

FAMILIARITY MAHASISWA POLITEKNIK NEGERI PADANG TERHADAP *VIRTUAL EVENT* SEBAGAI ALTERNATIF DALAM MENGHADIRI EVENT PADA SAAT PANDEMI COVID-19

Rafidola Mareta Riesa

Politeknik Negeri Padang

rafidola@pnp.ac.id

Alfatah Haries

Politeknik Negeri Padang

alfatah@pnp.ac.id

Sepri Neswardi

Politeknik Negeri Padang

seprineswardi@gmail.com

ABSTRACT

The pandemic has shifted the pattern of organizing events and has to adapt to new habits, namely holding the events in a virtual way. This shift has an impact on students who often take part in offline events to online or virtual. This study aims to see the extent to which Politeknik Negeri Padang students are familiar with virtual events. Data collection techniques were carried out through a questionnaire by looking at four indicators, namely informational, experiential, self-rated, and educational. The results showed that the majority of Politeknik Negeri Padang students receive information about virtual tours through social media. The majority of students have participated in virtual events and think they are quite familiar with virtual events. The study also found that most students gained knowledge about virtual events when they took formal education.

Keywords: *virtual event, familiarity, event management*

A. PENDAHULUAN

Pandemi virus corona atau COVID-19 di Indonesia kian meluas penyebarannya. Jumlah pasien positif virus tersebut terus bertambah, dan akibatnya dampak yang ditimbulkan semakin besar (voi.id, 2020). Salah satu sektor yang terdampak hebat dalam pandemi Covid-19 ini adalah industri pariwisata. Nalendra (2020) industri menjelaskan bahwa pariwisata dianggap sebagai sektor yang paling terdampak, mengingat definisi pariwisata adalah perpindahan orang dari tempat tinggal ke tempat-tempat di luar lingkungan familiar mereka tidak lebih dari satu tahun berturut-turut tidak kurang dari 24 jam untuk berbagai motivasi seperti berlibur, urusan bisnis, dan keperluan lainnya. Alasan lainnya sektor ini memiliki frekuensi interaksi antar orang yang sangat tinggi, sehingga berperan besar terhadap penyebaran virus dan penyakit covid-19. Industri perhelatan atau *event* sebagai salah satu industri pariwisata juga terkena imbas yang sama, banyak *event* yang harus ditunda, atau bahkan dibatalkan. Tidak hanya *event* lokal, bahkan *event* nasional, dan internasional harus ditunda, seperti PON 2020 Papua dan Olimpiade Tokyo 2020 yang harus ditunda hingga tahun 2021. Berdasarkan survei yang dilakukan IVENDO Tahun 2020 terhadap 50 ribu pekerja *event* di Indonesia terdapat 96.43 persen kasus penundaan dan 84,86 persen kasus pembatalan *event* di 17 provinsi di Indonesia setelah pemerintah mengeluarkan pengumuman resmi terkait Covid-19, dari nilai tersebut potensi kerugian dari 2,69 hingga 6,94 triliun rupiah yang dibagi dalam tiga porsi besar yaitu vendor produksi, *venue*, dan *talent*. (Antara News, 2020)

Deputi Bidang Penyelenggaraan *Event* Kemenparekraf Rizki Handayani mengatakan, industri MICE memegang peran penting dalam pendapatan produk domestik bruto (PDB) tanah air. Ivendo menyebutkan, pada 2017 industri MICE di Indonesia menghasilkan PDB total USD 7,8 miliar dan menciptakan 278 ribu lapangan pekerjaan (Jawa Pos, 2020). Namun sejak pandemi, pelaku industri *event organizer* (EO) yang tergabung dalam komunitas *Backstagers* Indonesia mengaku sudah berada diambang kebangkrutan. Pandemi COVID-19 ini tak hanya berdampak pada penurunan omzet, namun juga pemutusan hubungan kerja (PHK) yang tak terelakan. Biasa, menjelang bulan Ramadhan,

Jakarta tampak meriah karena ramai acara dan kegiatan yang dikemas oleh *event organizer* (EO).

Namun saat ini, tak memungkinkan bagi pelaku industri tersebut untuk menggarap acara apapun di tengah pandemi (voi.id, 2020) karena akan bertentangan dengan Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020 Tentang Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19). Pada tahun 2018 ICCA (*International Congress and Convention Association*) melakukan survei yang menunjukkan bahwa digitalisasi akan terus berlanjut, dengan adanya teknologi membentuk bagian yang lebih besar dari penyediaan layanan dan pengembangan bisnis *event*, tetapi tidak satu organisasi pun bersiap untuk kecepatan lompatan teknologi yang perlu diambil karena Pandemi covid19. Pada 16 April 2020 dalam acara *Global Meeting Industry Day (GMID)* yang dilaksanakan secara virtual, para peneliti dan dari kalangan profesional memprediksi bahwa di masa depan akan lebih banyak event yang digelar secara *hybrid* dan diproyeksikan bahwa permintaan ini akan lebih besar bahkan setelah pandemic berakhir (Linda:2020).

Menyikapi hal ini Kemenparekraf menyatakan bahwa saat ini, industri MICE akan menjadi prioritas dalam mempersiapkan tatanan normal baru (*New Normal*). Maka dari itu, para penyelenggara kegiatan juga dapat menggunakan konsep *hybrid* pada acara-acara mereka, yakni memadukan antara acara virtual (*online*) dengan acara langsung (*offline*), (cashlez.com, 2020).

Perkembangan *event* sejalan dengan kemajuan teknologi serta perkembangan kegiatan masyarakat. Perkembangan ini menjadikan jenis *event* yang berlangsung lebih beraneka ragam dan tidak terbatas pada kegiatan yang memiliki nilai keagamaan, adat dan budaya saja. Penyelenggaraan *event* telah berkembang sesuai dengan keinginan konsumen untuk dapat melihat *event* tersebut, misalnya *event* bersifat keolahragaan, *event* pengenalan produk, eksibisi atau lainnya (Noor, 2009). Menurut Congrex Switzerland (2020) Beberapa alternatif yang dapat diterapkan dalam meminimalisasi disrupsi diantaranya adalah: a) Pembatalan, hal ini dilakukan jika organizer tak mampu lagi mengelola resiko kegiatan dan mengelola vendor karena keterbatasan pergerakan untuk tetap melaksanakan kegiatan, rencana mitigasi pembatalan harus

dikomunikasikan dengan baik kepada semua pihak untuk meminimalisasi semua dampak negatif yang akan terjadi, b) Penundaan, dalam kasus penundaan haruslah menjadi kesepakatan banyak pihak, dan kegiatan yang berkaitan dengan informasi dan data tidak disarankan, karena jika ditunda mungkin saja informasi dan data tersebut tidak valid lagi beberapa bulan kemudiannya, c) Relokasi, memindahkan kepada lokasi yang lebih aman, dalam memindahkan lokasi semua pihak harus dikoordinasikan dan mempertimbangkan beberapa hal seperti anggaran dan perubahan informasi perubahan kepada seluruh pihak. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan terjadinya disrupsi yang mengharuskan individu untuk lebih banyak bekerja di rumah masing masing secara remote, terdapat alternatif solusi lain yaitu; d) *Hybrid Event*, di mana hanya beberapa orang hadir di tempat secara fisik, sementara pengunjung atau pengunjung yang lebih besar dapat hadir menyaksikan secara online, e) *Virtual event*, adalah salah satu alternatif yang banyak dipilih dalam situasi pandemic saat ini, *virtual event* merupakan harapan bagi pelaku industri *event* untuk tetap eksis dengan tetap menerapkan prinsip pembatasan sosial.

Solusi-solusi alternatif tersebut diatas membuat Campos dan Codina (2018) memprediksi perkembangan konten video dalam dunia digital akan sangat signifikan. Hal ini berdasarkan pada pertumbuhan lingkungan dunia digital yang dapat dilihat pada beberapa hal berikut:

1. Peningkatan kecepatan koneksi secara terus menerus pada keduanya tetap (Wifi) dan seluler (4G dan 5G) (Villas-Boas, 2018).
2. Peningkatan kapasitas baik untuk menerima maupun untuk menyiarkan konten audio visual yang semakin meningkat dalam kekuatan pemrosesan perangkat seluler (El Economista, 2016).
3. Peningkatan konsumsi konten audio visual (McCue, 2017).

Menurut Seo dan Green (2008) dengan perkembangan di lingkungan digital tersebut, memunculkan peluang untuk pengalaman interaktif baru di mana konsumen tidak hanya menonton suatu *event* tetapi juga dapat terlibat dengan lingkungan *event* tersebut

Sasmita (2020) mengatakan, selama bulan April 2020 bertebaran di dunia maya publikasi *virtual event*, mulai dari webinar, talk show, podcast, expo, kesehatan, olahraga, pendidikan, konser musik, hingga

pernikahan semua dilakukan melalui daring dengan berbagai macam platform digital mulai dari Selama bulan April 2020 bertebaran di dunia maya publikasi *virtual event*, mulai dari *webinar*, *talk show*, *podcast*, *expo*, kesehatan, olahraga, pendidikan, konser musik, hingga pernikahan semua dilakukan melalui daring dengan berbagai macam platform digital mulai dari *zoom*, *hangout*, *google meet*, *IG Live*, *Facebook Live*, *Youtube Live* atau platform tersendiri. Belum ada data pasti jumlah pelaksanaan *virtual event* ini hingga saat ini. Berdasarkan observasi langsung memasuki bulan mei intensitas kegiatan ini semakin meningkat hampir setiap hari terdapat kegiatan *virtual event*, baik dari hanya puluhan viewers, ratusan, hingga ribuan viewers dengan topik yang dibahas seputar COVID-19 ditinjau dari berbagai aspek dan prediksi.

Dalam kondisi pandemi sekarang ini, rapat *virtual* juga menjadi pilihan bagi banyak institusi dalam menyelenggarakan acaranya. Schiefelbein (2018) menjelaskan bahwa kelebihan dari rapat *virtual* ini adalah sangat mudah sekali untuk direkam sehingga penyelenggara memiliki rekaman semua proses rapat tersebut dan dapat digunakan untuk analisa kegiatan di masa mendatang, meskipun lebih lanjut diterangkan oleh Fryat, et al (2012) bahwa rapat *virtual* membutuhkan keterampilan perencanaan yang luas dengan pemahaman dan pengenalan tentang pemasaran dan teknologi online. Selain itu, tim perencanaan rapat *virtual* harus memiliki anggota yang memiliki pemahaman tentang *interface* (antarmuka) pengguna digital, layanan pelanggan dan keterampilan pengorganisasian serta fleksibilitas.

Hal yang sama juga dirasakan oleh masyarakat Kota Padang dimana efek pandemi COVID-19 yang terjadi saat ini memaksa para penggiat *event* untuk berinovasi menggunakan teknologi agar agenda kegiatan yang sudah direncanakan bisa terus tetap bisa berjalan meski melalui daring (dalam jaringan). Rapat, konferensi, konser musik dan seminar pun mulai beralih dilakukan secara *virtual*. Bagi mahasiswa Politeknik Negeri Padang, konferensi atau *event* seminar *virtual* membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk dapat mengikuti acara yang jauh dari daerah asalnya. Meskipun terdapat keterbatasan dalam mengikuti *virtual event* karena peserta berada dibalik layar dan dengan bantuan teknologi, Schiefelbein (2018) menyebutkan bahwa dengan alat

dan trik yang tepat, acara tersebut bisa berada pada level produktivitas yang sama dengan acara yang diadakan secara *offline*.

Untuk pemanfaatan yang lebih luas bagi mahasiswa Politeknik Negeri Padang, perlu ditinjau sejauh mana mahasiswa mengetahui mengenai *virtual event* tersebut dalam sebuah penelitian yang berjudul “Tinjauan familiarity mahasiswa Politeknik Negeri Padang terhadap *virtual event* sebagai alternatif dalam menghadiri *event* pada saat Pandemi Covid-19”.

Event adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu (Noor, 2009). Kennedy (2009) menambahkan event dapat diartikan secara sempit ‘sebagai pameran, pertunjukan, atau festival, dengan syarat terdapat pihak penyelenggara, peserta, dan pengunjung yang hadir dalam event tersebut. Sedangkan dalam arti secara luas yaitu sebagai kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan atau organisasi dengan mendatangkan khalayak agar mereka dapat memperoleh informasi atau pengalaman penting sesuai dengan tujuan yang diharapkan oleh pihak penyelenggara. Selanjutnya Allen (2002) menerangkan jika event adalah ritual khusus pengangkatan, pertunjukan, atau perayaan yang pasti direncanakan untuk mencapai tujuan sosial, budaya, atau bersama. Menurut Sulaksana (2003), event adalah suatu peristiwa yang menyampaikan target pesan kepada audiens.

Cvent (2020) menuturkan bahwa *virtual event* adalah pengalaman individu seseorang mengalami sebuah event dengan konten online dan tidak berkumpul bersama. *Virtual event* dapat merupakan perpaduan dari event fisik. Virtual tidak merupakan pengganti event yang lain namun merupakan tipe baru dan menambah luas dari jenis tipe event.

Menurut Linda (2020), *virtual event* adalah sebuah acara yang dilaksanakan dimana peserta dapat berasal dari manapun terlepas dari lokasi fisiknya yang telah diatur sedemikian rupa untuk mengadakan pertemuan menggunakan video, teks, dan / atau audio untuk ditautkan bersama. Lebih lanjut dijelaskan bahwa terdapat banyak media yang

dapat digunakan dalam melaksanakan *virtual event* ini tergantung dari tujuan *event* yang ingin dicapai.

Adapun tipe dari *virtual event* adalah: a) Webinar, biasanya berlangsung 45-80 menit, dapat menampung peserta dari seluruh belahan dunia, dapat dilaksanakan secara gratis maupun berbayar Webinar biasanya menggunakan perangkat video conference dengan menyediakan fitur tanya jawab, dapat berupa siaran langsung atau direkam sebelumnya, sesuai dengan nature awalnya yang bersifat edukatif, webinar berkembang kearah 100% virtual. b) Virtual Conferences, sama halnya dengan conference secara fisik, virtual conferences disusun dengan agenda yang kompleks termasuk keynote, dibagi beberapa sesi, breakout.

Familiarity adalah pengetahuan tentang produk, perilaku, atau layanan sebagai bentuk kesadaran dan mendapatkan informasi dengan baik mengenai suatu produk (Usman dan Lizam: 2016). Menurut Prentice (2014), terdapat beberapa tipe *familiarity* yaitu *informational* yang terkait dengan sumber informasi yang digunakan, eksperimental yang terkait dengan pengalaman, *self-rated* merupakan seberapa familiar responden berdasarkan pendapat mereka sendiri, dan tipe terakhir ditambahkan oleh Prentice yaitu *educational*, dimana keterlibatan pendidikan seseorang yang mempengaruhi perasaan familiar mereka, dapat berupa pendidikan formal maupun informal.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara *purposive sampling*, teknik ini dipilih karena dianggap mewakili karakteristik tertentu yaitu mahasiswa Politeknik Negeri Padang. Menurut Sugiyono (2017), *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan kriteria tertentu untuk menghasilkan sampel yang dapat mewakili populasi.

Sampel pada penelitian ini diambil dari jumlah populasi mahasiswa Politeknik Negeri Padang. Jumlah populasi mahasiswa Politeknik Negeri Padang 2021 sebanyak 4.622 mahasiswa. Sampel yang terlalu kecil dapat menyebabkan penelitian tidak dapat menggambarkan kondisi populasi yang sesungguhnya. Sebaliknya, sampel yang terlalu besar dapat mengakibatkan pemborosan biaya penelitian. Salah satu

metode yang digunakan untuk menentukan jumlah sampel adalah menggunakan rumus Slovin, (Sevilla et al dalam Rai:2018) dengan batas toleran sebesar 10% sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad n = \frac{4.622}{1 + 4.622 (0, 10)^2}$$

Keterangan:

n : Jumlah sampel minimal

N : Populasi

e : error margin

$$n = \frac{4.622}{4.623 \times 0,01}$$

$$n = 99,97 \sim 100$$

Untuk mengetahui seberapa jauh pengenalan mahasiswa Politeknik Negeri Padang terhadap *virtual event* sebagai alternatif dalam menghadiri *event* pada saat pandemi COVID-19, dari sampel yang telah ditentukan di atas sebanyak 100 responden. Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan *platform google docs* sebagai media pendistribusian angket (*questionnaire*) yang akan dikembangkan sebagai instrumen pengumpulan data.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Informational

Informasional yaitu terkait dengan sumber informasi yang digunakan, dapat berupa sumber informasi yang berasal dari satu sumber informasi atau berasal dari sumber yang berbeda. Berdasarkan hasil olahan kuesioner dengan populasi mahasiswa Politeknik Negeri Padang, dari 100 orang responden terdapat 94% responden yang mengetahui informasi mengenai *virtual event* dengan 89% diantaranya mendapatkan informasi melalui media social, sisanya mendapatkan informasi dari berita 5%, *word of mouth* 4%, dan 2% mengetahui informasi melalui iklan. Dari 100 responden terdapat 78% responden yang hanya mendapatkan informasi dari 1 sumber dan sisanya mendapatkan sumber informasi dari beberapa sumber informasi. Informasi mengenai perangkat lunak yang bisa digunakan untuk mengikuti/ mengakses *virtual event* diketahui oleh 64% responden melalui media sosial dan informasi mengenai perangkat keras yang bisa digunakan untuk mengakses *virtual event* adalah 63%. Dari hasil

olahan kuesioner diatas dapat dilihat bahwa mayoritas mahasiswa Politeknik Negeri Padang mendapatkan informasi mengenai *virtual event* melalui media social.

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa mayoritas mahasiswa Politeknik Negeri Padang sudah mengetahui mengenai *virtual event* dan mayoritas mengetahui mengenai hal tersebut berdasarkan informasi yang didapat dari media social. Hal ini menunjukkan bahwasanya media social merupakan media akses informasi yang cukup signifikan bagi responden dalam mengetahui mengenai *virtual event*.

Experiential

Experiential merupakan pengalaman responden dalam mengikuti *virtual event*, baik itu pengalaman pertama kali ataupun sebagai *repeater* atau pengalaman berulang. Dari 100 orang responden, terdapat 75 % mahasiswa yang memiliki pengalaman pernah mengikuti kegiatan *virtual event*. Dari 75% yang pernah mengikuti kegiatan tersebut, terdapat 42,6% responden yang sudah pernah mengikuti *virtual event* sebanyak 2-5 kali, 37,3% responden dari 75% tersebut baru 1 kali mengikuti kegiatan *virtual event* dan 12 % sisanya sudah mengikuti 5-8 kali kegiatan dan 8% nya telah mengikuti *virtual event* lebih dari 8 kali. Dari 75% responden yang sudah pernah mengikuti *virtual event*, terdapat 94,6% diantaranya yang mengikuti kegiatan tidak berbayar dan 5,4% lainnya pernah mengikuti *event* berbayar. Dari 6 jenis *virtual event* yang ditentukan, mayoritas 58,6% responden pernah mengikuti event webinar, dan 12% diantaranya pernah mengikuti pelatihan *virtual*, 9,3% mengikuti *virtual talkshow*. Dari 75 orang responden yang pernah mengikuti kegiatan *virtual event*, sebesar 8% pernah mengikuti *virtual conference*, 5,3% pernah mengikuti konser *virtual*, serta 6,6% nya pernah mengikuti kegiatan *podcast*.

Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden pernah mengikuti *virtual event* dengan rentang frekuensi 2-5 kali dengan persentase sebesar 42,6% dan responden yang baru 1 kali mengikuti *virtual event* sebanyak 37,3%, sisanya dengan rentang waktu 5 diatas 5 kali. Berdasarkan hal tersebut, dapat dilihat bahwa

mayoritas responden pernah mengikuti kegiatan *virtual event* sebanyak 1-5 kali.

Self-rated

Self-rated merupakan seberapa familiar responden berdasarkan perspektif responden sendiri. Berdasarkan hasil olahan kuesioner terdapat 16% responden sudah sangat familiar dengan *virtual event*, 26% lainnya menyatakan sudah familiar. Sebanyak 42% dari responden menilai mereka masih ragu-ragu terkait dengan pengetahuan mengenai *virtual event*, 10% menyatakan tidak terlalu familiar dan sisanya sebesar 6% menyatakan bahwasanya mereka tidak familiar. Terkait perangkat lunak yang digunakan, mayoritas responden menyatakan mereka sudah familiar dengan persentase sebesar 32% dan 11 % diantaranya menyatakan sangat familiar dengan perangkat lunak yang digunakan, sisanya tidak terlalu familiar sebanyak 7% dan 4% sangat tidak familiar. Perangkat lunak yang digunakan oleh mayoritas responden adalah *zoom meeting* sebanyak 48% responden serta youtube dan Instagram dengan persentase 19% dan 18%. Sisanya responden familiar dengan perangkat lunak lain seperti *facebook, google meet, jitsi, webex dan whatsapp*.

Dapat dilihat bahwa mayoritas responden menilai bahwa mereka sudah familiar dengan *virtual event* hanya saja masih terdapat sebagian responden yang masih ragu terkait pengetahuan mereka mengenai *virtual event*.

Educational

Merupakan keterlibatan pendidikan seseorang yang mempengaruhi perasaan familiar mereka terhadap *virtual event*, dapat berupa pendidikan formal maupun informal. Berdasarkan hasil olahan kuesioner mayoritas 92% responden mendapatkan pengetahuan mengenai *virtual event* pada saat menjalani proses pendidikan formal dan sisanya melalui pendidikan non formal. Dari 92 % tersebut, 73,9% responden atau 68 orang familiar dengan *virtual tour* melalui pembelajaran yang mereka dapatkan dari media pembelajaran online, 12,04% diantaranya didapatkan melalui media buku/*ebook*, dan sisanya sebesar 12,04% melalui media/artikel. Dari 92 responden, 95% diantaranya mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai *virtual event* melalui forum diskusi.

D. KESIMPULAN

Mayoritas mahasiswa Politeknik Negeri Padang menerima informasi mengenai *virtual event* melalui media sosial dan mendapatkan sumber informasi dari satu sumber informasi meskipun terdapat responden yang mendapatkan dari beberapa sumber informasi. Pengalaman mahasiswa dalam mengikuti acara *virtual* sebagian besar berkisar antara 1- 5-kali dan paling banyak mengikuti acara yang tidak berbayar. Sebagian besar responden berpendapat mereka masih ragu-ragu terkait apakah sudah cukup familiar dengan *virtual event* atau belum, namun meskipun begitu mereka menilai cukup familiar dengan perangkat lunak yang digunakan dalam mengakses *virtual event*. Pendidikan formal berperan besar dalam membuat mahasiswa merasa familiar dengan *virtual event*, pengetahuan tidak hanya didapatkan melalui pembelajaran online tetapi juga melalui forum diskusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, J. (2002), *Business event planning: Behind the scene secrets of successful special events*, Etobicoke, Ontario.
- Any, Noor. (2009). *Manajemen Event*. Bandung: Alfabeta.
- Apablaza-Campos, A. & Codina, L. (2018). *Social Media Live Streaming: estudio de caso y diseño de matriz de análisis*. Cuadernos.info, (43), 161-180. <https://doi.org/10.7764/cdi.43.1342>
- Cvent. (2020). *Ultimate Guide to Virtual events*. Cvent. E-book
- El Economista. (2016, January 5). *Periscope: la aplicación estrella del año 2015 [Periscope: app star of 2015]*. El Economista. Retrieved from <http://www.economista.es>
- Fryatt, J. et al., (2012). *Hybrid Meetings and Events*, s.l.: MPI Foundation.
- Kennedy, John E. (2009). *Manajemen Event*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Linda, Nilsson. (2020). *Hybrid Event: Breaking the Borders*. Finland. Lab university of applied sciences ltd
- McCue, T. (2017, September 22). *Top 10 Video Marketing Trends And Statistics Roundup 2017*. Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/tjmccue/2017/09/22/top-10->

video-marketing-trends-andstatistics-roundup-2017/#73ed93177103

- Prentice, R. (2004). *Tourist familiarity and imagery. Annals of Tourism Research, 31(4)*, 923–945. doi:10.1016/j.annals.2004.02.008
- Sasmita, M. T. (2020). *Analisis Pasar Virtual Event Di Tengah Pandemi Covid-19. Jurnal Kepariwisata, 19(1)*, 9–18. <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.405>
- Schiefelbein, J., (2018). *Leveraging Virtual Team Meetings: Four Tips for Success, s.l.:* MISTI Training Institute.
- Seo, W. J., & Green, B. C. (2008). *Development of the motivation scale for sport online consumption. Journal of Sport Management, 22(1)*, 82–109.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung:Alfabeta, CV.
- Sulaksana. (2003). *Integrated Marketing Communications - Teks dan Kasus.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Utama, I Gusti Bagus Rai. (2018). *Statistik Penelitian Bisnis & Pariwisata.* Yogyakarta: ANDI.
- Usman, H., & Lizam, M. (2016). *Determinants of intention of using mortgage in financing home ownership in Bauchi, Nigeria. International Journal of Housing Markets and Analysis, 9(3)*, 320–339. doi:10.1108/ijhma-07-2015-0033
- Villas-Boas, A. (2018, March 7). *What is 5G and how fast will it be? The Independent.* Retrieved from <https://www.independent.co.uk>

Sumber Internet

- <https://bali.antaraneews.com/berita/185510/ribuan-pekerja-industri-event-terancam-kehilangan-pekerjaan-akibat-covid-19> diakses 13 April 2021
- <https://www.jawapos.com/wisata-dan-kuliner/05/06/2020/dampak-pandemi-96-persen-event-pariwisata-batal/> diakses 12 April 2021
- <https://voi.id/berita/4671/jerit-pelaku-industri-i-event-organizer-i-yang-terpuruk-akibat-covid-19> diakses 12 april 2021