

## Pengembangan Komunitas Elektronik Sport di Kabupaten Ciamis

Luthfi Aditya Nur Pratama<sup>1</sup>, Erlan Suwarlan<sup>2</sup>, Irfan Nursetiawan<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Galuh, Cp. Mobile 08823285465, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Galuh, Cp. Mobile 085223303098, Indonesia

<sup>3</sup> Universitas Galuh, Cp. Mobile 082316069490, Indonesia

Corresponding Author: Luthfyaditya29@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.47431/jirreg.v8i1.379>

### Article Info

#### Article History;

##### Received:

2024-05-02

##### Revised:

2024-05-028

##### Accepted:

2024-06-22

**Abstract:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pengembangan komunitas Elektronik Sport di Kabupaten Ciamis. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengembangan komunitas elektronik sport di Kabupaten Ciamis. Kabupaten Ciamis merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Jawa Barat dengan potensi besar di bidang esport, banyak sekali talenta yang bisa bersaing dikancah nasional. Sudah banyak komunitas-komunitas dibidang esport yang lahir diciamis sendiri, namun belum bisa bersaing dalam turnamen besar esport nasional seperti di Piala Presiden Esport yang digelar setiap tahunnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini, yakni metode penelitian kualitatif. Data yang digunakan menggunakan data primer dan data sekunder yang di lakukan melalui observasi wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data dan langkah-langkah analisis data yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing / verification. Berdasarkan hasil penelitian wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pengembangan komunitas esport di Ciamis secara umum sudah berjalan secara optimal. Namun, terdapat beberapa hambatan dalam yang perlu diatasi untuk memastikan bahwa pengembangan komunitas esport dapat berlangsung secara berkelanjutan salah satunya belum adanya dukungan penuh dari pihak pemerintah khususnya dari segi finansial kepada organisasi dan komunitas esport untuk memastikan keberlanjutan ekosistem esport di Kabupaten Ciamis. Untuk itu pemerintah daerah Kabupaten Ciamis melalui Disbupora telah melakukan berbagai upaya demi memastikan kegiatan pengembangan komunitas esport di Kabupaten Ciamis berjalan secara optimal salah satu nya yaitu memfasilitasi organisasi dan komunitas esport dari segi izin kegiatan dan tempat kegiatan dan juga pelatihan-pelatihan terhadap atlet.

**Keyword:** Pengembangan Komunitas; Elektronik Sport; Kabupaten Ciamis.

## PENDAHULUAN

Perkembangan *E-Sports* di Indonesia ditandai dengan dibentuknya sebuah organisasi yang bernama IESPA (Indonesia *E-Sports Association*), IeSPA berdiri secara resmi pada 1 April 2013, dibawah perlindungan Kementrian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia sebagai pembina, dan IeSPA juga merupakan anggota dari IESF (*International E-Sports Federation*). Sebagai tempat untuk gamers yang resmi dari pemerintah membantu para gamers untuk membantu memajukan *E-Sports* di Indonesia.

Selanjutnya bahwa olahraga Esports di Indonesia telah berkembang dengan pesat dan memiliki ekosistem yang besar termasuk komunitasnya. Komunitas esport di Indonesia tergabung dalam salah satu platform yakni Garudaku. Garudaku ini merupakan operator dari

PBESI yang juga menjadi sebuah platform resmi dari PBESI. Nantinya, setiap kegiatan esports di Indonesia harus melalui Garudaku. Melalui platform Garudaku ini PBESI menyiapkan program Akademi Esports Indonesia. Ini adalah program pembinaan atlet di usia dini yang menasar ke sekolah-sekolah seperti SMP, SMA, dan SMK. Saat ini, program Akademi Esports Indonesia masih fokus di Pulau Jawa. Menurut “Head of Marketing Garudaku, Aldino Putra” dalam suaraku.com (2021), bahwa kedepannya program ini akan berkembang ke 34 provinsi di Indonesia.

Pengembangan komunitas *esport* merupakan fenomena yang menarik dalam konteks kajian ilmu pemerintahan. *Esport* telah berkembang menjadi industri global yang menghasilkan miliaran dolar setiap tahunnya. Seiring dengan pertumbuhan ini, komunitas *esport* juga berkembang dengan pesat. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 5/2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, bahwa pembangunan nasional di bidang keolahragaan bertujuan untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkokoh ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa (Juniar Sirait dan Khaerul Umam Noer, 2021). Maka dari itu pemerintah memiliki peran penting dalam pengembangan komunitas *esport*. Mereka dapat menciptakan kebijakan yang mendorong pertumbuhan industri ini dengan memberikan dukungan finansial, mengatur regulasi, dan menyelenggarakan turnamen *esport*. Regulasi yang jelas dan transparan juga penting dalam pengembangan komunitas *esport*. Pemerintah harus bekerja sama dengan badan pengatur *esport* dan membentuk peraturan yang mengatur aspek-aspek seperti usia minimum peserta, keamanan dan privasi data, serta integritas kompetisi. Hal ini penting untuk menjaga integritas olahraga tersebut dan melindungi peserta serta penonton.

Selain itu, pemerintah daerah juga dapat memfasilitasi penyelenggaraan turnamen *esport*. Dalam hal ini, mereka dapat berperan sebagai tuan rumah atau mitra sponsor dalam pengorganisasian acara-acara besar, baik di tingkat nasional maupun internasional. Sebab pemerintah daerah sebagai penyelenggaraan pelayanan publik dewasa ini masih dihadapkan pada kondisi yang belum sesuai dengan kebutuhan dan perubahan diberbagai bidang kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Agih Rizaldy dan Sugiyanto, 2022). Hal tersebut bisa disebabkan oleh ketidaksiapan untuk menanggapi terjadinya transformasi nilai yang berdimensi luas. Disisi lain pemerintah daerah merupakan salah satu pemangku kepentingan dalam bidang keolahragaan dan pemerintah daerah memiliki kewenangan untuk menggerakkan pemangku kepentingan untuk turut berpartisipasi mendorong kemajuan olah raga di daerahnya.

Kabupaten Ciamis merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Jawa Barat dengan potensi besar di bidang *esport*, banyak sekali talenta yang bisa bersaing dikancah nasional. Sudah banyak komunitas-komunitas dibidang *esport* yang lahir diciamis sendiri, namun belum bisa bersaing dalam turnamen besar *esport* nasional seperti di Piala Presiden *Esport* yang digelar setiap tahunnya. Prestasi terbesar cabang *esport* ciamis yaitu didapatkan oleh atlet *esport* Kabupaten Ciamis, Gian Lugi Kurniawan yang berhasil menjadi juara 1 dalam festival olahraga rekreasi masyarakat (Forprov) IV Jawa Barat, serta mewakili Jawa Barat dalam

FORNAS ke 6, hingga sampai pada pelatnas (pelatihan nasional) menjelang bergulirnya IESF *WORLD Championship 2022*.

Dengan adanya regulasi yang jelas, komunitas e-sport di Kabupaten Ciamis dapat tumbuh secara terstruktur dan berkelanjutan. Disini peran dari Dinas Kebudayaan Pemuda dan Olahraga sebagai dinas terkait yang membidangi Olahraga, khususnya olahraga Prestasi, rekreasi dan masyarakat yakni Esport sangatlah dibutuhkan sebagai kepanjangan tangan dari Pemerintah Daerah Kabupaten Ciamis dalam rangka pengembangan komunitas *esport* di wilayah kabupaten Ciamis. Dalam Peraturan Bupati Ciamis Nomor 105 Tahun 2021 Tentang Uraian Fungsi Kelompok Substansi Pada Organisasi Jabatan Administrator Di Lingkungan Dinas Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga Pasal 5b ayat 5 bahwa “peningkatan kualitas dalam rangka pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi dan olahraga masyarakat” dan ayat 9 “fasilitasi program pembinaan dan pengembangan organisasi olahraga prestasi dan olahraga masyarakat”. Dalam peraturan Bupati tersebut tertera tugas dan fungsi dari dinas kebudayaan pemuda dan olahraga yaitu meningkatkan kualitas, membina, melakukan pengembangan, dan memfasilitasi olahraga prestasi dan masyarakat. Esport disini termasuk olahraga prestasi yang seharusnya mendapatkan perhatian lebih dari dinas terkait untuk dikembangkan serta difasilitasi oleh Pemerintah Kabupaten Ciamis.

Dinas Kebudayaan Pemuda dan olahraga kabupaten Ciamis menjadi pihak yang memiliki kewajiban dalam membina, melakukan pengembangan dan memfasilitasi komunitas esport diciamis bersama KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) Kabupaten Ciamis dan KORMI (Komite Olahraga Masyarakat Indonesia) Kabupaten Ciamis. Hal yang menarik dan sejauh pengamatan penulis tentang pengembangan Komunitas E-Sport (Elektronik Sport) di Kabupaten Ciamis bahwa dalam kenyataannya pembinaan dan pengembangan komunitas esport di Kabupaten Ciamis belum berjalan optimal, Hal ini dapat dilihat hal ini dapat dilihat dari indikator-indikator permasalahan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan program peningkatan dan pengembangan sarana dan prasarana *esport* sebagai olahraga prestasi belum optimal. Hal ini terjadi karena dukungan anggaran dari APBD masih kurang untuk melaksanakan penambahan sarana dan prasarana yang memadai;
2. Minimnya prestasi dari cabang esport, karena belum ada kompetisi resmi dari pihak pemerintah daerah Kabupaten Ciamis;
3. Penguatan organisasi keolahragaan belum optimal, dalam hal ini organisasi keolahragaan esport PBESI (Pengurus Besar Esport Indonesia) Kabupaten Ciamis dan IESPA (Indonesia *Esport Association*) Ciamis.

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah adanya pengembangan komunitas *E-Sport* (Elektronik Sport) di Kabupaten Ciamis, sehingga nantinya komunitas *esport* dari Kabupaten Ciamis dapat menjadi contoh tim komunitas daerah lainnya yang bisa bersaing dan dapat berprestasi dalam tournament nasional maupun tournament Internasional. Berdasarkan uraian latar belakang, maka hal ini membuat peneliti terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang “Pengembangan Komunitas Elektronik Sport di Kabupaten Ciamis”.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Moleong, (2014:4) mengemukakan bahwa: “Metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati”. Lokasi penelitian ini yaitu di Kabupaten Ciamis, selama 5 (lima) bulan diawali dari bulan Januari sampai dengan Mei 2024. Adapun Informan dari penelitian ini yaitu sebanyak 4 (empat) orang yang terdiri dari:

1. Kepala Dinas Kebudayaan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Ciamis;
2. Kepala Bidang Keolahragaan Dinas Kebudayaan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Ciamis;
3. Sekretaris Jenderal Indonesia *Esport Association* (IESPA);
4. *Manager Gamers Ciamis Community* (GCC).

Data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Sumber Data Primer dalam penelitian ini berupa catatan hasil wawancara dan hasil pengamatan langsung di lapangan. Adapun sumber data primer yang dipakai oleh peneliti untuk melengkapi data tersebut adalah informan yaitu orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Selanjutnya data sekunder diperoleh dari berbagai literatur yang relevan dengan judul penelitian yang diambil seperti buku-buku, artikel, makalah, peraturan-peraturan, struktur organisasi, jadwal, waktu, petunjuk pelaksana, petunjuk teknis, dan lain-lain yang memiliki relevansi dengan masalah yang diteliti. Pada umumnya data yang tercantum dalam berbagai jenis dokumen itu merupakan satu-satunya alat untuk mempelajari permasalahan tertentu. Adapun dokumen yang dipakai oleh peneliti yaitu berupa tulisan atau catatan transkrip, buku, brosur, laporan, artikel, majalah dan lain sebagainya yang ada hubungannya dengan masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara sebagai berikut:

1. Studi kepustakaan.
2. Studi lapangan yaitu dengan menggunakan cara sebagai berikut:
  - a. Observasi;
  - b. Wawancara;
  - c. Dokumentasi.

Selanjutnya Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2012:247) memberikan suatu model analisis data di lapangan sebagai berikut:

- a. Data Reduction (Reduksi data);
- b. Data Display (Penyajian data);
- c. Conclusion Drawing/Verification (Verifikasi Data).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini yang menjadi fokus pembahasan yaitu Pengembangan Komunitas *Esport* di Kabupaten Ciamis yang belum optimal. Untuk mengetahui bagaimana Pengembangan Komunitas Elektronik Sport (*Esport*) di Kabupaten Ciamis, penulis melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi agar memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhan peneliti.

### ***Partisipasi***

Berdasarkan hasil penelitian tentang dimensi partisipasi bahwa, bahwa partisipasi dan keterlibatan anggota dalam perencanaan, implementasi serta evaluasi dari program pengembangan komunitas merupakan hal yang penting, namun yang terjadi dilapangan, anggota kebanyakan hanya dilibatkan pada proses implementasi atau saat kegiatan berlangsung, untuk perencanaan dan evaluasi biasanya tidak dilibatkan secara langsung, namun untuk hasilnya anggota tetap mengetahui. Selanjutnya bahwa partisipasi dari teman-teman komunitas itu dapat dikatakan baik, karena dalam setiap kegiatan pengembangan komunitas *esport* yang diadakan oleh IESPA sendiri dan dari *Gamers Ciamis community* jumlah partisipasi dalam kegiatan selalu maksimal dan memenuhi target dari organisasi sendiri, namun mayoritas game yang dipertandingkan diciamis ini adalah mobile legends karena memang di Ciamis sendiri peminatnya sangat besar terhadap game tersebut. Untuk saat ini komunitas elektronik sport di Ciamis bisa dikatakan besar, mayoritas aktif di sosial media instagram serta WhatsApp grup, salah satu contoh di instagram yaitu komunitas GCC (*Gamers Ciamis Community*) yang menampung para anggota komunitas dan atlet esport berbagai game yang pada akhirnya bisa membantu perkembangan ekosistem esport di Kabupaten Ciamis ini termasuk pengembangan komunitasnya.

Sedangkan menurut pendapat (Saharnanik,2023) bahwa: Pengembangan Komunitas merupakan suatu proses yang melibatkan partisipasi aktif dari anggota masyarakat dalam rangka memperbaiki kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat di suatu wilayah tertentu. Hasil penelitian ini juga relevan dengan studi Sugiyanto (2021) bahwa demokrasi berarti memberi hak -hak dan keterbukaan terhadap public.

Hasil penelitian juga mengungkapkan tingkat partisipasi yang baik dari anggota komunitas, baik dari IESPA maupun GCC, dalam setiap kegiatan pengembangan komunitas esport. Hal ini sejalan dengan teori Saharnanik (2023) yang menyatakan bahwa pengembangan komunitas melibatkan partisipasi aktif dari anggota masyarakat untuk memperbaiki kualitas hidup dan kesejahteraan di wilayah tertentu. Dengan demikian berdasarkan penelitian dan teori dapat diketahui bahwa dimensi partisipasi ini telah berjalan optimal.

### ***Kesetaraan dan Keadilan Gender***

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis mengenai dimensi kesetaraan dan keadilan gender bahwa, kesetaraan gender dalam esport memang dapat dikatakan baik, karena dalam konteks nasional kesetaraan itu memang terjadi, bahwa *esport* itu sebagai olahraga yang tidak memandang gender itu terlihat sendiri ketika ada turnamen atau bahkan kompetisi resmi dari setiap kategori game nya dengan regulasi yang jelas seperti WSL (*women star league*) dalam kategori *game mobile legends*, namun untuk lingkup Kabupaten Ciamis, kompetisi bagi perempuan belum berjalan, baik yang diselenggarakan oleh dinas, iespa ataupun oleh GCC. Namun disini perempuan bisa tergabung dalam tim dari laki-laki tanpa ada regulasi yang melarang hal tersebut. Ini sudah terjadi dalam beberapa turnamen lokal tingkat Kabupaten Ciamis, bahwa perempuan menjadi bagian dari tim yang didalamnya mayoritas diisi oleh laki-laki.

Sedangkan dalam prinsip-prinsip pengembangan komunitas menurut Muhtadi., & Hermansah, T (2013) pada dimensi kesetaraan dan keadilan gender dijelaskan sebagai berikut: Laki-laki dan perempuan mempunyai kesetaraan dalam perannya di setiap tahap pembangunan serta dalam menikmati manfaat dari kegiatan tersebut secara adil. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, bahwa kesetaraan akses dan partisipasi antara perempuan dan laki-laki dalam program pengembangan komunitas *esports* di Kabupaten Ciamis telah diakui sebagai prinsip yang penting, maka dari itu tingkat kesetaraan akses dan partisipasi perempuan dan laki-laki dalam program pengembangan komunitas ini dapat dikatakan baik.

### ***Demokratis***

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis mengenai dimensi demokratis bahwa, secara keseluruhan bahwa hasil wawancara dengan para informan menunjukkan komitmen pada prinsip demokrasi dalam komunitas olahraga di Kabupaten Ciamis, dengan penekanan pada musyawarah, inklusi, partisipasi, dan kesepakatan bersama sebagai acuan utama dalam pengambilan keputusan yang berkaitan dengan pengembangan komunitas dan kegiatan olahraga. Selanjutnya bahwa penerapan prinsip demokrasi dalam komunitas di Kabupaten Ciamis ini sudah dilakukan oleh komunitas dalam berbagai kegiatan pengembangan komunitas, biasanya dalam komunitas ini bermusyawarah melalui WhatsApp grup mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan.

Sedangkan untuk prinsip-prinsip Pengembangan Komunitas (*Community Development*) Menurut Muhtadi., & Hermansah, T (2013) dalam dimensi Demokratis sebagai berikut: Setiap pengambilan keputusan pembangunan dilakukan secara musyawarah dan mufakat dengan tetap berorientasi pada suatu kepentingan masyarakat.

Selanjutnya bahwa penerapan prinsip demokrasi dalam komunitas esport di Kabupaten Ciamis telah menunjukkan kesesuaian yang signifikan dengan prinsip-prinsip Pengembangan Komunitas yang dijelaskan oleh Muhtadi dan Hermansah, T (2013). Prinsip demokrasi seperti musyawarah, partisipasi, dan kesepakatan bersama, diimplementasikan dalam pengambilan keputusan di komunitas ini, hal tersebut mencerminkan pendekatan musyawarah dan mufakat. Penyesuaian pada kepentingan masyarakat yang menjadi dasar dalam pengambilan keputusan ini menunjukkan bahwa komunitas *esport* di Kabupaten Ciamis telah menerapkan prinsip-prinsip tersebut secara efektif.

Selain itu, melalui penggunaan platform komunikasi seperti grup *WhatsApp* untuk bermusyawarah mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, komunitas ini telah menunjukkan adaptasi terhadap teknologi modern dalam praktik demokratis mereka, yang menunjang inklusivitas dan partisipasi lebih luas lagi. Hal ini menunjukkan bahwa prinsip demokrasi tidak hanya diterapkan dalam bentuk tradisional tetapi juga melalui metode-metode yang mempermudah partisipasi anggota komunitas secara keseluruhan. Keterlibatan ini secara langsung mendukung tesis bahwa penerapan prinsip demokrasi dalam pengembangan komunitas esensial untuk mencapai keputusan yang berorientasi pada kepentingan kolektif dan mendukung pembangunan yang inklusif dan berkelanjutan.

### **Transparansi dan Akuntabel**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis mengenai dimensi Transparansi dan akuntabel bahwa, adanya keterbukaan akses semua informasi yang penting bagi publik melalui platform media sosial instagram, baik IESPA dan juga *Gamers Ciamis Community* ini menjadikan instagram sebagai media utama dalam menyebarkan informasi kepada publik sebagai bentuk dari transparansi seperti yang dikemukakan oleh Muhtadi dan T.Hermansah (2013) bahwa salah satu prinsip pengembangan komunitas itu adalah transparansi dan akuntabel yang didefinisikan sebagai berikut: Masyarakat harus memiliki akses yang memadai terhadap segala informasi dan proses pengambilan keputusan sehingga pengelolaan kegiatan dapat dilaksanakan secara terbuka dan dipertanggung jawabkan baik secara moral, teknis, legal maupun administratif.



**Gambar 1.** Ketersediaan akses informasi publik dari IESPA CIAMIS  
*Sumber:* Data Hasil Penelitian 2024

Jadi hasil yang ditemukan dilapangan bahwa adanya ketersediaan informasi yang jelas terkait pengembangan komunitas ini yang dilakukan oleh Dinas Kebudayaan Pemuda dan Olahraga melalui organisasi olahraga IESPA telah sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Muhtadi dan T. Hermansah (2013) tentang prinsip-prinsip Pengembangan Komunitas.

### **Keberlanjutan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis mengenai dimensi keberlanjutan bahwa pentingnya mengoptimalkan sumber daya dalam komunitas esports dan memastikan keberlangsungan komunitas dalam jangka panjang. Selanjutnya bahwa sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan pengelolaan organisasi yang efektif adalah kunci utama dalam memastikan pertumbuhan dan keberlangsungan dari komunitas-komunitas tersebut.

Keberlangsungan komunitas dalam jangka panjang memang ditargetkan oleh semua pihak yang terlibat langsung dalam pengembangan komunitas esport ini, termasuk dari semua informan ini. Kompetisi untuk *esport* merupakan bagian dari program pengembangan komunitas yang telah dilakukan secara rutin dan akan berkelanjutan ini sebagai bukti bahwa dinas dan induk olahraga nya sangat memperhatikan perkembangan esport saat ini.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menggambarkan bahwa apa yang terjadi dilapangan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan komunitas yang dinyatakan oleh Muhtadi dan T. Hermansah (2013) dalam dimensi keberlanjutan sebagai berikut:

Setiap pengambilan keputusan harus mempertimbangkan kepentingan peningkatan kesejahteraan masyarakat tidak hanya saat ini tapi juga di masa depan dengan tetap menjaga kelestarian lingkungan, yang selanjutnya diperkuat oleh hasil studi Sugiyanto, Tiurmida dan Triyono (2022), bahwa mengembangkan dan meningkatkan kapasitas kelembagaannya dengan tetap mempertahankan tradisi, kearifan lokal, dan pengetahuannya.

Bahwa memastikan keberlanjutan dari program pengembangan komunitas ini bagian dari mempertimbangkan kepentingan peningkatan kesejahteraan masyarakat atau anggota komunitas di masa depan. Keberlanjutan komunitas, pengelolaan sumber daya manusia yang berkualitas, dan penetapan target jangka panjang merupakan bagian penting dalam menjaga pertumbuhan komunitas yang berkelanjutan dengan memperhatikan kesejahteraan masyarakat dan kelestarian lingkungan sekitar komunitas.

Pada hasil penelitian ini terdapat beberapa hambatan dalam yang perlu diatasi untuk memastikan bahwa pengembangan komunitas esport dapat berlangsung secara berkelanjutan salah satunya belum adanya dukungan penuh dari pihak pemerintah khususnya dari segi finansial kepada organisasi dan komunitas esport untuk memastikan keberlanjutan ekosistem esport di Kabupaten Ciamis. Untuk itu pemerintah daerah Kabupaten Ciamis melalui Disbudpora dan induk organisasi olahraganya telah melakukan berbagai upaya demi memastikan kegiatan pengembangan komunitas esport di Kabupaten Ciamis berjalan secara optimal salah satunya yaitu memfasilitasi organisasi dan komunitas esport dari segi izin kegiatan dan tempat kegiatan dan juga pelatihan-pelatihan terhadap atlet.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menemukan bahwa upaya pengembangan komunitas esport di Kabupaten Ciamis telah menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam berbagai dimensi seperti partisipasi, kesetaraan dan Keadilan gender, demokratis, transparansi dan akuntabel serta keberlanjutan. Pemerintah daerah, melalui Dinas Kebudayaan Pemuda dan Olahraga, telah menunjukkan keterbukaan dan dukungan yang kuat terhadap komunitas *esport*, meskipun masih diperlukan komunikasi yang lebih efektif untuk memaksimalkan potensi yang ada seperti potensi sumber daya manusia. Mekanisme transparansi dan akuntabilitas telah diterapkan melalui penyampaian informasi secara terbuka dan penyediaan akses yang memadai bagi anggota komunitas untuk berpartisipasi dalam pengambilan keputusan yang demokratis. Sedangkan Partisipasi aktif dari anggota komunitas dalam setiap kegiatan pengembangan komunitas telah ditunjukkan melalui berbagai inisiatif yang melibatkan anggota komunitas dalam pengambilan keputusan dan pelaksanaan kegiatan pengembangan komunitas.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pengembangan komunitas di Kabupaten Ciamis secara umum sudah berjalan secara optimal. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian penulis yang menyatakan bahwa setiap indikator dan dimensi telah dijalankan secara optimal, namun disarankan untuk pemerintah daerah Kabupaten Ciamis perlu meningkatkan kuantitas anggaran untuk komunitas esport agar lebih



semangat dan mengembangkan peluang lainnya khususnya dalam pengembangan komunitas *esport*

## **REFERENSI**

- Alfayet, H. (2023). Peranan Komite Olahraga Nasional Indonesia (Koni) Dalam Memajukan Elektronik Sport (E-Sport) Di Wilayah Kota Jambi (Doctoral dissertation, Universitas Batanghari Jambi).
- Moleong, Lexy. J. 2016. Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhtadi.,& Hermansah,T. (2013). Manajemen Pengembangan Masyarakat Islam (PMI). Tangerang. Uin Jakarta Press.
- Nasdian. 2014. Pengembangan Masyarakat. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Persada, YB, & Putra, RBA (2020). Kajian E-Sport Dalam Ranah Olahraga. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Indonesia , 1 (2), 588-596.
- Peraturan Bupati Ciamis Nomor 105 Tentang Uraian Fungsi Kelompok Substansi Pada Organisasi Jabatan Administrator Di Lingkungan Dinas Kebudayaan, Kepemudaan Dan Olahraga Rencana Kerja Disbudpora Kabupaten Ciamis tahun 2023
- Rizaldy, A., & Sugiyanto, S. (2022). Modernisasi Mindset Aparatur Sipil Negara Melalui Latsar Pelayanan Publik di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian dalam Negeri Regional Yogyakarta. JCOMENT (Journal of Community Empowerment), 3(2), 117-125.
- Sirait, J., & Noer, K. U. (2021). Implementasi kebijakan keolahragaan dan peran pemangku kepentingan dalam peningkatan prestasi atlet. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 17(1), 1-10.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suraji, S. A., & Sos, S. (2016). *Menetas Jalan Baru Studi Pengembangan Masyarakat Islam di Perguruan Tinggi Pesantren: Sebuah Jawaban di Era Global. Pesantren Management and Development towards Globalization*
- Sugiyanto, S. (2021). Akuntabilitas Lembaga Kesejahteraan Sosial Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *EMPATI: Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 10(1), 32-44.
- Sugiyanto, S., Tiurmida, N., & Triono, T. A. (2022). A Study Of Green Independent Villages In Economic Aspects In The Special Region Of Yogyakarta. *International Journal of Social Science*, 2(4), 1819-1830.