

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

Dinda Shafira^{1*}, Dini Salmiyah Fithrah Ali²

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

*Email: dindashafira99@gmail.com

ABSTRAK

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

Kata Kunci: Adopsi; Hambatan; Peran; Virtual Event.

THE IMPLEMENTATION OF DOLANAN YOK! DURING THE COVID-19 PANDEMIC

ABSTRACT

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

Keywords: Adoption; Obstacle; Role; Virtual Event.

Korespondensi: Dinda Shafira, S.I.Kom. Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom. Jl. Telekomunikasi Terusan Buah Batu Indonesia 40257, Bandung, Indonesia. No. HP, WhatsApp: 085330194802. Email: dindashafiraa99@gmail.com

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang pertama kali ditemukan di Wuhan, China saat ini sudah menyebar ke seluruh negara di dunia, salah satunya adalah Indonesia. Berdasarkan berita yang dikutip dari halaman berita *online* kompas.com, Kasus Covid-19 di Indonesia pertama kali diumumkan oleh pemerintah pada 2 Maret 2020, bahwa sudah terkonfirmasi dua kasus pasien positif Covid-19 di Indonesia. Sehingga, pemerintah memutuskan untuk menutup rantai penularan dengan memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (Ihsanuddin, 2020).

Pemerintah menganjurkan semua orang untuk melakukan *social distancing* dan selalu mematuhi berbagai protokol kesehatan. Masyarakat menerapkan berbagai kebiasaan di antaranya sekolah yang dilakukan secara *online*, selalu menjaga jarak di berbagai tempat, penerapan protokol kesehatan di setiap tempat, bekerja dengan sistem *offline online* dan lain sebagainya. Pada intinya, keadaan ini meminimalisir terjadinya kontak fisik antar manusia agar tidak memperluas penularan virus ini. Sehingga dibutuhkan kerjasama antara pemerintah dan masyarakat untuk selalu menaati protokol kesehatan agar pandemi ini segera berakhir.

Kondisi pandemi Covid-19 merubah berbagai cara atau kebiasaan baru dalam berbagai bidang, perubahan tersebut tentu saja memberikan pengaruh yang cukup besar, salah satunya pada *event*. *Event* yang awalnya bisa diselenggarakan secara *offline*/tatap muka, harus dialihkan menjadi virtual di mana *event* diselenggarakan dengan menggunakan media digital. Perubahan pelaksanaan *event* dari *offline* menjadi *online* memiliki beberapa tujuan atau alasan di antaranya sebagai sarana untuk mengakomodasi peserta acara yang tidak dapat hadir secara langsung, tidak dapat memenuhi biaya pengeluaran, dan suatu permasalahan lainnya (Layman 2020).

Dari beberapa alasan tersebut, kondisi pandemi Covid-19 menjadi salah satu alasan utama atas perubahan konsep *event*. Berubahnya *event offline* menjadi *online* ini selain untuk tetap menjaga eksistensi, di sisi lain juga menyesuaikan dengan keadaan dan peraturan pemerintah yang berlaku untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19. Segala konten yang disampaikan dalam *virtual event* menggunakan media digital. Media digital ini dapat membantu baik dalam proses promosi, pelaksanaan hingga pasca acara.

Pondok Pesantren Bayt Al-Hikmah berdiri pada tahun 2010 yang menyelenggarakan pendidikan formal SMP, SMA dan SMK berbasis pesantren. Pondok ini berlokasi di Kota Pasuruan, Jawa Timur (Bayt Al-Hikmah 2021). Berdasarkan pernyataan dari HM Isyad Yusuf, Pasuruan sendiri memiliki julukan Kota Santri karena memiliki banyak pondok pesantren dan madrasah yang dipenuhi oleh para santri (Emil, 2017). Banyaknya pesaing tersebut, pemilihan *Integrated Marketing Communication tool* menjadi penting untuk dipertimbangkan oleh setiap pelaku bisnis.

Berdasarkan wawancara dengan Ning Widad, pengaruh peningkatan jumlah pendaftar setelah adanya Dolanan Yok! menjadi meningkat. Hal ini disebabkan karena ketika Dolanan Yok! diselenggarakan, setiap peserta maupun *supporter* boleh memasuki lingkungan pondok. Hal pertama yang dilakukan adalah panitia akan mengajak mereka untuk mengelilingi lingkungan pondok. Selain itu, peserta Dolanan Yok! akan bisa melihat betapa produktifnya santri selama *event* berlangsung. Banyak santri yang dulunya merupakan peserta Dolanan Yok! yang saat ini sudah bersekolah di pondok pesantren Bayt Al-Hikmah.

Hal ini menjadikan Bayt Al-Hikmah memilih menyelenggarakan event sebagai *Integrated Marketing Communication tool* untuk membangun komunikasi yang lebih efektif dengan target audiens nya. Selain dapat berinteraksi secara langsung dengan target audiens, adanya media yang mempublikasikan *event* tersebut juga memberikan pengaruh yang cukup besar.

Festival Dolanan Yok! merupakan ikon dari Bayt Al-Hikmah, sehingga panitia selalu memaksimalkan kegiatan di setiap tahunnya baik dari segi peserta, kualitas permainan yang dipertunjukkan, konsep acara, hingga berbagai hiburan tambahan dalam *event* tersebut seperti festival makanan, pertunjukan dan lain sebagainya.

Berdasarkan wawancara dengan ketua pelaksana Dolanan Yok! Virtual Edition dan beberapa informasi yang didapatkan dari Internet (portal berita online dan sosial media, berikut adalah perkembangan festival Dolanan Yok! di setiap tahunnya. Pada tahun pertama penyelenggaraan Dolanan Yok!, panitia pelaksana yang berasal dari OSIS Bayt Al-Hikmah, hanya memfokuskan penyebaran informasi hanya pada 10 sekolah dasar di kota Pasuruan. Permainan tradisional yang diperlombakan pun tidak banyak dan tidak bekerjasama dengan pihak sponsor maupun *media partner* manapun. Penyebaran informasi dilakukan oleh panitia dari sekolah ke sekolah tanpa menggunakan media sosial.

Gambar 1. Suasana Festival Dolanan Yok! 2



Sumber: Instagram @bayhievent. Diakses pada 16 Januari 2021

Setelah menilai adanya respon positif dari masyarakat. Panitia Festival Dolanan Yok! 2 mulai meningkatkan performa dengan memperluas penyebaran informasi di sekolah dasar baik kota maupun kabupaten Pasuruan dan menambah jenis permainan tradisional yang diperlombakan menjadi 10 jenis. Bahkan di hari kedua, *event* ini dihadiri oleh Walikota Kota Pasuruan, Bapak Setiyono. Selain itu, *event* ini juga mendapatkan enam sponsor (Nurul Hidayatullah, 2018).



Gambar 2. Suasana Festival Dolanan Yok! 3

Sumber: Instagram @bayhievent. Diakses pada 16 Januari 2021

Pada tahun 2019, Festival Dolanan Yok! 2019 dinyatakan menjadi suatu festival lomba permainan tradisional terbesar yang melibatkan SD dan SMP se-Jawa Timur (Bayt Al-Hikmah, 2019). Festival ini juga diselenggarakan selama dua hari berturut-turut dan memperlombakan 13 jenis permainan tradisional. Festival Dolanan Yok! 3 ini mendapatkan apresiasi dari beberapa tokoh masyarakat di antaranya Wakil Walikota Pasuruan, Ketua DPRD Kota Pasuruan, Bupati Pasuruan dan Sekretaris Daerah Kota Pasuruan (Diskominfo Kota Pasuruan, 2019).



Gambar 1 Suasana Festival Dolanan Yok! 4

Sumber: Instagram @bayhievent. Diakses pada 16 Januari 2021

Lalu, pada tahun 2020 Festival Dolanan Yok! 4 juga diselenggarakan selama dua hari berturut-turut. *Event* ini diikuti oleh ribuan peserta yang berasal dari pelajar MI/SD wilayah kota dan kabupaten Pasuruan hingga SMP/MTS yang se-Jawa Timur. Bahkan, target peserta melebihi hingga 2000 lebih peserta. Perlombaan yang diselenggarakan pun menjadi lebih beragam, selain permainan tradisional, panitia menambahkan lomba milenial mulai dari vlog, mural, mading 3D dan fotografi. Selain itu *event* ini juga bekerjasama dengan 18 sponsor dan 7 *media partner*. Pada Dolanan Yok! 4, Alissa Wahab (putri pertama Gus Dur) dan Irsyad Yusuf (Bupati Kabupaten Pasuruan) memberikan apresiasi dengan menghadiri *event* tersebut dan mengatakan bahwa *event* tersebut sangat bagus dan sangat inspiratif (Meilisa, 2020).

Berdasarkan penjelasan tersebut, perkembangan yang selalu terjadi di setiap tahunnya menjadikan festival Dolanan Yok! ini suatu *Integrated Marketing Communication tool* yang dilakukan oleh pondok pesantren Bayt Al-Hikmah dalam membangun *awareness* di masyarakat. *Event* menjadi salah satu *Integrated Marketing Communication tool* yang paling banyak digunakan oleh pelaku bisnis. Karena di dalam *event*,

selain dapat mempublikasikan merek, pelaku bisnis juga dapat menciptakan interaksi personal dengan setiap pengunjung. *Event* merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan oleh berbagai pihak tertentu dengan tujuan memberikan pengalaman kepada setiap pengunjung yang hadir. Pengalaman tersebut harus mampu memberikan kesan positif dan mendalam serta mampu disimpan dalam memori pengunjung dalam waktu yang lama (Anzani & Ali, 2019).

Namun, di tengah antusiasme yang tinggi dari pondok pesantren dalam membangun *awareness*, pandemi Covid-19 menjadikan *event* ini tidak dapat diselenggarakan secara *offline*. Berdasarkan kondisi tersebut, panitia Dolanan Yok! membuat strategi baru agar *event* tetap dilaksanakan secara rutin namun dengan konsep yang disesuaikan dengan situasi pandemi tanpa menghilangkan esensi awal diselenggarakannya *event* tersebut.

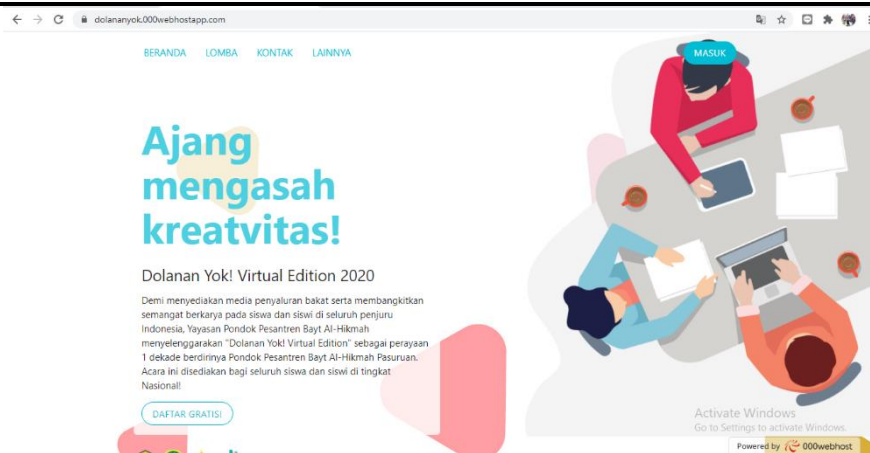
Kondisi pandemi Covid-19 menjadi salah satu contoh dari adanya peningkatan ketidakhadiran yang menjadikannya faktor untuk menyelenggarakan *virtual event*. *Virtual event* menjadi metode inovatif dan layak secara efektif dan efisien untuk memenuhi kebutuhan organisasi (Pearlman & Gates, 2010). Sehingga, panitia akhirnya memutuskan untuk mengganti konsep menjadi Dolanan Yok! Virtual Edition yang merupakan *virtual event*.

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

Tabel 1. 1 Jenis-jenis perlombaan Dolanan Yok! Virtual Edition	SMP/MTS	SMA/MA, SMK/MAK
Menggambar	Fotografi	Cover music
<i>Fashion Show</i>	Vlog	Teater monolog
Menghias masker	Podcasts	Short movie
Menyanyi lagu nusantara	Cover music	Essay
Membaca Puisi	Story telling	
Tari Tunggal	Poster digital	

Sumber: <http://dolananyokve.rf.gd/>. Diakses pada 13 Oktober 2020

Rangkaian Dolanan Yok! Virtual Edition dimulai dengan pengumpulan karya pada tanggal 7 Oktober-31 Desember 2020 dan akan ditutup dengan pengumuman pemenang serta *closing ceremony* pada tanggal 15 Januari 2021. Pengumpulan karya serta persyaratan untuk mengikuti kompetisi ini dengan jelas tertera pada Website (<http://dolananyokve.rf.gd/>) yang telah dibuat oleh panitia dan dapat diakses oleh semua orang. Setiap siswa yang memenuhi syarat bisa mengikuti kompetisi ini secara gratis. Selain untuk mempromosikan Bayt Al-Hikmah, penyelenggara acara pun ingin memberikan sebuah apresiasi bagi siswa/i akan karya yang mereka buat khususnya dalam masa pandemi ini.



Gambar 1. 2 Tampilan Beranda Website Dolanan Yok! Virtual Edition
 Sumber: <http://dolananyokve.rf.gd/>. Diakses pada 13 Oktober 2020

Sehingga, melihat dari fenomena tersebut, masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pondok pesantren Bayt Al-Hikmah tetap membangun *awareness* melalui sebuah *event* Dolanan Yok! yang menjadi ikon pondok pesantren tersebut. *Event* yang awalnya tatap muka harus beradaptasi menjadi sebuah *virtual event* disebabkan kondisi pandemi Covid-19. **Tabel 1. 2** Data Santri Bayt Al-Hikmah Beserta Asal Daerah

Daerah	Jumlah Santri		
	SMP	SMA	SMK
Jawa Timur	451	381	56
Jawa Tengah	4	2	1
JABODETABEK	10	7	1
Sumatera dan Kepulauan Riau	5	3	1
Kalimantan	13	5	4
Sulawesi dan Papua	3	4	-
Bali dan Nusa Tenggara	10	9	2
Belanda	2	1	-
Kuala Lumpur	1	-	-

Sumber: Olahan penulis berdasarkan data dari TU Pesantren Bayt Al-Hikmah

Alasan selanjutnya yaitu berdasarkan tabel di atas yang menunjukkan jumlah santri Bayt Al-Hikmah beserta asal daerah mereka. Hal ini menjadi alasan peneliti memilih Pondok Pesantren Bayt Al-Hikmah sebagai subjek penelitian. Bayt Al-Hikmah memiliki target audiens yang luas, dibuktikan dengan santri di Bayt Al-Hikmah yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia bahkan luar negeri misalnya Belanda dan Malaysia.

Penelitian sebelumnya oleh (Pearlman & Gates, 2010) mengenai *Hosting Business Meetings and Special Event in Virtual Worlds: A Fad or the Future?* menunjukkan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa industri MICE lebih baik mengadopsi *virtual event* dikarenakan ramah lingkungan, lebih murah dan memberikan alternatif ketika adanya peningkatan ketidakhadiran misalnya pandemi Covid-19 secara global.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya:

(1) Komunikasi Pemasaran

Tinjauan tentang komunikasi pemasaran dihadirkan dalam penelitian ini karena event merupakan salah satu alat dalam komunikasi pemasaran kegiatan komunikasi pemasaran. Berikut adalah sasaran bidik komunikasi pemasaran yang dikemukakan dalam buku IMC that Sales (Watsono & Wartono, 2011) diantaranya Head (Cognitive Stage), Heart (Affective Stage) dan Hand (Behavioral Stage).

(2) Integrated Marketing Communication Tools

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

(3) Acara dan Pengalaman (Event and Experience)

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

(4) Virtual Event

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

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

Keberhasilan virtual event dapat diidentifikasi dengan adanya kecepatan dan kemudahan dalam adopsi. Hal ini dipengaruhi oleh penerimaan dari audiens yang berasal dari perasaan mereka setelah

berpartisipasi dalam virtual event ini. Adopsi virtual event digunakan untuk melihat apakah versi virtual dari event adalah opsi yang memungkinkan pencapaian tujuan dan sasaran organisasi (Pearlman and Gates 2010).

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

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

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

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini berupaya menjelaskan penyelenggaraan *event* Dolanan Yok! edisi virtual di semasa pandemi Covid-19 serta menjelaskan bagaimana Pondok Pesantren Bayt Al-Hikmah menyelenggarakan *virtual event* Dolanan Yok! Virtual Edition dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dan media digital di semasa pandemi Covid-19.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan paradigma interpretatif. Paradigma interpretatif merupakan cara melihat sebuah realitas sosial sebagai sesuatu yang holistic atau utuh, kompleks, dinamis, penuh makna, serta hubungan gejala yang bersifat interaktif (reciprocal) dimana peneliti tidak memanipulasi dan kehadiran peneliti tidak begitu mempengaruhi dinamika pada objek yang diteliti (Sugiyono, 2017: 14).

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif yang bertujuan mendeskripsikan realitas yang sedang terjadi. Selain itu, metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Menurut Kirk and Miller (dalam Pujileksono, 2015: 35), metodologi kualitatif adalah sebuah tradisi dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dalam kekhasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya wawancara terarah, observasi, studi dokumen dan internet searching. Hasil dari wawancara terarah dan observasi yang didapat oleh peneliti akan dijadikan sebagai data primer yang didukung oleh hasil dari studi dokumen dan internet searching.

Wawancara dilakukan di Pondok Pesantren Bayt Al-Hikmah dan melalui media sosial kepada satu Penanggung Jawab Ning Widad Bariroh, Empat Panitia Pelaksana Diantaranya Ketua Pelaksana Maftukhin Nadzif Akhmad, Wakil Ketua Nahdyah Fauziah, Web Developer M. Nasyikh, Koordinator Humas Farah Intan. Informan pendukung dua Peserta Ardelia dan Arum dan satu Pakar Event Azzam Aljundi.

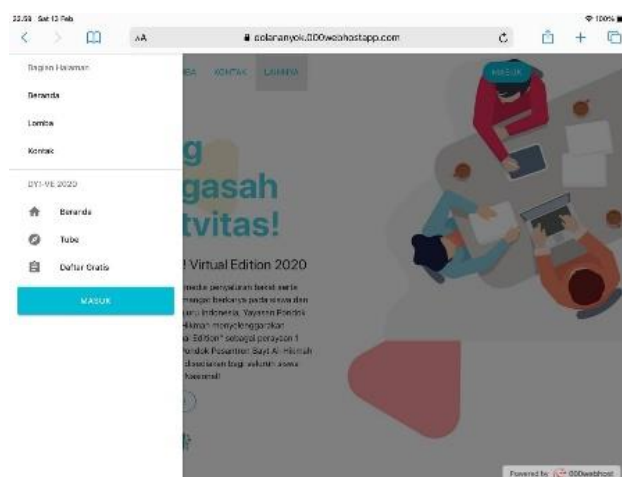
Teknik keabsahan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber data dengan menggali kebenaran data informasi melalui berbagai sumber data yang berbeda. Peneliti menggunakan sumber data seperti data hasil wawancara, observasi, catatan atau tulisan pribadi, foto atau gambar, dan lain-lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah adanya pandemi Covid-19, banyak lembaga non-profit juga mulai mengadakan *virtual event* yang ditentukan oleh teknologi dan inovasi. Cara ini aman dilakukan karena mengikuti pedoman *social distancing* (Venzin 2020). Sama halnya dengan Bayt Al-Hikmah yang mulai mengubah konsep *event* menjadi *virtual event* yaitu Dolanan Yok! Virtual Edition.

Keadaan yang serba digital dan Peraturan PSBB menjadi inovasi terbentuknya Dolanan Yok! Virtual Edition. juga menjadi alasan utama Dolanan Yok! Virtual Edition harus diselenggarakan secara virtual.

Rangkaian kegiatan Dolanan Yok! Virtual Edition ini memanfaatkan dunia virtual dalam penyelenggaraannya. Sarana yang digunakan selama pengumpulan karya adalah Website. Lalu, untuk *closing ceremony* diadakan di lingkungan Pondok Pesantren Bayt Al-Hikmah yang hanya dapat dihadiri oleh santri dan staff dalam pondok dan juga ditayangkan melalui TV9.



Gambar 4. 1 Tampilan Website Beserta Fitur nya

Sumber: <http://dolananyokve.rf.gd> . Diakses pada 13 Februari 2021

Peran Website selama Dolanan Yok! Virtual Edition adalah sebagai papan informasi, gerbang pendaftaran dan administrasi data untuk perlombaan. Penggunaan Website ini juga mendapatkan masukan dari informan yang merupakan praktisi *event* bahwa sebenarnya penggunaan Website sudah efektif terutama dalam proses registrasi. Website memiliki kelebihan di antaranya pengolahan data peserta akan lebih terarah dan dapat mengurangi *human error*.

Cara berpartisipasi dalam Dolanan Yok! Virtual Edition melalui Website yang pertama adalah peserta harus melakukan registrasi dengan mendaftarkan akun di Website dolananyokve.rf.gd. Proses registrasi ini penting dikarenakan peserta akan mengisi form pendaftaran mereka di Website ini. Fungsi dari identitas tersebut digunakan untuk mengklasifikasi lomba yang mereka ikuti, karya mereka dan juga kebutuhan lainnya yang membutuhkan identitas peserta.

Kedua, setelah melakukan proses registrasi, peserta bisa mengumpulkan karya melalui Google Drive yang telah terintegrasi di Website tersebut dan tidak melebihi dari timeline yang telah ditentukan. Jika ada kendala, peserta bisa menghubungi panitia melalui Instagram atau *contact person* yang sudah tercantum di poster.

Ketiga, pengumuman pemenang dilaksanakan pada saat *awarding and closing ceremony*. Siaran ulang *closing ceremony* ini ditayangkan melalui TV9. Panitia akan menghubungi peserta yang terkait melalui email, DM Instagram dan Whatsapp untuk mengirimkan hadiah.

Website yang digunakan dalam *virtual event* ini memiliki beberapa kelebihan di antaranya gratis dan dapat di design sesuai dengan keinginan. Design Website yang digunakan dalam *virtual event* ini memiliki banyak fitur yang terinspirasi dari beberapa sosial media. Misalnya di Website ini terdapat fitur yang menyerupai Youtube, dimana setiap karya yang sudah di unggah akan tersusun menjadi barisan seperti tampilan Youtube.

Selain fitur yang menyerupai Youtube, Website ini juga memiliki fitur seperti Google di antaranya follow otomatis, bisa menghubungi nomor Whatsapp tanpa menyimpan nomornya dan dapat memanfaatkan Google Drive.

Website ini juga dapat mengidentifikasi jumlah peserta yang mengaksesnya. Analisis ini dapat menentukan berapa besar *awareness* yang diterima masyarakat dan diharapkan dapat memberikan gambaran kepada panitia untuk membuat strategi agar pengunjung Website juga dapat mengikuti perlombaan yang diselenggarakan.

Berdasarkan dari pernyataan di atas, salah seorang informan praktisi juga menambahkan bahwa penggunaan Website terutama sebagai sarana dalam melakukan proses registrasi sudah tepat, dikarenakan dengan Website, pengolahan data akan lebih rapi, costnya rendah dan juga mengurangi adanya *human error*. Namun, fungsi Website efektif hanya sebagai sarana untuk melakukan registrasi, namun untuk keseluruhan *event* memang lebih efektif menggunakan Instagram.



Gambar 4. 2 Poster Jadwal Penayangan DY! VE di TV9

Sumber: Instagram @bayhievent. Diakses pada 13 Februari 2021

Rangkaian akhir dari Dolanan Yok! Virtual Edition adalah *closing ceremony*. *Closing ceremony* dilaksanakan pada tanggal 16 Januari 2021 di lingkungan pondok pesantren Bayt Al-Hikmah dan hanya dihadiri oleh santri dan staff. Lalu, pada tanggal 3 Februari 2021, *closing ceremony* ini ditayangkan di TV lokal yaitu TV9 juga diakun Youtube TV9.

Alasan pemilihan stasiun TV9 untuk menayangkan Dolanan Yok! Virtual Edition adalah dikarenakan target audiens dari Pondok Pesantren Bayt Al-Hikmah dan juga TV9 sama. TV 9 merupakan TV lokal dengan siaran bernuansa islam. Keduanya memiliki target audiens yaitu santri atau masyarakat yang religius. Kelebihan dari TV9 di antaranya meningkatkan *awareness* karena dapat disaksikan oleh semua orang melalui Televisi. Penayangan siaran ulang di TV9, akan memberikan perhatian lebih kepada Pondok Pesantren Bayt Al-Hikmah.

Selain itu, *virtual event* ini juga memanfaatkan Email, Instagram dan Whatsapp sebagai alternatif kedua jika peserta tidak dapat mengakses Website. Kedua sosial media dan Email ini digunakan sebagai media komunikasi oleh panitia baik untuk berinteraksi dengan peserta juga dengan pihak eksternal seperti sponsor dan donatur.

Email ini menjadi salah satu sarana media komunikasi dengan peserta misalnya untuk konfirmasi identitas dan pemberitahuan informasi berkala. Serta donator dan sponsor untuk mengirimkan proposal, negosiasi dan penandatanganan MOU. Hal ini dilakukan karena keterbatasan panitia yang tidak boleh menggunakan *handphone* dan tidak boleh keluar dari pondok.

Instagram digunakan sebagai alternatif kedua jika peserta tidak dapat mengakses Website. Instagram menjadi media yang digunakan karena lebih mudah diakses oleh semua orang. Peserta bisa menghubungi panitia melalui DM Instagram. Terkadang peserta mengalami kesulitan untuk mengakses Website, sehingga Instagram menjadi alternatif kedua yang digunakan oleh panitia untuk berinteraksi dengan peserta.

Penggunaan Whatsapp didasari faktor yaitu peserta ada yang berada di daerah yang susah jaringan, sehingga Whatsapp menjadi alternatif jika tidak dapat menghubungi panitia melalui Website juga Instagram. Terdapat beberapa peserta yang mengajukan pertanyaan, mengirim form juga melakukan pengumpulan karya melalui Whatsapp, namun untuk pengumpulan karya hanya boleh jika memang sudah ada kesepakatan diantara keduanya.

Berdasarkan pernyataan dari informan pendukung yang merupakan praktisi *event*, penggunaan beberapa media digital ini sudah maksimal, hal ini bertujuan agar peserta yang ingin mendaftar tidak mengalami kesulitan. Mereka bisa memilih media digital lainnya jika tidak dapat mengakses Website.

Panitia juga menggunakan media sosial sebagai media promosi, diantaranya Instagram dan Youtube yang dapat dijangkau oleh banyak orang dan memiliki fitur yang dapat mendukung kegiatan promosi. Media sosial yang digunakan diantaranya Instagram dan Youtube. Instagram digunakan sebagai sarana promosi utama. Panitia mengunggah poster perlombaan dan juga timeline di Instagram @bayhievent. Panitia juga mengunggah video motion graphic proposal Dolanan Yok! Virtual Edition, video teaser dan trailer, dan video OST Dolanan Yok! Virtual Edition di Youtube.

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

Berdasarkan pernyataan dari informan pendukung atau peserta Dolanan Yok! Virtual Edition menyatakan bahwa keberadaan Instagram sangat membantu, dikarenakan menjadi satu-satunya media sosial yang memberikan informasi kepada dirinya.

Virtual event ini berhasil dilaksanakan dikarenakan selama *virtual event* berlangsung, peserta merasa tidak dipersulit baik dalam proses registrasi hingga pengumpulan karya. Sesuai dengan definisinya bahwa keberhasilan *virtual event* dapat diidentifikasi dengan adanya kecepatan dan kemudahan dalam adopsi. Hal ini dipengaruhi oleh penerimaan dari audiens yang berasal dari perasaan mereka setelah berpartisipasi dalam *virtual event* ini.

Panitia sudah memberikan berbagai opsi yang memudahkan peserta untuk berpartisipasi dalam *virtual event* ini. Hal ini mereka lakukan untuk memberikan solusi kepada peserta yang mengalami kendala di salah satu platform, sehingga mereka bisa memilih platform lainnya yang sudah disediakan oleh panitia. Hal ini didukung dengan pernyataan dari peserta Dolanan Yok! Virtual Edition bahwa salah satu faktor *virtual event* ini berhasil diselenggarakan karena panitia memberikan kemudahan solusi kepada peserta jika memiliki kendala. Peserta juga menambahkan pernyataan bahwa segala proses registrasinya juga pengumpulan karya tidak dipersulit.

Virtual event ini juga mencapai tujuan dan sasaran organisasi. Hal ini dibuktikan dengan beberapa peserta yang memberikan *feedback* positif di antaranya mendaftar di Bayt Al-Hikmah dan ucapan terima kasih serta testimoni atas keterlibatannya dalam *event* ini.

Salah satu *feedback* dari sekolah yaitu membuat *banner* di depan sekolahnya sebagai ucapan selamat atas hari lahir Bayt Al-Hikmah dan juga berterima kasih sudah menjadikan salah satu siswa mereka sebagai pemenang. Selain itu, peserta juga memberikan *feedback* dengan mengunggah postingan di Instagram @bayhievent yang menunjukkan fotonya sebagai pemenang ke *instastory* Instagram pribadinya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Dolanan Yok! Virtual Edition ini sudah mengadopsi *virtual event* dengan baik. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya panitia bisa memberikan solusi penggunaan teknologi dan media digital yang tepat untuk penyelenggaraan Dolanan Yok! Virtual Edition sehingga peserta mampu beradaptasi dan merasakan kepuasan selama berpartisipasi di *virtual event* tersebut serta adanya *feedback* positif dari partisipan yang berpartisipasi.

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

Berdasarkan pernyataan di atas mengenai kurangnya peserta bisa diperhatikan dari penggunaan media digital, salah satu infoman praktisi memberi masukan bahwa untuk mendapatkan peserta, lebih ditingkatkan lagi promosinya. Kalau dari Whatsapp, adminnya harus menyimpan nomor pesertanya dan harus aktif di Whatsapp status. Kalau untuk Instagram lebih di variasi lagi kontennya, lalu perhatikan juga penggunaan hashtag karena tidak semua orang follow Instagram Dolanan Yok! Virtual Edition.

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

Salah satu hal terpenting dalam penyelenggaraan *virtual event* adalah dana. Dana yang digunakan untuk penyelenggaraan *virtual event* tidak sebesar dana yang dikeluarkan pada Dolanan Yok! sebelumnya. Dana yang digunakan selama Dolanan Yok! Virtual Edition ini didapatkan dari sponsor dan donatur. Selama pencarian sponsor, panitia mengalami kesulitan dikarenakan kondisi pandemi, sehingga mereka lebih mengutamakan perusahaan yang sedang membuka lowongan sponsor dan juga sponsor di perusahaan yang sudah berlangganan sebelumnya.

Selama penyelenggaraan Dolanan Yok! Virtual Edition, ada beberapa kendala/hambatan yang di alami baik peserta maupun panitia. Kendala ini tentunya disebabkan oleh beberapa faktor. Ada beberapa hambatan yang berkaitan dengan Website di antaranya membutuhkan jaringan yang stabil, beberapa kali pernah di

banned sehingga tidak bisa diakses, web developer harus memeriksa secara berkala untuk memastikan Website tidak kadaluarsa dan banyak peserta yang tidak mengerti cara mengakses Website.

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

Selain itu, hambatan yang berkaitan dengan Website ini sudah disolusikan oleh panitia dengan cara menyediakan beberapa opsi media digital selain Website yang dapat diakses oleh peserta misalnya Whatsapp dan Instagram. Hal ini juga sesuai dengan masukan dari informan praktisi bahwa memanfaatkan media digital lainnya sangat bagus karena lebih mudah diakses.

Informan praktisi juga memberikan saran untuk mengurangi hambatan dalam penggunaan Website sebagai media utama dalam penyelenggaraan *event*, lebih baik menggantinya dengan Instagram saja. Alasannya selain Website sulit diakses, orang-orang lebih paham dalam menggunakan Instagram. Instagram memiliki banyak fitur yang dapat mendukung penyelenggaraan Dolanan Yok! Virtual Edition di antaranya setiap orang dapat melihat hasil unggahan karya peserta, *traffic* nya lebih luas karena hanya dengan hashtag maka hasil unggahan dapat dijangkau banyak orang,

Selain hambatan yang disebabkan oleh Website, terdapat beberapa hambatan yang berkaitan dengan media digital di antaranya ketidaktelitian peserta dalam membaca juknis sehingga peserta salah mengunggah karya, peserta jarang membuka email sehingga informasi tidak tersampaikan dengan baik, Google Drive tidak bisa diakses, dan keterbatasan panitia untuk mengupdate Instagram secara berkala.

Hambatan tidak hanya datang dari Website dan media digital lainnya. Hambatan-hambatan lainnya yang dialami di antaranya panitia tidak mengirimkan surat perizinan untuk mengadakan kegiatan ke petinggi setempat sehingga sempat ditegur kepolisian setempat, kurangnya relasi dengan alumni sehingga peyebaran informasi kurang meluas dan pengetahuan mengenai sponsor dan donatur kurang, banyaknya kesalahpahaman baik antar panitia maupun panitia dengan peserta, dan pengumuman pemenang yang tidak sesuai dengan timeline.

SIMPULAN

Berikut adalah saran dan kesimpulan dari penelitian yang sudah dijalani. Dari penelitian yang sudah dijalankan peneliti dapat menarik kesimpulan di antaranya seluruh rangkaian kegiatan Dolanan Yok! Virtual Edition diselenggarakan dengan memanfaatkan berbagai media digital dan media sosial sebagai media komunikasi dan media promosi. Pemilihan media ini berdasarkan kelebihan yang dibutuhkan oleh panitia maupun peserta. Media digital dan sosial ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dan kepuasan kepada

partisipan. *Virtual event* ini berhasil dilaksanakan karena mencapai tujuan dan sasaran organisasi. Namun, dalam penyelenggaraannya terdapat berbagai hambatan yang berbeda. Hambatan didapatkan dari Website, hambatan dari media digital dan media sosial serta hambatan-hambatan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anzani, O. R., & Ali, D. S. F. (2019). Analisis Karakteristik Event “Back To Campus 2018” Kompas Gramedia. *EProceedings of Management*, 6(2).
- Bayt Al-Hikmah. (n.d.). *Profil Dan Sejarah*. 2017.
- Bayt Al-Hikmah. (2019). *Simulasi Dolanan Yok, Ajang Persiapan Untuk Sukses Dalam Festival Dolanan Yok!* [Www.BaytAlHikmah.Net](http://www.BaytAlHikmah.Net).
- Diskominfo Kota Pasuruan. (2019). *Penutupan Festival Dolanan Yok! ke 3 Tahun 2019*. [Www.Pasuruankota.Go.Id](http://www.Pasuruankota.Go.Id).
- Emil. (2017). *Pertahankan Identitas Kota Santri, Ribuan Warga Ikuti Mlaku Bareng Sarungan Bersama Bupati Irsyad Yusuf*. [Www.Pasuruankab.Go.Id](http://www.Pasuruankab.Go.Id).
- Ihsanuddin. (2020). *Fakta Lengkap Kasus Pertama Virus Corona di Indonesia*. [Www.Kompas.Com](http://www.Kompas.Com).
- Layman, M. (2020). *Virtual Events in 2021: The Ultimate Guide*. [Www.Cvent.Com](http://www.Cvent.Com).
- Meilisa, H. (2020). *Festival Dolanan Yok di Pasuruan Diapresiasi Alissa Wahid*. [Www.News.Detik.Com](http://www.News.Detik.Com).
- Nurul Hidayatullah. (2018). *Festival Dolanan Yok! 2018 The Movie - Part 3 (Official Movie)*. www.youtube.com.
- Pearlman, D. M., & Gates, N. A. (2010). Hosting business meetings and special events in virtual worlds: A fad or the future? *Journal of Convention and Event Tourism*, 11(4), 247–265. <https://doi.org/10.1080/15470148.2010.530535>