

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

1.1 Simpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi *Event management* Indonesia *Esports league Season 3*. Dimana *Event* tersebut memiliki visi misi memperkenalkan dan memperluas ekosistem *esports* di Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa dalam pelaksanaannya tahapan-tahapan perencanaan *Event* model Goldblatt telah dilakukan oleh Indonesia *Esports League Season 3*.

Tahapan riset berjalan dengan baik. Dimana IEL mampu mengembangkan potensi ekosistem *esports* di Indonesia. Dimana mereka juga bisa memuaskan para *target audience* mereka dengan memperhatikan hal-hal yang detail tidak hanya oleh pecinta *esports* namun juga bagi pihak awam yang tidak mengerti *esports* pun bisa menikmati *Event* dari IEL ini.

Tahapan perencanaan juga berjalan dengan cukup baik, walaupun ada sedikit masalah internet akan tetapi *Event* ini bisa dikatakan berhasil karena bisa menarik banyak khalayak umum dan juga pecinta *esports* untuk menonton acara tersebut.

Tahapan-tahapan perencanaan *Event* dari tahap riset, desain, perencanaan hingga koordinasi bisa di temukan pada *Event* IEL, akan tetapi menurut Peneliti tahap evaluasi yang dilakukan masih sangat kurang karena *Event* tersebut tidak bisa menanggulangi masalah internet dari daerah daerah lain yang sebenarnya bisa di tanggulangi dengan mengadakan kerjasama ataupun membagikan kuota gratis kepada para peserta yang

mengikuti *Event* tersebut sehingga *Event* tersebut akan berjalan lancar dan juga *ontime*. Tahap evaluasi ini sangat penting mengingat akan terus diadakannya IEL untuk *season- season* berikutnya.

Adapun analisis gap yang terjadi setelah berakhirnya IEL *Season 3* dalam masa pandemi adalah “hype” yang tidak terlalu tampak seperti *season season* sebelumnya dimana penonton dapat menyaksikan langsung. Kemudian tidak terjadi interaksi antara pendukung kampus A dan B yang notabene “*trashtalking*” sehingga tidak ada kesan lebih. Dan yang menjadi paling fatal adalah koneksi internet dari pemain yang bermain di rumah karena mereka juga diwajibkan untuk melakukan video call agar tidak terjadi

1.2 Saran

1.2.1 Saran Akademis

Peneliti berharap nantinya akan ada banyak penelitian yang mengkaji penerapan *event management* yang berfokus pada *esports* tidak hanya penelitian yang berbentuk kualitatif saja tetapi bisa juga dengan kuantitatif. Peneliti berharap dimasa mendatang bisa memberikan acuan secara komprehensif bagi perkembangan *Event management* dan ekosistem *esports* di Indonesia.

1.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti akan memberikan saran untuk meningkatkan strategi management yang dapat dipertimbangkan oleh pihak IEL yaitu:

1. Dapat memperluas jumlah universitas sehingga banyak kampus juga yang akan mendapatkan manfaat dari *event* IEL ini.
2. Lebih melakukan evaluasi mendalam terhadap berjalannya *event* tersebut, tidak hanya memperhatikan masalah yang *major* saja akan tetapi masalah *minor* juga harus di perhatikan lebih banyak.
3. Memperbanyak ekosistem yang ada di IEL sehingga mahasiswa semakin tertarik
untuk mengikuti kompetisi ini.