

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang berlangsung dengan sangat cepat telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di lingkungan organisasi dan dunia kerja. Organisasi modern kini dituntut untuk beradaptasi dengan transformasi digital agar tetap kompetitif dan relevan dalam menghadapi dinamika pasar yang terus berubah. Salah satu fokus utama dalam proses digitalisasi adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM), yang menjadi aset strategis organisasi. Melalui digitalisasi, organisasi dapat memanfaatkan berbagai platform teknologi untuk memperluas akses terhadap sumber pengetahuan dan informasi secara lebih efektif dan efisien. Dalam konteks ini, implementasi inovasi teknologi informasi menjadi sangat penting bagi perusahaan untuk mendukung pengelolaan pengetahuan dan pengembangan kompetensi karyawan secara berkelanjutan.

Sebagai salah satu perusahaan BUMN Terbesar di Indonesia, PT. Telekomunikasi Indonesia yang bergerak di bidang layanan informasi, komunikasi, dan teknologi digital menerapkan inovasi teknologi informasi, dimana fenomena digitalisasi yang semakin pesat membawa perubahan dan dampak yang baik pada berbagai sektor. Salah satu tantangan utama bagi Telkom Indonesia adalah memastikan kelancaran dan efektivitas pengelolaan serta distribusi informasi dan pengetahuan di tengah perkembangan pesat era digital saat ini.

Dikutip dari kumparan.com (Nugraha, 2021). Direktur Utama PT Telkom Indonesia yaitu Ririe Adriansyah mengatakan “Kami percaya bahwa digitalisasi akan membuka peluang besar bagi bangsa ini untuk meningkatkan daya saing dengan cepat dan efisien di berbagai sektor, seperti ekonomi, pendidikan, kesehatan, dan lainnya. Dengan demikian, Indonesia akan mampu melompat maju atau *leapfrog*, sehingga dapat bersanding dengan negara-negara maju di dunia dalam waktu yang relatif singkat”.

Dalam menghadapi dinamika bisnis yang semakin kompleks di era digital, PT Telkom Indonesia menyadari pentingnya pengelolaan pengetahuan sebagai aset strategis. Pemanfaatan pengetahuan yang optimal tidak hanya diperlukan untuk

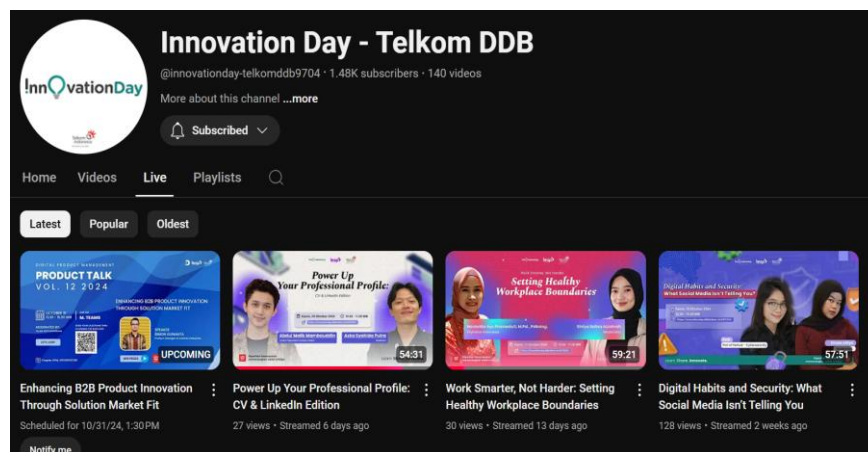
menghadapi persaingan, tetapi juga untuk meningkatkan kapabilitas dan produktivitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, PT. Telkom Indonesia menerapkan konsep *knowledge management* yang difokuskan pada peningkatan kinerja karyawan, sekaligus bertujuan untuk memperluas akses pengetahuan bagi masyarakat, sehingga dapat mendorong peningkatan wawasan dan kompetensi publik secara berkelanjutan.

Permasalahan yang dihadapi PT. Telkom Indonesia berkaitan dengan terbatasnya akses terhadap pengetahuan dan wawasan dari sumber-sumber eksternal. Kondisi ini menghambat peningkatan kompetensi karyawan secara optimal, yang pada akhirnya juga mempengaruhi kontribusi perusahaan dalam mendukung pengembangan masyarakat secara lebih luas, dengan akses yang lebih baik terhadap ilmu dan informasi terkini, baik di level internal perusahaan maupun masyarakat umum.

Dikutip dari kompas.com, Direktur Utama PT Telkom mengatakan bahwa transformasi sumber daya manusia (SDM) menjadi langkah krusial dalam mendukung perubahan Telkom menuju perusahaan digital telco. Upaya ini bertujuan untuk mengembangkan talenta digital yang adaptif dan mampu berkontribusi secara positif bagi kemajuan bangsa dan negara (Sh, 2021). Oleh karena itu PT. Telkom Indonesia menerapkan program *sharing knowledge* yang difungsikan untuk meningkatkan kinerja karyawan dan juga meningkatkan pengetahuan dan wawasan bagi masyarakat umum.

Direktorat Digital Bisnis PT. Telkom Indonesia menginisiasi sebuah program berbagi pengetahuan yang dinamakan Innovation Day, yang bertujuan untuk meningkatkan wawasan dan pemahaman karyawan Telkom Indonesia secara khusus, serta memberikan manfaat edukatif bagi masyarakat luas secara lebih umum. Program ini disiarkan secara *live streaming*, memungkinkan akses yang lebih fleksibel dan luas bagi para peserta tanpa terikat oleh batasan waktu dan lokasi. Dengan adanya Innovation Day, karyawan Telkom dapat memperoleh wawasan terbaru mengenai inovasi di dunia digital, tren bisnis, serta berbagai topik terkait industri yang terus berkembang, sementara masyarakat umum juga dapat ikut serta untuk memperluas pengetahuan mereka. Untuk memastikan kemudahan akses, seluruh sesi dalam program ini dapat diikuti kapan saja dan di mana saja melalui *microsite* yang telah disediakan, sehingga memungkinkan peserta untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan mereka.

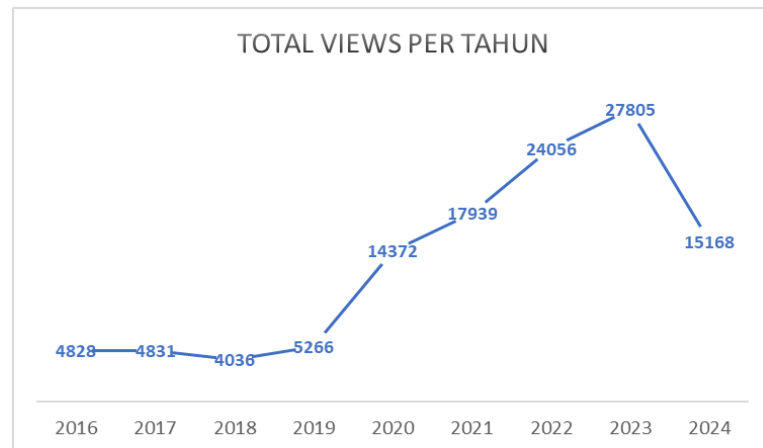
Dalam bidang komunikasi, PT. Telkom Indonesia menyadari bahwa keberhasilan manajemen pengetahuan dan inovasi sangat bergantung pada efektivitas penyebaran informasi di seluruh perusahaan. Program Innovation Day sebagai salah satu inisiatif strategis digitalisasi, dalam *sharing knowledge* dilaksanakan untuk memastikan bahwa pengetahuan dan inovasi terbaru dapat diakses dengan mudah oleh semua karyawan dan masyarakat umum, tanpa terkendala jarak dan waktu. Selain itu, program ini juga terbuka bagi publik sehingga berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara perusahaan dengan masyarakat luas. Melalui *platform* ini, PT. Telkom tidak hanya memperkuat komunikasi internal tetapi juga meningkatkan kesadaran dan pemahaman publik terhadap inovasi digital yang sedang dikembangkan oleh perusahaan seperti program Innovation Day pada gambar 1.1



Gambar 1.1 Acara Virtual Innovation Day DDB Telkom Indonesia
(Sumber : Youtube Innovation Day)

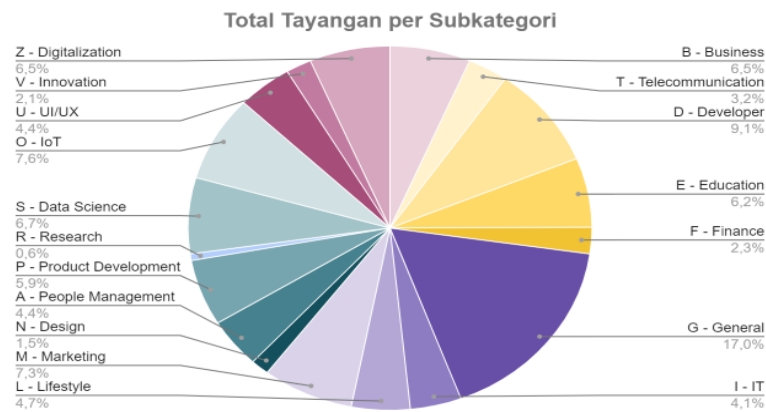
Innovation Day adalah sebuah *event* berbasis *digital virtual* yang di inisiasi Direktorat Digital Bisnis Telkom dan dikelola oleh *Digital Business Technology* Telkom. Program ini merupakan sebuah sarana untuk belajar, berbagi ilmu dan berinovasi bersama Leap Telkom Digital. Innovation Day juga memiliki slogan yaitu *Learn, Share, Innovate* yang menandakan bahwa program ini merupakan sarana untuk belajar, berbagi ilmu dan juga berinovasi akan digitalisasi yang sedang terjadi pada zaman ini. Dengan menghadirkan para ahli dari berbagai bidang sebagai pembicara, kini beragam topik menarik dapat dinikmati setiap minggu. Program Innovation Day disiarkan secara langsung dan *virtual*, dan audiens dapat menonton rekaman ulangnya melalui *microsite* Innovation Day maupun kanal YouTube Innovation Day. Melalui

program ini, audiens diberikan kesempatan untuk memperluas pengetahuan dan berdiskusi dengan para narasumber berpengalaman, guna memperoleh wawasan serta mendorong terciptanya inovasi digital.



Gambar 1.2 Data Viewers Innovation Day
(Sumber : Data Rekap Innovation Day DDB Telkom, 2024)

Berdasarkan statistik data viewers program Innovation Day yang ditampilkan pada gambar 1.2, terlihat bahwa jumlah penonton yang menyaksikan program Innovation Day mengalami penurunan signifikan pada tahun 2024. Menanggapi kondisi ini, tim Innovation Day kemudian melakukan terobosan strategis guna meningkatkan kembali jumlah penonton yang mengikuti acara tersebut. Salah satu langkah penting yang diambil adalah dengan membuat dan mengembangkan kategori tayangan yang disesuaikan dengan minat serta kebutuhan beragam penonton. Dengan adanya pembagian kategori ini, diharapkan penonton dapat lebih mudah menemukan konten yang relevan dan menarik bagi mereka, sehingga mereka terdorong untuk kembali menyaksikan dan berpartisipasi dalam tayangan Innovation Day. Selain itu, untuk memperkuat keterlibatan audiens, tim Innovation Day juga menyediakan kolom feedback dan saran yang memungkinkan penonton menyampaikan keinginan serta harapan mereka terkait jenis tayangan yang ingin ditampilkan di masa depan. Upaya ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi penonton secara lebih efektif, sekaligus meningkatkan kualitas serta daya tarik program Innovation Day ke depannya.



Gambar 1.3 Data Kategori Tayangan Innovation Day
(Sumber : *Data Rekap Innovation Day DDB Telkom, 2024*)

Berdasarkan data kategori tayangan Innovation Day pada Gambar 1.3, program ini menunjukkan data kategori tayangan Innovation Day. Innovation Day menghadirkan tayangan yang beragam dengan berbagai sub kategori untuk menciptakan meningkatkan pengetahuan penontonnya di berbagai bidang. Data tersebut mengungkapkan bahwa kategori general mendominasi tayangan dengan persentase 17%, sedangkan kategori *education* hanya mencapai 6,2%, menunjukkan kesenjangan yang signifikan dibandingkan dengan tayangan kategori general.

Mengutip dari suara.com 2024 Direktur *Human Capital Management* Telkom, Afriwandi mengatakan bahwa investasi pada *human capital* adalah komponen penting dari keberhasilan jika perusahaan ingin berkembang secara berkelanjutan. Oleh karena itu, Telkom terus meningkatkan kemampuan karyawannya melalui penguatan budaya belajar dan inovasi. Tindakan ini tidak hanya mendukung rencana bisnis tetapi juga bertujuan untuk membentuk insan *Telkom Group* menjadi talenta digital yang unggul dan mampu bersaing ditingkat global (Febrinastri & Fadilah, 2024). Maka dari itu Innovation Day hadir untuk mengimplementasikan arahan dari *Human Capital Management* Telkom dengan memperbanyak tayangan tayangan yang berkategori *education*.



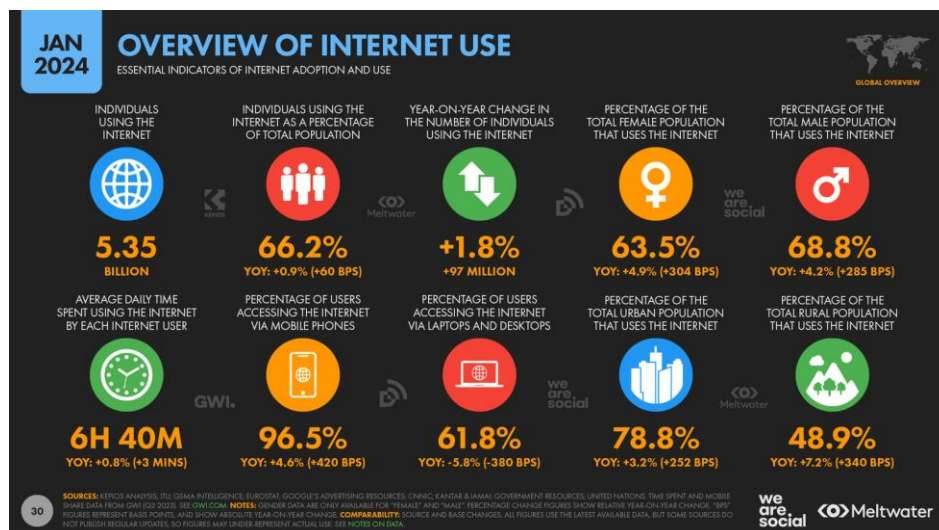
Gambar 1.4 Story Program Innovation Day
(Sumber : Instagram Innovation Day 2024)

Penulis memilih format perancangan karya acara *live streaming sharing knowledge* pada Innovation Day berdasarkan pada teori acara virtual yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi penonton. Pengertian pertemuan virtual yang dikemukakan oleh *Professional Convention Management Association* (PCMA) adalah, "acara digital, pertemuan, dan teknologi pembelajaran yang mencakup: layanan *streaming*; lingkungan *virtual* (2D dan 3D) seperti acara virtual, pameran dagang virtual, konferensi, kampus, dan lingkungan pembelajaran (Kirant Yozcu et al., 2023)

Melalui pendekatan ini, penonton dapat mengakses dan menikmati tayangan acara Innovation Day kapan saja dan di mana saja, sehingga memungkinkan mereka untuk terus belajar dan berkembang, tanpa terikat pada lokasi atau waktu tertentu, dikutip dari liputan6.com, *virtual* merujuk pada semua bentuk komunikasi yang dilakukan di dunia maya untuk terhubung dengan orang lain. Penggunaannya telah meluas ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pendidikan sebagai metode pembelajaran yang inovatif (Tysara, 2020). Program acara virtual Innovation Day

disiarkan secara *online* dan secara *live stream* pada *channel* YouTube Innovation Day yang terintegrasi oleh *microsite* Innovation Day.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi mempengaruhi gaya hidup manusia, kehadiran teknologi ini memudahkan pemenuhan berbagai kebutuhan sehari-hari dan mendorong manusia memasuki era digital. Teknologi juga membantu meringankan beban serta mempermudah tugas-tugas pekerjaan. Di era digital, internet memberikan dampak positif bagi kehidupan, terlihat dari semakin banyaknya aktivitas manusia yang terhubung dengan teknologi informasi, termasuk dalam bidang promosi dan pemasaran. Hal ini diperkuat dengan data yang menunjukkan peningkatan jumlah pengguna teknologi setiap tahunnya.



Gambar 1.5 Pengguna Internet 2024

(Sumber : We Are Social 2024)

Berdasarkan data dari situs website We Are Social, pengguna internet pada tahun ini bertambah sebanyak 97 juta pengguna baru dibandingkan tahun sebelumnya. Dari total populasi manusia pada tahun 2024, terdapat 5,35 miliar orang yang menggunakan internet, setara dengan 66,2 persen dari populasi dunia. Jumlah pengguna internet pun meningkat sebesar 1,8 persen dalam setahun terakhir. Semakin banyaknya orang yang memanfaatkan media digital turut mempengaruhi cara kita berkomunikasi dengan orang lain. Kehadiran media digital berfungsi untuk kita berinteraksi dengan siapa saja, kapan saja, tanpa batasan waktu dan tempat. Selain itu, komunikasi di era digital kini semakin didominasi oleh penggunaan media sosial.

Oleh karena itu hal ini menunjukkan bahwa konektivitas internet yang semakin luas telah membuka peluang besar bagi penyelenggaraan berbagai aktivitas secara digital, termasuk dalam penyampaian informasi dan edukasi. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi ini tercermin dalam pelaksanaan program Innovation Day, yang disiarkan secara virtual melalui platform *microsite* khusus. *Microsite* ini dirancang untuk memfasilitasi aksesibilitas yang mudah dan fleksibel bagi seluruh audiens, baik karyawan internal maupun masyarakat umum. Dengan dukungan infrastruktur internet yang semakin merata, peserta dapat mengikuti tayangan Innovation Day kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi oleh lokasi geografis. Pemanfaatan *microsite* sebagai media utama penyiaran sejalan dengan tren digitalisasi dan kebiasaan masyarakat modern yang kini lebih memilih konten berbasis daring yang dapat diakses secara *real-time* maupun *on-demand* melalui jaringan internet.

Microsite adalah halaman *website* yang dibuat dari *website* utama dengan tujuan tertentu. Jika *website* utama umumnya menyediakan informasi umum tentang sebuah brand, *microsite* dirancang untuk fokus pada tujuan yang lebih spesifik dan unik. Pengunjung *website* diarahkan untuk berinteraksi dengan konten serta pesan yang telah disesuaikan secara khusus. Penulis dan tim Innovation Day menggunakan kedua *platform* tersebut tersebut karena bukan hanya mudah untuk diakses oleh khalayak, akan tetapi sebagai bentuk digitalisasi di zaman sekarang dengan perkembangan teknologi dan informasi yang pesat (Jordy, 2021).

Seiring dengan perkembangan ini, tayangan Innovation Day menjadi sangat relevan sebagai sarana untuk memahami tren dan inovasi terbaru di era digital. Menonton Innovation Day akan memberi wawasan mendalam tentang bagaimana teknologi terus berkembang dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk komunikasi, pemasaran, dan kolaborasi digital. Tayangan ini tidak hanya menarik bagi mereka yang ingin mengikuti perkembangan teknologi, tetapi juga dapat menginspirasi ide-ide baru dalam memanfaatkan media digital secara efektif.

Salah satu teknologi yang berkembang di zaman sekarang adalah media sosial, media sosial telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari masyarakat di era digital saat ini. *Live streaming* adalah salah satu dari banyak tren baru yang muncul sebagai akibat dari pertumbuhan teknologi yang cepat, yang mengikuti tren video *stories* dan berbagi video di media sosial (Agustina, 2018). *Live streaming* adalah tayangan langsung yang disiarkan kepada banyak orang (penonton) secara bersamaan

dengan kejadian aslinya melalui media data komunikasi, juga dikenal sebagai *network*, baik melalui kabel maupun nirkabel. Dengan demikian, video yang direkam melalui kamera video dapat disiarkan secara langsung dan dilihat oleh siapapun dan dimanapun dalam waktu *real time*. Dengan adanya *live streaming* pada Innovation Day tentu saja acara virtual ini melibatkan teknologi dan digitalisasi. Mengutip dari detik.com (Malik Afrian) teknologi *streaming* memainkan audio *file* dan video *file* secara langsung atau rekaman melalui *web server*. Pengguna dapat mengakses video secara *real time*.

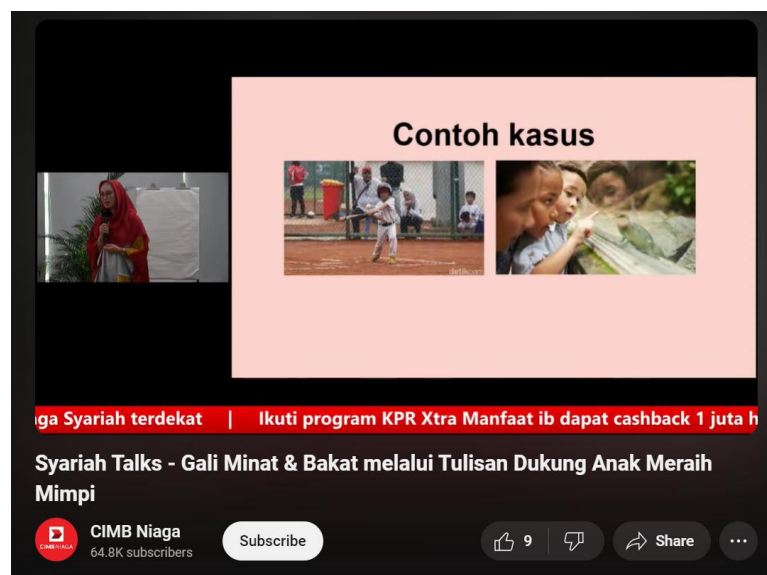
Pada kali ini penulis dan tim Innovation Day membuat acara ini dengan tema “*Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries*”, bukan hanya karyawan PT. Telkom, tentunya masyarakat umum akan mendapatkan edukasi tentang pentingnya lingkungan kerja yang sehat, dalam dunia kerja modern. Tuntutan profesional yang semakin kompleks sering kali menyulitkan individu untuk menjaga keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi. Parkes & Langford dalam (Asari, 2022.) mengatakan *work life balance* diartikan sebagai kemampuan individu untuk menjalankan tanggung jawab dalam kehidupan pribadi dan pekerjaan mereka, sekaligus berkomitmen pada aktivitas di luar pekerjaan dan kegiatan lainnya.

Penerapan teknologi digital seperti email dan aplikasi komunikasi kerja, dapat membawa pekerjaan dibawa keluar dari lingkungan kantor, sehingga batas antara waktu kerja dan waktu pribadi menjadi semakin kabur. Kondisi ini berpotensi membuat karyawan kesulitan memisahkan tanggung jawab pekerjaan dari kehidupan di luar pekerjaan, terutama di era pasca pandemi ketika pola kerja *hybrid* dan *remote working* semakin umum diterapkan. Oleh karena itu penulis dan tim Innovation Day menganggap tema ini sangat relevan untuk dibahas dikarenakan penting bagi karyawan dan masyarakat untuk mempunyai batasan yang sehat dalam bekerja, hal ini juga mempengaruhi kepuasan dalam bekerja seperti yang dijelaskan pada penelitian (Rodhiyatu Aliya & Saragih, 2020) bahwa *work-life balance* juga memiliki pengaruh yang signifikan pada variabel kepuasan kerja.

Penulis dan tim Innovation Day mengundang langsung narasumber ahli yaitu Novianita Ayu Pramestuti, M.Psi., Psikolog, sebagai pengisi dari acara Innovation Day pada 17 Oktober 2024, beliau merupakan seorang *expertise* dalam bidang kesehatan mental dan psikologi industri dengan kehadiran beliau di acara virtual Innovation Day kali ini, karyawan telkom dan masyarakat umum akan sangat teredukasi mengenai

solusi terkait menjaga kesehatan mental di tempat kerja dan menetapkan batasan batasan yang sehat dalam bekerja. Melalui pemaparan yang mendalam, penonton akan dibekali dengan pengetahuan dan strategi untuk menghadapi tekanan kerja, serta cara menetapkan batasan yang sehat antara kehidupan profesional dan pribadi. Kehadiran narasumber yang kompeten ini diharapkan tidak hanya memperkaya pemahaman, tetapi juga membantu peserta untuk menerapkan langkah konkret dalam menciptakan lingkungan kerja yang lebih seimbang dan produktif.

Acara ini berperan sebagai media komunikasi yang strategis agar untuk meningkatkan keterlibatan karyawan dengan perusahaan. selain itu format virtual acara ini menyediakan wadah bagi penonton agar turut berpartisipasi dalam sesi tanya jawab (Q&A), sesi ini ditujukan untuk penonton agar berinteraksi dengan narasumber agar memperoleh jawaban atas pertanyaan yang sesuai dengan kebutuhan penonton.



Gambar 1.7 Acara Talkshow dan *Livestream* Syariah Talks CIMB Niaga

(Sumber : Akun Youtube CIMB Niaga)

Karya akhir ini memiliki persamaan pada program dari CIMB Niaga yaitu program Syariah Talks yang berjudul “*Gali Minat & Bakat melalui Tulisan Dukung Anak Meraih Mimpi*”. Perancangan karya ini memiliki persamaan dimana kedua acara ini menggunakan format *live stream* dan disiarkan secara daring di kanal YouTube masing masing. Acara ini juga memiliki perbedaan yang mendasar dimana acara virtual yang diinisiasi oleh CIMB Niaga yaitu *Syariah Talks* juga menyiarkan acara ini secara langsung dan bisa dihadiri oleh para penonton di tempat acara virtual tersebut

sedang berlangsung, dan acara virtual Syariah Talks ini juga memiliki sesi tanya jawab (Q&A) yang hanya disediakan untuk penonton yang hadir dan menonton acara Syariah Talks ini secara langsung ditempat acara ini sedang berjalan sehingga penonton yang sedang menyaksikan acara ini secara virtual tidak memiliki kesempatan untuk bertanya.

Sebaliknya, pada acara virtual *sharing knowledge* Innovation Day kali ini, format *live streaming* interaktif dirancang untuk memaksimalkan keterlibatan audiens. Tidak hanya menjadi pendengar pasif, peserta didorong untuk berperan aktif melalui sesi tanya jawab menggunakan aplikasi Slido. Fitur ini diterapkan agar audiens mengajukan pertanyaan secara langsung, sehingga tercipta interaksi yang dinamis dan relevan. Dengan demikian, kualitas pertukaran pengetahuan semakin meningkat karena diskusi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta. Pendekatan ini juga memastikan bahwa informasi yang disampaikan lebih terarah dan berdampak, memperkaya pengalaman belajar bagi semua pihak yang terlibat.

Penulis merancang karya akhir ini sebagai bentuk untuk mengidentifikasi secara rinci tugas dan tanggung jawab *show director* 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 *show director* dengan fungsi manajemen yang dikemukakan oleh George R Terry. Dalam perancangan karya untuk episode Innovation Day yang berjudul “*Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries*”, penulis mendapatkan peran sebagai *show director*, yang bertanggung jawab dalam mengarahkan keseluruhan jalannya acara secara teknis maupun konseptual.

Show director adalah peran yang memegang tanggung jawab terhadap kualitas acara dalam aspek artistik dan kenyamanan dari penonton, pada umumnya *Show director* akan mengusung tim yang terdiri dari *act director*, *stage manager*, *sound engineer*, *lighting technician*, *petugas keamanan*, dan *runner*. Selama pertunjukan berlangsung, *show director* bertanggung jawab untuk memimpin dan mengatur seluruh proses, dalam bentuk rekaman atau siaran langsung, mulai dari *blocking* pengisi acara, tata cahaya, tata suara, efek khusus, properti, dan lainnya sesuai *rundown front of house*, bekerjasama dengan *floor Director* dan *program director*

yang bekerja di studio kontrol sebagai penanggung jawab pertunjukan yang disiarkan di layar televisi (Latief, 2020).

Peran *show director* pada program Innovation Day kali ini bertugas untuk membuat perencanaan dan penyusunan *rundown* acara, koordinasi tim produksi, kontrol eksekusi setiap segmen, serta pengendalian dinamika acara agar berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu konsep yang tepat untuk membahas peran *show director* pada acara virtual *sharing knowledge* Innovation Day dalam karya akhir berjudul “Peran *Show Director* Pada Pengelolaan Acara *Live Streaming Sharing Knowledge* Innovation Day Episode “(*Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries*)” ialah komunikasi organisasi menurut Joseph A. De Vito dan fungsi manajemen dari George R. Terry yang mencakup empat tahapan dalam fungsi dan pengelolaan acara. Dalam karya akhir ini penulis akan menguraikan pengalaman serta temuan selama menjadi *show director* Innovation Day.

1.2 Identifikasi/Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian perancangan karya yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada perancangan karya ini berfokus pada bagaimana peran *show director* mengimplementasikan teori komunikasi organisasi dan fungsi manajemen dalam memimpin dan mengelola acara virtual *live streaming sharing knowledge* Innovation Day episode “*Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries*”.

1.3 Fokus Perancangan

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

1.4 Tujuan Karya

Tujuan karya *live streaming sharing knowledge* Innovation Day dengan judul peran *show director* pada pengelolaan acara *live Streaming sharing knowledge* Innovation Day Episode “*Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries*” adalah;

1. Memberikan edukasi melalui acara virtual *sharing knowledge* Innovation Day dengan judul "*Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries*".
2. Memberikan informasi melalui peran *show director* dalam mengimplementasikan teori komunikasi organisasi dan fungsi manajemen pada pengelolaan acara virtual. Innovation Day

1.5 Manfaat Karya

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah referensi ilmiah tentang peran dan tanggung jawab *show director* dalam konteks acara virtual.
2. Memberikan kontribusi pola komunikasi sebagai *show director* terhadap acara virtual.
3. Memperluas penerapan fungsi manajemen dalam acara digital, khususnya dalam hal perencanaan dan pemantauan acara virtual.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Hasil perancangan karya akhir yang dilakukan diharapkan sebagai pengalaman dalam mengimplementasikan acara virtual berdasarkan konsep dan fungsi manajemen yang telah dibuat dan direncanakan. Hasil perancangan karya ini diharapkan dapat menjadi portofolio bagi penulis. Selain itu perancangan karya akhir ini wujud pengimplementasian teori dan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan pada bidang komunikasi.

2. Bagi Masyarakat

Hasil perancangan karya ini dapat menjadi referensi bagi *show director* atau calon *show director* untuk memahami peran mereka secara mendalam dalam konteks acara virtual. Dengan adanya panduan ini, mereka dapat mengembangkan keterampilan dan strategi yang diperlukan dalam mengelola alur acara, menjaga kualitas presentasi, dan memastikan kenyamanan audiens.

3. Bagi Perusahaan

Perancangan karya ini diharapkan 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

Program *live streaming* Innovation Day Episode "*Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries*" diadakan di studio Innovation Day yang terletak di Gedung IndigoHub, Lantai dua, Jalan Gegerkalong Hilir No. 47, Bandung, Jawa Barat 40153. Acara ini berlangsung pada hari Kamis, 17 Oktober 2024, dari pukul 10.00 hingga 11.00 WIB.

1.6.2 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan Perancangan Karya

No	Nama Kegiatan	Oktober 2024				November 2024	Desember 2024	Januari 2025	Februari 2025	Maret 2025
		I	II	III	I V					
1	● Mencari Narasumber ● Menghubungi Narasumber ● Menentukan tema dan konsep ● Pembuatan <i>Term of References</i> ● Pembuatan penyusunan tim ● Membuat kesepakatan dengan narasumber ● Briefing dengan narasumber									

	• Pembuatan <i>Flyer</i> • Penyebaran <i>Flyer</i> • Membuat <i>Visual Lower Third</i> dan <i>Bumper</i> • Membuat <i>rundown</i>								
2	• Melakukan <i>Run Through</i> Acara Virtual • Melakukan <i>live streaming</i> dengan narasumber • Evaluasi Acara								
3	• Proses pengerjaan perancangan karya akhir								
4	• Finalisasi perancangan karya akhir								

Sumber: (Olahan Penulis, 2024)

1.7 Sistematika Penulisan

A. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan akan menjelaskan tentang gambaran umum dari konsep perancangan karya yang akan dilakukan oleh penulis. Berikut sub bab yang ada pada bab pendahuluan;

1.1 Latar Belakang

1.2 Identifikasi/Rumusan Masalah

1.3 Fokus Perancangan

1.4 Tujuan Karya

1.5 Manfaat Karya

1.6 Jadwal Kegiatan

1.7 Sistematika Penulisan

B. BAB II LANDASAN KONSEPTUAL

Pada bab pendahuluan akan menjelaskan tentang apa saja teori yang akan digunakan pada perancangan karya ini dan memaparkan tinjauan pustaka yang berupa perancangan karya yang berkaitan dengan perancangan karya yang dilakukan. Berikut sub bab yang ada pada bab tinjauan pustaka;

2.1 Tinjauan Teori

2.2 Referensi Karya

C. BAB III METODE DAN KONSEP

Pada bab pendahuluan akan menjelaskan tentang gambaran metode dan konsep dari perancangan karya yang akan dilakukan. Berikut sub bab yang ada pada bab metode dan konsep;

3.1 Gambaran Subjek dan Objek

3.2 Metode Pengumpulan Data

3.3 Analisis Permasalahan

3.4 Konsep Komunikasi

3.5 Konsep Kreatif

3.6 Skema Perancangan

D. BAB IV HASIL KARYA

Pada bab hasil karya akan memaparkan bagaimana hasil dan pembahasan dari perancangan karya yang telah dibuat oleh penulis. Berikut sub bab yang ada pada bab hasil karya;

4.1 Proses Perancangan Karya

4.2 Pembahasan Hasil Karya

E. BAB V PENUTUP

Pada bab penutup akan memaparkan tentang kesimpulan dari karya yang telah dibuat dan juga saran untuk perancangan karya selanjutnya, dan juga objek perancangan karyanya. Berikut subab yang ada pada bab penutup:

5.1 Kesimpulan Karya

5.2 Saran