

## **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.