



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

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi *event management* Indonesia Esports League (IEL) University Series 2019 yang dibuat oleh Mix 360. Mix 360 sendiri adalah salah satu perusahaan esports terintegritas di Indonesia yang mempunyai visi misi memperkenalkan dan memperluas ekosistem esports di Indonesia. Salah satu cara Mix 360 mencapai visi misinya adalah dengan menggelar *event* IEL University Series 2019. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa dalam pelaksanaannya, tahapan-tahapan perencanaan *event* model Goldblatt telah dilakukan oleh Indonesia Esports League University Series 2019.

Tahapan riset berjalan dengan sangat baik, Mix 360 mampu menentukan potensi-potensi ekosistem esports mana saja yang dapat digali di Indonesia dan melalui tahap desain, Mix 360 juga bisa memuaskan *target audience* mereka dengan memperhatikan hal-hal detail yang disukai tidak hanya oleh pecinta esports namun bagi orang yang tidak mengerti esports sebelumnya pun bisa menikmati desain dari *event* IEL ini.

Mix 360 juga melakukan tahap perencanaan dengan cukup baik, walaupun ada sedikit permasalahan mengenai *over budgeting* namun semua tetap bisa diatasi dengan baik oleh Mix 360. Peneliti juga melihat bahwa tahap koordinasi juga dilakukan sangat baik mengingat untuk menjalankan *event* tingkat nasional

yang diakui oleh pemerintah, tentu sangat banyak pihak-pihak yang terlibat. Namun Mix 360 bisa menjalin hubungan dengan setiap pihak dan berkoordinasi dengan sangat lancar.

Tahapan-tahapan perencanaan *event* dari tahap riset, desain, perencanaan, hingga koordinasi banyak ditemukan pada *event* IEL, tetapi menurut peneliti tahap evaluasi yang dilakukan masih sangat kurang. Padahal untuk *event* yang merupakan liga esports tingkat universitas yang pertama di Indonesia, tahap evaluasi sangat penting mengingat *event* IEL 2019 ini akan menjadi tolak ukur bagi Mix 360 dalam melakukan liga di *season* berikutnya.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Peneliti berharap nantinya akan ada banyak penelitian yang mampu mengkaji penerapan *event management* yang berfokus pada ekosistem esports tidak hanya penelitian yang berbentuk kualitatif tetapi juga dengan pendekatan kuantitatif. Peneliti berharap di masa mendatang peneliti dapat memberikan sumbangsih secara komprehensif bagi perkembangan *event management* dan perkembangan ekosistem esports.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti akan memberikan saran untuk meningkatkan strategi *event management* yang dapat dipertimbangkan oleh Mix 360, yaitu:

1. Mix 360 dapat memperluas jumlah universitas yang akan menjadi peserta pada *event* IEL di *season* berikutnya sehingga akan banyak kampus yang mendapatkan manfaat dari *event* IEL ini.
2. Mix 360 dapat melakukan evaluasi lebih mendalam untuk mengetahui keberhasilan dari IEL University Series misalnya dengan mewawancarai para peserta atau para *target audience* IEL sehingga bisa menemukan apa saja kekurangan dari *event* ini.
3. Secara khusus peneliti berharap Mix 360 dapat mempertahankan atau mengembangkan kreativitas desain dari IEL agar *event* ini dapat dinikmati oleh banyak kalangan.