
PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA DAN PROSES PEMBENAHAN LINGKUNGAN DALAM UPAYA PENINGKATAN EKISTENSI *E-SPORT* OLEH PT. FROST DIAMOND ENTERTAINMENT

I Wayan Suarjana^{1,*}, I Putu Mahesa Udayana Putra²

^{1,2}Universitas Mahasaraswati Denpasar, Bali, 80233, Indonesia

*Email: suarjana@unmas.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan olahraga elektronik atau bahasa lainnya *E-Sports* di Indonesia dari tahun ke tahun makin pesat. *E-Sports* dengan berbasis permainan daring (*game online*) terus berkembang. Ini dikarenakan semakin hari, semakin banyak orang yang menggemari *game online*. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diperoleh bahwa kurangnya sumber daya manusia tentang turnamen *E-Sports* di masyarakat. Adapun solusi yang diberikan yaitu dengan meningkatkan sumber daya manusia tentang pentingnya teknologi dalam permainan *E-Sports* perlu dipahami dengan mengadakan sosialisasi dan pelatihan. *E-sports* merupakan kemajuan teknologi yang sangat pesat bila kita lebih memahami dan mengerti menggunakan teknologi dengan baik, dan tentunya akan mempermudah melakukan pekerjaan

Kata Kunci: *E-Sports*, Pengembangan SDM, Turnamen

ANALISIS SITUASI

Di Bali banyak sekali Pemuda yang tergerak dalam Karang Taruna, tetapi dari keadaan saat ini banyak pemuda yang sedang menganggur atau sedang menjalani kuliah online. Maka dari itu kami ingin mengabdikan diri untuk melakukan pengajaran kepada mereka tentang pentingnya pendidikan. Karena minat belajar mereka juga cukup tinggi. selain itu para pemuda di Bali sangat gemar sekali berkumpul untuk melakukan kegiatan main game bersama. hal ini merupakan momentum yang pas untuk melakukan sosialisasi tentang pentingnya *E-Sport* Intervensi yang dilakukan yaitu dengan melakukan pendekatan dan pengajaran secara bertahap mengenai peluang terhadap dunia *E-Sport* bagi para pemuda yang Sekarang termasuk kaum milenial, melakukan pendekatan dan penyuluhan terkait pentingnya *E-Sport* untuk para pemuda di Bali, dan melakukan lomba game sebagai acara puncak dari program sosialisasi *E-Sport* itu sendiri.

Perkembangan olahraga elektronik atau bahasa lainnya *E-Sport* di Indonesia dari tahun ke tahun makin pesat. *E-Sport* dengan berbasis permainan daring (*game online*) terus berkembang. Ini dikarenakan semakin hari, semakin banyak orang yang menggemari *game online*. Bahkan, tak sedikit yang mendalami sebuah game dan mengembangkan teknik-teknik sehingga bisa mengikuti pertandingan. Kini, pemerintah telah menyediakan wadah bagi para atlet *E-Sport* untuk semakin mengembangkan dirinya agar bisa membawa prestasi. Untuk memastikan program

pengembangan *E-Sport* dan industri gaming berjalan baik, Kemenko PMK menggelar Rakornis Pemenuhan Janji Presiden “Mengembangkan *E-Sport* dan Industri *Gaming* Untuk Menjadi Salah Satu Modal Bangsa”.

Untuk meningkat gairah untuk belajar *E-sport* saya melakukan edukasi mengenai peluang dalam dunia *E-Sport* serta pengajaran dasar yang perlu di kuasai dalam permainan *E-sport* salah satunya dalam *Game Mobile Legend*. Diharapkan dalam adanya kompetisi ini dapat dijadikan awal untuk berkembang seterusnya untuk menghadapi kompetisi-kompetisi selanjutnya. Diharapkan dengan adanya program ini pemuda Karang Taruna di Bali dapat lebih produktif dan aktif dalam melihat peluang.

Tahun ini menjadi tahun yang sangat menjanjikan bagi perkembangan ekosistem *E-sports* tanah air. Berbagai turnamen *E-sports* Indonesia dengan skala besar terselenggara sepanjang tahun ini, mulai dari turnamen resmi *publisher* hingga non-*publisher* seperti Piala Wali Kota sampai Piala Presiden Esports. Enggak terasa jika tahun 2023 kini sudah memasuki pertengahan tahun. Banyak sekali turnamen E-Sports yang berlangsung di Indonesia sepanjang tahun ini, dan tentunya menyita perhatian penggemar *E-sports* tanah air. Ternyata *E-sports* sudah diakui sebagai cabang olahraga sejak tahun 2014. KORMI atau Federasi Olahraga Rekreasi-Masyarakat Indonesia mengakui jika *E-sports* sebagai olahraga.

PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan didapatkan beberapa permasalahan yang sedang dihadapi, antara lain:

1. Kurangnya Sumber Daya Manusia tentang turnamen *E-Sports* di Masyarakat

SOLUSI YANG DIBERIKAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan maka solusi yang kami berikan terhadap permasalahan yang sedang dihadapi oleh CV. Omega Water Filter, sebagai berikut:

1. Peningkatan Sumber Daya Manuasi tentang pentingnya teknologi dalam permainan *E-Sports* perlu dipahami dengan mengadakan sosialisasi dan pelatihan.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan untuk kegiatan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Proses Pembenahan Lingkungan dalam Peningkatan Eksistensi E-Sport adalah sosialisasi agar Truna truni yang sekarang disebut kaum milenial memahami dan mengerti akan pentingnya peningkatan Sumber Data Manusia sehingga masyarakat akan lebih percaya dengan E.Sport.

1. Sosialisasi akan teknologi dan kedisiplinan kerja

Pada tahap awal pelaksanaan KKN diawali dengan program kerja yang pertama yaitu meningkatkan kinerja melalui sumber daya manusia, dan teknologi. Bila Sumber daya manusia sudah bagus apapun yang kita laksanakan agar tetap lancar dan lebih berkembang untuk kedepannya, begitupun dengan peningkatan teknologi sangat begitu berperan penting di dalam kehidupan maupun di dalam melaksanakan kinerja agar kinerja tersebut dapat berjalan dengan efektif dan efisien .

2. Meningkatkan teknologi dengan membuat media soisal dan memberikan praktek uji coba

E-sport merupakan kemajuan tehnologi yang sangat pesat bila kita lebih memahami dan mengerti menggunakan teknologi dengan baik, dan tentunya akan mempermudah melakukan pekerjaan.

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Ketercapaian kegiatan pengabdian masyarakat berhasil melakukan pengembangan sumber daya manusia dan proses pembenahan lingkungan dalam peningkatan eksistensi E-Sport oleh PT. Frost Diamond Entertainment melalui sosialisasi dan pendampingan. Adapaun hasil ketercapaian disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Ketercapain Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Spesifikasi Kegiatan	Realisasi
1	Pengembangan Sumber Daya Manusia dan proses pembenahan lingkungan dalam peningkatan eksistensi E-Sport oleh PT. Frost Diamond Entertainment	1. Mengadakan diskusi atau rapat kecil rutin bulanan Pengurus, Pengawas, Manajemen dan pemain.	100%
		2. Mensosialisasi Ketentuan kedisiplinan dalam turnamen serta memperkenalkan pentingnya teknologi dengan Kebijakan Pengurus Tahun 2023 kepada seluruh jajaran pegawai maupun pengurus.	100%
		3. Menyampaikan hasil kinerja atau program kerja tiap bagian (<i>job desc</i>) dari masing-masing pemain	100%
		4. Mengikuti turnamen untuk peningkatan kinerja	100%

Adapun faktor pendukung keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Pimpinan PT. Frost Diamond Entertainment yang mendukung akan terlaksananya kegiatan tersebut.
2. Partisipasi para pemain dalam mendukung terlaksananya kegiatan.
3. Semangatnya para pemain dalam mengikuti kegiatan tersebut.

4. Seluruh pemain menerima kegiatan tersebut dengan baik.

Selain faktor pendukung, ada faktor penghambat dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, seperti:

1. Kurangnya fasilitas yang memadai seperti ruangan yang sempit untuk mensosialisasikannya
2. Para pemain yang masih aktif sekolah

Partisipasi pegawai dalam kegiatan peningkatan kinerja melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia dan proses pembenahan lingkungan dalam peningkatan eksistensi E-Sport oleh PT. Frost Diamond Entertainment sangat tinggi, terbukti dari tingginya kehadiran, semangat mempelajari materi yang telah diberikan dan antusias mereka dalam pelaksanaan kegiatan sehingga membuat kegiatan berjalan dengan lancar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kemampuan para pemain dalam peningkatan kinerja melalui disiplin dalam ajang lomba dan peningkatan teknologi pada para pemain telah berhasil ditingkatkan melalui sosialisasi dan pendampingan. E-sport merupakan kemajuan teknologi yang sangat pesat bila kita lebih memahami dan mengerti menggunakan teknologi dengan baik, dan tentunya akan mempermudah melakukan pekerjaan.

Saran

Kemampuan para pemain dalam peningkatan disiplin dalam permainan, dan teknologi perlu ditingkatkan lagi dengan memberikan pelatihan kepada seluruh pemain untuk lebih memahami pentingnya teknologi saat ini dan kedisiplinan dalam permainan lebih ditingkatkannya karena dimulai dari disiplin akan membuat keberhasilan usaha sehingga peningkatan kinerja lebih baik lagi yang dilakukan oleh PT. Frost Diamond Entertainment.

DAFTAR PUSTAKA

- LPPM. (2022). *Buku Panduan Kuliah Kerja Nyata Peduli Bencana Covid-19 Universitas Mahasaraswati*. Denpasar: Unmas Denpasar.
- Permadi, I. K. O., Widnyana, I. W., Sanjiwani, P. A. P., & Sari, I. G. A. S. P. (2023). Memaksimalkan Operasional, Disiplin Dan Efisiensi Waktu Dalam Bekerja Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Koka Kitchen And Bar Denpasar. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat (SENEMA)*, 1(2), 1183–1188.