

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan bisnis pariwisata saat ini kian pesat seiring perkembangan jaman yang serba teknologi. Perkembangan yang pesat ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari segi teknologi yang pesat, perubahan perilaku konsumen, maupun dampak global. Dalam beberapa tahun belakang ini, industri pariwisata banyak mengalami transformasi yang cukup besar akibat pandemi COVID-19 lalu. MICE (*Meeting, Incentive, Convention, Exhibition*) merupakan salah satu sub-sektor pendukung kegiatan ekonomi pariwisata yang terdampak dan mengalami kerugian di sepanjang tahun 2020 yang diperkirakan mencapai 44,3 triliun rupiah (Fayyadh, 2023).

Industri MICE berkembang pesat di Indonesia dan memiliki peran strategis dalam menggerakkan pertumbuhan ekonomi daerah melalui keterlibatan berbagai sektor industri yang saling terintegrasi. Hal ini tertulis dalam Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pedoman Destinasi Penyelenggaraan Pertemuan, Perjalanan Insentif, Konvensi dan Pameran dalam Bab 1 yang berbunyi “*MICE merupakan kegiatan yang melibatkan berbagai sektor industri seperti sektor transportasi, perjalanan, rekreasi, akomodasi, makanan dan minuman, tempat penyelenggaraan acara, teknologi informasi, perdagangan, keuangan, sehingga MICE dapat digambarkan sebagai industri multiplier effect yang dapat menggerakkan roda perekonomian pada daerah tujuan wisata atau destinasi.*”. Penyelenggaraan MICE tidak hanya berdampak pada sektor pariwisata, tetapi juga berkontribusi secara luas terhadap pertumbuhan ekonomi masyarakat sekitar destinasi penyelenggara.

Bidang usaha dalam industri jasa ini salah satunya adalah penyelenggara acara atau saat ini biasa dikenal dengan sebutan *event organizer*. Sebuah penyelenggara acara dibangun dari sebuah tim yang mencatat setiap detail dari proses pemilihan acara, pengemasan acara, memenuhi pembayaran, mengurus perizinan, meyakinkan keamanan pelaksanaan, merekam gejolak keinginan pasar, serta menyiapkan teknologi dan pemasarannya, sampai pada *event report* (laporan

pertanggungjawaban) atau evaluasi (Rumerung, 2018). Jasa penyelenggaraan acara ini banyak digadang-gadang oleh klien yang ingin menyelenggarakan suatu acara. Jasa ini merupakan paket komplit dalam merealisasikan suatu acara tanpa pikir panjang dan lebih efisien.

Penyelenggaraan suatu *event* atau bahkan *hybrid event* sering dilakukan oleh beberapa *event organizer* pada saat pandemi dan pasca pandemi COVID-19. Berikut merupakan tabel data beberapa penyelenggaraan *hybrid event* dari tahun 2020 sampai dengan tahun 2024.

Tabel 1.1 Penyelenggaraan *hybrid event* pada saat pandemi dan pasca pandemi COVID-19

No	Tahun	Nama <i>Hybrid Event</i>	<i>Event Organizer</i>
1.	2020	Indonesia Diecast Expo Hybrid 2020	PT. Langgeng Pariwara Internasional
2.	2021	<i>Indonesia Internal Motor Show (IIMS) Hybrid</i>	Presiden Direktur PT. Dyandra Promosindo
3.	2022	40 Tahun PT. Bumen Redja Abadi	Groovy Indonesia
4.	2023	ASN <i>Culture Fest</i> 2023	V-Cube Indonesia
5.	2024	<i>South Asia Portfolio Forum</i>	Phenom <i>Event</i> Indonesia Bali

Sumber : Andika (2020), Sofyan (2021), Groovy (2022), V-Cube (2023), Matamu Studio (2024)

Phenom *Event* Indonesia dinaungi oleh suatu badan perusahaan utama, yaitu Phenom *Management Group* (PMG) yang memiliki beberapa anak perusahaan yang terbagi menjadi beberapa divisi. Divisi di dalam Phenom antara lain Phenom *Event* Indonesia Bali, Bali *Rental Center* (BRC), *Specta Production*, *Raptcha Event Organizer*, *In Coach Asia* (ICA), *The Magendra*, *Catavaca Rejuvenate*, dan Matamu Studio. Tiap anak perusahaan Phenom memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing, seperti tim *executive event*, tim *admin event*, tim *sales marketing*, tim akuntansi, tim *equipment* dan *engineering*, tim *team building* yang berfokus pada peningkatan kerja sama antar anggota di dalam sebuah organisasi, serta tim

dokumentasi *live streaming* atau siaran langsung yang bernama Matamu Studio. Matamu Studio merupakan anak perusahaan dari Phenom yang di dalamnya berfokus pada dokumentasi *live streaming* dalam penyelenggaraan suatu *hybrid event*. Divisi ini mengontrol seluruh kegiatan dokumentasi, baik saat *hybrid event* berlangsung maupun mengontrol segala peralatan komunikasi dan pengarsipan data atau berkas siaran langsung setiap acara yang diselenggarakan oleh Phenom Event Indonesia. Matamu Studio telah menyelenggarakan *hybrid event*, baik tingkat nasional maupun internasional.

*Hybrid event* merupakan salah satu bentuk bisnis dari industri pariwisata MICE. *Hybrid event* yaitu gabungan antara acara luring dengan komponen virtual atau daring yang melibatkan audiens dengan suatu acara secara langsung dan menyeluruh di dalam lingkungan virtual atau daring melalui platform acara virtual seperti *live streaming* atau metode lain (Simons, 2019). Konsep *hybrid event* ini dapat mencapai lebih banyak audiens dari batas maksimal peserta, hal ini dikarenakan audiens yang tidak dapat hadir secara langsung atau luring dapat mengikuti dan menikmati acara secara daring. Salvatori (2024) mengemukakan bahwa *hybrid event* merupakan salah satu solusi yang bisa dimanfaatkan apabila ada audiens atau peserta yang tidak dapat hadir secara luring, seperti biaya perjalanan yang terbatas, peserta memiliki anggaran perjalanan yang terbatas dan berhalangan hadir ke lokasi acara, dan tempat acara mempunyai kapasitas yang terbatas, sehingga tidak semua peserta dapat berkumpul di tempat.

Dalam pengelolaan suatu *event* atau acara, menurut Silvers (2003) terdapat model EMBOK atau *Event Management Body Of Knowledge* yang menjelaskan tiga dimensi mengenai keterampilan esensi dan pengetahuan untuk membuat, mengembangkan, dan menyelenggarakan suatu acara. Dimensi EMBOK antara lain *Domains*, *Phases*, dan *Processes*. Tujuan dari model ini adalah untuk menciptakan kerangka kerja pengetahuan dan proses yang digunakan dalam manajemen *event* atau acara yang dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan dari berbagai budaya, pemerintahan, program pendidikan, dan organisasi.

*Hybrid event* yang menawarkan kemudahan dengan konsep acara luring dan daring juga memiliki tantangan dan permasalahan di dalamnya, antara lain

teknologi dan koneksi yang mumpuni, logistik dan koordinasi, serta biaya. Matamu Studio memiliki beberapa peralatan dan teknologi yang mumpuni dalam menyelenggarakan sebuah acara *hybrid*, namun Matamu Studio juga mendapatkan kendala pada peralatan yang mumpuni ini. Teknologi yang kian berkembang pesat dapat menjadi ancaman bagi sumber daya manusia yang bekerja dan berfokus pada multimedia seperti Matamu Studio. Di lain hal itu, koordinasi tim dan manajemen sumber daya manusianya juga merupakan tantangan bagi Matamu Studio dalam pelaksanaan *event*. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus untuk menganalisis pelaksanaan *hybrid event* di Matamu Studio yang berkecimpung dalam *hybrid event*, khususnya dokumentasi siaran langsung.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil penjabaran dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan manajemen sumber daya manusia dalam mengkoordinasi sebuah *hybrid event* di Matamu Studio?
2. Bagaimana proses manajemen peralatan multimedia *hybrid event* di Matamu Studio?
3. Bagaimana strategi penyelenggaraan *hybrid event* yang diterapkan di Matamu Studio?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil penjabaran dari rumusan masalah yang telah diperoleh, terdapat dua tujuan umum dan tujuan khusus penulisan skripsi yaitu sebagai berikut:

### 1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penyelenggaraan manajemen *hybrid event*, seperti persiapan *live streaming*, pelaksanaan atau *in charge live streaming*, dan pemberesan alat-alat *live streaming*.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

1. Menganalisis pelaksanaan manajemen sumber daya manusia dalam mengkoordinasi sebuah *hybrid event* di Matamu Studio, seperti sistem pembagian job desk tiap anggota di Matamu Studio, sistem perekrutan dan kualifikasi *daily worker* yang dipekerjakan.
2. Menganalisis proses manajemen peralatan multimedia *hybrid event* di Matamu Studio, seperti sistem pendataan peralatan multimedia pada saat persiapan *hybrid event* dan pada saat telah selesai menyelenggarakan *hybrid event*.
3. Menganalisis strategi penyelenggaraan *hybrid event* yang diterapkan di Matamu Studio, seperti strategi saat persiapan (*setting up*), strategi saat penyelenggaraan di tempat acara atau *venue (in charge)*, dan strategi saat pembersihan peralatan (*clear up*).

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari hasil pemaparan di atas maka dapat diperoleh beberapa manfaat sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoretis

Melalui karya tulis ilmiah berupa skripsi ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai manajemen dalam proses pelaksanaan *hybrid event* yang dilaksanakan oleh Matamu Studio di bawah naungan Phenom Event Indonesia.

#### 2. Manfaat Praktik

Hasil penelitian dari skripsi ini diharapkan dapat membantu pihak-pihak *event organizer* lainnya juga menerapkan konsep *hybrid event* dan manajemen proses pelaksanaan *hybrid event* yang saat ini menjadi peluang besar dalam dunia bisnis MICE.

#### 3. Manfaat Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong partisipasi luas dalam penyelenggaraan acara melalui *hybrid event*, mengurangi dampak negatif

terhadap lingkungan, dan memperkuat hubungan sosial dengan memadukan teknologi dalam aktivitas komunitas.