

Pelatihan Event Technology dan Show Management kepada Generasi Z di Politeknik Internasional Bali

Marmaiyatno*¹, I Wayan Adi Pratama², Ganang Adityo Prakoso³, Anak Agung Nyoman Sri Wahyuni⁴.

^{1,2,3} Program Studi Pengelolaan Konvensi dan Peristiwa, Politeknik Internasional Bali, Indonesia.

*E-mail: marmaiyatno@pib.ac.id¹, adi.pratama@pib.ac.id², ganang.adityo@pib.ac.id³, yuniagung@pib.ac.id⁴

Riwayat Artikel

Diterima: 30 Mei 2024
Direvisi: 05 Juni 2024
Diterbitkan: 20 Juni 2024

Kata kunci: Event, Technology, Show, Management, PIB.

Abstrak

Event merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia baik secara individu maupun kelompok yang terkait secara adat, budaya, tradisi, dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu. Banyak sekali event yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung acara suapa berjalan dengan sukses dan lancar cohtohnya penggunaan green screen dan memanfaatkan OBS (Open Broadcaster Software) sebagai Software yang digunakan dalam event Virtual, Dalam kegiatan event tersebut perlunya sebuah show management untuk memastikan jalannya acara di panggung berlangsung sesuai dengan rundown yang sudah disepakati. Tujuan diadakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan event teknologi dan show management kepada generasi z untuk meningkatkan pengetahuan dan skill dalam dunia event. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah workshop. Dalam pengabdian ini team pengabdian selaku narasumber menyampaikan seorang yang berfokus di dunia event harus mempunyai skill technology dalam melaksanakan event dan bisa mengatur dalam pelaksanaan event 2 hal itu yang sangat penting dalam melakukan virtual event. Kegiatan pengabdian pada masyarakat di MICE LAB Politeknik Internasional Bali berjalan dengan lancar berkat Kerjasama antara Politeknik Internasional Bali dengan SMA/SMK Se-Bali.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

1. PENDAHULUAN.

Event merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting penting sepanjang hidup manusia baik secara individu maupun kelompok yang terkait secara adat, budaya, tradisi, dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu (Noor,

2013). Banyak jenis-jenis event seperti *personal event*, *leisure event*, *culture event* dan *virtual event*. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan pelayanan teknologi yang baik menjadi harapan bagi semua orang, organisasi. Lembaga, maupun perguruan tinggi agar dapat mendukung kegiatan, memudahkan aktifitas dan bisnis mereka

(Pratama dan sutabri, 2023) dalam (Putri & Sutabri, 2023). Dengan adanya teknologi pada dasarnya adalah untuk mempermudah manusia dalam menjalankan sesuatu hal dan biasa untuk transporansi diberbagi sektor, dari AI dan LOT hingga *blockchain* dan VR, inovasi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi tetapi juga membuka peluang baru yang membawa kita ke masa depan yang lebih baik cerdas dan terhubung. Dalam konteks yang terus berkembang ini, adaptasi dan pemahaman akan teknologi terbaru menjadi kunci untuk tetap relevan dan kompetitif terutama dalam *event* yang berberlangsung saat ini.

Banyak sekali *event* yang memanfaatkan teknologi unruk mendukung acara suapa berjalan dengan sukses dan lancar cohtohnya penggunaan green screen dan memanfaatkan *OBS (Open Broadcaster Software)* sebagai *software* yang digunakan dalam *event virtual* yang dapat disaksikan di beberapa platform media sosial secara *live*, seperti *YouTube, Instagram, Zoom* atau *website* yang sudah terintegrasi dengan sistem dalam waktu bersamaan membuat acara kita menjadi lebih mudah diakses.

Dalam kegiatan *event* tersebut perlunya sebuah *show management* untuk memastikan jalannya acara di panggung berlangsung sesuai dengan rundown yang sudah disepakati. Pekerjaan *show management* meliputi *backstage management, stage management, floor management* yang semuanya diatur oleh seorang *show director* yang biasanya bertempat di FOH yang sekaligus mengatur *team sound system, visual & multimedia, lighting* sehingga secara keseluruhan acara baik *flow, ambience, effect* berjalan sesuai

dengan konsep dan rundown yang sudah disepakat.

Generasi Z adalah kelompok yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010. Mereka sekarang sebagian besar berusia awal remaja. Ciri khas Generasi Z yang membedakannya dari generasi sebelumnya mencakup keterlibatan aktif dalam penggunaan teknologi. Kelahiran mereka bertepatan dengan masa perkembangan teknologi yang pesat. Mereka gemar mendapatkan akses ke perangkat terbaru seperti gadget, komunikasi melalui internet, iPads, PDA, pemutar MP3, BBM, iPod, dan lainnya. Generasi Z masih dalam proses pertumbuhan dan belajar mengenai berbagai aspek dalam hidup mereka. (Zarra, 2017) dalam (Sintauli, 2021).

Generasi Z sering disebut sebagai generasi digital, tumbuh dalam lingkungan yang lebih merata, mempercayai kesetaraan gender, dan memiliki pola hidup yang lebih terstruktur dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Mereka menunjukkan sikap tanggung jawab dan memegang nilai-nilai sosial tinggi. Teknologi menjadi kebutuhan penting dalam kehidupan sehari-hari mereka, dan mereka sangat mengandalkan teknologi tersebut. Dengan panduan yang tepat, Generasi Z memiliki potensi untuk mencapai prestasi lebih besar daripada generasi sebelumnya. Namun demikian, mereka mungkin memiliki kelemahan dalam kemampuan interpersonal dan komunikasi fisik. Selain itu, kebanyakan dari mereka cenderung kurang memprioritaskan nilai-nilai keluarga (Margery, 2019).

Maka dari paparan diatas perlunya pelatihan bagi generasi Z terutama dalam memanfaatkan teknologi dalam kegiatan *event* untuk mengasah kemampuan sehingga bukan hanya hebat di ponsel tetapi juga mempunya skill lain pada saat di dunia kerja nantinya.

Politeknik Internasional Bali dan SMA/SMK se-Bali berkerja sama untuk membuat pelatihan *event* teknologi dan *show management*. Tujuan diadakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan *event teknologi* dan *show management* kepada generasi z untuk meningkatkan pengetahuan dan skill dalam dunia *event*

2. METODE

Kegiatan Pelatihan ini dilaksanakan di MICE LAB Politeknik Internasional Bali Hub, Jl. Pantai Nyanyi, Beraban, Kec. Kediri, Kabupaten Tabanan, Bali pada sabtu 18 Mei 2024. Pendekatan kualitatif dipilih dalam melaksanakan Pelatihan ini untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dan luaran yang di inginkan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *workshop*. Secara keseluruhan metode ini agar siswa/siswi memahami tentang *Event Technology & Show Management*. indikatornya adalah:

- a. Jenis-jenis *Event*
- b. Pelaksanaan *Virtual Event*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan ini dalam meningkatkan skill siswa/siswi SMA/SMK Se-Bali dalam pelaksanaan *virtual event* dalam bidang *event teknologi & show management*. Dalam kegiatan ini menggunakan metode *workshop*. *Workshop* yang diselenggarakan pada hari sabtu tanggal 18 Mei 2024 dengan jumlah peserta 20 orang dengan nara sumber 1 orang.

Dalam meningkatkan tentang pengetahuan *event technology & show management* ke pada siswa/siswi SMA/SMK Se-Bali. Pengabdian Masyarakat ini dilakukan pada hari sabtu 18 Mei 2024, bertempat di

MICE LAB Politeknik Internasional Bali. Dalam pengabdian ini team pengabdian selaku narasumber menyampaikan seorang yang berfokus di dunia *event* harus mempunyai skill teknologi dalam melaksanakan event dan bisa mengatur dalam pelaksanaan event, 2 hal itu yang sangat penting dalam melakukan *virtual event*.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat di Politeknik Internasional Bali berjalan dengan lancar berkat kerjasama antara Politeknik Internasional Bali dengan SMA/SMK Se-Bali dengan mengadakan *Workshop*. Setelah narasumber memberikan materi Para siswa/siswi yang datang di acara workshop ini memahami akan pentingnya penguasaan *event teknologi* dan *show management* dalam pelaksanaan *event* terutama *virtual event* oleh sebab itu para siswa/siswa menyadari harus memiliki skill itu apa bila ingin berkarir di dunia *event*. Maka dari itu para siswa/siswi harus selalu mengikuti kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan *virtulan event* untuk mengasah pengetahuannya.



Gambar 1. Foto Bersama Narasumber dan Peserta *Workshop*



Gambar 2. Foto Narasumber memberikan Materi



Gambar 3. Foto peserta Workshop mempraktekan Virtual event

4. KESIMPULAN

Tujuan diadakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan *event teknologi* dan *show management* kepada generasi z untuk meningkatkan pengetahuan dan skill dalam dunia *event* melalui *workshop*. Pada dasarnya materi yang diberikan sangat bermanfaat bagi siswa/siswi untuk mengetahui teknologi apa yang digunakan dalam *event* terutama dalam *virtual event* dan bagaimana mengarahkan atau mengatur alur *event* itu berjalan, sehingga *event* bisa berjalan dengan baik dengan mempelajari *show management*. Materi

yang diberikan membuat siswa/siswi paham apa saja dan bagaimana cara mengoperasikan OBS dan teknologi yang digunakan dalam *event* terutama *virtual event*. Kegiatan pengabdian pada masyarakat di MICE LAB Politeknik Internasional Bali berjalan dengan lancar berkat Kerjasama antara Politeknik Internasional Bali dengan SMA/SMK Se- Bali.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu khususnya panitia Diest Natalis ke VII Politeknik Internasional Bali 2024, SMA/SMK Se-Bali dan team pengabdian kepada Masyarakat D-IV Pengelolaan Konvensi dan Peristiwa Politeknik Internasional Bali memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA.

- Noor, Any. 2013. *Manajemen Event*. Bandung: Alfabeta
- Margery, E. (2019). *Keputusan Pembelian Mie Sedaap Oleh Generasi Z Sebagai Makanan Mie Instant Di Kota Medan Nissin demae Ramen Straight Noodle Black Garlic Instant Noodle*. 2(1), 1–7. <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/523/493>
- Nugraha, R. R., & Noor, A. (2015). Perancangan Sustainable Event sebagai Strategi Meningkatkan Brand Awareness Museum Barli. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 6, 169–175.
- Putri, G. B., & Sutabri, T. (2023). Analisis Manajemen Layanan Teknologi Informasi Menggunakan ITIL V3 Domain Service Operation Pada Perusahaan CV. Cemerlang Komputer Palembang. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on*

Social and Technology, 1(Vol. 1 No. 2
(2023)), 162-167.
<https://journal.ilmudata.co.id/index.php/ijmst/article/view/144/42>

Sintauli, S. E. (2021). *MENDIDIK GENERASI Z GEREJA Peran Media Sosial di Tengah Bahaya Always-On Att enti on Defi cit Disorder.* 1, 107-124.
<https://doi.org/10.21460/aradha.2021.12.701>