

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Olahraga menjadi satu aktivitas yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Salah satu kegiatan yang memiliki tujuan untuk membuat tubuh menjadi sehat, bukan hanya kesehatan jasmani namun juga kesehatan rohani (Suleyman Yildiz, 2012, p. 689). Sejak semasa sekolah bahkan bagi beberapa orang, sejak semasa balita pun mereka sudah melakukan aktivitas olahraga. Menurut Giriwijoyo (2005) olahraga merupakan rangkaian gerakan yang dilakukan secara teratur dan terencana. Di mana hampir di semua aktivitas kehidupan kita memerlukan gerakan yang bisa termasuk dalam aktivitas olahraga. Berbagai cabang olahraga ada di dunia ini, mulai dari yang menggunakan alat, menggunakan bola, hingga hanya menggunakan kekuatan dan kelenturan tubuh. Tentu saja di tiap-tiap negara memiliki cabang olahraga unggulan yang berbeda- beda.

Di Indonesia, selain sepak bola, olahraga yang banyak digemari oleh masyarakat adalah bulu tangkis. Kita bisa melihat orang-orang bermain bulu tangkis di mana saja, baik sebagai hiburan yang dimainkan di depan rumah, di jalan, atau di taman. Olahraga yang dimainkan oleh minimal dua orang ini memiliki tata cara permainan seperti tennis. Pada olahraga bulu tangkis, para pemain hanya perlu memukul *shuttlecock* hingga *shuttlecock* tersebut jatuh di atas daerah permainan lawan yang ditentukan dan tidak membiarkan lawan melakukan hal yang sama (Sigit Nugroho, 2020).

Bulu tangkis sendiri sudah dipertandingkan di Olimpiade sejak 1992. Perkembangan bulu tangkis dunia juga banyak sekali mengalami peningkatan dan berkelanjutan yang melahirkan badan internasional untuk cabang olahraga ini di tahun 1934 dengan bernama International Badminton Federation (IBF). Namun, pada akhirnya diganti nama menjadi Badminton

World Federation (BWF) pada 24 September 2006. Tercatat kurang lebih 169 negara menjadi anggotanya (Sigit Nugroho, 2020). Termasuk Indonesia.

Menurut Sigit Nugroho (2020, p15) cabang olahraga bulu tangkis di Indonesia diatur dalam organisasi PBSI (Persatuan Bulu Tangkis Seluruh Indonesia) yang sudah berdiri sejak 5 Mei 1951. Indonesia sendiri banyak mencatat prestasi di perbulutangkisan dunia, khususnya pada piala Thomas. Indonesia tercatat sebagai negara yang paling banyak meraih kejuaraan. Kejayaan bulu tangkis Indonesia dimulai ketika Tan Joe Ho menjadi juara *All England* tahun 1957 yang kemudian disusul oleh pemain lainnya pada ajang lainnya dan semakin berkembang (Sigit Nugroho, 2020, p.17). Karena kepopuleran bulutangkis Indonesia ini yang membuat olahraga tersebut menjadi populer. Pertandingan bulu tangkis menjadi suatu acara yang dinantikan oleh banyak masyarakat. Banyak sekali acara pertandingan bulu tangkis di Indonesia seperti Indonesia Masters yang diadakan setiap tahunnya sejak 2010, BWF yang diadakan setiap 3 tahun sekali, serta Piala Thomas yang digelar setiap 2 tahun sekali.

Menurut Data Indonesia *Event Industry Council* (Ivendo), diakibatkan dengan adanya pandemi Covid-19 terjadi kerugian antara Rp2,69 triliun hingga Rp6,94 triliun. Karena, sekitar 96,43% acara di 17 provinsi harus ditunda, dan 84,20% lainnya dibatalkan (Koesno, 2020). Industri *Event* mengalami kemunduran yang signifikan akibat adanya pandemi Covid-19, banyak sekali *Event* yang terpaksa harus ditunda atau bahkan dihentikan akibat adanya kebijakan PPKM salah satunya adalah *event* pertandingan bulu tangkis. Namun dengan penurunan kasus positif di Indonesia kini membuat kebijakan tersebut menjadi longgar serta diterapkannya era *new normal*, membuat *event* pertandingan bulu tangkis mulai diadakan kembali. Meski demikian, dalam penyelenggaraan *event* tersebut tetap diberlakukannya beberapa kebijakan seperti yang terdapat dalam panduan pelaksanaan kebersihan, kesehatan, keselamatan, dan

kelestarian lingkungan di penyelenggaraan yang dikeluarkan oleh kemenparekraf seperti melakukan skrining kesehatan sebelum acara berlangsung, menyiapkan alat kesehatan seperti *hand sanitizer*, sabun cuci tangan, atau masker, hal ini berguna agar tetap mencegah terjadinya kasus positif yang naik (Tim Komunikasi Satgas Covid, 2021).

Ajang-ajang kejuaraan bulu tangkis di Indonesia banyak diselenggarakan oleh masyarakat, baik kejuaraan yang bersifat kompetisi maupun kejuaraan yang bersifat *entertain* atau menghibur. Vindes Sport Tepok Bulu 2022 merupakan salah satu ajang kejuaraan bulu tangkis yang diadakan oleh Vindes Corp, salah satu media kreatif yang didirikan oleh Vincent Rompies dan Deddy Mahendra Desta sebagai wadah untuk anak muda mengekspresikan diri melalui seni dan musik. *Event* olahraga yang diadakan oleh Vindes Corp ini sendiri bukanlah yang pertama, sebelumnya Vindes Corp pernah mengadakan ajang kejuaraan pingpong pada tahun 2021 silam. Meskipun bersifat menghibur namun ajang kejuaraan ini dimainkan dengan serius oleh masing-masing pemain yang mengikuti kejuaraan ini. Jika sebelumnya Vindes Sport diselenggarakan secara *online* yaitu *live streaming* di kanal Youtube karena industri *Event* belum diperbolehkan menyelenggarakan *Event*, namun Tepok Bulu 2022 kali ini diselenggarakan secara *offline* dan *live streaming* di kanal Youtube. CEO dari Vindes Corp, Deddy Mahendra Desta dalam *press conference* Tepok Bulu 2022 yang disiarkan langsung melalui youtube Vindes (2022) mengatakan alasan mengapa Vindes memilih bulu tangkis sebagai olahraga yang diperlombakan adalah karena bulutangkis termasuk salah satu olahraga yang sangat populer di kalangan masyarakat Indonesia. Selain itu juga bulutangkis di Indonesia banyak menyumbangkan piala pada kanca pertandingan Internasional.

Selain itu, Vincent Rompies selaku direktur dari Vindes Corp sendiri menyatakan pada *press conference* Tepok Bulu 2022 yang disiarkan langsung melalui youtube Vindes pada Rabu, 22 Juni 2022 bahwa Tepok

Bulu 2022 ini juga memiliki tujuan untuk terus membangkitkan olahraga di Indonesia khususnya bulu Tangkis Indonesia serta mendorong masyarakat untuk selalu berolahraga. Ia juga mengatakan bahwa pertandingan yang mereka buat ini bukan untuk melihat siapa yang menjadi juara tetapi dinilai dari keberhasilan mereka meramaikan industri olahraga Indonesia dengan sajian *sportainment* yang berkualitas, tentunya juga edukatif dan inspiratif (Vindes, 2022).

Sajian *sportainment* yang diadakan pada 3 Juli 2022 di Britama Arena Mahaka Square ini bisa dibilang sukses besar video pertandingan Tepok Bulu 2022 ini berhasil ditonton lebih dari 8 juta *views* serta menjadi perbincangan di media sosial serta sempat menduduki trending nomor satu di *Youtube* dalam kurun empat hari dan trending di *Twitter*. Tidak hanya dinilai dari itu, keberhasilan dari Tepok Bulu 2022 sendiri dinilai dari antusiasme penonton yang terbilang sangat tinggi dengan tinggi *concurrent* hampir 500 ribu *viewers* saat *live* (Vindes, 2022). Seperti yang dikatakan oleh Fatkhurrohman (2019), *Special Event (Sport Event, festival, carnival, konser dan sejenisnya)*, menjadi sebuah komponen dalam industri *Event*, dijelaskan dengan aktivitas atau acara yang bertujuan mempersatukan orang-orang di satu tempat yang sama, ini dibuktikan dengan Vindes Corp yang berhasil mengumpulkan 2 ribu penonton yang tiket penjualannya habis dalam 2 jam. Kelebihan dari Tepok Bulu 2022 ini merupakan acara yang ditayangkan secara *hybrid (online dan offline)* sehingga audiens yang disasar bisa lebih luas karena dapat dikonsumsi secara *online*.

Dalam ajang kejuaraan Tepok Bulu disini yang bermain bukanlah hanya CEO dari Vindes Corp melawan Valentino “Jebret” namun juga disini dihadirkan beberapa pemain yang membantu memeriahkan acara seperti pasangan ganda putri Anya dan Raisa serta Erika dan Hesty. Selain pemain yang dihadirkan dari selebriti untuk memeriahkan, di acara ini juga mengundang coach Justin sebagai komentator dan pemain legenda bulu tangkis Taufik Hidayat dan Ricky Subagja, serta beberapa bintang tamu

yang ikut membantu meramaikan Tepok Bulu 2022 seperti Oom Leo Berkaroke ft. Dustin Tiffany. Dengan penyusunan acara yang dikemas dengan adanya Live music membuat Tepok Bulu 2022 menjadi terobosan serta kemajuan dalam industri *Event* khususnya *Event sport*.

Dalam membentuk sebuah *Event*, manajemen event yang baik sangat dibutuhkan. *Event Management* yaitu kegiatan yang didesain, dilakukan, direncanakan dan koordinasi serta dilakukannya pengawasan untuk mewujudkan sebuah kegiatan profesional yang mempertemukan sekelompok orang dengan memiliki tujuan perayaan, pendidikan, pemasaran, reuni serta bertanggung jawab mengadakan penelitian (Goldblatt, 2014).

Dalam menyelenggarakan sebuah *Event* khususnya di era *new normal* ini tentu saja memiliki beberapa hambatan dan kendala sehingga dibutuhkannya management yang dapat membantu acara berjalan sesuai dengan rencana. Hal ini biasanya disebut dengan *Event Management*. *Event Management* berarti pengorganisasian suatu aktivitas yang diatur secara profesional, sistematis, efisien dan efektif (Muhajir, 2020, p. 12). Terdapat beberapa aktivitas dari *Event Management* yaitu perencanaan konsep hingga pelaksanaan, serta pengawasan. Dalam *Event Management*, kerja sama dan kegigihan dari sekelompok orang yang mempunyai visi atau tujuan yang sama untuk mewujudkan sebuah acara yang sesuai dengan harapan penyelenggara sangat dibutuhkan (Kusuma, 2016, p. 4). *Event Management* tidak hanya memiliki tanggung jawab dalam memobilisasi sekelompok orang, tetapi ikut bertanggung jawab mengenai aktivitas yang dilaksanakan sebelum acara diselenggarakan. Contohnya seperti melakukan perencanaan, membuat desain kegiatan, berkoordinasi dan pengawasan. Berkaitan dengan hal ini, kesuksesan *Event* juga tidak dipungkiri karena adanya faktor dari kerja sama dan kegigihan *team* yang memiliki tujuan yang sama yaitu kesuksesan acara sehingga menghasilkan acara yang sesuai dengan harapan (Kusuma, 2016, p. 4). Dapat ditarik kesimpulan dari penjelasan mengenai

*event management* di atas bahwa pada dasarnya, prinsip dari *Event Management* adalah disaat sebuah *Event* diorganisir, maka akan terjadi suatu perubahan (Goldblatt, 2013, p. 65).

Dengan persiapan yang hanya memakan waktu kurang lebih 35 hari, Vindes Sport Tepok Bulu bisa dinobatkan menjadi *sportainment* yang sangat sukses di era *new normal* dengan terobosan dan kemasan baru di dalam acara nya. Maka dari itu, melalui penelitian ini penulis ingin membahas mengenai *Event Vindes Sport Tepok Bulu 2022* dengan fokus utama yaitu strategi *Event Management* di era *new normal*. Poin penting dalam penelitian ini yakni ingin mengetahui serta memahami bagaimana pengimplementasian dari tahapan *research, design, planning*, hingga *divestment/legacies*. Dengan adanya penelitian mengenai topik ini, bisa dijadikan acuan serta evaluasi dalam membuat *Event* serupa. Maka dari itu, penulis melakukan penelitian dengan judul “Strategi *Event Management* Vindes Sport Tepok Bulu 2022 dalam Era New Normal.

## 1.2 Rumusan Masalah

Pada masa pasca pandemi ini terutama pada era *new normal*, *Event* mulai diselenggarakan secara offline salah satunya *Event sportainment*. Vindes Sport Tepok Bulu 2022 merupakan *Event sportainment* yang dikemas secara *fun* dan edukatif dengan penyusunan *content* gimik dan *entertain* di dalamnya. Sportainment ini diselenggarakan secara *offline* di era *new normal* dengan keberhasilannya mencuri perhatian banyak netizen dan sukses diselenggarakan dengan habisnya penjualan tiket sebanyak 2000 tiket dalam 2 jam serta mendapatkan *viewers* pada *streaming* youtube sebanyak 5 ratus ribu *views*.

Melihat tingginya tingkat kesuksesan dari *Event sportainment* yang diselenggarakan oleh Vindes ini, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana strategi *Event management* Vindes Sport Tepok Bulu 2022 di

era *new normal*?

### **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Dengan latar belakang masalah di atas, peneliti telah menemukan pertanyaan penelitian yang menjadi pokok dalam studi penelitian ini, yakni bagaimana strategi *Event management* Vindes Sport Tepok Bulu 2020 di era *new normal*?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana strategi *Event management* Vindes Sport Tepok Bulu 2022 dalam era *new normal*.

### **1.5 Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan beberapa kegunaan, yakni kegunaan ilmiah dan praktis sebagai berikut:

#### **1.5.1 Kegunaan Akademis**

Penelitian ini diharapkan bisa berguna sebagai sumber referensi ke depannya bagi pihak-pihak yang akan melakukan penelitian dengan topik dan konsep serupa. Selain itu diharapkan agar penelitian ini bisa menambah kajian ilmu pengetahuan komunikasi serta bisa menjadi data untuk mengetahui strategi *Event Management* dalam sebuah acara di era *new normal* ini.

#### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan agar bisa bermanfaat untuk bagi pelaksana praktis dalam industri *Event* dengan mengimplementasikan strategi-strategi dalam *Event Management* sehingga bisa menghasilkan *output* yang maksimal. Serta untuk Vindes Corp diharapkan dengan adanya penelitian ini bisa digunakan untuk bahan referensi dan evaluasi untuk melakukan

strategi *Event Management* selanjutnya.

### **1.5.3 Kegunaan Sosial**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bisa mejadi wawasan bagi pihak penyelenggara *event* yang lain untuk melakukan *event management* sehingga bisa menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk menjawab permasalahan dan isu yang ada.

### **1.5.4 Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat keterbatasan dalam mengumpulkan data informasi dari beberapa pihak terutama mengenai pemain serta menyesuaikan jadwal wawancara dengan key informan dan informan ahli.

