

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi *event management* PUBG Mobile *Campus Championship* 2020 (PMCC 2020) yang diselenggarakan oleh Mineski Indonesia. Mineski Indonesia adalah salah satu *agency esports* yang menyediakan beragam jasa baik untuk *event*, *marketing*, *production*, *broadcasting* dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pelaksanaannya, tahapan-tahapan perencanaan *event* Goldbaltt (2017) diterapkan dan dilakukan oleh PUBG Mobile *Campus Championship* 2020 (PMCC 2020).

Tahapan riset berjalan cukup baik dan mempertimbangkan banyak hal, Mineski Indonesia mampu menganalisis iklim dan juga ekosistem *esports* di Indonesia. Mineski Indonesia dapat merubah *event* yang sebelumnya dilakukan secara *offline* menjadi *online*. Dibutuhkan riset yang mendalam mengenai hal-hal seperti ini dan juga aturan-aturan tertentu dalam melakukan *event* di saat pandemi sedang berlangsung. Mineski Indonesia juga mengetahui dengan pasti *platform* apa yang sering digunakan oleh mahasiswa-mahasiswa sehingga mempermudah pendaftaran mereka melalui website yang dirancang semudah mungkin untuk diakses baik dari *mobile phone*, *PC* ataupun *tablet*.

Mineski Indonesia juga melakukan tahap perancangan dengan sangat baik. Banyak rancangan yang perlu diubah karena tahun-tahun sebelumnya PMCC dilakukan secara *offline*. Namun Mineski Indonesia mampu merancang *event online* dengan baik. Dan juga disimpulkan bahwa koordinasi yang dilakukan oleh Mineski Indonesia sangat baik mengingat skala *event* PMCC 2020 ini adalah skala nasional. Bahkan partisipannya sendiri berpendapat bahwa panitia atau Mineski Indonesia cepat tanggap dan tidak lambat.

Tahapan-tahapan perencanaan *event* dari riset, perancangan, perencanaan hingga koordinasi dilakukan dengan begitu baik. Namun sayangnya evaluasi yang dilakukan hanya dengan pihak internal saja. Tidak dilakukannya survei tingkat kepuasan dari para pihak partisipan maupun khalayak umum. Padahal terkadang survei umum ini justru memberikan kebaruan dan ide-ide kreatif yang baru. Kebaruan dan ide-ide kreatif ini bisa saja digunakan untuk *event* PMCC di *season* berikutnya.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Saran Akademis**

Peneliti berharap kedepannya akan ada banyak penelitian yang meneliti strategi *event management* yang berfokus pada industri *esports*. Baik dengan pendekatan kualitatif seperti penelitian ini maupun dengan pendekatan kuantitatif. Saran akademis ini ditujukan kepada mahasiswa yang ingin melakukan penelitian *event management*

untuk menggunakan metode penelitian kuantitatif agar hasil dari evaluasi dan tingkat keberhasilan maupun tingkat kepuasan dari sebuah *event* dapat ditemukan. Diharapkan penelitian yang dikaji oleh penulis dapat menjadi sumbangsih secara komprehensif bagi perkembangan *event management* dan perkembangan industri *esports*.

### **5.2.2 Saran Praktis**

Berdasarkan hasil penelitian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan saran untuk meningkatkan strategi *event management* yang dapat dipertimbangkan oleh Mineski Indonesia, yaitu:

1. Mineski Indonesia dapat melakukan evaluasi yang lebih mendalam untuk mengetahui hasil dari keberhasilan *event* PMCC 2020. Misalnya dengan menyebarkan kuesioner maupun survey terhadap peserta atau para penonton PMCC sehingga dapat menemukan kebaruaran ataupun ide-ide kreatif.
2. Penulis berharap Mineski Indonesia dapat mempertahankan bahkan mengembangkan kualitas kreatifitas desain dari PMCC 2020 agar *event* ini ke depannya lebih dapat dinikmati oleh banyak kalangan.
3. Penulis berharap Mineski Indonesia kedepannya dapat melakukan *event online* seperti ini namun direalisasikan secara *offline* untuk GrandFinalnya seperti *event* kompetitor lainnya pada tahun mendatang.