



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia dikenal dengan negara bahari atau negara kepulauan, sering diartikan dengan negara yang terdiri dari pulau-pulau dan dikelilingi lautan, semua tersaji lengkap termasuk untuk para pecinta *surfing*, baik untuk wisatawan lokal maupun mancanegara, dalam situs *surfing* indonesia (pemburuombak.com) *surfing* sudah masuk di Indonesia mulai dari tahun 1930, seiring berjalannya waktu, *surfing* terus berkembang di Indonesia, ditandai dengan munculnya *event-event surfing* di Indonesia. satunya di Pantai Batu Karas, Kabupaten Pangandaran, yang menyuguhkan sensasi baru dalam berselancar dan juga surga bagi para peselancar pemula. Salah satu event yang diadakan di Batu Karas adalah Kook Festival.

Kook Festival merupakan festival *longboard competition* tahunan yang dibentuk oleh komunitas Batukarasbagus, diselenggarakan pertama kali pada tahun 2017 kemudian 2018 dan akan diadakan kembali pada Agustus 2019, pada tahun pertama *event* ini diikuti oleh 20 peserta, tahun kedua sebanyak 60 peserta, dimana para peserta 70% masih didominasi oleh *surfer* asing, dalam festival ini terdapat *band performance* dan juga *tenant* sebagai opsi bagi pengunjung untuk datang, menurut Anafi Nurul Hadi selaku ketua penyelenggara, acara ini bertujuan untuk mengembangkan minat dan bakat para *beginner surfer* lokal, dengan banyaknya *surfer* lokal di Indonesia diharapkan akan mencetak atlit *surfing* yang akan memberi kesempatan Indonesia untuk bersaing dalam kejuaraan *surfing* Internasional, dalam *event* ini para peserta tidak perlu membawa papan *surfing*, karena telah disediakan

oleh panitia, peserta juga wajib menggunakan kostum yang lucu dan unik, penilaian kompetisi ini pun bukan dinilai dari *skill*, melainkan dari kebahagiaan wajah peserta dan keunikan kostum

Menurut hasil wawancara dengan Arifin Nurul Hadi, selaku Ketua Penyelenggara Kook Festival, yang dilakukan pada tanggal 13 Februari 2019, Kook Festival ingin memperluas segmentasi kepada *surfer* lokal karena selama ini masih berupa Instagram, Facebook, Whatsapp serta *email invitation*. Pesan yang disampaikan melalui media tersebut belum sesuai, sehingga pesan yang disampaikan pun tidak tersampaikan dengan baik kepada *surfer* lokal. Dampak dari hal tersebut menimbulkan kurangnya peserta *surfing* dari dalam negeri, Hal inilah yang menyebabkan jumlah peserta tidak sesuai dengan target yang diharapkan.

Sedangkan untuk memaksimalkan potensi wisata bahari memerlukan usaha keras dan kerjasama, pemerintah pusat atau daerah, masyarakat lokal dan investor. Salah satu cara untuk memaksimalkan potensi yaitu dengan mengembangkan ekonomi kreatif. (<http://presidenri.go.id/program-prioritas-2/maksimalkan-potensi-wisata-bahari-indonesia.html>), Seperti *event* dan Festival. Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat “Perancangan Promosi *Event* Kook Festival 2019”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, masalah dapat dirumuskan ke dalam pertanyaan berikut.

Bagaimana perancangan promosi *event* Kook Festival 2019?

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup pada penelitian ini, penulis membatasi permasalahan tersebut pada:

Geografis : Untuk sekarang wilayah Indonesia yang berada didekat daerah pantai, kedepannya berkemungkinan untuk menyebar ke luar negeri.

Demografis :

- a. Usia : 19-27 tahun
- b. Gender : Laki-laki dan Perempuan
- c. Kebangsaan : Indonesia
- d. Ekonomi : Menengah

Psikografis :

- a. Aktivitas : Olahraga, suka berkumpul, unit sosial atau pekerja.
- b. Ketertarikan : Bersosialisasi dengan teman, toleransi terhadap perbedaan, mempunyai komunitas, *travelling*, suka menghabiskan waktu ditempat *outdoor*, berenang dan suka mencoba hal baru, menyukai tantangan, suka menonton *extreme sport*.
- c. Kepribadian : Berani mengambil resiko, menyukai *adrenaline* atau tantangan, terbuka, suka bertukar pikiran, sabar, tekun, kerja keras.
- d. Perilaku : Peduli akan lingkungan sekitar, memikirkan alam, tolong menolong, menjaga sopan santun dan mudah bergaul.

Geodemografis :

Hunian : tinggal di dekat dengan wisata pantai.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang promosi *event* Kook Festival 2019 agar festival yang diadakan berjalan dengan maksimal

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang diperoleh dari tugas akhir ini, yaitu :

1. Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis adalah mendapatkan pengetahuan lebih dalam mengenai promosi, baik secara teori maupun praktik. Dalam tugas akhir ini penulis juga mengasah kemampuan dalam mendesain.

2. Bagi Kook Festival

Manfaat bagi Kook Festival adalah mendapatkan strategi promosi yang sesuai beserta dengan terapan media, yang diharapkan akan memaksimalkan *event* tersebut.

3. Bagi Universitas

Manfaat bagi Universitas adalah sebagai referensi untuk mahasiswa yang dikemudian hari akan melakukan penelitian tugas akhir.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA