

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan digitalisasi yang semakin pesat menjadikan inovasi teknologi kebutuhan penting bagi perusahaan untuk tetap kompetitif dan relevan. Dalam mendukung perubahan dan perkembangan teknologi informasi di Indonesia, PT. Telkom Indonesia terus berinovasi, khususnya dalam bidang teknologi informasi. Fenomena digitalisasi yang pesat membawa dampak signifikan pada berbagai sektor, termasuk perusahaan telekomunikasi (Danuri, 2019). Salah satu tantangan utama yang dihadapi Telkom Indonesia adalah bagaimana memfasilitasi dan mengelola aliran informasi serta pengetahuan dengan cepat dan efektif di era digital ini.

Kondisi tersebut mendorong Telkom Indonesia untuk mengadopsi acara virtual sebagai metode inovatif untuk menjaga pelayanan terbaik bagi masyarakat. Acara virtual merupakan pendekatan yang efektif dan efisien dalam memenuhi kebutuhan organisasi (Pearlman, 2010). Namun, dalam pelaksanaannya, terdapat tantangan dalam mempertahankan interaksi dan keterlibatan audiens secara optimal. Dalam hal ini, *sharing knowledge* menjadi alat penting untuk mempromosikan inovasi dan memberikan edukasi yang relevan bagi audiens di era digital.

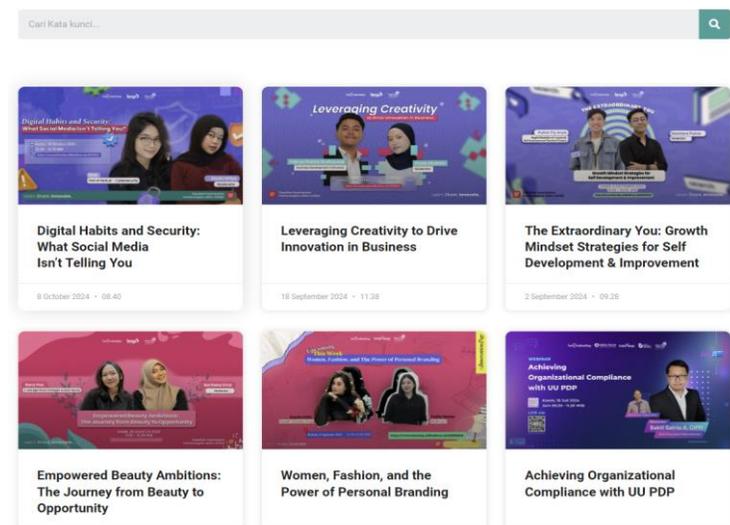
Sharing knowledge adalah proses interaksi antar individu untuk mendorong pencarian dan pengembangan informasi serta pengetahuan (Muizu, 2018). PT. Telkom Indonesia pada bagian Direktorat Digital Business membuat program *sharing knowledge Innovation Day* yang dilakukan secara *live streaming* untuk memperluas pengetahuan karyawan secara khusus dan masyarakat luas secara umum. Program *sharing knowledge Innovation Day* ini dapat diakses oleh karyawan Telkom serta masyarakat umum kapanpun dan dimanapun melalui *microsite* yang dimiliki oleh *Innovation Day*.

Program *Innovation Day* ini sejalan dengan komitmen Telkom Indonesia dalam mengembangkan solusi digital yang mendukung pertukaran pengetahuan dan informasi. Melalui inisiatif seperti ini, perusahaan menunjukkan perannya dalam menjawab tantangan era digital dengan menyediakan akses mudah dan luas bagi karyawan serta masyarakat untuk terus belajar dan berkembang. Upaya ini memperkuat posisi Telkom sebagai pemimpin dalam inovasi teknologi yang mampu menjangkau berbagai lapisan masyarakat.

Dikutip pada [cnbciindonesia.com](https://www.cnbciindonesia.com) pada tahun 2021 bahwa untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan mengikuti perkembangan zaman, Telkom Indonesia bertransformasi menjadi digital telco dengan mengusung tiga misi utama. Salah satunya adalah berperan dalam pengembangan infrastruktur dan platform digital yang berkelanjutan serta mudah diakses oleh semua kalangan (Astutik, 2021).

Dikutip dari [antaranews.com](https://www.antaranews.com) pada tahun 2022, Menteri Badan Usaha Milik Negara mengatakan bahwa ia meminta PT. Telkom Indonesia terus menjadi tempat kerja kondusif untuk pengembangan talenta karyawan dan dapat ditiru oleh perusahaan BUMN lainnya (Cakti, 2022). Maka dari itu, untuk pengembangan talenta karyawan, PT. Telkom Indonesia membuat beberapa acara virtual untuk mengembangkan talenta karyawan salah satunya yaitu program *Innovation Day* seperti pada gambar 1.1.

Innovation Day

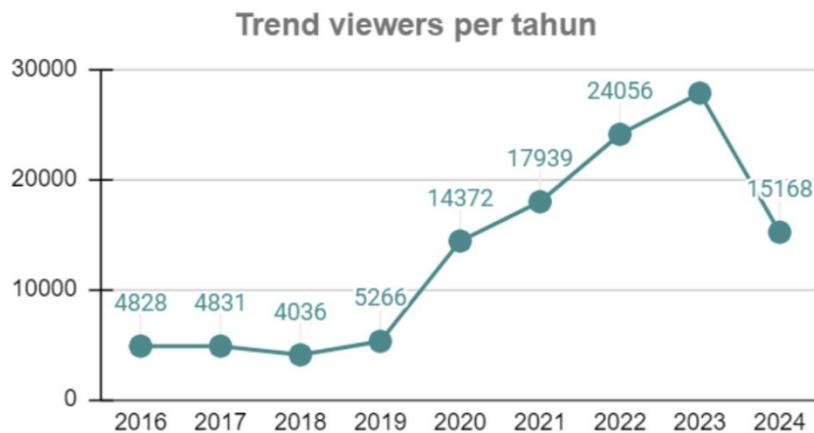


Gambar 1.1 Acara Virtual Innovation Day Telkom Indonesia

Sumber: Microsite innovationday.ddbtelkom.id, 2024)

Program Innovation Day adalah sebuah sarana belajar, berbagi ilmu, dan berinovasi bersama yang dikelola oleh Direktorat Digital Business Telkom Indonesia serta bekerja bersama dengan Leap Telkom Digital, menghadirkan para ahli atau *expertise* di berbagai bidang sebagai pembicara, kini berbagai topik menarik dapat disaksikan setiap minggunya. Program Innovation Day disiarkan secara *live* serta audiens dapat melihat tayangan ulang pada *microsite* Innovation Day dan YouTube Innovation Day. Melalui program Innovation Day, audiens memiliki kesempatan untuk memperluas wawasan dan berdiskusi dengan narasumber yang ahli di bidangnya untuk memperoleh pengetahuan serta menciptakan inovasi digital.

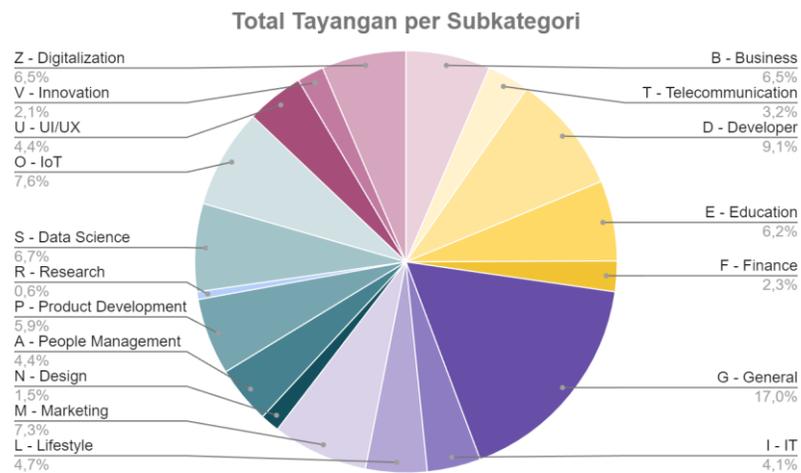
Namun, di tengah pencapaian program *Innovation Day* yang telah berlangsung, tantangan baru muncul seiring dengan perubahan tren dan preferensi audiens. Meskipun program ini telah menjadi sarana penting untuk belajar dan berbagi ilmu, penurunan jumlah penonton yang signifikan pada tahun 2024 menunjukkan perlunya evaluasi dan pembaruan strategi.



Gambar 1.2 Data Viewers Program Innovation Day

Sumber: Data Rekap Innovation Day DDB Telkom, 2024

Mengacu pada data statistik *viewers* program Innovation Day pada gambar 1.2, pada tahun 2024 program Innovation Day mengalami penurunan *viewers* yang sangat signifikan. Maka dari itu, pada tahun 2024 ini tim Innovation Day mencari cara untuk meningkatkan jumlah *viewers* dengan mencari cara untuk mengemas program Innovation Day lebih baik lagi dengan cara melihat kategori tayangan Innovation Day yang paling diminati oleh *viewers*.



Gambar 1.3 Data Kategori Tayangan Innovation Day

Sumber: Data Rekap Innovation Day DDB Telkom, 2024

Mengacu pada data kategori tayangan Innovation Day pada gambar 1.3, Innovation Day menyiarkan berbagai macam kategori bidang sesuai kebutuhan dari audiens. Pada data tersebut menunjukkan bahwa program Innovation Day lebih banyak menayangkan kategori *General* sebanyak 17% sedangkan kategori *education* hanya 6,2% jauh dari persentase tayangan kategori *General*. Hal ini sangat disayangkan karena jika mengutip dari suara.com pada tahun 2024, Direktur *Human Capital Management* Telkom mengatakan bahwa Telkom harus terus fokus untuk mengembangkan kompetensi karyawan dengan memperkuat

budaya edukasi dan inovasi agar hal tersebut sejalan dengan penerapan *core values* BUMN yaitu AKHLAK. Oleh karena itu, Innovation Day akan memperbanyak tayangan dengan kategori *education* agar sejalan dengan arahan *Human Capital Management* Telkom.

Untuk menghadapi tantangan ini dan mendukung visi Telkom dalam mengembangkan kompetensi karyawan, *Innovation Day* perlu mengoptimalkan strategi siarannya agar lebih relevan dan mendukung kebutuhan edukasi audiens. Berdasarkan data kategori tayangan dan arahan dari Human Capital Management Telkom, langkah strategis selanjutnya adalah memperkaya format acara dengan fokus pada pendidikan dan interaksi yang efektif.



Gambar 1.4 Flyer Program Innovation Day

(Sumber: Microsite *innovationday.ddbtelkom.id*, 2024)

Pemilihan format acara virtual untuk Sharing Knowledge Innovation Day kali ini didasarkan pada teori acara virtual yaitu memudahkan audiens untuk berinteraksi secara virtual dari berbagai lokasi (Perdana, 2022) . Program acara virtual *sharing knowledge* kali ini akan disiarkan secara *live streaming* pada kanal Youtube Innovation Day dan microsite Innovation Day. Di era digital yang terus berkembang, *live streaming* telah menjadi tren dominan dalam bidang konten digital, hiburan, dan komunikasi (Sya'dian, 2023). *Live streaming* merupakan wujud kreativitas di berbagai platform media yang memungkinkan audiens

berperan sebagai bagian penting dalam perkembangan narasi secara *real-time* (Gomes, 2008). Dengan demikian, acara ini tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai platform yang interaktif dan kolaboratif.

Dikarenakan arahan dari Direktur Human Capital Management Telkom Indonesia yang menekankan pentingnya edukasi bagi karyawan, tim *Innovation Day* mengambil tema edukasi untuk program live streaming mereka dengan judul “Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries.” Tema ini dipilih sebagai bagian dari upaya Tim *Innovation Day* untuk mewujudkan dan mendukung salah satu misi utama Telkom Indonesia, yaitu pengembangan platform digital yang berkelanjutan dan mudah diakses oleh seluruh masyarakat. Selain itu, tema ini juga diangkat sebagai respons terhadap meningkatnya kebutuhan akan keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi, atau yang biasa dikenal dengan istilah *work-life balance*.

Menurut Singh (2011), *work-life balance* adalah konsep yang menekankan pentingnya menentukan prioritas yang seimbang antara tanggung jawab pekerjaan dan kebutuhan dalam kehidupan pribadi. Fenomena burnout dan kesulitan menetapkan batasan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi semakin sering terjadi, terutama setelah pandemi, karena batas-batas tersebut menjadi lebih kabur. Tim *Innovation Day* memandang tema ini relevan dan mendesak untuk dibahas, mengingat pentingnya pemahaman strategi menetapkan batasan yang sehat agar karyawan dan masyarakat secara umum dapat bekerja secara efektif sekaligus menjaga kesehatan mental.

Narasumber untuk acara ini adalah Novianita Ayu Pramestuti, M.Psi., Psikolog, seorang ahli dalam bidang kesehatan mental dan psikologi industri. Kehadirannya akan memperkaya pemahaman peserta dengan wawasan ilmiah dan solusi praktis terkait strategi menjaga kesehatan mental serta menetapkan batasan yang efektif di tempat kerja. Melalui diskusi yang dipandu secara profesional,

acara ini akan memberikan manfaat langsung kepada audiens, baik karyawan Telkom maupun masyarakat umum.

Perancangan karya ini tidak hanya bertujuan untuk mengedukasi, tetapi juga sebagai bentuk nyata dari komitmen PT. Telkom Indonesia terhadap kesehatan mental karyawan. Selain mendukung peningkatan produktivitas dan kesejahteraan, acara ini berfungsi sebagai sarana komunikasi internal yang strategis untuk memperkuat keterlibatan karyawan dengan perusahaan. Acara virtual ini juga memberi ruang bagi audiens untuk berpartisipasi melalui sesi Q&A, memungkinkan peserta untuk berinteraksi secara langsung dengan narasumber dan mendapatkan jawaban atas pertanyaan yang relevan dengan kebutuhan mereka.



Gambar 1.5 Program InTalks Innovation Day DDB Telkom

(Sumber: Akun Youtube Innovation Day DDB Telkom)

Karya akhir ini memiliki persamaan dengan program Innovation Day sebelumnya yaitu InTalks dengan judul “*Empowering Education through Digital Transformation*”. Perancangan karya ini memiliki beberapa perbedaan mendasar dibandingkan dengan acara virtual sejenis yang telah dilaksanakan sebelumnya, terutama dalam hal format dan tingkat interaksi yang ditawarkan kepada audiens.

Sebagian besar acara digital yang diselenggarakan oleh Innovation Day sebelumnya lebih berfokus pada penyampaian informasi secara satu arah, di mana narasumber menyampaikan materi tanpa ada kesempatan yang memadai bagi peserta untuk berinteraksi secara langsung.

Sebaliknya, pada acara virtual *sharing knowledge* Innovation Day kali ini dirancang untuk memaksimalkan keterlibatan audiens melalui format *live streaming* yang interaktif. Dengan adanya sesi tanya jawab melalui aplikasi Slido, audiens tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga dapat aktif berpartisipasi dan mengajukan pertanyaan. Hal ini meningkatkan kualitas pertukaran pengetahuan, di mana audiens dapat mendapatkan informasi yang lebih spesifik dan relevan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Untuk memastikan acara *Innovation Day* berjalan optimal, penting untuk menggabungkan elemen interaktif dengan penerapan prinsip manajemen acara yang terstruktur. Pendekatan ini membantu acara tidak hanya menarik perhatian audiens tetapi juga terorganisir dengan baik dan sesuai dengan standar profesional. Dengan cara ini, pengalaman audiens menjadi lebih bermakna dan proses pertukaran pengetahuan berlangsung secara efektif dan efisien.

Selama proses produksi acara virtual *sharing knowledge* Innovation Day, tim Innovation Day selalu menerapkan teori manajemen acara agar setiap acara virtual yang dibuat dapat dilaksanakan dengan lancar dan diatur sesuai dengan harapan tetapi Innovation Day belum sempurna dalam menerapkannya. Menurut Goldblatt (2014), manajemen acara adalah kegiatan profesional yang mengumpulkan dan mempertemukan orang-orang untuk tujuan perayaan, pendidikan, pemasaran, atau reuni serta bertanggung jawab dalam melakukan penelitian, merancang kegiatan, melakukan perencanaan, serta melaksanakan koordinasi dan pengawasan untuk memastikan acara terlaksana dengan baik. Tim Innovation Day menerapkan proses ini agar acara dapat berjalan secara profesional, sistematis, efisien, dan efektif, mencakup semua tahapan mulai dari perencanaan konsep hingga pelaksanaan dan pengawasan (Adawiyah, 2020)

Pada program *sharing knowledge Innovation Day* kali ini, format yang digunakan adalah live streaming. *Live streaming* merujuk pada penyiaran berkelanjutan yang berlangsung secara langsung atau dalam waktu nyata (Lohmar, 2011). Format ini dipilih untuk memudahkan audiens menyaksikan tayangan *Innovation Day* secara langsung melalui media pendukung seperti microsite dan media sosial YouTube. Menurut Utami (2022), *microsite* adalah situs web kecil yang dirancang khusus untuk mendukung strategi pemasaran atau tujuan bisnis tertentu. Microsite ini biasanya dimanfaatkan untuk menyajikan konten, mempromosikan produk, memberikan informasi acara, dan menampilkan promo menarik yang sedang berlangsung.

Melalui penggunaan microsite, audiens dapat bertanya langsung kepada narasumber melalui kolom pertanyaan yang telah disediakan oleh tim *Innovation Day*. Selain itu, tim juga menyediakan fasilitas kuis yang dilaksanakan pada sesi akhir *sharing knowledge*. Fasilitas ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan audiens yang menyaksikan tayangan secara *live streaming* melalui microsite. Sementara itu, media sosial YouTube digunakan sebagai platform utama untuk produksi live streaming, yang kemudian diintegrasikan dengan microsite untuk memberikan pengalaman menonton yang interaktif dan mudah diakses.



Gambar 1.6 Video Entertainment: Top Mobile Apps 2024

(Sumber: We are Social, 2024)

Mengacu pada data *We are Social* pada Januari 2024, aplikasi media sosial Youtube mendapatkan urutan pertama pada *top video entertainment apps by monthly active users*. Hal ini menjadi salah satu acuan tim Innovation Day memilih format *live streaming* dengan menggunakan aplikasi media sosial Youtube. Pengaplikasian media sosial Youtube sangat memudahkan untuk *sharing knowledge* dalam menyebarkan informasi serta ilmu dari narasumber untuk sampai kepada audiens.

Karya akhir ini dibuat untuk mengidentifikasi secara rinci tugas dan tanggung jawab visual *content creator live streaming* dalam mendukung kelancaran program acara virtual *Innovation Day*, khususnya pada episode “Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries.” Selain itu, karya ini bertujuan untuk mengintegrasikan pengalaman praktis penulis sebagai visual *content creator* dengan konsep manajemen acara yang dikemukakan oleh Goldblatt (2014), yang mencakup lima tahapan utama dalam pengelolaan acara. Dengan demikian, karya ini diharapkan dapat memberikan gambaran teoritis yang relevan dengan praktik di lapangan.

Pada program acara virtual *Innovation Day* episode “Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries,” penulis mendapatkan kesempatan untuk menjadi visual *content creator streaming*. Menurut Syahdan (2022), visual *content creator* memainkan peran yang sangat penting dalam proses penyiaran, terutama di era digital yang memerlukan penyiaran secara online melalui platform media sosial. Visual *content creator* dituntut memiliki kepekaan yang tinggi dalam menjalankan tugasnya, khususnya saat siaran langsung atau *on air* secara real-time.

Peran operator pada program ini meliputi pengoperasian aplikasi live streaming Vmix dan pengelolaan semua aset visual yang akan digunakan selama proses produksi. Tugas ini mencakup tanggung jawab teknis yang signifikan untuk memastikan bahwa setiap elemen acara berjalan dengan lancar dan tanpa hambatan, mulai dari persiapan hingga pelaksanaan siaran langsung.

Dalam karya akhir ini, teori yang digunakan untuk membahas peran visual *content creator* adalah konsep manajemen acara dari Goldblatt (2014), yang mencakup lima tahapan dalam pengelolaan acara. Penulis akan menguraikan pengalaman serta temuan selama menjadi visual *content creator live streaming* pada acara *Innovation Day*, termasuk tantangan dan solusi yang dihadapi selama proses produksi. Hal ini diharapkan dapat menjadi kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan pengelolaan acara virtual di masa depan.

1.2 Identifikasi/Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penulisan diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut. Bagaimana peran visual *content creator* dalam pengelolaan acara *live streaming sharing knowledge Innovation Day* episode “Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries” dalam meingplementasikan lima tahap manajemen acara.

1.3 Fokus Perancangan

Fokus perancangan karya pada karya akhir ini yaitu bagaimana peran visual *content creator* dalam pengelolaan acara *live streaming sharing knowledge Innovation Day* episode “Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries”.

1.4 Tujuan Karya

Tujuan karya acara virtual *sharing knowledge Innnovation Day* dengan judul Episode “*Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries*” untuk memberikan edukasi melalui *sharing knowledge* virtual yang dapat diakses hanya melalui Youtube dan *microsite* kepada seluruh pekerja internal Telkom dan seluruh masyarakat Indonesia.

1.5 Manfaat Karya

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Berkontribusi pada bidang akademis dengan menyediakan referensi baru terkait manajemen acara virtual, yang relevan untuk penelitian dan pengembangan kurikulum manajemen acara di era digital.
2. Memperdalam penerapan teori manajemen dalam konteks digital, terutama pada aspek perencanaan dan pengawasan acara virtual.
3. Memperkaya literatur tentang pentingnya peran teknis operator dalam mendukung kelancaran acara virtual.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Karya akhir ini diharapkan membantu meningkatkan pengetahuan karyawan Telkom Indonesia, yang berdampak pada peningkatan keterampilan dan produktivitas tim, sejalan dengan tujuan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) di perusahaan.
2. Menjadi bahan panduan bagi divisi atau *tribe* Telkom Indonesia lainnya serta perusahaan lain yang ingin memberikan edukasi melalui acara virtual.

1.6 Jadwal Kegiatan

1.6.1 Waktu dan Lokasi

Produksi program *live streaming* Innovation Day Episode "*Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries*" dilaksanakan di studio Innovation Day yang berlokasi di Gedung IndigoHub, Lantai 2, Jalan Gegerkalong Hilir No. 47, Bandung, Jawa Barat 40153. Pada hari Kamis, 17 Oktober 2024. *Live streaming* Ini berlangsung dari pukul 10.00 hingga 11.00 WIB.

1.6.2 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Perancangan Karya Akhir

No.	Nama Kegiatan	Oktober 2024					November	Desember
		1	2	3	4	5		
1.	<ul style="list-style-type: none"> ● Mencari Narasumber ● Menghubungi Narasumber ● Menentukan Tema dan Konsep ● Pembuatan <i>Term of References</i> ● Membuat Kesepakatan dengan Narasumber ● <i>Briefing</i> dengan Narasumber ● Pembuatan <i>Flyer</i> ● Penyebaran <i>Flyer</i> ● Membuat <i>Visual Lower third</i> dan <i>Bumper</i> 							
2.	<ul style="list-style-type: none"> ● Membuat <i>online meet</i> dengan Narasumber ● Melakukan <i>Run Through Acara</i> Virtual ● Melakukan <i>live streaming</i> dengan narasumber ● Evaluasi Acara 							
3.	<ul style="list-style-type: none"> ● Proses pengerjaan perancangan karya akhir 							
4.	<ul style="list-style-type: none"> ● Proses finalisasi perancangan karya akhir 							

(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan latar belakang perancangan karya, identifikasi masalah, tujuan perencanaan, manfaat karya, jadwal kegiatan, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN KONSEPTUAL

Bab ini mengulas konsep-konsep yang berkaitan dengan teori komunikasi organisasi, acara, manajemen acara, dan konsep live streaming, yang akan dikaitkan dengan referensi dan sumber yang relevan.

BAB III METODE DAN KONSEP

Bab ini memberikan gambaran tentang subjek dan objek penelitian. Metode pengumpulan data mencakup wawancara, observasi, dan pengumpulan data digital tertulis. Selain itu, penulis menyajikan analisis permasalahan, konsep komunikasi, dan skema perancangan karya dalam metode dan konsep.

BAB IV HASIL KARYA

Bab ini membahas proses perancangan karya mulai dari tahap perencanaan hingga produksi serta analisis hasil karya, mengacu pada kesesuaian teori dan konsep terhadap karya yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bagian akhir yang memuat kesimpulan dari hasil karya yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, serta saran dari penulis untuk kalangan akademisi dan perusahaan.