

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Suatu perusahaan membutuhkan strategi untuk mengembangkan suatu produknya atau memajukan produk tersebut. Sangat penting adanya peran *public relations* untuk memuluskan proses komunikasi dan pemahaman. *Public relations* pada umumnya diumpamakan sebagai wakil dari sebuah perusahaan, organisasi, lembaga atau instansi yang diperlukan guna menyampaikan informasi kepada khalayak sekitarnya sebagai wujud kepedulian terhadap lingkungan sekitar sehingga terciptanya hubungan baik. Dalam hal ini seorang *public relations* harus dapat membentuk citra positif sebuah perusahaan dalam segala aspek. *Stakeholder* dan *key public* adalah dua elemen penting dalam setiap kegiatan atau aktivitas yang melibatkan sebuah komunitas didalamnya dan memiliki fungsi *public relations* yang berfokus menjaga hubungan baik dengan publik.

Perkembangan teknologi kini begitu pesat yang membuat generasi muda nantinya akan mengontrol roda kehidupan bangsa, memperkenalkan, menginspirasi dan memformulasikan ide-ide yang independen akan menciptakan sebagian aktifitas hidup menjadi lebih instant. Begitu juga dengan aktifitas membaca, hanya dengan menggunakan gadget dan sambungan koneksi internet, *reader* dapat membaca informasi yang tersaji didalam bentuk *epaper*.

Dalam segmentasi demografis, membagi segmentasi target pasar kedalam pengelompok-pengelompokan berdasarkan variabel umur, siklus kehidupan, gender, penghasilan, pekerjaan, pendidikan, agama, ras, generasi, kebangsaan dan status sosial. Media informasi cetak yang memiliki segmentasi target kepada kalangan remaja maupun pelajar SMA (Sekolah Menengah Atas) yang sedang berkembang pesat saat ini adalah seperti majalah Hai, majalah Gadis, majalah OUCH!, dan lain lainnya.

Seperti yang dilakukan majalah Soulmaks Makassar melakukan *Gathering* yang bertemakan "*Gathering Night Soulmaks*" yang dihadiri beberapa pelajar

SMA di Makassar. Sebuah harapan sebagai *founder* Soulmaks untuk bisa menjadi perpaduan yang indah yang menghiasi setiap edisi majalah.

(Sumber : <http://soulmaks.com/gathering-night-majalah-soulmaks/>)

Majalah OUCH! mengadakan *gathering* yang bertemakan “ OUCH! *Movie Gathering*” yang biasa disingkat OMG! adalah wadah anak SMA (Sekolah Menengah Atas) yang hobi nonton dan berbincang-bincang mengenai film yang bisa menginspirasi kaum putih abu-abu. Didalam acara *gathering* ini selain nonton film bersama-sama, OUCH! juga mengadakan *games* dan *doorprize*. Dilain sisi bertujuan untuk memperluas *networking* bagi para pelajar SMA (Sekolah Menengah Atas).

( Sumber : <http://majalahouch.com/mau-ikutan-ouch-movie-gathering-omg/>)

*Gathering* merupakan acara kumpul bersama baik itu ditujukan bagi perusahaan ( *Employee Gathering*) yang dikemas dalam acara menarik dan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan disisipkan dengan beberapa tujuan-tujuan perusahaan melakukan acara *gathering* tersebut.

Rencana yang baik tak akan berarti dan berdampak apapun terhadap organisasi atau perusahaan, apabila tidak di implementasikan dengan baik. Implementasi merupakan salah satu pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi manajemen *event* Provoke! melalui kegiatan repro *gathering*, dapat diartikan manajemen *event* sebagai upaya membina hubungan yang harmonis antara perusahaan dengan organisasi atau komunitas yang terdapat di Provoke!.

Kegiatan manajemen *event* bertujuan sebagai upaya untuk mencari dukungan bagi perusahaan dan sebagai upaya untuk mendapatkan tenaga yang potensial yang dapat direkrut oleh perusahaan. Sebuah perusahaan tidak hanya berorientasi hanya untuk kepuasan pemilik modal saja, melainkan juga lebih berorientasi dalam menetapkan kepuasan *stakeholder* perusahaan tersebut. Inilah yg menjadi salah satu stimulus bagi setiap perusahaan melaksanakan aktivitas operasionalnya. Kegiatan manajemen *event* sangat berarti bagi perusahaan.

Kegiatan Repro *Gathering* ini pun memberikan dampak yang *positif* bagi Provoke! , karena didalam kegiatan ini bertujuan untuk membina hubungan baik antara Provoke! dengan komunitas Repro. Repro itu sendiri yang berisikan atas

perwakilan siswa/siswi SMA (Sekolah Menengah Atas) yang terpilih dari setiap sekolah mereka masing-masing untuk menjadi anggota Repro.

Didalam menyelenggarakan Repro *Gathering* ini, seorang *public relations* harus mengadakan persiapan mulai dari pengorganisasian, penyusunan, pengarahan, pengawasan, dan hingga melakukan evaluasi kegiatan atau penilaian. Melihat kenyataan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan mengetahui proses pelaksanaan kegiatan repro melalui kegiatan repro *gathering*. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengajukan penelitian dengan judul “ Implementasi Kegiatan Manajemen *Event Provoke!* Melalui Repro *Gathering* (Studi : PT. Kreatif Cipta Indonesia) ”.

## I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah **Bagaimana Implementasi Manajemen *Event Provoke!* Melalui Repro *Gathering* ?**

## I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis menyimpulkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan yang nyata dari manajemen *event Provoke!* melalui repro *gathering*

Sebagai pengevaluasi kegiatan repro *gathering* berjalan dengan tujuan yang di susun dengan awal berjalan dengan lancar atau tidak.

## I.4 Manfaat Penelitian

### a. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini penulis dapat lebih mengetahui kegiatan manajemen *event Provoke!* sebagai eksistensi perusahaan dan menerapkan teori-teori yang berkaitan dengan *public relations* yang dikemukakan para ahli sesuai dengan realita yang ada, sehingga diharapkan bermanfaat bagi pembangunan ilmu komunikasi.

b. Manfaat Praktis

Dalam pengaplikasiannya di masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu bahan diskusi yang dapat memberikan masukan bagi internal *public relations* dalam repro *gathering* oleh Provoke! dan kegiatan yang ada dalam program komunikasi. Bagi industri media lain juga dapat melihat dan meniru untuk menjalin hubungan yang baik terhadap suatu komunitas tertentu, karena media itu sendiri dapat menjadi suatu opini publik yang akan berpengaruh juga terhadap perilaku masyarakat. Sedangkan, manfaat bagi Provoke! itu sendiri diharapkan agar penelitian ini dapat memberikan masukan kepada praktisi tim pelaksana suatu program acara agar selalu membuat serta memberikan program yang bermanfaat bagi masyarakat.

**I.5 Sistematika Penulisan**

**BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini terdapat penyusunan uraian mengenai latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan. Dimana hal-hal yang menjadi pertimbangan utama mengapa peneliti memilih judul, pokok permasalahan maupun hal-hal yang ingin diketahui oleh peneliti.

**BAB II KAJIAN TEORITIS**

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang ada di dalam dunia komunikasi dan disambungkan dengan pembahasan teori yang diteliti oleh penulis. Teori yang diambil penulis dari beberapa tokoh-tokoh komunikasi yang ada.

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang organisasi perusahaan majalah Provoke!, serta pihak *public relations* yang penting dalam pembangunan kesuksesan perusahaan. Objek penelitian

membahas secara *detail* dengan menggunakan beberapa metode komunikasi. Metodologi Penelitian yang digunakan perusahaan juga dibahas pada bab ini.

#### **BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

Berisi dengan penguraian secara mendalam, serta sasaran penelitian berupa objek peneliiian yang tersangkut dengan masaah yang diteliti. Pembahasan yaitu mengungkapkan, menjelaskan, membahas, menganalisis, dan memberikan jawaban serta solusi yang mengacu pada tujuan penelitian.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan yang menyatakan hasil penelitian dan pembahasan. Saran menyatakan masukan ilmiah positif tentang masalah yang diteliti dan menjadi acuan bagi penyempurnaan penelitian yang dilakukan selanjutnya di Provoke!.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Membuat beberapa referensi yang digunakan dalam memperoleh dan mengumpulkan data

#### **LAMPIRAN**

