

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada tahun 2020, perekonomian di seluruh negara terkena imbas oleh pandemi virus *Corona*. Virus ini ditetapkan oleh *World Health Organization* (WHO) sebagai pandemi. Pandemi memiliki tiga karakteristik yaitu merupakan jenis virus baru, dapat menginfeksi banyak orang dengan mudah, dan proses penyebaran antar manusia yang efisien. Virus *Corona* memenuhi ketiga karakter tersebut karena sampai saat ini sudah terdapat 26 juta kasus dan tersebar di 215 negara. WHO memberikan nama resmi *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) untuk virus ini (Widyaningrum, 2020, para. 8).

Gambar 1. 1 Total kasus COVID-19



Sumber: [worldometers.info](https://www.worldometers.info/coronavirus/), 2020 *worldwide graphs total cases*

Pandemi COVID-19 membawa banyak perubahan pada tatanan dunia dalam waktu yang singkat. Perubahan ini menyebabkan disorganisasi sosial di berbagai aspek kehidupan masyarakat. Hal tersebut terjadi karena masyarakat belum siap meninggalkan nilai serta norma sosial yang berkembang dan mereka anut selama ini. Pemerintah melakukan berbagai upaya untuk menghentikan rantai penyebaran COVID-19, salah satunya adalah mengeluarkan kebijakan *social distancing* atau yang lebih dikenal dengan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) di Indonesia (Saputra, 2020, para. 1-2).

Social distancing merupakan kebijakan yang mengharuskan masyarakat untuk menjaga jarak fisik antar individu saat melakukan kegiatan maupun berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya kebijakan ini, banyak perusahaan di Indonesia yang menerapkan kegiatan *work from home* (WFH) atau bekerja dari rumah menggunakan berbagai aplikasi digital seperti *zoom*, *microsoft teams* dan yang lain untuk tetap bisa berkomunikasi (Damayanti, 2020, para. 5-6).

Menurut laporan survei dengan tajuk *Dampak Wabah Covid-19 Terhadap Industri Event di Indonesia* yang dirilis pada 19 Maret 2020 mengatakan bahwa industri penyelenggaraan acara seperti *event organizer* dan *meeting, incentive, conference, and exhibition* (MICE) kehilangan potensi pemasukan yang totalnya diperkirakan mencapai Rp 2.69 hingga 6.94 triliun. Potensi kerugian ini terjadi karena 96.43% acara di 17 provinsi seluruh Indonesia harus ditunda akibat

pandemi. Selain itu, 84.20% acara lainnya harus dibatalkan (Bayu, 2020, para. 1-3).

Berbagai sektor bisnis terkena dampak buruk dari sisi finansial akibat pandemi COVID-19. Industri *event* merupakan salah satu sektor bisnis yang paling merasakan dampak dari pandemi ini, hal ini disebabkan karena kegiatan dari sektor bisnis tersebut melibatkan banyak orang dan aktifitas pada satu tempat. Dengan adanya kebijakan *social distancing*, tidak memungkinkan para pelaku industri *event* mengadakan kegiatan mereka seperti sebelumnya yang bersifat *offline* atau tatap muka dan harus beradaptasi dengan kebijakan tersebut. Salah satu adaptasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengadakan *event* secara daring atau *online*, terdapat banyak *platform* yang bisa mendukung kegiatan ini seperti Youtube, Zoom, Instagram, Facebook, dan masih banyak yang lain (Rahardian, 2020, para. 6-7).

Menurut Goldblatt (2014, p. 40), *event* adalah suatu kegiatan yang unik dilakukan dengan prosesi dan ritual untuk mencapai hasil yang sudah ditentukan. Perubahan media yang begitu cepat membuka banyak kesempatan dan tantangan baru di dalam industri *event*. Munculnya media sosial seperti Facebook, Twitter, LinkedIn, Youtube, Pinterest, dan Instagram membuat para pelaku industri *event* harus beradaptasi agar dapat menghadirkan konsep yang lebih modern dalam *event* kedepannya (Goldblatt, 2014, p. 31). Untuk dapat melaksanakan dan mengorganisir suatu *event* dengan baik dibutuhkan kapasitas serta kemampuan untuk mengontrol tujuan, manusia, dan tempat yang disebut sebagai *event management* (Raj, Walters, & Rashid, 2013, p. 5).

Seluruh pelaku industri *event* dipaksa untuk mengerahkan tenaga dan pikiran mereka agar dapat bertahan di tengah kondisi saat ini. Menurut Ketua Umum Dewan Industri Event Indonesia (Ivendo) tidak sedikit perusahaan dalam industri ini yang gulung tikar karena berbagai macam penyebab seperti kerugian biaya produksi yang sudah dikeluarkan sebelumnya untuk acara di tahun 2020, batalnya perencanaan bisnis yang disiapkan, sumber daya manusia yang tidak memumpuni dan masih banyak yang lain (Akbar, 2020, para. 2). Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Professional Convention Management Association* (PCMA), 7 dari 10 bisnis mengubah *event* mereka menjadi berbasis *virtual platform* (Choi, 2020, para. 6). Salah satu *event organizer* di Indonesia yang melakukan hal tersebut adalah Friends Entertainment.

Friends Entertainment merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *event organizer*, perusahaan ini sudah aktif mengadakan berbagai kegiatan *event* sejak 2009. Beberapa contoh *event* besar yang pernah Friends Entertainment kelola adalah Pertamina Voluntary's Days 2019, Daikin Proshop Award, 35th General Assembly of International Council of Women, BUMN Hadir Untuk Negeri, JNE 28th Anniversary, Indosat Grand Opening, dan masih banyak yang lain. Dengan adanya pandemi COVID-19, tidak menghentikan Friends Entertainment untuk terus menghadirkan *event-event* berkualitas. Salah satu *event* yang dikelola oleh Friends Entertainment pada saat pandemi COVID-19 melanda adalah Semarak Kampung Berseri Astra 2020. Hal ini membuat Friends Entertainment menjadi *event organizer* pertama yang mengadakan lomba hari raya kemerdekaan secara *virtual*.

Semarak Kampung Berseri Astra (KBA) merupakan acara yang telah diadakan oleh PT Astra Indonesia untuk memberikan apresiasi terhadap inovasi program, prestasi dan kinerja para penggerak Kampung Berseri (KBA) dan Desa Sejahtera Astra (DSA) yang merupakan mitra binaan perusahaan tersebut. Friends Entertainment kemudian ditunjuk secara resmi sebagai *event organizer* dari acara ini. Lebih dari 600 peserta kampung binaan Astra dari 34 provinsi turut memeriahkan acara ini secara daring. Acara ini digelar dari 21-29 Agustus 2020.

Gambar 1. 2 Semarak KBA 2020



Sumber: youtube.com, 2020 *Grand Final Lomba Aku Juara – Semarak KBA*

Transisi proses perencanaan dan pelaksanaan *event* yang sebelumnya dilakukan secara *offline* menjadi *online* atau daring membuat peneliti tertarik untuk meneliti strategi *event management* yang digunakan oleh Friends Entertainment dalam melaksanakan *virtual event* Semangat Kampung Berseri Astra 2020 pada masa pandemi COVID-19.

1.2 Rumusan Masalah

Friends Entertainment adalah perusahaan yang sudah cukup lama berkiprah dalam industri *event* di Indonesia. Di tengah pandemi COVID-19 yang melanda

membuat berbagai sektor bisnis merugi, salah satu yang terkena dampak paling besar adalah industri *event*. Friends Entertainment harus mencanangkan strategi baru untuk dapat bertahan pada kondisi saat ini. Salah satu strateginya adalah dengan mengadakan *event* secara daring melalui platform digital yang ada. PT Astra Indonesia secara resmi menunjuk Friends Entertainment menjadi *event organizer* pada program acara sosial mereka yaitu Semarak Kampung Berseri Astra (KBA) 2020. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana strategi *event management* Friends Entertainment dalam melaksanakan *virtual event* Semarak Kampung Berseri Astra 2020 pada masa pandemi COVID-19.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diambil, maka pertanyaan penelitian yang dibuat adalah bagaimana strategi *event management* Friends Entertainment dalam menyelenggarakan *virtual event* Semarak Kampung Berseri Astra 2020.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah mengetahui strategi *event management* Friends Entertainment dalam menyelenggarakan *virtual event* Semarak Kampung Berseri Astra 2020.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Akademis

Bagi kampus Universitas Multimedia Nusantara, peneliti berharap penelitian ini kedepannya akan bermanfaat sebagai referensi atau kajian pihak lain yang

melakukan penelitian serupa dan menjadi kajian pustaka tambahan di Universitas Multimedia Nusantara. Penelitian ini memuat topik strategi *event management* di masa pandemi COVID-19 yang masih sedikit dijadikan sebagai topik penelitian.

Peneliti berharap dengan melakukan penelitian berjudul ‘Strategi *Event Management* dalam menyelenggarakan *Virtual Event* di masa pandemi COVID-19 (Studi Kasus pada EO Friends Entertainment dalam menyelenggarakan Semarak Kampung Berseri Astra 2020)’ akan membantu mahasiswa ataupun peneliti lain dengan topik penelitian *Event Management* dan *Digital Transformation*. Diharapkan penelitian dengan topik *Event Management* akan semakin banyak informasi untuk digali dan semakin diminati. Dengan topik industri *event* di masa pandemi, diharapkan juga bisa bermanfaat sebagai informasi pendukung bagi penelitian yang membahas *event management*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Peneliti berharap penelitian ini bisa bermanfaat untuk tindakan praktis dalam melakukan penyelenggaraan *event* melalui *virtual platform*, dengan memperhatikan tahap-tahap dalam persiapan maupun pelaksanaannya. Selain itu, dengan adanya penelitian ini, para praktisi dibidang *event* juga turut memperhatikan elemen-elemen dari *event* itu sendiri, sehingga para praktisi tersebut dapat menyelenggarakan *event* yang layak serta dapat menghindari kesalahan-kesalahan yang terdapat pada *event* dalam penelitian ini. Dalam konteks *event* berbasis *virtual platform*, peneliti kedepannya berharap *event* yang diadakan akan menjadi lebih bervariasi dan kreatif. Bagi Friends Entertainment, diharapkan penelitian ini bisa berguna untuk bahan evaluasi strategi *event management* di masa yang akan datang.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Dalam menyusun penelitian ini, peneliti menemukan beberapa keterbatasan penelitian yaitu kurangnya referensi mengenai *event* berbasis *virtual platform*.