

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Event* musik sejatinya adalah salah satu bentuk kegiatan pertunjukan dimana musik menjadi sajian utama untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan para penggemar musik. Namun, *event* musik juga seringkali digunakan sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan-pesan perusahaan dalam rangka memperkenalkan atau meningkatkan penjualan suatu produk, karena *event* musik akan melibatkan banyak orang.

*Event* musik yang diselenggarakan perusahaan tidak saja mendatangkan keuntungan terhadap musisi, tetapi juga mendatangkan keuntungan bagi perusahaan itu sendiri. Melalui *event*, perusahaan menjalankan strategi pemasaran mereka untuk kepentingan benefit seperti naiknya popularitas dan citra merek produk maupun nama perusahaan. Hal tersebut didukung dengan pernyataan O'Toole dan Mikolaitis (2007:10) bahwa *event* merupakan sebagian dari fungsi pemasaran dan diselenggarakan untuk mencapai tujuan perusahaan. Perusahaan yang menggunakan *event* musik tidak terbatas pada perusahaan manufaktur penghasil produk, pemilik *café-café* dan restoran juga rutin mengadakan pertunjukan *live music* setiap minggu untuk menarik pelanggan ke tempat mereka.

Secara umum indikator kesuksesan sebuah *event* terletak pada tingkat kepuasan pengunjung terhadap *event* tersebut. Akan tetapi tingkat kepuasan konsumen terhadap *event* itu sendiri akan berbeda-beda tergantung dari

motivasi masing-masing. Oleh karena itu untuk mengetahui tingkat kepuasan konsumen perlu dilakukan identifikasi terhadap unsur-unsur yang mendukung kepuasan pelanggan (Langrehr, 1991; Holbrook dan Hirschman, (1982) dalam Minor et. al., 2004:7).

Upaya yang umum dilakukan para penyelenggara *event* (*event organizer*) untuk meningkatkan kepuasan pengunjung umumnya dirancang pada saat fase perencanaan (*pre event*). *Event* musik harus memiliki ciri khas, bermanfaat, mampu menarik keterlibatan penonton, serta memiliki tingkat relevansi dengan penonton itu sendiri, sehingga diharapkan penonton akan mendapatkan kepuasan berupa pengalaman yang mengesankan secara auditif dan visualitatif serta mampu memberikan kenangan yang tidak terlupakan. Namun demikian apa yang dirancang pada saat *pre event*

Apa yang dilakukan penyelenggara tersebut merupakan tindakan umum, sedangkan kepuasan penonton itu sendiri lebih bersifat spesifik. Kepuasan penonton pada *event* musik dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kemampuan musisi dalam bermusik, penampilan musisi, suara, penampilan panggung, fasilitas, dan interaksi penonton. Faktor-faktor ini penting untuk diketahui agar dapat dimengerti bagaimana kepuasan konsumen terhadap *event* musik dapat terbentuk (Minor et. al., 2004:8).

DCDC *Shout Out Day* adalah *event* musik yang digagas serta didanai PT. Djarum dan dilaksanakan oleh *event organizer* Atap Promotion. DCDC *Shout Out Day* diselenggarakan dengan tujuan untuk menampilkan band *indie* yang sudah melalui proses kurasi lewat DCDC *Shout Out*. Setiap band yang telah terdaftar mendapatkan kesempatan untuk masuk *Indie Chart*.

Setiap dua minggu sekali, *Chart* tersebut selalu diperbarui beriringan dengan bertambahnya band yang terdaftar dalam *Shout Out*. Dari sekian banyak band *indie* yang terdaftar dalam DCDC *Shout Out*, tim DCDC melakukan audisi di beberapa kota besar di Indonesia dan memilih beberapa band untuk ditampilkan pada acara DCDC *Shout Out Day* serta membuka peluang untuk menjadi band pengisi pada acara DCDC Musik Kita yang akan ditayangkan di stasiun TV swasta (GTV) setiap satu minggu sekali. Di Kota Bandung sendiri acara DCDC *Shout Out Day* telah diselenggarakan sebanyak tiga kali yang bertempat di Spasial dan IFI Bandung. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat pra penelitian, jenis penonton yang hadir terdiri dari personel band yang menjadi peserta. Sedangkan jumlahnya sangat minim yaitu hanya 65 orang. Selanjutnya dengan keadaan seperti ini memunculkan pertanyaan mengenai faktor pendorong yang mengakibatkan mereka bertindak sebagai penonton pada pertunjukan tersebut. Apakah motivasi mereka diakibatkan oleh adanya variabel kepuasan yang berhubungan dengan motivasi kedatangan, atau karena adanya faktor lain.

Untuk mengetahui faktor-faktor yang mendorong motivasi tersebut peneliti telah melakukan penelitian dan memilih penyelenggaraan DCDC *Shout Out Day* di IFI Bandung tanggal 30 Juni 2019 sebagai lokus penelitian. Fokus dari penelitian ini adalah pengaruh kepuasan terhadap motivasi penonton yang hadir pada *event* DCDC *Shout Out Day* dengan menggunakan variabel kepuasan desain panggung, pengisi acara, audio (*sound system*), lokasi (*venue*) dan hospitality sebagai variabel bebas yang berpengaruh terhadap variabel terikat yaitu motivasi kedatangan penonton.

Melalui penelitian ini diharapkan akan ditemukan tingkat pengaruh kepuasan terhadap motivasi penonton sehingga dapat memberikan informasi bagi pihak penyelenggara, musisi penampil, maupun kepada pihak yang bekerja sama dengan mereka seperti sponsor, penyedia tempat dan lain-lain. Sesuai dengan latar belakang masalah penelitian, maka peneliti ingin mengangkat masalah dalam skripsi ini dengan judul : **“Pengaruh Kepuasan Terhadap Motivasi Kedatangan Penonton DCDC *Shout Out Day* di Kota Bandung”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh kepuasan terhadap motivasi kedatangan penonton pada *event DCDC Shout Out Day* di Kota Bandung?
2. Apakah kepuasan penonton berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi kedatangan penonton?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kepuasan terhadap motivasi kedatangan penonton *DCDC Shout Out Day* di Kota Bandung.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan dapat berguna serta menjadi bahan masukan bagi beberapa pihak yang antara lain.

### 1. Bagi Penulis

- a. Melatih mahasiswa dalam mengaplikasikan ilmunya melalui penelitian.
- b. Sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan teori yang diperoleh selama perkuliahan, khususnya pengaruh kepuasan terhadap motivasi kedatangan penonton pada sebuah *event* musik.

### 2. Bagi Penyelenggara *Event*

- a. Sebagai bahan informasi yang positif untuk di jadikan acuan dalam menyelenggarakan sebuah *event* musik
- b. Sebagai bahan informasi yang positif tentang kepuasan terhadap motivasi kedatangan penonton dalam menonton sebuah *event* musik.

### 3. Bagi Akademisi

- a. Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat menambah informasi untuk dijadikan bahan pertimbangan dan referensi pada penelitian sejenis dimasa yang akan datang.
- b. Diharapkan akan menjadi sumbangan informasi dan salah satu pustaka dibidang tatakelola pertunjukan musik.

## 1.5 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada *event DCDC Shout Out Day* Kota Bandung yang bertempat di IFI Bandung Jl. Purnawarman No. 32 Kota Bandung.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini ditulis bertujuan untuk menjelaskan Bab yang akan dibuat dalam penelitian secara jelas dan terarah yaitu sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, lokasi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi informasi-informasi dan teori-teori dari para ahli yang bersumber dari buku ilmiah, jurnal ilmiah, atau sumber kepustakaan lainnya yang berhubungan dengan tema permasalahan.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan paradigma dan metode yang digunakan dalam penelitian, termasuk teknik dan instrument pengumpulan data, serta analisis data dan penyajian hasil analisis data.

### **BAB IV DATA & PEMBAHASAN**

Bab ini berisi data-data yang diperoleh selama penelitian yang diambil melalui hasil observasi, catatan-catatan dan kuesioner, yang kemudian diuraikan, diklasifikasi, lalu dianalisis pada sub bab pembahasan.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi penjelasan yang merupakan jawaban atas pertanyaan yang diajukan pada perumusan masalah dan juga saran peneliti atas kesimpulan yang didapat.