

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Jepang salah satu negara maju yang berada di Asia Timur. Jepang memiliki julukan negara matahari terbit dan juga menjadi negara yang sangat maju dan dikenal sebagai acuan dari teknologi-teknologi maju, karena kontribusi Jepang dalam industri teknologi, desain, dan hiburan telah membuatnya menjadi daya tarik bagi banyak orang yang ingin mengadopsi atau mengapresiasi nilai-nilai dan estetika Jepang.

Dalam dekade terakhir, terjadi perubahan-perubahan yang signifikan dalam preferensi budaya masyarakat diseluruh dunia terhadap budaya Jepang. Fenomena ini dapat dilihat dari berbagai aspek kehidupan sehari-hari, mulai dari gaya fashion, musik, buku bacaan manga, makanan hingga dunia perfilman seperti drama Jepang atau disebut Dorama dan animasi yang disebut Anime. Budaya pop Jepang, atau yang lebih dikenal dengan istilah “J-pop”, “manga” dan “anime”, telah meraih popularitas yang luar biasa di berbagai belahan dunia, termasuk di kalangan masyarakat di luar Jepang. Faktor yang menjadi pengaruh perubahan yang signifikan ini adalah globalisasi telah membuat penyebaran budaya Jepang lebih luas melalui media massa dan internet. Dengan adanya platform-platform digital, karya-karya budaya Jepang seperti anime, manga, dan musik J-pop dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat di seluruh dunia. Promosi paling efektif yang dilakukan untuk memperkenalkan budaya Jepang adalah mengadakan festival mengenai budaya Jepang. Melalui festival ini banyak budaya Jepang yang dapat diperkenalkan mulai dari musiknya, tren fashion, budaya kesehariannya, anime, manga bahkan hingga kulinernya. Banyak festival yang diadakan oleh kampus-kampus yang memiliki prodi Pusat Studi Jepang, organisasi bahkan perorangan.

Festival adalah sebuah perayaan atau acara yang diadakan untuk merayakan, memperingati, atau mempromosikan sesuatu, seperti budaya, tradisi, agama, musik, seni, atau topik lainnya yang dianggap penting oleh suatu komunitas atau kelompok. Di Indonesia, festival budaya Jepang seringkali disebut sebagai "Matsuri" dan menjadi salah satu acara yang paling dinanti-nantikan oleh penggemar budaya Jepang atau yang lebih sering disebut juga Wibu. Kegiatan yang ada di dalam matsuri atau festival Jepang ini, terdapat pertunjukan musik, lomba praktik berpakaian dan berperan seperti

karakter fiksi terutama dari anime, manga, dan permainan video atau biasa dikenal juga dengan nama cosplay, bedah buku dan film, pameran kuliner, pertunjukan tari dan musik dari idola seperti JKT 48. Kegiatan-kegiatan ini menjadi daya tarik yang menarik perhatian para penggemar budaya Jepang karena dapat berkumpul dengan orang-orang yang juga menyukai budaya Jepang. Sudah sangat banyak festival Jepang yang diadakan setiap tahun seperti Jak Japan Matsuri, Gelar Jepang Universitas Indonesia, Mukashi Festival, Impactnation Japan Festival, Comifuro dan masih banyak lainnya hamper di seluruh Indonesia.

Impactnation Japan Festival di tahun 2023 menjadi salah satu event atau festival Jepang yang menggemparkan publik bahkan di bicarakan di beberapa media seperti di Liputan 6, Poskota, Kumparan, JPNN.com, J-Trust Bank Info dan masih banyak lainnya karena pelayanan kecepatan antrian, kelengkapan booth yang ditawarkan, pelayanan kesehatan yang juga disediakan jika ada pengunjung yang tiba-tiba sakit dan masih banyak lainnya yang ditawarkan oleh pihak pengelola Impactnation Japan Festival dan juga beberapa bintang tamu ternama dari negara Jepang yang di hadirkan di dalam festival Jepang ini. Impactnation Japan Festival adalah salah satu dari beberapa event yang diadakan oleh badan organizer yaitu Barcode Event Organizer yang sudah dilakukan selama beberapa tahun. Barcode Organizer melalui Impactnation Japan Festival berhasil menjadi pusat perhatian karena strategi promosi yang dilakukan dan pemberian harga yang relatif murah untuk dapat menyaksikan bintang tamu atau artis-artis ternama dari negara Jepang seperti NMB48, DJ Senna, Burn Out Syndrom, Cho Tokimeki Sendenbu, Reol, Yama, Flow dan Kanaboon yang sangat terkenal dengan lagu-lagu yang dipakai di dalam Animasi Naruto.

Kesuksesan Impactnation Japan Festival di tahun 2023 membuat para pecinta karya Jepang menanti-nantikan Impactnation Japan Festival selanjutnya, penulisan Skripsi ini dilakukan pada awal tahun 2024, sudah sangat banyak masyarakat pecinta karya-karya Jepang sudah menunggu dan menanti-nantikan adanya Impactnation Japan Festival 2024 yang rencananya akan dilakukan di pertengahan tahun 2024 tetapi antusias masyarakat terhadap Impactnation Japan Festival sudah sangat terasa di akhir tahun 2023.

1.2. Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang muncul, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Banyaknya acara festival sejenis
2. Nama yang masih belum terlalu terkenal
3. Kurangnya *merchandise* yang di sediakan pada pra-impactnation Japan Festival

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bidang penelitian ini adalah manajemen pemasaran membahas tentang Promosi, Kualitas Pelayanan dan Citra Merek terhadap Loyalitas Pelanggan
2. Objek Penelitian ini adalah acara Impactnation Japan Festival
3. Responden dalam penelitian ini adalah pengunjung Impactnation Japan Festival tahun 2023

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Apakah secara parsial Promosi berpengaruh terhadap Loyalitas Pelanggan Impactnation Japan Festival ?
2. Apakah secara parsial Kualitas Pelayanan berpengaruh terhadap Loyalitas Pelanggan Impactnation Japan Festival ?
3. Apakah secara parsial Citra Merek berpengaruh terhadap Loyalitas Pelanggan Impactnation Japan Festival ?
4. Apakah secara simultan Promosi, Kualitas Pelayanan dan Citra Merek berpengaruh signifikan terhadap Loyalitas Pelanggan Impactnation Japan Festival ?

1.5. Tujuan Penelitian

Melihat rumusan masalah diatas maka penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah secara parsial Promosi berpengaruh terhadap Loyalitas Pelanggan Impactnation Japan Festival ?
2. Untuk mengetahui apakah secara parsial Kualitas Pelayanan berpengaruh terhadap Loyalitas Pelanggan Impactnation Japan Festival ?
3. Untuk mengetahui apakah secara parsial Citra Merek berpengaruh terhadap Loyalitas Pelanggan Impactnation Japan Festival ?
4. Untuk mengetahui apakah secara simultan Promosi, Kualitas Pelayanan dan Citra Merek berpengaruh terhadap Loyalitas Pelanggan Impactnation Japan Festival?

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Membuktikan ada atau tidaknya pengaruh Promosi, Kualitas Pelayanan dan Citra Merek terhadap Loyalitas Pelanggan Impactnation Japan Festival sehingga dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya,
2. Bagi mahasiswa dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan khususnya di bidang manajemen pemasaran
3. Bagi pihak lain diharapkan dapat dijadikan referensi informasi dan sebagai bahan perbandingan untuk penelitian yang serupa.

1.7. Sistematika Penulisan

Materi yang terkandung dalam laporan ini disusun dalam beberapa sub-bab dan disajikan secara metodis sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan itu sendiri

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka yang berisi landasan teori yang menjelaskan tentang teori sinyal Pemasaran, Promosi,

Kualitas Pelayanan dan Citra Merek terhadap Loyalitas Pelanggan. Selain itu juga membahas hipotesis yang menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan pokok pembahasan dan penelitian terdahulu yang menjadi dasar acuan teori yang digunakan dalam analisa penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang waktu penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel dan teknik analisis data penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang gambaran objek penelitian, hasil penelitian dan pembahasan yang secara lebih lengkap mengupas berbagai fenomena yang ada dalam penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan yang merupakan hasil akhir atas penelitian ini dan juga saran yang berisikan masukan untuk pihak objek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang berbagai buku, jurnal, rujukan yang secara sah digunakan dalam menyusun penelitian ini.