

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Strategi pemangku kepentingan olahraga *esports* dalam meningkatkan prestasi pemuda Kabupaten Tanjung Jabung Timur

Olahraga esports saat ini masih tergolong baru, sehingga mengikuti saja dengan apa yang akan di laksanakan, seperti persiapan event biasanya tiga bulan sebelum kegiatan sudah di persiapan, Setiap ingin melakukan kegiatan *esports* dalam jangka waktu satu minggu selalu menyampaikan dahulu ke KONI ataupun dinas terkait agar kegiatan yang akan di laksanakan bisa di atasi bersama. Sejak tahun 2024 pihak esport sudah membentuk tim khusus yang di naungi langsung wakil Bupati Tanjung Jabung Timur. Visi-misi yang dimiliki *esports* sudah berjalan 70%, yang belum berjalan seperti pembinaan yang sangat minim, sedangkan wasit hanya ada 3 dari 11 kecamatan.

2. Faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan prestasi *esports* di Tanjung Jabung Timur

event di kabupaten khususnya tanjung jabung timur kesulitan mencari seponsor serta ada tidaknya cabang olahraga ini timbale baliknya terhadap sponsor. Kendala yang di hadapi pada anggaran dana, untuk prestasi pihak ESI Kecamatan sendiri yang melakukan turnamen. Untuk mencari prestasi atlet khususnya tanjung jabung timur mengalami kesulitan, karena jarak tempuh yang jauh antar kecamatan, selain itu pembinaan melalui *online* terkendla sinyal. Mayoritas atlet masih pelajar, sehingga waktu yang di butuhkan atlet terbatas, dan juga jarak tempuh atlet sangat jauh.

5.2 Saran

Saran pada penelitian ini yaitu:

1. Perlu perhatian khususnya KONI Tanjung Jabung Timur dalam memperhatikan olahraga *esports* agar dapat berkembang lebih baik seperti olahraga lainnya.
2. Kompetisi *esports* di Indonesia lebih sering di adakan. Sebab, dengan kompetisi yang lebih sering di lakukan, hal ini akan memepermudah dalam upaya sosialisasi *esports* ke masyarakat luas

Edukasi kepada para peminat *esports* seputar catatan-catatan penting sebagai prasyarat menjadi atlet *esports*.