

TUGAS AKHIR
PENANGANAN TALENT OLEH TALENT ATTACHER
PADA EVENT FOHOWAY OLEH PHENOM EVENT
INDONESIA



POLITEKNIK NEGERI BALI

Oleh
Saint Louis Yudhistira. RH
NIM 2115813004

TOUR AND TRAVEL OPERATION
STUDY PROGRAM
TOURISM DEPARTMENT
BALI STATE POLYTECHNIC
BADUNG
2024

TUGAS AKHIR
PENANGANAN TALENT OLEH TALENT ATTACHER
PADA EVENT FOHOWAY OLEH PHENOM EVENT
INDONESIA



POLITEKNIK NEGERI BALI

Saint Louis Yudhistira. RH

TOURISM DEPARTMENT
BALI STATE POLYTECHNIC
BADUNG
2024

**PENANGANAN TALENT OLEH TALENT ATTACHER
PADA EVENT FOHOWAY OLEH PHENOM EVENT
INDONESIA**

Oleh

Saint Louis Yudhistira. RH

NIM 2115813004

Tugas Akhir Ini Diajukan Guna Memahami Salah Satu Syarat
Menyelesaikan Pendidikan Diploma III Pada Jurusan Pariwisata
Politeknik Negeri Bali

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dra. A.A. Ayu Ngurah Harmini, M.Par.
NIP. 1955912091990112001

Ida Bagus Gede Dananjaya, S.E., M.M.
NIP. 199304092023211023

Disahkan oleh
Jurusan Pariwisata

Ketua,



Dr. Ni Nyoman Sri Astuti, S.ST.Par., M.Par.
NIP. 198409082008122004



POLITEKNIK NEGERI BALI

KEMENTRIAN, PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI

POLITEKNIK NEGERI BALI

Kampus Politeknik Negeri Bali Bukit Jimbaran, Kuta
Selatan, Badung, Bali. Telepon: 0361-701981, Fax: 0361-701128
Website: www.pnb.ac.id, Email: poltek@pnb.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Saint Louis Yudhistira. RH

Kelas : 2115813004

Program Studi : Diploma III Usaha Perjalanan Wisata

Jurusan : Pariwisata, Politeknik Negeri Bali

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang berjudul:

**“Penanganan *Talent Oleh Talent Attacher* Pada Event
FOHOWAY Oleh Phenom Event Indonesia”**

Benar bebas dari plagiat. Apabila pernyataan ini terbukti tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Badung, 24 April 2024
Yang membuat pernyataan,



NIM: 2115813004
PS: Usaha Perjalanan Wisata
Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa, karena telah melimpahkan hikmatnya berupa pengetahuan sehingga Tugas Akhir dengan judul **“Penanganan Talent Oleh Talent Attacher Pada Event FOHOWAY oleh Phenom Event Indonesia”** ini bisa terselesaikan dan dapat dikumpulkan pada waktunya. Adapun tujuan dari dibuatnya Tugas Akhir ini untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan.

Tugas Akhir ini dapat tersusun atas bantuan beberapa pihak baik internal maupun eksternal. Maka dari itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Nur Wahyudi dan ibu Karmelina selaku orang tua yang telah mendukung dan membantu dalam finansial kepada penulis.
2. Bapak I Nyoman Abdi, SE., M. eCom, selaku direktur Politeknik Negeri Bali yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan perkuliahan di Politeknik Negeri Bali.
3. Dr. Ni Nyoman Sri Astuti S.ST.Par.,M.Par, selaku Ketua Jurusan Pariwisata yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan perkuliahan di Politeknik Negeri Bali.
4. Ibu Putu Tika Virginiya, S. Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pariwisata yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan perkuliahan di Politeknik Negeri Bali.
5. Dra. Cokorda Istri Sri Widhari M.M. selaku Koordinator Program Studi D3 Usaha Perjalanan Wisata yang telah memberikan kesempatan penulis untuk

menempuh Pendidikan perkuliahan di Program Studi D3 Usaha Perjalanan Wisaata.

6. Bapak Muhamad Nova, M.Pd. selaku koordinator Praktik Kerja Lapangan yang telah membantu informasi pelaksanaan PKL untuk penulisan Tugas Akhir.
7. Dra. Anak Agung Ayu Ngurah Harmini. M.Par., selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
8. Bapak Ida Bagus Gede Dananjaya, S.E., M.M. selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan Tugas Akhir Ini.
9. Bapak dan Ibu dosen pengajar yang telah membimbing penulis selama menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Bali.
10. Orang tua, dan keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan.
11. Bapak Tommy dan Ibu Meigawati selaku head of Phenom *Management* Group yang memberikan kesempatan saya untuk belajar di Phenom Event Indonesia.
12. Ibu Yuni Wijayanti, Ibu Widi, dan Ibu Diah selaku Human Resources Phenom Event Indonesia.
13. Ibu Manik Kartika, selaku *Manager Sales and Marketing* Phenom Event Indonesia yang mengajarkan banyak hal di Phenom *Event*.
14. Bapak Rendra, selaku *Manager Event Executive* Phenom Event Indonesia yang mengajarkan tentang produksi dan alur *event*.

15. Ibu Rista, Ibu Kelly, dan Ibu Celine selaku divisi *Sales Phenom Event Indonesia* yang membimbing perihal *Sales dan Marketing company*.
16. Ibu Asta, Ibu Yumas dan Ibu Elsa selaku divisi admin *Phenom Event* yang selalu menawarkan *event* dan bekerjasama selama *event*.
17. Ibu Mila, Bapak Bob Evan dan Bapak Nanda, selaku tim *event* yang selalu membimbing selama *event*.
18. Bapak Azi, Bapak Ricky, Bapak Rudi, Bapak Noven, Bapak Ferdi, Bapak Samuel, Bapak Sunarta, Bapak Wawan, Bapak Putu dan Bli Yogi selaku rekan dan senior di tim BRC yang mengajarkan *equipment lighting, led, dan sound* dalam *event*.
19. Seluruh rekan Praktik Kerja Lapangan *batch 2 Phenom Event Indonesia*.
20. Seluruh rekan di Program Studi Usaha Perjalanan Wisata Politeknik Negeri Bali Tahun 2021.

Demikian yang dapat disampaikan, sebelumnya penulis meminta maaf bilamana Tugas Akhir ini terdapat kesalahan kata atau kalimat. Penulis mengharapkan masukan dan kritikan yang membangun demi terciptanya Tugas Akhir yang lebih baik lagi. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penyusun dan umumnya bagi pembaca.

Badung, 14 April 2024

Saint Louis Yudhistira. RH

DAFTAR ISI

Isi

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penulisan	6
D. Metodenologi Penulisan Tugas Akhir	7
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Pengertian Pariwisata	10
B. Pengertian Penanganan.....	11
C. Pengertian <i>Event</i>	11
D. Pengertian <i>Event Organizer</i>	13
E. Pengertian <i>Show Management</i>	14
F. Pengertian <i>Talent</i>	17

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	19
A. Lokasi dan Sejarah Perusahaan	19
B. Bidang Usaha dan Fasilitas Perusahaan	21
C. Struktur Organisasi	33
BAB IV PEMBAHASAN.....	37
A. Penanganan <i>Talent</i> oleh <i>Talent Attacher</i> pada <i>event</i> FOHOWAY oleh Phenom Event Indonesia	37
B. Kendala Yang Dihadapi saat Penanganan <i>Talent</i> oleh <i>Talent Attacher</i> pada <i>event</i> FOHOWAY oleh Phenom Event Indonesia dan Solusi dari Kendala yang dihadapi	57
BAB V PENUTUP.....	58
A. Simpulan	58
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	xii

JURUSAN PARIWISATA
POLITEKNIK NEGERI BALI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo CV. Phenominca Radharani & Phenom <i>Management</i> Group..	22
Gambar 3.2 Logo Phenom Event Indonesia	23
Gambar 3.3 Logo Bali Rental Center.....	27
Gambar 3.4 Logo Specta Production	27
Gambar 3.5 Logo Raptcha Event	28
Gambar 3.6 Logo Matamu Studio.....	29
Gambar 3.7 Logo In Coach Asia.....	30
Gambar 3.8 Logo The Magendra	31
Gambar 3.9 Logo Catavaca Rejuvenate.....	32
Gambar 3.10 Struktur Organisasi Phenom Event Indonesia.....	35
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Tahapan.....	39
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Aktivitas Tahapan	40
Gambar 4.3 Rapat Koordinasi.....	41
Gambar 4.4 <i>Disc Jockey</i>	42
Gambar 4.5 Beleganjur	43
Gambar 4.6 <i>Men Builder</i>	44
Gambar 4.7 <i>Tron Dance</i>	45
Gambar 4.8 Rossa	46
Gambar 4.9 <i>Carnaval Costumes</i>	47
Gambar 4.10 Struktur Organisasi <i>Show Management</i>	48
Gambar 4.11 Penanganan Logistik	50
Gambar 4.12 <i>Briefing</i>	51

Gambar 4.13 *Rehearsal*.....53

Gambar 4.14 Mengatur Pementasan *Talent*55



JURUSAN PARIWISATA
POLITEKNIK NEGERI BALI

DAFTAR TABEL

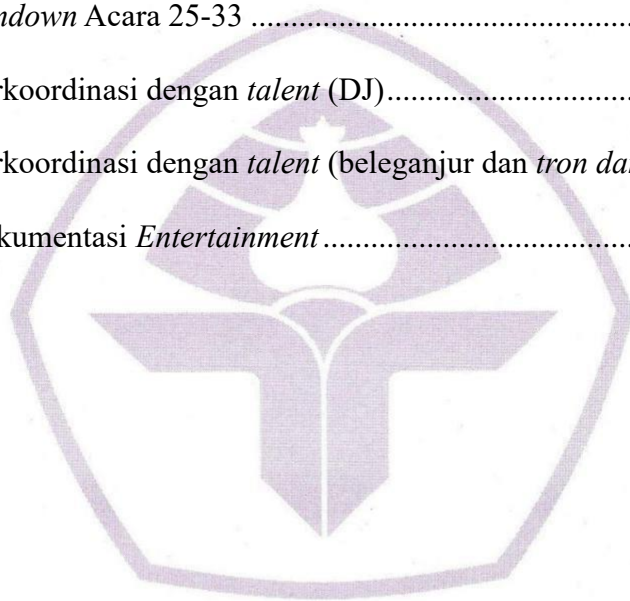
Tabel 3.1 Daftar <i>entertainment</i>	24
Tabel 3.2 Fasilitas Kantor	31



JURUSAN PARIWISATA
POLITEKNIK NEGERI BALI

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara.....	
Lampiran 2 <i>Rundown</i> Acara 0-3	
Lampiran 3 <i>Rundown</i> Acara 4-14	
Lampiran 4 <i>Rundown</i> Acara 15-24	
Lampiran 5 <i>Rundown</i> Acara 25-33	
Lampiran 6 Berkoordinasi dengan <i>talent</i> (DJ).....	
Lampiran 7 Berkoordinasi dengan <i>talent</i> (beleganjur dan <i>tron dance</i>)	
Lampiran 8 Dokumentasi <i>Entertainment</i>	



JURUSAN PARIWISATA
POLITEKNIK NEGERI BALI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata saat ini bukan hanya tentang berwisata dan bersantai di suatu tempat yang indah. Namun pariwisata juga terjadi karena adanya dorongan motivasi yang kuat untuk mendasari mengapa seseorang datang ke destinasi wisata tersebut. Ada yang datang karena mereka juga secara kebetulan mengunjungi saudara, ada yang mendapatkan hadiah atau *reward*, dan masih banyak lagi. Namun saat ini yang menarik perhatian adalah adanya tujuan lain yang tak kalah kuatnya untuk mendasari mengapa seseorang melakukan perjalanan. Salah satu tujuannya adalah mengikuti atau menyelenggarakan sebuah *event*. *Event* adalah suatu kegiatan yang sudah terencana dan disiapkan dengan baik oleh sekelompok pihak dengan berdasarkan kesamaan tujuan dalam penyelenggaraan kegiatan tersebut. Kegiatan terencana tersebut juga umumnya memadukan *entertainment* dan *exhibition* menjadi satu sehingga kegiatan *event* ini bisa dikategorikan sebagai kegiatan kepariwisataan.

Perkembangan *event* sebagai salah satu peluang bisnis di bidang pariwisata semakin meluas. Pulau Bali adalah salah satu daerah yang berpotensi sebagai destinasi untuk *event* di Indonesia dibuktikan dengan terpilihnya Pulau Bali sebagai tuan rumah dalam acara konferensi dari skala nasional maupun internasional. Melalui wisata diharapkan bukan hanya melaksanakan konferensi atau pertemuan

di Bali, tetapi juga menikmati wisata alam dan budaya Bali sebagaimana menjadi tujuan utama dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia.

Penyelenggaraan *event* di Bali selalu mengaitkan unsur kebudayaan, hadirnya budaya didalamnya untuk memeriahkan acara. Tujuan utama memasukkan unsur penampilan budaya dalam sebuah *event* adalah untuk merayakan dan mempromosikan kekayaan serta keragaman budaya yang ada di masyarakat, sehingga dapat memperkaya pengalaman seseorang untuk mengeksplorasi dan mengapresiasi sebuah seni, musik, tarian, dan tradisi unik dari berbagai budaya. Menyajikan penampilan budaya pada *event* tidak hanya menjadi sebuah platform untuk menghargai warisan budaya, tetapi juga untuk memperluas wawasan dan pemahaman lintas budaya, serta membangun jembatan antara berbagai kelompok sosial untuk memperkuat rasa persatuan dan identitas kolektif yang kuat dalam kerangka keragaman global yang semakin terhubung. Pementasan atau penampilan budaya memerlukan penanganan khusus dengan pengemasan rencana yang baik.

Event organizer (EO) sebagai perusahaan jasa yang mampu menciptakan peluang atau kesempatan kerja bagi para pekerja profesional untuk mengatur dan merencanakan sebuah pementasan budaya dalam *event*. Menurut (Yudhi & Johanes, 2009) yang menyatakan EO dalam konteks sebagai sebuah bisnis memiliki definisi, yaitu usaha dalam bidang jasa yang secara sah ditunjuk oleh kliennya. Usaha jasa tersebut guna mengorganisasikan seluruh rangkaian acara, mulai dari perencanaan, persiapan, eksekusi hingga evaluasi, dalam rangka membantu mewujudkan tujuan yang diharapkan klien dengan pelaksana acara.

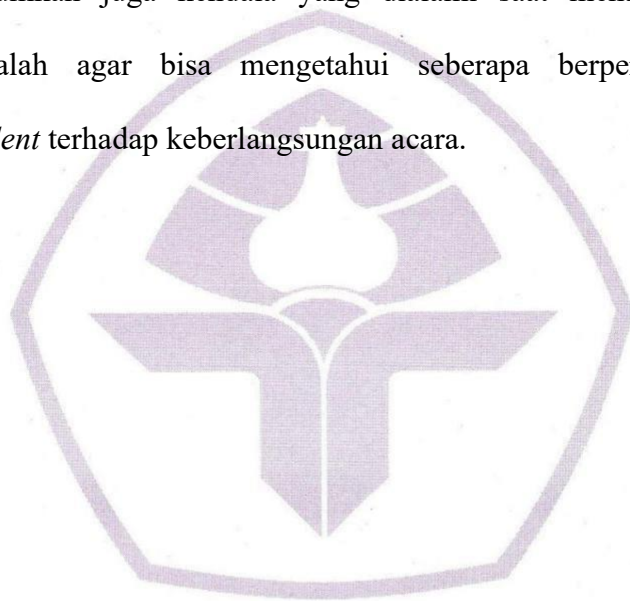
Event yang sempurna memerlukan penanganan secara tepat dan terorganisir sehingga mampu memberikan citra yang baik bagi perusahaan dan bagi yang ikut dalam *event*. Seringkali penanganan dalam *event* tidak berjalan sempurna karena minimnya teknik dan pengetahuan yang mengakibatkan saat running *event* mengalami masalah dan para *team* tidak terorganisir dengan baik pada saat *event*. Tanpa penanganan yang baik akan membuat kacau acara dan merambat ke berbagai pihak. Parahnya lagi bisa ditandai dan diingat oleh partisipan sebagai yang *event* buruk dikarenakan tidak adanya persiapan yang baik dan profesional. Oleh karena itu kehadiran EO atau *event organizer* dalam suatu *event* sangat penting.

Menggunakan jasa EO utamanya untuk mewujudkan *event* yang sukses dan berjalan sesuai harapan dengan pengorganisasian yang profesional. Salah satu *event organizer* di Bali yaitu Phenom Event Indonesia telah dikenal sebagai perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa *event* dan MICE dengan reputasi baik bukan hanya Bali, Phenom Event Indonesia juga melebarkan sayap perusahaannya dengan membuka kantor representatif di Jakarta. Phenom Event Indonesia ingin meningkatkan reputasi yang diraih bukan hanya skala dari nasional, melainkan ingin menembus sampai internasional. Setelah pandemi, Phenom Event Indonesia mencoba untuk bangkit kembali seperti masa kejayaannya sebelum pandemi. Sudah lebih dari ratusan *event* yang diselenggarakan oleh Phenom Event Indonesia pada tahun 2023 yang tuntas pelaksanaannya dengan hasil yang memuaskan. Salah satu *event* yang ditangani oleh Phenom Event Indonesia adalah *event* FOHOWAY. *Event* ini dianggap penting karena para partisipannya adalah *leader* perusahaan.

Phenom Event Indonesia memiliki sebuah rencana untuk menciptakan acara yang sempurna yaitu dengan membentuk *Show Management* untuk mengoordinasikan dan mengelola berbagai aspek yang terkait dengan acara. *Show management* terdiri dari *Show Director*, *Stage Manager*, *MC Attacher*, dan *Talent Attacher* yang bekerja bersama untuk mengkoordinasikan dan menangani acara. Beberapa alasan mengapa *show management* diperlukan dalam *event* antara lain untuk tata kelola didalam *stage* seperti mengatur posisi dan peletakan perlengkapan *talent* di *stage*, karena didalam *event* ada *Entertainment* yang memeriahkan atau acara. *Entertainment* pasti melibatkan *talent* atau seseorang yang akan tampil. Para *Talent* ini memerlukan sebuah penanganan dan persiapan yang matang, tanpa persiapan yang matang mengakibatkan masalah yang timbul sehingga tak mampu menangani dengan baik, maka dari itu dibutuhkan peran sebagai *Talent Attacher* untuk menangani *Talent* pada *event* agar *talent* teroganisir dengan baik. Pekerja EO yang kompeten dan mumpuni dalam bidang MICE sangat diperlukan karena mereka memiliki pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang dibutuhkan untuk mengatur acara sesuai dengan keinginan klien. Mereka mampu memahami kompleksitas acara, mulai dari perencanaan, pengorganisasian, hingga pelaksanaan, serta dapat mengatasi tantangan yang mungkin timbul selama proses tersebut. Maka dari itu kehadiran pekerja yang kompeten dan berpengalaman akan menjamin kesuksesan acara dan kepuasan klien.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, maka penulis memiliki ketertarikan untuk menuangkan informasi mengenai penanganan *Talent* oleh *Talent Attacher* ke dalam Tugas Akhir yang berjudul “Penanganan *Talent* Oleh *Talent Attacher*”

Attacher Pada Event FOHOWAY Oleh Phenom Event Indonesia". Judul ini dibuat atas dasar pengalaman ketika turut serta menjadi *Talent Attacher* di event FOHOWAY selama melakukan Praktek Kerja Lapangan. Selain itu Tugas Akhir ini berfokus mengenai bagaimana cara menangani *Talent* dengan baik, rinci, dan teratur. Di Tugas Akhir ini juga akan dijelaskan tahapan-tahapan bagaimana Penanganan *Talent*. Dicantumkan juga kendala yang dialami saat menangani *event* ini. Tujuannya adalah agar bisa mengetahui seberapa berpengaruhnya suatu penanganan *Talent* terhadap keberlangsungan acara.



JURUSAN PARIWISATA
POLITEKNIK NEGERI BALI

B. Rumusan Masalah

Mengacu kepada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka ditemukanlah beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana penanganan *Talent* oleh *Talent Attacher* pada *event* FOHOWAY oleh Phenom Event Indonesia?
2. Apa kendala yang dihadapi dalam penanganan *Talent* oleh *Talent Attacher* pada *event* FOHOWAY oleh Phenom Event Indonesia, dan apa solusi dari kendala tersebut?

C. Tujuan dan Kegunaan Penulisan

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah yang telah disampaikan, adapun tujuan dan kegunaan penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penulisan
 - a. Untuk mengetahui dan menjelaskan penanganan *Talent* oleh *Talent Attacher* pada *event* FOHOWAY oleh Phenom Event Indonesia.
 - b. Untuk mengetahui solusi yang dipakai dan mendeskripsikan kendala yang dihadapi dalam penanganan *Talent* oleh *Talent Attacher* pada *event* FOHOWAY oleh Phenom Event Indonesia.

2. Kegunaan Penulisan

- a. Bagi Mahasiswa

Kegunaan penulisan bagi mahasiswa adalah sebagai salah satu syarat bidang akademis yang harus ditempuh guna menyelesaikan Program Studi Diploma III Usaha Perjalanan Wisata pada Jurusan Pariwisata di Politeknik Negeri Bali dan

sebagai tolak ukur mahasiswa dalam, menambah pengetahuan dan kemampuan dalam bidang *MICE and Event*.

b. Bagi Politeknik Negeri Bali

Menjadi referensi dan sumber acuan dalam menambah informasi untuk meningkatkan proses belajar mengajar dalam bidang *MICE and Event*.

c. Bagi Perusahaan

Sebagai bahan referensi serta masukan guna meningkatkan kinerja perusahaan dan mutu pelayanan dalam pengananan *Talent*.

D. Metodologi Penulisan Tugas Akhir

1. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang digunakan untuk menjawab pokok permasalahan di dalam tugas akhir ini, maka ada beberapa metode yang akan digunakan:

a. Metode Observasi

Metode observasi merupakan pengumpulan suatu data secara cermat dan akurat melalui teknik pengumpulan data dengan cara mengamati, belajar, dan melibatkan diri secara langsung dalam kegiatan yang dilakukan, dalam hal ini yang ditinjau adalah proses persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dari *Event FOHOWAY*. Hasil observasi ini nantinya akan dikumpulkan suatu data-data yang menunjang akurasi dari Tugas Akhir. Metode ini juga turut dibantu dengan teknik mencatat.

b. Metode Wawancara

Metode ini adalah suatu proses mengumpulkan data dengan melakukan wawancara atau tanya jawab langsung dengan responden dengan tujuan untuk memperoleh data-data dan keterangan terkait tujuan penelitian dengan cara melaksanakan tanya jawab dengan pihak terkait. Pihak terkait yang dimaksud disini adalah para staf dan *team Show Management* yang turut serta menangani *event* yang akan dibahas. Diantaranya ialah *Show Director*, *MC Attacher*, *Stage Manager*, dan *Talent Attacher* Metode ini juga dibantu dengan teknik mencatat. Pedoman wawancara dapat dilihat di lampiran 1.

c. Metode Dokumentasi

Metode ini adalah pengumpulan segala bentuk dokumen yang bisa dijadikan data seperti *check list*, dokumentasi, *layout*, *Rundown*, dan sebagainya. Metode ini memiliki kelebihan dari segi pemanfaatan waktu karena tidak diperlukannya penyusunan instrumen penelitian maupun pencarian sumber-sumber terkait.

d. Studi Kepustakaan

Metode ini merupakan suatu metode yang digunakan untuk mempelajari teori-teori yang berhubungan dengan data-data melalui jurnal atau literatur yang akan dibahas.

2. Metode dan Teknik Analisis Data

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, maka data tersebut akan dianalisis dengan satu teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data-data yang sudah dikumpulkan. Teknik tersebut dinamakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif merupakan analisis dengan memaparkan seluruh data yang didapat dengan sistematis, aktual, dan akurat. Sehingga nantinya bisa diambil suatu kesimpulan dari data yang sudah dianalisis. Metode ini juga dibantu dengan teknik pemaparan.

3. Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis

Metode yang digunakan dalam penyajian hasil analisis penulisan laporan tugas akhir adalah dengan penyajian formal dan informal. Metode penyajian formal yaitu dilakukan dengan menyajikan data dengan didukung oleh tanda-tanda tertentu seperti tabel, gambar, foto, dan lain-lain. Sedangkan metode informal adalah menyajikan hasil analisis ke dalam laporan dengan menggunakan pemilihan kata-kata sopan dan baku.

JURUSAN PARIWISATA
POLITEKNIK NEGERI BALI

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Atas dasar uraian yang telah dibahas pada BAB IV mengenai penanganan beserta kendala yang dihadapi dalam *Event FOHOWAY* yang dilaksanakan pada tanggal 18 dan 19 November 2023 di Bali Nusa Dua *Conference Center* (BNDCC), jadi mendapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Penanganan *Talent* oleh *Talent Attacher* pada *event FOHOWAY* oleh Phenom Event Indonesia

Penanganan *Talent* memiliki beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh *Talent Attacher*. Tahapan-tahapan yang dimaksud adalah tahap persiapan, tahapan pelaksanaan, dan tahap akhir. Kemudian lebih lanjut 3 tahapan tersebut dibagi lagi menjadi tahapan-tahapan yang lebih mendalam diantaranya:

- a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, *Talent Attacher* melakukan rapat koordinasi untuk identifikasi detail mengenai kebutuhan acara, seperti team, *Talent*, dan *Rundown*. Persiapan juga meliputi penentuan jenis *Talenta* yang sesuai dengan karakteristik acara serta pengaturan logistik awal.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, *Talent Attacher* bertanggung jawab untuk menangani kedatangan hingga mengatur pertemuan, sesi *Briefing*, serta memastikan bahwa *Talent* memiliki pemahaman yang jelas mengenai peran mereka dalam acara tersebut. Selain itu, *attacher* juga menangani koordinasi antara *Talenta* dan tim teknis acara untuk memastikan semua persiapan berjalan lancar.

c. Tahap Akhir

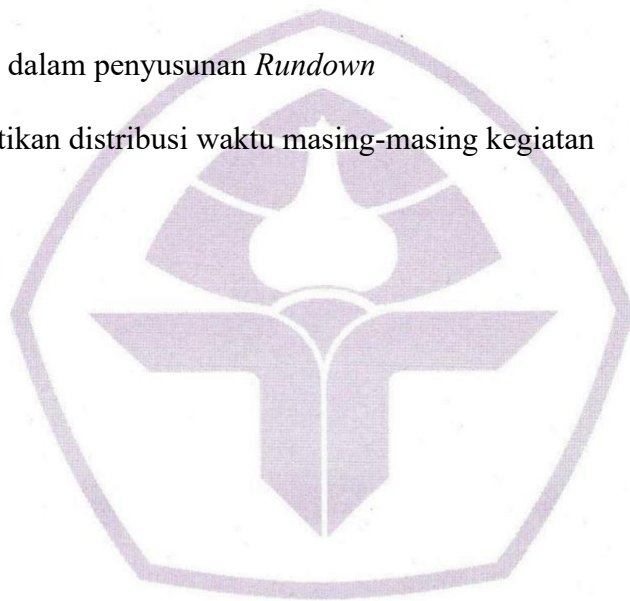
Tahap ini *TalentAttacher* akan melakukan monitoring dan pengelolaan terakhir terhadap kehadiran dan performa *Talenta*, serta menangani logistik pasca-acara untuk memastikan bahwa semua aspek telah berjalan dengan baik.

Selain tahapan kerja, pada BAB IV juga telah disampaikan mengenai kendala-kendala apa saja yang dialami selama event. Baik dari persiapan, pelaksanaan, maupun setelah pelaksanaan. Adapun kendala-kendala yang dialami adalah Perubahan signifikan dalam *Rundown* acara dikarenakan durasi pidato yang panjang dari Dokter Nadia pada urutan nomor 19. Berakibat kepada pergeseran jadwal untuk semua agenda acara yang sudah direncanakan dengan teliti. Untuk menanggapi perubahan yang terjadi *Show Director* berkoordinasi dengan pihak FOHOWAY dan memutuskan untuk membatalkan pertunjukan *Tron Dance*. Perubahan ini tidak hanya mempengaruhi jadwal penampilan *Tron Dance*, tetapi juga penampilan *Rossa* yang harus digeser. Selain itu, diperlukan koordinasi ulang terhadap semua elemen acara untuk memastikan kelancaran dan keselarasan jalannya acara secara menyeluruh.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, dalam Penanganan Talent Oleh Talent Attacher pada Event FOHOWAY oleh Phenom Event Indonesia dapat disampaikan beberapa saran untuk dijadikan masukan ke perusahaan Phenom Event Indonesia berdasarkan dari apa yang dialami di event tersebut yaitu Untuk pihak Perusahaan :

1. Lebih teliti dalam penyusunan *Rundown*
2. Memperhatikan distribusi waktu masing-masing kegiatan



JURUSAN PARIWISATA
POLITEKNIK NEGERI BALI

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Z. 2018. Strategi Pengembangan Kota Pekanbaru menjadi Kota MICE (Meeting, Incentive, Convention, Exhibition). *Thesis*, 14.
- Any, 2017. *Definisi Event Secara Umum*. Jakarta: Noor Jakarta.
- Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa. 2016. *KBBI Daring: Penanganan*. Retrieved from KBBI Daring Kemdikbud Web Site: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penanganan>.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud. 2016. *Pencarian: Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*. Retrieved from Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Damanik, J. d. 2006. *Perencanaan Ekowisata*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Ginting, J. A. 2022. Pengaruh Branding "Colorful Medan" dan Event MICE Terhadap Minat Berkunjung Kembali Ke Kota Medan. *TOBA: Journal of Tourism, Hospitality and Destination*, 113.
- Hafidz. 2017. *CEO (Chief Event Organizer)*. Surabaya: Gava Media.
- Hidayah, N. 2019. *Pemasaran Destinasi Pariwisata*. Bandung: Alfabeta.
- Hoshino. 2021. *Event Management: Definisi Show Management*. Jakarta: SCRI.
- Indrajaya, T. 2015. Potensi Industri MICE (Meeting, Incentive, Conference And Exhibition): di Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten. *Jurnal Ilmiah Widya*, 81.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. 2009. *Katalog: Produk Hukum*. Retrieved from Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif: <https://jdih.kemepar kraf.go.id/katalog-1-produk-hukum>.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. 2017. *Katalog: Peraturan Menteri*. Retrieved from: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif: <https://jdih.kemepar kraf.go.id/katalog-20-Peraturan%20Menteri>.

- Kesrul, M. 2004. *Meeting, Incentive Trip, Conference, Exhibition*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lynn & Leo. 2012. *Talent*. Retrieved from: *International Journal of Event and Festival Management*.
- Mair. 2009. *Analisis Pasar Wisatawan MICE*. Denpasar: Dinas Pariwisata Provinsi Bali.
- Mangkunegara, A. A. 2002. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Matt. 2021. MICE. Retrieved from: International Association of Exhibitions and Events (IAEE).
- Salim, P. S. 1995. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English.
- Poerwadarminta. 2021. *Penanganan*. Jakarta: Ari.
- Septemuryantoro, S. A., & Dima, C. C. 2018. Pembelajaran Wisata MICE (*Meeting, Incentive, Conference And Exhibition*) Untuk Menciptakan SDM MICE Di Kalangan Mahasiswa Perhotelan Universitas Dian Nuswantoro. *Proceeding SENDI_U*, 408.
- Widi, S. 2022. Sektor Riil: Pariwisata. Retrieved from Pariwisata: <https://dataindonesia.id/pariwisata/detail/pendapatan-devisa-pariwisata-indonesia-melejit-pada-2022>.
- Yoeti, O. A. 1991. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.
- Yudhi Megananda dan Johannes Arrifin Wijaya. 2009. *7 Langkah Jitu Membangun Event-Organizer*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer