

## **Pengelolaan Event Pameran Berbasis *Collaborative Governance* (Studi Kasus pada Kegiatan Pameran Baby & Kids Expo 2020)**

**Sunmedar Rachmat\*<sup>1</sup>, Eli Malihah<sup>2</sup>, Rini Andari<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Program Studi Magister Pariwisata  
Sekolah Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: [dens.rachmat22@upi.edu](mailto:dens.rachmat22@upi.edu)<sup>1</sup>

E-mail: [ellymalihah@upi.edu](mailto:ellymalihah@upi.edu)<sup>2</sup>

E-mail: [riniandari@upi.edu](mailto:riniandari@upi.edu)<sup>3</sup>

### **Abstract**

*This study aims to analyze exhibition management in a case study of the Baby & Kids Expo 2020 exhibition activities based on collaborative governance. Trade is the second largest sector contributing to economic development in Indonesia. Exhibition or exhibition is one of the events used to increase a company's income through buying and selling transactions in the trade sector. Currently, the market size for baby equipment in Indonesia reaches Rp. 10.4 trillion, the Baby & Kids Expo exhibition is present to take an advantage of this momentum. Indeed, the implementation of the Baby & Kids Expo exhibition was carried out not only through the government's intervention but also through the support of various stakeholders. Conducted using a qualitative approach, this research focuses on the process of collaboration between various stakeholders where diverse interests and needs will be described through a process of dialogue and collaboration. This stakeholders' collaboration is then known as a collaborative governance. This research seeks to see the role and collaboration that exists between various stakeholders in the management of the Baby & Kids Expo exhibition event, based on a collaborative governance.*

**Keywords:** *Event; Exhibition; Baby & Kids Expo; Collaborative Governance*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengelolaan pameran pada studi kasus kegiatan pameran *Baby & Kids Expo 2020* berbasis *collaborative governance*. Perdagangan menjadi sektor kedua penyumbang terbanyak dalam perkembangan ekonomi di Negara Indonesia. Pameran atau *exhibition* menjadi salah satu *event* yang digunakan untuk meningkatkan pendapatan suatu perusahaan melalui transaksi jual beli dalam sektor perdagangan. Saat ini *market size* perlengkapan bayi di Indonesia mencapai Rp. 10,4 triliun, pameran *Baby & Kids Expo* hadir untuk memanfaatkan momentum tersebut. Tentunya pelaksanaan pameran *Baby & Kids Expo* terlaksana bukan hanya karena adanya campur tangan pemerintah saja, namun juga berkat adanya dukungan dari berbagai pemangku kepentingan. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan berfokus pada proses kolaborasi antara berbagai *stakeholders* di mana kepentingan dan kebutuhan yang beragam akan dipecahkan melalui proses dialog dan kolaborasi. Kolaborasi pemangku kepentingan inilah yang kemudian dikenal dengan istilah *collaborative governance*. Penelitian ini berupaya untuk melihat peran dan kerjasama yang terjalin dari berbagai pemangku kepentingan dalam pengelolaan *event pameran Baby & Kids Expo* berbasis *collaborative governance*.

**Kata Kunci:** *Event; Exhibition; Collaborative Governance*

## A. PENDAHULUAN

Berdasarkan laporan yang dikeluarkan oleh Kementerian Keuangan, beberapa sektor yang mendukung perkembangan ekonomi melalui indikator pajak terbesar adalah industri pengolahan pada posisi pertama dan perdagangan di posisi kedua serta jasa keuangan dan asuransi pada posisi ketiga. Diperoleh pula data bahwa sektor perdagangan memberikan kontribusi terbesar dengan persentase 24,8%. Pameran atau *exhibition* menjadi salah satu *event* yang digunakan untuk meningkatkan pendapatan suatu perusahaan melalui transaksi jual beli dalam sektor perdagangan. Pameran menjadi salah satu sarana yang dapat digunakan oleh perusahaan dagang untuk memasarkan produknya kepada konsumen dengan tujuan akhir yang diharapkan agar konsumen tersebut dapat membeli produk yang ditawarkan.

Kesrul (2004) mengartikan pameran sebagai ajang pertemuan yang diadakan di suatu tempat yang dihadiri secara bersama-sama oleh produsen dan pembeli. Salah satu pameran yang sering dilaksanakan di Negara Indonesia adalah pameran perlengkapan bayi dan anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hilda dkk (2022), diketahui bahwa faktanya fenomena yang terjadi akhir-akhir ini adalah semakin ramainya para ibu berbelanja perlengkapan anak, bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan saja namun juga untuk memenuhi kesenangannya. Selain itu berdasarkan survey yang dilakukan, Sigma Research (2017) memprediksi bahwa *market size* perlengkapan bayi di Indonesia mencapai Rp. 10,4 triliun. Maka dapat diketahui bahwa peluang segmentasi pasar pameran perlengkapan bayi dan anak semakin menjanjikan karena didukung dengan besarnya *market size* di Negara Indonesia. Peluang ini dimanfaatkan oleh Synergy Green Production untuk mengadakan pameran *Baby & Kids Expo* pada tahun 2020. Pameran *Baby & Kids Expo* merupakan pameran informasi produk pendidikan, kesehatan dan perlengkapan anak yang dilaksanakan sebagai perwujudan dari rasa kepedulian terhadap tumbuh kembang anak Indonesia secara optimal. Tentunya pengelolaan pameran tersebut tidak lepas dari adanya dukungan dari berbagai pihak yang turut andil. Dalam pelaksanaannya, peran pemerintah menjadi salah satu kunci utama keberhasilan pameran *Baby & Kids Expo*, meski bukan satu-satunya pihak yang terlibat. Maka dari itu penerapan *collaborative governance* dirasa mampu untuk dapat mengembangkan pameran *Baby & Kids Expo* ke arah yang lebih baik lagi di tahun-tahun mendatang.

Innes dan Booher (2003) mengatakan bahwa *collaborative governance* dapat berhasil dilakukan jika semua pihak dapat memberikan suara dan berdiskusi untuk kepentingan bersama, memiliki pemikiran terbuka, menyadari posisi masing-masing dan memiliki keinginan untuk mencari solusi yang berguna bagi semua pihak. Jung et al (2009) mengartikan *collaborative governance* sebagai proses pembentukan, mengemudikan, memfasilitasi, mengoperasionisasikan dan memonitor pengaturan organisasi lintas sektoral dalam penyelesaian masalah kebijakan publik yang tidak dapat diselesaikan hanya dengan satu organisasi atau publik sendiri. *Collaborative governance* hadir sebagai suatu model dimana pemerintah tidak dapat secara mandiri melaksanakan suatu program, sehingga peran dan fungsi pemerintah tidak lagi menjadi dominan, maka dari itu dibutuhkan peran dan fungsi dan pihak-pihak lainnya untuk mengakomodir kebutuhan publik (Cintantya dan Rike, 2020).

Menurut Cintantya dan Rike (2020) *collaborative governance* diantaranya adalah peran pemerintah, swasta, masyarakat umum, akademisi dan juga media. Pemerintah berperan sebagai pembuat regulasi atau kebijakan, melakukan integrasi program daerah dengan pusat serta melakukan monitoring dan evaluasi atas program yang telah, sedang dan akan dijalankan. Swasta memiliki andil dalam memenuhi kebutuhan materi maupun non materi, pemerintah dapat menjalin kerja sama dengan pemerintah dalam penyediaan modal maupun kerjasama program-program lainnya. Masyarakat umum berperan untuk berkontribusi melalui penyampaian pendapat berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan mereka, masyarakat juga dapat membentuk suatu komunitas di mana program-program yang diinisiasi oleh komunitas di lingkungan masyarakat ini dapat disinergikan dengan program

pemerintah. Akademisi juga berperan dalam perumusan kebijakan dan program yang akan dibuat. Dengan rekomendasi yang diberikan oleh pihak akademisi, maka program yang akan dilaksanakan dapat menghasilkan kebijakan yang berkualitas dan berdasar pada teori. Selanjutnya media berperan dalam penyebaran informasi, pihak yang mendukung pemerintah dalam melaksanakan sosialisai dan promosi. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk menganalisa terkait pengelolaan pameran *Baby & Kids Expo* berbasis *collaborative governance*.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pemilihan metode ini bertujuan untuk menggali secara mendalam bagaimana pengelolaan pameran *Baby & Kids Expo* serta sejauh mana pendekatan *collaborative governance* diterapkan. Objek penelitian ini adalah pameran *Baby & Kids Expo* yang telah dilaksanakan pada tahun 2020. Penelitian dilakukan dengan menggunakan sumber data primer dan sekunder. Data primer berasal dari hasil wawancara dengan narasumber kunci yang merupakan perwakilan *stakeholders*, di antaranya adalah perwakilan pemerintah, pihak swasta, komunitas, akademisi dan media. Data primer lainnya diperoleh dari dokumentasi yang dilakukan selama pameran berlangsung. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari studi literasi, dokumen-dokumen perencanaan, jurnal serta artikel ilmiah lainnya. Analisis data dilakukan melalui serangkaian proses, mulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian dan interpretasi data serta penarikan kesimpulan.

## **C. HASIL DAN ANALISIS**

Pameran atau *exhibition* menjadi salah satu sarana yang dapat digunakan oleh berbagai pihak untuk memasarkan produk kepada khalayak ramai secara komprehensif. Tentunya pelaksanaan pameran *Baby & Kids Expo* dilaksanakan untuk memasarkan produk perlengkapan anak secara lebih luas dengan menggapai *market* yang potensial di Negara Indonesia. Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, bahwa pelaksanaan suatu program khususnya kegiatan pameran membutuhkan keterlibatan berbagai pihak. Maka pengelolaan pameran dengan pendekatan konsep *collaborative governance* perlu dilakukan.

Penyelenggaraan pameran membutuhkan kolaborasi antar pihak dengan tanggung jawab, kekuatan dan pengambilan keputusan secara bersama. Pelaksanaan pameran *Baby & Kids Expo* menggabungkan konsep berbelanja, bermain dan belajar dalam satu kegiatan pelaksanaan. *Baby & Kids Expo* merupakan acara yang tepat bagi keluarga muda Indonesia untuk menghabiskan waktu luang sembari mencari perlengkapan dan informasi penting mengenai optimalisasi tumbuh kembang anak.

*Baby & Kids Expo* merupakan suatu pameran yang digagas oleh Synergy Green Production, yakni sebuah perusahaan penyelenggara pameran atau *professional event organizer* (PEO) yang telah berdiri sejak tahun 1999. Perusahaan ini berlokasi di Jalan Tubagus Ismail, Kota Bandung. Selama berkarya lebih dari 20 tahun, Synergy Green Production telah sukses menyelenggarakan berbagai jenis *event* maupun pameran mulai dari pameran *business to customer*, *business to business*, *gathering*, hingga kegiatan pemerintah. Beberapa *event* yang pernah diselenggarakan antara lain Pameran Pendidikan Pelatihan dan Teknologi, *Jambore Kids*, *Gathering*, dan masih banyak lagi. Namun dari keseluruhan *event* maupun pameran yang telah diselenggarakan, Synergy Green Production memiliki pameran mandiri yang rutin diselenggarakan setiap tahunnya, yaitu *Baby & Kids Expo*. *Baby & Kids Expo* terakhir dilaksanakan pada tahun 2020 dengan tema "Mewujudkan Kepedulian Bangsa Indonesia Terhadap Perlindungan Anak Indonesia Agar Tumbuh dan Berkembang Secara Optimal". Adapun maksud dan tujuan dari *Baby & Kids Expo* ini adalah (1) potensi sumber daya manusia berupa populasi usia produktif yang jumlahnya luar biasa, hal ini menjadi kesempatan emas untuk dapat dikelola dan dimanfaatkan dengan baik. Salah satunya melalui kegiatan pameran *Baby & Kids Expo*; (2) sebagai upaya menyiapkan

generasi 2045 yakni 100 tahun Indonesia merdeka maka harus disiapkan akses seluas – luasnya untuk memasuki dunia pendidikan mulai dari pendidikan anak usia dini sampai perguruan tinggi serta ditunjang dengan pendukung lainnya meliputi fasilitas kesehatan dan kebutuhan perlengkapan anak; (3) mendukung program pemerintah dalam melakukan kebijakan sistematis untuk mempersiapkan generasi emas anak Indonesia.

Pameran *Baby & Kids Expo* pada tahun 2020 lalu dilaksanakan di Graha Manggala Siliwangi Kota Bandung dengan pelaksanaan waktu selama empat hari yakni tanggal 5-8 Maret 2020 dengan jam operasional setiap harinya yakni pukul 09.00 – 20.00 WIB. Adapun bentuk kegiatan dari pameran *Baby & Kids Expo* ini adalah pameran informasi produk dan promo pendidikan, kesehatan dan perlengkapan anak, berbagai macam perlombaan kreativitas anak seperti lomba mewarnai, lomba fotogenik balita sehat, lomba busana serasi ibu dan anak, lomba bayi merangkak, lomba *fashion show casual* anak, lomba minum susu, lomba makan *ice cream*, lomba pasang giri angklung, lomba pasang giri rampak dan tunggal jaipong, serta lomba menari. Jumlah pengunjung dari kegiatan Pameran *Baby & Kids Expo* pada tahun 2020 ini mencapai 8000 orang dengan total omset perhari mendekati 1 miliar.

*Participants* dari pameran *Baby & Kids Expo* ini di antaranya adalah; (1) lembaga pendidikan anak (PAUD, *Playgroup*, Taman Kanak – Kanak, Sekolah Dasar, Kursus, Sanggar Kebudayaan); (2) biro konsultasi anak / Yayasan pemerhati masalah anak; (3) penerbit / distributor buku pendidikan Kesehatan dan majalah anak; (4) produsen perlengkapan pendidikan anak; (5) produsen peningkat gizi dan penunjang Kesehatan anak; (6) produsen perlengkapan, asesoris, busana dan perlengkapan anak lainnya; (7) Bank / Asuransi (program pendidikan / kesehatan anak). Pameran *Baby & Kids Expo* menargetkan 20.000 pengunjung yang terdiri dari orang tua dan anak (umur balita, batita, *playgroup*, TK dan Sekolah Dasar), pendidik (guru / pengajar), *tutors*, pejabat yang berkompeten di bidang pendidikan anak, pemerhati masalah anak – anak dan pemerhati pendidikan anak, pengusaha produk pendidikan, kesehatan dan perlengkapan anak serta masyarakat umum. Faktanya jumlah pengunjung dari pameran *Baby & Kids Expo* mencapai 14.974 pengunjung.

Selain mengadakan berbagai program tambahan seperti perlombaan, Synergy Green Production juga mengadakan program yang mengikutsertakan *exhibitor* pameran seperti promosi dan kuis, melakukan promosi pra-pameran melalui berbagai media baik media cetak seperti baligho maupun media sosial seperti Facebook dan *broadcast* Whatsapp, membagikan undangan khusus kepada tamu-tamu VIP untuk menghadiri pameran, memasang *signage* untuk memberikan informasi tambahan, serta memberikan souvenir pendaftaran sebagai bentuk pelayanan terhadap pengunjung pameran *Baby & Kids Expo* baik sebelum penyelenggaraan, pada saat penyelenggaraan, maupun setelah penyelenggaraan pameran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, pelaksanaan pameran *Baby & Kids Expo* telah dilaksanaskan melalui kolaborasi dengan berbagai pihak. Pihak pertama yang berperan dalam pelaksanaan pameran *Baby & Kids Expo* ini adalah pemerintah, termasuk di antaranya adalah Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak dan Keluarga Berencana (DP3AKB) Provinsi Jawa Barat serta Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) Kota Bandung. Dari hasil wawancara dengan pihak pemerintah, diperoleh informasi bahwa pelaksanaan kegiatan pameran di Kota Bandung memiliki kebijakan di mana pihak DP3AKB Provinsi Jawa Barat ikut terlibat sebagai peserta pameran sekaligus mengisi acara melalui Forum Anak Jabar bentukan DP3AKB. Kehadiran perwakilan pemerintah di pameran juga merupakan sarana penyebarluasan informasi baik mengenai program kependudukan, keluarga berencana–keluarga sejahtera (KKB/KS), maupun kebijakan partisipasi anak. Hal terakhir merupakan pengejawantahan dari amanah Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak, khususnya pasal 4 “*Setiap anak berhak untuk dapat hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat*

*perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi*". Selain itu, pihak DISBUDPAR Kota Bandung mendukung penuh pameran ini dan berperan mengeluarkan rekomendasi perizinan.

Dalam mengimplementasikan kebijakan tersebut, tentunya pemerintah membutuhkan dukungan dari masyarakat serta pemangku kepentingan lainnya untuk dapat merealisasikan berbagai program khususnya *exhibition* yang telah, sedang dan akan dilaksanakan. Berbagai pihak dari sektor pemerintah tentunya memiliki tanggung jawab dalam proses perizinan dan regulasi kebijakan terkait pelaksanaan pameran *Baby & Kids Expo*. Selain itu, pemerintah juga berperan dalam penyediaan fasilitas sarana dan prasarana serta infrastruktur yang diperlukan selama pameran dilaksanakan. Bahkan pemerintah juga ikut berperan terhadap memberikan jaminan keamanan dan kenyamanan pengunjung selama berada di arena pameran *Baby & Kids Expo*. Maka dari itu pemerintah perlu melakukan monitoring serta pemantauan selama *exhibition* berlangsung dengan indikator yang bisa terukur.

Kolaborasi dengan pemerintah dalam pengelolaan pameran *Baby & Kids Expo* dilakukan melalui pembentukan wadah-wadah partisipasi anak, sebagai media untuk mendengarkan dan menyuarakan aspirasi, pendapat dan harapan anak, serta sebagai bentuk partisipasi anak dalam proses pembangunan melalui pengelolaan pameran *Baby & Kids Expo*.



**Gambar 1**

**Dokumentasi Pameran *Baby & Kids Expo 2020***

Selanjutnya, pihak yang ikut berkolaborasi dalam pameran ini adalah pihak swasta. Sejumlah pihak swasta yang terlibat dalam pameran *Baby & Kids Expo* di antaranya adalah PT. Dialogue Garmino Utama Group sebuah perusahaan besar produk perlengkapan bayi dan anak melalui *brand* terkenalnya yaitu *Omiland, Moms Baby, Snobby, Dialogue*. Pihak swasta ini berperan dalam proses perencanaan, gagasan ide, serta pelaksanaan kegiatan pameran. Pihak swasta juga bertanggung jawab untuk melakukan kegiatan pemasaran, penyediaan barang dan jasa yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pameran dan tentunya segala kebutuhan operasional selama pameran *Baby & Kids Expo* dilaksanakan. Keterlibatan pihak swasta sangatlah penting, karena dapat memberikan stimulus berupa inovasi dalam pengembangan pelaksanaan pameran *Baby & Kids Expo* ke arah yang lebih baik lagi. Tentunya, inovasi dari pihak swasta ini juga harus dirumuskan bersama dengan pemerintah agar sejalan dengan kebijakan dan regulasi yang telah ditetapkan dalam pedoman pelaksanaan kegiatan pameran. Lebih lanjut, pelaksanaan pameran *Baby & Kids Expo* juga memberikan manfaat bagi pihak swasta, yaitu dengan meningkatnya keuntungan mereka dari banyaknya pengunjung yang hadir dan melakukan transaksi pembelian selama *exhibition* berlangsung. Selain itu, pihak swasta juga tidak hanya menerima keuntungan berupa materi namun juga keuntungan non-materi seperti publikasi produk dengan

cakupan *market size* yang lebih luas lagi. Bahkan, kolaborasi yang dilakukan dalam pengelolaan pameran *Baby & Kids Expo* dengan pihak swasta ini juga berbentuk *sponsorship event* pameran.



**Gambar 2**  
**Dokumentasi Pameran *Baby & Kids Expo* 2020**

Komunitas yang berasal dari masyarakat umum juga ikut berkolaborasi dalam pameran ini. Komunitas yang terdiri dari berbagai kalangan usia ini terlibat dalam kegiatan pameran *Baby & Kids Expo* ini karena beragam faktor. Di antaranya adalah (1) *having fun* dengan menikmati *ambience* dari kegiatan pameran perlengkapan anak yang berlangsung serta berinteraksi bersama pengunjung lainnya; (2) *support* untuk memberikan dukungan terhadap pihak pengelola pameran akan seluruh rangkaian kegiatan berjalan dengan lancar; (3) *education, knowledge, achievement and advancement* yang mana dalam hal ini komunitas yang berasal dari masyarakat umum memiliki tujuan untuk menambah keahlian, pengetahuan dan informasi yang terupdate tentang tumbuh kembang anak; (4) *economic gain*, dengan adanya pelaksanaan pameran *Baby & Kids Expo* maka diharapkan dapat menghasilkan keuntungan melalui penjualan perlengkapan anak dari hasil UMKM masyarakat, penjualan souvenir, penjualan makanan dan minuman selama *exhibition* berlangsung di sekitar area tempat berlangsungnya pameran tersebut.

Salah satu hasil dari kolaborasi yang dengan masyarakat umum melalui komunitas dalam pengelolaan pameran *Baby & Kids Expo* adalah beragamnya jenis produk dan layanan bagi anak-anak



yang ditampilkan dalam setidaknya 60 *booth* pameran, serta terwujudnya kerjasama dengan berbagai lembaga pendidikan seperti Shiny School Humaniora, SD Edu Global, SD Salman Al Farisi dan Arvardia School. Selain itu, terdapat juga berbagai produk dari UMKM terpercaya seperti Minyak kutus-kutus, Hopa Kids, Upright Kids Apparel, Nerby, Luvena, Habbats, Kaki Imut, Ellie n Me, Seven Crayon, Ann B Baby, Little Boubou, Granabell, Orange Button, dan Cutemiel. Tidak hanya menjual produk, kolaborasi dengan salah satu komunitas/sanggar seni tari juga menghasilkan acara yang menarik, yaitu diselenggarakannya berbagai kompetisi yang berhubungan erat dengan *Baby & Kids Expo* seperti (1) lomba *baby dancing*; (2) lomba bayi merangkak; (3) lomba fotogenik; (4) lomba mewarnai; (5) tari tradisional dan modern; (6) *Fashion Show*; (7) lomba angklung, juga berbagai lomba yang melibatkan orang tua khususnya ibu-ibu seperti (1) *Moms and kids Got Talent*; (2) lomba *Fashion Show* ibu dan anak.

**Gambar 3**

**Dokumentasi Pameran *Baby & Kids Expo 2020***

Selain pihak-pihak di atas, para akademisi juga terlibat dalam perencanaan dan pelaksanaan pameran ini. Dalam perencanaannya, akademisi berperan dalam perumusan naskah akademik berkaitan dengan pengelolaan suatu pameran. Naskah akademik tersebut dinilai mampu menghasilkan rekomendasi dan arahan kebijakan yang nantinya akan disinkronisasikan dengan kebijakan yang telah dibuat pemerintah. Dengan begitu, pemerintah akan menghasilkan kebijakan yang berkualitas yang tidak berdasar pada teori akademis. Institusi perguruan tinggi menjadi wadah yang menaungi para akademisi dan tentunya dapat menjadi mitra terbaik pemerintah dalam melakukan penelitian berkaitan pengelolaan pameran yang baik dan selaras dengan teori yang ada. Selanjutnya, salah satu bentuk peran akademisi dalam pelaksanaan adalah dengan diterbitkannya buku panduan penyelenggaraan *sustainable MICE* dalam pengelolaan pameran *Baby & Kids Expo*. Selain itu, pelibatan mahasiswa dari kampus-kampus terutama jurusan/program studi pariwisata sebagai *crew* di PEO juga merupakan bentuk langsung keterlibatan akademisi.

Media juga berperan penting dalam kesuksesan pameran ini. Media dalam hal ini berkolaborasi dengan pihak pengelola pameran *Baby & Kids Expo* untuk menyebarluaskan informasi mengenai rangkaian kegiatan pameran. Berbagai informasi yang disebarluaskan oleh media ini dapat berpengaruh terhadap proses pengambilan keputusan masyarakat untuk untuk mengunjungi pameran ini atau tidak. Media juga bertugas untuk menciptakan dan menjaga jalinan komunikasi yang interaktif secara dua arah dengan tujuan menciptakan kesadaran pengunjung bahwa pameran *Baby & Kids Expo* ini telah dilaksanakan dengan baik oleh pihak pengelola. Dengan adanya media, masyarakat akan mendapat

kemudahan untuk memperoleh segala informasi yang mereka butuhkan terkait adanya pameran *Baby & Kids Expo*.

Dalam hal ini beberapa upaya kolaborasi yang telah dilakukan dalam pengelolaan pameran *Baby & Kids Expo* dengan media antara lain adalah kerjasama dengan pihak Bandung TV untuk meliput kegiatan serta memproduksi *broadcast* dimana pihak Synergy Green Production selaku PEO menyediakan stand pameran dan pencantuman logo di semua media promosi yang digunakan dalam *event* selama pameran berlangsung sebagai bagian dari kontraprestasi.

#### **D. SIMPULAN**

Pendekatan *collaborative governance* dapat digunakan untuk mengelola dan mengembangkan *event pameran Baby & Kids Expo* di tahun yang akan datang. Berdasarkan apa yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa dapat terlihat dari adanya upaya kolaborasi dan kerjasama serta komunikasi yang terjalin antara pemerintah, pihak swasta, masyarakat umum, akademisi serta media telah dibangun sedemikian rupa. Berbagai pihak telah melaksanakan peran dan tanggung jawabnya sesuai dengan ruang lingkup masing-masing. Sebagai bentuk optimalisasi pengelolaan *event pameran Baby & Kids Expo* seluruh pemangku kepentingan diharapkan mampu untuk membuat rumusan program kerjasama yang lebih konkrit agar dapat menarik partisipasi dari berbagai pemangku kepentingan lainnya yang lebih luas. Selain itu, dalam pelaksanaan pengelolaan *event pameran Baby & Kids Expo* ini juga diperlukan adanya kemudahan dan dukungan melalui ketersediaan sarana dan prasarana penunjang kegiatan pameran, serta berbagai fasilitas lainnya yang berkaitan dengan media promosi dan pemasaran yang lebih komprehensif, ketersediaan sarana dan prasarana transportasi, akomodasi, serta media evaluasi dan monitoring keberhasilan pelaksanaan sebuah *event pameran*. Tentunya penerapan *collaborative governance* juga dapat dimanfaatkan berbagai pelaksanaan *event pameran* sebagai bentuk implementasi kerjasama di antara para pemangku kepentingan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan kompleks yang mungkin terjadi dalam sebuah *event pameran* melalui pengambilan keputusan yang aplikatif.

#### **REFERENSI**

- Amaris, Orwin Yahya dan Djuara P Lubis. (2017). *Efektivitas Pameran sebagai Media Komunikasi Pemasaran Dewan Kerajinan Nasional Daerah Kota Bogor*. *Jurna Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat*, pp 183 – 194.
- Fitriyana, Freska. (2012). *Pengembangan Bandung Kota Kreatif Melalui Kekuatan Kolaboratif Komunitas*. Tesis Program Magister. Institut Teknologi Bandung.
- Hilda, Puspita Pratyaharani Arif Imam Suroso, Joko Ratono. (2022). *Pengaruh Harga, Citra Merek, Kualitas Produk dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Perlengkapan Bayi Bagi Ibu Millenial*. *Jurnal Aplikasi Manajemen dan Bisnis*, pp 846 – 855.
- Innes, J. & Booher, D. (2003) Collaborative policy making: Governance through dialogue, in: M. Hajer (Ed.) *Deliberative Policy analysis: Understanding Governance in the Network Society*. Cambridge University Press. New York.
- Jung, Yong-duck; Mazmanian, Daniel; Tang, Shui-Yan. 2009. Collaborative Governance In The United States and Korea: Cases In Negotiated Policy Making and Service Delivery. *Article. School of Policy, Planing and Development, University Of South California, Bedrosian Center On Governance and Public Enterprise, Los Angeles*.
- Kirana, Cintantya Andhita Dara dan Artisa, Rike Anggun. 2020. "Pengembangan Desa Wisata Berbasis Collaborative Governance di Kota Batu". *Jurnal Administrasi Publik, Volume 6, Nomor 1, Hal. 1-17*.
- Kesrul, M. (2004). *Meeting, Incentive Trive, Conference, Exhibition*. Jakarta: Graha Ilmu

- Miles, M. B. & A. M. Hubberman. (1994). *Qualitative data analysis: An expended sourcebook second edition*. London: SAGE.
- Smeds, Kerstin. (2014). *On The Meaning of Exhibitions – Exhibition Epistemes in a Historical Perspective*. *Designs for Learning*, pp 50 – 72.
- Wargadinata, Ella. (2016). *Kepemimpinan Kolaboratif*. *Jurnal Administrasi Pemerintahan Daerah*, pp 1 – 14.

**Internet Source**

- Retrieved from <https://dataindonesia.id/bursa-keuangan/detail/8-industri-penyumbang-pajak-terbesar-di-indonesia-apa-saja>
- Retrieved from <http://sigmaresearch.co.id/tren-dan-perilaku-pasar-kosmetik-indonesia-tahun-2017/>