BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Penciptaan Karya

Definisi teori *event* manajemen Menurut Goldblatt (2013), manajemen *event* adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara profesional yang melibatkan orang dengan orang lain untuk melakukan perayaan, pendidikan, pemasaran, atau reuni. Bertanggung jawab untuk melakukan penelitian, merancang dan mendesain kegiatan, yang berkolaborasi untuk menyelesaikannya adalah tugas kumpulan individu atau kelompok yang relevan. Oleh karena itu, kegiatan manajemen acara dapat didefinisikan sebagai kegiatan pembentukan dan pengorganisasian yang dikelola secara sistematis dan profesional. Ini dianggap efektif untuk membentuk acara. Ada sejumlah tugas yang perlu dilakukan dalam proses manajemen acara, mulai dari membuat konsep perencanaan hingga pelaksanaan dan pengawasan acara. Semua yang bekerja dalam manajemen acara harus bekerja keras dan memiliki visi dan misi yang sama untuk memastikan bahwa acara tersebut berjalan sesuai dengan rencana.

Suatu *event* yang ingin dilakukan oleh orang-orang yang ingin mengadakan acara untuk mengurangi kemungkinan kegagalan. Studi ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan harapan peserta dan audiens acara. Pemilihan metode riset untuk setiap acara dapat berbeda, tergantung pada tujuan riset, waktu yang dihabiskan, dan dana yang dialokasikan. Dalam *event* ini, analisis 5W+1H digunakan, yang terdiri dari *What, Where, When, Who, Why, and How*. Dalam buku acara khusus Goldblatt), dijelaskan Apa saja hasil atau tujuan yang ingin dicapai dari acara ini? Apa yang diinginkan audiens dari acara ini? Dimana acara ini sebaiknya dilaksanakan? Kapan acara ini akan dilaksanakan? Untuk siapa acara ini ditujukan? Siapa yang diharapkan akan hadir?

Event yang diadakan oleh suatu perusahaan atau organisasi harus memberikan pelayanan yang menyeluruh di setiap aspeknya, seperti mendesain tempat diadakannya *event*, mempersiapkan tata cahaya dan suara, penggunaan teknologi untuk mendukung program *event*, menyusun tata letak untuk keberlangsungan *event*, mendapatkan sponsor untuk mendukung finansial *event*, memiliki *team* yang produktif, menyusun susunan acara, hingga mempersiapkan segala keperluan untuk target *audience*.

Badminton merupakan olahraga yang sangat digemari oleh masyarakat kota Depok dengan beberapa alasan utama. Pertama, badminton adalah olahraga yang relatif mudah diakses karena dapat dimainkan di berbagai tempat seperti lapangan khusus, atau bahkan di lingkungan perumahan. Hal ini membuatnya populer di kalangan warga yang mencari kegiatan fisik yang praktis. Kedua, badminton menawarkan kombinasi antara kecepatan, ketangkasan, dan strategi, sehingga menarik bagi berbagai kalangan usia dari anak-anak hingga dewasa. Ini juga memungkinkan untuk dimainkan baik secara individu maupun dalam bentuk ganda, menambah variasi dalam pengalaman bermain. Selain itu, budaya komunitas di kota Depok mendukung popularitas *badminton*. Turnamen atau acara yang melibatkan kompetisi *badminton* sering kali menarik partisipasi yang besar dari berbagai kelompok usia dan latar belakang, menciptakan kesempatan untuk bersosialisasi dan memperluas jaringan sosial. Dengan alasan-alasan ini, mengadakan *event badminton* di kota Depok dapat menjadi platform yang efektif untuk mempererat ikatan antarwarga, mempromosikan gaya hidup aktif, serta membangun komunitas yang lebih besar di sekitar olahraga ini.

Berbicara *audience* dalam sebuah *event*, Di Indonesia kerap kali mengadakan sebuah *event* besar dengan target *audience* yang dijangkau berasal dari kalangan remaja atau biasa disebut Generasi Z. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, membuat para manajer dalam suatu organisasi berlomba-lomba untuk menciptakan sebuah *event* yang menarik, kreatif dan seru bagi kalangan remaja. Hal tersebut dilakukan, karena melihat minat dan antusias yang ditunjukkan oleh kalangan remaja dalam menghadiri banyak acara besar untuk sekedar

berkumpul bersama teman-temannya atau untuk bersenang-senang karena rutinitas dalam hidupnya yang tergolong membosankan bagi mereka.

Badminton merupakan olahraga yang populer di berbagai negara, termasuk Indonesia. Sejak pertengahan abad ke-20, Indonesia telah menjadi kekuatan utama dalam dunia bulu tangkis internasional. Pemain-pemain Indonesia seperti Rudy Hartono, Liem Swie King, dan Susi Susanti telah mencatatkan prestasi gemilang di tingkat dunia dan memenangkan berbagai turnamen bergengsi seperti *All England*, *Olimpiade*, dan Kejuaraan Dunia. Selain menjadi aktivitas rekreasi yang banyak diminati, *badminton* juga memainkan peran penting dalam perkembangan bakat atletik dan kompetisi olahraga. Di Indonesia, turnamen badminton seringkali menjadi ajang kompetisi yang bergengsi, menarik perhatian atlet, penggemar olahraga, serta pihak-pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan. Turnamen ini mencakup berbagai tingkatan, mulai dari turnamen lokal hingga *internasional*, dan menjadi wahana bagi para pemain untuk mengasah keterampilan, menunjukkan prestasi mereka, dan membangun karier dalam olahraga *badminton*. Namun, dalam pengembangan dan penyelenggaraan turnamen *badminton*, terdapat berbagai aspek yang perlu diperhatikan untuk mencapai tingkat kualitas dan efisiensi yang optimal. Hal ini melibatkan perencanaan yang cermat, manajemen yang baik, promosi yang efektif, dan evaluasi yang mendalam.

Dengan pertumbuhan popularitas olahraga *badminton* dan semakin kompleksnya tuntutan dalam penyelenggaraan turnamen, menjadi penting untuk melakukan analisis yang lebih mendalam terkait berbagai aspek terkait turnamen ini. Selain itu, penting untuk mencatat bahwa turnamen *badminton* juga memiliki dampak yang signifikan dalam konteks pembinaan atlet dan pengembangan bakat-bakat muda. Sebuah turnamen yang baik dapat menjadi sarana untuk mendeteksi dan mengembangkan atlet-atlet potensial, serta mempromosikan semangat berkompetisi yang sehat di semua kalangan usia. Latar belakang inilah yang mendorong penulis untuk menjalani *event* ini. Dalam skripsi ini, pencipta karya bertujuan untuk mendalami aspek-aspek penting dalam penyelenggaraan turnamen *badminton*, yang akan membantu pengembangan dan peningkatan kualitas

turnamen di masa depan. Fenomena ini, menunjukkan respon yang sangat positif bagi masyarakat dikota Depok.

Event turnamen adalah suatu jenis *event* yang diselenggarakan untuk memfasilitasi kompetisi atau pertandingan antara peserta atau tim dalam berbagai jenis olahraga atau permainan. Dalam turnamen, peserta bersaing satu sama lain dengan tujuan untuk meraih kemenangan atau prestasi tertentu. *Event* turnamen umumnya memiliki format, aturan, dan jadwal yang ketat, serta seringkali disaksikan oleh penonton yang tertarik untuk melihat persaingan yang intens. *Event* turnamen dapat merujuk pada berbagai jenis kompetisi olahraga. Mereka sering kali menciptakan momentum dan *antusiasme* di kalangan peserta dan penonton, serta dapat memberikan penghargaan atau pengakuan bagi pemenangnya. Dalam konteks yang lebih luas, *event* turnamen juga sering digunakan sebagai alat untuk mempromosikan olahraga atau permainan tertentu, meningkatkan partisipasi masyarakat dalam aktivitas fisik, dan membangun semangat kompetitif. Dengan demikian, *event* turnamen memiliki peran yang penting dalam menginspirasi, menghibur, dan memajukan olahraga dan permainan di berbagai komunitas.

Peran manajer pertandingan dalam *badminton* mencakup serangkaian tugas dan tanggung jawab yang krusial untuk kelancaran dan kesuksesan sebuah turnamen atau pertandingan. Dalam konteks teori *event management* menurut *Goldblatt*, peran manajer pertandingan dalam *badminton* dapat dikaitkan dengan konsep perencanaan, pengorganisasian, dan pelaksanaan acara yang efektif. Dalam konteks teori *Goldblatt*, manajer pertandingan dalam *badminton* berperan sebagai pengelola acara yang menyelenggarakan semua aspek penting dari perencanaan hingga pelaksanaan dan evaluasi. Manajer pertandingan harus mampu mengintegrasikan konsep-konsep manajemen acara yang efektif untuk memastikan bahwa turnamen berjalan dengan lancar dan memuaskan semua pihak yang terlibat. Manajer pertandingan dalam *badminton* adalah individu yang bertanggung jawab atas perencanaan, pengorganisasian, dan pelaksanaan turnamen atau pertandingan bulu tangkis. Penulis memiliki peran yang sangat penting dalam memastikan bahwa acara berjalan lancar, aman, dan memuaskan bagi semua pihak yang terlibat,

termasuk peserta, penonton, sponsor, dan pihak terkait lainnya. Dengan menerapkan konsep-konsep manajemen acara yang efektif sesuai dengan teori *Goldblatt*, manajer pertandingan dalam *badminton* dapat memastikan bahwa turnamen berjalan dengan lancar dan memuaskan semua pihak yang terlibat. Manajer pertandingan memiliki peran krusial dalam mengelola setiap aspek dari perencanaan hingga evaluasi pasca-acara untuk menciptakan pengalaman yang berkesan bagi semua peserta dan penonton.

Latar belakang perihal sebuah turnamen *badminton* kategori level E yang terbuka untuk seluruh kalangan umur dapat dimulai dengan menyadari popularitas dan daya tarik olahraga bulu tangkis dikota Depok. Bulu tangkis artinya olahraga yang merakyat serta dapat dinikmati oleh seluruh kalangan, dari anak-anak hingga orang dewasa, baik laki-laki maupun wanita. Turnamen ini bertujuan buat mempromosikan gaya hidup sehat, menciptakan komunitas, dan menyampaikan kesempatan bagi para pemain untuk bersaing pada lingkungan yang bersahabat serta mendukung. Alasan diadakannya turnamen badminton kategori level E buat seluruh kalangan umur bisa beragam artinya Olahraga bulu tangkis artinya cara yang efektif untuk menaikkan kesehatan jasmani dan kebugaran. dengan mengadakan turnamen ini, dibutuhkan masyarakat akan termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan fisik yang menyenangkan dan berguna bagi tubuh dan Turnamen ini menjadi *platform* bagi para pemain bulu tangkis, terutama yg berada di level pemula atau amatir, buat mengasah kemampuan mereka serta berbagi bakat pada olahraga tersebut. Ini juga bisa sebagai kesempatan bagi mereka yang belum pernah terlibat pada kompetisi buat mencoba hal baru dan menemukan minat dan potensi pada bulu tangkis. Dengan membuka turnamen buat semua kalangan umur, tidak terbatas di tingkat keahlian tertentu, *event* ini menekankan prinsip *inklusivitas* serta kesempatan yang adil bagi semua orang buat berpartisipasi. Hal ini memperkuat nilai-nilai *sportivitas* serta kesetaraan dalam olahraga. Menggunakan latar belakang seperti ini, turnamen bulu tangkis kategori level E buat semua kalangan umur menjadi sekadar ajang kompetisi olahraga. Ini menjadi sarana buat mempererat ikatan sosial, mempromosikan kesehatan, dan lingkungan yang

inklusif serta mendukung bagi para pecinta bulu tangkis dari berbagai latar belakang serta tingkat keahlian.

Tujuan di balik penciptaan karya *event* turnamen *badminton* ini adalah untuk merespon kebutuhan akan *platform* kompetitif yang inklusif bagi masyarakat dari semua kelompok usia. Dengan mengadakan acara ini, tujuannya adalah untuk menciptakan kesempatan bagi pemain *badminton* dari semua kalangan usia untuk berpartisipasi meningkatkan keterampilan mereka, dan membangun jaringan sosial yang luas dalam komunitas olahraga dikota Depok dan memperjuangkan komitmen yang kuat untuk menggalang minat dalam olahraga dan menciptakan pengalaman yang tak terlupakan. Dengan fokus pada membangun komunitas yang kuat, tujuan utama adalah membuka peluang bagi para peserta untuk bersaing, berbagi semangat olahraga, dan merayakan prestasi dalam sebuah *event*. *Event* ini bukan hanya tentang pertandingan, tetapi juga tentang menciptakan *platform* bagi semua peserta, mempromosikan gaya hidup aktif, dan memperkuat ikatan sosial di kalangan peserta. Dalam penciptaan *event* ini, tujuan adalah menciptakan pengalaman yang memotivasi dan menginspirasi peserta, serta mengubahnya menjadi agen perubahan positif dalam komunitas mereka. Dengan demikian, *event* turnamen berfungsi sebagai sarana untuk mempromosikan olahraga, membangun identitas komunitas, dan membawa manfaat yang lebih besar bagi kota dan masyarakat secara keseluruhan.

1.2 Rumusan Penciptaan Karya

Penciptaan karya *event* turnamen *badminton* menjalani serangkaian tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, promosi, dan evaluasi. Tujuan utama dari penciptaan *event* ini mencakup beberapa aspek pengembangan bakat peserta, promosi *badminton* sebagai olahraga yang inklusif dan kompetisi olahraga yang menjunjung tinggi *sportifitas*. Selain itu, dampak *event* turnamen *badminton* mencakup peningkatan popularitas *badminton*, pemberian peluang bagi pemain, serta kontribusi terhadap perkembangan olahraga secara keseluruhan. Faktor-faktor yang memengaruhi penciptaan *event* turnamen *badminton* mencakup aspek

keuangan, dukungan, partisipasi komunitas, dan kerjasama antara pihak-pihak terkait.

Penulis membuat *event* turnamen *badminton* di Kota Depok karena percaya bahwa olahraga memiliki peran penting dalam memajukan kesehatan, semangat kompetisi, dan interaksi sosial. Maka dari itu, *event* ini juga bertujuan untuk mempererat komunitas *badminton* lokal, menghasilkan momen kebersamaan, dan merayakan bakat-bakat muda di kota Depok ini. Dengan demikian, tujuan utama kami adalah untuk mempromosikan gaya hidup sehat, kebersamaan, dan semangat kompetisi di Kota Depok melalui *event* turnamen *badminton* yang bertemakan membangun jiwa *sportifitas* dengan prestasi melalui turnamen *badminton*. Peserta turnamen *badminton event* ini adalah untuk semua kalangan usia di Kota Depok. Melalui *event* ini juga, kami berharap peserta di kota Depok dapat terinspirasi untuk menggeluti bidang badminton secara profesional.

1.3 Tujuan Penciptaan Karya

Tujuan penciptaan karya mengenai peran manajer pertandingan dalam *event* badminton di Kota Depok mencakup beberapa hal yang penting:

1. Peningkatan Profesionalisme: Karya ini bertujuan untuk menggali dan mendokumentasikan bagaimana manajer pertandingan berperan dalam meningkatkan profesionalisme dalam pengelolaan *event* olahraga. Dengan memahami tugas, tanggung jawab, dan strategi yang diterapkan, karya ini dapat menjadi panduan bagi manajer pertandingan untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan *event*.
2. Optimalisasi Pengalaman Peserta dan Penonton: Dalam karya ini, tujuannya adalah untuk menunjukkan bagaimana peran manajer pertandingan memastikan pengalaman yang memuaskan bagi peserta dan penonton. Dengan fokus pada perencanaan yang teliti, koordinasi yang efisien, dan pelaksanaan yang tepat waktu, karya ini akan menyoroti bagaimana semua elemen *event* disusun untuk menciptakan atmosfer kompetitif yang positif dan menarik.

3. Keamanan dan Kepatuhan: Salah satu tujuan penting adalah menekankan pentingnya keamanan dalam penyelenggaraan *event* olahraga. Manajer pertandingan memiliki peran kunci dalam memastikan bahwa semua aspek keamanan dipenuhi dan semua prosedur kepatuhan diikuti dengan ketat. Hal ini tidak hanya melindungi peserta dan penonton, tetapi juga memastikan integritas dan *profesionalisme event* secara keseluruhan.
4. Pengelolaan Tantangan dan Perubahan: Karya ini akan mencakup bagaimana manajer pertandingan menghadapi tantangan dan perubahan yang mungkin terjadi selama *event*. Dengan analisis yang mendalam tentang strategi adaptasi dan manajemen krisis, tujuannya adalah untuk menginspirasi manajer pertandingan lainnya dalam menghadapi situasi yang dinamis dan memastikan kelancaran *event* bahkan dalam kondisi yang tidak terduga.

Tujuan dari penciptaan karya ini adalah untuk memberikan kontribusi terhadap pembelajaran dan pengembangan berkelanjutan dalam bidang manajemen *event* olahraga. Dengan membagikan praktik terbaik, pengalaman sukses, dan pelajaran yang dipetik dari *event-event* sebelumnya, karya ini dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi generasi mendatang dari manajer pertandingan di Kota Depok dan di tempat lainnya.

1.4 Manfaat Penciptaan Karya

Selain tujuan, terdapat manfaat yang ingin penulis capai dengan adanya penciptaan karya *event* ini antara lain:

1.4.1 Manfaat Akademis

- Pengembangan Pengetahuan: Karya ini akan menghasilkan pemahaman yang lebih dalam tentang peran manajer pertandingan dalam pengelolaan *event* olahraga. Hal ini dapat menjadi bahan referensi penting bagi akademisi, mahasiswa, dan peneliti dalam bidang manajemen olahraga.
- Studi Kasus: Karya ini dapat dijadikan studi kasus yang relevan untuk mempelajari prinsip-prinsip manajemen acara dan strategi pengorganisasian

dalam konteks olahraga, khususnya dalam *badminton*. Ini akan memberikan wawasan yang berharga untuk keperluan pendidikan dan penelitian.

1.4.2 Manfaat Praktis

- Peningkatan Profesionalisme: Membantu manajer pertandingan dalam memahami tugas dan tanggung jawab dengan lebih baik. Penulis dapat belajar dari praktik terbaik dan strategi yang efektif yang telah terbukti berhasil dalam penyelenggaraan *event badminton*.
- Perencanaan yang Lebih Efisien: Dengan memahami bagaimana manajer pertandingan merencanakan dan mengelola *event*, praktisi dalam bidang ini dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam perencanaan yang lebih efisien dan efektif, termasuk pengelolaan anggaran,

1.4.3 Manfaat Sosial

- Pembangunan Komunitas: *Event badminton* yang berhasil diselenggarakan tidak hanya meningkatkan kesadaran akan olahraga di masyarakat, tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan dan persatuan di antara peserta, penonton, dan pendukung acara.
- Promosi Gaya Hidup Sehat: Melalui *event badminton*, karya ini dapat mempromosikan gaya hidup aktif dan olahraga sebagai bagian penting dari gaya hidup sehat. Ini dapat memberikan dampak positif dalam mendorong masyarakat untuk terlibat dalam aktivitas fisik secara teratur.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 *Stage Manager*/Manajer Pertandingan

Stage memiliki arti sebagai panggung, sedangkan *manager* bermakna sebagai orang yang melakukan koordinasi. Secara harfiah, *stage manager* sendiri dapat diartikan sebagai orang yang mengkoordinasikan semua pihak di atas panggung atau pertandingan. *Stage Manager* adalah orang yang mengkoordinasi seluruh bagian yang ada di pertandingan. Mengatur urutan suatu acara berdasarkan saran dan arahan pimpinan artistik. Mengakumulasi berbagai kebutuhan mulai dari alat-alat yang

digunakan dan bagaimana menyiapkan kebutuhan yang lainnya.(Lumina Blog, 2023).

Seseorang yang menjabat sebagai *stage Manajer* atau manajer pertandingan dalam *event* atau pertandingan yang akan dibuat memiliki beberapa tugas yakni sebagai berikut:

1. Memastikan peserta untuk siap dalam pertandingan
2. Berkoordinasi dengan divisi lain agar pertandingan lancar
3. Bertanggung jawab terhadap semua yang terjadi di lapangan
4. Memastikan seluruh komponen sudah sempurna
5. Menyelesaikan permasalahan yang sering terjadi saat detik-detik pertandingan dimulai

Dalam menyelenggarakan *event* yang menarik bagi peserta Level E, seseorang yang menjadi tugas sebagai manajer Pertandingan harus dapat memastikan kesehatan fisik peserta dalam hal ini peserta yang akan ikut turnamen *badminton*. Selain itu, memastikan kelancaran lapangan saat pembagian juara dan berkoordinasi dengan divisi lain untuk mendukung pekerjaan *Public Relations*.

1.5.2 *Event Management*

Event Management dapat didefinisikan sebagai pengorganisasian kegiatan yang dikelola secara profesional, sistematis, efisien, dan efektif dikenal sebagai *event management*. Konsep dari perencanaan hingga pelaksanaan dan pengawasan adalah bagian dari pekerjaannya. Semua orang yang bekerja dalam manajemen acara harus bekerja sama untuk mencapai tujuan kegiatan yang diharapkan. Setiap anggota tim harus kompak.

Menurut Goldblatt (2013), manajemen kegiatan adalah kegiatan yang melibatkan profesional yang mengumpulkan dan mempertemukan sekelompok orang untuk tujuan perayaan, pendidikan, pemasaran, atau reuni. Manajemen kegiatan juga termasuk melakukan penelitian, membuat desain kegiatan, melakukan perencanaan, dan melaksanakan koordinasi dan

pengawasan untuk memastikan kehadiran orang. Tidak dapat dipungkiri bahwa perusahaan komersial maupun nonkomersial harus menyelenggarakan kegiatan.

1.5.3 *Event*

Event menjadi salah satu praktik kerja *public relations*. *Event* dapat dikatakan sebagai kegiatan yang diselenggarakan untuk kebutuhan dan tujuan tertentu. *Event* adalah sebuah selebrasi yang dilaksanakan pada momen yang tertentu untuk memenuhi kebutuhan (Joe Goldblatt, 2014). *Event* menjadi salah satu bagian dari perusahaan seperti pada praktik kerja *public relations*. *Event* dilakukan sebagai hiburan dalam mempertahankan dan meningkatkan citra positif.

Event sendiri juga dapat di definisikan sebagai praktik promosi yang menarik dari sebuah perusahaan maupun organisasi dengan mengasosiasikan dengan aktivitas dalam menggapain publik maupun masyarakat (Junianta & Sanaji, 2019, p. 7). *Event* menjadi salah satu strategi praktik promosi yang dilakukan oleh *public relations*. Tujuan dari adanya *event* merupakan penyampaian sebuah pesan melalui perencanaan tersirat maupun tidak tersirat untuk tujuan tertentu. Tujuan *event* biasanya dilakukan untuk melakukan *branding* dari sebuah perusahaan/organisasi.

Dalam menyelenggarakan *event* harus memiliki daya tarik bagi kalangan remaja untuk datang ke acara. Promosi *event* yang baik akan menghasilkan target *audience* yang tercapai, promosi *event* dapat dilakukan dengan media sosial seperti Instagram dan Tiktok. Sehingga target sasaran pun sesuai dengan *event* yang diadakan yakni *event* turnamen *badminton* yang memberikan beragam manfaat bagi pesera dalam menunjang pengembangan diri mereka dan memberikan pengalaman baru sehingga meningkatkan jiwa sportifitas mereka dalam meraih prestasi di bidang *badminton*.

1.5.4 Karya Terdahulu

Dalam melakukan penciptaan karya, perlu melihat beberapa penciptaan karya terdahulu sebagai bahan pembeda, kesamaan, dan kebaruan dalam penciptaan karya ini. Penulis telah mendapatkan 3 penelitian terdahulu sebagai acuan bahan pembeda, kesamaan dan kebaruan dengan karya penciptaan ini yakni:

1. Sebuah karya yang dilakukan oleh Rachel & Lono (2010) yang berjudul Pengelolaan Pertunjukan Musik Pusat Kebudayaan Belanda Erasmuis Huis Indonesia. Karya Terdahulu ini menjadi bahan karya pembeda dengan penciptaan karya ini karena *event* yang diadakan pada karya terdahulu adalah *event* pertunjukkan musik sedangkan penciptaan karya ini menyelenggarakan *event* turnamen *badminton*.
2. Sebuah karya yang dilakukan oleh Fajar Ilhamtoro (2022) yang berjudul Impelementasi Peran *Stage Manager* Dalam *Event* Sudamala *The Harmony of Sுகuh*. Karya terdahulu ini menjadi bahan karya kesamaan dengan penciptaan karya ini karena terdapat kesamaan yakni pelaksanaan *event* dan membahas *stage manager*.
3. Sebuah karya yang dilakukan oleh Sri Sumarni & Wahyu Indra (2022) yang berjudul Evaluasi Program Pembinaan Bulu Tangkis di Kabupaten Banyuasin. Karya Terdahulu ini menjadi bahan karya kebaruan dengan penciptaan karya ini karena karya terdahulu hanya mengadakan program pembinaan dan tidak melibatkan manajer pertunjukkan dalam program tersebut sedangkan penciptaan karya ini mengadakan *event* turnamen bulutangkis dengan peserta remaja dan *event* ini melibatkan manajer pertunjukkan dalam pelaksanaan *event* nya.