

## **BAB IV**

### **EVALUASI DAN TARGET PENCAPAIAN**

Pada bab ini, Penulis akan membahas evaluasi rangkaian acara Hari Anak Nasional Kota Semarang Tahun 2020, dan pencapaian target sebagai manajer kreatif dan koordinator lomba dalam acara Hari Anak Nasional Kota Semarang Tahun 2020. Selain itu, juga membahas mengenai evaluasi yang harus diperbaiki di kemudian hari.

#### **4.1 Monitoring**

Monitoring yang penulis lakukan dalam kegiatan lomba bertujuan untuk memantau suatu kegiatan dan pengembangan dalam pencapaian sasaran. Kegiatan lomba terdiri dari 6 jenis dengan 2 kategori yakni SD dan SMP. Maka dari itu, untuk memantau kegiatan lomba tersebut berjalan dengan lancar, kami melakukan bentuk monitoring pada setiap pelaksanaannya. Berikut bentuk monitoring yang kami lakukan :





## **4.2 Evaluasi**

### **4.2.1 Evaluasi Acara Hari Anak Nasional Kota Semarang 2020**

Secara keseluruhan Hari Anak Nasional Kota Semarang 2020 berjalan lancar sesuai dengan rencana sebelumnya yang telah dibentuk bersama dengan seluruh panitia. Selain itu, team karya bidang juga membagikan kuesioner setelah event Hari Anak Nasional Kota Semarang kepada orang-orang yang mengikuti acara HAN dan beberapa orang secara acak yang telah datang untuk melihat penilaian mereka mengenai acara ini. Kuesioner ini diberikan kepada 60 responden.

Pada bab sebelumnya dijelaskan bahwa ada beberapa target tujuan yang sudah ditetapkan untuk dapat dievaluasi, seperti pengetahuan masyarakat mengenai Hari Anak Nasional, *new normal*, penerapan budaya baru, dan lain sebagainya. Tahap evaluasi ini dilakukan setelah berlangsungnya acara HAN 2020 kepada peserta dan masyarakat baik yang mengikuti acara maupun tidak mengikuti acara. Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan acara HAN Kota Semarang 2020 sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Berikut merupakan hasil survey yang telah dilakukan:

#### **Diagram 4.1 Pengetahuan Mengenai HAN**



Dari hasil kuesioner yang telah dilakukan sebelumnya terdapat peningkatan. Dari hanya 32% yang mengetahui mengenai Hari Anak Nasional menjadi 92% yang mengetahui Hari Anak Nasional.

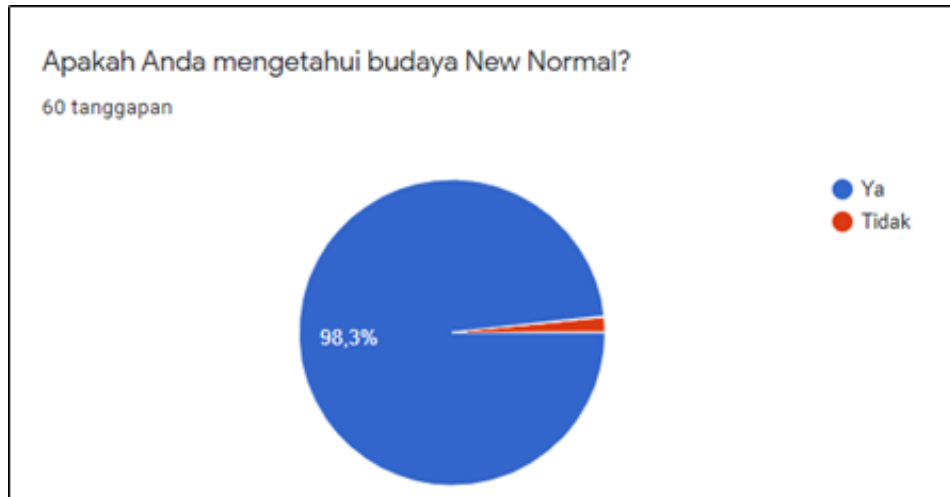
**Diagram 4.2 Tanggal Peringatan HAN**



Pengetahuan mengenai HAN kami ambil dari hasil riset diatas mengenai tanggal peringatan HAN yang mana sebanyak 92% sudah menjawab

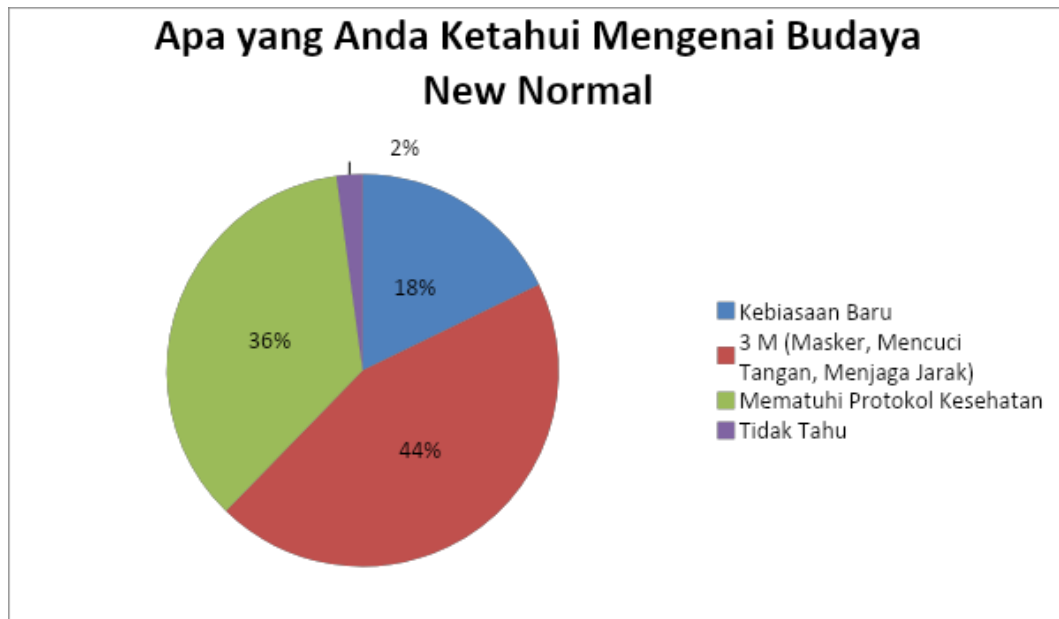
dengan benar tanggal peringatan HAN dan hanya 8% yang tidak mengetahui mengenai tanggal peringatan HAN.

**Diagram 4.3 Pengetahuan mengenai New Normal**



Pengetahuan mengenai budaya baru atau *new normal* meningkat, dari yang sebelumnya sebanyak 45% responden yang mengetahui mengenai budaya baru menjadi 98,3% yang mengetahui. Hal ini berarti kami berhasil meningkatkan pengetahuan mengenai budaya baru sebanyak 53,3%.

**Diagram 4.4 Pengetahuan mengenai New Normal**



Dalam pengetahuan mengenai budaya new normal, sebanyak 44% menjawab mengenai 3M (Menggunakan masker, Mencuci tangan, dan Menjaga jarak), sebanyak 36% menjawab mengenai mematuhi protokol kesehatan, sebanyak 18% mengenai kebiasaan baru, dan sebanyak 2% tidak mengetahui akan budaya new normal.

**Diagram 4.5 Penerapan Budaya New Normal**



Dari 60 responden menyatakan sudah menerapkan budaya new normal dalam sehari-sehari sebanyak 95% dan sebanyak 5% menyatakan belum menerapkan budaya new normal. Hal ini mengalami kenaikan dimana sebelumnya untuk riset mengenai penerapan budaya baru sebanyak 91% dari responden yang sudah menerapkannya.

**Diagram 4.6 Penerapan Budaya Baru**



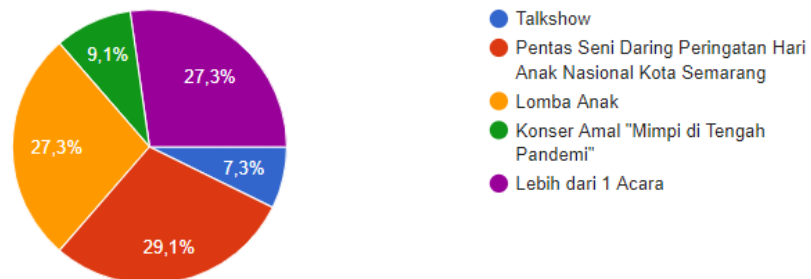


Dalam penerapannya mereka sudah melakukan kegiatan yang sudah seharusnya menjadi acuan dalam mendorong kebijakan budaya baru, dengan perilaku menggunakan masker sebanyak 34%, dan juga mencuci tangan terlebih dahulu sebelum memasuki ruangan sebanyak 33%, dan juga sebanyak 33% mereka melepaskan masker ketika hendak makan, sehingga masker tidak menggantung di bagian leher yang akan menyebabkan masker menjadi tidak terjamin lagi kebersihannya.

**Diagram 4.7 Acara yang diikuti dari HAN**

Acara apa yang anda ikuti?

55 tanggapan

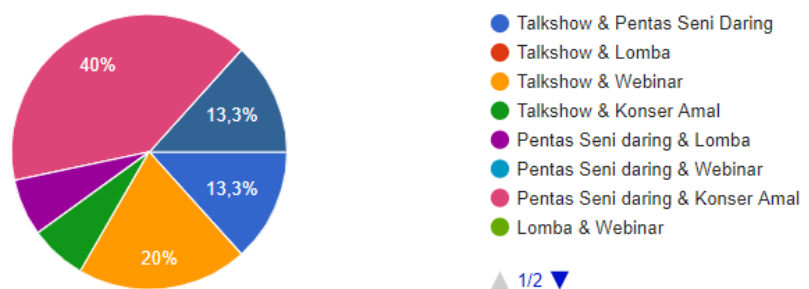


Berdasarkan hasil riset diatas menunjukkan bahwa sebanyak 29,1% mengikuti Pentas Seni *Daring* kemudian sebanyak 27,3% mengikuti acara Lomba Anak dan mengikuti lebih dari dua acara. Lalu sebanyak 9,1% mengikuti Konser Amal dan sebanyak 7,3% mengikuti *Talkshow*.

#### Diagram 4.8 Mengikuti lebih dari 1 Acara

Acara yang diikuti

15 tanggapan



Sebanyak 40% mengikuti Pentas Seni *Daring* dan Konser Amal, sebanyak 13,3% mengikuti *Talkshow* dan Pentas Seni *Daring* serta Pentas Seni *Daring* dan Webinar.

Gambar 4. 1 Akun Instagram @serasi.2020 per 26 Juli 2020



Gambar 4. 2 Akun Instagram @serasi.2020 per 23 Agustus 2020



**Gambar 4. 3 Engagement Media Sosial Instagram @serasi.2020**



Media sosial Instagram kami yakni @serasi.2020 menjangkau sebanyak 1.394 akun, dengan impresi sebanyak 14.312 dilihat oleh akun-akun tersebut, dan profil kami dikunjungi oleh 1.372 akun dalam rentang waktu 30 Juli – 5 Agustus 2020.

**Ringkasan:**

Dari hasil survey yang telah dilakukan kepada 60 responden, tingkat pengetahuan responden mengenai Hari Anak Nasional meningkat. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya jumlah responden yang mengetahui dan dapat menjawab dengan benar mengenai tanggal peringatan Hari Anak Nasional. Jumlah angka yang

didapat melebihi dari target yang diinginkan yakni sejumlah 92% dimana target awal untuk meningkatkan pengetahuan Hari Anak Nasional dari 32% menjadi 42%.

Pada pengetahuan New Normal juga terlihat bahwa angka yang di dapat melebihi dari target awal yang diinginkan yakni dari 45% menjadi 55% setelah diadakannya acara Hari Anak Nasional Kota Semarang 2020 hasil survey menunjukkan dari 60 responden sebanyak 98,3% mengetahui akan pengertian new normal yang selaras dengan jawaban pengertian new normal yakni mengenai budaya baru menggunakan masker, mencuci tangan, dan jaga jarak dengan angka 44%. Selain itu dari 60 responden sebanyak 95% telah menerapkan budaya new normal pada kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat ditunjukkan dengan pernyataan responden yang banyak memilih untuk sangat setuju akan pernyataan pentingnya menggunakan masker dan mencuci tangan, sangat setuju ketika hendak memasuki tempat atau gedung melakukan kegiatan mencuci tangan, dan setuju ketika makan di luar rumah melepaskan dan meletakkan masker ke dalam saku kantong.

Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan acara yang telah dilakukan telah mencapai target tujuan. Dimana target yang diinginkan adalah dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai new normal dan mempertahankan masyarakat untuk selalu menerapkan budaya baru.

Dalam rangkaian kegiatan Hari Anak Nasional Kota Semarang 2020 kegiatan yang banyak diikuti pertama adalah kegiatan pentas seni daring, kedua lomba anak, kemudian webinar, konser amal, dan talkshow. Dalam kegiatan rangkaian acara HAN Kota Semarang 2020 tidak semua peserta hanya mengikuti

satu kegiatan saja namun terdapat pula peserta yang mengikuti kegiatan lebih dari satu acara. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan acara yang telah dilakukan cukup membuat tertarik masyarakat untuk mengikuti berbagai kegiatan yang dibuat. Dapat dilihat juga dari jumlah pencapaian peserta yang mengikuti dari masing-masing kegiatan melebihi dari target yang telah ditentukan. Dimana kegiatan yang dibuat dirasa cukup efektif untuk menyebarkan informasi komunikasi mengenai new normal dan menarik bagi masyarakat Kota Semarang.

Terkait media sosial @serasi.2020, kami mencapai target yakni mendapatkan pengikut Instagram sebanyak 300 pengikut dalam satu bulan dan per 23 Agustus 2020 atau tepat sebulan perayaan puncak Hari Anak Nasional 2020 kami berhasil mendapatkan 601 pengikut di Instagram. Seiring adanya peningkatan dalam jumlah pengikut, engagement kami yang mana seperti impresi, jangkauan, dan jumlah akun yang berkunjung di media sosial kami pun juga meningkat. Peningkatan ini kurang lebih karena strategi dan taktik kami seperti menggunakan narasumber yang terkenal dan berpengaruh seperti Nicholas Saputra, The Overtunes, dan Dokter Koko. Selain itu, ketentuan yang mengharuskan peserta lomba mengikuti akun Instagram kami sebagai syarat mengikuti lomba.

### **4.3 Evaluasi dan Target Pencapaian Creative Manager pada Acara Peringatan Hari Anak Nasional Kota Semarang Tahun 2020**

#### **4.3.1 Evaluasi**

Secara keseluruhan, pemenuhan kebutuhan kreatif pun proses pelaksanaan terkait Acara Peringatan Hari Anak Nasional Kota

Semarang Tahun 2020 berjalan lancar. Creative manager berhasil memenuhi pembuatan baik itu kebutuhan poster/e-poster talkshow, webinar, lomba, pensi daring, dan konser amal. Selain itu, creative manager juga telah membuat konten video teaser, video promosi acara, video konser amal, dan video *after event* sesuai dengan daftar kebutuhan produksi kreatif yang sudah tertera di bab sebelumnya. Meskipun demikian, kendala tetap ada. Seperti keterlambatan untuk publikasi konten poster karena waktu yang sedikit sedangkan kebutuhan poster cukup banyak, sehingga waktu konten di up sedikit terlambat dari waktu yang sudah ditentukan sebelumnya.

#### **4.2.1.1 Talkshow**

Proses kreatif terkait desain, publikasi, hingga dokumentasi terkait talkshow berjalan dengan lancar. Total sebanyak kurang lebih 15 desain e-poster yang terdiri dari poster jadwal talkshow, poster per tema acara dan juga desain background untuk cover youtube berhasil dibuat oleh penulis sebagai *creative manager*. Pengerjaan desain berjalan dengan lancar dengan beberapa revisi yang lebih ke pada bagian copy atau tulisan yang ada di dalam poster seperti jam tayang talkshow dan di stasiun radio apa talkshow tersebut ditayangkan. E-poster talkshow sendiri juga sudah dipublikasikan di beberapa media sosial Pemerintah Kota Semarang dan stakeholder yang dalam hal ini yaitu,

@semarangpemkot, @dp3a\_kotasemarang, @serasi.2020, beberapa media sosial OPD Kota Semarang yang bersangkutan, dan beberapa media radio maupun televisi di mana talkshow berlangsung, dan media partner yang bekerjasama dengan kami.

Dalam sebuah acara, dokumentasi juga merupakan satu hal yang penting karena sebagai salah satu bentuk media arsip yang bisa menjadi bahan evaluasi dan pembelajaran di masa yang akan datang. Tidak hanya itu, dokumentasi juga diperlukan untuk pertanggungjawaban bukti pada sponsor dan tambahan bahan untuk press release tiap acara. Penulis yang dibantu oleh penanggungjawab talkshow mendokumentasikan tiap talkshow berlangsung. Apabila talkshow berlangsung *live* di studio TV, maka penulis mendokumentasikannya dalam bentuk foto dan beberapa cuplikan video. Kendala ketika mendokumentasikan talkshow sempat terjadi apabila talkshow berlangsung di stasiun radio yang mana terkadang tamu yang masuk dibatasi hanya pembicara dan beberapa panitia saja. Hingga akhirnya penulis merekam siaran radio melalui aplikasi di ponsel dan meminta tolong panitia yang diperbolehkan masuk untuk mendokumentasikan dalam bentuk beberapa foto dan video ketika talkshow berlangsung.

#### **4.2.1.2 Lomba**



Di antara seluruh kegiatan yang ada pada Hari Anak Nasional Kota Semarang 2020, kegiatan lomba merupakan yang paling banyak membutuhkan konten desain. Hal tersebut dikarenakan untuk menarik banyak peserta mengikuti lomba. Proses kreatif terkait desain, publikasi, hingga dokumentasi terkait lomba berjalan dengan lancar. Total kurang lebih 40 postingan dengan desain e-poster yang terdiri dari awal pengumuman mengenai diadakannya lomba Hari Anak Nasional Kota Semarang 2020, poster per mata lomba, poster frequently asked question mengenai lomba, poster pengumuman pendaftaran lomba diperpanjang/ditutup, poster pengumuman pemenang, poster berisi hasil karya para pemenang lomba, konten press release, dan lain sebagainya.

Kendala yang dialami ketika proses pengerjaan kreatif terkait lomba berada di awal timeline. Jadwal publikasi yang *back to back* dengan publikasi postingan jadwal rangkaian acara Hari Anak Nasional Kota Semarang Tahun 2020 dan postingan Makna Tema “Menjadi Hebat Bersama Generasi Baru” membuat penulis sedikit kelimpungan karena dalam jangka waktu yang sedikit, penulis diharuskan menyelesaikan desain-desain tersebut agar jadwal tidak berantakan dan tetap sesuai timeline. Tidak hanya beban desain yang cukup banyak, belum lagi revisi pada tiap desain yang harus benar-benar sesuai

dengan keinginan klien. Hingga akhirnya, penulis meminta keringanan menyelesaikan desain terkait pengumuman awal lomba lebih 1 hari dari jadwal upload dan diperbolehkan oleh pihak klien karena juga mengerti banyaknya desain yang harus dikerjakan.

Terkait publikasi sendiri tidak ada kendala dan berjalan lancar. Semua konten terkait lomba dipublikasikan melalui media sosial baik klien maupun stakeholder yang ikut serta berkolaborasi pada acara ini. Dokumentasi tentu saja tidak bisa dilakukan secara langsung mengingat lomba pada Hari Anak Nasional Kota Semarang tahun ini berlangsung via daring. Sehingga dokumentasi hanya bisa dilakukan dengan cara screenshot suasana ketika lomba contohnya seperti ketika *Live Zoom Lomba Menggambar dan Mewarnai*.

#### **4.2.1.3 Webinar**

Proses kreatif terkait desain, publikasi, hingga dokumentasi terkait webinar berjalan dengan lancar. Penulis berhasil memenuhi kebutuhan produksi kreatif webinar sebanyak kurang lebih 20 desain e-poster yang terdiri dari konten jadwal webinar, konten poster webinar per tema, konten press release webinar, desain background desktop webinar untuk cover ZOOM, desain background ZOOM untuk

moderator, desain e-sertif untuk peserta webinar, preview rekap *live ZOOM* saat webinar berlangsung, konten pembicara webinar, konten terima kasih untuk para pembicara, dan press release. Kendala dalam proses pengerjaan desain yakni penulis yang lupa untuk membuat salah satu background desktop *live ZOOM* webinar pada Jumat 7 Agustus 2020.

Terkait publikasi sendiri tidak ada kendala dan berjalan lancar. Semua konten terkait lomba dipublikasikan melalui media sosial baik klien maupun stakeholder yang ikut serta berkolaborasi pada acara ini. Sedangkan untuk dokumentasi, sama halnya seperti lomba yang pelaksanaan seluruh kegiatannya via daring, dokumentasi hanya bisa dilakukan dengan *screenshot* layar *live ZOOM* ketika webinar berlangsung.

#### **4.2.1.4 Konser Amal**

Proses kreatif terkait desain, publikasi, hingga dokumentasi terkait konser amal berjalan dengan lancar. Penulis berhasil memenuhi kebutuhan produksi kreatif sebanyak 18 buah e-poster dan 2 video. Desain-desain tersebut antara lain seperti, poster acara konser amal bersama The Overtunes, poster promosi konser amal di *platform* loket.com dan gotix, poster konten cara pembelian tiket konser amal melalui loket.com dan

gotix, konten bintang utama konser amal The Overtunes, dan konten *counting days* Konser Amal bersama The Overtunes. Untuk videonya sendiri yakni video final konser amal The Overtunes dan video promosi yang direkam oleh The Overtunes sendiri dengan efek tambahan oleh penulis.

Tidak ada kendala terkait publikasi kegiatan konser amal ini. Bahan postingan diupload sesuai jadwal oleh panitia dan juga berbagai media partner yang bekerjasama dengan kami. Sedangkan dokumentasi ketika acara berlangsung, karena acara ini berlangsung secara *online* maka dokumentasi hanya bisa dilakukan dengan *screenshot* layar.

#### **4.2.1.5 Video Teaser, Video Ajakan Berdonasi, Video Promosi dan Konser Amal The Overtunes, dan After Event Hari Anak Nasional Kota Semarang Tahun 2020**

Proses kreatif terkait desain, publikasi, hingga dokumentasi terkait segala bentuk jenis video berjalan dengan lancar. Dimulai dengan pembuatan video teaser Hari Anak Nasional Kota Semarang 2020, video ajakan berdonasi melalui Konser Amal The Overtunes, video teaser acara puncak Hari Anak Nasional Kota Semarang 2020 oleh Nicholas Saputra, dan video after event dibuat dengan protokol kesehatan yang berlaku sehingga semua tetap aman dan sehat.

Proses pengeditan tiap video dilakukan dengan jangka waktu yang berbeda-beda sesuai dengan panjang waktu video dan tingkat kesulitan. Untuk video promosi yang hanya sepanjang kurang lebih 30-60 detik dengan bahan video yang sudah tersedia seperti video Nicholas Saputra dan The Overtunes, hanya perlu waktu pengeditan selama 2 hari. Pengeditan juga hanya sebatas efek dan penambahan template dengan desain Hari Anak Nasional Kota Semarang Tahun 2020. Sedangkan untuk video konser amal The Overtunes yang terdiri 3 video terpisah dan beberapa iklan sponsor yang harus masuk di dalamnya membutuhkan waktu kurang lebih 1 minggu pengerjaan.

Kendala selama proses pengerjaan video lebih pada video konser amal The Overtunes. Pihak The Overtunes mengirimkan video berisi penampilan The Overtunes dalam 3 file dengan ukuran file yang cukup besar. Kondisi tim video yang mengalami kendala akibat sinyal wifi yang tidak kencang membuat proses pengunduhan file video menjadi lama. Proses pengunduhan video yang lama otomatis membuat proses pengeditan mengalami keterlambatan. Seharusnya, event manager beserta tim loket.com melakukan uji coba link pada H-3 konser amal berlangsung. Namun, karena beberapa keterlambatan yang terjadi sebelumnya, membuat uji coba

dilakukan pada H-1 sebelum konser amal dilaksanakan. Meskipun terjadi beberapa keterlambatan, video tetap dapat diputar dan tidak ada kendala terkait video selama konser amal.

#### **4.2.1.6 Acara Penyerahan Donasi dan Hadiah Juara Lomba**

Proses kreatif terkait desain, publikasi, hingga dokumentasi acara penyerahan donasi dan hadiah juara lomba berjalan dengan lancar. Acara penyerahan donasi dan hadiah pemenang lomba dibutuhkan backdrop, desain background desktop untuk cover *live* streaming di youtube, papan penyerahan donasi, dan kertas pengganti piagam penghargaan sementara untuk para pemenang lomba. Backdrop dibuat H-5 lalu dicetak dan dipasang H-1 sebelum acara berlangsung. Untuk desain background desktop untuk cover *live* streaming di youtube sendiri memiliki desain yang sama dengan backdrop dan e-poster yang dipublikasi di Instagram, hanya berbeda ukuran saja. Papan donasi dibuat H-3 dan dicetak pada H-1.

Kendala sempat terjadi ketika panitia sempat lupa untuk mempersiapkan kertas pengganti piagam penghargaan yang memang saat itu belum dapat diberikan kepada pemenang lomba karena masih dalam proses penandatanganan oleh bapak Walikota. Maka dari itu, ketika panitia melakukan gladi resik, penulis membuat desain berupa format tulisan yang

menunjukkan keterangan pemenang lomba. Setelahnya, dicetak malam itu juga dan diberikan esok hari ketika acara berlangsung.

Terkait publikasi tidak terdapat kendala dan semua konten mengenai acara ini diposting oleh akun serasi.2020 dan beberapa media partner. Dokumentasi sendiri berjalan lancar meskipun pada waktu gladi resik, tim dokumentasi tidak ada yang datang dan hanya penulis sebagai penanggungjawab saja. Namun hal itu bukan masalah yang berarti karena keseluruhan acara dapat terdokumentasi dengan baik.

#### **4.2.1.7 Instagram @serasi.2020**

Pada objektif, penulis memiliki target pengikut media sosial Instagram @serasi.2020 sebanyak 300 pengikut dalam jangka waktu 1 bulan. Selama proses menggaet pengikut Instagram, penulis dibantu oleh project leader membuat beberapa strategi untuk meningkatkan *engagement* yang juga berpotensi untuk meningkatkan jumlah pengikut. Salah satu strategi yang cukup berhasil adalah dengan membuat syarat bagi siapapun yang hendak mengikuti lomba Hari Anak Nasional Kota Semarang 2020 harus mengikuti beberapa akun Instagram seperti @serasi.2020, @dp3akota\_semarang, dan @semarangpemkot. Hal tersebut tidak dipungkiri sangat

membantu untuk meningkatkan *engagement* dan pengikut Instagram @serasi.2020 dan juga klien kami. Pemanfaatan Instagram Ads untuk menggencarkan informasi mengenai Lomba Hari Anak Nasional juga membantu agar informasi tepat sasaran sehingga berpotensi untuk menggaet anak-anak mengikuti lomba. Tidak hanya itu, taktik untuk *live* Instagram bersama komunitas di Semarang juga meningkatkan *engagement* dan *interactions* pada Instagram serasi.2020. Pelaksanaan strategi dan taktik yang penulis sebutkan membuat pengikut Instagram meningkat hingga dalam waktu 2 bulan sejak akun @serasi.2020 dibuat, kami berhasil mendapatkan 600 pengikut.

#### **4.3.2 Target Pencapaian**

Target yang sebelumnya sudah ditetapkan oleh penulis sebagai koordinator lomba adalah sebagai berikut :

- Memenuhi produksi kreatif seperti e-poster maupun desain cetak
- Konten poster diupload di media sosial Pemerintah Kota Semarang
- Membuat sebanyak 3 konten video
- Mendapatkan 300 pengikut dalam 1 bulan

Berikut penulis lampirkan daftar produksi dan daftar desain yang diperlukan selama acara. Keseluruhan keperluan kreatif acara telah terpenuhi.



**Tabel 4. 1 Pencapaian Produksi Desain**

<b>No</b>	<b>Daftar <i>Design</i></b>	<b>Bentuk Publikasi <i>Online/Cetak</i></b>
1	Desain Template PPT	Proposal Kerjasama
2	Merchandise Hari Anak Nasional Kota Semarang 2020	Kaos dan Masker
3	Id Card Panitia	<i>ID Card</i>
4	Acara Penyerahan Donasi	<i>Backdrop</i>
5	Jumlah Donasi yang diberikan	<i>Banner</i>
	Piagam Penghargaan untuk Juri dan Narasumber	Sertifikat
6	Road to Hari Anak Nasional 2020	<i>E- Poster</i>
7	Makna Tema HAN 2020	<i>E- Poster</i>
8	Agenda Rangkaian Acara	<i>E- Poster</i>
9	Poster Konser Amal The Overtunes	<i>E- Poster</i>
10	Lomba Hari Anak Nasional	<i>E- Poster</i>
11	Talkshow	<i>E- Poster</i>
12	Press Release Talkshow (Terimakasih untuk Pembicara dan Media Kolaborasi)	<i>E- Poster</i>
13	Teaser HAN 2020	<i>Video</i>
14	Rangkaian Acara Serasi 2020	<i>E- Poster</i>
15	Coming Soon Webinar	<i>E- Poster</i>
16	Acara Puncak HAN 2020	<i>E- Poster</i>
17	Pengenalan guest star Puncak Acara Hari Anak Nasional Kota Semarang 2020 (Nicholas Saputra)	<i>E- Poster</i>

18	Live Recap Acara Puncak HAN 2020	Video Live
19	Selamat Hari Anak Nasional 2020	E- Poster
20	FAQ Lomba HAN Semarang 2020	E- Poster
21	Press Release Acara Puncak HAN 2020	E- Poster
22	Konser Amal The Overtunes	E- Poster
23	Minggu Bersama Komunitas (Komunitas Mobil Semarang dan HDCI)	E- Poster
24	Jadwal Webinar	E- Poster
25	Pengumuman Webinar	E- Poster
26	Press Release dan Terimakasih (Webinar)	E- Poster
27	Pendaftaran Lomba Diperpanjang	E- Poster
28	Pendaftaran Lomba Ditutup	E- Poster
29	Pengumuman Lomba Menggambar dan Mewarnai via ZOOM	E- Poster
30	H-2 Pengumpulan Karya Lomba	E- Poster
31	Press Release Lomba Menggambar dan Mewarnai	E- Poster
32	Video Ajakan Berdonasi	Video
33	Hari H Konser Amal Virtual The Overtunes	E- Poster
34	Minggu Bersama Komunitas (Pajero Indonesia Semarang dan Klinik Kecantikan Rafanda)	E- Poster
35	Pengumuman Pemenang Lomba	E- Poster
36	Acara Penyerahan Donasi	E- Poster

37	<i>Live</i> Rekap Acara Penyerahan Donasi	<i>Video Live</i>
38	Press Release Acara Penyerahan Donasi	<i>E- Poster</i>
39	Hasil Karya Lomba	<i>E- Poster</i>
40	Terimakasih untuk Juri Lomba	<i>E- Poster</i>
41	Terimakasih untuk Sponsor	<i>E- Poster</i>
42	Terimakasih untuk Kolaborator	<i>E- Poster</i>
43	Terimakasih untuk Media Partner	<i>E- Poster</i>
44	After Event Movie	<i>Video</i>

#### **4.4 Evaluasi dan Target Pencapaian Koordinator Lomba pada Acara Peringatan Hari Anak Nasional Kota Semarang Tahun 2020**

##### **4.4.1 Evaluasi**

Terlepas dari adanya kondisi yang mengharuskan seluruh kegiatan dilaksanakan secara daring, lomba tetap dapat dilaksanakan secara lancar. Penulis dapat bekerjasama dengan beberapa elemen masyarakat di Kota Semarang seperti mahasiswa, akademisi, dan Pemerintah Kota Semarang melalui Dinas Pendidikan. Namun seperti halnya semua acara, terdapat beberapa kendala seperti proses penilaian juri yang sedikit sulit karena tidak bisa bertatap muka dan berdiskusi secara langsung dan hanya melalui *video call*, atau grup *chat* saja.

##### **4.4.1.1 Lomba Menggambar dan Mewarnai**

Lomba menggambar dan mewarnai secara keseluruhan terbilang cukup lancar terlepas dari adanya beberapa kendala karena proses penyesuaian lomba yang biasanya berlangsung dari *offline* menjadi *online*. Alasan mengapa hanya lomba menggambar dan mewarnai saja yang diadakan secara *online* melalui *Zoom meeting* karena di antara lomba yang lainnya, yang paling mungkin untuk dilakukan, untuk mempermudah juri dalam menilai, serta meminimalisir terjadinya kecurangan selama proses pengerjaan karya adalah lomba menggambar dan mewarnai.

Kendala dalam pelaksanaan lomba menggambar dan mewarnai ini lebih kepada pelaksanaan teknis ketika lomba berlangsung. Berdasarkan rencana yang sudah dikoordinasikan sehari sebelum lomba, panitia diharuskan berkumpul 1 jam sebelumnya yakni pukul 06.30 WIB di pendopo kantor DP3A. Namun karena satu dan lain hal, seperti terlambatnya panitia dari pihak klien, lalu sempat terjadi error pada *router wifi*, dan ketika room *zoom meeting* sudah dibuka, masih harus menunggu agar semua peserta berkumpul terlebih dahulu hingga batas akhir yang telah ditentukan membuat terlambatnya waktu lomba dimulai. Selain itu, keterbatasan untuk mengondisikan para peserta lomba yang belum memenuhi syarat ketika mengikuti lomba pada pagi itu seperti, nama yang tertulis di zoom haruslah nomor peserta saja juga membuat waktu lomba dimulai sedikit lebih lambat.

Selain itu, semuanya berjalan dengan semestinya. Koordinasi dengan para juri, koordinasi dengan para peserta, proses penjurian, keputusan final juara 1, 2, dan 3, hingga penyerahan piala, hadiah, dan piagam penghargaan tidak ada kendala yang berarti.

#### **4.4.1.2 Lomba Video 6 Langkah Cuci Tangan**

Berbeda dengan lomba menggambar dan mewarnai, lomba video 6 langkah cuci tangan tidak diadakan *live* secara *online*. Peserta cukup memenuhi syarat dan ketentuan yang ada, membentuk tim, membuat video, dan mengirimkannya ke panitia melalui *e-mail*. Koordinasi bersama juri untuk memutuskan aspek-aspek apa saja yang menjadi bahan penilaian berjalan lancar meskipun tidak semua juri dapat berkumpul tatap muka secara langsung.

Kendala selama proses pelaksanaan lomba video 6 langkah cuci tangan ini terdapat pada juri yang terkadang sulit untuk dihubungi. Tidak hanya itu, ketika proses penilaian oleh juri dilakukan, ternyata masih ada beberapa video yang tidak dapat diakses atau dilihat oleh para juri karena peserta tidak mengatur video agar bebas dilihat oleh publik ketika mengirimkannya pada panitia. Hal itu mengakibatkan sedikit keterlambatan dalam proses penjurian.

#### **4.4.1.3 Lomba Menghias Masker**

Secara keseluruhan pelaksanaan lomba menghias masker berjalan dengan baik dan lancar. Koordinasi dengan para juri maupun

peserta tidak ada kendala yang berarti. Peserta yang sudah mendaftar juga mengumpulkan karya tepat waktu sesuai dengan ketentuan yang sudah juri dan panitia susun di dalam petunjuk teknis. Proses penilaian oleh juri pun juga dapat dilaksanakan dengan baik hingga penyerahan piala dan hadiah untuk para pemenang lomba.

Alasan mengapa lomba menghias masker tidak berlangsung secara online seperti lomba menggambar dan mewarnai karena apabila menghias masker juga secara live, akan tidak efektif. Media yang diperlukan untuk menghias masker berbeda dengan menggambar dan mewarnai. Menghias masker bisa saja membutuhkan waktu yang lebih lama karena kemungkinan peserta menghias masker menggunakan manik-manik atau teknik melukis untuk menghias masker mereka. Melukis masker juga membutuhkan waktu untuk mengeringkan. Tidak hanya itu, juri juga membutuhkan peserta mengirimkan hasil karya mereka untuk melihat secara langsung bentuk masker dan hiasan yang peserta buat. Tidak seperti menggambar dan mewarnai yang difoto saja sudah cukup untuk menjadi bahan penilaian.

#### **4.4.1.4 Lomba Desain Konten Instagram**

Di awal sejak masa pendaftaran lomba, lomba desain konten Instagram merupakan yang paling banyak ditanyakan terkait syarat dan ketentuan untuk dapat berpartisipasi dalam lomba ini. Lomba ini

merupakan yang pertama kalinya diadakan oleh klien kami dalam rangkaian Peringatan Hari Anak Nasional Kota Semarang. Untuk mengikuti lomba ini, peserta diharuskan membuat 3 konten yang saling berkesinambungan dan diunggah dalam jangka waktu 1 minggu setelah postingan pertama diunggah di akun Instagram masing-masing peserta. Jadi, peserta tidak diwajibkan untuk mengunggah ketiga konten buatan mereka dalam satu waktu yang bersamaan.

Terkait ketentuan tersebut, peserta sempat bingung karena kalimat yang cukup kompleks dan membingungkan jika hanya sekali baca. Hal tersebut tentu saja tidak bisa diselesaikan dengan mengganti ketentuan yang pada dasarnya sudah diputuskan oleh pihak juri bersama panitia. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk memasukkan pertanyaan dan memberikan jawaban berupa penjelasan singkat dalam konten *Frequently Asked Question* atau pertanyaan yang sering ditanyakan terkait lomba di Instagram @serasi.2020. Selain itu, penulis sebagai koordinator lomba juga sering memantau DM yang masuk melalui akun @serasi.2020 untuk menjawab pertanyaan para peserta lomba.

Secara keseluruhan pelaksanaan lomba menghias masker berjalan dengan baik dan lancar. Koordinasi dengan para juri sejak pembuatan petunjuk teknis lomba hingga penjurian terlaksana dengan baik, meskipun tidak ada sesi diskusi tatap muka secara langsung.

#### **4.4.1.5 Lomba Menulis Reportase**

Lomba menulis reportase merupakan salah satu lomba yang diusulkan oleh perwakilan guru sekolah melalui Dinas Pendidikan Kota Semarang. Secara keseluruhan, pelaksanaan lomba berjalan dengan baik dan lancar. Koordinasi panitia bersama juri juga terlaksana dengan baik. Peserta pun mengumpulkan hasil karya mereka sesuai dengan jangka waktu yang sudah ditentukan. Semapt terjadi kendala pada saat penentuan hasil akhir siapa yang menempati posisi juara 1, 2, dan 3 karena penilaian tiap juri yang berbeda-beda. H-2 sebelum pengumuman pemenang, panitia mengumumkan hasil akumulasi pada para juri terlebih dahulu sebelum mengirimkannya pada klien untuk dipublikasikan melalui akun Instagram.

Ketika pemenang berdasarkan hasil akumulasi penilaian itu penulis umumkan, salah satu juri tidak setuju akan hasil tersebut terutama untuk juara 2 dan 3. Begitu pula juri yang lain karena merasa tidak memberikan nilai yang tinggi pada juara ke 2 dan ke 3 tersebut. Pada saat itu juga melalui grup *WhatsApp*, penulis menjelaskan bahwa hasil tersebut merupakan hasil akumulasi dari ketiga juri, lalu nilai para peserta dibandingkan siapa yang memiliki nilai paling tinggi hingga dapat keluar sebagai pemenang. Hingga akhirnya, ketiga juri dengan panitia sebagai fasilitator dan pengawas melakukan diskusi yang cukup alot di awal untuk menentukan secara objektif dan



profesional siapa peserta yang memang benar-benar layak mendapatkan label juara 2 dan 3.

#### **4.4.1.6 Lomba Videografi**

Di antara semua mata lomba, lomba videografi merupakan salah satu yang membuat penulis cukup kesulitan. Pertama, penulis diharuskan untuk menyeleksi terlebih dahulu apakah ada karya video peserta yang tidak sesuai syarat dan ketentuan lomba seperti durasi yang melebihi ketentuan, tidak adanya logo-logo tertentu yang harusnya turut disematkan, dll untuk mempermudah juri menilai. Kedua, karena beberapa ukuran file video peserta yang sangat besar hingga ketika ingin melihat pratinjau melalui *google drive*, hal tersebut tidak bisa dilakukan meskipun juri sudah diberi akses untuk *login* dengan akun *e-mail* serasi. Hal tersebut sempat membuat proses penjurian sedikit terhambat. Maka dari itu, penulis akhirnya mengunduh beberapa video berukuran besar untuk melakukan *compress* agar ukuran bisa lebih kecil lagi tanpa harus mengurangi kualitas video para peserta.

Penulis sempat keteteran karena juri meminta untuk mengirimkan video-video yang sudah *dicompress* tersebut melalui *WhatsApp* agar mudah dan cepat untuk melakukan penilaian. Baru setelah para juri menyerahkan nilai-nilai para peserta, juri meminta waktu untuk dilakukan diskusi bersama melalui *video call*. Pada

awalnya, penulis menawarkan melalui platform apa para juri ingin berdiskusi, dan para juri memilih untuk *video call group* dengan *WhatsApp* saja. Melalui diskusi tersebut, akhirnya diputuskan siapa juara 1, 2, dan 3 lomba videografi. Di luar kendala-kendala yang ada, secara keseluruhan lomba videografi dapat terlaksana dengan baik dan lancar dengan beberapa pelajaran yang dapat dipetik oleh penulis di kemudian hari.

#### **4.4.2 Target Pencapaian**

Target yang sebelumnya sudah ditetapkan oleh penulis sebagai koordinator lomba adalah sebagai berikut :

- Bekerjasama dengan Dinas Pendidikan untuk mengajak sekolah di Kota Semarang dalam partisipasi lomba
- Kegiatan lomba dilakukan secara daring dan *live* melalui *Zoom meeting*
- Bekerjasama dengan beberapa juri dari kalangan dosen, mahasiswa dan masyarakat Kota Semarang
- Peserta lomba diikuti lebih dari 150 siswa dari kalangan SD, SMP, hingga Umum se Kota Semarang

Setelah kegiatan lomba dalam rangka Hari Anak Nasional Kota Semarang Tahun 2020 selesai dilakukan, penulis berhasil mencapai ketiga target tersebut.

Dalam kegiatan lomba Hari Anak Nasional Kota Semarang Tahun 2020, penulis berhasil mengajak kerjasama Dinas Pendidikan Kota

Semarang untuk menggaet peserta lomba melalui kepala sekolah SD dan SMP di Kota Semarang, mengajak Klub Merby sebagai pihak stakeholder untuk bekerjasama dalam mengadakan lomba, bekerjasama dengan dosen dan mahasiswa Ilmu Komunikasi Undip, beberapa praktisi seperti content creator, reporter Metro TV, dan penyiar berita Semarang TV.

Pelaksanaan lomba yang dilakukan secara daring tentu tidak lepas dari adanya beberapa kendala baik internal maupun eksternal. Keterbatasan pertemuan antara panitia dengan juri hanya bisa dilakukan melalui *WhatsApp* grup dan tidak bisa dilakukan secara langsung seperti tatap muka. Namun hal tersebut bukanlah hal yang perlu dipermasalahkan karena seiring waktu berjalan semuanya dapat beradaptasi dan terlaksana dengan baik.