

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Tujuan dari penulisan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana strategi *event management* NXL Esports Indonesia dalam menyelenggarakan *event* “Mabar Gua Beda” bersama I’m Coco. NXL Esports merupakan perusahaan *esports* yang terpercaya dan berintegritas dan memiliki visi dan misi dalam memperluas ekosistem *esports* di Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulannya adalah NXL Esports menggunakan tahapan-tahapan perencanaan *event* oleh Goldblatt dalam menjalankan *event* “Mabar Gua Beda” bersama I’m Coco.

NXL Esports dalam perencanaannya, tahap awal yang dilakukan adalah dengan melakukan riset. Riset berjalan dengan baik dengan meneliti dan menganalisa *event-event* serupa yang diadakan oleh *esports* lain. Riset ini juga menganalisa *game-game* yang populer hingga pada akhirnya *game Mobile Legends* dapat terpilih untuk *event* ini. NXL Esports juga menentukan *target market* mereka yaitu *milenial gen Z* yang dinilai memiliki kegemaran dalam bermain *game*. *Event* ini juga berusaha untuk mencapai masyarakat yang tidak terlalu mengenal *esports* dengan menyuguhkan sisi *entertainment*.

NXL Esports menjalankan *event* ini dengan baik hingga tahap pelaksanaannya. Namun terdapat kendala dalam pelaksanaan *event* ini seperti kurangnya peserta yang mendaftar karena sulitnya prasyarat dalam mengikuti *event* ini. Peneliti juga melihat bahwa koordinasi yang dilakukan oleh NXL Esports sangatlah baik mengingat untuk sebuah *event* yang melibatkan banyak peserta ini, NXL Esports hanya melibatkan sedikit tim internal untuk mengurus *event* ini. NXL

Esports bisa menjalin hubungan dengan setiap pihak seperti sponsor dan peserta dan berkoordinasi dengan sangat lancar.

Tahap-tahapan pelaksanaan *event* banyak ditemukan pada *event* “Mabar Gua Beda” ini dimulai dari tahap riset hingga evaluasi. Sedikit terdapat kekurangan pada tahap *planning* dan koordinasi mengingat bahwa di tengah pandemi *Covid-19* ini pelaksanaan *event* “Mabar Gua Beda” dilakukan secara online, sehingga untuk analisisnya kurang. Begitu pula dengan evaluasi dimana masih terdapat kekurangan dari yang NXL Esports sampaikan. Tahap evaluasi sangatlah penting karena akan menjadi riset bagi *event-event* setelahnya.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Peneliti berharap kedepannya akan lebih banyak penelitian mengenai *esports* karena mengingat industri ini sudah sangat besar di Indonesia. Selain itu penulis juga berharap nantinya akan ada penelitian mengenai *esports* yang menggunakan metode kuantitatif bukan hanya kualitatif. Untuk kedepannya, penulis juga berharap untuk universitas-universitas di Indonesia membahas secara detail mengenai *event management*. Penulis juga berharap kedepannya akan lebih banyak penelitian dengan topic In-Game-Advertising diikuti juga dengan adanya perkembangan kurikulum di universitas mengenai topik tersebut. Sehingga mahasiswa dapat mengembangkan kajian tersebut melalui metodologi pembelajaran yang terdapat di RPKPS.

Peneliti juga berharap nantinya ilmu-ilmu komunikasi khususnya di bidang marketing akan semakin luas dan berkembang di industri esports. Sebagai contoh iklan-iklan di dalam sebuah game yang akan di produksi secara lengkap dan detail

oleh tim marketing.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran bagi NXL Esports guna meningkatkan strategi *event managementnya*, yaitu:

1. NXL Esports dapat memperbanyak jumlah peserta yang terpilih, sehingga nantinya *event* ini akan mendapatkan *exposure* yang tinggi dari masyarakat.
2. Ketika telah mendapatkan jumlah *exposure*, NXL Esports sebaiknya mengonversi angka tersebut dengan tujuan yang ingin dicapai.
3. Dalam membuat sebuah design *event*, mungkin NXL Esports perlu untuk mengembangkan kreativitas sebuah *event* agar menjadi lebih menarik bagi masyarakat.
4. NXL Esports membuat sebuah campaign/kegiatan sehubungan dengan industry game namun bertujuan untuk memperbaiki dan melestarikan ekosistem lingkungan di bumi.
5. Dalam membuat dan merancang sebuah *event*, NXL Esports perlu mengetahui kekuatan dari brand terhadap *event* yang akan diselenggarakan.. Sehingga ketika event berlanjut, NXL Esports akan siap bersaing dengan para kompetitor yang ada.