

BAB IV

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manajemen event EIFAF tahun 2017 Kota Tenggarong Kutai Kartanegara yang menjadi salah satu event tahunan di daerah tersebut, berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut:

1. *Planning* terdapat beberapa bagian didalamnya seperti; *Tujuan* dari adanya EIFAF sendiri ialah untuk melestarikan adat dan menjadi promosi daerah untuk meningkatkan jumlah kunjungan ke Daerah Kutai Kartanegara, hal ini sesuai dengan teori dalam buku manajemen event dimana adanya event mampu memberikan edukasi kepada masyarakat. *Ide* untuk ERAU sendiri tidak sesuai dengan teori yang ada dimana ERAU dilakukan dari zaman dahulu kala sehingga seluruh rangkaian kegiatannya sesuai dengan tatanan yang telah ditentukan. Sedangkan EIFAF memiliki berbagai macam ide untuk mengembangkan kegiatan tersebut. seluruh panitia Dinas Pariwisata akan menambahkan ataupun mengurangi kegiatan sesuai dengan kesepakatan mereka, hal ini guna memeriahkan EIFAF di tahun tersebut. *Tema* akan ditentukan oleh Panitia Dinas Pariwisata, mereka telah menentukan Tema tetap mulai dari tahun 2015. *Lokasi & tanggal* untuk ERAU sendiri tidak pernah berubah yaitu di museum mulawarman yang merupakan keraton Kesultanan Kutai Kartanegara Ing Martadipura. sedangkan EIFAF sendiri memiliki banyak lokasi yang telah ditentukan, lokasi tersebut juga dapat berpindah-pindah di setiap tahunnya. Sedangkan untuk tanggal di adakannya EIFAF, pemerintah bekerjasama dengan kesultanan untuk menyepakati kapan tanggal ERAU akan dimulai. *Jadwal kegiatan* ERAU akan dilakukan oleh panitia kesultanan saat sultan telah menentukan tanggal, setelah itu dari sebelum tiang ayu didirikan hingga tiang ayu direbahkan pihak kesultanan harus melangsungkan kegiatan tersebut sesuai dengan tata cara yang telah dilakukan pada zaman leluhur mereka. Sedangkan EIFAF memiliki jadwal acara yang banyak, seluruh jadwal acara akan diatur oleh divisi acara, mulai dari pembukaan EIFAF hingga penutupan. Seluruh *keuangan* didapat dari APBD, lalu akan diberikan kepada pihak kesultanan sesuai dengan kebutuhan ERAU. *Media promosi* akan dilakukan oleh pihak Dinas Pariwisata. Pada tahun 2017 EIFAF

berhasil masuk di *Wonderfull Indonesia* dan menjadi program Kementerian Pariwisata. Kedatangan *blogger* dan *journalist* yang merupakan dampak dari masuknya event ini ke program *Wonderfull Indonesia*. Event juga akan di promosikan di media portal para sponsor, lalu media suara dan visual Dinas Pariwisata mengundang contributor lokal untuk ikut meliput kegiatan yang mereka adakan. Panitia menggunakan media cetak lokal dan yang terakhir ialah media sosial melalui instagram, facebook, dan juga twitter. Akan tetapi EIFAF sendiri tidak memiliki official akun di media sosial, sehingga hanya melalui #EIFAF2017 yang di bagian oleh pengguna-pengguna media sosial lainnya. Untuk berkoordinasi panitia Dinas Pariwisata akan melangsungkan kegiatan seperti silaturahmi kepada sultan serta melangsungkan rapat penentuan tanggal ERAU akan dimulai.

2. *Organizing*, Panitia akan terbagi menjadi panitia kesultanan serta panitia Dinas Pariwisata, hal ini dikarenakan yang mengetahui seluruh rangkaian kegiatan di dalam keraton ialah pihak Kesultanan, sedangkan pihak Dinas Pariwisata juga tidak akan menintervensi pihak kesultanan dalam melakukan kegiatan begitu pula sebaliknya. Panitia di kesultanan terdapat empat divisi yaitu; keuangan, sakral dalam, sakral luar dan juga panitia inti yang mengikuti perkembangan rapat dengan Dinas Pariwisata. Sedangkan Dinas Pariwisata memiliki dua puluh divisi untuk melangsungkan EIFAF. Untuk *Volunteer* sendiri pihak kesultanan tidak menggunakannya, sama halnya dengan Dinas Pariwisata yang lebih memilih untuk membuka kesempatan kepada masyarakat yang ingin ikut bergabung sebagai LO dan akan diberikan tunjangan.
3. *Actuating*, pada *rapat dan progress* kesultanan akan mengadakan rapat hingga lima belas kali, *progress* akan berlangsung dua minggu sebelum kegiatan *merangin* dimulai. Sedangkan untuk Dinas Pariwisata, masing-masing divisi harus menuntaskan tugas mereka di minggu terakhir. *Pengunjung* dalam event ini mulai dari masyarakat lokal hingga tamu yang diundang untuk menghadiri pesta adat ERAU. Peningkatan pengunjung dapat dilihat dari beberapa destinasi wisata yang memang menjual tiket masuk, beberapa tempat tersebut juga dijadikan lokasi kegiatan EIFAF, misalnya seperti museum mulawarman, pulau kumala dan beberapa

lainnya. Hasilnya pada bulan juli atau bulan dimana EIFAF berlangsung pengunjung meningkat dari bulan sebelumnya.

4. *Controlling* dalam EIFAF ataupun ERAU juga dilakukan oleh panitia Dinas Pariwisata dan juga panitia kesultanan. Pada *evaluasi* ERAU biasanya panitia kesultanan melakukan rapat evaluasi satu minggu setelah kegiatan berlangsung. Sedangkan panitia Dinas Pariwisata untuk kegiatan EIFAF mereka melakukan evaluasi tergantung dari divisi masing-masing, misalnya seperti divisi acara mereka akan melakukan evaluasi setelah kegiatan berlangsung. Sedangkan untuk rapat evaluasi secara keseluruhan akan dilakukan setelah EIFAF selesai.
5. Dampak pariwisata yang dirasakan pada saat EIFAF berlangsung cukup terasa dimana pada bulan juli jumlah kunjungan meningkat di beberapa objek wisata. Bulan juli pengunjung destinasi wisata di Daerah Kutai Kartanegara sebanyak 425,305 wisatawan domestik, sedangkan 912 wisatawan mancanegara.

B. Keterbatasan Penelitian

Sehubungan dengan penelitian ini terdapat beberapa kendala didalamnya seperti panitia belum menjelaskan secara lebih rinci mengenai kerja sama yang mereka lakukan dengan CIOFF. Panitia juga belum memiliki riset mengenai event EIFAF yang mereka lakukan selama ini. Serta panitia juga belum menjelaskan sosialisasi seperti apa yang mereka lakukan dalam mengedukasi masyarakat mengenai ERAU dan EIFAF.

C. Saran

1. Saran Untuk Mahasiswa

Penelitian ini hanya membahas mengenai analisis manajemen event EIFAF. Kedepannya untuk penelitian selanjutnya mungkin dapat melakukan penelitian mengenai alasan masyarakat yang lebih menyukai ERAU di tahun 90-an dan juga meneliti lebih dalam tentang rangkaian, makna dan ketentuan dari upacara sakral adat ERAU.

2. Saran Untuk Penyelenggara EIFAF

Setelah melakukan penelitian dan pengambilan data, ada beberapa yang dirasa masih kurang dalam event EIFAF sehingga peneliti ingin memberi saran yang dirasa dapat bermanfaat bagi Dinas Pariwisata

- a) Pada tujuan dari ERAU dan EIFAF pemerintah harus memberikan edukasi yang lebih banyak mengenai ERAU agar masyarakat tidak memiliki kekeliruan lagi dalam membedakan ERAU dan HUT Kota Tenggara.
- b) Panitia harus membuat *official account* di berbagai media sosial dalam menyusun media promosi untuk EIFAF.
- c) Panitia harus mengembangkan atau aktif dalam website EIFAF dan menjadikan media ini sebagai salah satu media promosi yang efektif agar masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai event tersebut.
- d) Konsistensi ragam acara antara peserta CIOFF dan juga pengunjung EIFAF.

