

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Penyelenggaraan *Event* besar, seperti konser musik, festival, konferensi, dan acara olahraga, merupakan kegiatan yang melibatkan berbagai pihak dengan kepentingan yang beragam. Keberhasilan suatu *Event* tidak hanya ditentukan oleh aspek teknis dan logistik, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh manajemen komunikasi yang efektif. Manajemen komunikasi mencakup koordinasi antara penyelenggara, peserta, penonton, media, dan pihak keamanan. Tanpa adanya komunikasi yang terstruktur dan sistematis, risiko terjadinya miskomunikasi atau ketidaksesuaian informasi menjadi sangat besar, yang pada akhirnya dapat mengganggu jalannya acara atau bahkan memicu insiden yang tidak diinginkan.

Pentingnya manajemen komunikasi juga semakin terasa dalam era digital saat ini, dimana informasi dapat menyebar dengan sangat cepat melalui berbagai platform media sosial. Sebuah kesalahan komunikasi kecil dapat berdampak besar pada citra acara dan penyelenggara. Oleh karena itu, penyelenggara *Event* harus mampu mengelola komunikasi secara efektif, tidak hanya selama acara berlangsung, tetapi juga sebelum dan sesudah acara, termasuk dalam penanganan krisis apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Dengan demikian, manajemen komunikasi yang baik menjadi salah satu elemen penting yang harus diperhatikan dalam penyelenggaraan *Event* besar agar tujuan acara tercapai dengan sukses.

Komunikasi yang buruk dalam manajemen *Event* dapat menyebabkan berbagai masalah serius yang berdampak pada keberhasilan acara. Ketidakjelasan informasi antara penyelenggara, peserta, dan vendor dapat mengakibatkan kesalahpahaman, penundaan, atau bahkan kegagalan dalam pelaksanaan rencana. Hal ini juga dapat memicu koordinasi yang kacau, di mana anggota tim tidak tahu apa yang harus dilakukan atau kapan melakukannya. Pada akhirnya, komunikasi yang tidak efektif dapat merusak reputasi penyelenggara, menyebabkan ketidakpuasan peserta, dan berpotensi menimbulkan kerugian finansial serta risiko keselamatan.

Berikut contoh dari problem komunikasi dalam manajemen *Event* konser di Indonesia :

1. Bagi – bagi Es Krim Gratis di Wall’s Es Krim Day

Wall’s menggelar *Event* Wall’s Es Krim Day pada Minggu 11 Mei 2014, acara tersebut dilaksanakan secara serentak di delapan kota di Indonesia yaitu : Jakarta di Plaza Selatan Gelora Bung Karno, Medan di Lapangan Merdeka, Yogyakarta di Alun – alun Selatan, Surabaya di Taman Bungkul, Makassar di Anjungan Pantai Losari, Palembang di Gelora Sriwijaya Jakabaring, Banjarmasin di halaman Kantor Gubernur Kalimantan Selatan dan Bandung di Lapangan Balai Kota Bandung.

Event tersebut terdapat berbagai aktivitas seru dan menarik, antara lain serbuan es krim gratis, parade yang melibatkan masyarakat umum, komunitas sepeda dan penjual es krim Wall’s.¹ Menurut Atiek Fatimah, Senior Brand Manager Wall’s PT Unilever Indonesia, Tbk, *Event* ini juga

¹ <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/2047225/bagi-bagi-es-krim-gratis-di-walls-ice-cream-day>, diakses tanggal 20 Februari 2023, pukul 14.35 WIB.

sebagai wujud komitmen Wall's untuk menghadirkan momen penuh kebahagiaan kepada pecinta es krim diseluruh Indonesia. Selain itu *Event* ini juga akan dicetak dalam rekor MURI sebagai “Pembagian Es Krim Gratis Terbanyak dan Di Kota Terbanyak”.

Maksud tujuan *Event* tersebut baik, membagi kegembiraan bersama, namun berujung taman tersebut rusak diinjak – injak massa yang menyerbu es krim gratis, dan juga menyebabkan kemacetan di jalan. Melihat kejadian tersebut Walikota Surabaya, Tri Rismaharini saat berada dilokasi marah besar kepada panitia bahkan tak segan – segan akan memidanakan panitia penyelenggara, karena menurutnya saat ditanyakan kepada beberapa staff acara tersebut tidak berizin. Namun Asisten Branch Manager Wall's, Kaninia Radiyatni, mengaku acara tersebut sudah mengantongi izin dari Dinas Pertamanan dan Polda Jawa Timur.²

2. JogjaROCKarta 2017 : International Rock Music Festival

Jogjarockarta merupakan *Event* musik rock berkelas internasional yang diselenggarakan dari tahun 2017, *Event* ini diselenggarakan setiap tahun dengan menghadirkan musisi rock nasional dan international. Pada saat JogjaROCKarta 2017 *Event* tersebut juga menghadirkan band rock dunia Dream Theater di Stadion Kridosono pada 29 dan 30 September 2017. Indonesia adalah negara satu – satunya pada saat itu Dream Theater bermain dua hari sekaligus dalam *Event* yang sama.

Melihat minat penonton yang besar *Event* tersebut mendapatkan tawaran untuk bermain di Candi Prambanan, akhirnya proposal tersebut

² <https://www.antaranews.com/berita/433731/bagi-bagi-es-krim-gratis-rusak-taman-surabaya> , diakses tanggal 20 Februari 2023, pukul 14.35 WIB.

ditindaklanjuti dengan presentasi di hadapan lebih dari lima belas institusi dan dilakukan sekitar empat kali di Jakarta. Institusi yang disebut adalah semua *stakeholder* pemerintah dan juga komunitas pelindung budaya, serta mempresentasikan teknologi musik yang diminta oleh Dream Theater. Pada tanggal 8 September 2017 penyelenggara *Event* mengantongi izin pertunjukan di Candi Prambanan, penyelenggara segera memindahkan persiapan dari Stadion Kridosono ke Candi Prambanan .

Kurang dari tiga hari sebelum *Event* tersebut terlaksana, Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia (IAAI) menyatakan protes bahwa musik rock dilaksanakan di Candi Prambanan dipindahkan karena mengancam kelestarian Candi Prambanan. Walaupun sudah mengantongi izin, penyelenggara *Event* memutuskan untuk memindahkan venue dari Candi Prambanan ke Stadion Kridosono, persiapan dilakukan sejak 27 September 2017 petang, venue tersebut dipindahkan agar tidak menjadi polemik dunia karena *Event* tersebut melibatkan band dunia.

Dari contoh problem komunikasi dalam manajemen *Event* diatas, dapat disimpulkan bahwasannya komunikasi sangat penting dalam manajemen *Event*. Komunikasi yang efektif merupakan elemen vital dalam manajemen *Event*. Dengan komunikasi yang terstruktur dan berkelanjutan, *Event* dapat berjalan dengan lancar, tujuan *Event* tercapai, dan semua pihak yang terlibat mendapatkan pengalaman positif.

Industri konser dangdut di Indonesia, khususnya di Kabupaten Kediri, merupakan salah satu bentuk hiburan yang sangat populer dan memiliki tempat khusus di hati masyarakat. Dangdut sebagai genre musik yang

merakyat telah menjadi bagian integral dari budaya pop Indonesia. Konser dangdut sering kali menjadi acara hiburan yang dinanti-nantikan oleh masyarakat, terutama di daerah-daerah seperti Kediri, yang memiliki tradisi kuat dalam penyelenggaraan acara-acara hiburan rakyat. Konser ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai wadah sosial bagi komunitas untuk berkumpul, merayakan, dan mempererat hubungan sosial di antara sesama.

Di Kabupaten Kediri, konser dangdut sering kali diselenggarakan dalam skala besar, baik sebagai bagian dari perayaan hari-hari besar nasional, acara adat, maupun pesta rakyat. Tingginya antusiasme masyarakat terhadap konser dangdut menjadikan penyelenggaraan acara tersebut sebagai salah satu industri lokal yang signifikan. Namun, dengan besarnya jumlah penonton yang hadir dan melibatkan berbagai pihak, penyelenggaraan konser dangdut juga memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam hal manajemen komunikasi dan koordinasi. Tantangan ini menjadi lebih kompleks seiring dengan pertumbuhan popularitas konser dangdut, yang sering kali melibatkan ratusan hingga ribuan penonton di satu lokasi.

Dalam konteks ini, manajemen komunikasi yang efektif menjadi krusial untuk memastikan bahwa semua aspek penyelenggaraan acara berjalan lancar, mulai dari koordinasi antara artis, kru, penyelenggara, hingga penanganan keamanan dan keselamatan penonton. Di daerah seperti Kediri, di mana konser dangdut sering kali diselenggarakan di lapangan terbuka atau tempat umum lainnya, risiko terjadinya insiden atau kecelakaan yang melibatkan penonton cukup tinggi. Oleh karena itu, penting bagi

penyelenggara untuk memastikan bahwa setiap elemen acara dikelola dengan baik melalui sistem komunikasi yang jelas dan responsif. Selain itu, dengan semakin meningkatnya penggunaan media sosial, komunikasi yang efektif juga diperlukan untuk mengelola ekspektasi dan interaksi dengan penonton, baik sebelum, selama, maupun setelah acara berlangsung.

Kasus insiden panggung roboh dalam sebuah konser dangdut di Kediri menjadi salah satu peristiwa yang mencolok dan menggambarkan pentingnya manajemen komunikasi yang efektif dalam penyelenggaraan acara besar. Insiden tersebut terjadi karena adanya masalah koordinasi dan pelanggaran prosedur. Panggung roboh ketika konser tengah berlangsung, menyebabkan kepanikan di antara penonton. Meskipun tidak ada korban jiwa, beberapa orang mengalami kekecewaan, dan insiden ini menimbulkan kerugian finansial serta merusak citra penyelenggara acara.

Berdasarkan pemaparan diatas, yang melandasi peneliti untuk meneliti mengenai problem komunikasi dalam *Event* tersebut, salah satu faktor utama yang berkontribusi pada insiden ini adalah kurangnya izin resmi dari pihak berwenang. Penyelenggara tidak memenuhi persyaratan yang diperlukan, termasuk koordinasi dengan otoritas terkait seperti polisi dan dinas-dinas terkait. Hal ini mengakibatkan kurangnya pengawasan dan kontrol yang memadai terhadap infrastruktur dan keselamatan penonton. Selain itu, komunikasi antara penyelenggara yang menyebabkan ketidaksiapan dalam menghadapi situasi darurat. Diangkat dari permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Problem

Komunikasi Dalam Tragedi Panggung Roboh: Analisis Manajemen *Event* Konser Dangdut Di Sumbertowo Kabupaten Kediri”

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana problem komunikasi dalam manajemen *Event* konser dangdut pada tragedi panggung roboh di Sumber Towo?
2. Faktor - faktor apa saja yang menyebabkan tidak maksimalnya *Event* konser dangdut di Sumber Towo ?

C. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis problem komunikasi dalam manajemen *Event* konser dangdut pada tragedi panggung roboh di Sumber Towo.
2. Menganalisis faktor-faktor apa saja yang menyebabkan tidak maksimalnya *Event* konser dangdut di Sumber Towo.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang manajemen *Event* agar dalam pelaksanaan *Event* yang akan datang tidak terjadi hal yang sama, selain itu bisa digunakan sebagai referensi bagi pembaca.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Sebagai wawasan dan pengetahuan dalam manajemen *Event* guna terlaksananya *Event* yang maksimal, menerapkan ilmu yang sudah diperoleh pada bangku perkuliahan.

b. Bagi Pembaca

Sebagai informasi dan solusi terhadap problem komunikasi dalam *Event* dan manajemen *Event* pada sebuah *Event*

E. Definisi Konsep

1. Komunikasi

Komunikasi adalah proses pertukaran informasi, ide, emosi, dan pesan antar individu atau kelompok melalui simbol-simbol, kata-kata, atau tindakan yang dapat dimengerti bersama. Dalam konteks skripsi ini, komunikasi mengacu pada interaksi antara penyelenggara, peserta, dan pihak terkait dalam penyelenggaraan konser.³

2. Tragedi

Tragedi adalah suatu peristiwa yang menyebabkan kerugian besar atau keadaan menyedihkan, seringkali melibatkan kematian atau cedera serius. Tragedi dalam konteks skripsi ini adalah robohnya panggung pada saat konser yang mengakibatkan penonton tercebur kedalam sumber mata air.⁴

3. Manajemen *Event*

Manajemen *Event* adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan acara untuk mencapai tujuan tertentu. Ini termasuk pengelolaan aspek logistik, keamanan, hiburan, dan manajemen risiko. Dalam konteks skripsi ini, manajemen *Event* akan dikaji untuk

³ Muya Syaroh Iwanda Lubis “Komunikasi Antar Pribadi Guru dan Siswa dalam Mencegah Kenakalan Remaja” *Jurnal Network Media* 3 no. 1 (2020): 96.

⁴ Ikhwan “Makna Tragedi dalam konteks kebudayaan” *Adabiyah* 22 no. 1 (2020):104. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/adabiya/article/view/7464/4433>

menilai bagaimana konser tersebut dikelola dan aspek mana yang mungkin telah kontribusi terhadap tragedi.⁵

F. Telaah Pustaka

Telaah Pustaka yakni berupa kajian pemahaman terhadap penelitian terdahulu yang berkaitan dengan problem komunikasi. Berikut beberapa publikasi penelitian ilmiah dari hasil telaah pustaka yang berkaitan dengan penelitian ini :

1. Penelitian yang dilakukan Fatika Bella Ayunda dan Krisna Megantari dengan judul “Analisis manajemen *Event* Reyog Jazz sebagai salah satu strategi komunikasi pemasaran budaya dan wisata Kabupaten Ponorogo” yang terdapat di Jurnal Universitas Muhammadiyah Ponorogo volume 2 nomor 2 tahun 2021. Penelitian ini membahas mengenai bagaimana manajemen *Event* yang dilakukan oleh tim pada *Event* Reyog Jazz, aktivitas apa yang dilakukan pada *Event* Reyog Jazz sebagai wujud strategi komunikasi pemasaran budaya dan wisata Kabupaten Ponorogo, apa saja yang menjadi kendala tim pada saat pembuatan *Event* Reyog Jazz. Hasil penelitiannya yaitu menunjukkan bagaimana tim Reyog Jazz merencanakan *Event* sampai dengan penerapannya. Dan jika dilihat, tim Reyog Jazz sudah menerapkan manajemen *Event* dengan cukup baik meskipun pada implementasinya masih terdapat beberapa evaluasi.⁶

⁵ Mutia Dewi dan Marcha Runyke, “Peran Public Relation dalam Manajemen *Event* (Studi Terhadap Peran Public Relation Galeria Mall dan Plaza Ambarrumo dalam Pengelolaan *Event* Tahun 2013)”, *Jurnal Komunika* 8, no. 1 (2013): 83

⁶ Fatika Bella Ayunda dan Krisna Megantari, “Analisis Manajemen *Event* Reyog Jazz Sebagai Salah Satu Strategi Komunikasi Pemasaran Budaya dan Wisata Kabupaten Ponorogo”, *Commicast* 2, no. 2 (2018):81.

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Jurnal Analisis Manajemen <i>Event</i> Reyog Jazz Sebagai Salah Satu Strategi Komunikasi Pemasaran Budaya dan Wisata Kabupaten Ponorogo. Oleh Fatika Bella Ayunda dan Krisna Megantri tahun 2018.	Penelitian ini sama-sama meneliti Manajemen <i>Event</i> .	Penelitian ini tidak membahas mengenai Strategi Komunikasi Pemasaran.

2. Penelitian yang dilakukan Mohammad Faizha Yudhistira dan Anisa Diniati dengan judul “Analisis Manajemen *Event* Pekan Olahraga Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom 2020” dalam e-Proceeding of Management volume 8 nomor 5 tahun 2021. Penelitian ini membahas mengenai perencanaan terkait *Event* Pekan Olahraga (PEKOR) Fakultas Bisnis Universitas Telkom. Hasil penelitiannya yaitu 1) *Research*, panitia PEKOR observasi melalui media digital terkait yang sedang *booming*; 2) *Design*, dengan *design* yang menarik perhatian massa, panitia PEKOR menggunakan tahap *brainstorming* dan *mindmapping* untuk menarik peserta; 3) Perencanaan, panitia PEKOR menyiapkan rancangan acara sesuai *template* yang telah dibuat sebelum acara dimulai; 4) Koordinasi panitia, peserta, sponsor maupun media patner menggunakan media sosial berupa *Whatsapp*, *Line* dan *Zoom Meeting*; 5) Evaluasi, panitia mengevaluasi diri agar kesalahan dan

kekurangan yang terjadi tidak terulang kembali pada PEKOR yang akan datang.⁷

Tabel 1. 2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Jurnal Analisis Manajemen <i>Event</i> Pekan Olahraga Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom. Oleh Anisa Diniati dan Mohammad Faizha Yudhistira tahun 2020.	Penelitian ini sama-sama meneliti Manajemen <i>Event</i> .	Penelitian ini tidak membahas mengenai PEKOR.

3. Penelitian yang dilakukan Melaprilya Anggun Tafarannisa, Nursilah dan Deden Haerudin dengan judul “Manajemen *Event* Choreonite Vol. 9: Time To Bloom Di Masa Pandemi *Covid-19*” yang terdapat di Jurnal Seni Tari volume 10 nomor 2 tahun 2021. Penelitian ini membahas proses manajemen *Event* serta penerapan empat pilar kesuksesan jangka panjang manajemen *Event*. Hasil penelitiannya yaitu Proses manajemen *Event* Choreonite Vol. 9: Time To Bloom sanggar tari Gigi Art of Dance dijalani dengan baik melalui lima tahap, yaitu Researching, Designing, Planning, Coordinating dan Evaluating, serta memenuhi penerapan empat Pilar Kesuksesan Jangka Panjang Manajemen *Event*, yakni dari segi Time, Finance, Technology, dan Human ReSource Skills. *Event* Choreonite Vol. 9: Time to Bloom sanggar tari Gigi Art of Dance menjadi inovasi baru dan menjadi pendorong bagi semua orang untuk tetap

⁷ Anisa Diniati dan Mohammad Faizha Yudhistira, “Analisis Manajemen *Event* Pekan Olahraga Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom 2020” *e-Proceeding of Management* 8, no 5 tahun 2021.

memaksimalkan potensi serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan untuk mengadakan *Event* seni pertunjukan yaitu seni tari, khususnya di masa pandemi *Covid-19* yang masih terjadi hingga tahun 2021.⁸

Tabel 1. 3 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Jurnal Manajemen <i>Event</i> Choreonite Vol 9: Time To Bloom Di Masa Pandemi <i>Covid-19</i> . Oleh Mellaprilya Anggun Tafarannisa, Nursila dan Deden Haerudin tahun 2021.	Penelitian ini sama-sama meneliti Manajemen <i>Event</i> dan menggunakan metode kualitatif.	Penelitian ini tidak membahas mengenai <i>Event</i> sanggar tari.

4. Penelitian yang dilakukan Lise Asnur, Yuliana dan Sukma Yudistira dengan judul “Analisis Manajemen *Event* di Kriad Hotel Bumiminang Padang Ditinjau dari Fungsi Pengawasan” yang terdapat di jurnal International Journal of Science and Businnes volume 4 nomor 1 tahun 2020. Penelitian ini membahas analisis manajemen *Event* di Kyriad Hotel Bumiminang Padang ditinjau dari fungsi pengawasan. Hasil penelitiannya yaitu menunjukkan bahwa manajemen *Event* di Kyriad Hotel Bumiminang masih memiliki beberapa kendala dan kekurangan ditinjau fungsi pengawasannya. Berdasarkan data analisis dengan IBM SPSS versi 25, menunjukkan bahwa manajemen *Event* di Kyriad Hotel Bumiminang

⁸ Mellaprilya Anggun Tafarannisa, Nursila dan Deden Haerudin, “Manajemen *Event* Choreonite Vol 9: Time To Bloom Di Masa Pandemi *Covid-19*,” *Jurnal Seni Tari* 10, no. 2 (2021): 168.

ditinjau dari indikator pengawasan termasuk kategori cukup baik dengan persentase 44%.⁹

Tabel 1. 4 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Jurnal Analisis Manajemen <i>Event</i> Di Kriyad Hotel Bumiminang Padang Ditinjau Dari Fungsi Pengawasan. Oleh Lise Asnur dan Yuliana tahun 2020.	Penelitian ini sama-sama meneliti Manajemen <i>Event</i> dan menggunakan metode kualitatif.	Penelitian ini tidak membahas mengenai <i>Event</i> Kyriad Hotel Bumiminang Padang

5. Penelitian yang dilakukan Innaka Dwi Hasanti dengan judul “Hambatan Komunikasi *Event* Project Team dengan Account Executive pada Perusahaan Jasa *Event* Organizer Twisbless” yang terdapat di jurnal *Journal of Servite* volume 1 no 2 tahun 2019. Penelitian ini membahas arus komunikasi organisasi yang diterapkan tim project dan account executive di *Event* Organizer Twisbless, serta untuk mengetahui hambatan komunikasi organisasi di perusahaan jasa Twisbless. Hasil penelitiannya yaitu Hambatan komunikasi dalam proses komunikasi project team dan account executive di *Event* organizer Twisbless masih banyak terjadi. Hambatan tersebut adalah gangguan teknis berupa minimnya waktu berkomunikasi yang disebabkan kuantitas pekerjaan, gangguan semantik berupa kesalahpahaman atas diksi yang digunakan dalam bertelepon, email dan whatsapp group, gangguan psikologi berupa kurangnya fokus pada pekerjaan dan lupa pada tugas yang diberikan

⁹ Lise Asnur dan Yuliana, “Analisis Manajemen *Event* Di Kriyad Hotel Bumiminang Padang Ditinjau Dari Fungsi Pengawasan,” *International Journal of Social Science and Business* 4, no. 1 (2020): 10.

klien, rintangan fisik berupa jauhnya jarak geografis antara satu sama lain, dan rintangan kerangka berpikir berupa perbedaan pendapat dan persepsi.¹⁰

Tabel 1. 5 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Jurnal Hambatan Komunikasi <i>Event</i> Project Team dengan Account Executive Pada Perusahaan Jasa <i>Event</i> Organizer Twisbless. Oleh Innaka Dwi Hasanti tahun 2021.	Penelitian ini sama-sama meneliti problem atau hambatan dalam komunikasi <i>Event</i> dan menggunakan metode kualitatif.	Penelitian ini tidak membahas mengenai perusahaan jasa <i>Event</i> organizer.

¹⁰ Innaka Dwi Hasanti, "Hambatan Komunikasi *Event* Project Team dengan Account Executive Pada Perusahaan Jasa *Event* Organizer Twisbless," *Journal of Servite* 1, no.2 (2021): 37.