

ANALISIS MANAJEMEN *EVENT* PEKAN OLAHRAGA FAKULTAS KOMUNIKASI DAN BISNIS UNIVERSITAS TELKOM 2020

Mohammad Faizha Yudhistira¹, Anisa Diniati²

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung

mhmmdfaizha@student.telkomuniversity.ac.id¹, anisadnt@telkomuniversity.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perencanaan terkait *event* Pekan Olahraga (PEKOR) Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui perencanaan *event* PEKOR dari awal perencanaan hingga akhir *event*, dan untuk mengetahui fungsi peranan humas pada *event* PEKOR. Teori yang digunakan pada penelitian ini konsep manajemen *event* dikemukakan oleh Goldblatt yang menyatakan bahwa ada lima tahapan dalam manajemen *event*, yaitu riset, desain, perencanaan, koordinasi, dan evaluasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Hasil dari penelitian ini yaitu: 1) *Research*, yang dimana panitia PEKOR obserasi melalui media digital terkait yang sedang *booming*; 2) *Design*. Pada dasarnya, dengan *Design* yang menarik perhatian massa, panitia PEKOR menggunakan tahap *brainstorming* dan *mindmapping* untuk dapat menarik perhatian dari peserta; 3) Perencanaan. Panitia PEKOR juga menyiapkan rancangan acara sesuai *template* mereka yang telah dibuat sebelum dimulai *tournament* mengadakan *Technical Meeting*, dan *tournament e-sport* ini merupakan *planning B* dari *event* PEKOR; 4) Koordinasi panitia, peserta, sponsor maupun media partner menggunakan media sosial yang berupa *Whatsapp*, *Line* dan *Zoom Meeting*. 5) Evaluasi pada *event* PEKOR agar mendapatkan respon positif dari peserta. Lalu para panitia mengevaluasi diri terhadap *event* PEKOR, agar kesalahan dan kekurangan yang terjadi kemarin tidak terulang kembali pada PEKOR mendatang.

Kata Kunci: hubungan masyarakat, manajemen *event*, media sosial, pekan olahraga, *tournament e-sport online*.

EVENT MANAGEMENT ANALYSIS OF SPORTS WEEK FACULTY OF COMMUNICATION AND BUSINESS TELKOM UNIVERSITY 2020

ABSTRACT

This research was conducted to determine the planning related to the Sports Week (PEKOR) event, Faculty of Communication and Business, Telkom University. The purpose of this study is to determine the planning of PEKOR events from the beginning of planning to the end of the event, and to determine the function of the role of public relations in PEKOR events. The theory used in this study is the concept of event management proposed by Goldblatt which states that there are five stages in event management, namely research, design, planning, coordination, and evaluation. This study uses a qualitative approach with a descriptive type of research. The results of this study are: 1) Research, in which the PEKOR committee observes through related digital media which is booming; 2) Design. Basically, with a design that attracts the attention of the masses, the PEKOR committee uses the brainstorming and mindmapping stages to attract the attention of the participants; 3) Planning. The PEKOR committee also prepares event plans according to their templates that have been made before the tournament starts holding a Technical Meeting, and this e-sports tournament is a B planning of the PEKOR event; 4) Coordination of the committee, participants, sponsors and media partners using social media in the form of Whatsapp, Line and Zoom Meetings. 5) Evaluation of the PEKOR event in order to get a positive response from the participants. Then the committees evaluate themselves on the PEKOR event, so that the mistakes and shortcomings that occurred yesterday will not be repeated in the next PEKOR.

Keywords: event management, online e-sport tournament, public relations, social media, sports week.

LATAR BELAKANG

Memasuki era *digital*, perubahan tidak hanya terjadi pada kecepatan distribusi informasi, namun juga pada lingkungan sosial hingga pola bermain anak-anak. Permainan tradisional seperti petak umpat, congklak, egrang kini sudah jarang dimainkan, bahkan ada yang tidak mengenal permainan tradisional tersebut. Internet dengan segala kedinamisannya mampu menciptakan permainan yang lebih *modern*, dimana saat ini sudah banyak *game* yang dibuat dan menjadi *Electronic*, lalu dikembangkan melalui *tournament Electronic Sport (E-Sport)*. Menurut Hasibuan (2018) Teknologi di era 90-an sudah meningkat sangat pesat. Maka, *tournament game* berkembang menjadi *tournament online* serta menjadikan *tournament online* sebagai industri *E-Sport*.

BEM Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom merupakan salah satu organisasi mahasiswa tingkat fakultas yang cukup aktif menyelenggarakan ajang perlombaan *e-sport* dengan judul kegiatan “Pekan Olahraga (PEKOR) FKB Tel-U”. PEKOR diselenggarakan satu tahun sekali dengan tujuan untuk mempererat tali silaturahmi dengan kampus-kampus lain. Pada tahun 2020, *event* ini diselenggarakan pada bulan November. Namun tahun ini

PEKOR harus diselenggarakan secara *virtual*, karena pandemi Covid-19 tidak kunjung usai dan justru cenderung meningkat terutama kota Bandung. Hal ini memicu penyelenggara PEKOR untuk memikirkan inovasi baru agar *event* dapat tetap berjalan. Oleh karena itu, penyelenggara memutuskan untuk menyelenggarakan PEKOR secara *online* untuk menghindari kerumunan massa.

Menurut Godblatt (dalam Kusuma 2016:3) manajemen *event* adalah sebuah kegiatan perencanaan untuk mengumpulkan sekelompok orang dengan tujuan perayaan, pendidikan, reuni dan melakukan koordinasi terhadap pengawasan serta merealisasikan kehadiran sebuah kegiatan. Dalam hal tersebut, manajemen *event* dapat terealisasikan secara langsung dan akan menjadi suatu hal yang menarik untuk dilakukan sekelompok orang. Manajemen *event* juga dilakukan untuk memeriahkan sebuah kegiatan yang sedang berlangsung serta mempererat talisilahturahmi terhadap orang-orang disekitar.

Alasan peneliti mengambil topik terkait *event* PEKOR karena transisi dari *tournament* futsal dan basket berubah menjadi *online* yang membuat *tournament gaming*. Hal tersebut menjadi keunikan dalam pembentukan *event* PEKOR. *Event*

PEKOR yang notabeneanya adalah kesenian dan olahraga yang diganti menjadi bermain *game* pada tahun ini. Lalu, peneliti mencari faktor hambatan maupun faktor pendukung dari *event* PEKOR tersebut dengan melihat dari sisi analisis SWOT. Untuk melakukan kecurangan menjadi hal yang sangat besar dalam *event online* ini, apa lagi *event* tersebut tidak melakukan *video conference* saat bertanding.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1.1 Humas

Hubungan Masyarakat juga memiliki fungsi dan peran yang menurut Nova (2009: 38) Fungsi utama *Public Relations* adalah menumbuhkan dan mengembangkan hubungan baik antar lembaga (organisasi) publik, *internal* dan eksternal Untuk menanamkan pemahaman, menumbuhkan motivasi dan partisipasi publik berupaya keras untuk menciptakan suasana yang bermanfaat bagi organisasi.

2.1.2 Manajemen Event

Goldblatt (dalam Noor, 2013:9) menyatakan bahwa manajemen *event* mengenali momentum yang unik bersamaan dengan upacara dan ritual untuk memenuhi kebutuhan khusus. Dalam hal ini konsep dari Goldblatt lebih tertuju kepada acara-acara yang diselenggarakan dengan aspek budaya,

atau perayaan lainnya. Goldblatt (2013:45) juga menyatakan bahwa ada lima tahapan dalam manajemen *event*, yaitu:

a) **Research (Riset)**

Di dalam buku *Special Events*, Goldblatt (2013:46-49) menjelaskan bahwa dalam melakukan penelitian *event management* terdapat tiga jenis penelitian yaitu penelitian kualitatif, kuantitatif dan penelitian campuran. Goldblatt menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah menemukan fakta-fakta yang tidak dapat ditemukan dalam penelitian kuantitatif. Panitia kegiatan menggunakan penelitian campuran sebelum kegiatan. Panitia kegiatan menggunakan metode penelitian kuantitatif untuk mencari data dan metode penelitian kualitatif untuk mencari makna.

b) **Design (Desain)**

Joe Goldblatt menjelaskan di dalam bukunya bahwa proses desain pada manajemen *event* berawal dari *brainstorming* lalu dilanjutkan dengan *mind mapping* kelompok. Pada tahap *brainstorming* panitia *event* bertujuan untuk menggambarkan suatu gagasan dari musik, seni, teknologi dan *event-event* lainnya untuk dapat menjadi sebuah inspirasi. Goldblatt memberikan saran untuk menggunakan *flipchart* dalam membangun ide-ide awal dan menghindari

membangun kategori atau struktur organisasi yang lain.

Setelah melakukan tahap brainstorming, maka tahap selanjutnya adalah *mind mapping*. Goldblatt (2013:54-55) menyatakan bahwa kegiatan *Mind Mapping* merupakan cara yang efektif untuk mendapatkan berbagai macam ide yang dirancang dari anggota kelompok panitia untuk dapat menyusun isi acara.

c) **Planning (Perencanaan)**

Pada tahap ini, Goldblatt menyatakan bahwa pada tahap perencanaan dapat digunakan waktu/ruang/tempo. Hukum ditegakkan sehingga panitia kegiatan dapat menggunakan semua sumber daya yang tersedia. Hukum pertama adalah waktu, yaitu waktu bagi panitia acara untuk mengambil tindakan, sehingga perencanaan dan waktu produksi yang lama akan berpengaruh pada biaya dan keberhasilan *event*. Hukum kedua adalah ruang, yaitu tempat diadakannya *event*. Sepanjang *event*, ruang dan waktu memiliki hubungan yang konstan. Ada banyak pertimbangan untuk lokasi *event*, dan banyak persiapan yang perlu dilakukan demi kelancaran *event*.

Hukum ketiga yaitu Tempo, yang merupakan tahapan terakhir dari rencana kegiatan. Menurut hukum ini, panitia *event* akan menganalisis tempat dan

memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk *event* tersebut. Goldblatt (2013:50-61) mengatakan bahwa panitia kegiatan adalah orang yang dapat mengatur kecepatan dan jadwal persiapan sesuai dengan produksi dan peralatan.

d) **Coordinating (Koordinasi)**

Tahap ini merupakan tahap yang cukup sulit dan memiliki berbagai macam rintangan. Goldblatt (dalam Pudjiastuti, 2010:97) mengatakan bahwa terdapat berbagai kendala pada tahapan ini, kendala tersebut adalah faktor personal, tanggung jawab, komunikasi, kepercayaan dan kolaborasi. Faktor pertama adalah individu, yaitu setiap anggota panitia kegiatan harus memiliki sikap profesional dalam bekerja dalam tim.

Faktor kedua adalah tanggung jawab, faktor ini merupakan salah satu yang terpenting, karena dalam sebuah tim departemen, anggota membutuhkan orang-orang yang bertanggung jawab atas perannya, dan harus selalu mempertimbangkan dan mempertimbangkan dari awal rencana kegiatan hingga akhir tahap evaluasi.

Faktor ketiga, komunikasi. Yaitu dalam melakukan suatu koordinasi dibutuhkan komunikasi yang baik antara anggota tim divisi kepada anggota lainnya Faktor yang terakhir yaitu kepercayaan dan kolaborasi.

Setiap anggota tim departemen harus memiliki sikap percaya kepada anggotanya, agar kegiatan yang akan diselenggarakan dapat terlaksana dengan baik.

e) **Evaluation (Evaluasi)**

Tahap ini merupakan tahap akhir dari rencana *event*, Goldblatt mengatakan untuk mengetahui penilaian akhir *event*, penyelenggara *event* dapat menggunakan survei peserta dan mencatat jumlah pengunjung dan peserta yang berpartisipasi dalam *event* tersebut.

2.1.3 Pekan Olahraga

Soegiyono (dalam Sari, Handayani, & Hidayah, 2017:262) dasar pokok dari sebuah gerakan olahraga dalam persiapan untuk melakukan kegiatan pekan olahraga. Hal utamanya adalah melibatkan banyak peserta dalam mengikuti olahraga. Peserta terdiri dari berbagai kalangan masyarakat, pelajar, mahasiswa, buruh tani, dan lainnya. Tujuan untuk melakukan olahraga berbeda-beda, ada yang untuk kesegaran jasmani, rekreasi, prestasi, rehabilitasi, kesehatan, dan lainnya.

2.1.4 E-Sport

E-Sport menurut peneliti adalah sebuah olahraga berbasis *modern* yang menggunakan barang-barang *electronic* seperti *handphone* dan komputer. *E-Sport* tersebut terdiri dari orang yang suka bermain

game dan membentuk sebuah tim untuk mengikuti kompetisi-kompetisi yang telah dibuat oleh *game master* atau pembuat *game* tersebut.

Dari pernyataan Wegner (dalam Yudha, 2020:24) *e-sport* dirancang untuk mengembangkan dan melatih kemampuan fisik dan mental dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam hal ini dapat melatih komunikasi yang baik dan mempersiapkan mental dan fisik untuk beradaptasi dengan penggunaan teknologi.

Lalu dari pernyataan Rai dan Gao Yan (dalam Yudha, 2020:25) bahwa *e-sport* merupakan kegiatan olahraga online dan sedang dikembangkan menjadi permainan profesional. *E-sport* bisa dikatakan sejenis *game* komputer dan *mobile* untuk mengasah keterampilan. *E-sport* dan olahraga umum juga memiliki banyak kesamaan. Dapat disimpulkan bahwa *e-sport* telah menjadi bagian dari olahraga yang diakui dunia, seperti sepak bola dan bola basket.

2.1.5 Media Sosial

Menurut Meyrowitz, Moores, & Williams (dalam Rully, 2015:3) media merupakan sebuah tempat untuk mengirim sebuah pesan dari proses komunikasi yang akan disampaikan kepada komunikan. Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa

media sebagai tempat untuk mengirim pesan komunikasi dan melakukan proses penyampaian pesan tersebut kepada komunikan. Media secara umum dapat diartikan sebagai sarana penyampaian atau perantara dalam perannya untuk menyampaikan sebuah informasi dari komunikator kepada komunikan.

Event PEKOR menggunakan Media Sosial sebagai *Platform* dari *event* mereka. Media sosial yang digunakan untuk sehari-hari *memposting* poster tentang *event* tersebut berkaitan dengan media sosial terhadap *Public Relations*. Breakenridge (2012: 146-147) menyatakan bahwa keberadaan media sosial telah meningkatkan keterampilan komunikasi, yaitu adanya perubahan peran, fungsi, dan tanggung jawab *Public Relations*.

Media Sosial yang digunakan *event* PEKOR yaitu dari aplikasi *Instagram*, *Line*, *Whatsapp*, dan *Youtube*. Untuk *memposting* kesehariannya dari awal perencanaan hingga penutupan acara, *event* PEKOR menggunakan *Instagram* sebagai salah satu media sosial yang *memposting* konten-konten *event* PEKOR. Lalu dari promosi, *event* PEKOR juga menggunakan *Whatsapp*, *Line* dan *Instagram* untuk *memposting* poster *event* tersebut agar banyak minat peserta yang mengikut *event* PEKOR. Lalu yang

terakhir adalah *youtube* yang melakukan *live streaming* pada saat *tournament* berlangsung.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan paradigma konstruktivisme. Menurut Creswell (2014:32), paradigma konstruktivisme sosial individu-individu berusaha memaknai makna-makna yang beragam. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memahami kejadian atau peristiwa sosial yang merupakan karakteristik dari paradigma konstruktivisme. Sedangkan dalam Neuman (2015:115) menjelaskan bahwa paradigma konstruktivisme merupakan upaya untuk memahami dan menjelaskan tindakan sosial yang bermakna. Paradigma Konstruktivisme menyatakan bahwa realitas itu ada dalam beragam bentuk konstruksi mental yang didasarkan pada pengalaman sosial, bersifat lokal dan spesifik, serta tergantung pada pihak yang bersangkutan. Dalam paradigma konstruktivisme peneliti harus mendapatkan fakta dari beberapa sumber untuk menambah data-data yang akan dikaji oleh peneliti. Peneliti menggunakan paradigma konstruktivisme karena peneliti ingin mendapatkan pengembangan pemahaman yang membantu proses interpretasi suatu peristiwa. Dari paradigma ini, peneliti

menganalisis sebuah penelitian manajemen *event* dari sebuah *event* Pekan Olahraga di Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Menurut Creswell (2013:57), Proses melakukan penelitian kualitatif meliputi pertimbangan awal, langkah-langkah atau tahapan dalam proses, dan pertimbangan menyeluruh yang digunakan dalam proses tersebut. Dalam proses tersebut, penelitian kualitatif memiliki ciri umum yang sama. Alasan peneliti menggunakan pendekatan dan jenis penelitian ini yaitu, karena ingin memberikan gambaran yang faktual terhadap analisis manajemen *event* PEKOR FKB Tel-U 2020.

Subjek penelitian adalah tempat peneliti untuk mendapatkan data variabel penelitian (Arikunto, 2010:55). Subjek penelitian adalah informan terpenting dalam penelitian ini, dan dapat lebih mendalami objek penelitian. Penelitian ini memanfaatkan panitia penyelenggara, khususnya Humas *event* PEKOR untuk dijadikan sebagai subjek penelitian.

Menurut Sugiyono (2009:38) Objek penelitian adalah seseorang, objek atau aktivitas dengan perubahan tertentu, dan perubahan tersebut ditentukan dan

disimpulkan oleh peneliti.. Objek penelitian ini adalah *event tournament e-sport* yang diselenggarakan oleh BEM FKB Tel-U, dimana *event* ini merupakan salah satu *virtual event* diselenggarakan oleh BEM FKB Tel-U di masa pandemi Covid-19.

Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Angrosino (dalam Creswell, 2013:231), Observasi merupakan salah satu alat pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. Mengamati fenomena lapangan melalui panca indera peneliti, menggunakan instrumen atau peralatan dan merekamnya untuk tujuan ilmiah. Peneliti melakukan observasi untuk menggali lebih dalam terkait perencanaan *event* PEKOR.

Untuk teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur merupakan proses wawancara yang menggunakan pedoman wawancara bersumber dari topik yang sedang dikembangkan dan memberikan pertanyaan lebih fleksibel. Wawancara dilakukan dengan meminta langsung informan untuk menggali dan memperoleh informasi terkait data yang dibutuhkan. Teknik data yang terakhir digunakan oleh penulis yaitu dokumentasi yang dimana

melakukan mencari data-data yang kuat dari sumber-sumber informasi khusus. Yang dimaksud sumber-sumber khusus adalah data-data dari jurnal, dokumentasi kegiatan, dan dari postingan-postingan media sosial yang diberikan oleh penyelenggara tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Event PEKOR sudah berdiri sejak tahun 2012, kurang lebih sudah 10 tahun lamanya *event* PEKOR beroperasi. Tujuan *event* PEKOR ini diadakan adalah untuk mawadahi minat dan bakat mahasiswa dibidang olahraga dan juga sebagai mengikat tali silaturahmi antar Mahasiswa. Namun, dalam dua tahun terakhir ini, *event* PEKOR hanya di lingkup Universitas Telkom saja yang dimana hanya diikuti oleh civitas Fakultas Komunikasi dan Bisnis saja, karena *event* tersebut diselenggarakan oleh BEM FKB. Akan tetapi pada dua tahun ini, mulai dari tahun kemarin hingga saat ini, *event* PEKOR sudah terbuka untuk umum, artinya tidak hanya mahasiswa FKB Tel-U saja yang dapat mengikuti *tournament* tersebut, melainkan sudah diikuti oleh mahasiswa se-Bandung Raya bahkan hingga luar Provinsi Jawa Barat. Untuk tahun 2019 lalu, *event* PEKOR terbuka se-Bandung raya dikarenakan *event* PEKOR diselenggarakan secara *offline* yang melibatkan *tournament* futsal dan basket serta diselenggarakan

sebelum adanya pandemi. Sedangkan pelaksanaan tahun 2020, *event* PEKOR dibuka untuk seluruh mahasiswa di Indonesia, khususnya mahasiswa *eksternal* di luar kota/kabupaten Bandung. Perluasan dari terbuka target peserta ini dikarenakan sejak tahun 2020 pada masa pandemi, *event* PEKOR diselenggarakan secara *online*, dan *tournament* yang diselenggarakan adalah *e-sport* tersebut merubah semua konsep *tournament* yang dimana sempat dikatakan oleh ketua penyelenggara Irfan Auliya dan divisi acara *event* PEKOR tersebut bahwa:

“Event pekor ini berubah konsep drastic yang tadinya tournament futsal dan basket berubah menjadi tournament e-sport. Hal ini dikarenakan adanya pandemic yang tidak memungkinkan untuk membuat kerumunan banyak orang. Tournament e-sport ini adalah plan B para panitia pekor jika event pekor tidak bisa melaksanakan tournament futsal dan basket. Tournament e-sport sendiri dibagi menjadi 2 cabang yaitu tournament PUBG dan mobile legends.” (Wawancara pada 12 Februari 2021).

Dalam hal ini, *event* PEKOR merubah semua konsep yang dimana awalnya menyelenggarakan *tournament* Futsal dan Basket menjadi *Tournament E-Sport*. Pada era sekarang, *e-sport* adalah kata-kata yang tidak asing lagi bagi khalayak muda. Pada dasarnya. Banyak sekali khalayak muda yang

suka bermain *game mobile*. Dari sini bisa saja *event* PEKOR dapat menarik perhatian *audience* dengan cara mengadakan *tournament e-sport* ini. Baru pertama kalinya *tournament e-sport* diselenggarakan oleh BEM Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom. Para panitia *event* PEKOR harus bisa menarik perhatian yang lebih untuk banyak para peserta yang mengikuti *tournament e-sport* tersebut. Peneliti telah mewawancarai divisi humas Dina pada *event* pekor mengatakan bahwa:

“Pertama, kami memanfaatkan media partner yang telah kami jalin kerjasamanya. Khususnya saya sebagai humas berusaha mencari media partner sebanyak-banyaknya supaya informasi tentang pekor semakin diketahui banyak khalayak. Media partner yang kami cari pun kami bagi beberapa kategori yaitu kategori internal(organisasi di telyu seperti bem, hima, ukm, dll) dan kategori eksternal seperti bem/hima dari kampus lain, akun-akun kota, akun-akun infolomba, dll). Untuk akun kota pun saya membagi tugas kepada anggota divisi saya untuk mencari akun media partner kota-kota diseluruh Indonesia, sehingga informasi tentang pekor akan lebih tersebar. Kedua, kami panitia pekor memiliki jadwal tersendiri yaitu 2x seminggu untuk posting poster acara pekor oleh semua panitia pekor. Saya lupa hari apanya, pokoknya ada satu hari dimana semua panitia pekor memposting poster acara di jam yang sama. Lalu setiap harinya kami memiliki jadwal posting poster acara

perdivisi contohnya senin dilakukan oleh humas, selasa oleh danus, dst. Ketiga, memanfaatkan relasi panitia itu sendiri. Biasanya kami mengajak teman-teman kami yang memang memiliki minat di tournament e-sport khususnya mobile legends & PUBG.” (Wawancara Pada 12 Februari 2021)

Pada dasarnya, para panitia *event* PEKOR sudah mempersiapkan untuk menarik perhatian banyak peserta yang akan mengikuti *tournament e-sport* di *event* PEKOR tersebut. Dalam wawancara divisi acara bersama Alfa mengatakan:

“Untuk target peserta peserta pekor pada tournament PUBG ada 25 tim dan untuk tournament mobile legends ada 16 tim.” (Wawancara pada 9 Februari 2021)

Target yang ditentukan oleh panitia PEKOR sudah mencapai batas, bahkan kata dari seorang divisi acara yaitu Dhafin umara mengatakan sudah melebihi batas pendaftaran dan banyak yang ingin mendaftar *tournament* PUBG dan *Mobile Legends* tersebut. Untuk para peserta juga tidak hanya mahasiswa dari Telkom saja dan tidak juga dari Bandung saja, akan tetapi seluruh propinsi juga ikut berpartisipasi mengikuti *tournament e-sport event* PEKOR. Dalam membuat *event* pasti akan menjalin hubungan dengan *media partner*. Dina mengatakan:

“Dalam menjalin hubungan dengan media partner, setiap media partner biasanya memiliki kontak yang dapat dihubungi. Kontak tersebut kami dapatkan dari yang tertera pada media sosial media partner tersebut. Setelah mendapat kontaknya, kami menghubunginya untuk mengajukan kerjasama. Lalu pihak media partner akan memberikan rules bagaimana kerjasama dengan mereka. Ketika kesepakatan sudah tercapai, kami tinggal menjalankan dan menerima kesepakatan yang telah dibuat.”
(Wawancara pada 12 Februari 2021)

Event PEKOR juga memiliki karakteristik tersendiri yang dimana seperti dikatakan oleh Irfan yaitu:

“Karakteristik dari event pekor sendiri yaitu kita mengadakan tournament ini untuk para pesertanya tidak dibatasi oleh usia, jadi buat semua kalangan juga kita bisa mengikuti tournament ini, mulai dari yang masih sekolah, yang masih kuliah dan bahkan sampai yang udah bekerja ada yang mengikuti tournament ini jadi kita terbuka untuk umum, jadi siapa saja boleh mengikuti tournament ini.”
(Wawancara pada 12 Februari 2021)

Dalam hal ini, *event* PEKOR tidak memandang usia dalam mencari peserta-pesertanya. Akan tetapi, *event* PEKOR ini memprioritaskan terlebih dahulu kepada mahasiswa-mahasiswa dari luar kampus Universitas Telkom untuk mengikuti *tournament e-sport* tersebut. Pada tahun ini

PEKOR mengambil tema dan konsep bangsa viking yang dimana dikatakan oleh Irfan:

“Tema dari pekor FKB 2020 ini adalah bertemakan erobreren av havet yang artinya sang penakluk samudera, erobreren av havet berasal dari bahasa norwegia yang berarti sang penakluk samudera yang dimana norwegia itu adalah tempat bangsa viking berada, bangsa viking yaitu bangsa penjelajah samudera yang mempunyai keberanian dan semangat yang tinggi untuk bisa menaklukan samudera, dan diibaratkan kita dikonsepnya bisa diimplementasikan ke pekor bahwa bertemakan erobreren av havet semua panitia pekor ini walaupun dalam keadaan pandemi, kita bisa melakukan acara ini dengan berhasil.” (Wawancara pada 12 Februari 2021)

Dalam tema dan konsep ini terinspirasi dari para bajak laut viking yang dimana para bajak laut ini adalah sang penakluk samudera. Maka dari itu seluruh panitia harus memiliki ambisi dan semangat yang tinggi seperti para viking, walaupun di *event* PEKOR tersebut dilanda pandemic COVID 19, para panitia harus tetap semangat dan melawan semua rintangan yang ada agar *event* PEKOR berjalan dengan berhasil dan memuaskan. Dalam membuat *event* juga harus membuat konsep *mindmapping* yang dimana *event* tersebut harus terstruktur dalam menjalankannya. Irfan mengatakan dalam wawancara bahwa:

“Untuk event pekor menggunakan konsep mindmapping karena dalam acara kita ini kita harus menyusun dulu kita harus cari dulu apa itu permasalahan yang bakal kita hadapi, terus apa kendala yang bakal kita lalui juga, terus nanti kita membuat nih, bagaimana cara kita menyelesaikan hambatan-hambatan tersebut, ya kita harus diskusi juga dengan semua panitia juga gitu tidak hanya tim intinya saja tapi semua anggota divisi juga, kita harus saling koordinasi dan saya juga selaku ketua pelaksana juga membuat mindmapping saya mempetakan dulu nih apa yang menjadi kendalanya nih setelah tau kendalanya kita diskusikan sama inti mulai dari kepala divisi baru habid itu kita sudah diskusi baru di eksekusi sama anggota divisi jika sudah mendapatkan hasil dari diskusi tersebut.” (Wawancara pada 12 Februari 2021)

Untuk pelaksanaan event PEKOR, untuk waktunya diselenggarakan selama 2 minggu yang dilakukan pada tanggal 13 November 2020 hingga 22 November 2020. Dalam proposal event PEKOR. untuk minggu pertama diselenggarakan *tournament PUBG* dan untuk minggu kedua diadakan *tournament Mobile Legends*. Untuk pendaftaran sebelumnya sudah ditanyakan kepada Irfan melalui pra riset yang dimana pendaftaran untuk *tournament e-sport* ini dibuka pada 10 Oktober hingga 10 November 2020. Untuk tempatnya, para panitia berkumpul di Bandung dan berkumpul

disuatu perumahan Pesona Bali guna melakukan koordinasi terhadap satu sama lain, dan untuk peserta dilakukan di rumah masing-masing.

Sebelum melakukan pertandingan, dilakukanlah yang Namanya Technical Meeting yang dimana sempat dikatakan oleh Dhafin bahwa:

“Jadi sebelum kita mengadakan tournamentnya kita melakukan Namanya Technical meeting dulu yang dimana disana kita memberikan peraturan-peraturan saat melakukan bertanding di tournament pekor dan disepakati Bersama oleh seluruh peserta pekor. Dan di technical meeting itu para penanggungjawab tournament memberikan jadwal lengkap kepada peserta. Lalu saat hari mulai pertandingan kita cuman bisa sounding kepada peserta melalui group yang berisi perwakilan tim untuk melakukan persiapan pertandingan, dan seluruh tim wajib hadir di game kurang lebih 15 menit sebelum pertandingan itu dimulai. Jika lebih dari 15 menit maka dinyatakan kalah WO atau gugur.” (Wawancara pada 10 Februari 2021)

Guna dari *Technical Meeting* tersebut adalah untuk melakukan regulasi-regulasi terhadap apa saja yang diperbolehkan pada saat *tournament* berlangsung dan apa saja yang tidak boleh dilakukan pada saat *tournament* berlangsung. Peraturan ini juga harus disepakati oleh para panitia dan peserta, jika ada regulasi atau peraturan yang

tidak berkenan maka peserta boleh memberikan saran agar tidak ada pihak yang diberatkan sebelah. Technical Meeting berlangsung H-1 sebelum *tournament* berlangsung. *Technical Meeting* tidak hanya merundingkan regulasi terhadap *tournament* saja, melainkan memberikan informasi terkait jadwal untuk peserta yang akan bertanding pada hari H tersebut. Technical Meeting berlangsung melalui *via zoom* yang diberikan oleh panitia *event* PEKOR tersebut. Selama *tournament* berlangsung, diadakan *live streaming* oleh pihak panitia PEKOR yang dimana disiarkan melalui kanal *youtube* BEM Fakultas Komunikasi dan Bisnis. Disana menyiarkan langsung pertandingan yang sedang berlangsung dan hal tersebut adalah salah satu cara untuk menarik perhatian para peserta dan *audience* lainnya untuk lebih mengenal lebih *event* PEKOR tersebut.

Untuk berkomunikasi sesama panitia, peserta dan media partner menggunakan media sosial seperti *Whatsapp* dan *Line* juga, kalau untuk rapat inti dan pleno menggunakan *zoom*. Dalam hal ini cara untuk mengkoordinasi terhadap para panitia, para peserta dan media partner yang berpartisipasi dalam *event* PEKOR tersebut. Untuk alur komunikasinya menurut Dhafin adalah:

“Cara komunikasinya alur komunikasinya horizontal sih misalnya dari staff ingin menyampaikan pendapat melalui kepala divis dan baru kepala divisi menyampaikan kepada ketua pelaksana.” (Wawancara pada 10 Februari 2021)

Untuk melakukan promosi pastinya menggunakan media sosial seperti *Instagram* memposting sebuah poster terkait *event* PEKOR, dan seluruh panitia diwajibkan untuk *share poster* tersebut guna untuk menarik lebih banyak massa, selanjutnya membagikan ke media sosial lainnya seperti *group Whatsapp* dan *group line*.

Dalam membuat suatu *event* pasti ada banyak hambatan, hambatan yang sering terjadi adalah *miss* komunikasi terhadap sesama panitia, atau dari panitia ke peserta dan juga panitia ke media partner. Dalam hal ini dikarenakan *tournament online*, makin banyak hambatan yang bermunculan seperti yang dikatakan oleh Irfan:

“Hambatan pada saat membuat event pekor yaitu karena ada pandemi covid ini, hambatannya juga kurang komunikasi beda komunikasi tatap muka langsung dengan komunikasi via hp atau laptop gitu pasti bakal beda komunikasinya pasti bakal ada yang namanya missskomunikasi terus juga kita kesusahan mencari sponsor yaitu dia kan gara-gara pandemi ini banyak juga perusahaan yang mau gulung tikar maupun perusahaan yang rugi juga makanya mereka

nolak gitu diajak kerjasama dengan kita terus juga dimasalah jaringan karena waktu itu pas hari kedua tournament PUBG di Bandung saat itu sedang musim hujan badai sehingga mengganggu kualitas jaringan sehingga jadi down koneksinya gitu di roomnya, banyak gitu yang komplain sama peserta itu menjadi hambatan gitu karena ini acaranya online makanya banyak panitianya ilang-ilangan tidak ada kabar.” (Wawancara pada 12 Februari 2021)

Dalam sebuah pertandingan pasti ada yang Namanya kecurangan, dalam hal tersebut *event* PEKOR memastikan tidak ada yang melakukan kecurang dalam *tournament e-sport* ini. Ada satu *team* yang merasa dirugikan dan bilang bahwa lawan main tersebut dibidang menggunakan program *illegal*. Namun, setelah berbincang lama, pihak yang dirugikan tidak bisa mengirimkan bukti bahwa lawan mainnya menggunakan program *illegal*. Alhasil lawan mainnya tersebut tidak di diskualifikasi dikarenakan tidak adanya bukti terkait program *illegal* tersebut.

Dipenghujung *event* para panitia melakukan sebuah evaluasi yang dimana para panitia memberikan keluh kesah pada saat menjalankan sebuah *event* tersebut. Tanggapan yang diberikan oleh panitia PEKOR berujung positif yang dikatakan oleh Irfan:

“Tanggapan para panitia sih kita sama semua kita dari awal punya basic nya dari tournament di bidang olahraga fisik gitu yang rata-rata semua panitia pekor ini yang daftar ini mereka ngerti tentang olahraga gitu sedikit yang ngerti tentang tournament e-sport ini, sehingga kita juga kekurangan sdm. Kita juga sebenarnya banyak belajar juga dari tournament lain dengan cara kita mengikuti eventnya dari tournament lain dan kita juga mengadakan simulasi. Kita simulasi hampir 6 kali mengadakan simulasi yang tadinya kita mengadakan tournament offline tiba-tiba berubah gini kan gak bisa sembarangan juga ngadainnya. Kita harus punya persiapan yang matang juga gitu. Semua panitia juga sama sih merasa pusing juga merasa terbebani gitu apa lagi divisi acara sama divisi pubdok itu kan harus divisi acara kan harus merubah konsep total terus divisi pubdok ada tugas tambahan yaitu membuat live streaming.” (Wawancara pada 12 Februari 2021)

Untuk solusi terhadap hambatan komunikasinya harus lebih intens lagi agar menghindari dari *misskomunikasi* dan lebih sering komunikasinya antara panitia juga dan juga komunikasi ke peserta intinya sering-sering berkomunikasi agar tidak terjadi *misskomunikasi*.

Dalam hal ini, manajemen *event* dengan HUMAS sangat berkaitan, dan fungsi HUMAS di suatu *event* itu sangat penting,

karena humas itu yang menjembatani terhadap khalayak dan para media dan sponsor. Karena tugas humas untuk menaikkan citra terhadap suatu unit dan harus bisa menarik perhatian kepada khalayak-khalayak diluar sana. Seperti diketahui, tugas HUMAS dievent PEKOR tersebut yang dikatakan oleh Dina adalah:

“Humas di PEKOR bertugas untuk menyebarkan informasi tentang PEKOR ke khalayak umum. Sehingga diharapkan ketika khalayak mengetahui PEKOR, mereka akan tertarik dan mendaftar tournamentnya.” (Wawancara pada 12 Februari 2021)

Adapun cara yang dilakukan divisi humas PEKOR dalam menyebarkan informasi tentang PEKOR tersebut yaitu bekerjasama dengan media partner, lalu mencari berbagai media partner untuk bekerja sama dengan PEKOR dalam menyebarkan informasi tentang PEKOR. Adapun media partner yang humas PEKOR cari terbagi menjadi dua yaitu *internal* Telkom (terdiri dari BEM, HIMA, UKM, dll), dan *eksternal* Telkom (terdiri dari akun kota-kota yang terkenal, akun BEM/HIMA/UKM dari kampus luar Telkom media partner khusus info lomba, dll). Setelah semua syarat yang diberikan media partner telah terpenuhi, maka poster *event* PEKOR akan dipost di akun-akun media partner sesuai dengan kesepakatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti paparkan, maka dapat disimpulkan bahwa *event* PEKOR diadakan untuk mewadahi minat dan bakat masyarakat di Indonesia agar dapat tersalurkan di bidang olahraga *e-sport*. Pada dasarnya, banyak sekali khalayak muda yang gemar bermain *game online*, sehingga banyak yang minat untuk mengikuti *tournament e-sport* dari *event* PEKOR ini.

Panitia PEKOR menerapkan konsep manajemen event yang dimana ada lima tahapan dalam membentuk suatu event tersebut. Tahap pertama ialah melakukan riset yang dimana mencari tournament yang sedang booming dan banyak diminati oleh peserta. Tahap kedua menentukan konsep dan tema, dimana tema yang dipilih adalah Erobrenen Av Havet yang berasal dari bahasa Norwegia yang artinya sebagai "penakluk samudra". Tahap ketiga yaitu perencanaan, yang dimana tournament e-sport ini adalah rencana cadangan event PEKOR, konsep pertamanya adalah tournament Futsal dan Basket. Tahap keempat adalah koordinasi yang dilakukan oleh panitia dengan para peserta, pihak sponsor, dan media partner melalui tiga media sosial, yaitu via whatsapp, zoom meeting, dan line. Pada tahap terakhir yaitu evaluasi, penyelenggara mendapatkan

feedback positif dari peserta yang dimana sangat tidak menyangka jika event PEKOR yang daftar hingga luar provinsi,

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Breakenridge, Deirdre. 2012. *Social Media and Public Relations: Eight New Practice for PR Professional*. New Jersey: Pearson Education, Inc
- Creswell, John W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, John W. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Creswell, John W. 2015. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fuchs, Christian. 2014. *Social Media a Critical Introduction*. Los Angeles : Sage Publication, Ltd.
- Goldblatt, Joe. 2002. *Special Events: Twenty-First Century Global Event Management (3rd ed.)*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Hasibuan, Lynda. 2018. *Mengenal Sejarah eSport, Olahraga Online Para Gamer*. CNBC Indonesia. Diakses pada 25 April 2021. <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/>.
- Nasrullah, Dr. Rulli, M.Si. 2015. *Media Sosial*. Bandung: Simbosiosa Rekatam Media.
- Nova, Firsan. 2009. *Crisis Public Relations Bagaimana PR Menangani Krisis Perusahaan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Persada, Yudha Bela. 2020. *Kajian Referensi E-Sport dalam Ranah Olahraga*. <https://lib.unnes.ac.id>. Diakses pada 20 November 2020.
- Pudjiastuti, Wahyuni. 2010. *Special Event*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rosady, Ruslan. 2005. *Kiat dan Strategi Kampanye Public Relations*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Administratif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sari, Helen Purnama, dkk. 2017. *Evaluasi Program Pembinaan Atlet Pekan Olahraga Nasional Cabang Olahraga Bulu Tangkis Provinsi Sumatera Selatan*. Universitas Negeri Semarang. <http://journal.unnes.ac.id>. Diakses pada 20 November 2020.