupa juga panitia mengadakan *briefing* saat proses pelaksanaan kegiatan *taping* acara *virtual festival* dan juga memberikan *general knowledge* kepada panitia yang bersangkutan, agar semuanya dapat terlaksana dengan lancar. Selain itu, bagi *stakeholder* yang terlibat menurut hasil wawancara dipertegas melalui perjanjian yang ada pada MoU. Segala bentuk notulensi rapat juga tidak lupa dibuat oleh Badan Pengurus Harian agar tetap terlihat hasil-hasil dan dapat menjadi bahan evaluasi.

Hal-hal yang dilakukan oleh panitia sejalan dengan pendapat informan ahli terkait koordinasi, dimana menurut Bapak Isyak, segala bentuk komunikasi dapat berjalan efektif jika struktur organisasinya simpel dan efektif serta memiliki tugas beserta tanggung jawab yang jelas, dimana hal itu dilakukan oleh panitia dengan dibentuknya Badan Pengurus Harian agar dapat terlihat kinerja dari masing-masing divisi. Panitia juga melakukan pemanfaatan teknologi sebagai media koordinasi, yaitu menggunakan media seperti aplikasi *Line* dan *Microsoft Teams*, dimana itu juga sejalan dengan pendapat Bapak Isyak terkait bentuk komunikasi dengan memanfaatkan teknologi di masa pandemi tersebut.

Hal-hal tersebut juga relevan dengan tahap Koordinasi menurut Joe Goldblatt (2002:36-55), dimana penyelenggara *event* melakukan koordinasi dengan cara berkomunikasi dengan *stakeholder* yang terlibat dalam acara tersebut agar terjalin kerjasama yang baik demi meminimalisir segala bentuk gangguan dalam pelaksanaan acara.

Selain itu, menurut Joe Goldblatt (2002:36-55), tahap Koordinasi memerlukan kemampuan pengambilan keputusan yang baik dan tepat, dimana hal ini dilakukan oleh teman-teman panitia dalam proses pelaksanaan *taping* acara *virtual festival*. Panitia memberikan jarak antara *taping* dengan *live streaming* acara *virtual festival* dengan rentan waktu dua minggu, dengan alasan untuk meminimalisir hal-

hal yang masih kurang dan menyediakan slot bagi para sponsor yang masih ingin bekerja sama dengan Jazz Goes to Campus. Menurut hasil wawancara, informan memberikan jawaban bahwa benar terdapat kekurangan, diantaranya adanya sponsor masuk, sehingga *Master of Ceremony* perlu melakukan *take* ulang di rentan waktu tersebut karena terdapat *adlibs* baru dari sponsor yang baru masuk.

## 5. Tahap Evaluasi

Tahap Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam proses manajemen *event* menurut Joe Goldblatt (2002:36-55). Pada prosesnya, evaluasi yang dilakukan oleh panitia Jazz Goes to Campus yaitu berbentuk tulisan yang dikumpul menjadi bentuk sebagai Laporan Pertanggung Jawaban, dimana tulisan tersebut merupakan hasil kinerja Badan Pengurus Harian panitia Jazz Goes to Campus. Evaluasi yang ditulis merujuk kepada jawaban informan yaitu evaluasi berdasarkan tercapai atau tidaknya *smart goals* masing-masing divisi pada periode tertentu.

Selain itu, untuk hal-hal yang perlu dievaluasi mengingat acara ini acara *virtual festival* yang diadakan pertama kali oleh teman-teman panitia Jazz Goes to Campus adalah berkaitan dengan konsep acara beserta kesiapannya, spesifik evaluasi mengenai jumlah panitia yang perlu diminimalisir, evaluasi acara *virtual* masih perlu diadakan atau tidak serta *target audience* yang perlu dievaluasi kembali. Hal tersebut senada dengan tahap Evaluasi menurut Joe Goldblatt (2002:36-55), dimana evaluasi dilakukan sebagai titik acuan untuk penyelenggaraan acara selanjutnya agar jauh lebih baik.

Hal itu juga senada dengan pernyataan dari informan ahli, dimana evaluasi perlu dilakukan kepada semua aspek agar memunculkan bahan-bahan masukan, misalnya aspek SWOT, dapat juga dimulai evaluasi per divisi, sehingga hal itu berguna bagi penyelenggaraan *event* selanjutnya.

Pada proses evaluasi, menurut informan kunci 1, panitia dalam hal ini tidak melakukan *survey* kepada audiens. Merujuk kepada pernyataan informan pendukung, karena pengurus kepanitiaan berganti setiap tahunnya, muncul wajah-wajah baru dalam kepanitiaan, sehingga *survey* akan dilakukan oleh pengurus kepanitiaan tahun mendatang sebagai masukan untuk acara yang akan diadakan tahun selanjutnya.

Pelaksanaan sebuah acara tentu dilaksanakan tidak seratus persen sempurna, akan tetapi acara ini dapat berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat meskipun adanya pandemi Covid-19 yang melanda industri *event*, khususnya acara Jazz Goes to Campus tersebut. Ada beberapa faktor penghambat dalam acara ini, diantaranya teknis pelaksanaan acara *virtual* yang belum dikuasai betul oleh panitia dikarenakan tidak ada *benchmark* sebelumnya, segala bentuk pengetahuan dan informasi yang kurang, *maintain expectation* yang berhubungan dengan segala keputusan panitia, serta perizinan yang sulit. Selain itu, peneliti juga melihat terdapat beberapa permasalahan yang terjadi saat *live streaming virtual festival*, dimana audiens kesulitan untuk berpindah-pindah *stage*. Untuk mengatasi hal tersebut, panitia mengunggah tata cara berpindah *stage* di media sosial *Instagram* dari Jazz Goes to Campus.

Selain itu, suatu acara dapat berhasil dilaksanakan dengan didukung oleh banyak pihak, dimulai dari semangat panitia yang *passionate* untuk mengatasi adanya berbagai keterbatasan pelaksanaan acara, restu dan bantuan dari alumni karena mereka memudahkan panitia untuk mendapatkan sponsor, BEM FEB UI yang memberikan bentuk bantuan kemudahan mendapat perizinan acara, serta vendor-vendor yang turut membantu pelaksanaan acara.

Dari BEM FEB UI sebagai organisasi yang menaungi acara Jazz Goes to Campus sangat mengapresiasi teman-teman panitia Jazz Goes to Campus ke 43 *Virtual Festival*, baik dari persiapan yang dilakukan, dari sisi penegakkan protokol kesehatan yang baik dilakukan oleh panitia dan dari sisi *engagement* internal khususnya panitia inti kepada rekan panitia lainnya yang dijaga dengan baik. Akan tetapi, BEM FEB UI tetap mengevaluasi acara dari sisi kesiapan dan adanya pengaturan pendanaan acara di awal.

## Kesimpulan dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah dijelaskan pada Bab 4, peneliti telah menyimpulkan proses manajemen *event* menurut Joe Goldblatt (2002:36-55) pada acara The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes to Campus Virtual Festival, dimana tahap pertama yaitu tahap Riset dapat ditarik kesimpulan bahwa para panitia melakukan riset dengan melakukan riset pasar, yaitu melakukan riset tren yang terjadi itu bagaimana, melihat apakah audiens masih relevan atau tidak acara digelar secara *virtual*, melihat acara-acara *virtual* lain yang telah dilaksanakan karena Jazz Goes to Campus sendiri tidak ada *benchmark* karena adanya pandemi Covid-19 di Indonesia serta bertemu dengan *Program Director* dari Synchronize Festival yaitu Kiki Aulia Ucup terkait membahas pelaksanaan acara secara *online*, untuk membantu mengurangi adanya resiko dalam acara.

Untuk tahap selanjutnya yaitu tahap Desain, dimana dalam proses *brainstorming* yang dilakukan panitia, panitia dengan adanya wajah-wajah baru dalam kepanitiaan tersebut menghasilkan tema besar dalam acara The 43<sup>rd</sup> Jazz Goes to Campus Virtual Festival yaitu “Rediscover Your Jazzpression”, yaitu panitia ingin audiens dapat mencari dan mengekspresikan esensi *jazz* mereka masing-masing, dengan membuat kolaborasi antar *talent* yang diundang serta mendengarkan lagu-lagu yang dibawakan oleh *talent* sehingga menjadi kesan tersendiri bagi audiens, yang hanya bisa dirasakan di acara *virtual festival* tersebut, mengadakan acara *charity* pertama kali melalui acara Jazz Goes to Connect sebagai bentuk respon adanya pandemi Covid-19 di Indonesia, mengubah *pre-event* acara dengan penyajian konten-konten bagi audiens dari format *offline* ke *online*, berinteraksi melalui *chat box* yang telah disediakan oleh panitia dalam acara *virtual festival*, serta memberikan suasana hari *Valentine* pada acara *live streaming virtual festival* pada 13 dan 14 Februari.

Tahap selanjutnya yaitu tahap Perencanaan, untuk hukum *timing*, acara tersebut dilaksanakan secara *taping* pada 30-31 Januari 2021 serta dua minggu setelahnya merupakan acara *online streaming* pertama kali mereka yang ditayangkan pada 13 dan 14 Februari 2021. Pada hukum *space*, untuk *taping* dilakukan di Regal Studio, Ciracas, yang disesuaikan dengan kebutuhan pelaksanaan *taping*. Untuk penayangan *live streaming* ditayangkan di GoPlay yang menjadi salah satu sponsor dari acara tersebut. Untuk hukum *tempo*, panitia telah mempersiapkan *virtual event* tersebut dari bulan Agustus 2020 hingga Februari 2021 atau selama 6 hingga 10 bulan persiapan. Pada prosesnya, panitia juga membuat *rundown* baik pelaksanaan *taping* dan *rundown* pelaksanaan *virtual festival* untuk memperlancar pelaksanaan acara.

Untuk tahap selanjutnya yaitu tahap Koordinasi, panitia Jazz Goes to Campus menghindari adanya pola komunikasi *Diagonal/Cross Communication* agar tidak terjadi *misscommunication*, sehingga pola yang digunakan panitia yaitu *Vertical Communication* dan *Horizontal Communication*. Karena adanya pandemi Covid-19, panitia juga menggunakan media teknologi komunikasi seperti *Line* dan *Microsoft Teams* untuk berkoordinasi.

Untuk tahap Evaluasi, panitia tidak melakukan *survey* karena hal tersebut dilakukan oleh kepanitiaan yang akan datang. Panitia melakukan evaluasi dalam bentuk Laporan Pertanggung Jawaban yang didalamnya terdapat hasil kinerja dari tiap divisi yang dibuat oleh Badan Pengurus Harian berdasarkan *smart goals* yang telah ditentukan. Selain itu, panitia juga mengevaluasi terkait konsep beserta kesiapan acara, evaluasi jumlah panitia yang perlu diminimalisir, target audiens perlu dievaluasi serta evaluasi acara *virtual* masih perlu diadakan atau tidak.

## 5.2 Saran

### 5.2.1 Saran Akademis

Pada kegiatan penelitian ini, peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat menjadi referensi pilihan bagi kebutuhan akademisi untuk kedepannya dengan pembahasan mengenai proses manajemen *event*. Selain itu, peneliti juga berharap penelitian sejenis dapat dikembangkan dengan mengulas manajemen *event* menggunakan literatur, konsep ataupun teori yang berbeda sehingga tentunya literatur tentang manajemen *event* dapat lebih berkembang, adaptif, serta bervariasi.

### 5.2.2 Saran Praktis

Selain adanya saran akademis, ada beberapa saran praktis yang dapat peneliti berikan terkait proses manajemen *event* oleh panitia Jazz Goes to Campus, khususnya acara *virtual festival* tahun ke 43, tentunya dalam rangka pengembangan bagi *event-event* selanjutnya.

Dalam tahap Riset, sarannya yaitu menentukan target audiens yang lebih spesifik, meriset kembali apakah acara tetap dilaksanakan secara *virtual* atau bisa dilakukan dengan format lain seperti *hybrid event* mengingat Covid-19 berangsur membaik.

Lalu untuk tahap Desain disarankan melakukan kerja sama dengan orang-orang yang andal dalam proses manajemen *virtual event* seperti dengan orang-orang di bidang *broadcasting* yang bekerja di perusahaan televisi dan mengevaluasi kembali desain panggung agar lebih sesuai dengan tema acara yang diangkat. Tidak hanya itu, pada acara puncak perlu ditingkatkan kembali bentuk interaksi seperti adanya gamifikasi didalamnya.

Poin selanjutnya yaitu pada tahap Perencanaan disarankan mengevaluasi kembali pemilihan waktu pelaksanaan acara seperti kembali ke bulan November yang dikenal dengan bulan acara Jazz Goes to Campus.

Terakhir pada tahap Evaluasi, disarankan melakukan evaluasi dengan *stakeholder* untuk kebutuhan perbaikan acara selanjutnya.

## Referensi

- [1] Cangara, H.Hafied. 2016. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. (BAB 1 p.1)
- [1] Goldblatt, Joe. 2002. John Wiley & Sons, Inc., *Special Events : TWENTY-FIRST CENTURY GLOBAL EVENT MANAGEMENT*. Third Edit. New York.
- [3] <https://covid19.go.id/> terkait Jumlah Kasus Covid-19 di Indonesia
- [3] <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/11/05/jgfc-festival-festival-jazz-tertua-di-indonesia> “JGFC Festival, Festival Jazz Tertua di Indonesia – Annisa Ardiani (05/11/19)
- [3] <https://hot.detik.com/music/d-5182921/konser-musik-disebut-jadi-yang-paling-terakhir-pulih-karena-pandemi> “Konser Musik Disebut Jadi Yang Paling Terakhir Pulih karena Pandemi – Dyah Paramita Saraswati (22/09/20)
- [3] <https://kumparan.com/millennial/jazz-goes-to-campus-2021-siap-digelar-dengan-lineup-kunto-aji-sampai-wsatcc-1v7iVsiAgFR>
- [3] <https://lifestyle.kontan.co.id/news/konser-virtual-jadi-peluang-industri-musik-tetap-merdu-saat-pandemi-corona-covid-19> “Konser Virtual Jadi Peluang Industri Musik Tetap Merdu Saat Pandemi Covid-19 – Arfyana Citra Rahayu (10/07/20)
- [3] <https://www.antaraneews.com/berita/1999433/kememparekraf-dukung-konser-kreatif-virtual-jazz-goes-to-campus-ke-43> “Kememparekraf Dukung Konser Kreatif Virtual Jazz Goes to Campus ke-43” – Hanni Sofia (14/02/21)
- [3] <https://www.economica.id/2020/08/12/menanti-perayaan-ke-43-jazz-goes-to-campus-di-tengah-pandemi/> “Menanti Perayaan ke-43 Jazz Goes to Campus – Haikah Qinthara dan Daffa Pratama (12/08/21)
- [3] <https://www.femina.co.id/trending-topic/ini-deretan-musisi-yang-akan-tampil-pada-jazz-goes-to-campus-jgfc-2019> “Ini Deretan Musisi Yang Akan Tampil pada Jazz Goes to Campus 2019 – Desiyusman Mendrofa (4/11/2019)
- [3] [https://www.instagram.com/p/CHPZNUin6PE/?utm\\_medium=copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CHPZNUin6PE/?utm_medium=copy_link) @Virtualevent\_id
- [3] <https://www.republika.co.id/berita/qjuc6v425/tantangan-promotor-musik-selenggarakan-konser-virtual> “Tantangan Promotor Musik Selenggarakan Konser *Virtual* – Qommaria Rostanti (15/11/20) [1] Noor, Any. 2009. *Management Event*. Bandung: Alfabeta.
- [1] Noor, Any. 2013. *Manajemen Event*. Bandung: Alfabeta.
- [1] Pamungkas, Indra Novianto Adibayu. 2018. *Integrated Marketing Communication*. Bandung: Megatama.
- [2] Prabandani, Devi L. 2020. “Manajemen Proses Special Event Angklung Pride #9 Oleh Saung Angklung Udjo Di Kebon Udjo Tahun 2019.” Bandung. Universitas Telkom. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id>.
- [2] Purnomo, Arie. 2018. “PELAKSANAAN KEBIJAKAN KOMUNIKASI ORGANISASI PEMERINTAHAN DI INDONESIA.” *Jurnal Noken Ilmu-ilmu Sosial*. <https://ejournal.um-sorong.ac.id/index.php/jn/article/view/111/65>.
- [1] Ruliana, Poppy. 2014. *Komunikasi Organisasi Teori Dan Studi Kasus*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- [2] Safitri, Meliani Nurul. 2021. “Strategi Event Management Dalam Menjalankan Virtual Concert Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Prambanan Jazz Festival).” Jakarta. Universitas Bakrie.
- [3] [Sejarah Jazz Goes to Campus, pagelaran musik jazz kampus terbesar! - GoTix Blog \(go-tix.id\)](#) diakses pada 02/12/2020 - 17.55
- [1] Silviani, Irene. 2020. *Komunikasi Organisasi*. Surabaya: PT Scopindo Media Pustaka.

[2]Yuliana. 2020. “Corona Virus Disease (Covid-19); Sebuah Tinjauan Literatur.”  
<https://wellness.journalpress.id/wellness> 2 (February): 124–37. (BAB 1 p.2)

