

Peran Visual Content Creator Dalam Pengelolaan Acara *Live Streaming*

Sharing Knowledge Innovation Day Episode “Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries”

Muhammad Akmal Rabbani¹, Idola Perdini Putri²

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom, Indonesia,
akmalrabbani@student.telkomuniversity.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom, Indonesia,
idolaperdiniputri@telkomuniversity.ac.id

Abstract

The acceleration of digitalization demands PT. Telkom Indonesia to continuously innovate, including in managing virtual events. The Innovation Day program has become a platform for sharing knowledge through live streaming, aimed at enhancing the competencies of employees and the public. However, a decline in viewership in 2024 prompted a reevaluation of the event's strategies. This study identifies the visual content creator's role in supporting the smooth execution of the live streaming episode themed "Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries." Visual content creators hold significant responsibilities in technical management using applications such as vMix, integrating event management theory (Goldblatt, 2014) to ensure broadcast quality. This study contributes to the literature on virtual event management and serves as a practical guide for similar event organizers.

Keywords-virtual events, innovation day, event management, live streaming, visual content creator.

Abstrak

Percepatan digitalisasi menuntut PT. Telkom Indonesia untuk terus berinovasi, termasuk dalam pengelolaan acara virtual. Program Innovation Day menjadi salah satu platform berbagi pengetahuan secara live streaming, yang bertujuan meningkatkan kompetensi karyawan dan masyarakat. Namun, penurunan jumlah penonton pada tahun 2024 mendorong evaluasi ulang strategi acara. Penelitian ini mengidentifikasi peran visual content creator dalam mendukung kelancaran acara live streaming episode bertema “Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries.” Visual content creator memiliki tanggung jawab penting dalam pengelolaan teknis menggunakan aplikasi seperti vMix, dengan mengintegrasikan teori manajemen acara (Goldblatt, 2014) untuk memastikan kualitas siaran. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi pada literatur manajemen acara virtual dan panduan praktis untuk penyelenggara acara serupa.

Kata Kunci-acara virtual, innovation day, manajemen acara, live streaming, visual content creator.

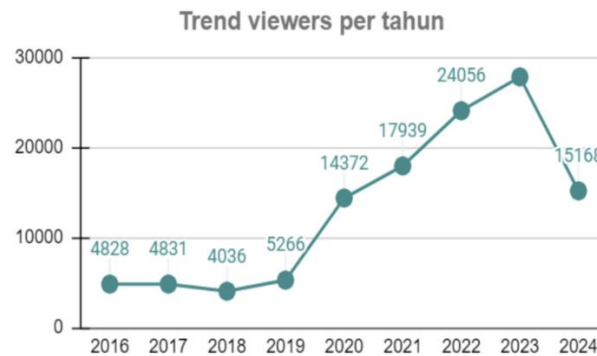
I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan pada berbagai sektor, termasuk industri telekomunikasi. Dalam menghadapi era digitalisasi, inovasi teknologi menjadi kebutuhan mendesak bagi perusahaan untuk tetap kompetitif dan relevan. PT. Telkom Indonesia, sebagai salah satu perusahaan telekomunikasi terkemuka di Indonesia, terus berinovasi dalam mengembangkan teknologi informasi untuk mendukung kemajuan bangsa. Seiring fenomena digitalisasi, perusahaan ini menghadapi tantangan besar dalam mengelola aliran informasi dan pengetahuan secara cepat dan efektif (Danuri, 2019).

Salah satu langkah strategis PT. Telkom Indonesia dalam menjawab tantangan tersebut adalah melalui penyelenggaraan acara virtual, seperti Innovation Day. Acara virtual ini telah terbukti sebagai metode yang inovatif dan efisien untuk memenuhi kebutuhan organisasi dalam berbagi informasi, edukasi, dan kolaborasi (Pearlman, 2010). Dalam konteks ini, sharing knowledge menjadi alat penting untuk mempromosikan inovasi dan edukasi. Menurut

Muizu (2018), sharing knowledge adalah proses interaksi antar individu untuk mendorong pencarian dan pengembangan informasi serta pengetahuan.

Innovation Day, yang dikelola oleh Direktorat Digital Business PT. Telkom Indonesia, merupakan salah satu inisiatif strategis yang memanfaatkan teknologi digital untuk memperluas akses pembelajaran bagi karyawan Telkom maupun masyarakat umum. Acara ini disiarkan secara live melalui microsite Innovation Day dan kanal YouTube, memungkinkan audiens untuk memperoleh wawasan dan berdiskusi dengan para ahli dari berbagai bidang. Sebagai wujud komitmen Telkom dalam pengembangan sumber daya manusia, program ini tidak hanya menjadi sarana edukasi tetapi juga sebagai platform interaktif yang mendukung pertukaran pengetahuan secara efektif.

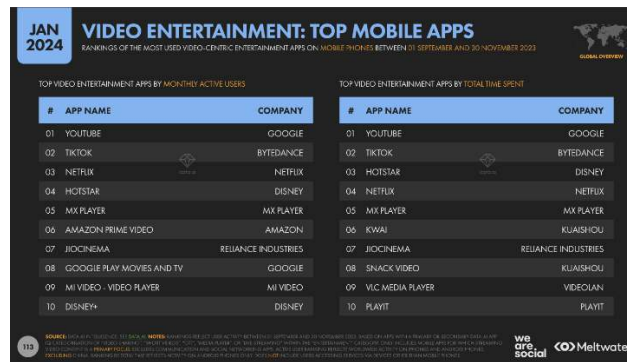


Gambar 1.1 Data Viewers Program Innovation Day
Sumber: Aset Innovation Day, 2024

Namun, meskipun Innovation Day telah berjalan dengan baik, tantangan baru muncul berupa penurunan jumlah penonton secara signifikan pada tahun 2024. Berdasarkan data internal, penurunan ini menjadi indikasi perlunya evaluasi strategi untuk menarik kembali minat audiens. Salah satu langkah yang direncanakan adalah memperbanyak kategori tayangan edukasi, sejalan dengan arahan Direktur Human Capital Management Telkom untuk memperkuat budaya edukasi dan inovasi di lingkungan perusahaan. Hal ini juga mendukung core values BUMN, yaitu AKHLAK, yang mendorong pengembangan kompetensi karyawan melalui edukasi yang berkelanjutan (Astutik, 2021; Cakti, 2022).

Tema edukasi yang diusung dalam Innovation Day episode “Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries” merupakan respons atas meningkatnya kebutuhan akan keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi. Fenomena burnout yang semakin marak menjadi perhatian, terutama setelah pandemi, di mana batasan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi menjadi kabur. Menurut Singh (2011), work-life balance adalah konsep yang menekankan pentingnya menentukan prioritas yang seimbang antara tanggung jawab pekerjaan dan kebutuhan pribadi. Oleh karena itu, tema ini dipandang relevan untuk memberikan solusi praktis dalam menjaga keseimbangan tersebut.

Dalam pelaksanaannya, acara ini tidak hanya dirancang sebagai sarana edukasi tetapi juga untuk mendorong interaksi audiens melalui format live streaming yang lebih interaktif. Penggunaan platform seperti YouTube dan microsite memungkinkan audiens untuk bertanya langsung kepada narasumber, berpartisipasi dalam kuis, dan berinteraksi secara real-time. Menurut Perdana (2022), acara virtual memudahkan audiens untuk berinteraksi dari berbagai lokasi secara efektif. Selain itu, penggunaan format live streaming juga didukung oleh data We Are Social (2024) yang menunjukkan bahwa YouTube adalah aplikasi hiburan video paling populer secara global.



Gambar 1.2 Video Entertainment: Top Mobile Apps 2024

Sumber: We Are Social, 2024

Karya ini akan mengidentifikasi peran visual content creator live streaming dalam mendukung kelancaran acara Innovation Day episode "Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries". Menurut Syahdan (2022), visual content creator memiliki tanggung jawab penting dalam proses penyiaran, terutama di era digital, di mana sensitivitas terhadap detail teknis menjadi kunci keberhasilan acara. Dengan mengintegrasikan pengalaman praktis sebagai visual content creator live streaming dan teori manajemen acara dari Goldblatt (2014), karya ini diharapkan dapat memberikan gambaran rinci mengenai peran visual content creator dalam pengelolaan acara virtual, termasuk pada lima tahapan utama manajemen acara: penelitian, perancangan, perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan.

Pendekatan yang terstruktur ini tidak hanya mendukung kelancaran acara tetapi juga memastikan pengalaman audiens yang lebih bermakna. Dengan demikian, karya ini diharapkan dapat menjadi referensi praktis dan teoritis yang relevan bagi pengembangan acara virtual di masa depan, baik di lingkungan PT. Telkom Indonesia maupun perusahaan lain.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Manajemen Acara

Goldblatt (2014) menyatakan bahwa manajemen acara merupakan proses terorganisasi yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu:

1. Riset (Research)

Menentukan kebutuhan, keinginan, dan ekspektasi audiens untuk memastikan ketertarikan dan mengurangi risiko kegagalan acara.

2. Desain (Design)

Membuat konsep kreatif yang mempertimbangkan elemen seperti suara, warna, cahaya, dan tata letak untuk menciptakan kesan mendalam pada peserta.

3. Perencanaan (Planning)

Menyusun detail acara, termasuk pengalokasian sumber daya, penyusunan jadwal, dan penyesuaian sesuai dengan kebutuhan teknis dan logistik.

4. Koordinasi (Coordinating)

Mengintegrasikan seluruh tim dan pihak terkait untuk memastikan pelaksanaan acara berjalan sesuai rencana, baik secara teknis maupun non-teknis.

5. Evaluasi (Evaluating)

Melakukan penilaian terhadap keberhasilan acara, mengidentifikasi kekurangan, dan mencatat pembelajaran untuk perbaikan acara di masa mendatang.

B. Produksi Tayangan

Proses produksi tayangan, menurut Fathuniyah dan Sopian (2023), terbagi dalam tiga tahap berikut:

1. Pra-Produksi

Melibatkan persiapan awal, seperti menentukan tema, menghubungi narasumber, dan mempersiapkan aset visual serta teknis, termasuk *lower third* dan *bumper video*.

2. Produksi

Pelaksanaan acara di mana visual content creator dan tim lainnya menjalankan peran masing-masing, termasuk penggunaan aplikasi streaming seperti Vmix untuk mengintegrasikan elemen visual dan audio ke platform *live streaming*.

3. Pasca-Produksi

Menyelesaikan evaluasi acara untuk mencatat keberhasilan dan kekurangan. Tim juga mengurus pengiriman apresiasi, seperti hadiah untuk narasumber atau peserta terbaik.

Tahapan-tahapan ini menjadi acuan penting dalam pengelolaan dan penyajian tayangan virtual untuk menciptakan acara yang sukses dan profesional.

C. Komunikasi Visual

Menurut Putra (2023), komunikasi visual adalah proses penyampaian pesan menggunakan media yang dapat dilihat oleh indera penglihatan untuk memperoleh umpan balik tertentu. Martin Lester (dalam Lantang, 2020) menambahkan bahwa komunikasi visual mencakup semua pesan yang merangsang indera penglihatan dan dapat dipahami oleh penerimanya. Elemen utama komunikasi visual meliputi tipografi, simbolisme, ilustrasi, dan fotografi. Di era digital, komunikasi visual berkembang menjadi bentuk yang lebih kompleks, seperti video, poster, dan audio visual, memungkinkan pesan disebarkan secara langsung ke khalayak luas melalui media baru seperti YouTube. Teori komunikasi visual ini menjadi relevan dalam penyelenggaraan acara virtual karena melibatkan elemen visual dan audio visual yang mendukung penyampaian pesan secara efektif.

D. D. Visual Content Creator

Visual content creator memiliki peran penting dalam pengelolaan aspek teknis acara. Menurut Syahdan (2022), visual content creator bertanggung jawab menjalankan tugas teknis, seperti mengatur audio dan visual. Dalam penyiaran digital, peran ini semakin signifikan, terutama pada acara virtual yang membutuhkan aplikasi streaming seperti vMix (Santosa, 2021). Visual content creator streaming bertugas memastikan semua elemen visual, seperti bumper video dan lower third, berjalan lancar dan terintegrasi dengan platform live streaming. Dalam konteks *Innovation Day*, visual content creator streaming menjadi penggerak utama dalam menyajikan visual acara melalui YouTube dan microsite perusahaan.

E. E. Live Streaming

Streaming adalah metode pengiriman data secara berkelanjutan, yang memungkinkan tayangan langsung atau *live streaming* disampaikan kepada khalayak luas secara real time (Setyawan & Marzuki, 2018). Teknologi ini semakin penting di era digital karena memberikan efisiensi dalam penyebaran konten melalui platform online. Aplikasi seperti vMix mendukung integrasi elemen visual dalam *live streaming*, termasuk video, grafik, dan elemen pendukung lainnya (Ramdi Sardi, 2024). Dalam acara virtual seperti *Innovation Day*, teknologi ini memungkinkan penyelenggara menjangkau audiens secara luas dan memastikan tayangan berjalan dengan optimal.

III. METODOLOGI PENELITIAN

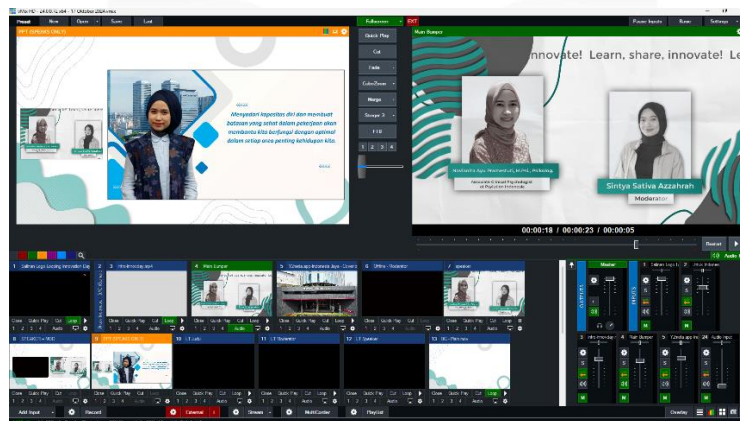
Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menganalisis peran visual content creator dalam pengelolaan acara live streaming *Innovation Day*. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan penulis terlibat langsung sebagai visual content creator, memantau seluruh tahap acara mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Fokus observasi meliputi

pengelolaan teknis, seperti pengoperasian aplikasi vMix, pengaturan elemen visual, dan koordinasi antar tim. Selain itu, wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan anggota tim Innovation Day, termasuk Adnan Sudrajat, S.T., selaku penanggung jawab acara, dan Faris Mujadid Akbar, sebagai broadcast specialist. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mendalam mengenai proses kerja visual content creator dan tantangan teknis selama pelaksanaan acara.

Data sekunder dikumpulkan melalui dokumentasi laporan internal, literatur terkait teori manajemen acara, dan komunikasi visual untuk mendukung analisis. Kerangka teori yang digunakan adalah manajemen acara Goldblatt (2014), yang mencakup lima tahap utama: riset, perencanaan, desain, koordinasi, dan evaluasi. Selain itu, konsep komunikasi visual digunakan untuk mengevaluasi efektivitas elemen grafis, seperti bumper dan lower third, dalam mendukung acara. Pendekatan ini memberikan pemahaman yang komprehensif tentang peran visual content creator dalam memastikan kelancaran dan keberhasilan acara virtual berbasis live streaming.

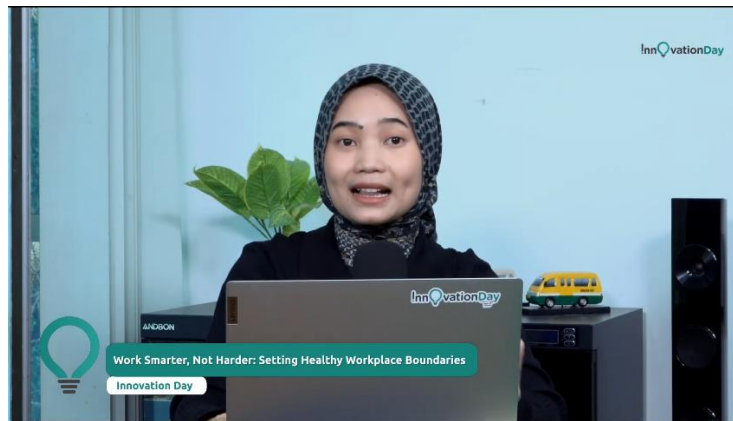
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa visual content creator memiliki peran yang sangat penting dalam pengelolaan acara live streaming *Innovation Day*, terutama dalam memastikan kelancaran acara dari tahap pra-produksi hingga pasca-produksi. Pada tahap pra-produksi, visual content creator bertanggung jawab dalam mempersiapkan seluruh peralatan teknis yang dibutuhkan, seperti memastikan aplikasi vMix berfungsi dengan baik untuk pengelolaan elemen visual seperti bumper, lower third, dan grafis. Selain itu, visual content creator juga berkoordinasi dengan tim teknis lainnya untuk memastikan bahwa segala aset visual dan audio siap digunakan selama acara. Desain elemen-elemen visual ini disesuaikan dengan tema acara untuk menciptakan kesan profesional yang mendukung pesan yang disampaikan dalam acara. Penelitian ini juga mencatat bahwa riset dan perencanaan yang matang pada tahap ini, seperti yang dijelaskan dalam teori manajemen acara Goldblatt (2014), sangat penting untuk menghindari gangguan teknis yang dapat memengaruhi jalannya acara.



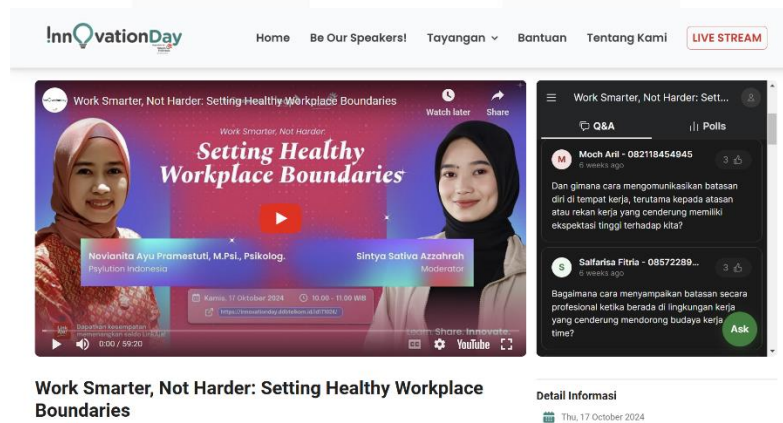
Gambar 4.1 Tampilan Visual Aplikasi Streaming Vmix
Sumber: Aset Penulis, 2024

Pada tahap produksi, visual content creator memainkan peran kunci dalam pengelolaan siaran secara real-time. Menggunakan aplikasi vMix, visual content creator mengatur elemen visual seperti bumper video, lower third, serta menampilkan tampilan yang terintegrasi dengan aplikasi lain seperti Zoom dan Slido untuk interaksi audiens. Selama acara berlangsung, visual content creator memastikan bahwa visualisasi dan suara tetap optimal, dan setiap elemen grafis ditampilkan sesuai dengan rundown acara yang telah direncanakan. Pengelolaan teknis yang baik pada tahap ini berkontribusi pada kelancaran acara dan membuat pengalaman audiens menjadi lebih interaktif dan menarik. Selanjutnya, pada tahap pasca-produksi, visual content creator berperan dalam mengevaluasi jalannya acara. Evaluasi ini mencakup analisis apakah pengelolaan teknis berjalan lancar, apakah ada kendala yang harus diperbaiki, serta memastikan bahwa hasil rekaman acara didistribusikan kepada audiens yang tidak dapat hadir secara langsung melalui platform seperti YouTube dan microsite.



Gambar 4.2 Visual Lower Third
Sumber: Microsite Innovation Day, 2024

Penerapan teori manajemen acara Goldblatt (2014) selama proses ini terbukti efektif dalam mengelola acara secara terstruktur. Tahapan riset membantu tim memahami audiens dengan lebih baik dan menyusun strategi untuk menyajikan konten yang relevan dan menarik. Perencanaan yang matang menghindarkan acara dari gangguan teknis, dan desain yang menarik memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Koordinasi antar tim yang terjalin dengan baik menjamin kelancaran produksi, serta evaluasi setelah acara memberikan wawasan untuk perbaikan di masa mendatang. Di sisi lain, penerapan komunikasi visual dalam acara ini sangat berperan dalam menyampaikan informasi secara jelas dan menarik. Elemen visual seperti lower third dan bumper video tidak hanya meningkatkan kualitas tayangan, tetapi juga membantu audiens untuk mengikuti informasi yang disampaikan dengan lebih mudah dan terstruktur. Penggunaan Slido untuk interaksi audiens lebih lanjut memperkaya komunikasi dalam acara, memungkinkan pertanyaan dan diskusi secara langsung yang mendukung pertukaran pengetahuan yang lebih dinamis dan efisien.



Gambar 4.3 Tampilan Microsite Innovation Day
Sumber: Microsite Innovation Day, 2024

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa visual content creator berperan sebagai penghubung antara teknologi dan komunikasi visual untuk memastikan acara berjalan sesuai harapan. Peran mereka dalam memastikan kualitas teknis dan visual sangat penting dalam menjaga kualitas acara live streaming.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Karya akhir ini memberikan gambaran yang jelas mengenai pentingnya peran visual content creator dalam pengelolaan acara live streaming Innovation Day, khususnya episode "Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy

Workplace Boundaries." Dalam setiap tahap acara, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi, visual content creator berfungsi sebagai penghubung antara teknologi dan konten visual untuk memastikan kelancaran siaran dan pengalaman yang optimal bagi audiens. Pada tahap pra-produksi, visual content creator tidak hanya mempersiapkan perangkat teknis seperti aplikasi vMix, tetapi juga memastikan bahwa elemen-elemen visual seperti bumper dan lower third sesuai dengan tema acara dan siap ditayangkan. Koordinasi yang baik antara tim teknis dan narasumber sangat penting untuk meminimalkan kemungkinan gangguan yang dapat memengaruhi jalannya acara.

Selama tahap produksi, visual content creator berperan langsung dalam pengelolaan siaran real-time, memastikan bahwa elemen-elemen visual, seperti video bumper dan informasi yang ditampilkan melalui lower third, berjalan secara sinkron dengan alur acara. Dengan menggunakan aplikasi vMix, visual content creator juga memastikan kualitas audio dan visual tetap optimal, sekaligus memungkinkan interaksi audiens melalui platform seperti Slido. Hal ini menjadikan acara lebih interaktif dan menarik, serta memperkaya pengalaman audiens. Evaluasi pasca-produksi menjadi tahap yang tak kalah penting, di mana visual content creator melakukan review dan perbaikan untuk acara selanjutnya, serta memastikan distribusi rekaman acara bagi audiens yang tidak dapat hadir secara langsung.

Melalui penerapan teori manajemen acara Goldblatt (2014), karya akhir ini menunjukkan bahwa kelima tahap manajemen acara yaitu riset, perencanaan, desain, koordinasi, dan evaluasi dapat meningkatkan kualitas acara live streaming. Riset membantu memahami kebutuhan audiens dan menentukan format acara yang tepat, sementara perencanaan yang matang menghindari gangguan teknis selama acara. Desain visual yang menarik, seperti yang dijelaskan dalam teori komunikasi visual, memainkan peran penting dalam memperjelas pesan yang ingin disampaikan dan menarik perhatian audiens. Koordinasi yang efektif antara tim juga memastikan kelancaran produksi, sementara evaluasi setelah acara memberikan umpan balik yang sangat berguna untuk peningkatan acara di masa depan.

Temuan ini tidak hanya memperkuat pentingnya peran teknis visual content creator dalam acara virtual berbasis live streaming, tetapi juga memberikan panduan praktis untuk penyelenggara acara serupa. Visual content creator yang terampil dan terorganisir dengan baik, bersama dengan penerapan manajemen acara yang terstruktur, dapat memastikan bahwa acara berjalan dengan lancar dan memberikan pengalaman yang memuaskan bagi audiens. Oleh karena itu, peran visual content creator dalam live streaming tidak hanya terbatas pada pengoperasian perangkat, tetapi juga mencakup pengelolaan seluruh elemen teknis dan visual yang mendukung kelancaran acara. Karya akhir ini memberikan kontribusi signifikan pada literatur manajemen acara virtual, sekaligus menawarkan saran praktis bagi perusahaan, khususnya Telkom Indonesia, dalam meningkatkan efektivitas acara digital mereka di masa depan.

A. Saran

1. Saran Akademis

Penulis berharap rancangan karya peran visual content creator dalam pengelolaan acara live streaming sharing knowledge episode "Work Smarter, Not Harder: Setting Healthy Workplace Boundaries" dapat menjadi referensi bagi peneliti yang akan melakukan perancangan karya dalam pengelolaan acara virtual live streaming sebagai visual content creator.

2. Saran Praktis

Untuk pengembangan acara live streaming sharing knowledge Innovation Day di masa mendatang, sejumlah saran praktis dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik acara. Pertama, pengelolaan aset visual perlu lebih terorganisasi melalui penerapan sistem penyimpanan terpusat. Sistem ini memungkinkan seluruh tim, khususnya visual content creator, untuk mengakses dan mengganti elemen visual dengan lebih efisien selama acara berlangsung. Hal ini akan memastikan kelancaran pengelolaan konten visual tanpa gangguan, sehingga pengalaman audiens tetap optimal.

Kedua, pelatihan teknis bagi visual content creator perlu ditingkatkan guna memperkuat kompetensi dalam mengelola perangkat lunak dan perangkat keras live streaming. Pelatihan ini bertujuan untuk memastikan visual content creator lebih terampil dalam menghadapi tantangan teknis selama acara, seperti pengaturan aplikasi streaming Vmix, pengelolaan visual, dan manajemen sistem audio. Dengan visual content creator yang memiliki keahlian mumpuni, kualitas siaran dapat dipertahankan bahkan dalam kondisi yang tidak terduga.

Ketiga, Innovation Day perlu mempertimbangkan untuk merekrut karyawan magang yang lebih kompeten di bidang broadcasting. Kehadiran sumber daya manusia yang memiliki latar belakang dan keterampilan dalam bidang ini dapat mendorong terciptanya inovasi baru dalam format dan teknis acara live streaming. Karyawan magang dengan

keahlian broadcasting dapat membantu dalam mengembangkan elemen kreatif acara, seperti penambahan fitur interaktif, pengelolaan aset audio visual, serta peningkatan kualitas produksi secara keseluruhan.

Dengan penerapan langkah-langkah tersebut, live streaming sharing knowledge Innovation Day diharapkan tidak hanya mampu mempertahankan kualitasnya, tetapi juga terus berinovasi untuk memberikan pengalaman yang lebih menarik dan bermanfaat bagi audiens internal Telkom Indonesia maupun khalayak umum.

REFERENSI

- Astutik, Y. (2021, July 6). Transformasi Telkom untuk Digitalisasi Indonesia. From cnbcindonesia.com: <https://www.cnbcindonesia.com/market/20210705203607-17-258522/transformasi-telkom-untuk-digitalisasi-indonesia>
- Cakti, A. (2022, November 6). Erick Thohir Puji Transformasi Sumber Daya Manusia yang Dilakukan Telkom. From antaranews.com: <https://kl.antaranews.com/berita/13293/erick-thohir-puji-transformasi-sumber-daya-manusia-yang-dilakukan-telkom>
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. . Jurnal ilmiah infokam, 15.
- Fathuniyah, A., & Sopian, S. (2023). MANAJEMEN PROGRAM DAN DIGITALISASI RRI PRO 3 DALAM MENYAMPAIKAN PESAN-PESAN PEMBANGUNAN. Jurnal Bincang Komunikasi, 1(2), 31-41.
- Goldblatt, J. (2002). Special Events: Twenty-First Century Global Event Management,. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Goldblatt, J. (2014). Special Events: Creating and Sustaining a New World for Celebration. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Lantang, S. Z. (2020). Etika komunikasi visual influencer pariwisata. Journal of Tourism and Creativity, 4(2), 127-138.
- Muizu, W. O. (2018). Peran Knowlege Sharing Terhadap Kinerja Pegawai Perusahaan Telekomunikasi. INOBIS: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia, 1(3). 397-406.
- Pearlman, D. M. (2010). Hosting Business Meetings and Special Events in Virtual Worlds: A Fad or the Future? Journal of Convention and Event Tourism, 11(4):247-65.
- Perdana, A. &. (2022). Seniors' adoption of digital devices and virtual event platforms in Singapore during Covid-19. Technology in Society, 68, 101817.
- Putra, M. R. (2023). PERANCANGAN LOGO DAN IDENTITAS VISUAL CARABINER.STUDIO. Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ramdi Sardi, R. (2024). PROSES PRODUKSI LIVE STREAMING PADA PROGRAM MUAMALAT KONTEMPORER DI ASHIIL TV . (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Santosa. (2021, September 11). Peran Visual content creator Dalam Menunjang Siaran Multi Platform RRI. From rri.co.id: <https://rri.co.id/pontianak/momen/1184883/peran-visual-content-creator-dalam-menunjang-siaran-multi-platform-rri/>
- Setyawan, R. A., & Marzuki, Y. (2018). Survei Aplikasi Video Live Streaming dan Chat di Kalangan Pelajar. In Prosiding Seminar Nasional & Internasional, (Vol. 1, No. 1).
- Singh, P. &. (2011). Work-life balance a tool for increased employee productivity and retention. Lachoo Management Journal, 188-206.
- Syahdan, M. (2022). LKP: Visual content creator Siaran Langsung pada Kegiatan di Golkar Jatim TV Surabaya. Jurnal Universitas Dinamika.