

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian berjudul ‘Pengaruh Event Online Concert “Map of The Soul ON:E” Terhadap Event Experience ARMY Indonesia’ ini didasari dengan melihat adanya perkembangan industri musik Korea Selatan yang meningkat dengan pesat. Kemudian, adanya pandemi global virus COVID-19 mendorong perubahan ekstrim dari kegiatan *offline* menjadi kegiatan *online*.

BTS, *boyband* asal Korea Selatan menjadi salah satu pionir dalam Hallyu Wave juga terkena dampaknya. Pada 2020, BTS membatalkan seluruh konser dunianya dan mengganti dengan konser *online* yang berjudul Map of The Soul ON:E. Peneliti tertarik meneliti *experience* dari para ARMY atau penggemar BTS saat mengikuti konser virtual tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan konsep *special event* dari Doty dalam Pudjiastuti (2010), dengan lima indikator untuk mengukur variabel *event online concert* dan mengukur variabel *event experience* (Akyıldız, Argan, Argan, & Sevil, 2013) dengan tiga indikator.

Peneliti menggunakan 34 pernyataan valid yang sudah di uji validitas dan reliabilitas. Sampel sebanyak 348 orang dipilih dengan metode *purposive sampling (non-probability sampling)* dengan syarat sudah mengikuti konser Map of The Soul ON:E dan tinggal di Indonesia. Skala Likert 4 skala

digunakan dalam penelitian ini untuk pengukuran jawaban dari seluruh pernyataan. Sebagian besar responden menjawab pada skala 4 yaitu sangat setuju.

Setelah pengolahan jawaban responden menggunakan SPSS versi 25, hasil yang ditemukan adalah terdapat pengaruh antara variabel X yaitu *event online concert* terhadap variabel Y yaitu *event experience*. Uji Korelasi juga dilakukan menggunakan metode dari *Pearson's Product Moment*, hasil yang ditemukan adalah 0,619 atau 61,9% yang memiliki arti bahwa ada korelasi atau hubungan kuat antara variabel X dan Y. Setelah itu, hasil dari 348 responden dalam uji regresi linier dapat disimpulkan bahwa R square sebesar 0,383 atau 38,3%, yang memiliki arti bahwa variabel X event online concert memiliki pengaruh sebesar 38,3% terhadap *experienzenya*. Artinya, pengaruh konser dengan metode virtual memiliki pengaruh yang agak kecil dibandingkan dengan konser yang diadakan secara *offline*.

Selanjutnya, nilai signifikansi pada tabel uji ANOVA menunjukkan nilai 0,000. Nilai ini lebih rendah daripada 0,05 yang berarti dapat menolak H₀ dan menerima H_a. Maka, kesimpulan yang ditarik adalah terdapat pengaruh antara *event online concert* Map of The Soul ON:E terhadap *event experience* ARMY Indonesia.

5.2 Saran

Dari kesimpulan yang diperoleh peneliti, maka terdapat saran-saran yang dapat diutarakan pada penelitian ini:

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan. Pada penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan untuk meneliti variabel lain seperti *satisfaction* pengunjung dan *revisit intention*, agar dapat dilihat seberapa besar dampak dari *event* yang berbentuk *online*.

Saran selanjutnya untuk Universitas Multimedia Nusantara, diharapkan dapat memberikan banyak ilmu-ilmu baru kepada mahasiswa terkait dengan *event* yang berbentuk virtual agar *experienzenya* dapat semakin mirip dengan *experience event* saat *offline*. Secara khusus, penerapannya dalam mata kuliah tertentu seperti mata kuliah Special Event dan Design Thinking.

Dari hasil penelitian yang ditemukan, bahwa dimensi *timing* memiliki pengaruh yang paling kecil, maka dalam mata kuliah Special Event dapat berfokus pada pemilihan waktu yang tepat agar pengunjung dapat mengikuti sebuah kegiatan pada momen yang tepat sehingga menghasilkan pengalaman yang lebih baik. Sebaliknya, dimensi *unexpected features* dan *news value* merupakan dua dimensi yang memiliki pengaruh paling tinggi dibandingkan dengan dimensi lainnya. Dua dimensi ini bisa menjadi kekuatan sebuah *special event* berlangsung, pada mata kuliah Design Thinking dapat difokuskan untuk menemukan fitur-fitur baru yang muncul dari *trends* terbaru yang bisa menarik sebuah *event* dapat diminati oleh banyak orang.

Adanya perubahan *special event* akibat pandemi global, sehingga *event* menjadi virtual, mata kuliah yang bersangkutan disarankan untuk bisa menyesuaikan dan menyediakan materi yang lebih tepat.

Melihat dari penelitian yang sudah dilakukan, masih banyak aspek-aspek lain yang mendorong sebuah *event online* agar bisa semakin menyerupai pengalaman para pengunjung saat *event offline*. Pandemi global menjadi salah satu faktor penting yang dapat mendorong Universitas untuk mengembangkan ilmu-ilmu baru dari fenomena yang baru muncul.

5.2.2 Saran Praktis

Secara praktis, saran yang penulis dapat sampaikan adalah dibutuhkan *development* yang lebih lagi untuk sebuah *event online*. Dari hasil penelitian yang ditemukan bahwa *timing* atau waktu pelaksanaan sebuah *event* itu berpengaruh terhadap keberhasilan dan pengalaman pengunjung.

Hal ini dapat menjadi bahan evaluasi berikutnya dan bahan pertimbangan untuk praktisi atau BigHit Entertainment selaku perusahaan naungan BTS. Pemilihan waktu dan momen harus dipertimbangkan dengan tepat sehingga pengalaman yang diberikan kepada pengunjung lebih terasa. Jika dibandingkan, *experience* para pengunjung dari *event online* itu belum begitu terasa dibandingkan dengan *event offline* yang dahulu pernah diadakan. Meskipun *event online* dan *offline* tidak bisa

disamakan, tetapi sebuah *event online* dapat semakin ditingkatkan agar *experience* pengunjung dapat memiliki kemiripan yang lebih besar dengan *event offline*.