

Konsep Kreatif Video Live Streaming Ilusman 3 Medan

Triadi Sya'dian*, Muhammad Ali Mursid Alfathoni, Rinanda Purba, Nazarruddin

Universitas Potensi Utama, Medan, Indonesia

*triadisyardian@gmail.com

Abstract

This study aims to explore and analyze the application of creative concepts at the 33rd Ilusman 3 Medan reunion event in 2023. This research method involves a qualitative approach with a descriptive approach. This research also involves analysis of documentation and direct observation of the reunion event that has been carried out. The results showed that the application of creative concepts in the 33rd Ilusman 3 Medan event in 2023 contributed positively to the diversity and creativity of the event. A more memorable and satisfying experience, with more dynamic visual aspects, content presentation, and reunion atmosphere. The application of creative concepts also strengthens the emotional and nostalgic bond of participants to the alma mater or alumni group of SMA Negeri 3 Medan, which is fully supported by live streaming on Youtube and Zoom Meetings. Thus the interaction between participants becomes more in-depth and active participation in creative activities takes place. In addition, creative concepts poured both offline or on the stage and online or into live streaming also create a positive impact on the image and identity of the reunion organizers, creating an impression of professionalism and innovation towards the response of modern dynamics that lead to the development of digital technology. By utilizing creative elements. The creative elements implemented have gone through the stages of the design process and neat infrastructure design. Thus the reunion event can be more dynamic, relevant, and able to create a unique and memorable experience for the participants. The results showed that using creative aspects visually can create an evocative atmosphere during the event. In addition, the creative aspects applied in live streaming can certainly increase the attractiveness of an event.

Keywords: *Creative Concepts; Live Streaming; Ilusman 3*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis penerapan konsep kreatif pada acara reuni Ilusman 3 Medan ke 33 Tahun 2023. Metode penelitian ini melibatkan pendekatan kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini juga melibatkan analisis dokumentasi dan observasi langsung terhadap acara reuni yang telah dilaksanakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan konsep kreatif dalam acara Ilusman 3 Medan ke 33 Tahun 2023 memberikan kontribusi positif terhadap keberagaman dan kreativitas acara. Pengalaman yang lebih berkesan dan memuaskan, dengan aspek visual, presentasi konten, dan suasana reuni yang lebih dinamis. Penerapan konsep kreatif juga memperkuat ikatan emosional dan nostalgia peserta terhadap almamater atau kelompok alumni SMA Negeri 3 Medan yang didukung penuh dengan adanya *live streaming* di medium *Youtube* serta *Meeting Zoom* yang tidak asing lagi ditengah masyarakat (Puspitarini & Nuraeni, 2019). Dengan demikian, interaksi antar peserta menjadi lebih mendalam serta partisipasi aktif dalam kegiatan kreatif berlangsung. Selain itu, konsep kreatif yang dituangkan baik secara *offline* atau *on the stage* dan *online* atau kedalam *live streaming* juga menciptakan dampak positif terhadap citra dan identitas penyelenggara reuni, menciptakan kesan *profesionalisme* dan inovasi terhadap respons

dinamika modern yang mengarah kepada perkembangan teknologi digital. Dengan memanfaatkan elemen kreatif. Elemen kreatif yang diimplementasikan telah melalui tahapan proses desain serta perancangan infrastruktur yang rapi. Dengan demikian acara reuni dapat menjadi lebih dinamis, relevan, dan mampu menciptakan pengalaman yang unik dan mengesankan bagi para peserta. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan aspek kreatif secara visual dapat menciptakan suasana yang menggugah selama acara berlangsung. Selain itu, aspek kreatif yang diterapkan dalam *live streaming* tentu dapat meningkatkan daya tarik sebuah acara berlangsung.

Kata Kunci: Konsep Kreatif; Live Streaming; Ilusman 3

Pendahuluan

Reuni sekolah adalah suatu momen penting yang memungkinkan para alumni untuk berkumpul kembali, mengenang kenangan masa sekolah, dan membangun kembali ikatan persahabatan. Acara ini kerap kali dianggap sebagai penanda berharga dalam sejarah sekolah, menghadirkan kesempatan untuk merayakan prestasi dan pertumbuhan individu. Konsep kreatif dalam acara ini menjadi sangat penting dalam menciptakan pengalaman yang berkesan dan memadukan kesan masa lalu dengan elemen-elemen teknologi terkini. Seperti yang dikemukakan oleh Einstein di tahun 1921, imajinasi adalah segalanya. Ini adalah pratinjau yang akan datang dari hal-hal yang akan kita ciptakan (Yusa, 2016). Konsep kreatif di desain sedemikian untuk memberikan ruang bagi inovasi, keterlibatan peserta, dan penyampaian pesan yang kuat. Dalam konteks reuni, konsep kreatif mencakup pemilihan tema, desain panggung, dekorasi, program acara, dan cara acara tersebut dipromosikan.

Dalam era digital yang terus berkembang, Live streaming, atau siaran langsung daring, telah menjadi fenomena yang mendominasi dalam dunia konten digital, hiburan, dan komunikasi. Acara-acara live streaming menawarkan pengalaman unik yang memungkinkan audiens untuk berpartisipasi secara real-time dalam acara, berinteraksi dengan penyelenggara, dan merasakan kedekatan yang belum pernah terjadi sebelumnya melalui teknologi. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Jenkins, 2006), Live streaming adalah manifestasi kreatif di berbagai platform media yang memungkinkan audiens untuk menjadi bagian integral dari narasi yang sedang berkembang. Konsep kreatif dalam acara live streaming mencakup berbagai elemen, termasuk pemilihan konten, desain visual, interaktivitas, serta penggunaan teknologi. Kreativitas adalah kunci untuk membuat live streaming menarik, unik, dan memikat audiens. Dalam era di mana audiens memiliki banyak pilihan, konsep kreatif yang kuat dalam live streaming dapat membedakan acara dari yang lain, menciptakan kekaguman, dan membangun komunitas yang kuat.

Komunikasi daring yang kreatif mengeksplorasi cara-cara baru untuk menyampaikan pesan, menyatukan ide, dan memotivasi audiens. Hal ini mencakup penggunaan beragam media seperti video, gambar, audio, dan teks untuk menciptakan pengalaman yang mendalam. Selain itu, komunikasi daring yang kreatif memungkinkan orang untuk membangun jejaring sosial yang luas, menggali potensi kolaborasi, dan merangkul beragam budaya dan sudut pandang. Kreativitas dalam komunikasi menciptakan konektivitas yang menjangkau lebih jauh daripada yang pernah kita bayangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk membuats konsep kreatif dalam acara Reuni SMA Negeri 3 Medan yang disajikan di medium platform seperti Youtube dan Zoom. Penelitian ini akan menjabarkan faktor-faktor yang membentuk konsep kreatif, seperti pemilihan tema, desain visual, interaksi peserta di dua dunia (lokal dan virtual), serta elemen kreatif lainnya dalam perencanaan acara. Untuk menghasilkan hal demikian tentu

membutuhkan konsep rancangan teknis yang terstruktur (Astuti, 2015). Penelitian ini bertujuan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana kreativitas berperan dalam mempertahankan ikatan komunitas sekolah dan menghadirkan pengalaman reuni yang unik.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dimana pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan fenomena sosial dengan mendalam. Metode ini memfokuskan pada pemahaman konteks, makna, persepsi, dan pengalaman individu atau kelompok khususnya di komunitas alumni SMA Negeri 3. Kualitatif mengacu pada aspek-aspek subjektif yang sulit diukur atau dianalisis secara kuantitatif, seperti keyakinan, nilai, budaya, dan interaksi sosial. Pendekatan kualitatif melibatkan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, analisis teks, atau rekaman visual. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mendalami peristiwa atau masalah, menggali pandangan orang, dan memahami kompleksitas konteks di mana fenomena terjadi. Tujuan utama dari metode ini adalah menghasilkan pemahaman yang mendalam, menggambarkan kompleksitas realitas sosial dikalangan audiens, dan mengembangkan teori yang didasarkan pada data empiris. Setelah itu, dilakukan percobaan eksperimen pelaksanaan acara Ilusman 3 Medan ke 33. Tahapan analisis data dilakukan dari tahapan awal proses sampai acara selesai terselenggara. Proses tersebut tentu bertujuan untuk mendapatkan data yang mendalam terkait konsep kreatif yang diterapkan dalam acara video *live streaming* yang diselenggara.

Hasil dan Pembahasan

Seluruh data yang sudah didapat dianalisis secara kualitatif. Data kualitatif sering diinterpretasikan melalui analisis tematis, analisis naratif, atau metode lain yang memungkinkan penarikan kesimpulan yang mendalam dan kontekstual (Sudarman, 2002). Tujuan analisis data tentu berhubungan erat dengan hasil yang akan diperoleh. Dalam proses analisis dilakukan secara sistematis agar setiap elemen yang terdapat dalam objek penelitian dapat diuraikan dengan sebaik mungkin. Selain itu, dalam proses analisis konsep kreatif pada video *live streaming* Ilusman 3 Medan tentu diawali dari tahapan awal sampai akhir acara. Dalam sebuah acara yang mengusung konsep kreatif tentu sangat erat kaitannya dengan grafis. Sebuah grafis yang unik tentu dihasilkan dari proses desain yang prosesnya dikenal dengan desain grafis. Adanya proses desain tentu akan mendapatkan hasil terbaik dan siap untuk digunakan (Soedewi et al., 2022).

Desain grafis adalah suatu disiplin ilmu yang berkaitan dengan penciptaan komunikasi visual menggunakan elemen-elemen seperti teks, gambar, warna, dan tata letak. Desain grafis memiliki peran penting dalam berbagai konteks, termasuk media cetak, media digital, periklanan, identitas merek, dan seni visual. Kajian teori mengenai konsep desain pada acara Ilusman 3 Medan yang ke 33 Tahun 2023 melibatkan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip desain, unsur-unsur estetika, dan strategi komunikasi visual dalam menunjang psikologis ikatan komunitas sekolah. Hal tersebut tentu disebabkan karena proses yang terjadi pada media tentu melalui proses natural yang tidak diketahui sebagian orang (Febrianto, 2016). Dalam disiplin desain grafis khususnya di acara Ilusman 3 Medan yang ke 33 Tahun 2023, konsep desain mencakup berbagai aspek, mulai dari pemilihan warna yang sesuai, pemilihan tipografi yang efektif, hingga tata letak yang memandu mata audiens. Konsep desain juga mencakup pertimbangan strategis, seperti target audiens, tujuan komunikasi, dan pesan yang ingin disampaikan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Rand, 2017), desain grafis adalah seni komunikasi visual yang menggabungkan estetika dengan tujuan komunikasi.

Kajian teori konsep desain melibatkan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip desain seperti proporsi, kontras, keseimbangan, dan ritme. Selain itu, aspek psikologi desain, seperti persepsi warna dan efek psikologis elemen desain, juga menjadi fokus dalam penelitian ini. Penelitian ini akan menjelajahi konsep desain dalam berbagai konteks, mencakup aplikasi dalam media cetak, seni visual, dan bingkai live stream. Dalam konteks ini, pemahaman teoritis yang kuat tentang konsep desain adalah kunci untuk menciptakan komunikasi visual yang efektif, estetis, dan bermakna.

Konsep desain yang dilakukan dalam acara Ilusman 3 Medan ke 33 tahun 2023 meliputi beberapa tahapan kreatif seperti perencanaan, riset, desain model, konsep *art*, implementasi, dan kordinasi. Dalam rangka mencapai kesuksesan pada live streaming acara reuni sekolah, penerapan konsep kreatif merupakan langkah yang esensial. Dengan memahami temuan dan implikasi dari penelitian ini, penyelenggara acara dan institusi pendidikan dapat menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan berkesan bagi alumni mereka. Oleh karena itu konsep kreatif sudah dirumuskan oleh panitia pelaksana dengan.

Akan tetapi, strategi merupakan bagian dari konseptual yang dapat dipahami sebagai petunjuk dalam mencapai sebuah target yang diinginkan (Sya et al., 2022). Dengan kata lain, strategi merupakan bentuk upaya dalam menghadapi suatu kondisi seperti penyelenggaraan event. Adapun kata kreatif merupakan sebuah kemampuan dalam menemukan sebuah terobosan dan mampu memecahkan sebuah masalah dengan cara yang unik. Adanya strategi kreatif tentu memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah event yang berkualitas (Alfathoni et al., 2022). Oleh karena itu, tentu membutuhkan proses perancangan yang matang agar pelaksanaan acara tidak mengalami hambatan yang terlaluy banyak (Kholik et al., n.d.).

1. Perencanaan dan Riset

Tahapan perencanaan riset memainkan peran integral dalam menjamin kelancaran dan keberhasilan suatu penelitian yang diawali dengan penentuan ide (Wahyuti, 2015). Pertama, penelitian dimulai dengan merumuskan pertanyaan penelitian yang jelas dan tujuan yang spesifik. Proses ini melibatkan identifikasi kebutuhan informasi yang ingin dipenuhi melalui penelitian. Setelah itu, peneliti melakukan kajian literatur untuk memahami kerangka teoretis yang relevan dan mencari kontribusi pengetahuan yang belum tercakup. Tahap selanjutnya adalah merancang desain penelitian, yang mencakup pemilihan metode penelitian (kualitatif, kuantitatif, atau gabungan), pengembangan instrumen penelitian, dan pemilihan sampel penelitian. Keseluruhan proses perencanaan ini bertujuan untuk memastikan bahwa penelitian memiliki landasan teoretis yang kokoh dan metode yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Pada proses awal pra-acara, seluruh tim panitia acara ilusman 3 Medan yang ke 33 Tahun 2023 melakukan perencanaan. Perencanaan adalah suatu proses sistematis dan strategis yang melibatkan identifikasi tujuan, penentuan langkah-langkah yang diperlukan, alokasi sumber daya, dan pengaturan kegiatan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Ini merupakan suatu tahapan kunci dalam mencapai kesuksesan dalam berbagai bidang. Perencanaan memiliki peran penting dalam membimbing tindakan dan memastikan bahwa sumber daya yang ada digunakan secara efektif untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dalam konteks manapun, baik itu bisnis, pendidikan, atau proyek penelitian, perencanaan memberikan landasan yang kokoh untuk keberhasilan dan pertumbuhan. Perencanaan juga sering dikatakan sebagai fungsi manajemen yang paling penting karena merupakan dasar bagi seluruh fungsi manajemen lainnya yang dilakukan oleh manajer (Rusniati & Haq, 2014).

Selanjutnya, tahap implementasi perencanaan riset mencakup pengumpulan data sesuai dengan desain yang telah dibuat. Proses ini melibatkan penerapan instrumen penelitian, pengambilan sampel, dan pengumpulan data sesuai dengan metode yang telah ditetapkan (Hardani et al., 2020). Selama implementasi, monitoring dan kontrol yang cermat diperlukan untuk memastikan bahwa data dikumpulkan dengan akurat dan sesuai dengan rencana. Setelah pengumpulan data selesai, tahapan analisis data dimulai, yang melibatkan pemrosesan dan interpretasi data sesuai dengan tujuan penelitian. Keseluruhan perencanaan memberikan dasar yang kuat untuk mendapatkan hasil serta alur kerja yang dapat diandalkan, yang menjadi dasar tercapainya keberhasilan dandelancaran event yang dilaksanakan. Beberapa peralatan yang digunakan oleh panitia dalam berlangsungnya proses kegiatan Ilusman 3 Medan yang ke 33 Tahun 2023 :

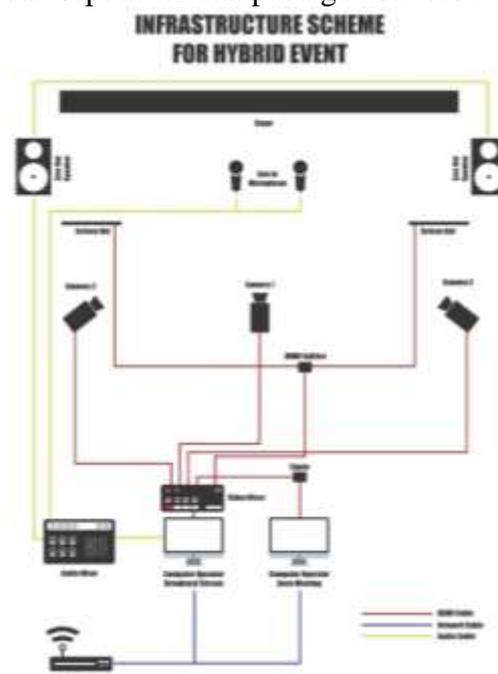
Tabel 1. Peralatan Produksi

No	Peralatan Produksi			
	Nama	Jumlah	Model	Fungsi
1	Audio Mixer	2	Yamaha MG16xu, Huper QX-24	Pengontrol Audio
2	Baterai	20	Sony, Kingma	Penyimpan daya untuk kamera dan Video Transmitter
3	Baterai Dummy	1	Kingma	Pengalir daya ke kamera
4	Bem Light & Parled	11	Xmlite, dmx512	Aksesoris Lampu latar saat acara
5	Gimbal	1	Zhiyun Crane V2	Penopang/Stabilizer kamera dinamis
6	Kabel HDMI	4	Vention 4K	Transfer data video dari kamera, desktop, proyektor
7	Kamera	3	Sony A600, A7 Mark II, Sony HD HDR	Perekam video
8	Mixer Lighting	2	Xmlite, dmx512	Pengontrol gerakan lampu latar
9	PC	3	Mac Desktop dan Laptop Asus	Operator Streaming, Zoom, Promotor
10	Proyektor	2	Acer	Display video untuk audience di Aula
11	Tripod	2	Somita ST650	Penyanggah kamera statis
12	Video Capture	1	Elgato HD60x	Menangkap layar dari laptop/aplikasi zoom ke Mac/studio
13	Video Mixer	1	Blackmagic	Pengontrol masukan video dari banyak kamera
14	Wireless Video transmitter	2	Hollyland mars 4k	Pengirim dan penerima sinyal video dari kamera
15	Handy Talky	14	SPCSH20	Untuk komunikasi seluruh panitia di berbagai posisi yang berbeda

2. Skema Infrastruktur Live Streaming

Skema infrastruktur menjadi landasan kritis dalam penyelenggaraan acara live streaming, memastikan kelancaran teknis dan keberhasilan implementasi konsep kreatif. Live streaming adalah fenomena yang telah mengubah lanskap hiburan dan komunikasi digital. Hal tersebut tentu sangat erat kaitannya dengan hadirnya keberagaman industri media yang ditompang dengan berbagai kecanggihan teknologi (Tasruddin et al., 2021). Teknologi dewasa ini, terus bertransformasi untuk beragam tujuan Konsep live streaming melibatkan penyiaran atau transmisi video dan audio secara real-time melalui internet, memungkinkan audiens untuk menyaksikan dan berpartisipasi dalam peristiwa yang sedang berlangsung. Konsep live streaming melibatkan berbagai unsur, termasuk teknologi transmisi, konten yang disiarkan, interaksi peserta, serta aspek estetika dan kreatif dalam tampilan visual.

Adapun bentuk skema desain infrastruktur yang diterapkan dalam video live streaming Ilusman 3 Medan seperti terlihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Desain skema infrastruktur

Sumber: Dok. Rinanda Purba

Konsep live streaming telah menjadi fundamental dalam hiburan, pendidikan, komunikasi bisnis, dan aktivisme. Sebagaimana yang dinyatakan oleh (Jenkins, 2016), transformasi media memungkinkan audiens untuk mengambil peran yang lebih aktif dalam produksi dan konsumsi konten, mengubah paradigma tradisional komunikasi. Kajian teori mengenai konsep live streaming mencakup pemahaman tentang teknologi yang digunakan, strategi konten, interaktivitas, dan dampaknya pada budaya digital.

Penelitian dalam kajian teori konsep live streaming melibatkan pemahaman mendalam tentang bagaimana teknologi live streaming bekerja, bagaimana konten disiapkan dan disiarkan, serta bagaimana interaksi peserta dapat ditingkatkan. Selain itu, pemahaman tentang konsekuensi sosial, budaya, dan ekonomi dari live streaming menjadi penting dalam menganalisis fenomena ini. Dalam konteks ini, kajian teori konsep live streaming membantu memahami peran penting teknologi dan kreativitas dalam membentuk pengalaman audiens serta transformasi dalam cara kita berinteraksi dan berpartisipasi dalam peristiwa yang disiarkan secara langsung.

Melalui pendekatan berbahasa formal, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis elemen-elemen infrastruktur yang mendukung konsep kreatif, termasuk pengaturan server, bandwidth, dan perangkat keras yang digunakan. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan aspek keamanan dan skalabilitas infrastruktur untuk menjamin kehandalan dan kestabilan selama siaran live. Dengan mengeksplorasi skema infrastruktur ini secara rinci, seluruh panitia atau penyelenggara acara live streaming dapat mengimplementasikan konsep kreatif secara optimal. Dengan mengintegrasikan aspek teknis dan kreatif, diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan signifikan terhadap pemahaman kita tentang penyelenggaraan acara live streaming yang inovatif dan menarik.

Skema desain infrastruktur menggambarkan seluruh alur proses yang saling berhubungan. Desain Acara ilusman 3 Medan ke 33 tahun 2023 tampak terdapat dua buah proyektor tepat disebelah kanan kiri panggung aula yang berfungsi sebagai display untuk seluruh audience. Selain semua peserta ilusman 3 Medan dapat melihat apa yang diliput oleh panitia yang ditayangkan secara online, seluruh peserta juga bisa berinteraksi dan melihat langsung peserta reuni lainnya yang tidak dapat hadir secara offline di aplikasi *zoom* melalui display tersebut. Proyektor tersebut terhubung langsung ke Pc desktop yaitu Mac sebagai operator.

Secara teknis terdapat tiga kamera yang memiliki sifat dan fungsi berbeda-beda. Kamera tengah sebagai kamera utama yang bersifat statis, tidak bergerak hanya mengambil gambar sekeliling di tempat yang sama. Dalam pendistribusian videonya, kamera utama dilengkapi *Wireless Video Transmitter*. Kamera kedua terletak di samping depan panggung Aula yang bersifat statis dan pendistribusian videonya menggunakan kabel HDMI yang ditarik panjang dari belakang panggung ke *Control Room* panitia. Sedangkan kamera ketiga dilengkapi gimbal dan juga *wireless video transmitter* yang bertujuan untuk mobilitas dalam mengambil gambar.

Pendistribusian gambar yang masuk akan langsung dioperasikan di dalam perangkat video switcher. Kemudian panita akan memilih gambar yang akan diteruskan ke *Open Broadcast Software* (OBS). Aplikasi *Open Broadcast Software* yang dikenal dengan OBS merupakan aplikasi yang memiliki banyak fungsi seperti untuk live streaming dan lainnya (Qorib & Zaniyati², 2021).

dan live streaming yang mudah diakses dan free Pada Pemilihan gambar, panita yang berada di ruangan *control room* melakukan komunikasi dua arah secara intensif ke para panitia yang bertugas sebagai kameramen yang berada di dalam Aula. OBS atau *Open Broadcaster Software*, adalah perangkat lunak sumber terbuka yang dirancang untuk memfasilitasi penyiaran langsung (live streaming) dan perekaman layar. Selain sebagai fasilitas penyiaran langsung, OBS disini digunakan sebagai pengaturan untuk keluaran ke display Aula dan zoom serta guna memberikan bingkai layar gambar yang diatur sedemikian rupa di aplikasi OBS.

Pada bagian suara, panitia tim teknis menggunakan dua buah mixer, dimana *audio mixer* yang pertama terletak di samping panggung yang berfungsi untuk mengatur suara band yang ada di panggung (*stage*). Untuk *audio mixer* yang kedua terletak di bagian *control room* yang berfungsi untuk mengatur suara keluar masuk dari *live streaming* serta dari dari aplikasi *meeting zoom*. Dengan adanya kedua mixer yang di operasikan secara bersamaan, panitia teknis di *control room* dapat mencegah suara storing yang terjadi ketika musik, host, serta peserta yang ada di *zoom meeting* berinteraksi secara bersamaan. Untuk bagian *lighting*, pengaturan *beam* dan sejenisnya pada mixer disesuaikan secara standar mengikuti program acara yang berlangsung.

3. Konsep Art

Konsep art atau konsep seni merupakan istilah yang tidak asing bagi kalangan yang bergelut di bidang seni. Konsep ini merupakan bentuk ilustrasi yang digunakan dalam menyampaikan sebuah gagasan ide yang akan digunakan untuk keperluan pembuatan video, film, *live streaming*, dan lainnya (Suwasono, 2017). Oleh karena itu, sebelum melakukan proses desain konsep, tim panitia teknis terlebih dahulu menentukan gaya visual yang akan digunakan. Menentukan gaya visual yang bertujuan untuk menciptakan desain yang komunikatif. Perangkat yang digunakan oleh tim teknis untuk mendesain konsep seni adalah software *Adobe Illustrator CC 2021* dan *Adobe After Effect 2021*. Software *Adobe Illustrator CC 2021* merupakan salah satu tools yang dapat digunakan oleh untuk desain grafis dua dimensi dan tentunya bersifat interaktif dan pekerjaan yang lebih tinggi. Konsep seni dalam acara reuni menjadi elemen esensial yang memberikan keunikan dan kedalaman pada pengalaman peserta. Dalam konteks ini, George Santayana yang mengatakan, "Seni adalah ekspresi intensitas manusia, menjadi landasan filosofis yang relevan (Susantina, 2018). Selain itu, seni juga menunjukkan kebebasan dalam berekspresi (Ekosiwi, 2017). Di bawah ini adalah rancangan dari konsep desain artistik acara iluman 3 Medan ke 33 Tahun 2023.



Gambar 2. Desain konsep Art Flyer Ilusman 3 Medan
Sumber: Dok. Rinanda Purba

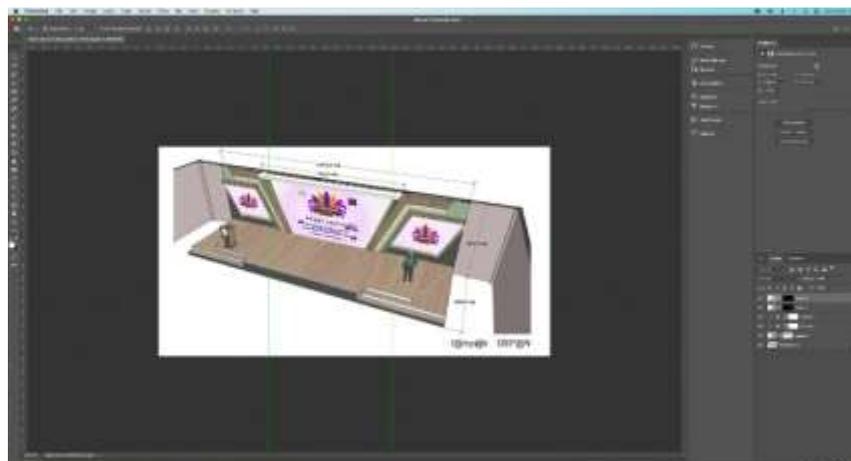
Konsep art dalam acara reuni tidak sekadar mempertimbangkan keindahan visual, tetapi juga memandang seni sebagai sarana ekspresi intensitas emosi dan hubungan sosial. Melalui pemilihan dan penyelarasan elemen seni, seperti desain grafis, palet warna, dan seni pertunjukan, menciptakan sebuah narasi visual yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini. Seperti yang dikatakan oleh Pablo Picasso, Seni adalah kebohongan yang membantu kita menyadari kebenaran (Rustiyanti, 2019). Dalam konteks reuni, seni membantu menciptakan narasi kebersamaan yang merefleksikan kebenaran dari pengalaman bersama di masa lalu. Dengan mempersembahkan konsep art yang terarah dan berdaya ungkit emosional, acara reuni tidak hanya menjadi perayaan nostalgia, tetapi juga sebuah karya seni kolektif yang menceritakan kisah hidup bersama. Ketika desain konsep art Ilusman 3 Medan sudah selesai ditetapkan, maka selain poster acara, tim panitia masuk ketahapan implementasi ke segala medium yang dibutuhkan. Twibbon, sebagai platform yang telah mendapatkan popularitas dalam lingkaran media sosial, menawarkan sarana yang unik bagi pengguna untuk mengekspresikan dukungan atau keterlibatan mereka terhadap suatu peristiwa atau

kampanye tertentu. Twibbon memberikan kemudahan bagi individu untuk menggambarkan secara visual solidaritas mereka dengan suatu isu atau penyebab. Peserta Ilusman 3 Medan dapat dengan mudah menambahkan elemen grafis atau ikon yang terkait dengan peristiwa atau kampanye tersebut ke dalam foto profil mereka di platform media sosial, seperti *Instagram* atau *Facebook*. Dalam konteks ini, Twibbon menjadi alat yang efektif untuk membangun kesadaran dan menggalang dukungan online, memanfaatkan kekuatan gambar visual dan keterlibatan daring untuk menciptakan dampak yang lebih luas. Dengan cara ini, Twibbon tidak hanya berfungsi sebagai alat personalisasi foto profil, tetapi juga sebagai sarana kolaboratif dalam mendukung berbagai tujuan dan inisiatif di dunia daring.



Gambar 3. Desain Twibbon Ilusman 3 Medan
Sumber: Dok. Rinanda Purba

Tahapan selanjutnya panitia tim teknis melakukan desain panggung. Dengan dirancangnya panggung secara cermat, seorang perancang panggung dapat menciptakan atmosfer yang khusus, merefleksikan tema reuni, dan memberikan keberagaman visual yang memikat. Panggung bukan sekadar sebuah tempat untuk menyajikan pemain dan acara, tetapi juga merupakan medium ekspresi artistik yang dapat menangkap esensi reuni itu sendiri. Desain panggung yang profesional mencakup penggunaan elemen-elemen seperti pencahayaan yang efektif, tata letak artistik, dan pemilihan dekorasi yang sesuai. Oleh karena itu, sebuah panggung acara reuni bukan hanya tempat penampilan, melainkan merupakan kanvas yang memadukan kreativitas, estetika, dan fungsionalitas, memberikan kontribusi signifikan terhadap kesuksesan acara dan kenangan yang tercipta.





Gambar 4. Desain dan Implementasi Panggung Ilusman 3 Medan
Sumber: Dok. Rinanda Purba

Setelah desain panggung selesai, panitia teknis tidak lupa menyiapkan konsep desain untuk kebutuhan daring yang digunakan pada medium *Youtube* dan *Zoom Meeting*. Dalam mengisi frame untuk tayangan live yang di fasilitasi oleh aplikasi OBS, panitia mendesain bingkai atau *frame* menggunakan aplikasi *adobe Illustrator*. Hasil dari desain bingkai memiliki format *Portable Network Graphics (PNG)*. Berikut desain *frame youtube* dan *OBS* acara Ilusman 3 Medan.



Gambar 5. Desain Bingkai Ilusman 3 Medan
Sumber: Dok. Rinanda Purba





Gambar 6. Implementasi Bingkai Ilusman 3 Medan
Sumber: Dok. Triadi Sya'Dian

Konsep *Art* selanjutnya adalah dengan menghadirkan sebuah video *bumper* Ilusman 3 Medan. *Bumper* video Ilusman 3 Medan menandai awal acara dengan sentuhan profesionalisme dan kreativitas, menciptakan momen pembuka yang meriah dan menyatu dengan tema keseluruhan acara. Dengan durasi singkat namun berkesan, *bumper* video ini mampu menangkap esensi reuni, membangkitkan nostalgia, dan menyiapkan atmosfer yang tepat untuk peserta. Proses pembuatannya melibatkan pemilihan sepenggal musik yang tepat, penggunaan grafis yang estetis, dan penyelarasan visual dengan identitas acara. *Bumper* video yang rapi dan terencana membantu membentuk antusiasme awal peserta, memberikan pengalaman pembuka yang mengesankan sebelum acara inti dimulai. Dengan demikian, *bumper* video reuni bukan hanya sekadar pendahuluan teknis, melainkan sebuah elemen artistik yang memberikan dimensi tambahan pada pengalaman peserta, menciptakan kesan yang tak terlupakan di awal reuni tersebut. Panitia Teknis menggunakan Aplikasi *Adobe After Effect* dalam merancang video *Bumper* Ilusman 3 Medan ke 33 Tahun 2023.



Gambar 7. Desain *Bumper* Ilusman 3 Medan
Sumber: Dok. Triadi Sya'Dian

4. Koordinasi dan Implementasi

Koordinasi dan implementasi sebuah acara memerlukan perencanaan yang matang dan pengelolaan yang efektif. Pertama, koordinasi melibatkan pembentukan tim kerja yang terorganisir dan terkoordinasi dengan baik. Setiap anggota tim memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing, mulai dari perencanaan logistik, hubungan dengan peserta, hingga perencanaan dan pelaksanaan acara di hari-H. Proses koordinasi ini

mencakup penyusunan jadwal yang ketat, komunikasi yang efisien, dan pemantauan terus-menerus terhadap perkembangan persiapan.

Selanjutnya, implementasi acara Ilusman 3 Medan ke 33 tahun 2023 memerlukan eksekusi yang hati-hati terhadap rencana yang telah disusun. Tim koordinasi harus memiliki pemahaman yang mendalam terkait dengan logistik dan kebutuhan acara, termasuk manajemen tempat, pengaturan teknis, dan perlengkapan acara. Selain itu, implementasi yang sukses juga memerlukan kesiapan untuk menanggapi situasi darurat atau perubahan yang mungkin terjadi selama acara. Oleh karena itu, koordinasi dan implementasi merupakan dua tahap yang saling terkait, di mana keseluruhan prosesnya harus diarahkan menuju tujuan utama, yaitu menciptakan pengalaman reuni yang tak terlupakan.

Dalam rangka mencapai kesuksesan koordinasi dan implementasi acara Ilusman 3 Medan, komunikasi internal dan eksternal juga memegang peran kunci. Tim koordinasi perlu menjaga saluran komunikasi yang terbuka antara anggota tim serta menjalin hubungan yang efektif dengan penyedia layanan, peserta, dan pihak-pihak terkait lainnya. Disini setiap masing-masing tim panitia teknis difasilitasi sebuah *Handy Talky*, yaitu sebuah alat komunikasi via radio dengan saluran yang bersifat *privat* atau pribadi khusus panitia acara. Dengan demikian, koordinasi yang baik dan implementasi yang terarah akan menghasilkan reuni yang berjalan lancar, memberikan pengalaman yang memuaskan, dan memupuk rasa persatuan di antara para peserta.



Gambar 7. Tim Kamera
Sumber Gambar : Dok. Triadi Sya'Dian



Gambar 8. Tim Operator Berkomunikasi Dengan Tim Kamera
Sumber Gambar : Dok. Triadi Sya'Dian

Kesimpulan

Konsep kreatif dalam acara Ilusman 3 Medan ke 33 Tahun 2023 memberikan dimensi yang luar biasa pada pengalaman peserta dan kesan keseluruhan acara. Pertama, pendekatan kreatif dalam penataan visual dan desain acara menciptakan suasana yang unik dan menggugah rasa kebersamaan. Dengan memanfaatkan elemen-elemen estetis seperti dekorasi khusus, tata cahaya yang cerdas, dan penggunaan ruang yang inovatif, reuni menjadi lebih dari sekadar pertemuan fisik; itu menjadi pementasan visual yang merefleksikan semangat dan identitas komunitas.

Selanjutnya, aspek kreatif dalam *live streaming* juga memainkan peran penting dalam meningkatkan daya tarik acara. Melalui desain visual yang menarik, penggunaan elemen-elemen grafis yang dinamis, dan penyajian konten yang kreatif, *live streaming* mampu menangkap perhatian peserta dan menciptakan suasana yang penuh energi. Penggunaan teknologi interaktif seperti daring, atau sesi tanya jawab secara langsung memberikan pengalaman kepada peserta reuni yang tidak dapat menghadiri secara *offline*. Dengan kata lain acara Ilusman 3 Medan dirancang sedemikian rupa dalam menghadirkan opsi bagi para peserta untuk dapat menghadiri dan ikut serta secara *offline* maupun *online*. Dengan demikian, konsep kreatif dalam *live streaming* tidak hanya tentang menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan atmosfer yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif.

Dalam rangka mencapai kesuksesan koordinasi dan implementasi reuni, komunikasi internal dan eksternal juga memegang peran kunci. Tim koordinasi perlu menjaga saluran komunikasi yang terbuka antaranggota tim serta menjalin hubungan yang efektif dengan penyedia layanan, peserta, dan pihak-pihak terkait lainnya. Dengan demikian, koordinasi yang baik dan implementasi yang terarah akan menghasilkan reuni yang berjalan lancar, memberikan pengalaman yang memuaskan, dan memupuk rasa persatuan di antara para peserta.

Daftar Pustaka

- Alfathoni, M. A. M., Triadi, S., & Azmi, N. (2022). Strategi Kreatif Proses Produksi Program Acara Lentera Upu. *Jurnal Geuthèè: Penelitian Multidisiplin*, 05(02), 188–197.
- Astuti, Y. D. (2015). Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual. *Komunikasi Profetik*, 8(2), 15–25.
- Ekosiwi, E. K. (2017). Permasalahan Etis Dalam Estetika Dan Pendidikan Filsafat Seni. *Respons*, 63(01), 63–87.
- Febrianto, E. (2016). Kualitas Audio Visual Program Seputar Indonesia Menentukan Brand Activation Di Masyarakat. *Jurnal Media Kom*, Vi(2), 31–45.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Cv. Pustaka Ilmu Group.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old And New Media Collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2016). *13 Transmedia Logics And Locations. The Rise Of Transtexts: Challenges And Opportunities*.
- Kholik, A., Armenitha, C., & Lika, I. L. (N.D.). *Strategi Event Virtual Untuk Membangun Customer-Relationship Oleh Humas Di Lembaga Pendidikan*.
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif Pada Happy Go Lucky House). *Jurnal Common* /, 3.
- Qorib, A., & Zaniyati², H. S. (2021). *Penggunaan Open Broadcast Software Studio Dalam Mendesain Video Pembelajaran Era Pandemi*. 12.
- Rand, P. (2017). *Design, Form, And Chaos*. Yale University Press.
- Rusniati, & Haq, A. (2014). Perencanaan Strategis Dalam Perspektif Organisasi. *Jurnal Intekna*, 2, 102–209.
- Rustiyanti, S. (2019). Metode ‘Tatupa’tabuh Tubuh Padusi Sebagai Musik Internal Visualisasi Koreografi Neorandai. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 20(3).
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17.
- Sudarman, D. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Pustaka Setia.
- Susantina, S. (2018). Ekspresi Aksiologis Dalam Tradisi Keilmuan Musik. *Dedikasi*.
- Suwasono, A. A. (2017). Konsep Art Dalam Desain Animasi. *Dekave*, 10(1), 1–19.
- Sya, T., Ali Mursid Alfathoni, M., Purba, R., Paimin, Y., Dan Desain, S., Potensi Utama, U., & Marelana Raya Medan, J. (2022). Strategi Kreatif Content Creator Potensi Utama Dalam Memproduksi Video Obrolan Bisnis Dan Kewirausahaan (Obkan). *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 2(1), 33–40.
- Tasruddin, R., Astrid, Af., Alauddin Makassar, U., & Dakwah Dan Komunikasi Uin Alauddin Makassar, F. (2021). *Efektivitas Industri Media Penyiaran Modern “Podcast” Di Era New Media*. 14(2).
- Wahyuti, T. (2015). *Strategi Kreatif Dan Proses Pembuatan Program Televisi*. 01(02), 145–159.
- Yusa, I. M. M. (2016). *Sinergi Sains, Teknologi Dan Seni: Dalam Proses Berkarya Kreatif Di Dunia Teknologi Informasi*. Stmik Stikom Indonesia.