

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Event* dalam arti sempit dapat diartikan sebagai pameran, pertunjukan, festival dengan syarat ada penyelenggara, peserta dan pengunjung sedangkan dalam arti luas *event* dapat diartikan sebagai suatu tempat agar mereka memperoleh informasi atau pengalaman penting serta tujuan lain yang diharapkan penyelenggara menurut Kennedy (dalam Bachruddin, 2019:175). *Event* dapat diartikan juga sebagai suatu bentuk saluran komunikasi *non* pribadi dimana ia merupakan program yang mengkomunikasikan pesan pada pemirsa atau khalayak.

Festival atau *event* merupakan suatu peristiwa yang direncanakan untuk memberikan pengalaman dan hal positif kepada penonton yang hadir. Pengalaman tersebut harus mampu memberikan kesan yang positif dan mendalam serta mampu disimpan dalam memori penonton dengan jangka waktu yang lama. Maka dari itu materi pengalaman yang akan disajikan pada *event* tersebut harus memiliki kekhasan, mampu menarik penonton, bermanfaat, serta memiliki tingkat relevansi dengan penonton itu sendiri. Hal tersebut dapat didukung oleh pernyataan berikut:

*Event* merupakan salah satu cara yang ampuh dalam menyampaikan pesan ataupun sebuah merek dengan mengajak pelanggan dan pelanggan potensial untuk terlibat dalam sebuah acara yang diselenggarakan oleh suatu perusahaan (Hermawan, 2012:65-66).

Bitread Digital Publishing merupakan sebuah penerbit digital independen yang mengusung *platform* digital dengan konsep *Self Publishing* dengan tujuan untuk membantu para penulis kreatif yang ingin menerbitkan hasil tulisannya secara mudah. Bitread Digital Publishing sudah berdiri sejak 2014 di Kota Bandung

Penyelenggaraan suatu *event* tentunya memerlukan ide yang kreatif dan inovatif. Ide merupakan hal yang sangat penting dimiliki dalam suatu proses pembuatan *event*. Dengan adanya ide yang bagus dapat membuat suatu *event* tampil beda secara konsep maupun penyampaianya, sehingga pesan dalam *event* tersebut yang disampaikan dapat diterima oleh masyarakat. Salah satu ide *event* ialah lomba menulis yang merupakan buah inovasi yang digagas oleh Bitread adalah sebuah ajang kompetisi menulis yang dinamakan *Writingthon*. Adapun pengertian dari *Writingthon* Bitread Digital Publishing.

*Writingthon* kependekan dari *Writing Marathon* adalah sebuah metode yang dikembangkan oleh Bitread. Program ini merupakan kombinasi antara kompetisi menulis, tantangan eksplorasi, dan penulisan buku dalam waktu yang singkat. Pada pelaksanaannya tema program yang akan diangkat bersifat fleksibel, dan dapat disesuaikan dengan isu atau *campaign* yg sedang disosialisasikan<sup>1</sup>.

*Writingthon* digagas oleh CEO Bitread Anita Hairunnisa yang terinspirasi dari *Hackhaton*. *Hackhaton* merupakan program *Hacking Marathon* oleh *Cyber Jawa* yang dilaksanakan dalam beberapa malam yang diselenggarakan secara nasional sejak tahun 2012. Jika dalam *Hackaton* para peserta berlomba untuk membuat sebuah aplikasi atau meretas sebuah perangkat lunak, maka pada *event Writingthon* peserta secara maraton bersama-sama membuat sebuah naskah buku.

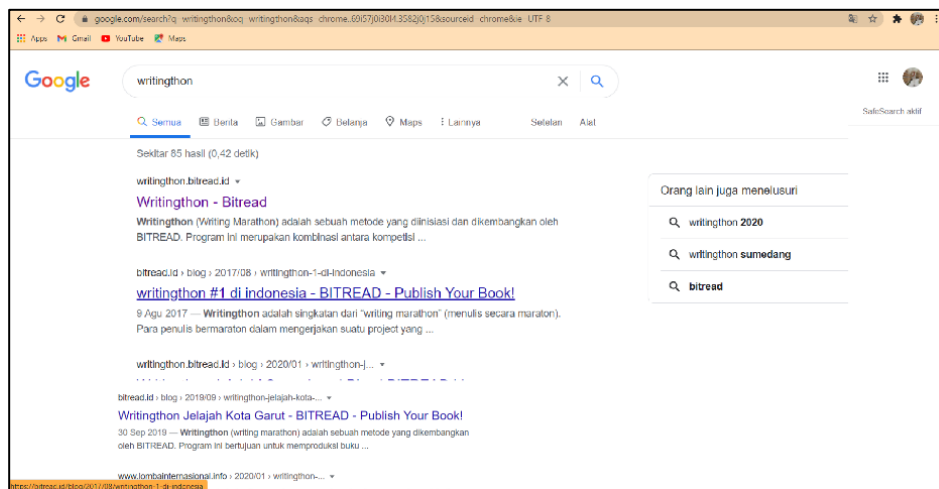
*Writingthon* merupakan *event* menulis *marathon* tahunan yang hanya dilaksanakan oleh Bitread Digital Publishing. *Writingthon* pertama kali dilaksanakan, pada 29 November tahun 2017 bersama PUSPITEK dengan tema “Inovasi Anak Negeri”. Pada penyelenggaraan *Writingthon* setiap tahunnya memiliki tema yang berbeda, hal ini dilakukan guna untuk menghadirkan nuansa baru bagi orang yang mengikutinya. Selain itu, penentuan tema yang menarik mungkin dapat menarik minat para penulis-penulis di Indonesia agar turut serta mengikuti *event Writingthon* ini. Dalam pengelolaan *event*, hal yang paling banyak ditemukan adalah tema *event* yang

---

<sup>1</sup> Wawancara Auliya Millatina Fajwah *Head of Business Development*. Bandung. 21 Juli 2020. 14.05

berbeda-beda, mulai dari *talent* yang hadir, lokasi tempat *event* diadakan, program-program yang menarik minat.

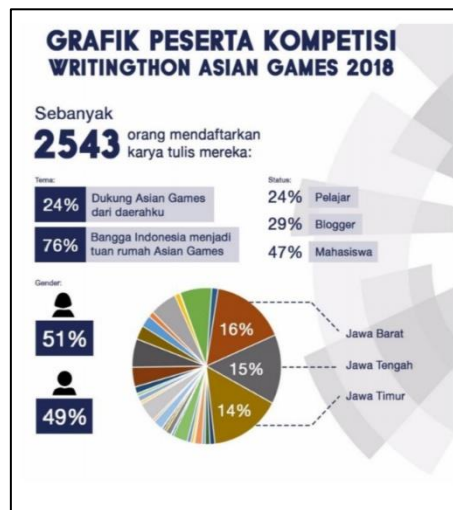
Peneliti mencoba untuk mengetikkan nama “*Writingthon*” ke dalam mesin pencari *Google*. Hal ini dilakukan untuk membuktikan bahwa apakah *Writingthon* yang digagas oleh Bitread Digital Publishing ini merupakan *event Writing Marathon* yang terlaksana setiap tahunnya dan mempunyai tema yang berbeda-beda



**Gambar 1.1**  
***Writingthon* Bitread**  
**Sumber:**

**[www.google.com/search?q=writingthon&aq=chrome](http://www.google.com/search?q=writingthon&aq=chrome), 2020**

Hasil pencarian yang di dapatkan oleh peneliti Ketika menuliskan nama “*Writingthon*” didapatkan bahwa *event* menulis *Writingthon* yang digagas oleh Bitread menjadi satu satunya topik yang dibahas dalam pelaksanaan suatu kompetisi *writing marathon*. Ini membuktikan bahwa *event Writingthon* hanya dilaksanakan oleh Bitread Digital Publishing. Tentu hal ini menjadi faktor yang menarik dan menjadikan perusahaan Bitread Digital Publishing semakin dikenal pada kalangan penulis di Indonesia.



**Gambar 1.2**  
**Grafik Peserta yang mengikuti Writingthon Asian Games 2018**  
**Sumber: Arsip Data Perusahaan 2018**

Perkembangan *event Writingthon* dikalangan penulis-penulis di Indonesia terbilang cukup pesat. Terbukti pada data grafik *event Writingthon* ke-3 yang bertemakan “Asian Games” terlihat ada 2543 orang yang mendaftarkan karya tulis mereka pada *event Writingthon* tersebut 51% wanita dan 49% pria dari seluruh Indonesia yang terdiri dari 24% pelajar, 29% blogger, dan 47% mahasiswa. *Event Writingthon* “Asian Games” ini dibagi menjadi dua tema buku yang akan dibuat 24% dengan tema “Dukung Asian Games dari daerahku” dan 76% “Bangga Indonesia menjadi tuan Rumah Asian Games”.

Adapun dari kompetitornya Tinlit Publishing yang merupakan suatu *platform* menulis berbasis digital dengan misi mendorong minat baca dan menulis generasi muda. TinLit Publishing melaksanakan pula suatu kompetisi berupa menulis *marathon*, dengan tema “TinLit Novel *Marathon Contest* pada tahun 2018”. Kompetisi ini merupakan suatu *event* lomba menulis novel yang disubmit secara digital dengan mekanisme *submission* bab per bab, itulah sebabnya mengapa disebut *writing marathon*. TinLit Novel *Writing Marathon* memiliki dua tahap yaitu pada tahap pertama, *Submit* karya sampai dengan bulan September 2018 dengan 1 karya terpilih.

Selanjutnya pada tahap kedua, *submit* karya sampai dengan bulan Desember 2018 dengan 2 karya terpilih. Dalam penyelenggaraan “TinLit Novel *Marathon Ccontest* pada tahun 2018” selesai dengan kurung waktu 4 bulan yaitu dari bulan September hingga bulan Desember<sup>2</sup>.

*Writingthon* berbeda dengan lomba menulis yang diselenggarakan oleh TinLit Publishing Program khusus yang diciptakan oleh Bitread Digital Publishing ini merupakan lomba menulis yang menarik dan memiliki karakteristik. Walaupun ide dari *event* ini adalah lomba menulis ini sama-sama bertajuk *marathon* tetapi mekanisme dalam penyelenggaraan acaranya sangat jauh berbeda.

Tema dalam penyelenggaraan *Writingthon* dapat disesuaikan dengan kebutuhan penyelenggara. Karena dalam setiap pelaksanaan *Writingthon* ini Bitread Digital Publishing selalu bekerja sama dengan instansi-instansi terkait dalam bidang literasi. Mekanisme pendaftarannya bagi para calon peserta tentunya diwajibkan mendaftarkan diri terlebih dahulu melalui laman tertentu yang sudah dibuat oleh Bitread dan memberikan satu karya tulisan dengan tema dan judul yang dibebaskan sesuai keahlian mereka. Kemudian seluruh hasil karya tulis yang masuk akan diseleksi untuk kemudian dipilih sebagai peserta lomba yang akan mengikuti rangkaian kegiatan selanjutnya dari lomba menulis ini.

Bagi para peserta yang tentunya telah berhasil melewati tahap seleksi kemudian diwajibkan mengikuti program karantina selama 3 hari 2 malam di lokasi-lokasi yang telah ditentukan. Selama masa karantina para peserta *Writingthon* akan diminta untuk mengolah bahan tulisan yang dimiliki ke dalam bentuk tulisan yang menarik. Para peserta *Writingthon* juga akan disertai *workshop* sebagai bekal para peserta yang kemudian dibimbing dalam penulisan karya mereka sesuai dengan judul dan tema yang akan dikompetisikan dengan rangkaian acara lainnya. Selain membimbing para peserta

---

<sup>2</sup> <https://kumparan.com/tinlit/marathon-menulis-novel-tinlit-2018-ikuti-untuk-kesempatan-diterbitkan/full> (30 september 2020, 19.06)

*Writingthon*, program karantina ini juga diharapkan mengatasi masalah berupa jangka waktu penulisan yang tidak serentak dan membuat hubungan dengan peserta lebih kuat.

Pemenang pada *event Writingthon* ini bukan hanya menjadi pemenang kompetisi, tapi bisa juga menjadi *brand ambassador* dari penyelenggaraan pada *event Writingthon* selanjutnya. Tetapi dalam penyelenggaraan *event Writingthon* ini bukan hanya pemenang saja yang mendapatkan *feedback*, tetapi semua peserta mendapatkan *feedback* berupa pelatihan atau bimbingan selama masa program karantina. Masa karantina juga bisa menjadi kesempatan tempat untuk para peserta membentuk jaringan para penulis satu dengan lainnya untuk saling mengenal dan berbagi pengalaman kedepannya.

Pada *event* menulis umumnya jangka waktu atau *deadline* yang diberikan kepada calon peserta pada awal *event* berlangsung tentu sangatlah berbeda dari *event Writingthon* ini. Calon peserta yang lebih dahulu mengetahui informasi tentang *event* tersebut telah memulai mempersiapkan tulisan mereka dengan jangka waktu lebih lama. Sedangkan bagi para calon peserta yang baru saja mendapat informasi tentang *event* tersebut memiliki waktu yang sangat singkat. Tentu saja hal ini sangat tidak menguntungkan bagi para calon peserta yang mengalami keterlambatan dalam mendapatkan info tentang *event* lomba menulis tersebut.

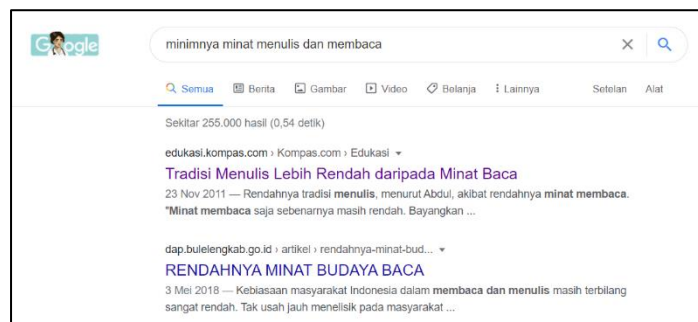
Selain tentang perbedaan kesenjangan jangka waktu *Writingthon* dengan lomba menulis pada umumnya yang berbeda, mekanisme pada rangkaian acara lainnya pun berbeda. Pada rangkaian *event* lomba lain pada umumnya tidak memiliki tahapan seleksi dan karya hanya dikirimkan melalui *e-mail (Electronik Mail)* yang selanjutnya akan diumumkan pemenang dari lomba menulis tersebut pada hari berikutnya.

Selanjutnya lomba menulis pada umumnya juga hanya berupa penghargaan berupa hadiah yang akan peserta terima jika peserta memenangkan lomba dari lomba menulis yang sedang diadakan. Lomba menulis lainnya juga hanya memberikan waktu

bagi peserta untuk menulis sendiri tanpa adanya bentuk bimbingan ataupun pelatihan penulisan karya tulis agar lebih baik.

*Writingthon* ini juga tidak hanya sekedar wadah berupa penyaluran bakat dalam bentuk lomba menulis *marathon*, namun juga sabagai bentuk kepedulian akan bibit baru para calon penulis kedepannya, dengan diadakan *Writingthon* ini diharapkan dapat melahirkan generasi literasi yang baru dan menjadi semangat sekaligus pelatihan rutin sebagai tempat berkumpulnya para calon penulis untuk bertukar pikiran dan saling termotivasi dengan kemampuan peserta lainnya.

Bitread memilih melaksanakan ajang lomba menulis *Writingthon* ini yang tentunya bertujuan untuk memperkenalkan Bitread kepada masyarakat luas. Selain itu minimnya minat menulis di Indonesia adalah faktor utama banyaknya terjadi lomba-lomba menulis. Sebagian besar masyarakat di Indonesia tidak percaya diri untuk mengungkapkan apa yang terjadi pada bentuk tulisan. Di Indonesia saat ini menulis dan membaca lebih dikenal dalam istilah literasi. Akhir-akhir ini lomba literasi semakin dikenal luas oleh masyarakat Indonesia sehingga tumbuh kesadaran berapa pentingnya literasi bagi perkembangan Indonesia.



**Gambar 1.3**

### **Kurangnya Minat Menulis di Indonesia**

**Sumber: [www.google.com/search?q=minimnya+minat+menulis+dan+membaca](http://www.google.com/search?q=minimnya+minat+menulis+dan+membaca&aq=chrome) &aq=chrome, 2021**

Hasil pencarian yang di dapatkan oleh peneliti ketika melihat minimnya minat menulis dan membaca didapatkan hasil bawa tradisi menulis saat ini lebih rendah dari pada minta mambaca di Indonesia. Ini membuktikan bahwa *event Writingthon* sebagai

ajang lomba menulis di Indonesia ini berpengaruh sangat positif untuk menaikkan minat menulis masyarakat di Indonesia. Tentu hal ini menjadi faktor dapat membantu melahirkan generasi-generasi penulis yang baru di Indonesia.

Dalam pelaksanaan sebuah *event*, pengelolaan *event* yang baik harus melaksanakan semua tahapan yang disusun. Proses manajemen *event* tentu sangat berperan penting dalam pelaksanaannya. Hal ini karena proses manajemen *event* dapat berpengaruh kepada berhasil tidaknya suatu *event* dilaksanakan.

Menurut Noor (2013:8) manajemen *event* adalah suatu proses pengorganisasian suatu kegiatan atau lembaga yang dikelola secara profesional, efisien, dan efektif mulai dari perencanaan sampai dengan selesainya kegiatan.

*Event Writingthon* tentunya telah menjadi sebuah *event* yang cukup besar dalam sebuah acara kompetisi menulis yang berlangsung secara terus-menerus setiap tahunnya. Namun, kesuksesan *event* ini tidak terlepas dari sebuah peranan proses manajemen *event* yang baik dalam menjalankan fungsi manajemen di dalamnya.

Manajemen *event* dapat diartikan pengorganisasian sebuah *event* yang dikelola profesional, sistematis dan efektif yang kegiatannya meliputi mulai dari konsep (perencanaan), sampai dengan pelaksanaan hingga pengawasan<sup>3</sup>. Ada lima tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan *event* yang efektif, yaitu *research, design, planning, coordination, dan evaluation* (Goldblatt, 2013: 44-64).

Perusahaan yang bergerak dalam penyelenggaraan *event* memberikan pelayanan dalam hampir semua aspek, seperti mendesain tempat penyelenggaraan *event*, Menyusun tata letak untuk fasilitas yang diperlukan *event*, mempersiapkan cahaya, tata suara, penggunaan teknologi pada penyelenggaraan *event*, (*tele conference, video, dvd, prohection*) serta efek spesial lainnya yang diperlukan dalam *event* yang tentunya disesuaikan dengan dengan kebutuhan *event* itu sendiri. Tentunya kebutuhan setiap

---

<sup>3</sup> Mochamad Diki Firmansyah. 2015. Manajemen Event 107,5 PRFM News Channel dalam meningkatkan citra perusahaan. <http://digilib.uinsgd.ac.id/6995/>. (21 Oktober 2020, 20.18)



*event* tidak sama antara satu dengan lainnya. Sehingga dibutuhkan kreatifitas yang tinggi. Hal ini berhubungan dengan pengalaman yang akan didapatkan oleh peserta, pengunjung atau pengguna *event* lainnya. Pengalaman yang diberikan haruslah pengalaman yang tidak terlupakan, karena salah satu kunci sukses *event* adalah dapat memberikan pengalaman luar biasa bagi peserta<sup>4</sup>.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian studi kasus karena adanya keunikan yang penulis temukan dalam *event Writingthon*. Keunikan yang penulis temukan ialah pada mekanisme acara yang menggunakan ide lomba menulis secara *marathon*. Seperti pada pembahasan diatas penulis akan melakukan penelitian mendalam dari hasil wawancara pada beberapa informan dan observasi pada objek penelitian khususnya pada *event* tahunan yang dilaksanaka oleh Bitread Digital Publishing yaitu *Writingthon*.

Studi kasus merupakan strategi yang lebih cocok bila pokok pertanyaan suatu penelitian berkenaan dengan *how* atau *why*, bila peneliti hanya memiliki sedikit peluang untuk mengontrol peristiwa-peristiwa yang akan diselidiki, dan bagaimana fokus penelitiannya terletak pada fenomena kontemporer (masa kini) di dalam konteks kehidupan nyata (Yin, 2015:1).

Peneliti tertarik melihat lebih jauh mengenai *Writingthon* sebagai suatu *event* tahunan Bitread Digital Publishing. Berdasarkan pemaparan diatas penulis melihat rangkaian pada acara *Writingthon* ini merupakan hal unik yang diselenggarakan oleh suatu lomba menulis. Selain itu juga manajemen *event* yang dilakukan Bitread Digital Publishing mampu membuat *event Writingthon* ini sangat menarik sehingga pada setiap *event Writingthon* selanjutnya selalu mampu menarik perhatian para penulis-penulis Indonesia agar turut serta mengikuti *event* tersebut. Dalam hal ini manajemen *event* berpengaruh terhadap berhasil atau tidaknya suatu *event* dilaksanakan. Walaupun tidak menutup kemungkinan dalam sebuah pelaksanaan event pasti memiliki kekurangan dan kelebihan.

---

<sup>4</sup> Mutia Dewi, Marcha Runyke. 2013. *Peran Public Relations dalam Manajemen Event*. <https://journal.uui.ac.id/jurnal-komunikasi/article/view/6468/5827>. (20 oktober 2020, 23.07)

Proses manajemen *event* yang meliputi beberapa tahapan yaitu *reaserch, design, planning, coordinating, evaluating*. Kelima tahapan tersebut merupakan proses yang dimiliki fungsi berbeda namun saling berkesinambungan satu sama lain. Dalam penelitian ini, peneliti ingin memaparkan dengan mendalam mengenai proses manajemen *event* yang dilakukan pada *event Writingthon*. Karena hal ini dapat menjadi hal yang sangat menarik untuk diteliti. Dengan alasan inilah peneliti ingin mengetahui bagaimana "Manajemen *Event Writingthon* Bitread Digital Publishing" pada penelitian ini penulis menggunakan metode studi kasus kualitatif.

## **1.2 Fokus dan Pertanyaan Penelitian**

Dari latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, penulis mengambil fokus dan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

### **1.2.1 Fokus Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Sebagaimana yang diterangkan dalam latar belakang masalah, maka penelitian ini di fokuskan pada bagaimana manajemen *event* pada pelaksanaan *event* tahunan *Writingthon* yang diselenggarakan oleh perusahaan Bitread Digital Publishing. Karena *event* merupakan salah satu *tools* dari kegiatan pemasaran, maka *event* juga dapat digunakan untuk mengkomunikasikan suatu pesan. Karenanya, suatu *event* harus dikelola dengan baik agar *event* dapat terlaksana dengan baik sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat terkomunikasikan dengan baik kepada *audience*.

### **1.2.2 Pertanyaan Penelitian**

Dari penjelasan fokus penelitian diatas maka pertanyaan yang dirumuskan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana *research, design, planning, coordination, and evaluation* yang dilakukan pada pelaksanaan *event Writingthon* oleh Bitread Digital Publishing?

2. Bagaimana hambatan yang terjadi pada pelaksanaan *event Writingthon* yang diselenggarakan oleh Bitread Digital Publishing
3. Mengapa Bitread Digital Publishing mengadakan *Writingthon*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui *research, design, planning, coordination, and evaluation* yang dilakukan oleh Bitread Digital Publishing pada *event Writingthon*.
2. Untuk mengetahui hambatan yang terjadi pada pelaksanaan *event Writingthon* yang diselenggarakan oleh Bitread Digital Publishing?
3. Untuk mengetahui mengapa Bitread Digital Publishing mengadakan *event Writingthon*

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat, baik untuk diri sendiri ataupun orang lain. Manfaat penelitian secara garis besar terbagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan secara umum dapat memberikan gagasan demi mengembangkan Ilmu Komunikasi khususnya dapat menambah kajian ilmiah dan menjadi bahan rujukan ataupun referensi dalam bidang kajian Manajemen *event*.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Manfaat Praktis dibagi menjadi tiga yaitu manfaat bagi peneliti, manfaat bagi akademis dan manfaat bagi perusahaan, berikut penjelasannya:

##### **1.4.1.1 Untuk Peneliti**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan mampu menambah wawasan peneliti pada bidang kajian manajemen *event* dan juga menambah pengetahuan bagaimana suatu perusahaan melaksanakan suatu *event*.

#### **1.4.1.2 Untuk Akademik**

Penelitian ini dilakukan oleh penulis agar digunakan untuk literatur sebagai sumber referensi atau bahan kepustakaan yang berguna bagi pengembangan penelitian dibidang kajian Ilmu Komunikasi, dalam bidang komunikasi pemasaran khususnya manajemen *event*.

#### **1.4.1.3 Untuk Perusahaan**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi masukan dan evaluasi dalam pelaksanaan pada *event-event* selanjutnya Bitread Digital Publishing.