

BAB IV

KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan Bisnis

Eternal Esport Organizer adalah bisnis yang bergerak di bidang *esports* dan *organizer* yang sedang diminati banyak anak muda, banyak *games esports* yang menjadikan anak muda berkompetisi untuk meraih juara. Banyak *event-event tournament* yang diselenggarakan oleh orang-orang baik kalangan atas maupun menengah.

Saat ini *games esports* yang bernama *mobile legends* menjadi impian kaum anak muda untuk meraih ketenaran, menjadi kaya dalam usia muda hanya dengan dimulai dari hobi bermain, namun tentu hal ini akan tercapai apabila ada komitmen, kerja keras, kedisiplinan, tingkah laku yang baik, prestasi, dan kerja sama tim yang *solid*. Semuanya itu perlu dipupuk dan dibina seperti halnya dalam dunia kerja.

Memperoleh banyak koneksi/teman, menjadi tenar, banyak uang sudah pasti didapatkan apabila menjadi *pro player* yang handal, namun ada kondisi dan tantangan yang perlu dipertimbangkan, misalnya faktor kesehatan, komunikasi keluarga menjadi terganggu akibat bermain *game* yang begitu serius. Penulis menyimpulkan bahwa *games* tidak boleh dipandang sebelah mata, karena *games* merupakan sarana untuk melepaskan penat dan juga dapat menghasilkan uang asalkan *games* yang berbasis kompetisi atau yang disebut *esports*.

4.2 Strategi Ke Depan

Penulis harus terus meningkatkan *branding Eternal Esports Organizer* dalam berbagai hal, tidak hanya untuk *management pro player*, tetapi juga untuk *branding* terhadap *event*, produk, sosial media, *networking* untuk mendapatkan *sponsorship* dan lain sebagainya. Penulis mencari *sponsor* untuk melakukan *branding* dengan cara melakukan *endorse* kepada *pro player* yang bernama Justin atau yang dikenal dengan “Jessnolimit”, karena jika suatu *brand* sudah terkenal akan sulit untuk dilupakan biarpun *games* ini sudah kurang peminatnya, akan ada *games-games esports* baru yang muncul dan banyak peminatnya. Penulis juga ingin memperluas bisnis dengan cara

melakukan jual beli akun *mobile legends* ataupun *games-games* lain yang sedang *booming*, serta menambah *income* dari *e-business* lain yaitu mengadakan event nasional ataupun internasional. Penulis mengembangkan *communication skill* dengan cara bikin konten untuk diupload ke youtube yang juga bisa dijadikan sarana pemasaran digital masa kini. Penulis juga sedang mempertimbangkan diri untuk mencoba cara lain yang dapat menambah *income* dan juga *individual skill* yaitu bekerja di kantor ataupun membuat bisnis kuliner dari modal yang didapat dari *games esports* yang bernama *mobile legends* ini.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR BUKU

Drucker F. Peter, 2015, Innovation and Entrepreneurship : Practice and Principle, USA

Kevin Kelly, 1998, New Rules for New Economy, New York

Osterwalder A., Pigneur, Y., Wiley, 2010 Business Model Generation : A Handbook for Visionaries, USA

DAFTAR WEBSITE

<https://hai.grid.id/games-esports>

<https://www.domainesia.com/berita/era-digital-adalah/>

<https://esportsnesia.com/fokus/tips-monetisasi-esports-bisnis/>

<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/>