

OPTIMASI PRODUKSI ASET DIGITAL VIRTUAL EVENT DALAM MENINGKATKAN KUALITAS EVENT VIRTUAL (STUDI KASUS PADA KEMENKUMHAM LEGAL EXPO)

Dewi Melati^{1*}, Sultan Syarief²

^{1,2}Politeknik Jakarta Internasional

*Korespondensi: dewi.melati@jih.ac.id

Diajukan 13-05-2022	Direvisi 21-05-2022	Diterima 30-05-2022
------------------------	------------------------	------------------------

ABSTRACT

Purpose: This research was conducted to find out how to optimize virtual event digital assets in order to produce quality virtual events and engage the event participants.

Method: This study uses a qualitative descriptive method with data collection using observation and literature study.

Results: The research results show that digital assets produced in addition to paying attention to design aesthetics, must also be adjusted to standard size, position or visual layout on the screen, hence the display during live streaming events can be more optimal.

Keywords: virtual event, asset digital virtual event, event management

ABSTRAK

Tujuan: Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana mengoptimalkan aset digital virtual event agar dapat menghasilkan virtual event yang berkualitas dan menarik perhatian peserta acara.

Metode: Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan observasi dan studi kepustakaan.

Hasil: Hasil riset menunjukkan bahwa aset digital yang diproduksi selain memperhatikan estetika desain, juga harus menyesuaikan dengan standar ukuran, posisi atau tata letak visual di layar, agar tampilan selama live streaming event dapat lebih optimal.

Kata Kunci: virtual event, aset digital virtual event, event management

PENDAHULUAN

Pandemi sangat memengaruhi industri penyelenggaraan kegiatan (event), yang ditandai dengan banyak event yang ditunda atau bahkan dibatalkan. Dampak lainnya yaitu kegiatan yang sebelumnya diselenggarakan secara tatap muka harus berubah format menjadi online atau dikenal dengan virtual event. Penyelenggaraan virtual event tentu saja memberikan pengalaman yang berbeda dibanding dengan event tatap muka. Event tatap muka memungkinkan pengunjung berkumpul dan berinteraksi, melihat dan merasakan secara langsung, misalnya peserta seminar dapat melakukan networking atau pengunjung pameran dapat mencoba produk yang dipamerkan, hal-hal tersebut tidak dapat dilakukan atau dirasakan dalam virtual event. Permasalahan lain yang dihadapi dalam penyelenggaraan virtual event yaitu masalah atensi dan keterlibatan peserta (attendee engagement) selama virtual event berlangsung. Perhatian peserta sangat mudah teralihkan terutama jika acara dinilai kurang menarik atau membosankan. Konsep acara yang monoton, tampilan yang tidak menarik, atau masalah teknis seperti koneksi internet dapat menjadi pemicu bagi peserta untuk mengikuti acara hingga selesai atau meninggalkan acara.

Penyelenggara event harus merancang event yang berkualitas dan profesional agar mampu menarik minat peserta. Salah satu aspek yang harus diperhatikan adalah tampilan aset digital. Aset Digital merupakan kebutuhan materi dalam bentuk visual untuk ditampilkan ke media streaming saat virtual event berlangsung dan harus disusun sesuai

rundown yang sudah disediakan oleh penyelenggara acara. Tampilan aset digital yang kurang menarik akan menimbulkan kesan acara yang kurang profesional, hal ini tentu saja akan memengaruhi penilaian peserta terhadap kualitas acara tersebut. Dalam penyelenggaraan virtual event, aset digital harus dirancang sedemikian rupa sesuai konsep acara, untuk kemudian ditampilkan secara langsung (livestreaming) menggunakan software broadcast. Untuk menghasilkan tampilan yang maksimal, desainer harus memproduksi aset digital yang sesuai dengan standar dari software broadcast yang digunakan, dengan tetap memperhatikan sisi estetikanya.

Groovy Event Organizer (Groovy EO) merupakan salah satu event organizer yang memberikan pelayanan / jasa event organizer (EO) terlengkap di Jakarta. Groovy EO yang memiliki visi untuk menjadi yang terbaik di Jakarta telah membangun inovasi dalam era New Normal, yaitu mengadakan virtual event yang melibatkan banyak orang tanpa membuat keramaian agar terhindar dari Covid 19. Selama masa pandemic, Groovy EO telah menyelenggarakan berbagai virtual event yang mengandalkan aset digital virtual yang kreatif dan inovatif. Groovy EO menjadikan aset digital menjadi salah satu faktor untuk menambah daya tarik virtual event yang mereka adakan. Salah satu event yang diadakan adalah Event Kemenkumham Legal Expo 2021.

Event Kemenkumham Legal Expo 2021 merupakan salah satu gebrakan layanan terpadu Hukum dan HAM serta sarana publikasi Hukum dan HAM. Event ini menjadi ruang media layanan informasi serta konsultasi Hukum dan HAM Kanwil Kumham Banten, serta untuk memudahkan akses masyarakat dalam mendapatkan informasi Hukum dan HAM. Kegiatan Kemenkumham Legal Expo berlangsung selama 48 jam, pada tanggal 25 - 27 Oktober 2021. Konsep acara adalah Live Streaming 48 Jam Nonstop, yang dihadiri Wakil Menteri Kumham RI, Edward Omar Sharif Hiariej. Konsep expo ini adalah event hybrid yaitu kegiatan dilaksanakan secara tatap muka dan virtual. Kegiatan tatap muka dilakukan di mal Lotte Shopping Avenue, Kuningan Jakarta, sedangkan kegiatan virtual diadakan di Gedung Kemenkumham Dirjen AHU Lantai 1 dan Ruang Rapat Lantai 8.

Rangkaian kegiatan yang dilakukan secara tatap muka berupa Pelayanan Paspor Simpatik, Layanan Konsultasi Hukum, Layanan Konsultasi Kekayaan Intelektual, Layanan Konsultasi Perseroan Terbatas, Persekutuan Komanditer (CV) oleh Administrasi Hukum Umum (AHU), Layanan Komunikasi Masyarakat HAM (Yankomas), Pameran Hasil Karya Warga Binaan, dan Pameran Produk UMKM. Adapun kegiatan yang dilakukan secara virtual yaitu Seminar & Webinar Series (terdapat 8 Webinar Series), Live music performance. Untuk pameran disediakan website Virtual Legal Expo.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai cara mengoptimalkan proses produksi aset digital untuk sebuah virtual event agar dapat menjadi panduan bagi penyelenggaraan event dalam menyelenggarakan virtual event yang berkualitas serta mampu menarik perhatian peserta. Dengan mengambil studi kasus pada event Kemenkumham Legal Expo 2021, maka aset digital yang dibahas meliputi ebanner, frame, bumper video, lower third, virtual stage, dan website virtual expo, sedangkan software livestreaming yang akan dibahas yaitu vMIX, sesuai yang digunakan oleh Groovy EO dalam event Kemenkumham Legal Expo 2021.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif ialah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki suatu kondisi, keadaan, atau peristiwa lain, kemudian hasilnya akan dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian (Arikunto, 2019). Metode penelitian deskriptif bertujuan untuk menemukan fakta, dari suatu obyek, kondisi, pemikiran maupun peristiwa yang terjadi saat ini dengan kesimpulan yang tepat.

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah melalui observasi dan studi kepustakaan. Pengamatan langsung dilakukan pada event Kemenkumham Legal Expo 2021,

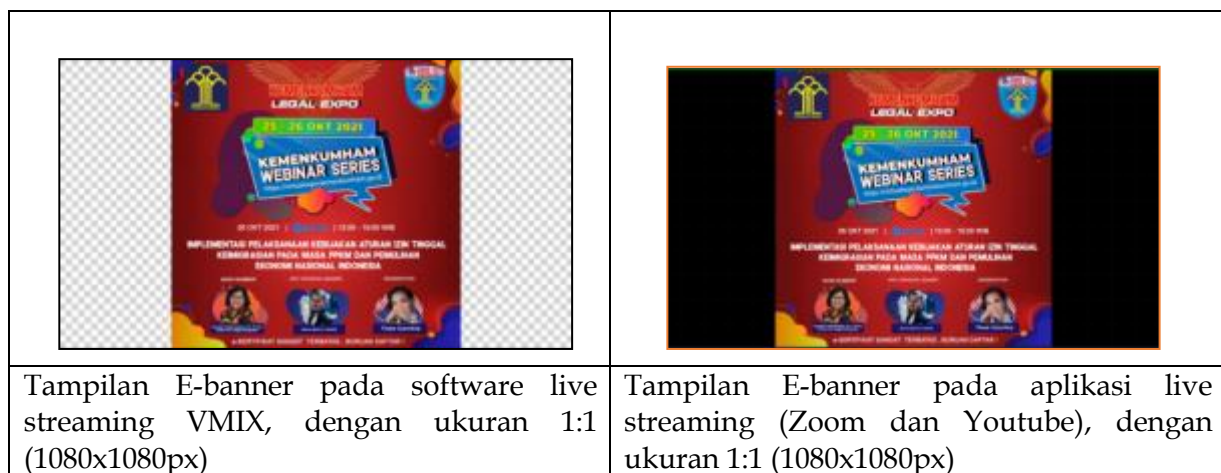
dengan periode waktu mulai bulan Januari hingga Oktober 2021. Penulis menggunakan buku-buku, jurnal, artikel ilmiah yang berhubungan dengan obyek yang diteliti untuk melengkapi data dengan berbagai teori-teori dan penjelasan dalam penulisan serta memperkuat fakta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Asset digital virtual event yang diproduksi sangat mempengaruhi tampilan pada saat live streaming. Untuk mendapatkan hasil yang optimal maka asset digital harus didesain sedemikian rupa agar ketika live streaming tidak mengganggu jalannya acara sekaligus tetap mempertahankan nilai estetika tampilan virtual. Beberapa hal yang dapat dioptimalkan yaitu:

1. Ukuran E-banner

Banner merupakan media promosi yang berisi pesan untuk mengenalkan atau menawarkan sesuatu. Dalam penyelenggaraan event virtual, biasanya diawali dengan broadcast informasi mengenai acara dalam format banner online (e-banner). Sebuah e-banner tidak ada bedanya dengan banner fisik dalam bentuk maupun format, hanya saja distribusinya dilakukan secara online. Selain digunakan untuk menginformasikan atau mengundang peserta menghadiri event, e-banner juga ditampilkan pada saat awal dibukanya event ketika peserta masih menunggu acara dimulai. Ukuran e-banner harus disesuaikan dengan format live streaming agar tampilannya sempurna di layar audience virtual. Ukuran e-banner yang optimal untuk ditampilkan ketika live streaming melalui Youtube, Zoom, Facebook Live adalah 16:9 dengan resolusi 1920x1080px, sedangkan ukuran untuk Instagram live adalah 4:5 dengan resolusi 1080x1350px. Format file haruslah MP4 untuk Video dan PNG, JPG, TIFF, dan BMP untuk Foto. Jika ukuran tidak sesuai maka tampilan di layar akan menciptakan sisi kosong atau hitam ketika ditampilkan. Berikut ini contoh e-banner yang ukurannya tidak sesuai dari Kemenkumham Legal Expo:



Gambar 1. Contoh Tampilan E-Banner yang Tidak Sesuai Ukurannya
(Sumber: Kemenkumham Legal Expo, 2021)

Pada gambar 1 di atas, ukuran e-banner adalah 1:1 dengan resolusi 1080x1080px. Ukuran ini menciptakan sisi kosong (transparan) di sisi kanan dan kirinya ketika ditampilkan dengan menggunakan software live streaming VMIX, dan akan membuat tampilan di layar audience virtual menjadi hitam. Kasus yang sering terjadi adalah tim produksi EO sering kali menggunakan file yang dikirim oleh pihak klien tanpa mengubah ukuran e-banner, dan klien sering kali memberikan e-banner yang ukuran dan format yang tidak sesuai untuk live streaming. Untuk mengoptimalkan tampilan e-banner ini, maka tim produksi harus melakukan produksi ulang untuk mendapatkan tampilan yang sempurna ketika live streaming. Berikut ini contoh tampilan e-banner dengan ukuran 16:9 dengan resolusi 1920x1080px yang sesuai untuk live streaming:





Gambar 2. Contoh Tampilan E-Banner dengan Ukuran 16:9 Resolusi 1920x1080px (Sumber: Kemenkumham Legal Expo, 2021)

2. Ukuran Frame

Frame adalah tepi/batas satuan dalam video/foto. Frame berfungsi sebagai pembatas gambar pada layar. Frame diumpamakan seperti kertas hvs Horizontal yang telah digambar. Ukuran frame sangat penting karena dapat mengganggu kenyamanan audience virtual selama acara. Ukuran frame yang optimal adalah sebagai berikut:

a) Frame Single

Frame single adalah frame untuk memfokuskan tayangan pada satu hal/tujuan, misalnya fokus kepada moderator/narasumber ketika sedang tampil berbicara. Ukuran frame yang menghasilkan tampilan yang sempurna adalah 16:9 (1920x1080px). Berikut ini perbandingan ukuran frame pada Kemenkumham Legal Expo:

	
<p>Tampilan frame single pada aplikasi live streaming VMIX, dengan ukuran frame 1:1 (1080x1080px)</p>	<p>Tampilan frame single pada aplikasi live streaming VMIX, dengan ukuran frame 16:9 (1920x1080px)</p>

Gambar 3. Perbandingan Tampilan Ukuran Frame Single (Sumber: Kemenkumham Legal Expo, 2021)

Pada gambar 3 sebelah kiri di atas menggunakan ukuran frame 1:1 (1080x1080px) yang membuat tampilan gambar menjadi kotak, ukuran frame pun terlihat kecil, dan tersisa banyak ruang kosong di sisi kanan dan kiri. Jika dibandingkan dengan gambar sebelah kanan, dimana ukuran frame adalah 16:9 (1920x1080px.) akan menghasilkan tampilan yang lebih luas dan enak dipandang.

b) Frame single dan materi (Frame Presentasi)

Frame single dan materi atau disebut juga frame presentasi, merupakan frame yang digunakan untuk tampilan materi pembicara. Biasanya materi presentasi berupa PowerPoint atau Pdf. Tampilan materi presentasi harus jelas agar audience virtual dapat

membaca isinya. Ukuran frame single adalah 16:9 (1920x1080px), tetapi ketika harus menampilkan pembicara dan materi di satu layar, ukuran tersebut harus diperkecil persentasenya hingga mendapatkan tampilan yang optimal. Berikut ini perbandingan tampilan frame presentasi pada Kemenkumham Legal Expo:

	
<p>Tampilan Frame Presentasi dengan komposisi 50% pembicara, 50% materi</p>	<p>Tampilan Frame Presentasi dengan komposisi 30% pembicara, 70% materi</p>

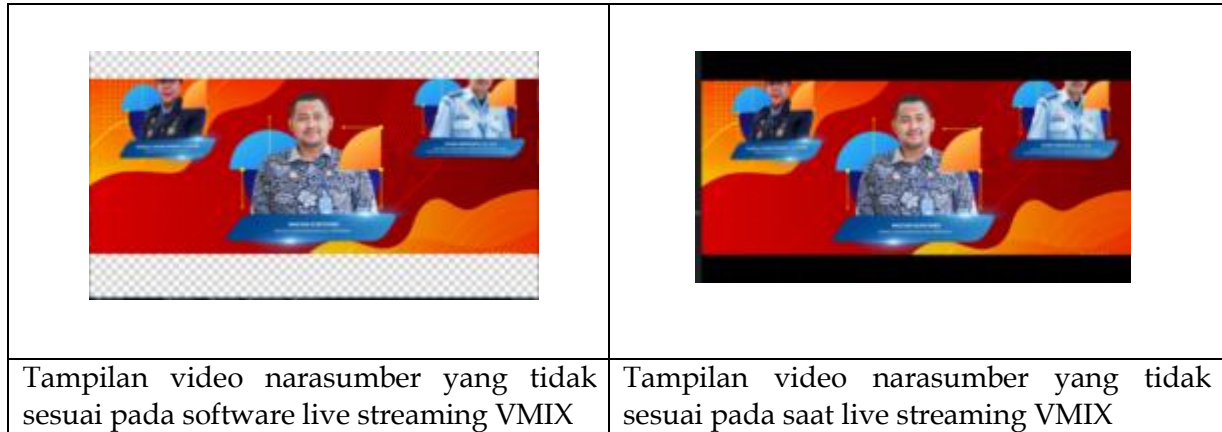
Gambar 4. Perbandingan Tampilan Frame Presentasi (Sumber: Kemenkumham Legal Expo, 2021)

Pada gambar 4 sebelah kiri, frame pembicara dan frame materi sama ukurannya dan sejajar. Hal ini terjadi ketika desainer memperkecil ukuran frame menjadi 50% untuk masing-masing frame pembicara maupun materi. Ukuran frame presentasi seperti ini membuat tulisan yang terdapat di materi (power point) akan terlihat lebih kecil bahkan tidak bisa dibaca. Sedangkan untuk tampilan pada gambar sebelah kanan, ukuran untuk frame pembicara diperkecil menjadi 30% dan ukuran frame materi adalah 70%. Proporsi ini membuat tampilan pembicara lebih kecil dan tampilan materi lebih besar. Penempatan frame pembicara boleh di sebelah kiri atau kanan dengan posisi center dari frame materi. Penempatan seperti ini akan membuat tampilan pada saat live streaming lebih optimal.

3. Bumper Video

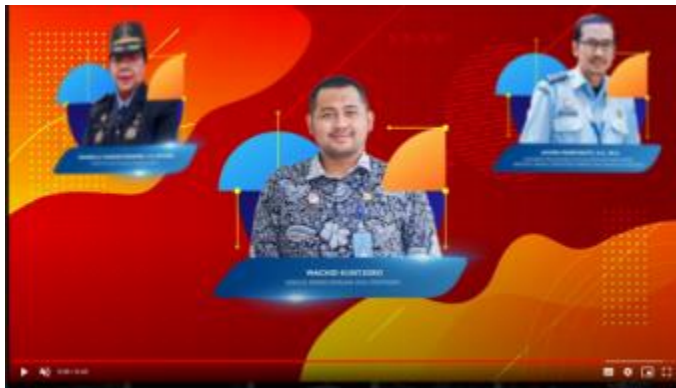
Bumper Video adalah seluruh animasi dalam event virtual, terdiri dari bumper acara (opening dan closing), bumper transisi, bumper breakout room, video narasumber, video TVC dan animasi trigger. Bumper video dapat berupa sebuah program video yang merupakan animasi pendek yang menggambarkan identitas sebuah acara atau instansi. Dengan adanya bumper tersebut acara atau instansi tersebut akan mudah dipahami oleh pemirsa tanpa perlu penjelasan yang panjang lebar. Bumper video yang baik harus sesuai dengan ukuran frame dimana akan ditampilkan bumper tersebut, misalnya di Youtube akan mengikuti ukuran 16:9 (1920x1080px), sedangkan di Instagram menggunakan ukuran 4:5 (1080x1350px).

Adapun permasalahan yang sering terjadi adalah ketidaksesuaian ukuran video yang dikirim oleh klien kepada pihak EO sehingga ketika ditampilkan video tersebut tidak sempurna. Berikut ini contoh video narasumber yang ukurannya tidak sesuai untuk live streaming VMIX:



Gambar 5. Tampilan Video yang Tidak Sesuai Ukurannya.
(Sumber: Kemenkumham Legal Expo, 2021)

Video narasumber adalah video animasi yang menampilkan foto/gambar serta profil nama dan jabatan sang narasumber. Pada gambar 5 di atas, video narasumber menggunakan standar rasio industri film yaitu 2.35:1 dan 1.85:1, artinya gambar yang dihasilkan terasa lebih panjang. Ukuran video tersebut juga akan menghasilkan ruang kosong/hitam pada tampilan video, selain itu tulisan/desain yang terdapat di dalam video akan terpotong dan tidak dapat dibaca. Ukuran video yang sesuai standar live streaming adalah 16:9 (1920x1080px), dengan ukuran ini tampilan ketika live streaming akan sempurna, tidak menyisakan sisi kosong dan tidak ada gambar yang terpotong. Berikut ini contoh video narasumber yang menggunakan ukuran 16:9 (1920x1080px):



Gambar 6. Contoh Tampilan Video Narasumber dengan ukuran 16:9 (1920x1080px)
(Sumber: Kemenkumham Legal Expo, 2021)

Kasus lain juga terjadi pada Video TVC. Video TVC (Television Commercial) atau dikenal juga sebagai Video Advertisement, merupakan media pemasaran yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan mengenalkan produk atau jasa kepada khalayak umum melalui video. Sering sekali video TVC/Iklan yang diberikan oleh klien tidak sesuai ukuran. Klien biasanya membuat video TVC berdasarkan ukuran video untuk story instagram yaitu 1080x1350px. Format ini pastinya akan membuat sisi kosong atau hitam pada sisi kanan dan kiri layar pada saat live streaming.

Untuk mengoptimalkan tampilan bumper video yang tidak sesuai ukuran ini, tim produksi dapat membuat ulang video dengan standar ukuran yang benar yaitu 16:9 (1920x1080px). Solusi lain yaitu menambahkan layar background di belakang video untuk menutupi sisi hitam. Berikut contoh tampilan video TVC yang tidak sesuai ukuran dan tampilan yang sudah diberi background.

	
<p>Tampilan Video TVC dengan ukuran 1080x1350px</p>	<p>Tampilan Video TVC yang diberi background</p>

Gambar 7. Contoh Tampilan Video TVC yang Tidak Sesuai Ukuran dan Tampilan dengan Background.

(Sumber: Kemenkumham Legal Expo, 2021)

4. Lower Third

Lower Third adalah animasi banner tulisan nama yang sering ada di program Live Streaming atau transparent graphics overlay yang dipasang di bagian bawah video. Lower third sangat penting untuk memperjelas nama dan jabatan narasumber dan desainnya tidak boleh mengganggu tampilan presentasi. Lower third tidak perlu besar dan mencolok tetapi harus jelas. Berikut ini perbandingan tampilan lower third pada Kemenkumham Legal Expo:

	
<p>Posisi dan ukuran Lower third yang tidak sesuai</p>	<p>Posisi dan Ukuran Lower third yang sesuai</p>

Gambar 8. Perbandingan Tampilan Lower Third

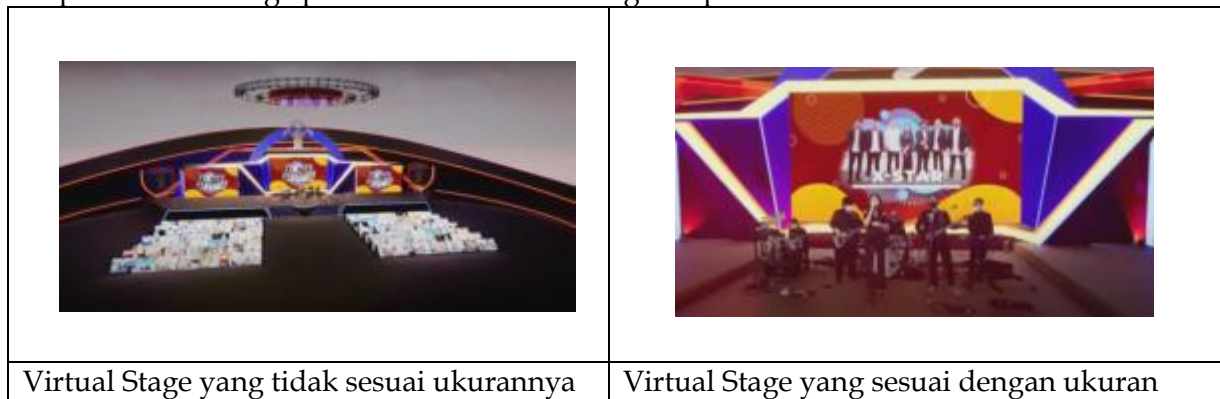
(Sumber: Kemenkumham Legal Expo, 2021)

Lower third yang tidak sesuai dapat mengganggu tampilan virtual bahkan menghalangi tampilan yang sedang ditayangkan (lihat gambar 8 sebelah kiri). Ukuran Lower third tidak harus 16:9 dikarenakan lower third sendiri merupakan aksesoris dalam virtual event. Ukuran yang tepat untuk lower third sendiri biasanya ditentukan dari seberapa lebar frame yang akan nanti tampilkan. Lower third pada dasarnya dapat dioptimalkan oleh operator yang menjalankan live streaming sehingga tidak ada ukuran lower third yang standar.

5. Virtual Stage

Virtual stage adalah background dari acara yang diadakan, selain sebagai latar belakang virtual stage ini dapat dipakai sebagai dekorasi supaya panggung acara jadi lebih menarik dan indah untuk dilihat audience yang mengikuti virtual event. Ukuran sebuah

virtual stage seharusnya mencakup hanya panggungnya saja. Berikut ini perbandingan tampilan virtual stage pada Kemenkumham Legal Expo:



Gambar 9. Perbandingan Tampilan Virtual Stage
(Sumber: Kemenkumham Legal Expo, 2021)

Permasalahan pada virtual stage adalah ukuran panggung virtual Stage dan marking kamera. Semakin luas tampilan virtual stage, maka semakin kecil tampilan orang yang terdapat di atas panggung virtual stage. Hal ini membuat para peserta tidak dapat melihat narasumber / orang di atas panggung (lihat gambar 9 sebelah kiri).

Adapun hal yang harus dilakukan jika terjadi kesalahan pada virtual stage yaitu: desainer membuat ulang virtual stage yang hanya mencakup ukuran panggung (stage) saja (lihat gambar 9 sebelah kanan). Akan tetapi jika tidak ada waktu untuk produksi ulang virtual stage, maka Operator live streaming VMIX harus memperbesar (zoom) tampilan pada virtual stage secara digital agar penonton dapat melihatnya, tetapi teknik ini memiliki resiko yaitu tampilan peserta yang di atas panggung akan pecah/buram.

6. Website Virtual Expo

Sebuah website virtual expo berisi fitur registrasi, booth-booth, stage utama, layar LED promosi, fitur menu webinar. Website virtual expo harus memberikan kenyamanan bagi pengunjung yang ingin menjelajahi/mengikuti expo tersebut. Tampilan website sangat penting dalam memberi kenyamanan tersebut. Hal-hal yang harus diperhatikan adalah:

a) Warna dan pencahayaan website virtual expo

Warna harus solid (pekat) supaya garis desain terlihat jelas. Pencahayaan tidak boleh terlalu terang atau terlalu gelap untuk tampilan keseluruhan. Selain itu perlu ditambahkan lampu sorot (spotlight) ke *booth-booth* pameran agar lebih menarik *booth*-nya dan juga sebagai petunjuk bagi pengunjung.

b) Peletakan *booth-booth virtual*

Di dalam suatu *landing page*, *booth* pameran tidak boleh terlalu banyak karena akan memberi kesan penuh. Jika ingin menampilkan banyak *booth* dapat menggunakan fitur *gate* yang sebenarnya merupakan pintu masuk ke *page booth* yang lain. Peletakan *booth* utama harus dominan dan lebih besar daripada *booth* lainnya.

c) Ukuran *booth virtual*

Booth harus dibedakan sesuai dengan kriteria sponsor (biaya yang dibayarkan oleh peserta *exhibitor*), hal ini tidak berbeda jauh dengan konsep *offline*.

d) Layar interaktif dan papan petunjuk

Layar interaktif adalah untuk membantu peserta menggunakan fitur yang ada di expo. Layar interaktif harus diberi tanda agar pengunjung tahu bahwa layar tersebut dapat diklik untuk menampilkan fitur-fitur yang ada di web. Papan petunjuk harus di-*highlight*.

e) Panggung utama

Panggung utama harus didesain berbeda agar terlihat seperti panggung dan bukan *booth*. Panggung utama harus dibuat dalam satu *page* tersendiri dan terpisah dari *booth-booth*.

f) Gate / menu menuju booth atau page

Gate mewakili menu untuk transisi ke *page* lain. Posisi *gate* harus jelas dan memperlihatkan bahwa hal tersebut adalah sebuah *gate*.

Tampilan website sangat penting untuk menarik minat peserta dalam menjelajah fitur-fitur yang ada di website. Warna dan pencahayaan yang kurang menarik ataupun komposisi yang banyak ruang kosong akan membuat website kurang menarik. Selain itu keberadaan fitur-fitur pendukung seperti papan petunjuk, layanan pelanggan (*customer service*), *gate* juga sangat penting untuk membantu pengunjung menjelajahi *booth-booth* di setiap ruang pameran yang diterjemahkan dalam bentuk *page* website. Berikut ini perbandingan tampilan website pada event Kemenkumham Legal Expo 2021:

	<p><i>Tampilan yang kurang menarik</i></p>
	<p><i>Tampilan yang menarik</i></p>

Gambar 10. Perbandingan tampilan website pada event Kemenkumham Legal Expo 2021 (Sumber: Kemenkumham Legal Expo, 2021)

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, secara deskriptif dapat dilihat bahwa aset digital sangat penting dalam virtual event. Aset digital yang tidak sesuai dengan software live streaming akan menghasilkan tampilan yang kurang optimal ketika disiarkan secara langsung (livestreaming) melalui software. Hasil yang optimal adalah ukuran 16:9 (1920x1080px.) untuk ebanner, frame acara, maupun bumper video, jika menggunakan software livestreaming vMix. Hal lain yang harus diperhatikan adalah posisi dan ukuran lower third dan virtual stage harus sesuai kebutuhan agar tidak mengganggu jalannya acara dan tetap dapat menampilkan informasi / acara secara jelas. Terakhir, website virtual expo harus memperhatikan aspek warna dan pencahayaan, letak dan ukuran booth, gate, customer service serta petunjuk arah yang jelas untuk membantu pengunjung menjelajah secara virtual seperti layaknya mengunjungi expo secara tatap muka (langsung).

SARAN

Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam mengoptimalkan proses produksi aset digital yaitu:

1. Pada tahap Pre-Production sebaiknya dipastikan kembali dan diperiksa kembali detail seluruh aset digital yang akan dibuat oleh tim desain, untuk menghindari kesalahan pada saat pembuatan desain.
2. Staf desainer sebaiknya mempelajari berbagai platform Livestream sehingga dapat memproduksi aset digital yang sesuai dengan platform tersebut.
3. Dalam produksi Virtual Website Expo selain aspek-aspek estetika desain, sebaiknya tim desainer juga berkoordinasi dengan tim koding (IT) dalam membuat setiap fitur website berfungsi maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Cvent Team. (2021). *Hybrid Event Strategies for Dummies®*, Cvent Special Edition. John Wiley & Sons, Inc.
- Endless Event Team. *Your virtual event handbook: the step-by-step guide to plan a flawless virtual experience*. Endless Event Publications.
- LaBorie, K. (2020). *Producing virtual training, meetings and webinars: master the technology to engage participants*. Association for Talent Development.
- Megananda, Y., Wijaya, J. A. (2009). *7 Langkah Jitu Membangun Bisnis Event-Organizer*, Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer.
- Ramely, A., Lim, K. C., Ab. Talib, M. F., & Ramely, A. (2021). *Virtual is vital: The strategies, design, and attendee engagement of virtual events*. *Asia-Pacific Journal of Innovation in Hospitality and Tourism*, 10(3), 463–477.
- Scott, D. M., Manafy, M. (2020). *Standouts virtual event: how to create an experience that your audience will love*. Independently published.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Dewaweb Team. (2021). *Live streaming: panduan untuk pemula*. <https://www.dewaweb.com/blog/live-streaming-panduan-untuk-pemula/>
- Wicaksono, B. W. (2021). *Virtual event, salah satu solusi di masa pandemi*. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/13643/Virtual-Event-Salah-Satu-Solusi-di-Masa-Pandemi.html>