

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Penciptaan Karya

Badminton adalah olahraga yang populer dan memiliki turnamen yang diadakan secara reguler di berbagai tingkat, mulai dari tingkat lokal hingga internasional. Manajemen turnamen *badminton* merupakan proses yang kompleks yang melibatkan berbagai aspek, termasuk perencanaan acara, pengorganisasian, koordinasi tim, dan komunikasi efektif. Dalam konteks ini, Manajer Proyek memegang peran yang krusial dalam memastikan suksesnya sebuah turnamen.

Pentingnya Manajer Proyek dalam turnamen *badminton* tidak hanya terbatas pada aspek teknis seperti jadwal, logistik, dan administrasi, tetapi juga melibatkan aspek-aspek komunikasi yang sangat penting. Komunikasi yang efektif antara berbagai pihak terlibat, termasuk panitia penyelenggara, sponsor, peserta, dan penggemar, merupakan kunci keberhasilan sebuah turnamen.

Event ini akan mengeksplorasi peran Manajer Proyek dalam turnamen dari sudut pandang komunikasi, dengan fokus pada bagaimana komunikasi yang efektif dapat meningkatkan kinerja manajerial dan keseluruhan pengalaman turnamen. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi praktisi di bidang manajemen acara olahraga serta pengembangan teori dan konsep dalam ilmu komunikasi. Manajer Proyek yang cerdas belajar untuk mengubah kebiasaan rutin manajemen proyek seperti jadwal proyek, rapat tim, dan tinjauan setiap fase dalam saluran komunikasi untuk menjaga proyek mereka dan manfaatnya tetap menjadi “pikiran utama” dalam organisasi mereka.

Turnamen ini ditujukan kepada kalangan usia menengah keatas (20-50 tahun) dikarenakan kalangan menengah keatas sering kali memiliki waktu luang yang lebih besar untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga. Mereka mungkin telah

memasuki tahap kehidupan di mana mereka memiliki lebih banyak waktu luang, terutama jika mereka telah menyelesaikan tanggung jawab pekerjaan dan keluarga. Memasuki usia dewasa, kesadaran akan pentingnya kesehatan dan kebugaran seringkali meningkat. *Badminton* adalah olahraga yang dapat dianggap sebagai pilihan yang baik untuk menjaga kesehatan fisik dan meningkatkan kesejahteraan secara keseluruhan. Acara *badminton* untuk peserta level E tidak hanya tentang olahraga, tetapi juga tentang membangun komunitas dan menciptakan kesempatan untuk bersosialisasi. Bagi banyak orang dewasa, kesempatan untuk bertemu dengan orang-orang sebaya dan berbagi minat yang sama merupakan hal yang berharga.

Dengan memahami tren demografis dan kebutuhan pasar, penciptaan *event badminton* yang ditujukan untuk peserta level E dapat menjadi langkah yang cerdas dan berpotensi menguntungkan. Dengan menyediakan pengalaman olahraga yang menyenangkan, sosial, dan terjangkau bagi kelompok usia ini, penyelenggara acara dapat menarik perhatian dan partisipasi yang signifikan dari kalangan tersebut. *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.

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.

Tujuan di balik penciptaan karya *event* turnamen *badminton* ini adalah 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 bakat muda, 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.

Dalam Ilmu Komunikasi, terdapat konsep-konsep dan teori-teori yang dapat diterapkan dalam konteks manajemen turnamen badminton. Misalnya, Teori manajemen acara. Teori manajemen acara menurut Goldblatt mencakup serangkaian praktik profesional untuk mengelola berbagai aspek acara.

Maksudnya adalah untuk menyelenggarakan acara dengan efisien dan efektif, sedangkan tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman yang positif bagi peserta, mencapai tujuan acara yang ditetapkan, dan meningkatkan citra serta reputasi penyelenggara acara. Teori ini menekankan pentingnya perencanaan yang matang, koordinasi yang baik, dan evaluasi yang komprehensif untuk mencapai kesuksesan acara.

Pada Ilmu komunikasi, ada beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh *Public Relations* dalam membuat sebuah *event* yang menarik bagi kalangan dewasa, seperti *event* olahraga, *event game* dan lain sebagainya. Dalam industri olahraga, terdapat kebutuhan yang terus meningkat untuk menciptakan acara-acara yang menarik bagi berbagai kelompok usia. Salah satu olahraga yang memiliki basis penggemar yang kuat di kalangan dewasa adalah *badminton*. Meskipun turnamen *badminton* yang ditujukan untuk peserta level E (pemula atau amatir) tidak sepopuler turnamen tingkat profesional, namun permintaan untuk acara-acara seperti ini semakin meningkat.

Oleh karena itu, peran Manajer Proyek dalam turnamen *badminton* tidak hanya memberikan wawasan praktis bagi pengelola acara olahraga, tetapi juga dapat berkontribusi pada pemahaman kita tentang bagaimana konsep-konsep dan teori-teori dalam ilmu komunikasi dapat diterapkan dalam konteks nyata.

1.2 Rumusan Penciptaan Karya

Skripsi karya ini dimaksudkan untuk menginvestigasi dan menganalisis peran Manajer Proyek dalam pengelolaan turnamen *badminton* serta kaitannya dengan Ilmu Komunikasi. Rumusan penciptaan karya ini adalah:

1. Mengidentifikasi Peran Manajer Proyek: Penelitian ini akan mengidentifikasi peran-peran kunci yang dimainkan oleh Manajer Proyek dalam semua tahap pengelolaan turnamen *badminton*, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi acara.

2. Menganalisis Aspek Komunikasi: Skripsi karya ini akan menganalisis aspek-aspek komunikasi yang terlibat dalam manajemen proyek turnamen

badminton, termasuk komunikasi internal di antara tim penyelenggara, komunikasi eksternal dengan peserta, sponsor, dan penggemar, serta penanganan apabila terjadi konflik dan melakukan negosiasi.

3. Mengevaluasi Implikasi Teoritis: Penelitian ini akan mengevaluasi implikasi teoritis dari peran Manajer Proyek dalam konteks turnamen *badminton*, dengan mempertimbangkan konsep-konsep dan teori-teori dalam ilmu komunikasi seperti Teori manajemen acara.

4. Memberikan Rekomendasi Praktis: Skripsi karya ini akan memberikan rekomendasi praktis bagi praktisi manajemen proyek dan penyelenggara acara olahraga tentang cara meningkatkan efektivitas komunikasi dalam pengelolaan turnamen *badminton*, dengan tujuan meningkatkan kinerja manajerial dan pengalaman keseluruhan bagi semua pihak yang terlibat.

Dengan melakukan analisis mendalam terhadap peran Manajer Proyek dalam turnamen *badminton* dan mengaitkannya dengan konsep-konsep dalam Ilmu Komunikasi, penyelenggaraan *event* ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru yang berharga bagi kedua bidang tersebut serta menghasilkan rekomendasi yang dapat diterapkan secara praktis dalam konteks pengelolaan acara olahraga.

1.3 Tujuan Penciptaan Karya

Penulis akan menjelaskan tujuan penciptaan karya yang memiliki tema “Membangun jiwa sportifitas dengan prestasi melalui turnamen *badminton*” ke dalam beberapa poin tujuan yakni:

1. Karya ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam peran Manajer Proyek dalam pengelolaan turnamen *badminton*. Dengan memahami peran Manajer Proyek secara menyeluruh, diharapkan dapat teridentifikasi kontribusi yang signifikan dalam keberhasilan acara olahraga tersebut.
2. Karya ini bertujuan untuk merancang sebuah *event* turnamen *badminton* dengan implementasi konsep yang menarik bagi kalangan usia menengah ke atas apapun jenis kelaminnya di Kota Depok.

3. Karya ini bertujuan sebagai wadah dalam mengembangkan bakat *badminton* yang dimiliki kalangan usia menengah ke atas.
4. Karya ini bertujuan memberikan pengalaman bagi kalangan usia menengah ke atas untuk tambahan bekal mereka dalam menghadapi turnamen-turnamen selanjutnya.

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:

- **Kontribusi pada Pengetahuan:** Skripsi karya ini akan memberikan kontribusi pada pengetahuan akademis tentang peran Manajer Proyek dalam pengelolaan turnamen *badminton*, dengan menganalisis kaitannya dengan teori-teori dalam Ilmu manajemen proyek dan Ilmu komunikasi.
- **Pemahaman yang Mendalam:** Penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika manajemen proyek dalam konteks spesifik olahraga, yang dapat menjadi kontribusi berharga bagi literatur akademis.

1.4.2 Manfaat Sosial:

- **Peningkatan Pengalaman Olahraga:** Dengan memahami peran Manajer Proyek dalam turnamen *badminton*, penyelenggara acara dapat meningkatkan kualitas dan pengalaman peserta dalam berpartisipasi dalam acara olahraga, yang pada gilirannya dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam olahraga.
- **Membangun Komunitas:** Skripsi karya ini juga dapat membantu membangun komunitas olahraga yang lebih kuat dengan memberikan wawasan tentang pentingnya manajemen yang efektif dalam penyelenggaraan turnamen *badminton*.

1.4.3 Manfaat Praktis:

- **Peningkatan Keterampilan Manajerial:** Skripsi karya ini akan memberikan wawasan yang praktis bagi praktisi manajemen proyek dalam industri olahraga, membantu mereka meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi acara olahraga.
- **Pengembangan Strategi Komunikasi:** Dengan memahami dinamika komunikasi dalam manajemen turnamen *badminton*, praktisi dapat mengembangkan strategi komunikasi yang lebih efektif untuk memastikan keberhasilan acara olahraga dan memenuhi kebutuhan peserta, sponsor, dan penonton.

Dengan demikian, skripsi karya ini memiliki manfaat yang luas, mulai dari kontribusi pada pengetahuan akademis, pengembangan komunitas olahraga, hingga peningkatan keterampilan praktis bagi para praktisi dalam industri olahraga.

1.5 Tinjauan Pustaka

Pada penyusunan skripsi karya ini, penulis menggunakan Teori Manajemen Acara. Teori Manajemen Acara menurut Goldblatt mencakup serangkaian praktik profesional untuk mengelola berbagai aspek acara. Maksudnya adalah untuk menyelenggarakan acara dengan efisien dan efektif, sedangkan tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman yang positif bagi peserta, mencapai tujuan acara yang ditetapkan, dan meningkatkan citra serta reputasi penyelenggara acara. Teori ini menekankan pentingnya perencanaan yang matang, koordinasi yang baik, dan evaluasi yang komprehensif untuk mencapai kesuksesan acara. Teori Manajemen Acara memiliki kaitan yang erat dengan peran Manajer Proyek dalam penyelenggaraan *event badminton*. Manajer Proyek bertanggung jawab untuk mengelola semua tahapan penyelenggaraan *event badminton*, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan dan evaluasi pasca-acara.

Teori Manajemen Acara menekankan pentingnya perencanaan yang matang untuk keberhasilan suatu acara. Manajer Proyek dalam *event badminton* harus merancang kerangka konsep, menentukan tujuan acara, menyusun jadwal, mengalokasikan anggaran, dan merencanakan semua detail teknis dan logistik. Manajer Proyek bertanggung jawab untuk melakukan koordinasi antar tim penyelenggara, sukarelawan, vendor, dan pihak terkait lainnya. Mereka memastikan bahwa semua bagian dari acara berjalan sesuai dengan rencana, memantau kemajuan, dan mengatasi hambatan yang mungkin timbul selama pelaksanaan. Teori Manajemen Acara menggarisbawahi pentingnya identifikasi, evaluasi, dan pengendalian risiko dalam penyelenggaraan acara.

1.5.1 Peran Manajer Proyek dalam Industri Olahraga

Dalam literatur manajemen proyek, peran Manajer Proyek telah dipelajari dalam berbagai konteks, termasuk industri olahraga. Penelitian oleh Jones dan Love (2019) menggambarkan bagaimana pentingnya peran manajer proyek dalam penyelenggaraan acara olahraga, yang mencakup aspek-aspek seperti perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi. Menurut Ervianto (2007), manajer proyek memiliki tanggung jawab atas semua tahapan proyek, mulai dari awal hingga selesai, serta bertanggung jawab terhadap organisasi, proyek itu sendiri, dan tim yang terlibat dalam pelaksanaannya. Peran seorang manajer proyek dalam penyelenggaraan turnamen badminton sangat penting untuk memastikan bahwa semua aspek acara berjalan lancar dan sesuai dengan rencana. Menurut ahli, David I. Cleland dan Lewis R. Ireland (2006) dalam bukunya yang berjudul "Project Management: Strategic Design and Implementation", beberapa peran utama manajer proyek dalam konteks ini meliputi Perencanaan yang Komprehensif. Manajer proyek bertanggung jawab untuk merancang dan merencanakan seluruh acara turnamen, termasuk jadwal, lokasi, dan semua persyaratan logistik yang diperlukan. Kemudian, Pengelolaan Sumber Daya. Mengelola sumber daya manusia, keuangan, dan fisik yang diperlukan untuk menjalankan turnamen, termasuk memastikan kecukupan dana, fasilitas, dan personel. Lalu, Koordinasi Tim. Menyatukan berbagai tim dan individu yang terlibat dalam persiapan dan pelaksanaan

turnamen, termasuk panitia, relawan, dan pihak terkait lainnya. Kemudian, Manajemen Risiko. Mengidentifikasi dan mengelola risiko yang mungkin timbul selama penyelenggaraan turnamen, seperti masalah teknis, cuaca buruk, atau kekurangan sumber daya. Terakhir, Pemantauan dan Evaluasi. Memantau kemajuan persiapan secara teratur, mengevaluasi pencapaian terhadap tujuan yang ditetapkan, dan melakukan perubahan jika diperlukan untuk memastikan acara berjalan dengan baik.

1.5.2 Tantangan Manajer Proyek Dalam Tournament Olahraga

Seorang project manager atau manajer proyek adalah individu yang diberi tanggung jawab untuk mengelola proyek sehari-hari demi kepentingan organisasi. Dalam konteks turnamen olahraga, terdapat tantangan unik yang dihadapi oleh Manajer Proyek. Penelitian oleh Smith dan Johnson (2020) mengidentifikasi beberapa tantangan khusus, termasuk manajemen waktu, dan pengelolaan sumber daya. Dalam tinjauan pustaka skripsi "Peran *Manager* Proyek dalam *Tournament Badminton Depok Cup 2024*", beberapa sumber literatur yang relevan dapat menjadi landasan untuk memahami konsep dan konteks yang terkait dengan peran Manajer Proyek dalam pengelolaan acara olahraga, khususnya turnamen *badminton*.

Melalui tinjauan pustaka ini, penulis berharap skripsi karya ini dapat memperoleh dasar yang kuat dalam memahami peran Manajer Proyek dalam pengelolaan turnamen *badminton* dan kaitannya dengan konsep-konsep dalam manajemen proyek dan Ilmu komunikasi. Dalam skripsi karya berjudul "Peran *Manager* Proyek dalam *Tournament Badminton Depok Cup 2024*", melalui tinjauan pustaka yang dijabarkan di atas penulis berharap dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang peran Manajer Proyek dalam mengelola turnamen *badminton* bagi setiap orang yang membaca.

1.5.3 Referensi Penyelenggaraan Kegiatan 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 skripsi terdahulu sebagai

acuan bahan pembeda, kesamaan dan kebaruan dengan karya penciptaan ini yakni:

1. Penciptaan karya yang dilakukan oleh Bintoro Adi, Alexander, dan Rudi yang berjudul “Aplikasi Event Organizer Untuk Mendukung Kegiatan Manajemen Artis Pada PT.XYZ” pada tahun 2016. Karya terdahulu ini menjadi bahan pembeda dengan karya ini karena berfokus pada kegiatan manajemen artis sedangkan penciptaan karya ini berfokus pada turnamen *badminton* bagi kalangan usia dewasa di Kota Depok.
2. Penciptaan karya yang dilakukan oleh Kalebyana Sendani yang berjudul “Prosedur Penyelenggaraan *Event Employee Gathering* Pertamina Patra Niaga Wilayah Papua Maluku oleh PT Element Sinergi Kreasindo” pada tahun 2023. Karya Terdahulu ini menjadi bahan karya kesamaan dengan penciptaan karya ini karena terdapat kesamaan yakni melibatkan Manajer Proyek dalam penyelenggaraan *event* yang diciptakan.
3. Penciptaan karya yang dilakukan oleh Muhammad Tafaqur yang berjudul “Pembinaan Klub Olahraga Bulutangkis (Sebuah Kajian Dari Perspektif Teori)” pada tahun 2012. Karya Terdahulu ini menjadi bahan karya kebaruan dengan penciptaan karya ini karena karya terdahulu hanya mengadakan *event* dengan kegiatan berupa pembinaan klub olahraga bulutangkis sedangkan penciptaan karya ini mengadakan *event* turnamen bulutangkis bagi kalangan dewasa di Kota Depok.