

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Event atau acara merupakan suatu kegiatan yang telah dipersiapkan dan kemudian akan diselenggarakan pada waktu tertentu. Pihak penyelenggara *event* atau yang biasa disebut dengan *event organizer* merupakan individu atau sekelompok orang yang melakukan perencanaan konsep, melaksanakan koordinasi, serta melakukan pengawasan dalam upaya merealisasikan kehadiran sebuah kegiatan. Dalam arti sempit, *event* adalah sebuah program yang dilakukan secara terencana untuk mencapai suatu tujuan khusus.

Menurut Kennedy (2009) sebuah kegiatan dapat dikatakan sebagai sebuah *event* apabila memenuhi syarat yaitu terdapat pihak penyelenggara, peserta, dan pengunjung yang berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Pada umumnya, *event* dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu MICE (*Meetings, Incentive, Conventions, Exhibitions*) dan *Special Events*. Allen (2002) berpendapat bahwa *special event* adalah suatu ritual yang istimewa dalam bentuk perayaan, pertunjukan, atau penampilan yang dilaksanakan pada waktu tertentu dan telah direncanakan dengan matang guna untuk memperingati acara khusus atau mencapai tujuan sosial, tujuan budaya, dan tujuan bersama.

Salah satu bagian dari ajang khusus atau *special event* adalah festival. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Getz (2005) festival telah berkembang pesat dalam hal jumlah, keragaman, dan popularitas sejak 1980

baik secara lokal maupun global. Ferdinand (2016) mendefinisikan festival sebagai suatu kemeriahan yang dirayakan oleh masyarakat dalam rangka memperingati peristiwa penting atau kejadian yang bersejarah.

Festival diselenggarakan dengan berbagai macam tujuan, contohnya untuk merayakan suatu hal, menyatukan berbagai komunitas di suatu golongan masyarakat, selain itu juga dapat untuk menghilangkan kejenuhan masyarakat diluar aktivitas mereka sehari-hari. Terdapat 4 jenis festival, yaitu festival budaya, festival seni, festival film, dan festival musik.

Menghadiri festival musik telah menjadi suatu hiburan yang populer dan digemari masyarakat, khususnya bagi para penikmat musik. Seiring dengan berjalannya waktu, maraknya festival musik di Indonesia yang terus berkembang juga memberikan wadah bagi musisi lokal maupun internasional untuk tampil di hadapan penggemarnya. Tidak hanya menampilkan musisi berbakat, saat ini berbagai festival musik berlomba-lomba untuk menghadirkan pengalaman berbeda bagi pengunjung dalam menikmati festival musik.

Suatu festival musik yang sukses mampu menciptakan sebuah pengalaman pengunjung yang berkesan dan tidak dapat diperoleh selain dengan hadir secara langsung pada festival tersebut. *“When it is over, you cannot experience again.”* Getz (1997) menyampaikan bahwa pengalaman pengunjung suatu festival hanya bisa dirasakan pada saat momen penyelenggaraan festival tersebut dan pengunjung sudah tidak dapat memperoleh pengalaman yang dimaksud apabila festival itu telah berakhir.

Menurut KBBI, pengalaman dapat diartikan sebagai sesuatu yang pernah dialami (dijalani, dirasai, ditanggung) dan terbagi menjadi pengalaman yang

baik atau tidak baik. Pengalaman pengunjung suatu *event* akan berdampak pada pertimbangannya dalam menilai kepuasan, keputusan apakah ingin berkunjung kembali di tahun selanjutnya, dan merekomendasikannya (Ko, 2000). Untuk mencapai suatu pengalaman yang baik, berkesan, dan dapat diterima oleh para pengunjung maka sebuah *event* harus direncanakan secara detail mulai dari tahap *pre* atau perencanaan, pelaksanaan, dan *post event*.

Mayoritas penyelenggara *event* atau *event organizers (EO)* banyak menghabiskan waktunya pada tahap *pre-event* atau ketika proses perencanaan. Dalam fase ini, banyak gagasan bermunculan mengenai ide atau konsep awal yang kemudian dibentuk menjadi materi-materi yang akan diberikan kepada para pengunjung. Charles (2002) mengatakan bahwa 90% dari pekerjaan pembuatan suatu *event* dihabiskan pada tahapan *pre-event* dan sisanya dihabiskan pada saat fase pelaksanaan *event* dan *post event*.

Setiap *event* wajib memberikan pengalaman yang spesial kepada pengunjung. Hal ini dilakukan oleh salah satu *event organizer* ternama yaitu Ismaya Live yang menyelenggarakan festival musik EDM (*electronic dance music*) terbesar di Indonesia bernama Djakarta Warehouse Project atau biasa disingkat menjadi DWP. Ismaya Live didirikan pada tahun 2011 oleh tiga sekawan bernama Christian, Brian, dan Bram berada dibawah naungan Ismaya Group yang merupakan salah satu *market leader* dalam industri *lifestyle* di Indonesia. Ismaya Group mempunyai *brand – brand* lain yang bergerak di bidang *hospitality* seperti restoran, *lounge*, dan tempat hiburan lainnya yang tersebar di dalam maupun di luar negeri.

Setelah lebih dari satu dekade bergerak di bidang *event organizer*, Ismaya Live berhasil memecahkan rekor dengan menetapkan standar baru dalam industri *live event*. Seperti yang dikatakan oleh majalah Forbes dan Billboard Asia bahwa Ismaya Live merupakan salah satu promoters sukses yang terkemuka di Indonesia. Berlokasi di Gandaria 8 Office Tower Jakarta Selatan, Ismaya Live berhasil menyelenggarakan berbagai *event* dengan skala internasional seperti yang terlampir pada gambar berikut :

GAMBAR 1 PORTOFOLIO ISMAYA LIVE



Sumber : ismaya.com

Djakarta Warehouse Project merupakan salah satu acara anual paling populer yang diselenggarakan oleh Ismaya Live. *Event* ini pertama kali dihelat pada tahun 2008 di sebuah klub malam Jakarta bernama Blowfish dengan konsep *indoor music festival*. Vakum di tahun 2009, lantas Blowfish Warehouse Project berganti nama menjadi Djakarta Warehouse Project mulai dari tahun 2010 sampai dengan sekarang.

Seiring berjalannya waktu, festival musik Djakarta Warehouse Project turut berkembang dan menuai popularitas sehingga tahun ke tahun *venue* festival ini dipindahkan ke tempat yang lebih besar seperti Pantai Karnaval Ancol, Tennis Indoor Senayan, Istora Senayan, EcoPark Ancol, JIExpo Kemayoran, dan Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana Bali. Saat ini, Djakarta Warehouse Project merupakan festival *dance music* tiga hari terbesar se- Asia dengan perolehan jumlah pengunjung pada setiap tahunnya sebagai berikut :

TABEL 1
PERKIRAAN JUMLAH PENGUNJUNG DWP

Tahun	Jumlah Pengunjung
2014	± 70.000
2015	± 80.000
2016	± 90.000
2017	± 90.000
2018	± 75.000
2019	± 90.000

Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2021

Konsep utama *event* Djakarta Warehouse Project adalah festival musik dengan genre *Electronic Dance Music* (EDM) yang merupakan salah satu genre musik yang telah memanfaatkan suara yang dihasilkan secara teknologi. Klasifikasi ini diberikan untuk musik apapun yang berat menggunakan teknologi termasuk *synthesizers* dan *audio productions programs*. (McDonald, 2014; Myer, 2011; St John, 2015). EDM dipahami secara luas sebagai musik elektronik yang diproduksi terutama untuk tujuan penggunaan di klub malam atau di lingkungan yang berpusat pada *dance-based entertainment*.

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Singh dan McDonald (2014) menyatakan bahwa festival musik genre EDM terutama menarik kalangan kaum muda dengan rentang umur 18 – 25 tahun. Pada tahun 2014, World Tourism Organization (UNWTO) juga melakukan penelitian mengenai *youth tourism* atau perjalanan kaum muda yang ternyata sangat banyak dilakukan sehingga telah melampaui statusnya sebagai ceruk pariwisata khusus. Melakukan perjalanan atau *travelling* untuk mendatangi suatu *event* merupakan salah satu dari lima motivasi pengunjung festival musik EDM yaitu *fun & dance, novelty & excitement, group identity & entertainment, life style & well-being*, dan *travel & escape*. (Kruger, Saayman, 2016)

Namun lima motivasi pengunjung festival musik EDM tersebut tidak dapat di-implementasikan pada penyelenggaraan Djakarta Warehouse Project 2020 dikarenakan pandemi COVID-19 yang sedang melanda hampir seluruh negara di dunia. Dampak yang dihasilkan bukan hanya tertuju pada sektor kesehatan, tetapi juga ke berbagai sektor lain seperti ekonomi, sosial, pendidikan, dan pariwisata. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 21 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam upaya memutus rantai persebaran virus ini maka *organizer* DWP yaitu Ismaya Live melakukan adaptasi menjadi event *online* atau *virtual*.

Kenyataannya, tidak hanya *event* Djakarta Warehouse Project yang terkena dampak pandemi virus COVID-19 ini, berikut adalah daftar festival musik di Indonesia sepanjang tahun 2020 yang terpaksa harus menunda, membatalkan, atau bahkan merubah konsep menjadi *virtual event* :

TABEL 2
STATUS DAFTAR FESTIVAL MUSIK DI INDONESIA
SELAMA TAHUN 2020

No.	Event	Status
1	Love Festival 2020	Berhasil Diselenggarakan
2	Java Jazz Festival 2020	Berhasil Diselenggarakan
3	Billboard Top 100 Live 2020	Berhasil Diselenggarakan
4	Playlist Love Festival 2020	Berhasil Diselenggarakan
5	We The Fest 2020	Virtual Event
6	Djakarta Warehouse Project V	Virtual Event
7	Lemari Musik Vol 1 : Retro Pop 2020	Berhasil Diselenggarakan
8	Head In The Clouds Jakarta	Ditunda
9	The 10th Music Gallery 2020	Ditunda
10	Hammersonic 2020	Ditunda
11	Jogjarockarta International Rock Music Festival 2020	Berhasil Diselenggarakan
12	Jakarta Block Party 2020	Berhasil Diselenggarakan
13	LaLaLa Festival 2020	Ditunda
14	We Are Connected Festival 2020	Ditunda
15	First Festival Live 2020	Virtual Event
16	Neverwhere	Virtual Event

TABEL 2
STATUS DAFTAR FESTIVAL MUSIK DI INDONESIA
SELAMA TAHUN 2020 (LANJUTAN)

17	Melomaniac	Virtual Event
18	Soundrenaline 2020	Dibatalkan
19	90s Fest 2020	Dibatalkan
20	Synchronize Fest 2020	Virtual Event
21	Music Gallery 2020	Dibatalkan
22	Jazz Gunung 2020	Hybrid Event
23	Folk Music Festival 2020	Dibatalkan
24	Joyland Festival 2020	Virtual Event
25	GUDFEST 2020	Dibatalkan
26	Bali Spirit Festival 2020	Ditunda
27	Sound Flare Xperience 2020	Berhasil Diselenggarakan
28	This Is Life Festival 2020	Virtual Event
29	Prambanan Jazz 2020	Virtual Event
30	Wave of Cinema 2020	Virtual Event

Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2021

Virtual event adalah sebuah acara dimana sekelompok orang dapat bertemu dan berkumpul bersama namun tidak secara fisik, melainkan hanya terkoneksi pada suatu platform yang sama secara online. Istilah *virtual event* mungkin baru menjadi awam di telinga masyarakat saat ini karena merupakan salah satu dari

dampak pandemi COVID-19. Namun sebenarnya *virtual event* sudah ada sejak akhir abad ke-20, tetapi saat itu julukannya adalah *teleconferencing*.

Penelitian ini akan berfokus pada bagaimana pengalaman pengunjung terhadap festival musik Djakarta Warehouse Project 2020 yang dihelat dengan format *virtual event*. Dalam mengukur kualitas festival, penulis menggunakan teori yang dibuat oleh Charles and Cole (2009) yaitu mengukur pengalaman pengunjung di suatu festival dilihat dari aspek *programs, entertainment, dan amenities*. Penulis tertarik membahas topik pengalaman pengunjung karena melihat antusiasme para pengunjung yang tidak berkurang meskipun konsep DWP berubah dari festival musik pada umumnya menjadi virtual.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengalaman pengunjung virtual festival Djakarta Warehouse Project 2020 ditinjau dari aspek *program* ?
2. Bagaimana pengalaman pengunjung virtual festival Djakarta Warehouse Project 2020 ditinjau dari aspek *amenities* ?
3. Bagaimana pengalaman pengunjung virtual festival Djakarta Warehouse Project 2020 ditinjau dari aspek *entertainment* ?

C. Tujuan Penulisan

1. Tujuan Formal

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat pencapaian kelulusan mahasiswa/i diploma IV, program studi Manajemen Konvensi dan Event di Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung.

2. Tujuan Operasional

Menghasilkan informasi dan rekomendasi untuk diberikan kepada Ismaya Live selaku *event organizer* agar dapat mengetahui pengalaman pengunjung virtual festival Djakarta Warehouse Project 2020 sebagai dasar pertimbangan dalam penyelenggaraan virtual event selanjutnya.

D. Pembatasan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini penulis memiliki keterbatasan dikarenakan virtual festival ini merupakan fenomena baru yang merupakan dampak dari pandemi virus COVID-19 maka ada berapa teori festival pada umumnya yang tidak dapat diimplementasikan dalam penelitian ini seperti kebersihan festival, toilet, *booth* makanan dan *merchandise*, *signage*, dll

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap dapat memberikan kontribusi pada pengembangan penelitian di bidang ilmu manajemen khususnya mengenai kajian pengalaman pengunjung dalam sebuah virtual festival.

2. Manfaat Praktis

Penulis berharap dapat memberikan informasi terkait penilaian xdan rekomendasi bagi pihak penyelenggara virtual festival Djakarta Warehouse Project 2020 dalam *event* selanjutnya.