



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

IeSPA merupakan organisasi yang mewadahi sekaligus menjembatani aspirasi masyarakat mengenai eSports di Indonesia. Dalam visi-misinya tertuang IeSPA ingin mengembangkan potensi eSports di Indonesia agar mencapai level internasional dan dikenal di mata dunia. IeSPA menyadari bahwa dalam menjalankan visi dan misinya harus dilakukan dengan pendekatan yang modern bagi target pasarnya. Dalam artian luasnya eSports bukan sekedar hanya bermain *game* saja, melainkan banyak sumber daya yang terlibat di dalamnya. Industri eSports sekarang sudah lebih besar jika dibandingkan dengan lima tahun silam, *brand* besar sudah mulai melakukan pendekatan ke pasarnya melalui eSports.

IeSPA sadar bahwa visi-misinya harus sesuai dengan apa yang diminati masyarakat. Misi untuk mengembangkan potensi eSports ke ranah global harus diselaraskan dengan program pelatihan sejak usia muda. Dengan semua misi IeSPA tersebut, direncanakan IEL sebagai *event* untuk menjangkau komunitas eSports di kalangan mahasiswa agar bisa bertanding dan mengembangkan bakatnya di tingkat profesional. IeSPA sudah menyiapkan IEL sebagai penggerak awal bagi kalangan mahasiswa untuk turut insiatif dalam perkembangan industri eSports, karena

komunitas yang ada sekarang tidak akan bergerak tanpa ada pemicu untuk menjalankannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Tahap *Research* yang dilakukan IEL kurang berjalan baik, pencarian informasi mengenai *event* sejenis sebelumnya, dan analisis SWOT masih belum dilakukan.
1. Tahap-tahap dalam event IEL 2019 meliputi tahap *research*, *design*, *planning*, *coordinating*, dan *evaluation*. Adapun dalam tahapan tersebut ada yang sesuai dengan proses *event management* Goldblatt dan ada yang tidak. Seperti pada tahap *research* yang dilakukan IEL kurang berjalan baik, pencarian informasi mengenai *event* sebelumnya dan analisis SWOT masih belum dilakukan. Tahap *Design* yang dilakukan IEL sudah sesuai dengan prosedurnya. Perumusan ide dari semua divisi serta *brainstorming* ide berjalan sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Tahap *Planning* yang dilakukan IEL sudah berjalan dengan baik, meskipun aspek dari tempo belum dipertimbangkan dalam perencanaannya. Tahap *Coordinating* yang dilakukan IEL tidak sesuai dengan prosedurnya. Didapatkan arus informasi masih tidak teratur, dan pengambilan keputusan yang tidak mempertimbangkan konsekuensi yang ada. Tahap *Evaluation* yang dilakukan IEL sudah berjalan dengan baik, dengan melibatkan internal

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

perusahaan dalam menilai ulang berlangsungnya acara dari awal sampai akhir.

2. Strategi *event management* yang dilaksanakan IeSPA mampu membangun minat menjadi pemain profesional di kalangan mahasiswa, terbukti dengan pemain mahasiswa yang menunjukkan potensi yang baik, serta kemajuan dari kegiatan eSports dalam setiap kampus.

5.2 **Saran**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapati beberapa hal yang dapat dijadikan saran, baik dari aspek akademis maupun praktis bagi perusahaan IeSPA dalam melakukan strategi *event management* dalam membangun minat eSports mahasiswa, yaitu:

5.2.1 **Saran Akademis**

Penelitian ini dirancang dalam bentuk kualitatif dengan menggunakan proses *event management* Goldblatt dengan objek penelitian IeSPA dalam studi kasus *event* Indonesia eSports League 2019: *University Series*. Dalam penelitian selanjutnya alangkah baiknya bisa dilakukan dalam pendekatan kuantitatif agar bisa mengetahui secara detail tingkat pengaruh dari *event* tersebut terhadap minat eSports mahasiswa.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran yang bisa dipertimbangkan kepada IeSPA agar dapat meningkatkan strategi *event management* selanjutnya, yaitu:

- a. IeSPA dapat melakukan riset secara terbuka dengan lebih mendalam, agar bisa mendapatkan data yang lebih akurat untuk dijadikan pendekatan terhadap kampus yang berpartisipasi.
- b. IeSPA bisa mempertimbangkan menambah sumber daya manusia dalam hal mengatur informasi saat acara berlangsung. Diperlukan juga satu orang yang benar dalam pengambilan keputusan, dan mempertimbangkan konsekuensinya terlebih dahulu.
- c. IeSPA bisa melakukan evaluasi secara lebih mendalam melalui wawancara langsung dengan partisipan kompetisi maupun penonton yang hadir, sehingga bisa ditemukan letak kekurangan yang luput dari pandangan internal perusahaan.
- d. IeSPA bisa mempertimbangkan dalam membuat *event* serupa dengan mempertandingkan tingkat remaja sekolah agar bisa mendidik atlet eSports sejak awal.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A