

Peningkatan Kompetensi dan Produktivitas Karyawan 86 Production melalui Program Pelatihan DreamCamp 2025

Muhammad Muzakky Abd Harits*, Arief Budiman
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, Indonesia

Info Artikel

Email korespondensi:
Muhammad Muzakky Abd Harits
22014010008@student.upnjatim.ac.id

Keyword:
Event organizer, employee competence, training, team building

Kata Kunci:
Event organizer, kompetensi karyawan, pelatihan, team building

Abstract

The Event Organizer (EO) industry is experiencing very rapid development, and human resource capabilities are a determining factor in competition. 86 Production, a company in the EO sector, realized the need to improve employee capabilities and launched the DreamCamp training program. This program includes socialization of event flow and performance techniques, kick off of the company's target program, and team building. The implementation of DreamCamp, which is a training for employees and freelancers of 86 Production, took place at the Kusuma Agrowisata Resort & Convention Hotel, Batu, East Java. This program was attended by 50 participants and the 86 Production internship team as the organizer. The results of this program showed high enthusiasm and participation from the participants, as evidenced by the activeness of the participants during the material session, pretest-posttest which showed increased understanding, and appreciation for the best participants. This program also includes a kick off program in the form of company targets for next year and team building to improve team collaboration. However, there were obstacles in the form of increasing the duration of the material presentation which had an impact on the next agenda. Overall, DreamCamp was considered successful in increasing knowledge and collaboration potential. However, further evaluation is needed to improve time management and operational readiness.

Abstrak

Industri Event Organizer (EO) telah mengalami pengembangan yang cepat, dan kemampuan sumber daya manusia adalah faktor penting dalam persaingan. 86 Production, sebuah perusahaan dibidang EO, telah mengidentifikasi kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan karyawan dan meluncurkan program pelatihan DreamCamp. Program ini mencakup sosialisasi *flow event* dan teknis kinerja, *kick off program* target perusahaan dan team building. Pelaksanaan DreamCamp yang berupa pelatihan karyawan dan pekerja lepas 86 Production berada di Kusuma Agrowisata Resort & Convention Hotel, Batu, Jawa Timur. Program ini dihadiri oleh 50 peserta dan tim magang 86 Production sebagai penyelenggara. Hasil program menunjukkan antusiasme dan partisipasi tinggi peserta, yang dibuktikan dengan keaktifan peserta selama sesi materi, *pretest-posttest* yang mengindikasikan peningkatan pemahaman, dan apresiasi peserta terbaik. Program ini juga mencakup *kick off program* berupa tujuan perusahaan untuk tahun depan dan *team building* untuk meningkatkan kolaborasi tim. Meskipun demikian, terdapat kendala berupa bertambah panjangnya waktu pemaparan materi yang mempengaruhi pada agenda berikutnya. Secara keseluruhan, DreamCamp dianggap berhasil meningkatkan pengetahuan dan potensi kolaborasi. Namun, evaluasi lebih lanjut diperlukan untuk meningkatkan manajemen waktu dan kesiapan operasional.



This is an open-access article under the CC BY license

PENDAHULUAN

Industri *event organizer* (EO) di Indonesia adalah sektor yang dinamis, berkembang pesat, dan memainkan peran penting dalam bantuan berbagai acara, mulai dari skala kecil hingga besar. Persaingan yang ketat dalam industri ini, pelaku EO harus selalu inovatif dan meningkatkan kualitas layanan yang mereka sediakan. Kualitas layanan ini sangat tergantung pada kemampuan sumber daya manusia yang dimiliki, mulai dari *praevent*, pelaksanaan, dan evaluasi (Muarif, 2024). Oleh karena itu, investasi dalam pengembangan kompetensi karyawan merupakan dasar penting bagi keberlanjutan dan keberhasilan semua perusahaan EO di tengah lingkungan bisnis yang kompetitif ini (Dewidianto, 2024).

Keberadaan EO memiliki urgensi yang signifikan dalam memfasilitasi berbagai kebutuhan masyarakat atau perusahaan akan acara yang terorganisir dan berkesan. EO memiliki peran sebagai katalisator dalam mewujudkan berbagai tujuan acara, dari promosi bisnis hingga perayaan budaya hingga konferensi sosial dengan skala kecil hingga besar (Herwandi, 2021). Oleh karena itu, profesionalisme dan kemampuan dalam industri EO secara langsung berkontribusi pada kualitas dan efek positif dari setiap acara yang diselenggarakan (Hendri, 2022).

86 Production sebuah perusahaan yang berjalan dibidang EO, identifikasi kebutuhan peningkatan kompetensi karyawan menjadi perhatian utama. Pengamatan awal dan diskusi dengan manajemen telah menunjukkan tantangan dalam berbagai aspek kinerja tim, termasuk koordinasi antar-divisi yang masih suboptimal, untuk meningkatkan kurangnya kemahiran dalam keterampilan teknis dalam manajemen acara, serta kebutuhan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam menciptakan konsep acara yang menarik. Keterbatasan ini dapat menghambat potensi efisiensi operasional, kualitas layanan, dan kemampuan perusahaan untuk bersaing dengan pasar (Kesuma, 2025). Dengan demikian, upaya sistematis untuk meningkatkan kompetensi karyawan dianggap sebagai langkah strategis yang penting.

Melalui urgensi ini, 86 Production meluncurkan program DreamCamp sebagai program pelatihan yang komprehensif. DreamCamp bukan hanya media untuk kegiatan *team building*, tetapi juga platform terstruktur yang mengintegrasikan berbagai metode pembelajaran dan pengembangan diri. Program ini mencakup sesi tentang sosialisasi peningkatan kompetensi, penetapan rencana kerja, dan kegiatan lapangan untuk memperkuat hubungan antara karyawan dan pekerja lepas (Gunawan, 2025). Harapannya adalah melalui pengalaman belajar yang intensif dan beragam ini dapat mempercepat pengembangan kompetensi yang dibutuhkan.

Namun, perlu adanya analisis efektivitas pada program pelatihan DreamCamp untuk meningkatkan kompetensi dan produktivitas karyawan dan pekerja lepas. Evaluasi ini nantinya untuk memahami sejauh mana investasi sumber daya dalam program ini berhasil memberikan pengembangan individu dan kinerja perusahaan secara keseluruhan (Rohmaeti, 2025). Pemahaman yang komprehensif tentang efektivitas program pelatihan DreamCamp akan memberikan perspektif yang berharga dalam merancang program di masa depan. Oleh karena itu, upaya diperlukan untuk menutup kesenjangan pengetahuan dengan meningkatkan kompetensi dan produktivitas.

METODE

Program pelatihan DreamCamp diadakan di Kusuma Agrowisata Resort & Convention Hotel, Batu, Jawa Timur. Dreamcamp dihadiri oleh beberapa pemangku kepentingan yang merupakan anak perusahaan dari 86 Production, diantaranya yaitu Nawasena Visual, Arshaka Production, dan Nuswantara Indonesia. Bentuk program berupa pelatihan kepada karyawan dan pekerja lepas 86 Production.

Pada pelaksanaannya, DreamCamp berjalan selama dua hari dari 30-31 Januari 2025. Program ini dikerjakan oleh tim magang 86 Production yang terdiri dari 13 orang, dengan dihadiri sebanyak 50 peserta. Tahapan pelaksanaan program ini telah disepakati oleh pimpinan 86 Production sebagai dorongan untuk kompetensi dan produktivitas. Program ini dibagi menjadi tiga sesi yaitu, sosialisasi peningkatan kompetensi dalam *flow event* dan teknis kinerja divisi, *kick off program* untuk capaian target produktivitas yang dilakukan oleh Pimpinan 86 Production, serta *team building* karyawan dan pekerja lepas. Untuk mendukung program ini, tim magang 86 Production akan memberikan *pretest-posttest* untuk mengukur pemahaman peserta DreamCamp.

HASIL

Sebelum program pelatihan DreamCamp 2025, tim magang 86 Production melakukan banyak persiapan intensif selama sekitar dua minggu. Persiapan ini termasuk merancang konsep-konsep dari seluruh acara, termasuk *objective* acara, konsep, dan *flow activity*. Selain itu, tim juga mempersiapkan *itinerary* atau rencana aktivitas terperinci yang juga merupakan bagian penting dari persiapan untuk memastikan *flow activity* berjalan secara terstruktur dan efisien. Tim magang juga bertanggung jawab untuk menyusun *budgeting* (anggaran) yang komprehensif untuk mendanai seluruh program dan merancang berbagai kegiatan yang relevan dan menarik untuk mencapai tujuan pelatihan.



Gambar 1. Meeting Program DreamCamp.

Program pelatihan DreamCamp diimplementasikan dengan struktur yang mencakup beberapa tahap penting dalam pengembangan keterampilan seluruh pekerja, dimulai dengan sesi sosialisasi yang menyajikan materi penting yang terkait dengan *flow event* dari perspektif Project Manager, Creative Design, dan Finance. Selain itu, materi

kinerja mencakup *show management, technical production, logistic, dan content creative* juga diberikan kepada peserta DreamCamp untuk memperdalam keahlian spesifik mereka terkait dengan peran masing-masing individu dalam produksi acara (Sudarwati, 2024). Berbagai materi dirancang untuk memperkuat fondasi pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk operasional 86 Production.



Gambar 2. Sesi Penyampaian Materi

Tingginya tingkat partisipasi dan antusiasme peserta, yang terdiri dari karyawan dan pekerja lepas 86 Production, menjadi catatan positif selama pelaksanaan program. Partisipasi aktif peserta jelas terlihat oleh melalui kesungguhan mereka untuk memperhatikan pemaparan materi, mengajukan pertanyaan yang relevan, dan menanggapi secara konstruktif diskusi yang diadakan di semua sesi. Sebagai indikator pemahaman dan penyerapan material, implementasi *pretest-posttest* pada setiap sesi dapat menunjukkan peningkatan pengetahuan peserta (Simamora, 2025). Selain itu, apresiasi diberikan kepada tiga peserta terbaik sebagai bentuk motivasi dan penghargaan atas kesungguhan mereka dalam mengikuti program.



Gambar 3. Rewarding Peserta

Setelah sesi sosialisasi dalam bentuk pembekalan materi, program ini dilanjutkan dengan *kick off program* yang dirancang sebagai fondasi strategis untuk tujuan kinerja satu tahun depan. Sesi ini adalah dinamika utama untuk menyelaraskan visi dan misi perusahaan, menetapkan tujuan yang terukur, dan merancang langkah-langkah implementasi yang inovatif dan progresif dibandingkan dengan hasil sebelumnya (Ampugo, 2022). Semangat kerja sama dan komitmen untuk mencapai tujuan bersama disorot dalam sesi ini dengan dimulainya perencanaan kerja.



Gambar 4. *Kick Off Program*

Penutupan dari rangkaian program pelatihan DreamCamp adalah kegiatan di luar ruangan dalam bentuk *team building* yang bertujuan untuk memperkuat ikatan antara anggota tim dan meningkatkan keterampilan kolaborasi (Veranita, 2023). Dari kegiatan ini, diharapkan untuk menciptakan sinergi yang solid untuk para pekerja melalui berbagai kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama, komunikasi yang efektif dan *problem solving*. Kegiatan ini akan menjadi sarana penting untuk membangun kepercayaan, memperkuat hubungan interpersonal, dan menciptakan lingkungan kerja yang lebih bermanfaat untuk produktivitas tim.



Gambar 5. Pelaksanaan *Team Building*

Secara umum, program pelatihan ini berjalan dengan baik dan antusiasme peserta sangat tinggi, tetapi ada beberapa hambatan yang perlu dicatat selama pelaksanaan. Salah satu masalah utama adalah lamanya waktu pelaksanaan di beberapa sesi, karena peserta lebih tertarik untuk mengajukan pertanyaan dan mendiskusikan apa yang menjadi topik, yang meskipun hal tersebut positif, tetapi itu mempengaruhi perencanaan untuk agenda berikutnya. Keterlambatan ini secara tidak langsung akan berkontribusi pada beberapa hambatan teknis yang muncul dalam pelaksanaan acara-acara berikutnya setelah menyelesaikan program pelatihan.

Dampak dari kendala penjadwalan dan kurangnya antisipasi dapat dilihat dalam beberapa aspek operasional, termasuk ketidakkonsistenan dalam acara yang sudah ditetapkan, kurangnya persiapan perlengkapan yang memadai untuk beberapa kebutuhan mendadak, miskomunikasi antar divisi, serta kurangnya pengalaman dengan perubahan situasi yang tidak terduga di lapangan. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun program pelatihan berhasil meningkatkan pengetahuan dan potensi kolaborasi, implementasinya perlu diimbangi dengan peningkatan kemampuan adaptasi dan manajemen operasional yang lebih efektif.

KESIMPULAN

Secara umum, program pelatihan DreamCamp dapat meningkatkan pengetahuan dan mencapai tujuan dalam potensi kolaborasi antara karyawan dan pekerja lepas. Antusiasme dan partisipasi aktif peserta selama sosialisasi dalam bentuk pembekalan materi menunjukkan bahwa mereka meningkatkan pemahaman tentang *flow event* dan teknis kinerja divisi yang bertanggung jawab. Implementasi *pretest-posttest* yang telah diuji sebelumnya memberikan indikasi pertama dalam penyerapan materi, tetapi masih membutuhkan analisis yang lebih dalam untuk mengukur produktivitas jangka panjang.

Kegiatan team building di akhir program juga memberikan kontribusi positif untuk sinergi antara anggota tim. Ini adalah modal penting dalam pelaksanaan event yang akan datang. Namun, implementasi program pelatihan menghadapi beberapa tantangan, terutama dengan kurangnya manajemen waktu dan dampaknya pada persiapan operasional setelah pelatihan telah diimplementasikan. Ini menjelaskan bahwa kinerja karyawan dan pekerja lepas membutuhkan evaluasi lebih lanjut terhadap kinerja demi memperkuat aspek produktivitas operasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ampugo, O. A. (2022). Peranan Corporate Event “KCG Wellness Program” dalam Meningkatkan Motivasi Kerja Karyawan. *In Seminar Nasional Riset Terapan*, 11(01), 256-262.
- Dewidianto, R. M. (2024). Peran Komunikasi Organisasi dalam Event Organizer (Studi pada Event Organizer Soundtrack Indonesia Kota Palembang). *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, 1(4), 10-10.
- Gunawan, A. A. (2025). Pengaruh Pelatihan Sumber Daya Manusia terhadap Peningkatan Kinerja Karyawan di PT Epson Indonesia Industry. *PENG: Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, 2(1b), 2551-2556.
- Hendri, S. a. (2022). Peran Mantin Organizer Sebagai Event Organizer Di Kota Palu. *Inkubis: Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 4(1), 47-54.
- Herwandi, A. T. (2021). Faktor kesuksesan event organizer musik dari sisi kepuasan

pelanggan. *Jurnal Ekuivalensi*, 7(1), 18-37.

- Kesuma, R. R. (2025). Pengaruh Harga dan Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Penggunaan Jasa Mahardhika Creative Event Organizer di Bandar Lampung. *Jurnal EMT KITA*, 9(2), 625-633.
- Muarif, A. A. (2024). Analisis Faktor Keberhasilan Event Organizer Dalam Menyelenggarakan Acara (Studi Kasus Cv Soundtrack Indonesia). *Journal of Business and Halal Industry*, 1(4), 8-8.
- Rohmaeti, D. A. (2025). Analisis Evaluasi Kinerja pada Event Organizer Bekasi Keren di Kota Bekasi. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(1b), 2347-2353.
- Simamora, V. I. (2025). The Pelatihan Manajemen Event Untuk Mengoptimalkan Kesuksesan Event Bagi Siswa SMK Negeri 5 Kab. Tangerang. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(1), 904-910.
- Sudarwati, S. A. (2024). Pelatihan Event Organizing sebagai Sarana Peningkatan Promosi Wisata Budaya Desa Jenisgelaran, Kecamatan Bareng, Jombang. *ABDI MASSA: Jurnal Pengabdian Nasional*, 4(04), 25-32.
- Veranita, C. a. (2023). Analisis Pola Komunikasi Organisasi Event Organizer Yours Creatives Dalam Menjalankan Jasa Event di Kota Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 11(2), 167-179.