

Aplikasi *Timeline* dalam Proses Pembangunan Konstruksi Booth Pameran pada *Event Maker Fest 2018*

Ulfa Arin Rochmawati¹, Maswir²

¹Program Studi MICE Jurusan Administrasi Niaga – Politeknik Negeri Jakarta ulfa.arin@gmail.com

²Program Studi MICE Jurusan Administrasi Niaga – Politeknik Negeri Jakarta mawi.maswir@yahoo.co.id

ABSTRACT

In the construction of Exhibition Booth appropriate management is needed, 9the things that need to be considered are regarding the quality of construction, costs and time that must be arranged in such a way as to obtain optimal results in accordance with client specifications for the success of an event. This study discusses how the development of Exhibition Booth using the production timeline with proven results as a reference in monitoring the loading process at the Event Tokopedia Maker Fest 2018. The data analysis method used in this study is descriptive analysis where the writer will describe the process starts from marking until all the components on the event booth perfectly.

Key Word: Construction, Exhibition, Management, Timeline

ABSTRAK

Dalam pembangunan Konstruksi *Booth* diperlukan manajemen yang tepat, hal yang perlu diperhatikan adalah mengenai kualitas konstruksi, biaya dan waktu yang harus diatur sedemikian rupa sehingga diperoleh hasil yang optimal sesuai dengan spesifikasi client demi keberhasilan sebuah *event*. Penelitian ini membahas bagaimana proses pembangunan Konstruksi *Booth* dengan menggunakan *timeline* produksi dengan hasil yang terbukti optimal sebagai acuan dalam pengawasan proses loading in pada *event Tokopedia Maker Fest 2018*. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa *deskriptif* dimana penulis akan menjabarkan segala proses mulai dari marking sampai semua komponen pada *event* berdiri sempurna.

Kata Kunci: Konstruksi, Manajemen, Pameran, Timeline

PENDAHULUAN

Tokopedia merupakan salah satu dari sekian banyak perusahaan jual beli *online* di Indonesia yang sadar bahwa untuk meningkatkan *brand equity* serta menjangkau daerah di seluruh Indonesia, Tokopedia melakukan promosi dengan menyelenggarakan *event* sebagai *marketing tools* berupa pameran dengan jenis *Roadshow* 8 Kota di Indonesia yang dikenal dengan *event Tokopedia Maker Fest 2018*.

Dalam perencanaan *operational event* perlu tindakan untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Point penting yang harus direncanakan yaitu bagaimana proses pembangunan konstruksi *booth* dan equipment pameran. Agar *event* ini mencapai keberhasilan

tentunya diperlukan manajemen yang tepat. Beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu mengenai kualitas dari konstruksi *booth* serta equipment pameran, pengaturan waktu yang harus akurat dalam perencanaan setup *event* serta biaya yang harus dikeluarkan dengan pertimbangan waktu dan sumber daya manusia yang efektif. Agar mempermudah dalam manajemen tersebut maka diperlukan *timeline* produksi yang bertujuan sebagai acuan penulis untuk dapat melakukan pengawasan pada saat loading in serta set up konstruksi *boothbooth* dan equipment lain yang diperlukan.

Hal tersebut diperkuat oleh teori *timeline* yang relevan dari salah satu pakar. Menurut Allen (2008:174), pengertian dari *Timeline* adalah sebagai berikut,

“Set the time scale for each task. Factors to consider are the starting and completion times. Other consideration in constructing a time scale are availability, hiring costs, possible delivery and pick up time and cost. A major factor in the arrival time and set up of large tents, for example, is their hiring costs. These costs can depend on the day of the week which they arrive, rather than the amount of time for which they are hired.”

Dari pengertian *Timeline* di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa pengertian *Timeline* merupakan ketepatan waktu yang harus dipertimbangkan dalam suatu pekerjaan yang menjadi acuan kapan pekerjaan harus dimulai dan kapan harus selesai dengan mengatur skala waktu tiap-tiap pekerjaan. Pertimbangan dalam membuat skala waktu adalah tersedianya waktu, biaya *operational* tim, skala pengiriman barang-barang, dan biaya lainnya. Lamanya waktu akan mempengaruhi biaya yang akan dikeluarkan, karena semakin lama pekerjaan dilakukan maka semakin besar juga biaya yang harus dibayarkan.

Dari fenomena di atas maka penulis akan mendeskripsikan bagaimana proses pembangunan *Konstruksi Booth dan Equipment Pameran dengan menggunakan timeline produksi sebagai acuan dalam pengawasan proses loading in pada event Tokopedia Maker Fest 2018*

METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis yaitu dengan observasi langsung ke lapangan serta berperan langsung dalam mengawasi proses pembangunan konstruksi *booth* dan *equipment* pameran yang beracun pada *timeline* produksi yang penulis buat.

Metode analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa deskriptif dimana dalam penelitian ini penulis akan menjabarkan analisa yang mendeskripsikan bagaimana proses pembangunan konstruksi dan *equipment* pameran berdasarkan *timeline* produksi pada *event* Tokopedia Maker Fest 2018

Obyek penelitian pada jurnal ini berfokus pada bagaimana proses pembangunan konstruksi *booth* dan *equipment event* pameran yang dikerjakan oleh para pekerja *event* PT Cipta Kreasi Mahakarya sesuai dengan *timeline* produksi yang penulis buat.

Penelitian ini dilakukan di 8 kota di Indonesia, namun penulis akan memaparkan satu venue yaitu Lapangan Renon Denpasar pada 3 dan 4 November 2018 pada *event* Tokopedia Maker Fest 2018.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Temuan

Aplikasi *timeline* dalam proses pembangunan *booth* pameran pada *Event Maker Fest 2018*

Aplikasi Timeline

Tabel 1, Timeline Produksi Event Tokopedia Maker Fest 2018

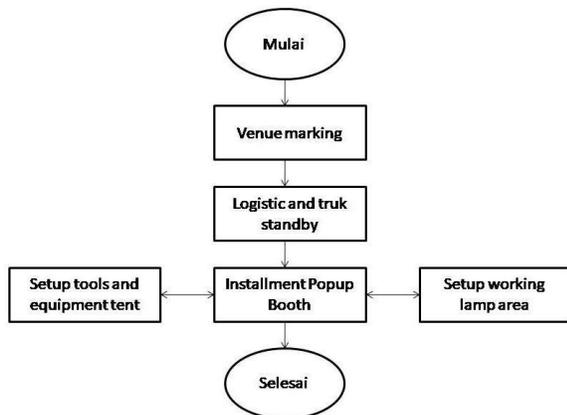
Sumber : data diolah oleh penulis, 2018

Berdasarkan table di atas, proses pembangunan *booth* pameran dan equipment pameran seperti panggung, sound lighting, atau multimedia membutuhkan waktu selama 6 hari namun untuk pembangunan *booth* dibutuhkan waktu 3 hari saja. *Timeline* di atas sudah diidentifikasi berdasarkan pekerjaan yang diurutkan terlebih dahulu, mana yang pekerjaan yang harus didahulukan, mana pekerjaan yang dapat dikerjakan bersamaan dan pekerjaan mana yang harus menunggu satu pekerjaan selesai.

PEMBAHASAN

Proses Pembangunan *Booth* Hari Pertama

Gambar 1, Flow Chart proses pembangunan *Booth* Day 1

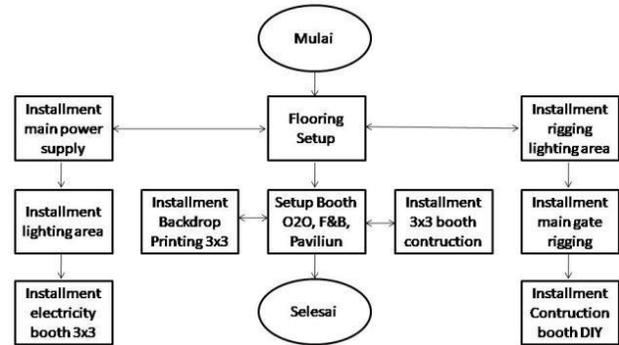


Sumber : data diolah oleh penulis, 2018

Pada proses pembangunan konstruksi *booth* di hari pertama dimulai dari venue marking, dokumen yang dibutuhkan yaitu layout dari venue pameran. Dilanjutkan dengan logistik dan truk yang *booth* by. Serta setup tenda tools dan equipment, setup popup *booth* dan setup lampu area kerja secara bersamaan.

Proses Pembangunan *Booth* Hari Kedua

Gambar 2, Flow Chart proses pembangunan *Booth* Day 2

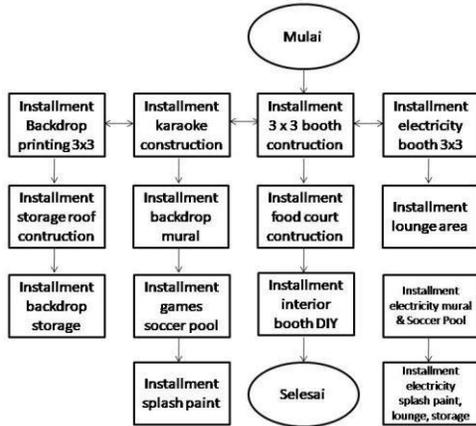


Sumber : data diolah oleh penulis, 2018

Pada hari ke kedua pembangunan *booth* dimulai dari pembagian tim untuk setup flooring, Installment main power supply dan installment rigging tiang lampu area. Tim setup flooring setelah selesai menutup flooring semua area dilanjutkan dengan installment printing backdrop ukuran 3x3 m, setup *booth* O2O, F&B dan Installment konstruksi *booth* 3x3 secara bersamaan. Untuk tim Listrik setelah selesai menginstall main power supply dilanjutkan dengan installment lighting area kemudian installment electricity *booth* 3x3. Serta Tim lainnya setelah menginstall rigging lighting area dilanjutkan dengan installment main gate rigging kemudian Installment Konstruksi *booth* DIY sampai semua pekerjaan selesai di hari itu.

Proses Pembangunan Booth Hari Ketiga

Gambar 3, Flow Chart proses pembangunan Booth Day 3

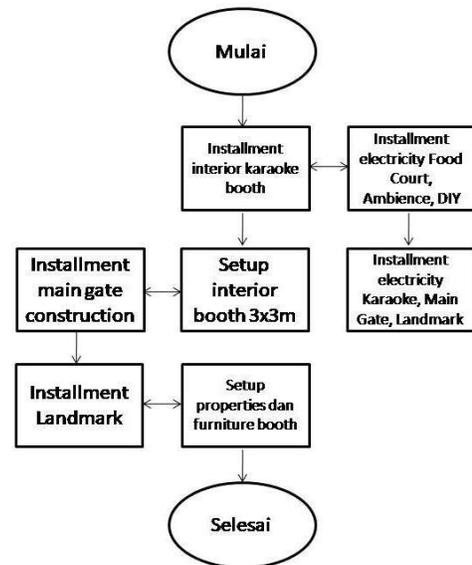


Sumber : data diolah oleh penulis, 2018

Pada proses pembangunan *booth* di hari ke tiga, penulis membagi menjadi 4 tim. Untuk tim pertama memasang backdrop printing 3x3, dilanjutkan memasang konstruksi atap storage sampai memasang backdrop storage hingga selesai. Untuk tim kedua pekerjaan pertama yaitu memasang konstruksi *booth* karaoke, dilanjutkan memasang backdrop mural, memasang *booth* game soccer pool dan terakhir memasang *booth* game splash paint. Untuk tim ketiga pekerjaan pertama dimulai dengan memasang konstruksi *booth* 3x3, memasang konstruksi kayu untuk *food court* area dan dilanjutkan dengan memasang interior *booth* DIY. Dan untuk tim ke empat. Dimulai dari installment electricity *booth* 3x3, memasang lounge area, installment electricity Mural dan Game Soccer Pool dan terakhir installment electrify game splash paint, lounge dan storage.

Proses Pembangunan Booth Hari Keempat

Gambar 4, Flow Chart proses pembangunan Booth Day 4



Sumber : data diolah oleh penulis, 2018

Pada hari keempat atau hari terakhir pembangunan *booth*. Dibagi menjadi 2 tim. Yaitu tim finishing dan tim listrik. Tim listrik menginstall electricity untuk Area *food court*, Ambience dan *Booth* DIY. Dilanjutkan dengan menginstall electricity di *booth* karaoke, Main Gate dan Landmark. Tim Finishing membagi timnya untuk memasang interior karaoke *booth*, memasang interior *booth* 3x3m, memasang konstruksi main gate, dan terakhir setup properties dan furniture *booth* di seluruh area pameran sampai selesai.

Menghitung Efektivitas penggunaan Timeline Produksi Event Tokopedia Maker Fest 2018

Dalam menghitung Efektivitas penggunaan Timeline Produksi Tokopedia Maker Fest 2018 penulis menggunakan rumus:

$$\text{Efektivitas} = \text{Output Target} / \text{Output Aktual} \geq 1$$

- a. Apabila output (keluaran) aktual berbanding output yang diinginkan < 1 maka tidak tercapai efektivitas

- b. Apabila output (keluaran) aktual berbanding output yang diinginkan > 1 atau = 1 maka akan tercapai efektifitas

Tabel 2, Flow Chart proses pembangunan Booth Day 4

NO	DESCRIPTION	Total Waktu	Waktu Pengerjaan	Nilai Efektif	Efektif / Tidak Efektif
MINGGU DAY 1 :					
1	Venue marking	4 jam	4 jam	=1	Efektif
2	Logistic standby di venue	1 jam	1 jam	=2	Efektif
3	Truck standby di venue	1 jam	1 jam	=1	Efektif
4	Loading out Pop Up booth & tools equipment	3 jam	2 jam	>1	Efektif
5	Installment Pop Up booth	3 jam	3 jam	=1	Efektif
6	Setup tools & equipment tent	2 jam	2 jam	=1	Efektif
7	Setup working lamp area	2 jam	1 jam	>1	Efektif
SENIN DAY 2					
1	Flooring setup	8 jam	7 jam	>1	Efektif
2	Setup backdrop O2O, F&B & Paviliun booth	11 jam	11 jam	=1	Efektif
3	Installment backdrop printing (3x3m booth)	11 jam	11 jam	=1	Efektif
4	Installment 3x3m booth construction	11 jam	10 jam	>1	Efektif
5	Installment main power supply	5 jam	5 jam	=1	Efektif
6	Installment lighting area	6 jam	6 jam	=1	Efektif
7	Installment electricity booth 3x3m	8 jam	7 jam	>1	Efektif
8	Installment rigging lighting area	5 jam	5 jam	=1	Efektif
9	Installment main gate rigging	6 jam	6 jam	=1	Efektif
10	Installment construction booth DIY	8 jam	5 jam	>1	Efektif
SELASA DAY 3					
1	Installment backdrop printing (3x3m booth)	3 jam	3 jam	=1	Efektif
2	Installment 3x3m booth construction	5 jam	5 jam	=1	Efektif
3	Installment food court booth construction	8 jam	6 jam	>1	Efektif
4	Installment karaoke booth construction	3 jam	3 jam	=1	Efektif
5	Installment storage roof construction	4 jam	4 jam	=1	Efektif
6	Installment backdrop storage	2 jam	2 jam	=1	Efektif
7	Installment backdrop mural	2 jam	2 jam	=1	Efektif
8	Installment games soccer pool	2 jam	2 jam	=1	Efektif
9	Installment splash paint	2 jam	2 jam	=1	Efektif
10	Installment lounge area	3 jam	3 jam	=1	Efektif
11	Installment interior DIY booth	4 jam	2 jam	>1	Efektif
12	Installment electricity :				
	- Booth 3x3m	9 jam	8 jam	>1	Efektif
	- Backdrop mural	1 jam	1 jam	=1	Efektif
	- Games soccer pool	1 jam	1 jam	=1	Efektif
	- Splash paint	1 jam	1 jam	=1	Efektif
	- Lounge area	1 jam	1 jam	=1	Efektif
	- Backdrop storage	1 jam	1 jam	=1	Efektif
RABU DAY 4					
1	Installment main stage & FOH	10 jam	8 jam	>1	Efektif
2	Installment interior karaoke booth	5 jam	5 jam	=1	Efektif
3	Setup interior booth 3x3m	3 jam	3 jam	=1	Efektif
4	Installment main gate construction	3 jam	3 jam	=1	Efektif
5	Installment landmark	4 jam	4 jam	=1	Efektif
6	Setup properties & furniture booth	6 jam	5 jam	>1	Efektif
7	Installment electricity :				
	- Food court area	4 jam	4 jam	=1	Efektif
	- Ambiance light	4 jam	4 jam	=1	Efektif
	- DIY booth	4 jam	4 jam	=1	Efektif
	- Karaoke booth	4 jam	3 jam	>1	Efektif
	- Main gate	4 jam	4 jam	=1	Efektif
	- Land mark	4 jam	4 jam	=1	Efektif
8	Installment backdrop talkshow	3 jam	3 jam	=1	Efektif
9	Rigging stage	5 jam	4 jam	>1	Efektif
10	Banacade	5 jam	5 jam	=1	Efektif

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa penulis mengenai aplikasi *timeline* dalam proses pembangunan konstruksi *booth* pameran pada *event* Maker Fest 2018. Menyimpulkan bahwa aplikasi *timeline* terbukti optimal dan efektif sebagai acuan dalam pengawasan proses pembangunan *booth* pameran pada *event* Tokopedia Maker Fest 2018. Karena dengan mengaplikasikan *timeline* hal-hal yang harus diperhatikan dalam manajemen konstruksi seperti kualitas barang

produksi, biaya yang harus dikeluarkan dan pengukuran waktu dapat diramalkan dengan pembuatan *timeline* produksi.

SARAN

Saran yang penulis dapat sampaikan yaitu untuk dapat ditingkatkan lagi untuk sumber daya yang mengawasi atau melakukan pengawasan untuk *event* besar sekelas *Event* Roadshow Tokopedia Maker Fest 2018 di 8 Kota. Agar apabila ada masalah pengawas atau supervisor dan berdiskusi dengan rekan kerja sehingga dapat menemukan solusi yang terbaik

DAFTAR PUSTAKA

Asiyanto. 2005. Manajemen Produksi untuk Jasa Konstruksi. Pradnya paramitha, Jakarta.

Ervianto, A.U dan Joshua, M. 2001. Manajemen Proyek Konstruksi. Andi Yogyakarta.

Husen, 2009. Manajemen Proyek: Perencanaan Penjadwalan & Pengendalian Proyek. Andi Offset, Yogyakarta