



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Andrew Tobias selaku founder komunitas Dota 2 melakukan berbagai macam hal untuk memajemen komunitas Dota 2, selama 7 tahun ini terus berinovasi dan membutuhkan community engagement dalam memperluas komunitas. Salah satunya kegiatan yang di lakukan Andrew Tobias dalam memperluas komunitas yaitu mengikuti event piala presiden 2020, dengan community engagement yang sudah dibangun sejak dulu, hal ini memudahkan para anggota komunitas untuk terlibat dalam acara tersebut.

Dari hasil penelitian yang diperoleh, peneliti dapat mengambil kesimpulan, yakni sebagai berikut:

1. Andrew tobias sudah sejak 2011 terjun di dunia e-sport, dengan tujuan ingin merubah pandangan masyarakat terhadap game online, Andrew mencoba membangun komunitas game Dota 2. Dimana masih banyak yang memandang sebelah mata, terbukti saat ini banyaknya komunitas-komunitas game muncul. Andrew memiliki strategi community engagement yang ia gunakan, guna memperkenalkan komunitas yang di bentuk.
2. Visi dan Misi Andrew Tobias dengan membangun community engagement komunitas game online dari kegiatan yang di bikin untuk meratakan keterlibatan masyarakat luas sekaligus mengedukasi bahwa game tidak selalu negatif. Dan dari penelitian ini dapat dilihat bahwa Andrew Tobias sendiri menurut peneliti berhasil dalam melibatkan anggota komunitas khususnya dalam kegiatan piala presiden 2020 karena terdapat 24 team yang tersaring dari banyaknya team yang mendaftar event tersebut. Hal ini menjadi bukti keberhasilan Andrew Tobias dalam membangun community engagement khususnya ke daerah luar Jakarta.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasa yang telah dipaparkan pada penelitian ini. Terdapat beberapa hal yang dapat menjadi saran bagi Andrew Tobias. Adapun saran tersebut dapat dilihat melalui dua sisi, yaitu secara akademis dan praktis

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif untuk mengetahui lebih lanjut perencanaan dalam manajemen self image Andrew tobias dalam membentuk community engagement komunitas. Akan tapi untuk penelitian selanjutnya, dapat menggali penelitian ini dalam bentuk kuantitatif untuk mengetahui pengaruh Andrew Tobias dalam komunitas. Dengan begitu kita bisa mengetahui lebih lanjut apakah kegiatan komunitas game berguna bagi masyarakat luas.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menilai bahwa secara keseleruhan dalam perencanaan kegiatan untuk memperluas komunitas khususnya yang dilakukan oleh Andrew Tobias sudah sesuai dengan konsep self image dan community engagement. Namun peneliti memiliki beberapa masukan atau saran kepada Andrew Tobias yang bertanggung jawab dalam kegiatan komunitas, yaitu:

1. Dalam pelaksanaan kegiatan komunitas, Andrew harus menambahkan tools komunikasi lainnya. Tidak hanya berfokus kepada community engagement, namun menurut peneliti dengan menggunakan public relations akan sangat membantu membangun citra positif dan awareness di masyarakat. Dengan membuat press conference dan mengundang Menteri Komunikasi dan Informatika Johnny G. Plate untuk mendapatkan exposure terkait kegiatan tersebut.

2. Dalam membangun komunitas luas, Andrew juga memiliki tanggung jawab untuk merancang program retention. Hal ini mengapa dilakukan karena menurut peneliti program ini dapat membantu Andrew mencapai visi misi mereka yaitu pemerataan komunitas secara digital. Karena apabila anggota baru komunitas yang baru masuk tidak didedikasi visi misi tersebut tidak akan tercapai.