

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

IV.1 Kesimpulan

Pada sebuah *event* 'virtual blind date' di akun *instagram* @virtualblinddate milik Malam Minggu *Project*, peran dari seorang *Project Officer* adalah untuk mengurus dan merencanakan kegiatan yang berhubungan dengan *event blind date*. Peran *Project Officer* dalam melaksanakan tugasnya juga di bantu dan di bimbing oleh tim dari Malam Minggu *Project* dan VBD, mulai dari mengurus dan merencanakan kegiatan di pra-produksi (seperti: menyiapkan dan merekap data peserta, melakukan *matchmaking*, membuat tabel rekapitulasi, *blasting email*, membuat *rundown* dan *guidebook* serta *QnA*), selanjutnya pada proses produksi (seperti: saat *event blind date* berlangsung dengan menjadi operator *zoom* dan memastikan *rundown* berjalan dengan baik), hingga pada saat kegiatan pasca produksi (menyebarkan kuisisioner evaluasi pada peserta *blind date* dan melakukan rapat evaluasi bersama tim).

Penulis mengambil kesimpulan bahwa peran dari seorang *Project Officer* adalah sebagai kunci utama berjalannya *event blind date* ini. Di awali dari melakukan persiapan *matchmaking* dan pendataan peserta, hingga pada menyebarkan kuisisioner evaluasi di akhir *event*.

IV.2 Saran

Saran yang bisa penulis berikan adalah untuk koordinator tim *Project Officer*, agar dalam melakukan pembagian tugas dapat seimbang. Sehingga kinerja antara satu

anggota dengan yang lainnya dapat dilakukan secara maksimal dan tugas dapat terlaksana dengan baik. Saran lanjutan untuk keseluruhan, sebaiknya tim VBD dapat melakukan rapat atau *weekly meeting* setiap minggu, tidak hanya pada saat seminggu sebelum *event* berlangsung. Ini guna menciptakan suasana kerja dan kekeluargaan yang lebih erat, karena mengingat kegiatan ini dilakukan secara daring, maka relasi dan hubungan yang di bentuk juga harus lebih ekstra. Selibhnya mulai dari cara bekerja, cara penyampaian kritik dan saran sudah sangat baik. terlebih lagi suasana kerja dalam tim VBD sangat menyenangkan dan penuh canda tawa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Goldblatt, J. (2000). *Events Beyond 2000: Setting The Agenda*. In *Events beyond 2000 : setting the agenda*. Australia: Australian Centre for Event Management.
- Heerkens, G. R. (2007). *Project Management*. America: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Longman, A., & Mullins, J. (2005). *The Rational Project Manager*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Raj, R., & Musgrave, J. (2009). *Event Management and Sustainability*. London: CAB International.

Jurnal

- Arcodia, C., & Reid, S. (2008). Event Management Associations and The Provision Of Services. *Journal of Convention and Event Tourism*, 6(4), 5–25.
- Nugraha, R. R., & Noor, A. (2015). Perancangan Sustainable Event sebagai Strategi Meningkatkan Brand Awareness Museum Barli. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 6(1), 169–175.
- Maulana, Kemal Aqwan & Fatmawati. (2018). Analisis Produksi Program Berita Indonesia Morning Show di News and Entertainment Television. *Profetik Jurnal Komunikasi*, 11, (2), 58-73.
- Ogi, I., Lumanauw, B., & Tumewu, E. (2014). Karakteristik Individu, Karakteristik Pekerjaan, Dan Karakteristik Organisasi Terhadap Kepuasan Kerja Karyawan Pada Event Organizer Reborn Creative Center Manado. *Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 2(1), 532–542.

Internet

- Wicaksono. (2021). *Virtual Event, Salah Satu Solusi di Masa Pandemi*. Artikel DJKN. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/13643/Virtual-Event-Salah-Satu-Solusi-di-Masa-Pandemi.html>
- Kemp, Simon. (2021). *Digital 2021: The Latest Insights Into The 'State Of Digital'*. We Are Social. <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital/>