

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai olahraga berbasis game di kalangan mahasiswa, khususnya melalui studi kasus komunitas Unimed E-Sports, dapat disimpulkan bahwa komunitas ini memiliki peran signifikan dalam mempopulerkan permainan Mobile Legends: Bang-Bang di lingkungan Universitas Negeri Medan.

Pertama, strategi yang dilakukan komunitas Unimed E-Sports dalam mempopulerkan game ini ialah melalui penyelenggaraan berbagai turnamen baik secara daring maupun luring yang dikemas secara menarik dan kompetitif. Turnamen tersebut memberikan daya tarik tersendiri bagi mahasiswa dengan adanya hadiah berupa diamond dalam game, uang tunai, dan sertifikat yang menjadi motivasi tambahan bagi para peserta.

Kedua, media sosial memiliki peran penting dalam menyebarkan informasi kegiatan komunitas. Melalui platform seperti Instagram dan WhatsApp, komunitas mampu membangun interaksi yang aktif dengan anggota, menyebarluaskan jadwal kegiatan, dan meningkatkan visibilitas komunitas di kalangan mahasiswa.

Ketiga, faktor yang mendorong minat mahasiswa bergabung dalam komunitas Unimed E-Sports antara lain: minat terhadap dunia e-sports, keinginan untuk meningkatkan kemampuan bermain, membangun jaringan pertemanan baru, serta kesempatan untuk mengembangkan diri dalam bidang kompetisi digital yang semakin populer.

Keempat, kegiatan kompetisi yang diselenggarakan tidak hanya berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan teknis mahasiswa, tetapi juga berperan dalam pembentukan karakter, kedisiplinan, kerja sama tim, dan manajemen waktu. Dengan demikian, keberadaan komunitas Unimed E-Sports menjadi wadah positif bagi mahasiswa untuk menyalurkan minat sekaligus meningkatkan kemampuan sosial dan digital mereka.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Komunitas Unimed E-Sports, diharapkan terus mengembangkan inovasi dalam penyelenggaraan kegiatan seperti pelatihan rutin, coaching clinic, dan kolaborasi antaruniversitas guna memperluas jaringan serta meningkatkan eksistensi komunitas di tingkat regional maupun nasional.
2. Bagi Pihak Universitas Negeri Medan, disarankan untuk memberikan dukungan lebih besar terhadap kegiatan E-Sports sebagai bentuk pengakuan terhadap perkembangan olahraga digital

di kalangan mahasiswa, misalnya dengan menyediakan fasilitas dan kebijakan pendukung.

3. Bagi Mahasiswa, diharapkan mampu menyeimbangkan antara aktivitas akademik dan kegiatan E-Sports, sehingga minat terhadap game tidak mengganggu prestasi akademik, melainkan menjadi sarana pengembangan potensi dan kreativitas.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, dapat memperluas objek penelitian dengan membandingkan beberapa komunitas E-Sports di berbagai universitas atau meneliti dampak jangka panjang keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan E-Sports terhadap aspek sosial, psikologis, dan akademik.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan inspirasi bagi pengembangan kajian serupa di masa mendatang, serta memberikan kontribusi nyata bagi pemahaman tentang dinamika budaya populer dan olahraga digital di kalangan mahasiswa.