

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan dunia yang semakin modern dan perilaku masyarakat yang semakin sibuk dibutuhkan suatu tempat hiburan keluarga untuk masyarakat dalam menyegarkan pikirannya, salah satunya dengan mengunjungi tempat rekreasi yang menyediakan hiburan untuk semua kalangan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Kelengkapan dan inovasi baru dalam berekreasi juga merupakan hal yang dibutuhkan masyarakat dalam menghibur diri mereka.

Salah satu tempat yang mereka tuju adalah Ancol Taman Impian, di Ancol Taman Impian pengunjung akan dapat mengunjungi banyak unit yang dapat digunakan untuk berekreasi, antara lain Dunia Fantasi, *Ocean Dream* Samudra, *Atlantis Water Adventure*, *Ocean Ecopark*, wisata pantai, restoran, hotel, dan lain-lain.

Dan unit wisata terbaru di Ancol Taman Impian adalah *Ocean Ecopark* Ancol, yang merupakan tempat wisata yang menyatu dengan alam. Wahana yang terdapat di *Ocean Ecopark* ini semua menyatu dengan alam. Dan wahana yang terdapat di *Ocean Ecopark* antara lain *Eco Bike*, *Eco Cruiser and Feeding Animals*, *Outbond Holic*, *Aco Adventure*, *Fantastique Multimedia Show*, dan *Paintnball*.

Bersamaan dengan peresmian *Ocean Ecopark*, Ancol Taman Impian juga meluncurkan salah satu fasilitas rekreasi keluarga didalamnya, yaitu wahana "*Fantastique Multimedia Show*". Wahana ini diproyeksikan menjadi unggulan atraksi malam (*night attraction*) di *Ocean Ecopark*; merupakan suatu pertunjukan multimedia show yang menggabungkan beragam teknologi seperti *aquascan*, *water fountain*, *laser show*, *animation*, dan *3D Mapping*, dengan *setting background* benteng kerajaan. Dibandingkan dengan *show* sejenis yang ada di Asia Tenggara, wahana baru ini memiliki keunggulan karena menggunakan teknologi yang lebih beragam.

Fantastique Multimedia Show ini merupakan sebuah atraksi malam dengan konsep *edutainment*. Dengan keindahan konten cerita rakyat Timun Mas dan Buto Ijo, yang merupakan sebuah legenda Indonesia sarat akan pesan-pesan moral, Ancol berharap akan membangkitkan kembali nilai-nilai luhur dan pesan moral terhadap keluarga Indonesia, khususnya dimulai dari masa anak-anak.¹

Menurut Bapak Dani selaku Kepala Bagian *Customer Service Ocean Ecopark* Ancol, kurangnya sosialisasi terhadap produk yang baru ada sekitar satu tahun ini, menyebabkan kurangnya pengunjung dimana jumlah rata-rata pengunjung hanya sekitar 5% dari target penjualan yaitu 1500 pengunjung dan sisanya sekitar 300 sampai 500 pengunjung yang mendapatkannya secara gratis dari pembelian tiket

¹ <http://ancol.com/ecopark> (diakses tanggal 18 Maret 2012, pukul 20.00)

Dunia Fantasi sebelum pukul 12.00 siang. Ini disebabkan oleh ketidaktahuan mereka mengenai wahana baru ini. Pada saat penulis melakukan Praktik Kerja Lapangan pun melihat hanya sedikit pengunjung yang mengunjungi *Fantastique Multimedia Show* tersebut, mereka datang karena mendapatkan tiket gratis yang mereka dapatkan dari pembelian tiket Dunia Fantasi, sehingga jarang ada yang membeli tiket khusus untuk menyaksikan *Fantastique Multimedia Show* tersebut. Ternyata ini juga disebabkan oleh kurangnya *awareness* masyarakat mengenai wahana baru yang terdapat di *Ocean Ecopark Ancol* ini, bahkan mereka juga tidak mengetahui pula adanya lokasi baru Ancol yang bernama *Ocean Ecopark Ancol*.

Atas dasar masalah tersebut Penulis membuat judul Karya Ilmiah ini adalah **“Peran Promosi dalam Meningkatkan *Awareness* Terhadap Wahana *Fantastique Multimedia Show* di *Ocean Ecopark Ancol* “**

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah disebutkan maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penulisan karya ilmiah ini antara lain :

1. Bagaimana *awareness* responden terhadap wahana *Fantastique Multimedia Show* ?

2. Alat promosi apa yang digunakan untuk menginformasikan wahana *Fantastique Multimedia Show* ?
3. Apakah promosi berperan dalam menciptakan *awareness* terhadap wahana *Fantastique Multimedia Show* ?
4. Bagaimanakah penilaian responden untuk tiap-tiap alat promosi ?

C. Tujuan dan Manfaat Penulisan

1. Tujuan Penulisan

- a. Untuk mengetahui *awareness* responden terhadap keberadaan *Fantastique Multimedia Show*.
- b. Untuk mengetahui alat promosi yang digunakan PT. Pembangunan Jaya Ancol, Tbk dalam mempromosikan *Fantastique Multimedia Show*.
- c. Untuk mengetahui peran promosi dalam menciptakan *awareness*.
- d. Untuk mengetahui penilaian responden terhadap alat promosi berupa media televisi, *billboard*, brosur, situs, dan promosi penjualan yang digunakan PT. Pembangunan Jaya Ancol, Tbk untuk mempromosikan *Fantastique Multimedia Show*.

2. Manfaat Penulisan

Manfaat yang akan diperoleh dari penulisan karya ilmiah ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat bagi Penulis :

- 1) Penulis dapat mengetahui bagaimana sistem promosi yang dilakukan *Fantastique Multimedia Show* dalam meningkatkan *awareness* masyarakat.
- 2) Penulis dapat menjadi lulusan yang memiliki pengetahuan yang luas mengenai pemasaran.

b. Manfaat bagi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta :

- 1) Mengetahui sejauh mana mahasiswa dapat menyerap ilmu-ilmu yang didapat selama waktu perkuliahan.
- 2) Sebagai pelengkap arsip Karya Ilmiah universitas yang dibuat oleh mahasiswa.

c. Manfaat bagi Perusahaan :

- 1) Perusahaan dapat mengetahui keefektifan promosi yang dilakukan selama ini
- 2) Dengan efektifnya promosi yang dijalankan perusahaan dapat meningkatkan *awareness* dari masyarakat.