

ABSTRAKSI

Dewasa ini, perkembangan di bidang olahraga menjadi perhatian dari banyak negara di dunia, termasuk negara Indonesia. Olahraga diakui menjadi bagian penting dari suatu negara karena olahraga diyakini mampu meningkatkan citra bangsa dan menjadi mesin pendulang devisa. Perkembangan di bidang olahraga tidak bisa dilakukan secara spontan, melainkan sangat tergantung dari proses pembinaan dan pengembangan yang terencana, berjenjang dan berkelanjutan. Proses seperti inilah yang diberikan oleh *DetEksi Basketball League* (DBL) dengan menawarkan konsep *fun* dan *experience*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali lebih dalam (mengeksplorasi) faktor-faktor *experiential marketing* pada kompetisi DBL dan diharapkan melalui penelitian ini dapat ditemukan apa saja yang dirasakan oleh penonton, pemain, maupun pelatih selama menyaksikan ataupun berpartisipasi dalam penyelenggaraan kompetisi DBL tersebut. Penelitian ini berbasis pendekatan kualitatif dengan sampel adalah pria atau wanita yang pernah menyaksikan maupun berpartisipasi dalam kompetisi DBL baik itu sebagai penonton, pemain, ataupun pelatih yang berdomisili di Surabaya. Jumlah sampel yang diambil untuk penelitian ini adalah 7 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling* dan cara pengambilan sampel adalah dengan *snowball sampling*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh informan yang dijadikan sampel, baik itu informan yang berstatus sebagai penonton, pemain, ataupun pelatih, mampu merasakan semua faktor *experiential marketing* pada DBL yang diukur melalui 5 elemen, yaitu : (1) *sense experience*, (2) *feel experience*, (3) *think experience*, (4) *act experience*, (5) *relate experience*. Setiap informan merasakan *memorable experience* yang berbeda-beda dan secara keseluruhan menunjukkan bahwa DBL adalah sebuah *event* yang berbeda dengan kompetisi basket yang lain di Indonesia.

Kata kunci : *experiential marketing, sense experience, feel experience, think experience, act experience, relate experience*