

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Pada 2020, Djakarta Warehouse Project terpaksa dilaksanakan secara virtual karena adanya pandemi virus Covid-19. Melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh *Virtual Concert Event* Djakarta Warehouse Project V terhadap Reputasi Ismaya Live di Mata Masyarakat Jakarta” ini, peneliti ingin mengetahui apakah perubahan pada *event* yang sudah diberjalan selama lebih dari sepuluh tahun tersebut akan memengaruhi reputasi Ismaya Live selaku pihak penyelenggaranya. Maka dari itu, peneliti melakukan survei dengan cara menyebarkan kuesioner *online* (*Google Form*) sebagai alat utama dalam pengumpulan data kepada masyarakat Jakarta berusia antara 20 hingga 34 tahun yang turut menyaksikan Djakarta Warehouse Project V.

Jika dilihat dari data-data yang berhasil peneliti kumpulkan, dapat dikatakan bahwa Djakarta Warehouse Project V merupakan *event* yang tergolong sukses seperti Djakarta Warehouse Project pada tahun-tahun sebelumnya. Dengan adanya keterbatasan *vanue* yang disebabkan oleh pandemi Covid-19, hal tersebut tidak menjadi penghalang bagi Ismaya Live dalam menyuguhkan konser musik *EDM* secara virtual dengan maksimal.

Data yang berhasil peneliti dapatkan dari 415 orang responden, kemudian diolah dan dianalisis dengan menggunakan program IBM SPSS Statistics 25. Dengan semikian, peneliti dapat menarik kesimpulan, yaitu:

1. Terdapat pengaruh antara *event* Djakarta Warehouse Project terhadap reputasi Ismaya Live. Hal tersebut dibuktikan melalui perolehan nilai signifikansi 0,000 dari tabel nilai koefisien, yaitu lebih kecil daripada 0,05. Berdasarkan pada perolehan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak.
2. Berdasarkan hasil uji regresi, terdapat pengaruh antara kedua variabel dalam penelitian ini, yakni variabel *event* terhadap variabel reputasi. Hal tersebut dibuktikan melalui perolehan nilai R Square sebesar 0,581 yang menunjukkan variabel *event* memberikan pengaruh sebesar 58,1% kepada variabel reputasi. Sedangkan, 41,9% lainnya dipengaruhi oleh variabel-variabel lainnya di luar penelitian ini.
3. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dimensi pada *event* yang paling berpengaruh terhadap reputasi adalah dimensi *uniqueness*.

5.2. Saran

5.2.1. Saran Akademis

Dalam penelitian berjudul “Pengaruh *Virtual Concert Event* Djakarta Warehouse Project V terhadap Reputasi Ismaya Live di Mata

Masyarakat Jakarta” ini, masih terdapat beberapa kekurangan, baik dari segi penulisan, informasi yang peneliti dapatkan, maupun data pada penelitian ini. Maka dari itu, peneliti berharap pada penelitian selanjutnya yang akan mengangkat topik serupa, yaitu pengaruh *event* dalam *marketing public relation*, agak dapat menggali secara lebih mendalam terkait pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah bahwa *virtual concert event* Djakarta Warehouse Project V memberikan pengaruh sebesar 58,1% terhadap reputasi Ismaya Live, sedangkan 41,9% dipengaruhi oleh hal-hal lainnya yang tidak menjadi fokus pada penelitian ini. Dari penjabaran hasil di atas, peneliti berharap bahwa penelitian berikutnya dapat mengetahui dan menemukan hal-hal yang termasuk di dalam 41,9% tersebut, yang pastinya memengaruhi reputasi dari pada Ismaya Live.

5.2.2. Saran Praktis

Meskipun pada Djakarta Warehouse Project V sudah terdapat beberapa fitur interaktif yang turut memeriahkan *event*, seperti Goplay Zone dan DWP V Mall, namun tampaknya hal tersebut kurang mendapatkan perhatian dari para audiens. Oleh sebab itu, jika Djakarta Warehouse Project pada 2021 masih akan diselenggarakan secara virtual, disarankan kepada Ismaya Live untuk dapat mengembangkan fitur-fitur interaktif yang sudah ada sebelumnya agar lebih menarik. Kemudian, *content marketing* pada

akun media sosial Instagram @djakartawarehouseproject juga harus dimaksimalkan untuk memberikan berbagai informasi mengenai fitur-fitur interaktif yang ada. Dengan kata lain, *content marketing* pada akun media sosial Instagram @djakartawarehouseproject tidak hanya berfokus kepada *disk jockey* dan musisi-musisi yang turut memeriahkan *event*. Sehingga, *awareness* terhadap fitur-fitur interaktif tersebut meningkat dan dapat menarik perhatian masyarakat untuk dapat berpartisipasi dalam *event* Djakarta Warehouse Project.