

**Analisis Manajemen Komunitas E-sports Dalam Meningkatkan  
Kesejahteraan Atlet Explosive Gamingteam Banjarnegara**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Untuk Memenuhi Salah Satu  
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (S.E.)

**Oleh:**

**Aprilian Kholiq Pratama  
2017201252**

**PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH  
JURUSAN EKONOMI DAN KEUANGAN SYARIAH  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI  
PURWOKERTO  
2025**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aprilian Kholiq Pratama  
NIM : 2017201252  
Jenjang : S.1  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam  
Jurusan : Ekonomi Syari'ah  
Program Studi : Perbankan Syari'ah  
Judul Skripsi : Analisis Manajemen Komunitas Esports Dalam  
Meningkatkan Kesejahteraan Atlet Explosive Gamingteam  
Banjarnegara

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Purwokerto, 12 Februari 2025

Saya yang menyatakan,



Aprilian Kholiq Pratama  
2017201252



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 54 Purwokerto 53126  
Telp. 0281-635624, Fax. 0281-636553, Website: febi.uinsau.ac.id

### LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

### ANALISIS MANAJEMEN KOMUNITAS E-SPORTS DALAM MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN ATLET EXPLOSIVE GAMINGTEAM BANJARNEGARA

Yang disusun oleh Saudara Aprilian Kholiq Pratama NIM 2017201252 Program Studi S-1 Ekonomi Syariah Jurusan Ekonomi dan Keuangan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari Kamis, 06 Maret 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S.E.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

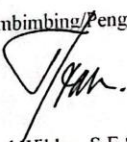
Ketua Sidang/Penguji

  
Dr. H. Sochimun, Lc., M.Si.  
NIP. 19691009 200312 1 001

Sekretaris Sidang/Penguji

  
Sarmini, M.E.Sy.  
NIP. 19830404 201801 2 001

Pembimbing/Penguji

  
Muhammad Wildan, S.E.Sy., M.Sy.  
NIDN. 2021088901

Purwokerto, 13 Maret 2025

  
Ditandatangani oleh  
Dr. H. Jamil Abdul Aziz, M.Ag.  
NIP. 19730921 200212 1 004

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada

Yth : Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

di – Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari saudara Aprilian Kholiq Pratama NIM 2017201252 yang berjudul :

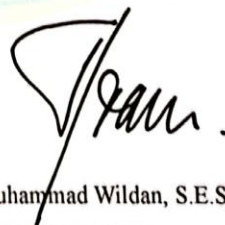
### **Analisis Manajemen Komunitas Esports Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Atlet Explosive Gamingteam Banjarnegara**

saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana dalam Ilmu Ekonomi Syaria'ah (S.E.).

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Purwokerto, 12 Februari 2025

Saya yang menyatakan,



Muhammad Wildan, S.E.Sy., M.Sy.  
NIDN. 2021088901

## **MOTTO**

“Biarkan orang lain berasumsi, hiduplah sesuai keinginan kita sendiri”

(Aprilian Kholiq Pratama)



# **Analisis Manajemen Komunitas E-sports Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Atlet Explosive Gamingteam Banjarnegara**

**Aprilian Kholiq Pratama**

**NIM. 2017201252**

Email: apriliankholik@gmail.com

## **ABSTRAK**

Penelitian ini menganalisis peran manajemen komunitas *e-sports* lokal dalam meningkatkan kesejahteraan atlet, dengan studi kasus pada Explosive Gamingteam Banjarnegara. Latar belakang penelitian ini adalah perkembangan pesat *e-sports* sebagai fenomena global, termasuk di Indonesia, di mana komunitas *e-sports* memiliki peran penting dalam membangun ekosistem industri. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana manajemen komunitas *e-sports* dapat memenuhi kebutuhan dan meningkatkan kesejahteraan atletnya, mengingat masih adanya kesenjangan antara praktik manajemen yang ada dengan standar kesejahteraan atlet profesional.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan Kepala Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga, Pengurus, dan Atlet Komunitas Explosive Gamingteam, serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan berpikir deduktif. Keabsahan data penelitian diuji melalui metode triangulasi sumber, teknik, dan waktu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen komunitas *e-sports* di bawah naungan Dindikpora Kabupaten Banjarnegara telah menunjukkan potensi besar dalam mengembangkan ekosistem *e-sports* yang sehat dan berkelanjutan. Explosive Gamingteam juga dinilai berhasil menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan anggotanya, dengan fokus pada pelatihan, keseimbangan hidup, dukungan finansial, dan lingkungan tim yang positif. Model yang diterapkan oleh Explosive Gamingteam dapat menjadi inspirasi bagi tim *e-sports* lainnya yang ingin mengembangkan komunitas yang berkelanjutan dan sukses.

**Kata Kunci:** *E-sports, Kesejahteraan Atlet, Manajemen Komunitas E-sports, Pengembangan Atlet*

# **Analisis Manajemen Komunitas E-sports Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Atlet Explosive Gamingteam Banjarnegara**

**Aprilian Kholiq Pratama**

**NIM. 2017201252**

Email: apriliankholik@gmail.com

## **ABSTRACT**

This research analyzes the role of local e-sports community management in improving athlete welfare, with a case study of Explosive Gamingteam Banjarnegara. The background to this research is the rapid development of e-sports as a global phenomenon, including in Indonesia, where the e-sports community has an important role in building the industrial ecosystem. This research aims to understand how e-sports community management can meet the needs and improve the welfare of its athletes, considering that there is still a gap between existing management practices and the welfare standards of professional athletes.

This research uses qualitative research methods with a descriptive approach. Data was collected through observation, interviews with the Head of the Youth and Sports Education Service, Management, and athletes from the Explosive Gamingteam community, as well as documentation. The data analysis technique used is descriptive qualitative with a deductive thinking approach. The validity of the research data was tested through the triangulation method of sources, techniques and time.

The research results show that the management of the e-sports community under the auspices of the Banjarnegara Regency Education and Sports Department has shown great potential in developing a healthy and sustainable e-sports ecosystem. Explosive Gamingteam is also considered successful in creating a conducive environment for the growth and development of its members, with a focus on training, life balance, financial support and a positive team environment. The model implemented by Explosive Gamingteam can be an inspiration for other e-sports teams who want to develop sustainable and successful communities.

**Keywords:** *E-sports, Athlete Welfare, E-sports Community Management, Athlete Development*

## PEDOMAN TRANSLITERASI BAHASA ARAB-INDONESIA

Transliterasi kata-kata yang dipakai dalam penelitian skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Nomor : 158/1987 dan Nomor : 0543b/U/1987.

### A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin        | Nama                       |
|------------|------|--------------------|----------------------------|
| أ          | Alif | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan         |
| ب          | Ba   | B                  | Be                         |
| ت          | Ta   | T                  | Te                         |
| ث          | Śa   | ś                  | es (dengan titik di atas)  |
| ج          | Jim  | J                  | Je                         |
| ح          | Ḥa   | ḥ                  | ha (dengan titik di bawah) |
| خ          | Kha  | Kh                 | ka dan ha                  |
| د          | Dal  | d                  | De                         |
| ذ          | Ẓal  | ẓ                  | Zet (dengan titik di atas) |
| ر          | Ra   | r                  | er                         |
| ز          | Zai  | z                  | zet                        |
| س          | Sin  | s                  | es                         |

|    |        |    |                             |
|----|--------|----|-----------------------------|
| ش  | Syin   | sy | es dan ye                   |
| ص  | Ṣad    | ṣ  | es (dengan titik di bawah)  |
| ض  | Ḍad    | ḍ  | de (dengan titik di bawah)  |
| ط  | Ṭa     | ṭ  | te (dengan titik di bawah)  |
| ظ  | Ẓa     | ẓ  | zet (dengan titik di bawah) |
| ع  | `ain   | `  | koma terbalik (di atas)     |
| غ  | Gain   | g  | ge                          |
| ف  | Fa     | f  | ef                          |
| ق  | Qaf    | q  | ki                          |
| ك  | Kaf    | k  | ka                          |
| ل  | Lam    | l  | el                          |
| م  | Mim    | m  | em                          |
| ن  | Nun    | n  | en                          |
| و  | Wau    | w  | we                          |
| هـ | Ha     | h  | ha                          |
| ء  | Hamzah | ‘  | apostrof                    |
| ي  | Ya     | y  | ye                          |

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

### 1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

| Huruf Arab | Nama   | Huruf Latin | Nama |
|------------|--------|-------------|------|
| ـَ         | Fathah | a           | a    |
| ـِ         | Kasrah | i           | i    |
| ـُ         | Dammah | u           | u    |

## 2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

| Huruf Arab | Nama           | Huruf Latin | Nama    |
|------------|----------------|-------------|---------|
| ـِـيَ...   | Fathah dan ya  | ai          | a dan u |
| ـِـوَ...   | Fathah dan wau | au          | a dan u |

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوَّلَ haula

## C. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

| Huruf Arab    | Nama                    | Huruf Latin | Nama                |
|---------------|-------------------------|-------------|---------------------|
| ـِـاَ...اَ... | Fathah dan alif atau ya | ā           | a dan garis di atas |
| ـِـيَ...      | Kasrah dan ya           | ī           | i dan garis di atas |
| ـِـوَ...      | Dammah dan wau          | ū           | u dan garis di atas |

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

#### D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup  
Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".
2. Ta' marbutah mati  
Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".
3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةُ talhah

#### E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

#### F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “I” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

### G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

### H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/  
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn

- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

## I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/  
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī'an/Lillāhil-amru jamī'an

## J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul analisis manajemen komunitas *e-sports* dalam meningkatkan kesejahteraan atlet Explosive Gamingteam Banjarnegara dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, dan para sahabat beliau hingga akhir zaman. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata 1 (S1) pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Jurusan Ekonomi dan Keuangan Islam, Program Studi Ekonomi Syariah, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari doa serta dukungan, baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan, bimbingan, dan saran dari berbagai pihak. Dengan tulus, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Ridwan, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag., selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Sulkhan Chakim, M.M., selaku Wakil Rektor II Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. H. Sunhaji, M. Ag., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. H. Jamal Abdul Aziz., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Dr. H. Akhmad Faozan, Lc., M.Ag., selaku Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.

7. Prof. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Dr. H. Chandra Warsito, M.Si., selaku Wakil Dekan III Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
9. Dr. Ahmad Dahlan, M.S.I., selaku Ketua Jurusan Ekonomi dan Keuangan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
10. Dewi Laela Hilyatin, S.E., M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Ekonomi dan Keuangan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
11. Sochimim L.C. M.Si., selaku Koordinator Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
12. Muhammad Wildan, S.E.Sy., M.Sy., selaku Dosen Pembimbing Skripsi. Saya ucapkan banyak terima kasih atas bimbingan, motivasi, dukungan, kesabaran, waktu dan pikiran untuk membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala senantiasa memberikan perlindungan dan membalas segala kebaikan bapak.
13. Segenap Dosen dan Staff Administrasi Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan bekal ilmunya serta pengalamannya yang bermanfaat selama masa kuliah.
14. Terimakasih kepada Orang tua saya Bapak Surojo dan Ibu Menik Handriyati, beliau yang selalu memberikan support dan motivasi selama penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.
15. Terimakasih kepada diri sendiri yang sudah berjuang melewati dinamika hidup serta proses pendewasaan di masa sekarang ini, semoga lahir untuk hebat dan menjadi manfaat untuk sesama.
16. Terimakasih saya ucapkan kepada Bapak Elan Septian beserta anggota komunitas Explosive Gamingteam yang sudah memberikan ruang dan izin

bagi saya untuk melakukan penelitian serta memberikan informasi dan data-data terkait penelitian.

17. Terimakasih saya ucapkan kepada Bapak Suhardi beserta Pegawai Dindikpora yang sudah memberikan ruang dan izin bagi saya untuk melakukan penelitian serta memberikan informasi dan data-data terkait penelitian.
18. Teman-teman Ekonomi Syariah f Tahun 2020 yang telah kebersamai selama masa perkuliahan.
19. Semua pihak yang selalu ada, memberikan dukungan, semangat dan motivasi kepada peneliti dan sudah membantu peneliti dalam proses menyelesaikan skripsi ini yang tidak mungkin bisa peneliti sebutkan satu-persatu.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan kekeliruan dalam penyusunan skripsi ini, sehingga peneliti berharap adanya kritik dan saran yang membangun untuk skripsi ini. Semoga banyak manfaat yang bisa didapatkan dari skripsi ini nantinya.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Purwokerto, 12 Februari 2025  
Saya yang menyatakan,



Aprilian Kholiq Pratama  
2017201252

## DAFTAR ISI

|                                                          |                                     |
|----------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| <b>SKRIPSI.....</b>                                      | <b>i</b>                            |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>                          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>                           | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>NOTA DINAS PEMBIMBING .....</b>                       | <b>iv</b>                           |
| <b>MOTTO .....</b>                                       | <b>v</b>                            |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                     | <b>vi</b>                           |
| <b>PEDOMAN TRANSLITERASI BAHASA ARAB-INDONESIA .....</b> | <b>viii</b>                         |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                               | <b>xiv</b>                          |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                   | <b>xvii</b>                         |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                               | <b>xix</b>                          |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                             | <b>xx</b>                           |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                            | <b>1</b>                            |
| A. Latar belakang Masalah.....                           | 1                                   |
| B. Definisi Operasional .....                            | 7                                   |
| C. Rumusan Masalah.....                                  | 1                                   |
| D. Tujuan Penelitian .....                               | 10                                  |
| E. Manfaat Penelitian .....                              | 10                                  |
| F. Sistematika Pembahasan.....                           | 11                                  |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>                        | <b>13</b>                           |
| A. Kajian Teori.....                                     | 13                                  |
| B. Kajian Pustaka .....                                  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                   | <b>38</b>                           |
| A. Jenis Penelitian.....                                 | 38                                  |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....                      | 39                                  |
| C. Subjek dan Objek Penelitian.....                      | 39                                  |
| D. Sumber Data.....                                      | 40                                  |
| E. Teknik Pengumpulan Data .....                         | 41                                  |
| F. Teknik Analisis Data .....                            | 42                                  |
| G. Keabsahan Data Penelitian .....                       | 43                                  |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>                  | <b>45</b>                           |

|                                                                                                                                |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| A. Dindikpora Kabupaten Banjarnegara dan Komunitas <i>E-sports</i> Banjarnegara .....                                          | 52        |
| B. Analisis Manajemen Komunitas <i>E-sports</i> Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Atlet Explosive Gamingteam Banjarnegara ..... | 52        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                                                                                                     | <b>45</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                                                                                     | <b>79</b> |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                              |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. 1 Global <i>E-sports</i> & Live Streaming Market Report 2022 .....                 | 3  |
| Gambar 4. 1 Dindikpora Kabupaten Banjarnegara .....                                          | 45 |
| Gambar 4. 2 Bagan Organisasi Dinas Pendidikan, Kepemudaan Dan Olahraga<br>Banjarnegara ..... | 48 |
| Gambar 4. 3 Struktur Organisasi Explosive Gamingteam .....                                   | 49 |
| Gambar 4. 4 Dokumentasi Wawancara Dindikpora .....                                           | 55 |
| Gambar 4. 5 Dokumentasi Hasil Wawancara.....                                                 | 61 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                                         |       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Lampiran 1. Wawancara dengan Founder Komunitas Explosive Gamingteam.....                | I     |
| Lampiran 2. Wawancara dengan Atlet Komunitas Explosive Gamingteam .....                 | VII   |
| Lampiran 3. Wawancara dengan Kepala Dinas Kepemudaan dan Olahraga<br>Banjarnegara ..... | X     |
| Lampiran 4. Permohonan Observasi .....                                                  | XVI   |
| Lampiran 5. Surat Balasan Observasi .....                                               | XVII  |
| Lampiran 6. Dokumentasi DINDIKPORA Kabupaten Banjarnegara.....                          | XVIII |
| Lampiran 7. Dokumentasi Kejuaraan Forda Jateng .....                                    | XIX   |
| Lampiran 8. Sertifikat BTA-PPI.....                                                     | XX    |
| Lampiran 9. Sertifikat Bahasa.....                                                      | XXI   |
| Lampiran 10 Hasil wawancara Explosive Gamingteam .....                                  | XXII  |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang Masalah

Perkembangan game digital telah mengalami perubahan yang sangat signifikan sejak awal munculnya industri game. Pada awalnya, game hanya dapat dimainkan oleh sekelompok kecil orang dalam lingkungan yang terbatas. Namun, dengan kemajuan teknologi, game telah berkembang menjadi sebuah ekosistem yang terhubung secara global. Hal ini memungkinkan pemain dari seluruh dunia untuk berinteraksi dan bermain bersama secara online, menciptakan pengalaman bermain game yang lebih luas dan lebih menarik. *E-sports* adalah jenis olahraga modern yang memanfaatkan sistem elektronik sebagai sarana utama dalam pelaksanaannya (Lim & Setiawan, 2022).

Dalam *e-sports*, interaksi antara pemain dan permainan dilakukan melalui antarmuka sistem elektronik, di mana input dari pemain diproses dan direspon oleh sistem, kemudian dihasilkan output yang dapat dilihat dan dialami oleh pemain. Dengan demikian, sistem elektronik memainkan peran penting dalam memfasilitasi kompetisi dan interaksi dalam *e-sports*. Dengan berkembangnya teknologi digital dan internet, para penggiat industri permainan mulai membuat inovasi baru dengan menghadirkan permainan digital yang memungkinkan para pemainnya untuk memainkan permainan elektronik secara online (Wibisono, 2024).

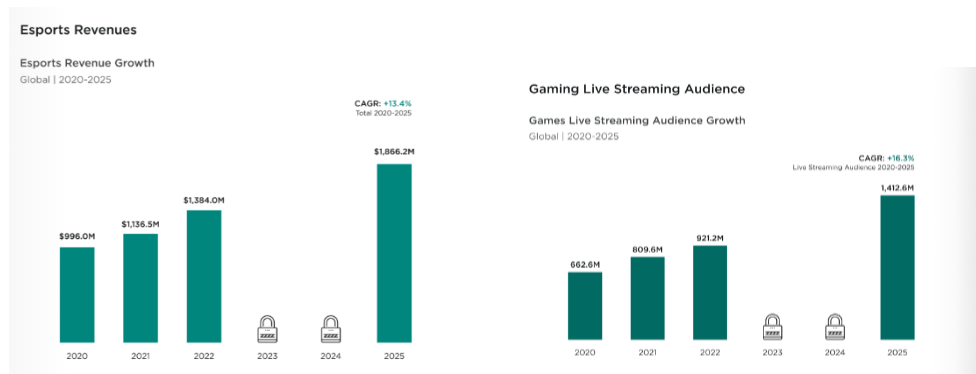
Secara ringkas, *e-sports* didefinisikan sebagai permainan yang membutuhkan koneksi internet untuk dimainkan, sebagai kompetisi permainan video yang dilakukan secara online melalui *platform* digital, di mana tim-tim profesional bersaing satu sama lain dalam permainan video tertentu. *E-sports* memungkinkan para pemain untuk berkompetisi dengan pemain lain dari berbagai lokasi, baik dalam negeri maupun internasional, melalui koneksi internet yang memfasilitasi interaksi dan persaingan secara real-time. Dengan demikian, *e-sports* telah membuka peluang baru bagi para pemain untuk bersaing dan menunjukkan kemampuan mereka di tingkat global.

Turnamen *e-sports* pertama kali dilaksanakan pada bulan Oktober dalam “pertemuan sci-fi spacewar” di Laboratorium Kecerdasan Buatan Universitas Stanford, California, Amerika Serikat. Seiring berjalannya waktu, popularitas event *e-sports* semakin meningkat. Di benua Asia, Korea Selatan menjadi pelopor dengan mengangkat *e-sports* sebagai bagian integral dari budaya nasionalnya, yang mengakibatkan berbagai turnamen *e-sports* sering diadakan dan diminati oleh generasi muda di negara tersebut. Dari Korea Selatan, *e-sports* menyebar ke China yang mendapat dukungan dari pemerintah dalam mendorong pertumbuhan internet 5G, yang secara signifikan mendukung perkembangan *e-sports* di negara tersebut. Selain ke Asia, *e-sports* juga dengan cepat menyebar ke India dan Afrika seiring meningkatnya pengguna telepon genggam di negara-negara tersebut (Lim & Setiawan, 2022)

*E-sports* terus mengalami pertumbuhan yang pesat dan telah menjadi fenomena global yang sangat populer, terutama di kalangan generasi muda. Jumlah pengguna game online meningkat secara signifikan setiap tahunnya. Pendapatan yang besar yang diperoleh oleh pemain *e-sports* mendorong banyak pemain game untuk mengubah hobi mereka menjadi profesi (Lim & Setiawan, 2022). Sebagai hasilnya, *e-sports* telah menjadi industri yang sangat kompetitif dan menjanjikan, dengan banyak pemain berlomba untuk menjadi yang terbaik di tingkat global. Dengan demikian, *e-sports* telah membuka peluang baru bagi para pemain untuk menunjukkan kemampuan mereka, bersaing dengan pemain lain dari seluruh dunia, dan memperoleh penghasilan yang signifikan dari kompetisi dan sponsor.

Faktanya, pertumbuhan pasar *e-sports* global pada tahun 2022 terlihat mengesankan, dengan pendapatan hampir \$1,38 miliar pada akhir tahun. Tiongkok berkontribusi hampir sepertiga pendapatan *e-sports* di seluruh dunia. Sumber pendapatan *e-sports* yang mengalami pertumbuhan paling cepat berasal dari hak media, dengan tingkat pertumbuhan tahun 2025 masing-masing sebesar +27,2% dan +24,8%. Meningkatnya kesadaran seputar aset digital dan NFT kemungkinan akan meningkatkan investasi dan minat penggemar untuk memperoleh item IP *e-sports* dalam game (Zoo, 2022).

Dengan perkembangan ini, atlet *e-sports* kini mulai dipandang setara dengan atlet olahraga tradisional. Para atlet *e-sports* menjalani pelatihan terstruktur dan mengikuti kompetisi yang diatur secara profesional. Banyak atlet mengabdikan waktu dan tenaga mereka untuk terus mengasah keterampilan dan strategi dengan dukungan dari tim dan pelatih. Kompetisi *e-sports* besar menawarkan hadiah uang yang menggiurkan, ditambah pemasukan dari sponsor dan iklan yang menarik bagi para pemain profesional.



**Gambar 1. 1** Global *E-sports* & Live Streaming Market Report 2022

Data statistik menunjukkan, memasuki awal abad 21 pasar *e-sports* mengalami pertumbuhan yang sangat pesat sehingga para atletnya mampu menghasilkan pendapatan hingga jutaan dolar Amerika dari berbagai turnamen *e-sports* mengalahkan penghasilan dari industri musik dan perfilman (Lim & Setiawan, 2022).

Industri *e-sports* telah mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dan telah menjadi fenomena global yang menarik perhatian jutaan orang di seluruh dunia. Selain memberikan hiburan bagi pemain dan penonton, olahraga elektronik juga memiliki dampak ekonomi yang signifikan, menciptakan peluang bisnis baru dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan sosial dan ekonomi. Di Indonesia, sektor *e-sports* telah berkembang pesat, dengan adanya peluang bisnis baru yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan sosial dan ekonomi, terutama di tingkat lokal. Hal ini menunjukkan bahwa industri *e-sports* memiliki potensi yang besar untuk menjadi salah satu sektor ekonomi yang strategis di Indonesia.

Perkembangan *e-sports* di Indonesia dimulai dari tahap awal yang sederhana, ketika teknologi komputer dan perangkat terkait masih dalam proses pengembangan. Meskipun komputer game pertama kali muncul pada tahun 1951, Indonesia baru memulai eksplorasi teknologi ini beberapa dekade kemudian, seiring dengan perbaikan aksesibilitas dan infrastruktur teknologi di dalam negeri. Pada saat itu, komputer dan internet belum menyebar luas ke seluruh masyarakat, sehingga aktivitas bermain game di Indonesia masih terbatas pada kalangan tertentu yang memiliki akses ke perangkat dan fasilitas bermain. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan *e-sports* di Indonesia telah melalui proses yang panjang dan berkelanjutan.

Pada tahun 1999, komunitas game di Indonesia mulai terbentuk secara lebih terorganisir seiring dengan mulai berkembangnya warung internet (warnet) di berbagai kota besar. Para pemain lokal menciptakan komunitas yang disebut Indonesia Gamers pada tahun 1999, yang menjadi tempat mereka berkumpul untuk berbagi informasi dan mengadakan kompetisi kecil. Para penggemar game dapat mengembangkan keterampilan mereka dan membangun jaringan sosial dengan orang-orang dari berbagai wilayah melalui komunitas game ini. Namun, pada tahun 2001, komunitas ini mengubah namanya menjadi Liga Game untuk mempersingkat dan memperkuat identitasnya. Perubahan ini mencerminkan evolusi dan adaptasi komunitas game Indonesia terhadap perkembangan teknologi dan *e-sports* global (F. Kurniawan, 2019).

Perkembangan *e-sports* di Kabupaten Banjarnegara yang awal melonjak pesat pada saat ada nya pandemi. Pada saat itu seluruh rakyat Kabupaten Banjarnegara melakukan aktivitas semua nya melalui online, bekerja secara online, belajar secara online, dan banyak hal yang dilakukan secara online karena ada pembatasan gerak di ruang publik pada saat adanya pandemi. Komunitas *e-sports* di Banjarnegara berkembang secara bertahap dengan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah daerah, sponsor, serta anggota komunitas itu sendiri. Salah satu komunitas yang berkembang pesat adalah Explosive Gamingteam, yang berfokus pada pembinaan atlet *e-sports* untuk meningkatkan kesejahteraan dan kompetensi mereka dalam industri ini.

Komunitas *e-sports* seperti Explosive Gamingteam berperan dalam membangun ekosistem industri *e-sports* di Banjarnegara. Studi kasus komunitas yang mendalam ini akan meningkatkan pemahaman tentang manajemen komunitas *e-sports* dalam meningkatkan kesejahteraan atlet. Dengan memahami perkembangan ekonomi, pemerintah daerah, pelaku industri, dan masyarakat dapat mengidentifikasi peluang dan hambatan yang terkait dengan pertumbuhan ekonomi dari industri *e-sports*. Komunitas ini juga berperan dalam membangun jejaring sosial antar pemain, serta memberikan kesempatan kepada anggotanya untuk mengikuti berbagai turnamen dan kompetisi, baik di tingkat lokal maupun nasional.

Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga (Dindikpora) memiliki keterkaitan yang erat dengan dunia *e-sports*. Sebagai lembaga pemerintah yang bertanggung jawab atas pengembangan pendidikan, pemuda, dan olahraga, Dindikpora melihat potensi besar dalam *e-sports* sebagai wadah pengembangan bakat, kreativitas, dan keterampilan generasi muda. *E-sports* bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga merupakan sebuah olahraga yang membutuhkan strategi, kerja sama tim, dan kemampuan adaptasi yang tinggi. Melihat potensi tersebut, Dindikpora berperan aktif dalam merumuskan kebijakan, menyediakan fasilitas, dan mendukung kegiatan *e-sports* agar dapat berkembang secara sehat dan berkelanjutan (Novrizaldi, 2021).

Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk menjadi salah satu pusat industri *e-sports* terkemuka di Asia Tenggara. Dengan demografi penduduk yang mayoritas berusia muda dan memiliki minat yang tinggi terhadap game serta teknologi digital, Indonesia menawarkan pasar yang sangat menguntungkan bagi industri *e-sports*. Pertumbuhan industri ini juga didukung oleh perkembangan infrastruktur internet yang semakin memadai dan aksesibilitas perangkat gaming yang semakin luas. Oleh karena itu, potensi ekonomi yang besar dari industri *e-sports* ini tidak dapat diabaikan dan perlu dioptimalkan untuk meningkatkan perekonomian nasional.

Dukungan dari berbagai pihak, baik pemerintah, investor, maupun perusahaan teknologi, sangat krusial dalam mendorong pertumbuhan *e-sports*

di Indonesia. Dengan adanya dukungan yang konsisten, ekosistem *e-sports* yang kuat dapat dibangun. Hal ini akan membuka peluang bagi terciptanya lapangan kerja baru, serta meningkatkan daya saing bangsa di kancah internasional. Selain itu, tim dan atlet *e-sports* yang berprestasi di tingkat internasional dapat membawa nama Indonesia ke panggung dunia, memperkuat citra positif negara dalam bidang teknologi dan olahraga modern.

Keberhasilan ini tidak hanya berdampak pada ekonomi kreatif, tetapi juga berpotensi menarik minat wisatawan mancanegara. Turnamen-turnamen *e-sports* berskala besar yang diselenggarakan di Indonesia dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi para penggemar *e-sports* dari seluruh dunia. Hal ini akan berdampak positif pada sektor pariwisata, meningkatkan kunjungan wisatawan, dan memberikan kontribusi terhadap devisa negara. Selain itu, kehadiran wisatawan asing juga dapat mendorong pertumbuhan industri hospitality dan pariwisata di daerah penyelenggaraan turnamen.

*E-sports* memiliki potensi yang sangat besar untuk berkontribusi pada pembangunan nasional. Selain sebagai sumber pendapatan baru, *e-sports* juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan citra positif Indonesia di mata dunia. Turnamen-turnamen *e-sports* berskala internasional yang diselenggarakan di Indonesia dapat menjadi ajang promosi budaya dan pariwisata Indonesia. Selain itu, *e-sports* juga dapat menjadi media untuk mempromosikan produk-produk lokal, seperti makanan dan minuman khas daerah, serta kerajinan tangan.

Di sisi lain, Atlet *e-sports* di tingkat lokal seringkali menghadapi berbagai kendala dalam mengembangkan karier mereka. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan dukungan finansial. Kurangnya dana yang memadai untuk membiayai pelatihan, peralatan, dan partisipasi dalam kompetisi menjadi hambatan signifikan. Selain itu, minimnya fasilitas pelatihan yang berkualitas serta ketidakpastian masa depan karier juga turut memperumit situasi para atlet muda ini. Kondisi ini seringkali membuat mereka merasa kesulitan untuk bersaing dengan atlet dari tim-tim besar yang memiliki sumber daya lebih memadai.

Keterbatasan sumber daya yang dialami oleh atlet *e-sports* tingkat lokal berdampak langsung pada perkembangan karier mereka. Kurangnya akses terhadap fasilitas pelatihan yang memadai dapat menghambat peningkatan keterampilan dan performa. Selain itu, ketidakpastian masa depan juga dapat menimbulkan tekanan psikologis yang dapat menghambat fokus dan motivasi atlet. Akibatnya, banyak atlet berbakat yang harus mengubur impian mereka untuk menjadi pemain profesional.

Pada saat ini masih terdapat kesenjangan dalam penelitian yang mendalam tentang peran manajemen komunitas *e-sports* lokal dalam mempengaruhi kesejahteraan atletnya, baik dari aspek ekonomi, sosial, maupun psikologis. Meskipun demikian, kenyataan menunjukkan bahwa kesejahteraan atlet *e-sports* di Indonesia masih belum mencapai standar yang diinginkan, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memahami dan meningkatkan kesejahteraan atlet *e-sports* di Indonesia.

Hasil wawancara dengan Amar (Atlet *Explosive E-sports*):

“Saya sudah berlatih keras selama bertahun-tahun, tapi gaji yang saya dapatkan masih sangat minim. Kadang saya harus memilih antara membeli peralatan baru atau memenuhi kebutuhan sehari-hari.”(Amar, komunikasi pribadi, 28 Januari 2024)

Banyak atlet yang harus berjuang keras untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, bahkan setelah meraih prestasi yang membanggakan. Kesenjangan antara potensi dan kenyataan ini menjadi masalah serius yang perlu segera diatasi.(Gunawan dkk., 2021a)

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana manajemen komunitas *Explosive E-sports* Banjarnegara telah mampu memenuhi kebutuhan dan meningkatkan kesejahteraan para atletnya. Kesenjangan antara praktik manajemen yang ada dengan standar kesejahteraan atlet profesional menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

## **B. Definisi Operasional**

### **1. Manajemen Komunitas *E-sports***

Manajemen adalah proses mengelola sumber daya untuk mencapai tujuan tertentu (Sadeli, 2023). Dalam konteks *e-sports*, manajemen berperan penting dalam mengatur komunitas. Fungsi manajemen meliputi perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan berbagai aspek operasional tim, mulai dari *rekrutmen* atlet hingga pengelolaan keuangan. *E-sports* sendiri adalah kompetisi permainan video profesional yang melibatkan atlet *e-sports* sebagai pemain utamanya. Atlet *e-sports* adalah individu yang berlatih secara intensif dan berkompetisi secara teratur dalam turnamen-turnamen *e-sports* (Turnip & Hukom, 2023). Oleh karena itu, manajemen *e-sports* melibatkan pengelolaan atlet sebagai aset berharga yang perlu dikembangkan dan dimaksimalkan potensinya.

Manajemen *e-sports* adalah proses yang kompleks yang melibatkan berbagai aspek, mulai dari pengembangan bakat pemain hingga pengelolaan bisnis. Tujuan utama manajemen *e-sports* adalah membangun tim yang kuat, mencapai prestasi yang optimal, dan menciptakan bisnis yang berkelanjutan. Dengan mengelola keuangan dengan baik, menjalin hubungan yang kuat dengan sponsor, dan mempromosikan merek tim, manajemen *e-sports* dapat memastikan keberlanjutan bisnis dan memberikan dampak positif bagi masyarakat. *E-sports* telah mengubah cara kita berinteraksi dan berkomunikasi, serta membuka peluang karir baru bagi generasi muda.

Manajemen *e-sports* berupaya memaksimalkan potensi tim dan meraih prestasi tertinggi. Upaya ini diwujudkan melalui penyusunan strategi yang jitu, pengembangan bakat atlet secara berkelanjutan, serta pembinaan relasi yang baik dengan berbagai pihak terkait, seperti sponsor, media, dan komunitas penggemar. Di samping mengejar kemenangan dalam kompetisi, manajemen *e-sports* juga berupaya untuk mencapai stabilitas finansial. Singkatnya, manajemen *e-sports* bertujuan untuk membangun bisnis yang berhasil di tengah pesatnya perkembangan industri *e-sports*.

Lebih dari sekadar kompetisi, *e-sports* telah menjelma menjadi fenomena yang mengubah cara kita berinteraksi dan berkomunikasi. *E-sports* telah berhasil menyatukan individu dari berbagai latar belakang untuk membentuk komunitas

yang solid dan suportif. Selain itu, *e-sports* telah membuka jalan bagi banyak orang untuk mewujudkan impian mereka berkarir di bidang yang mereka cintai. Tak hanya itu, *e-sports* juga memacu kemajuan teknologi dan inovasi, serta memberikan kontribusi positif bagi pertumbuhan ekonomi digital.

## 2. Kesejahteraan Atlet *Esports*

Kesejahteraan atlet *e-sports* dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kondisi di mana seorang atlet dapat memenuhi kebutuhan hidup secara layak dan memiliki jaminan sosial yang memadai. Kesejahteraan ini tidak hanya mencakup aspek finansial, tetapi juga mencakup aspek kesehatan, keamanan kerja, dan kepastian masa depan. Dengan kata lain, seorang atlet *e-sports* dikatakan sejahtera apabila ia memiliki akses yang optimal terhadap berbagai program jaminan sosial yang meliputi kesehatan, hari tua, pensiun, kecelakaan kerja, dan kematian.

Kesejahteraan atlet *e-sports* melibatkan berbagai aspek yang saling terkait. Selain jaminan finansial melalui gaji atau bonus, atlet *e-sports* juga berhak atas perlindungan kesehatan yang memadai untuk mencegah dan mengatasi cedera yang mungkin terjadi selama berlatih atau bertanding. Jaminan hari tua dan pensiun juga penting untuk menjamin masa depan atlet setelah mereka tidak lagi aktif sebagai pemain profesional. Selain itu, perlindungan terhadap risiko kecelakaan kerja dan kematian juga merupakan bagian penting dari kesejahteraan atlet *e-sports*, mengingat tuntutan fisik dan mental yang tinggi dalam dunia *e-sports*. Kesejahteraan ini tercermin dari kondisi fisik dan mental yang prima, stabilitas finansial, serta rasa aman dan nyaman bagi atlet dan keluarganya, yang memungkinkan mereka untuk berkarier secara optimal dalam industri *e-sports* (Presiden Republik Indonesia, 2011).

Definisi operasional ini mencakup beberapa aspek penting:

- a. Akses: Atlet memiliki kesempatan untuk mendapatkan dan memanfaatkan program jaminan sosial.
- b. Optimalisasi: Atlet secara aktif menggunakan program jaminan sosial yang tersedia.

- c. Kesehatan: Kondisi fisik dan mental atlet dalam keadaan baik dan didukung oleh layanan kesehatan yang memadai.
- d. Stabilitas Finansial: Atlet memiliki kondisi keuangan yang stabil dan terjamin untuk masa kini dan masa depan.
- e. Keamanan dan Kenyamanan: Atlet merasa aman dan nyaman dalam menjalani kehidupan pribadi dan kariernya.
- f. Kinerja Optimal: Atlet dapat berkonsentrasi penuh pada pengembangan kariernya tanpa terbebani oleh masalah finansial atau kesehatan.

### **C. Rumusan Masalah**

- 1 Bagaimana manajemen komunitas *e-sports* dibawah naungan Dindikpora Kabupaten Banjarnegara?
- 2 Bagaimana komunitas Explosive Gamingteam mensejahterakan anggotanya?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk Menganalisis bagaimana manajemen komunitas *e-sports* dibawah naungan Dindikpora Kabupaten Banjarnegara
2. Untuk Menganalisis bagaimana komunitas Explosive Gamingteam mensejahterakan anggotanya

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih tentang keterlibatan komunitas *e-sports* dalam meningkatkan kesejahteraan atlet Explosive Gamingteam Banjarnegara.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis untuk memperoleh informasi mengenai keterlibatan komunitas *e-sports* dalam meningkatkan kesejahteraan atlet.

- b. Untuk para akademis, harapan dari penelitian ini adalah dapat memberi kontribusi yang berarti untuk kemajuan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang studi Manajemen Bisnis.

Bagi Masyarakat, dengan adanya komunitas *e-sports* yang berkembang, dapat membuka peluang kerja baru, baik di sektor manajemen, pelatihan, hingga pemasaran. Masyarakat dapat terlibat dalam berbagai peran yang terkait dengan industri *e-sports*, seperti penyelenggara turnamen, pelatih, atau pengembang konten.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Guna meringankan penelitian ini, maka penulis membuat sistematika pembahasan kedalam pokok-pokok pembahasan yang dipecah menjadi lima bab sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Pada pendahuluan ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. Oleh karena itu, pendahuluan membahas aspek umum mengenai judul penelitian, faktor yang melatarbelakangi judul, rumusan masalah yang diambil, tujuan dan manfaat dari penelitian.

### **BAB II Kajian Teori**

Bab ini berisi tinjauan umum mengenai Manajemen Komunitas *E-sports* Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Atlet

### **BAB III Metode Penelitian**

Bab ini mencakup metode atau alat yang diperlukan dalam melakukan serta menjabarkan penelitian. Metode penelitian mencakup jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengelolaan data, serta teknik analisis data.

### **BAB IV Data dan Analisis Data**

Bab ini mengandung data yang ada di lapangan dari hasil penelitian terhadap temuan peneliti yang telah dikemukakan pada bab empat guna menjabarkan, sehingga dapat menjawab fokus masalah yang ada, yakni terkait

analisis manajemen komunitas *e-sports* dalam meningkatkan kesejahteraan atlet explosive gamingteam Banjarnegara.

### **BAB V Kesimpulan**

Bab ini adalah bab terakhir dari seluruh bagian pembahasan sampai bab empat, yang membahas kesimpulan, saran-saran, daftar Pustaka sebagai rujukan referensi dan lampiran- lampiran yang mendukung dalam penelitian.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. E-sports dan komunitas e-sports**

Komunitas merupakan sekumpulan individu yang terbentuk dari interaksi sosial yang intens antara individu-individu yang memiliki kesamaan minat, tujuan, atau latar belakang. Menurut Scholz dalam Teori Ekosistem E-sports, e-sports memiliki ekosistem yang terdiri dari tim, sponsor, komunitas, dan pengelola yang harus dikelola dengan baik agar industri ini berkembang (Athanasios Kanellopoulos & Yiannis Giossos, 2024). Ikatan sosial yang kuat dan saling mengikat menyatukan mereka dalam suatu ruang fisik atau virtual, membentuk identitas bersama, norma, dan nilai-nilai yang menjadi pedoman bagi anggota. Konsep komunitas sangat beragam, mencakup komunitas geografis, komunitas virtual, dan komunitas berbasis minat, seperti komunitas pecinta musik, olahraga, atau game. Dalam konteks ini, komunitas berfungsi sebagai wadah sosial yang memungkinkan anggota untuk berinteraksi, berbagi pengalaman, dan membangun hubungan sosial yang lebih kuat.

Komunitas memiliki peran yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia, karena komunitas menyediakan ruang bagi individu untuk memenuhi kebutuhan sosialnya, seperti kebutuhan akan rasa memiliki, keamanan, dan dukungan sosial. Selain itu, komunitas juga berfungsi sebagai wadah bagi individu untuk belajar, berbagi pengetahuan, dan mengembangkan diri. Komunitas juga memiliki potensi sebagai kekuatan sosial yang dapat mendorong perubahan sosial dan mengatasi berbagai masalah bersama-sama. Dalam konteks masyarakat modern, komunitas virtual telah menjadi fenomena yang semakin penting, karena komunitas virtual dapat menghubungkan orang-orang dari berbagai belahan dunia dan menciptakan jaringan sosial yang luas dan kompleks.

Konsep komunitas sangatlah luas dan beragam. Berdasarkan faktor pembentuknya, komunitas dapat dibagi menjadi beberapa jenis. Pertama,

komunitas geografis adalah komunitas yang terbentuk berdasarkan lokasi geografis, seperti komunitas warga, komunitas desa, atau komunitas perkotaan. Kedua, komunitas minat adalah komunitas yang terbentuk berdasarkan kesamaan minat atau hobi, seperti komunitas pecinta musik, komunitas olahraga, atau komunitas game. Ketiga, komunitas virtual adalah komunitas yang terbentuk melalui *platform* digital, seperti forum diskusi, media sosial, atau game online. Meskipun berbeda dalam bentuknya, semua jenis komunitas memiliki karakteristik yang sama, yaitu adanya interaksi sosial yang intens dan pembentukan identitas bersama.

Komunitas memiliki karakteristik yang membedakannya dengan kelompok sosial lainnya, seperti:

1. *Sense of belonging*: Anggota komunitas memiliki perasaan memiliki dan terikat satu sama lain.
2. *Shared identity*: Komunitas memiliki identitas bersama yang membedakan mereka dengan kelompok lain.
3. *Common goals*: Anggota komunitas memiliki tujuan bersama yang ingin dicapai.
4. *Social interaction*: Interaksi sosial yang intens terjadi di antara anggota komunitas.
5. *Norms and values*: Komunitas memiliki norma dan nilai-nilai yang mengatur perilaku anggotanya.

Komunitas memiliki berbagai fungsi penting bagi individu dan masyarakat, antara lain:

1. Pemenuhan kebutuhan sosial: Komunitas menyediakan wadah bagi individu untuk berinteraksi, berbagi pengalaman, dan mendapatkan dukungan sosial.
2. Pembentukan identitas: Komunitas membantu individu membangun identitas diri dan rasa memiliki.
3. Sosialisasi: Komunitas menjadi tempat belajar dan mentransfer nilai-nilai sosial kepada anggota baru.

4. Dukungan sosial: Komunitas memberikan dukungan emosional dan praktis kepada anggotanya dalam menghadapi berbagai tantangan hidup.
5. Perubahan sosial: Komunitas dapat menjadi agen perubahan sosial dengan mengorganisir aksi kolektif.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan terhadap dinamika komunitas. Di satu sisi, teknologi telah mempermudah interaksi antar anggota komunitas, memungkinkan mereka untuk terhubung dan berbagi informasi secara real-time tanpa batasan jarak dan waktu. *Platform* media sosial, forum online, dan aplikasi pesan instan telah menjadi sarana utama bagi komunitas untuk berkolaborasi dan membangun jejaring. Namun, di sisi lain, ketergantungan yang berlebihan pada teknologi juga dapat menimbulkan dampak negatif, seperti isolasi sosial dan melemahnya ikatan sosial dalam komunitas fisik. Oleh karena itu, komunitas perlu mencari keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan pemeliharaan hubungan sosial secara langsung.

*E-sports*, atau olahraga elektronik, telah berkembang menjadi fenomena global yang sangat populer dan menarik perhatian masyarakat luas di seluruh dunia (Wahyuni & Dinar, 2020). Pertumbuhan industri *e-sports* yang pesat tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi yang signifikan, seperti peningkatan kecepatan internet dan kualitas perangkat keras. *E-sports* melibatkan kompetisi dalam permainan video yang menggunakan perangkat elektronik, di mana pemain atau tim bersaing untuk meraih kemenangan. Kompetisi *e-sports* dapat dilakukan dalam format individu atau tim, dan seringkali disiarkan secara langsung melalui *platform* streaming digital.

Komunitas *e-sports* merupakan contoh konkret dari bagaimana teknologi dapat memfasilitasi pembentukan komunitas baru yang dinamis dan terhubung. Melalui *platform* streaming, forum online, dan media sosial, para penggemar *e-sports* dapat berinteraksi, berbagi pengalaman, dan mendukung tim favorit mereka. Selain itu, komunitas *e-sports* juga telah

memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan industri game, baik melalui masukan para pemain *e-sports* kepada pengembang game maupun promosi nilai-nilai positif seperti *sportsivitas*, kerja sama, dan persaingan sehat. Dengan demikian, komunitas *e-sports* telah menjadi bagian integral dari ekosistem game yang lebih luas.

Pembinaan olahraga merupakan strategi jangka panjang yang sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa. Proses ini melibatkan kerja sama yang erat antara berbagai pemangku kepentingan, termasuk pemerintah, federasi olahraga, lembaga pendidikan, klub olahraga, dan komunitas. Pemerintah memiliki peran penting dalam menyediakan infrastruktur olahraga, mengembangkan kurikulum olahraga, dan memberikan dukungan finansial. Federasi olahraga bertanggung jawab dalam mengatur kompetisi, menetapkan standar, dan mengembangkan program pembinaan atlet. Lembaga pendidikan memiliki peran strategis dalam menanamkan minat dan bakat olahraga sejak dini, sementara klub olahraga menyediakan wadah bagi atlet untuk berlatih dan berkompetisi secara intensif. Komunitas juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan olahraga, baik melalui dukungan moral maupun partisipasi aktif. Industri game digital telah berkembang pesat, menciptakan komunitas yang terdiri dari individu dengan prinsip, persepsi, nilai, dan minat yang serupa. Game online telah menjadi ruang virtual di mana orang-orang berinteraksi melalui avatar dalam komunitas virtual tersebut (Turnip & Hukom, 2023).

*E-sports*, yang awalnya dimulai sebagai kompetisi sederhana di antara para penggemar game, telah berkembang pesat menjadi sebuah fenomena global dengan nilai ekonomi yang sangat signifikan. Sejarah *e-sports* dapat ditelusuri kembali ke akhir tahun 1970-an, ketika turnamen game arcade pertama kali diadakan. Namun, baru pada dekade 1990-an, *e-sports* mulai mendapatkan momentum dengan munculnya game-game kompetitif seperti StarCraft dan Quake yang menarik perhatian pemain dan penonton dari seluruh dunia. Seiring dengan kemajuan teknologi internet dan *platform*

streaming seperti Twitch, *e-sports* mengalami pertumbuhan eksponensial. *Platform-platform* ini memungkinkan pemain untuk berbagi pengalaman bermain mereka secara langsung dengan audiens global, menciptakan komunitas online yang sangat aktif dan terlibat (Hamari & Sjöblom, 2017).

*E-sports* telah mengalami transformasi yang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Dari sekadar hobi, *e-sports* telah berkembang menjadi sebuah industri yang sangat profesional. Tim-tim *e-sports* kini beroperasi dengan struktur organisasi yang mirip dengan tim olahraga tradisional, lengkap dengan staf manajemen, pelatih, dan analis. Liga-liga *e-sports* seperti League of Legends Championship Series dan Overwatch League telah menciptakan *platform* kompetitif yang menarik bagi para pemain dan penggemar. Dengan adanya hadiah uang tunai yang besar dan dukungan sponsor dari perusahaan-perusahaan ternama, *e-sports* telah berhasil menarik jutaan penonton di seluruh dunia. *E-sports* tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga membuka peluang karir yang menjanjikan dan mendorong pertumbuhan ekonomi digital.

*E-sports* telah melampaui batas sebagai sekadar hiburan. Industri ini telah menjadi bagian integral dari budaya pop modern, dengan acara televisi, film dokumenter, dan merchandise yang semakin populer. Industri *e-sports* telah tumbuh menjadi bisnis yang sangat menguntungkan. Pertumbuhan yang pesat ini didorong oleh meningkatnya jumlah pemain, penonton, dan sponsor. Perusahaan-perusahaan besar dari berbagai industri, seperti teknologi, telekomunikasi, dan minuman ringan, telah melihat potensi bisnis yang besar dalam *e-sports* dan berinvestasi secara besar-besaran. Investasi ini tidak hanya digunakan untuk menyelenggarakan turnamen, tetapi juga untuk mengembangkan infrastruktur, teknologi, dan ekosistem *e-sports* secara keseluruhan. Selain itu, *e-sports* juga telah mengubah cara kita berinteraksi dan berkomunikasi. Melalui *e-sports*, orang-orang dari berbagai latar belakang dapat terhubung dan membangun komunitas yang kuat. *E-sports* juga telah memberikan peluang bagi banyak orang untuk mengejar karier profesional di bidang yang mereka cintai.

Selain itu, *e-sports* telah mendorong perkembangan teknologi dan inovasi, serta memberikan kontribusi positif terhadap perekonomian digital.

Di Indonesia, pertumbuhan komunitas virtual ini telah menarik perhatian pemerintah, yang telah mengakui pentingnya dengan mendirikan Asosiasi *e-sports* Indonesia (IeSPA), yang diawasi oleh Forum Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) dan berada di bawah pengawasan Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora). (Ahdiyat & Irwansyah, 2018)

## 2. Peran pemerintah dalam pengembangan *e-sports*

Perkembangan olahraga elektronik, atau *e-sports*, di Indonesia dimulai pada tahun 1989 dengan kompetisi video game, namun baru mendapatkan pengakuan yang lebih luas pada tahun 1999. Sejak itu, kehadiran *e-sports* telah menimbulkan berbagai pendapat, baik yang mendukung maupun yang menentang, terkait dengan efek positif dan negatif dari permainan online dan kompetisi yang berkaitan. Pada tahun 2014, pemerintah Indonesia mulai mengambil langkah-langkah untuk memperkuat sektor *e-sports*, dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan para pemain sehingga mereka dapat diakui sebagai atlet profesional. Inisiatif ini menunjukkan komitmen pemerintah dalam mendukung pertumbuhan industri *e-sports* dan potensi atletnya.

PBESI (Pengurus Besar *E-sports* Indonesia) sebagai organisasi yang bergerak di bidang *e-sports* di Indonesia, memiliki visi untuk mengangkat nama Indonesia sebagai negara yang berprestasi dan dihormati dalam arena *e-sports* internasional. Dengan tiga misi utama, PBESI berkomitmen untuk: pertama, mempromosikan semangat kompetisi yang positif dengan menanamkan nilai-nilai seperti persahabatan, rasa hormat, dan keunggulan; kedua, membangun kerjasama yang erat dan menguntungkan dengan semua pihak yang terlibat dalam *e-sports*; dan ketiga, mendorong pertumbuhan komunitas serta industri *e-sports* di Indonesia. Selain itu, PBESI juga bertekad untuk menciptakan ekosistem *e-sports* yang berlandaskan pada pendidikan, guna menghasilkan sumber daya manusia yang sehat, bugar,

dan kompeten, serta berpartisipasi secara aktif dalam pengembangan *e-sports* di tingkat regional maupun global. (Wibisono, 2024)

Pemerintah Indonesia menginisiasi pembentukan PBESI, sebuah organisasi yang bertujuan untuk mengkoordinasikan dan mendukung perkembangan gaming dan *e-sports* di negara tersebut. PBESI, yang merupakan kependekan dari Pengurus Besar *e-sports* Indonesia, berfungsi sebagai payung bagi berbagai aspek olahraga elektronik, termasuk pelatihan dan pengumpulan para gamer serta atlet *e-sports*. Dengan dukungan dari tim *e-sports* lokal, PBESI berambisi untuk mengembangkan ekosistem *e-sports* yang kuat dan berkelanjutan, serta memposisikan Indonesia sebagai pusat *e-sports* yang dinamis dan terdepan di Asia. Misi organisasi ini mencakup promosi dan kemajuan *e-sports* di Indonesia, dengan tujuan menjadikan negara ini sebagai inti kegiatan *e-sports* yang paling aktif dan menarik.

Peran pemerintah dalam mendorong pertumbuhan industri *e-sports* tidak dapat dipandang sebelah mata. Pemerintah memiliki kapasitas untuk menciptakan ekosistem yang kondusif bagi perkembangan *e-sports* dengan menyediakan infrastruktur yang memadai, seperti arena kompetisi bertaraf internasional. Selain itu, pemerintah juga dapat berperan aktif dalam merumuskan kebijakan yang mendukung pertumbuhan industri ini, seperti memberikan insentif pajak bagi perusahaan yang bergerak di bidang *e-sports* atau mengalokasikan anggaran untuk pembinaan atlet *e-sports*. Dengan demikian, pemerintah dapat menciptakan lingkungan yang memungkinkan *e-sports* berkembang secara berkelanjutan dan berkontribusi pada perekonomian nasional. Selain itu, pemerintah dapat berperan dalam pengaturan standar industri yang akan menjamin kesejahteraan pemain, tim, dan penyelenggara event (EO) (Rahmania & Aziz, 2023). Dengan demikian, Pemerintah juga perlu berperan aktif dalam pembinaan atlet *e-sports*. Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai program, seperti pelatihan, pembinaan mental, dan dukungan finansial. Dengan adanya pembinaan yang sistematis, atlet *e-sports* Indonesia dapat meningkatkan kualitas permainannya dan bersaing di tingkat internasional.

Selain itu, pemerintah juga perlu bekerja sama dengan federasi *e-sports* untuk menyusun kurikulum pelatihan yang komprehensif dan mengembangkan program sertifikasi untuk pelatih *e-sports*.

### 3. Manajemen

Manajemen adalah proses dinamis yang melibatkan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Stonner, manajemen adalah proses perencanaan, pengorganisasian, memimpin, dan mengawasi usaha-usaha dari anggota organisasi dan dari sumber-sumber organisasi lainnya untuk mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan (Maleha, 2016). Secara sederhana, manajemen adalah seni dan ilmu dalam mengelola organisasi. Sebagai sebuah ilmu, manajemen memiliki landasan teori yang kuat dan sistematis. Konsep-konsep seperti perencanaan strategis, struktur organisasi, kepemimpinan, dan motivasi karyawan merupakan bagian integral dari studi manajemen. Namun, manajemen juga melibatkan aspek seni, di mana manajer dituntut untuk memiliki keterampilan interpersonal yang baik, kreativitas, dan intuisi dalam mengambil keputusan, terutama dalam situasi yang kompleks dan tidak pasti.

Perkembangan manajemen telah mengalami evolusi yang signifikan seiring dengan perkembangan zaman. Pendekatan klasik yang berfokus pada efisiensi dan produktivitas sebagai kunci keberhasilan organisasi telah mengalami pergeseran. Pendekatan modern memberikan perhatian yang lebih besar pada aspek manusia dalam organisasi, seperti motivasi, kepuasan kerja, dan pengembangan karyawan. Selain itu, isu-isu seperti keberlanjutan, etika bisnis, dan tanggung jawab sosial juga semakin menjadi perhatian dalam dunia manajemen. Pendekatan klasik diwakili oleh tokoh-tokoh seperti Frederick Taylor dan Henri Fayol, yang mengembangkan prinsip-prinsip manajemen ilmiah. Pendekatan modern, di sisi lain, dipengaruhi oleh teori-teori seperti teori hubungan manusia, teori sistem, dan teori kontingensi. (Kerjoo, 2022)

Secara umum, manajemen memiliki empat fungsi utama, yaitu perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan. Perencanaan berfungsi sebagai landasan bagi organisasi untuk menentukan tujuan yang jelas dan strategi untuk mencapainya. Melalui perencanaan, organisasi dapat mengantisipasi perubahan lingkungan dan mengambil langkah-langkah proaktif untuk menghadapi tantangan yang akan datang. Pengorganisasian berkaitan dengan penentuan struktur organisasi, pembagian tugas, dan pendelegasian wewenang. Fungsi ini memastikan bahwa sumber daya organisasi, baik manusia maupun material, dapat digunakan secara efektif dan efisien. Pengarahan melibatkan proses memotivasi karyawan, memberikan arahan, dan mengkomunikasikan visi organisasi. Sementara itu, pengawasan bertujuan untuk memantau kinerja organisasi, mengidentifikasi penyimpangan dari rencana, dan mengambil tindakan korektif jika diperlukan.

Manajemen memainkan peran yang sangat penting dalam keberhasilan suatu organisasi. Manajemen yang efektif tidak hanya berfokus pada pencapaian tujuan jangka pendek, tetapi juga pada pengembangan visi jangka panjang organisasi. Melalui perencanaan yang matang, pengorganisasian yang efisien, kepemimpinan yang inspiratif, dan pengendalian yang efektif, manajemen dapat meningkatkan produktivitas, kualitas, dan inovasi dalam organisasi. Selain itu, manajemen juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan kerja yang positif dan memotivasi karyawan untuk memberikan kontribusi terbaiknya.

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang pesat, manajemen bisnis mengalami transformasi yang signifikan. Manajer modern dihadapkan pada berbagai tantangan kompleks yang memerlukan kemampuan adaptasi dan inovasi yang tinggi untuk dapat bersaing dan bertahan. Beberapa contoh tantangan tersebut meliputi persaingan bisnis yang semakin ketat, perubahan preferensi konsumen, serta ketidakpastian ekonomi global. Untuk dapat berhasil dalam lingkungan bisnis yang dinamis, manajer harus memiliki kemampuan berpikir strategis, mengelola

perubahan, dan membangun hubungan yang kuat dengan berbagai pemangku kepentingan. Selain itu, manajer juga harus mampu mengembangkan kemampuan kepemimpinan, mengelola tim, dan membuat keputusan yang tepat dalam situasi yang tidak pasti.

Manajemen *e-sports* melibatkan strategi dan koordinasi dalam mengelola aspek-aspek penting dari permainan yang bersifat kompetitif pada tingkat profesional. Seorang manajer di bidang ini bertanggung jawab atas berbagai kegiatan, mulai dari mengelola tim atau organisasi, hingga mengatur turnamen dan berkolaborasi dengan sponsor. Kegiatan ini termasuk merekrut dan melatih atlet, merundingkan kontrak dan kesepakatan sponsor, mengatur anggaran dan jadwal, mengawasi kegiatan pemasaran dan branding, serta mengembangkan strategi dan menangani masalah yang muncul (Rong & Li, 2024). Manajemen *e-sports* memiliki peran yang sangat penting dalam kesuksesan sebuah tim. Dengan memahami tugas-tugas dan keterampilan yang diperlukan, dapat berkontribusi dalam pengembangan industri *e-sports* yang semakin berkembang.

Dalam konteks manajemen sumber daya manusia, manajer *e-sports* harus memiliki kemampuan untuk mengelola dan mengembangkan tim yang efektif. Ini termasuk merekrut dan melatih atlet yang berpotensi, mengembangkan program pelatihan yang efektif, dan menciptakan lingkungan kerja yang positif dan mendukung. Selain itu, manajer *e-sports* juga harus memiliki kemampuan untuk mengelola konflik dan masalah yang muncul dalam tim, serta memiliki kemampuan untuk berkomunikasi efektif dengan atlet, sponsor, dan stakeholder lainnya. Menurut Simamora (2006) Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) adalah sebagai pendayagunaan, pengembangan, penilaian, pemberian balasan jasa dan pengelolaan terhadap individu anggota organisasi atau kelompok bekerja (Dr. Asmirin Noor, M.M, dkk., 2023). Dengan demikian, manajemen sumber daya manusia dalam *e-sports* memiliki peran yang sangat penting dalam kesuksesan sebuah tim.

#### 4. Kesejahteraan

Kesejahteraan merupakan kondisi di mana individu atau kelompok masyarakat merasa puas dan bahagia dengan kehidupan mereka. Konsep ini telah menjadi fokus kajian berbagai disiplin ilmu, mulai dari filsafat, ekonomi, hingga ilmu sosial. Kesejahteraan tidak hanya mencakup aspek material seperti ekonomi, namun juga mencakup aspek non-material seperti sosial, psikologis, dan spiritual. Dalam konteks masyarakat modern, kesejahteraan sering dikaitkan dengan kualitas hidup yang baik, meliputi kesehatan fisik dan mental, hubungan sosial yang positif, serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.

Menurut Nasikun (1993), indikator kesejahteraan dapat digambarkan sebagai makna dari konsep martabat manusia melalui empat indikator: rasa aman (security), kesejahteraan (welfare), kebebasan (freedom), dan jati diri. Adapun menurut Badan Pusat Statistik, beberapa indikator digunakan untuk mengukur tingkat kesejahteraan sosial rumah tangga sebuah wilayah. Indikator-indikator ini termasuk tingkat pendapatan keluarga, komposisi pengeluaran rumah tangga dengan membandingkan pengeluaran pangan dan non pangan, tingkat pendidikan keluarga, tingkat kesehatan keluarga, dan kondisi rumah serta kondisi fasilitasnya.

Kesejahteraan memiliki dimensi yang sangat luas dan kompleks. Secara umum, kesejahteraan dapat dibagi menjadi beberapa dimensi utama, yaitu:

1. Kesejahteraan ekonomi: Meliputi pendapatan, pekerjaan, keamanan finansial, dan akses terhadap barang dan jasa.
2. Kesejahteraan sosial: Meliputi hubungan sosial, dukungan sosial, rasa memiliki, dan partisipasi dalam masyarakat.
3. Kesejahteraan kesehatan: Meliputi kesehatan fisik, mental, dan sosial, serta akses terhadap layanan kesehatan.
4. Kesejahteraan pendidikan: Meliputi akses terhadap pendidikan, kualitas pendidikan, dan kesempatan untuk mengembangkan potensi diri.

5. Kesejahteraan lingkungan: Meliputi kualitas lingkungan hidup, akses terhadap sumber daya alam, dan keberlanjutan lingkungan.

Kesejahteraan individu merupakan hasil interaksi kompleks antara faktor internal dan eksternal. Faktor internal, seperti kepribadian, sikap, dan nilai-nilai yang dianut seseorang, memainkan peran yang sangat penting dalam menentukan tingkat kepuasan hidup. Individu dengan tingkat optimisme yang tinggi, resiliensi yang kuat, dan nilai-nilai positif cenderung memiliki kesejahteraan yang lebih baik. Selain itu, keterampilan sosial, kemampuan mengatasi stres, dan kecerdasan emosional juga berkontribusi pada kesejahteraan individu. Sedangkan faktor eksternal meliputi kondisi sosial, ekonomi, dan politik di sekitar kita juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesejahteraan individu dan kelompok. Adapun pemberian upah merupakan salah satu aspek yang cukup penting terkait dengan perlindungan atlet baik dari sisi ekonomi ataupun kesejahteraan dan jaminan sosial para pekerja (Manaaf dkk., 2023)

Faktor-faktor eksternal seperti status sosial ekonomi, akses terhadap sumber daya, kualitas lingkungan hidup, dan stabilitas politik dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental, serta peluang untuk mencapai tujuan hidup. Ketidaksetaraan sosial, kemiskinan, dan konflik dapat menjadi penghalang bagi peningkatan kesejahteraan. Beberapa faktor yang secara signifikan mempengaruhi kesejahteraan antara lain:

1. Status sosial ekonomi: Pendapatan, pendidikan, dan pekerjaan merupakan faktor utama yang menentukan tingkat kesejahteraan seseorang.
2. Kesehatan: Kesehatan fisik dan mental yang baik merupakan fondasi bagi kesejahteraan yang lebih luas.
3. Dukungan sosial: Hubungan yang kuat dengan keluarga, teman, dan komunitas memberikan rasa aman dan dukungan.
4. Lingkungan fisik: Kualitas lingkungan hidup, seperti udara bersih, air bersih, dan tempat tinggal yang layak, sangat penting untuk kesejahteraan.

5. Kebijakan pemerintah: Kebijakan pemerintah di bidang ekonomi, sosial, dan lingkungan memiliki dampak yang signifikan terhadap kesejahteraan masyarakat.

Dalam konteks *E-sports*, Kesejahteraan atlet *e-sports* tidak hanya ditentukan oleh aspek finansial, tetapi juga oleh keseimbangan antara kehidupan pribadi dan karier profesional. Tekanan untuk mencapai prestasi tinggi dapat menyebabkan stres dan kelelahan, sehingga penting bagi atlet *e-sports* untuk memiliki waktu yang cukup untuk beristirahat, bersosialisasi, dan melakukan aktivitas yang menyenangkan. Dukungan dari keluarga, teman, dan organisasi *e-sports* sangat penting untuk membantu atlet menjaga keseimbangan hidup yang sehat dan mencegah burnout. kesejahteraan atlet *e-sports* melibatkan beberapa aspek utama yang perlu dijadikan indikator, yaitu:

1. Kesejahteraan Finansial: Atlet mendapatkan penghasilan yang stabil dari kompetisi, sponsor, dan kontrak.
2. Kesehatan Fisik dan Mental: Atlet mendapatkan ketersediaan layanan kesehatan bagi atlet, program keseimbangan antara latihan dan istirahat untuk mencegah burnout.
3. Keamanan dan Jaminan Sosial: Atlet mendapatkan adanya asuransi atau perlindungan kesehatan bagi atlet, jaminan untuk masa depan setelah pensiun dari dunia *e-sports* dan perlindungan terhadap eksploitasi kontrak yang tidak adil.
4. Dukungan dan Lingkungan Sosial: Atlet mendapatkan hubungan baik dengan manajemen, pelatih, dan sesama atlet.

Menurut Hasibuan, kesejahteraan atlet merupakan faktor kunci dalam mempertahankan performa dan loyalitas mereka terhadap komunitas atau tim (Dr. Asmirin Noor, M.M, dkk., 2023). Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesejahteraan atlet *e-sports* dan menyediakan dukungan yang memadai untuk membantu mereka mencapai keseimbangan hidup yang optimal.

Kesehatan mental merupakan aspek krusial dalam kesejahteraan atlet *e-sports*. Faktor-faktor seperti tekanan kompetisi, tuntutan publik, dan jadwal yang padat dapat memicu masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan gangguan tidur. Oleh karena itu, penting bagi atlet *e-sports* untuk mendapatkan dukungan psikologis yang memadai untuk menjaga kesehatan mental mereka. Selain itu, organisasi *e-sports* harus menciptakan lingkungan yang mendukung dan terbuka bagi para atlet untuk berbicara tentang masalah kesehatan mental mereka tanpa takut dihakimi.

Dukungan sosial juga memainkan peran penting dalam kesejahteraan atlet *e-sports*. Keluarga, teman, dan komunitas *e-sports* berperan sebagai sumber dukungan emosional dan motivasi bagi atlet. Selain itu, organisasi *e-sports* juga harus menyediakan dukungan yang memadai, seperti fasilitas latihan yang memadai, program pelatihan, dan akses ke layanan kesehatan. Dengan demikian, atlet *e-sports* dapat mempertahankan kesejahteraan mental dan fisik mereka, serta mencapai prestasi optimal dalam kompetisi.

Kesejahteraan sering diartikan sebagai serangkaian program kebijakan yang dijalankan oleh negara untuk memberikan perlindungan sosial dan publik kepada warganya. Ini mencakup berbagai inisiatif yang dirancang untuk menjamin bahwa semua individu memiliki akses ke sumber daya dasar dan dukungan yang mereka butuhkan untuk menjalani kehidupan yang layak dan produktif. (Dahlan & 'Irfaan, 2014). Kesejahteraan atlet merupakan sebuah topik yang kompleks dan penuh tantangan. Di satu sisi, ada atlet yang berhasil meraih keberhasilan finansial pasca pencapaian di arena olahraga, namun di sisi lain, banyak juga yang terjerumus dalam kesulitan ekonomi setelah masa pensiun. Janji hadiah dan bonus seringkali tidak terwujud, meninggalkan pertanyaan tentang tanggung jawab kesejahteraan atlet; apakah itu federasi olahraga, pemerintah, atau entitas lain. Pentingnya jaminan kesejahteraan untuk meningkatkan performa atlet. (Pranoto & Sa'adah, 2021). Namun, realitasnya setiap atlet berada dalam kondisi yang unik, dengan faktor-faktor seperti dukungan, manajemen keuangan, dan kebijakan yang beragam mempengaruhi kesejahteraan

mereka. Dalam hal ini, setiap anggota saling bekerjasama secara kompak dalam mengatur keuangan komunitas dengan sebaik-baiknya (Shofiyulloh, 2021).

Kesejahteraan atlet *e-sports* dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kondisi di mana atlet tidak hanya memiliki akses terhadap jaminan sosial yang memadai, tetapi juga merasakan kepuasan terhadap kehidupan pribadi dan profesional mereka. Kesejahteraan ini mencakup aspek finansial, kesehatan fisik dan mental, serta dukungan sosial dari keluarga, teman, dan komunitas *e-sports*. Hal ini sejalan dengan pandangan Asmirin Noor, bahwa kesejahteraan tidak hanya melibatkan aspek finansial, tetapi juga mencakup dukungan sosial, psikologis, dan pengembangan diri (Dr. Asmirin Noor, M.M, dkk., 2023). Dengan mengimplementasikan nilai-nilai kebersamaan dan kepedulian, komunitas dapat menciptakan sistem yang lebih baik dalam menjamin kesejahteraan anggotanya, sehingga mereka dapat berkontribusi secara optimal bagi kemajuan bersama.

Kesejahteraan atlet *e-sports* tidak hanya terfokus pada aspek material, tetapi juga mencakup dimensi non-material yang penting, seperti kesempatan untuk berkembang dan belajar secara berkelanjutan. Dalam konteks ini, kesejahteraan atlet *e-sports* dapat didefinisikan sebagai kondisi di mana mereka memiliki akses ke program pelatihan yang berkualitas, peluang untuk meningkatkan keterampilan, serta dukungan untuk mengejar pendidikan lebih lanjut. Selain itu, kesejahteraan atlet *e-sports* juga mencakup aspek psikologis yang signifikan, seperti kepuasan kerja, motivasi, dan keseimbangan antara kehidupan pribadi dan karier profesional. Kesejahteraan atlet *e-sports* dipengaruhi oleh lingkungan yang kondusif dan mendukung, baik di dalam maupun di luar organisasi *e-sports*. Lingkungan yang ideal ini meliputi infrastruktur yang memadai, budaya organisasi yang positif, dan kebijakan yang melindungi hak-hak atlet.

Dalam konteks ini, kesejahteraan atlet *e-sports* didefinisikan sebagai kondisi di mana atlet merasa aman, dihargai, dan memiliki kesempatan untuk berkontribusi secara maksimal, sehingga dapat mencapai potensi

mereka secara optimal. Konsep ini mengintegrasikan aspek fisik, mental, dan finansial, di mana atlet tidak hanya memiliki kondisi kesehatan yang prima, tetapi juga stabilitas finansial yang memungkinkan mereka untuk fokus pada pengembangan karier. Kesejahteraan dipandang sebagai hasil dari interaksi antara individu (atlet) dengan sistem sosial (program jaminan sosial) yang memberikan rasa aman dan kenyamanan sehingga atlet dapat berkarier secara optimal dalam industri *e-sports*. Definisi ini mengadopsi perspektif yang holistik, sejalan dengan konsep kesejahteraan umum yang menekankan pada kualitas hidup secara menyeluruh. Oleh karena itu, perlunya pendekatan yang lebih personal dan terstruktur dalam menangani isu kesejahteraan atlet.

## B. Landasan Teologis

### 5. E-sports Menurut Padangan Islam

Dalam Islam setiap aktivitas yang dilakukan oleh manusia, termasuk hiburan dan permainan, harus sesuai dengan prinsip-prinsip syariah. E-sports, sebagai salah satu bentuk permainan modern yang berkembang pesat, memiliki aspek yang perlu dikaji dari perspektif Islam untuk memastikan apakah sesuai dengan nilai-nilai Islam atau tidak. Menurut Syaikh al-Syāsī hukum asal dari bermain game atau permainan elektronik adalah boleh selama tidak menyebabkan terpengaruhnya kewajiban syar'i dan juga tidak menyebabkan dampak buruk bagi pemainnya (Musyirul Haq dkk., 2024).

Islam tidak melarang permainan dan hiburan selama tetap dalam batas-batas yang diperbolehkan. Permainan yang bermanfaat, tidak melalaikan dari kewajiban agama, serta tidak mengandung unsur haram diperbolehkan dalam Islam. Dalam sebuah hadis, Rasulullah bersabda :

كُلُّ شَيْءٍ لَيْسَ مِنْ ذِكْرِ اللَّهِ فَهُوَ لَعْوٌ وَلَهُوَ إِلَّا أَرْبَعَةٌ خِصَالٍ : مَشْيُ بَيْنَ الْعَرَضَيْنِ ، وَتَأْدِيَةُ فَرَسِهِ ، وَمُلاَعِبَتُهُ أَهْلَهُ ، وَتَعْلِيمُ السَّبَّاحَةِ

*"Segala sesuatu yang di dalamnya tidak terdapat dzikir kepada Allah adalah permainan yang sia-sia, kecuali empat perkara: seseorang yang berjalan di antara dua sasaran panahan, seseorang yang melatih kudanya, seseorang yang bermain dengan keluarganya, dan seseorang yang belajar berenang."* (HR. An-Nasa'i dan Ahmad).

Dari hadis ini, dapat diambil pelajaran bahwa *e-sports* diperbolehkan selama memiliki manfaat, baik secara fisik maupun mental. Permainan yang melatih keterampilan, meningkatkan kebugaran tubuh, atau memberikan hiburan yang sehat dapat menjadi bagian dari aktivitas yang dianjurkan, selama tidak melalaikan kewajiban agama dan tidak membawa dampak negatif. Oleh karena itu, Islam memberikan ruang bagi permainan yang bermanfaat dan menghindari permainan yang mengandung unsur kemaksiatan atau melalaikan dari tujuan hidup yang lebih besar, yaitu beribadah kepada Allah. *E-sports*, sebagai cabang olahraga digital, dapat dikategorikan sebagai hiburan yang diperbolehkan jika memenuhi beberapa kriteria, yaitu:

1. Tidak melalaikan kewajiban agama: Pemain tidak boleh meninggalkan shalat, puasa, dan kewajiban lainnya karena terlalu fokus pada permainan.
2. Tidak mengandung unsur haram: Permainan yang mengandung unsur judi, kekerasan berlebihan, atau konten tidak senonoh harus dihindari.
3. Memberikan manfaat: Jika *e-sports* dapat menjadi sumber penghasilan halal, mengasah keterampilan, serta menjadi sarana dakwah atau membangun komunitas positif, maka hal ini dapat diperbolehkan.

## 6. Manajemen Menurut Islam

Dalam perspektif Islam, manajemen bukan sekadar upaya mengatur dan mengoordinasikan sumber daya, tetapi juga merupakan bentuk ibadah yang mencerminkan ketaatan kepada Allah SWT. Manajemen dalam Islam mencakup berbagai aspek kehidupan, baik dalam kepemimpinan, administrasi, ekonomi, pendidikan, maupun sosial. Prinsip utama dalam

manajemen Islam adalah tauhid (keesaan Allah) sebagai landasan utama dalam segala tindakan, amanah (tanggung jawab) dalam menjalankan tugas, adil (keadilan dalam keputusan dan tindakan tanpa memihak), serta musyawarah (pengambilan keputusan secara kolektif berdasarkan hikmah dan kebijaksanaan).

Seorang pemimpin atau manajer dalam Islam harus menjalankan tugasnya dengan penuh integritas, mengutamakan kemaslahatan bersama, serta menyeimbangkan antara kepentingan individu dan masyarakat. Keputusan yang diambil tidak boleh didasarkan pada kepentingan pribadi semata, melainkan harus memperhatikan prinsip keadilan dan kesejahteraan yang lebih luas. Selain itu, Islam menekankan pentingnya kejujuran, transparansi, dan etika dalam menjalankan kepemimpinan, baik dalam dunia bisnis, pemerintahan, maupun organisasi sosial.

Manajemen dalam Islam bukan hanya sekadar konsep pengelolaan yang berfokus pada efektivitas dan efisiensi, tetapi juga bertujuan untuk menciptakan keseimbangan antara kepentingan dunia dan akhirat. Setiap keputusan dan kebijakan yang diambil harus berlandaskan nilai-nilai Islam, dengan mempertimbangkan kebermanfaatannya bagi masyarakat serta mendapatkan ridha Allah SWT. Oleh karena itu, manajemen Islam mengajarkan bahwa keberhasilan bukan hanya diukur dari pencapaian material, tetapi juga dari keberkahan, keadilan, dan tanggung jawab sosial.

Sebagaimana Allah menyatakan dalam Al Qur'an surah Al-Insyirah 6-7 sebagai berikut :

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ۚ

*“Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap”.* (Q.S Al-Insyirah 6-7).

Ayat ini menekankan bahwa setiap kesulitan yang dihadapi manusia pasti akan disertai dengan kemudahan. Ini menunjukkan bahwa dalam kehidupan, termasuk dalam konteks manajemen, tidak ada hambatan yang tanpa solusi. Dalam dunia bisnis, kepemimpinan, maupun organisasi,

tantangan sering kali muncul dalam berbagai bentuk, seperti kesulitan keuangan, perbedaan pendapat dalam tim, atau hambatan dalam mencapai tujuan. Namun, Islam mengajarkan bahwa setiap kesulitan bukanlah akhir, melainkan bagian dari proses yang akan mengantarkan kepada kemudahan. Oleh karena itu, Islam telah mengatur bahwa dalam menjalankan aktivitas bisnis harus berpatokan kepada prinsip-prinsip syariah Islam, dengan mengacu kepada Al-Qur'an dan hadist (Nova Yanti Maleha, 2016).

## 7. Kesejahteraan

Dalam pandangan Islam, kesejahteraan dimaknai dengan istilah "falah", yang merujuk pada kesejahteraan holistik dan seimbang antara dimensi material dan spiritual, individual dan sosial. Falah mencakup kesejahteraan di dunia dan akhirat. Kesejahteraan di dunia meliputi:

1. Kelangsungan hidup (Survival/Baqa) : terpenuhi kebutuhan dasar manusia seperti pangan, sandang, dan papan.
2. Kebebasan dari kemiskinan (Freedom from Want/Ghana): memaksimalkan kemampuan dalam memenuhi kebutuhan hidup dengan layak dan terbebas dari kemiskinan.
3. Kekuatan dan kehormatan (Power and Honour/'Izzah) : memiliki kekuatan dan kehormatan di mata manusia dan Allah SWT.

Sedangkan, kesejahteraan di akhirat meliputi:

1. Kelangsungan hidup yang abadi artinya mendapatkan kehidupan abadi di surga.
2. Kesejahteraan abadi dengan menikmati kenikmatan surga yang tak terhingga.
3. Kemuliaan abadi dengan upaya mendapatkan kemuliaan dan kehormatan di hadapan Allah SWT. Sebagaimana Allah menyatakan dalam Al Qur'an surah Al-Baqarah ayat 201 sebagai berikut :

وَمِنْهُمْ مَنْ يَقُولُ رَبَّنَا آتِنَا فِي الدُّنْيَا حَسَنَةً وَفِي الْآخِرَةِ حَسَنَةً وَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

Di antara mereka ada juga yang berdoa, “Ya Tuhan kami, berilah kami kebaikan di dunia dan kebaikan di akhirat serta lindungilah kami dari azab neraka.” (Q.S Al-Baqarah /2 : 201).

Dalam kehidupan di dunia, ada tiga cakupan dari faham itu sendiri seperti : kelanjutan hidup, kebebasan mencapai keinginan yang haqiqi, dan kekuatan serta kehormatan. Sedangkan dalam kehidupan akhiratnya mencakup kelangsungan hidup, kesejahteraan, kemuliaan dan keselamatan yang abadi (Damiri, 2020).

### C. Kajian Pustaka

Rangkuman sistematis dari berbagai sumber literatur, seperti jurnal ilmiah, buku, dan dokumen lainnya. Rangkuman ini mencakup teori, konsep, temuan, dan informasi terkini yang berkaitan dengan topik penelitian. Tujuannya adalah untuk memberikan landasan teoretis yang kuat bagi penelitian yang akan dilakukan (Hariningsih, 2014).

Penelitian ini berawal dari latar belakang masalah yang membahas keterlibatan komunitas *e-sports* dengan menitikberatkan pada kesejahteraan atlet Explosive Gamingteam Banjarnegara. Peneliti menemukan beberapa karya yang telah meneliti tentang perkembangan *e-sports* dalam perkembangan teknologi. Oleh karena itu, peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu untuk dijadikan referensi dalam penelitian yang berhubungan dengan masalah yang telah disebutkan diatas.

#### 1. Penelitian Terdahulu

Pertama, penelitian yang dilakukan (Turnip & Hukom, 2023), penelitiannya menggarisbawahi bahwa meskipun industri *e-sports* di Indonesia memiliki potensi besar, namun perkembangannya masih dihadapkan pada sejumlah tantangan. Penelitian tersebut mengidentifikasi kurangnya regulasi yang jelas, minimnya dukungan pemerintah, dan terbatasnya infrastruktur sebagai faktor penghambat utama.

Kedua, studi yang berjudul “Strategi Pengembangan Industri Kreatif Subsektor Games di Kota Malang” di Kota Malang menunjukkan bahwa perkembangan industri kreatif games memberikan kontribusi positif terhadap pertumbuhan ekonomi lokal. Studi ini menemukan bahwa adanya ekosistem yang mendukung, seperti keberadaan sejumlah perguruan tinggi dan komunitas kreatif, berkontribusi pada pertumbuhan subsektor games. (ismu & Oase, 2021)

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh (Abdurrahman Mulachela, 2020) dalam penelitiannya menganalisis kondisi industri game di Indonesia dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Studi ini menemukan bahwa struktur rantai nilai global yang ada saat ini tidak menguntungkan bagi Indonesia, karena sebagian besar keuntungan industri game dinikmati oleh perusahaan asing.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh (Munir, 2023) telah mengidentifikasi empat faktor kritis keberhasilan dalam industri *e-sports* di Indonesia, yaitu keragaman genre gim, dukungan komunitas, penguasaan media, dan dukungan dana. Temuan ini dapat dijadikan landasan teori untuk menganalisis lebih lanjut faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja tim *e-sports* profesional di Indonesia.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh (Lim & Setiawan, 2022) Penelitian ini memberikan kontribusi yang penting dalam memahami bagaimana industri *e-sports* dapat beradaptasi dengan perubahan lingkungan bisnis yang disebabkan oleh pandemi. Temuan-temuannya dapat dijadikan acuan bagi pelaku industri *e-sports* dan pemerintah dalam merancang strategi pengembangan industri ini di masa depan.

Keenam, Penelitian yang dilakukan oleh (Ivan & Rahmania, 2021) mengisi kekosongan ini dengan mengidentifikasi tantangan dan peluang pengembangan *e-sports* di daerah tersebut. Meskipun beberapa penelitian telah membahas mengenai *e-sports* di Indonesia, namun penelitian yang berfokus pada tingkat kabupaten seperti Pandeglang masih sangat terbatas.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh (Nugraha & Subagio, 2021) di Jawa Timur menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki persepsi positif terhadap *e-sports* sebagai olahraga prestasi. Studi ini mengindikasikan adanya potensi besar untuk mengembangkan *e-sports* sebagai cabang olahraga yang diakui secara luas.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh (Muzhaffar Manaaf dkk., t.t.) mengisi kekosongan ini dengan mengidentifikasi perlunya regulasi yang lebih jelas untuk melindungi hak-hak pemain *e-sports*. Meskipun beberapa penelitian telah membahas industri *e-sports* di Indonesia, namun penelitian yang secara khusus menganalisis status hukum pemain *e-sports* masih sangat terbatas.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh (Iqbal dkk., 2024) memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman mengenai minat dan persepsi remaja terhadap *e-sports* di Kota Padang. Studi ini mengidentifikasi beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat remaja terhadap *e-sports*, seperti pengaruh teman sebaya dan peran orang tua. Temuan ini dapat dijadikan dasar untuk merancang program pengembangan *e-sports* yang lebih terarah bagi remaja.

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh (Idhohuddin & Wahyudi, 2020) memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman mengenai minat siswa terhadap *e-sports* di lingkungan sekolah. Studi ini menunjukkan bahwa *e-sports* memiliki potensi untuk menjadi salah satu kegiatan yang menarik bagi siswa. Temuan ini dapat dijadikan dasar untuk merancang program pengembangan *e-sports* yang lebih terarah di sekolah.

**Tabel 2. 1** Penelitian terdahulu

| Judul Penelitian                                                                                                                     | Hasil Penelitian                                                                                                                                         | Persamaan                                                                                                                                                                                                | Perbedaan                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pengaruh Perkembangan Industri <i>E-sports</i> Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia (Turnip & Hukom, 2023a)                        | Industri <i>e-sports</i> menunjukkan kontribusi positif terhadap pertumbuhan ekonomi di Indonesia dari aspek pendapatan, terbukanya lapangan kerja baru. | Penelitian ini membahas tentang perkembangan industri <i>e-sports</i> yang berkontribusi positif terhadap pertumbuhan ekonomi di Indonesia yang bersifat Nasional dan berdampak pada kesejahteraan atlet | Pada penelitian saya mengarah analisis manajemen komunitas <i>e-sports</i> dalam meningkatkan kesejahteraan atlet komunitas Explosive Gamingteam Banjarnegara yang bersifat lokal      |
| Strategi Pengembangan Industri Kreatif Subsektor Games Di Kota Malang (Ismu And Oase, 2021)                                          | Penelitian ini membahas tentang keberhasilan dan rancangan pengembangan Industri Kreatif <i>games</i> di kota malang.                                    | Persamaan dari penelitian ini adalah membahas tentang pengembangan industri kreatif <i>game</i>                                                                                                          | Penelitian saya membahas analisis manajemen komunitas <i>e-sports</i> dalam meningkatkan kesejahteraan atlet komunitas Explosive Gamingteam Banjarnegara.                              |
| Analisis Perkembangan Industri Game Di Indonesia Melalui Pendekatan Nilai Global (Global Value Chain), (Abdurrahman Mulachela, 2020) | Penelitian ini menghasilkan dampak perkembangan industri <i>game</i> Indonesia terhadap perekonomian Indonesia.                                          | Persamaan mengenai perkembangan industri <i>game</i> dan dampak ekonomi industri yang dihasilkan dari <i>e-sports</i>                                                                                    | Pada penelitian saya mengarah pada analisis manajemen komunitas <i>e-sports</i> dalam meningkatkan kesejahteraan atlet komunitas Explosive Gamingteam Banjarnegara yang bersifat lokal |

| Judul Penelitian                                                                                                                           | Hasil Penelitian                                                                                                                                                  | Persamaan                                                                      | Perbedaan                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Faktor Sukses Kritis Bisnis Pengelola Team Profesional E-Sports (Munir, 2023)                                                              | Penelitian ini membahas faktor-faktor sukses kritis dalam bisnis pengelola team professional e-sports di Indonesia.                                               | Pada penelitian ini menyajikan kesamaan mengenai pengelolaan industri e-sports | Pada penelitian saya mengarah pada analisis manajemen komunitas e-sports dalam meningkatkan kesejahteraan atlet komunitas Explosive Gamingteam Banjarnegara yang bersifat lokal |
| DAMPAK PANDEMI COVID-19 TERHADAP PERKEMBANGAN EVENT E-SPORTS DI INDONESIA (Lim And Setiawan, 2022)                                         | Penelitian ini membahas perkembangan subsektor industri kreatif di Indonesia pada masa pademi Covid-19 dan menempatkan pasar industri game ke-16 di asia tenggara | Pada penelitian ini menyajikan kesamaan mengenai perkembangan e-sports         | Pada penelitian saya mengarah pada analisis manajemen komunitas e-sports dalam meningkatkan kesejahteraan atlet komunitas Explosive Gamingteam Banjarnegara yang bersifat lokal |
| Pekembangan E-sports Dari Perspektif Pelaku E-sports (Event Organizer Dan Team E-sports) Di Kabupaten Pandeglang (Ivan And Rahmania, 2021) | Penelitian ini membahas perkembangan e-sports di kabupaten pandeglang dan hambatan yang dihadpi pelaku e-sports.                                                  | Pada penelitian ini menyajikan kesamaan mengenai perkembangan e-sports         | Pada penelitian saya mengarah pada analisis manajemen komunitas e-sports dalam meningkatkan kesejahteraan atlet komunitas Explosive Gamingteam Banjarnegara yang bersifat lokal |
| Tantangan Dan Peluang E-sports                                                                                                             | Pada penelitian ini membahas                                                                                                                                      | Dalam penelitian ini menyajikan                                                | Pada penelitian saya mengarah                                                                                                                                                   |

| Judul Penelitian                                                                                                                            | Hasil Penelitian                                                                                                                                                         | Persamaan                                                                 | Perbedaan                                                                                                                                                                              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dalam Keolahragaan Nasional (Wahyuni And Dinar, 2020).                                                                                      | tantangan yang dihadapi <i>e-sports</i> dan peluang yang di manfaatkan oleh <i>e-sports</i> untuk menjadi lebih baik lagi                                                | kesamaan mengenai tantangan dan peluang <i>e-sports</i> untuk berkembang. | pada analisis manajemen komunitas <i>e-sports</i> dalam meningkatkan kesejahteraan atlet komunitas Explosive Gamingteam Banjarnegara yang bersifat lokal                               |
| Perlindungan Hak Upah Pemain Profesional Game Online: Analisis Peraturan Perundang-Undangan Ketenagakerjaan (Muzhaffar Manaaf Et Al., N.D.) | Pada penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan <i>e-sports</i> di Indonesia masih berkembang dan belum terdapat peraturan-peraturan hukum yang mengatur dengan jelas. | Pada penelitian ini memiliki persamaan pendapatan pemain <i>e-sports</i>  | Pada penelitian saya mengarah pada analisis manajemen komunitas <i>e-sports</i> dalam meningkatkan kesejahteraan atlet komunitas Explosive Gamingteam Banjarnegara yang bersifat lokal |

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (field reserch). Penelitian lapangan yaitu penelitian tentang manusia dan kejadian serta latar secara mendalam. Bodgan dan Taylor (1992) mengatakan bahwa bentuk penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan berupa data deskriptif yang memuat ucapan, tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Dalam penelitian kualitatif, peneliti membutuhkan waktu yang lama di lapangan, mencatat dengan teliti apa saja yang terjadi di lapangan, melakukan analisis terhadap dokumen yang ditemukan di lapangan, kemudian menyusun laporan penelitian secara detail (Sugiono, 2023).

Analisis data yang dilakukan pada penelitian kualitatif ini bersifat induktif dengan didasarkan pada segala fakta yang ditemukan kemudian disusun menjadi hipotesis atau teori (Sugiyono, 2023). Induktif adalah penelitian yang didasarkan atas pengamatan obyektif partisipatif terhadap suatu gejala (fenomena) sosial (Nursapiah, 2020). Menurut pandangan saya, analisis data dalam penelitian kualitatif yang bersifat induktif memungkinkan peneliti untuk menggali makna dari berbagai fakta yang ditemukan di lapangan.

Metode penelitian kualitatif juga merupakan metode penelitian yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah dari pada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi (Siyoto & Sodik, 2015). Penelitian ini bertujuan menggambarkan secara mendalam tentang kasus yang diteliti (Sujarweni, 2023).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif untuk menjelaskan objek berdasarkan fakta dari kejadian yang diteliti sehingga memudahkan peneliti untuk memperoleh data yang objektif. Peneliti menggunakan pendekatan Fenomologis, Pendekatan Fenomologis adalah kajian filosofis yang melukis segala bidang pengalaman manusia (O Hasbiansyah, 2008).

Menurut Sedarmayanti & Hidayat (2011), penelitian deskriptif kualitatif adalah strategi untuk menemukan fakta tentang status terkini suatu kelompok, seseorang, suatu objek, suatu kondisi, atau suatu peristiwa. Berdasarkan pengertian tersebut, penelitian akan dilaksanakan dengan pengamatan kepada objek dan terjun langsung untuk melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Penelitian ini fokus mengkaji tentang manajemen komunitas *e-sports* dalam meningkatkan kesejahteraan pada atlet Explosive Gamingteam Banjarnegara dan kemudian hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk perkembangan komunitas Explosive Gamingteam dan juga bisa menjadi database komunitas serta arsip bagi komunitas Explosive Gamingteam.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di Desa Medayu Rt 05/01, Kec. Wanadadi, Kab.Banjarnegara, kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah 53461, Indonesia, lebih tepatnya di sebuah komunitas game yang berada di kabupaten Banjarnegara. Waktu penelitian tanggal 18 November s/d 18 Desember 2024 .

## **C. Subjek dan Objek Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan fokus utama dalam suatu penelitian, yang dapat berupa benda, peristiwa, atau individu. Peneliti menentukan subjek ini sebagai dasar untuk mengukur dan menganalisis variabel-variabel penelitian (Arikunto, 2006). Pada penelitian ini adalah Kepala Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga, Pengurus, dan atlet komunitas Explosive Gamingteam.

### **2. Objek Penelitian**

Objek penelitian ini merupakan hasil konstruksi peneliti yang memiliki sifat-sifat layaknya manusia. Tujuannya adalah untuk menggali lebih dalam mengenai fenomena tertentu (Sugiono, 2018). Objek penelitian

yaitu memfokuskan sasaran penelitian. Objek penelitian atau juga disebut sebagai variabel adalah poin utama permasalahan yang akan diteliti. Maka yang menjadi objek penelitian ini adalah manajemen komunitas *e-sports* dalam meningkatkan kesejahteraan atlet Explosive Gamingteam Banjarnegara

#### D. Sumber Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dengan mengacu kepada sumber data primer dan sekunder. Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kata-kata, bukan dalam bentuk angka. Data yang diperoleh pada jenis kualitatif bisa melalui berbagai macam cara dalam teknik pengumpulannya, misalnya wawancara, analisis dokumen, diskusi terfokus atau observasi yang telah dituangkan dalam catatan lapangan (transkrip). Bentuk lain data kualitatif adalah gambaran yang diperoleh melalui pemotretan atau rekaman video (Siyoto & Sodik, 2015).

Sumber data berasal darimana perolehan data penelitian tersebut dikumpulkan. Berdasarkan sumbernya, data penelitian dibagi menjadi seperti berikut:

##### 1. Sumber data Primer

Data primer adalah data yang bersumber dari pihak-pihak yang dianggap bisa memberikan data secara langsung kepada peneliti baik melalui wawancara dengan narasumber, dan pengumpulan data lapangan lainnya. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan data atau informasi langsung dari pelaku *e-sports* dan juga dari instansi Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga di Medayu Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara yang diperoleh melalui wawancara terkait industri *e-sports*.

##### 2. Sumber Sekunder

Data sekunder adalah data yang secara tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Dalam penelitian ini data sekunder yang diperoleh dari buku-buku, media masa dan media cetak terkaitan dengan masalah yang diteliti.

## E. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Menurut (Hadi, 1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Dalam hal ini, daya ingat dan pengamatan menjadi sangat penting untuk tahap observasi. Peneliti tidak hanya melakukan pengamatan secara fisik; mereka juga memerlukan kemampuan analitis untuk memahami dan menafsirkan data yang mereka kumpulkan. Daya ingat peneliti berperan penting dalam menyimpan informasi yang relevan, sehingga dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut. Proses pengamatan ini harus dilakukan dengan ketelitian yang tinggi, mengingat bahwa setiap detail yang diperoleh dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman fenomena yang diteliti.

### 2. Wawancara

Wawancara adalah cara pengumpulan data melalui komunikasi, yaitu dengan percakapan yang dilakukan oleh pewawancara dalam mengajukan pertanyaan dan orang yang diwawancarai menjawab pertanyaan tersebut (Murdiyanto, 2020). Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau self-report, atau setidaknya-tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi.

Adapun tujuan dari wawancara adalah untuk menemukan permasalahan secara terbuka dan informan ketika wawancara diminta pendapat serta ide-idenya. Ketiga, wawancara tidak terstruktur (unstructured interview) merupakan wawancara yang bebas dengan peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Penulis melakukan wawancara dalam penelitian ini melibatkan beberapa pihak mencakup pemilik

komunitas Expolosive gamingteam, atlet komunitas Explosive gamingteam, dan Dindikpora.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku-buku, surat kabar majalah dapat juga bentuk file yang tersimpan di server serta data yang tersimpan di website. Dengan menggunakan dokumentasi, peneliti dapat mengakses informasi yang telah tersedia tanpa perlu melakukan pengumpulan data secara langsung, yang dapat memakan waktu dan sumber daya yang lebih besar. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup berbagai jenis bukti tertulis yang relevan dengan objek penelitian. Jenis dokumen ini bisa berupa laporan penelitian sebelumnya, arsip resmi, catatan lapangan, dan publikasi terkait yang memberikan konteks dan dukungan terhadap temuan penelitian.

Selain itu, dokumen juga dapat mencakup informasi historis dan data statistik yang dapat memberikan gambaran lebih luas tentang fenomena yang sedang diteliti. Gambar yang diambil langsung di lokasi penelitian juga digunakan sebagai dokumentasi penelitian. Gambar-gambar ini berfungsi sebagai bukti visual yang memperkuat data yang diperoleh dari dokumen tertulis. Dokumentasi visual tidak hanya memberikan representasi grafis dari objek penelitian tetapi juga membantu dalam menganalisis kondisi dan situasi di lapangan. Dengan cara ini, peneliti dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang konteks dan lingkungan penelitian.

### F. Teknik Analisis Data

Setelah penulis memperoleh data-data dan informasi yang diperlukan dari lapangan lalu penulis mengolahnya secara sistematis sesuai dengan sasaran permasalahannya yang ada dan menganalisa data tersebut. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, yaitu data yang tidak terbentuk angka, tetapi berupa serangkaian informasi yang digali dari hasil penelitian tetapi masih merupakan data-data yang verbal atau masih dalam keterangan-keterangan saja.

Analisis secara deskriptif kualitatif berupa kata-kata, tulisan atau lisan dari orang-orang yang berperilaku yang dapat dimengerti. Analisis deskriptif ini dipergunakan dengan menguraikan dan merinci kalimat-kalimat yang ada dengan menggunakan pendekatan berfikir deduktif. Deduktif yaitu pemikiran yang berangkat dari fakta-fakta yang bersifat umum, yang kemudian dari fakta-fakta yang bersifat umum dapat ditarik kesimpulan yang sifatnya khusus. Metode ini digunakan untuk menganalisa data-data yang didapat dari perpustakaan yang berhubungan dengan permasalahan yang ada. Dari data tersebut ditarik generalisasi-generalisasi yang bersifat khusus yaitu fakta yang terjadi di lapangan di Medayu Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara.

#### **G. Keabsahan Data Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode triangulasi yaitu teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Metode ini selain mengumpulkan data juga sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan beberapa macam teknik pengumpulan data dan berbagai sumber.

Metode triangulasi bertujuan untuk mengecek suatu keabsahan penelitian tertentu dengan membandingkan sebuah data yang diperoleh dari sumber lain. Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan penggunaan beberapa sumber informasi atau metode untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan valid mengenai suatu fenomena. Dalam penelitian ini, penulis menerapkan teknik triangulasi dengan menggabungkan data yang diperoleh dari wawancara dengan berbagai informan, termasuk pemilik komunitas Explosive gamingteam, atlet komunitas Explosive gamingteam, dan Dindikpora. Dengan pendekatan ini, peneliti berupaya untuk mendapatkan gambaran yang lebih mengenai manajemen komunitas *e-sports* dalam meningkatkan kesejahteraan atlet Explosive Gamingteam Banjarnegara.

Triangulasi juga dapat dijalankan melalui metode mencocokkan antara dua penelitian atau lebih dengan teknik yang berbeda (Nursapia, 2020). Menurut Sugiyono (2011), triangulasi dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

1. Triangulasi Sumber Triangulasi sumber ialah teknik memeriksa ulang data yang didapat dari narasumber, melalui cara menanyakan keaslian data atau informasi terhadap narasumber satu dengan narasumber lain.
2. Triangulasi Teknik Triangulasi teknik dipakai guna mencoba integritas suatu penelitian yang dilakukan dengan aturan pemeriksaan informasi penelitian melalui sumber yang sama melalui teknik yang berbeda.
3. Triangulasi Waktu Triangulasi waktu yaitu dengan melakukan pemeriksaan penelitian, oleh peneliti menggunakan metode pengumpulan data yang bertentangan yakni berupa wawancara, observasi dan dokumentasi.



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Dindikpora Kabupaten Banjarnegara dan Komunitas E-sports Banjarnegara

##### 1. Profil Dindikpora Kabupaten Banjarnegara

Dinas Pendidikan, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Banjarnegara memiliki sejarah yang erat kaitannya dengan komitmen pemerintah daerah dalam mewujudkan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana tertuang dalam UUD 1945. Sejalan dengan amanat undang-undang dan regulasi yang lebih spesifik, Dindikpora Banjarnegara berperan aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program-program pendidikan, kepemudaan, dan olahraga di wilayahnya. Dengan merujuk pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) dan Rencana Strategis (RENSTRA), Dindikpora Banjarnegara telah menyusun berbagai program dan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, membina generasi muda, dan memajukan prestasi olahraga di Kabupaten Banjarnegara. Melalui sinergi dengan berbagai pihak terkait, baik pemerintah pusat, provinsi, maupun swasta, Dindikpora Banjarnegara berupaya mewujudkan visi dan misi Bupati Banjarnegara dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing.



Gambar 4. 1 Dindikpora Kabupaten Banjarnegara

1. Visi :

Terwujudnya pelayanan prima yang ramah, profesional dan berdaya saing

2. Misi :

- a. Menciptakan prosedur pelayanan yang sederhana dan pasti;
- b. Memberikan pelayanan yang ramah dan akrab;
- c. Memberikan rasa nyaman dan bersahabat

3. Motto :

Kepuasan masyarakat adalah kebahagiaan kami

Perkembangan *e-sports* di Kabupaten Banjarnegara yang awal melonjak pesat pada saat ada nya pandemi. Pada saat itu seluruh rakyat Kabupaten Banjarnegara melakukan aktivitas semua nya melalui online, bekerja secara online, belajar secara online, dan banyak hal yang dilakukan secara online karena ada pembatasan gerak di ruang publik pada saat adanya pandemi. Perkembangan *e-sports* di Kabupaten Banjarnegara telah mendapatkan penggemarnya pada kalangan usia anak-anak, remaja, dan bahkan tak sedikit orang dewasa yang memainkannya. Komunitas *e-sports* di Kabupaten Banjarnegara sangat lah banyak bisa di jumpai pada kalangan sekolah, perkuliahan, perkantoran, bahkan di saat kita berada di warung makan ada yang memainkan game *e-sports*.

Perkembangan teknologi yang cepat saat ini telah membuka banyak kesempatan baru, termasuk di bidang *e-sports* yang menarik banyak generasi muda untuk terlibat secara aktif. Namun, atlet-atlet *e-sports* sering kali tidak memiliki *platform* yang memadai untuk mengasah bakat mereka. Di sinilah peran PBESI (Pengurus Besar E-Sports Indonesia) Kabupaten Banjarnegara menjadi penting, dengan menyediakan tempat bagi para atlet *e-sports* untuk mengembangkan kemampuan mereka, sehingga mereka dapat berprestasi dan berkontribusi dalam mempromosikan *e-sports* Banjarnegara ke tingkat yang lebih tinggi (Wahyuni & Dinar, 2020). Dukungan dari berbagai pihak, mulai dari tingkat kabupaten hingga nasional, sangat diperlukan agar ekosistem *e-*

*sports* dapat terus tumbuh dan membawa Indonesia menjadi negara yang unggul dalam *e-sports*.

Dalam upaya membina atlet *e-sports*, Dinas Pemuda dan Olahraga (Dindikpora) memberikan pelatihan mengenai *e-sports* kepada para *gamers* dengan tujuan untuk mencetak atlet berbakat. Undang-undang nomor 11 tahun 2022 pasal 21 ayat 1 yang berbunyi “*Pemerintah pusat dan Pemerintah Daerah membina dan mengembangkan olahraga yang berbasis teknologi digital / elektronik*” dari pasal 25 yang berisi Lembaga baik dari pemerintah pusat maupun daerah, memiliki tanggung jawab untuk secara rutin dan berkelanjutan mengadakan program pembinaan dan pengembangan olahraga bagi atletnya. PBESI (Pengurus Besar E-Sports Indonesia) Kabupaten Banjarnegara hadir untuk mewadahi potensi-potensi para atlet-atlet E-sports agar mampu menjadi yang terbaik dan berperan aktif untuk mengenalkan serta membawa E-Sports Banjarnegara ke kancah yang lebih tinggi.

E-sports tidak akan berjalan tanpa adanya dukungan dari berbagai stakeholder baik di Kabupaten hingga Nasional yang nantinya ekosistem E-sports akan terus berkembang dan maju serta mampu membawa Indonesia sebagai salah satu negara E-sports terkuat dan terbaik merupakan sebuah lembaga yang berdedikasi untuk memajukan bakat para pemuda dalam arena e-sports (Gunawan dkk., 2021). Dengan menyelenggarakan serangkaian program latihan dan pertandingan, PBESI berupaya memberikan *platform* bagi para pemain untuk mengasah kemampuan dan keahlian gaming mereka. Organisasi ini tidak hanya menekankan pentingnya keterampilan teknis dalam bermain game, tetapi juga mendidik anggotanya mengenai pentingnya nilai *sportsivitas* dan kerja sama tim. Berkat dukungan komunitas setempat, PBESI bertekad untuk membangun lingkungan e-sports yang konstruktif di wilayahnya. Mereka berambisi untuk menghasilkan atlet-atlet e-sports yang cemerlang, yang akan siap untuk berkompetisi di kancah nasional dan internasional.

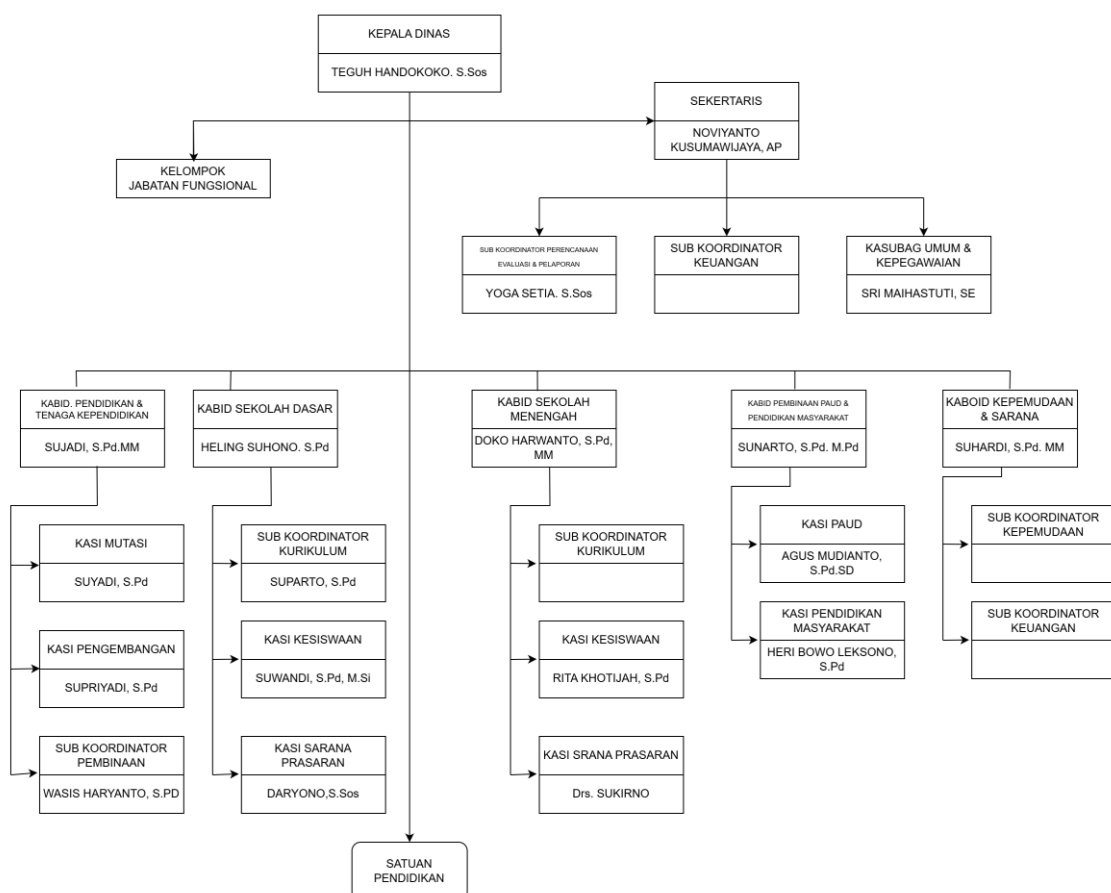
#### 1. Visi :

Mengembangkan dan mengoptimalkan ekosistem e-sports  
Banjarnegara menjadi yang terbaik dan terkuat

## 2. Misi :

- Mendorong *E-Sports* di Banjarnegara agar lebih maju dan berkembang
- Mencetak atlet-atlet muda *E-Sports* agar menjadi yang terbaik
- Mendorong bertumbuhnya komunitas dan industri *E-Sports* yang sehat dan berkualitas

Bagan Organisasi Dinas Pendidikan, Kepemudaan Dan Olahraga Banjarnegara

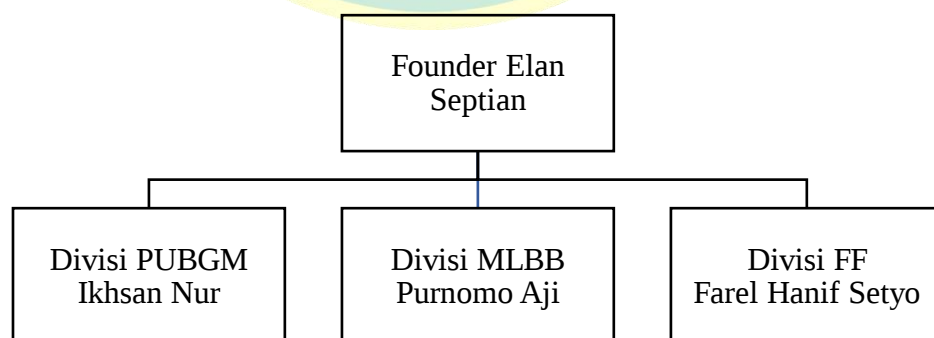


Gambar 4. 2 Bagan Organisasi Dinas Pendidikan, Kepemudaan Dan Olahraga Banjarnegara

## 2. Komunitas *E-sports* Banjarnegara

Eksistensi komunitas *e-sports* di Banjarnegara berkembang secara bertahap dengan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah daerah, sponsor, serta anggota komunitas itu sendiri. Salah satu komunitas yang berkembang pesat adalah Explosive Gamingteam, komunitas ini tidak hanya menjadi wadah bagi para pemain untuk berkompetisi, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan dan meningkatkan kesejahteraan atlet. Komunitas ini juga berperan dalam membangun jejaring sosial antar pemain, serta memberikan kesempatan kepada anggotanya untuk mengikuti berbagai turnamen dan kompetisi, baik di tingkat lokal maupun nasional.

Explosive gamingteam adalah suatu komunitas yang Berawal dari sebuah ketertarikan terhadap game Mobile Legend lahir di Yogyakarta pada tahun 2018, komunitas Explosive Gamingteam telah menjadi rumah bagi para gamers yang mencari tempat untuk berbagi passion dan mengembangkan diri. Awalnya fokus pada game Mobile Legend, komunitas ini kemudian membuka pintu bagi para penggemar game lain seperti Free Fire dan PUBG Mobile. Selain sebagai wadah untuk berkompetisi, Explosive Gamingteam juga menjadi tempat untuk menjalin persahabatan dan membangun jaringan yang kuat. Keputusan untuk memindahkan *home base* komunitas ke Banjarnegara merupakan langkah strategis untuk memperluas jangkauan dan memberikan kontribusi yang lebih besar bagi perkembangan *e-sports* di daerah Banjarnegara.



Gambar 4. 3 Struktur Organisasi Explosive Gamingteam

Perjalanan tim Explosive Gaming dalam membangun komunitas *e-sports* menegaskan bahwa keberhasilan tidak semata-mata bergantung pada keahlian bermain, melainkan juga pada kemampuan untuk berinovasi dan beradaptasi. Menghadapi industri game yang dinamis, dengan tren baru dan persaingan yang meningkat, tim ini telah menunjukkan fleksibilitasnya dalam merumuskan strategi yang efektif. Meskipun dihadapkan pada kendala finansial, semangat untuk terus maju tidak pernah padam. Berkat dukungan anggota dan tekad yang kuat, Explosive Gamingteam telah membuktikan bahwa dengan dedikasi dan inovasi, hambatan apapun bisa diatasi.

Explosive Gamingteam saat ini masih mengoperasikan tim dengan model organisasi yang lebih fleksibel, di mana para anggotanya bergabung secara sukarela dan termotivasi oleh semangat kompetisi dan kecintaan pada game. Menurut Asrimin Noor (2023), perusahaan dapat lebih fleksibel dalam proses seleksi mereka dengan menggunakan strategi atau metode yang tepat untuk menarik minat pelamar. Dengan tidak adanya kontrak kerja yang kaku, anggota tim memiliki kebebasan untuk mengejar minat dan tujuan pribadi lainnya. Meskipun demikian, Explosive Gamingteam telah berhasil mencapai prestasi yang signifikan berkat semangat kerja sama dan dedikasi tinggi dari seluruh anggota.

Explosive Gamingteam menerapkan sistem bagi hasil yang berbasis pada pendapatan yang diperoleh dari partisipasi dalam turnamen dan sponsorship. Sistem ini memastikan bahwa setiap anggota komunitas menerima bagian yang proporsional dengan kontribusi mereka terhadap kesuksesan tim. Dengan demikian, sistem ini mendorong semangat kerja sama dan memberikan insentif bagi anggota untuk terus meningkatkan performa mereka. Meskipun belum memiliki sistem gaji tetap, model bagi hasil ini memberikan fleksibilitas yang memungkinkan tim untuk beradaptasi dengan dinamika industri *e-sports* yang terus berubah dan berkembang (Turnip & Hukom, 2023a).

Explosive Gamingteam masih dalam tahap pengembangan. Dengan pertumbuhan *e-sports* yang pesat, tim berencana untuk meningkatkan profesionalisme organisasi, termasuk dengan menerapkan sistem kontrak kerja

yang lebih formal dan gaji tetap bagi para pemain. Namun, hingga saat ini, model yang lebih fleksibel dan berbasis komunitas dinilai lebih sesuai dengan kondisi tim dan memungkinkan para anggota untuk fokus pada pengembangan diri dan meraih kesuksesan bersama.

Dalam menghadapi tantangan finansial, tim Explosive Gaming telah menciptakan program pelatihan inovatif dengan memaksimalkan sumber daya yang tersedia. Anggota komunitas diberdayakan untuk menjadi mentor bagi rekan baru, yang membantu mengurangi biaya operasional. Selain itu, mereka juga memanfaatkan *platform* digital untuk menyelenggarakan pelatihan dan *workshop* tanpa biaya (Gunawan dkk., 2021). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas anggota, tetapi juga efisien dari segi biaya. Dengan strategi ini, Explosive Gamingteam tidak hanya mempertahankan pertumbuhannya, tetapi juga memperkuat fondasi komunitasnya dalam industri *e-sports* yang kompetitif. Dalam dunia industri *e-sports* yang kompetitif, Tim Explosive Gaming telah menunjukkan bahwa dengan strategi yang tepat, tim dengan sumber daya terbatas pun dapat bersaing dengan tim-tim besar. Pendekatan yang inovatif dan berkelanjutan yang diterapkan oleh tim ini dapat menjadi inspirasi bagi tim-tim *e-sports* lainnya, terutama bagi tim-tim yang baru berdiri dan memiliki anggaran yang terbatas. Salah satu kunci keberhasilan Explosive Gamingteam dalam menghadapi tantangan finansial adalah pemanfaatan sumber daya manusia secara optimal.

Pengetahuan dan pemahaman atlet dalam mengikuti jenjang kompetisi olahraga sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi atlet. Jenjang kompetisi olahraga, mulai dari tingkat pemula hingga profesional, menawarkan tantangan yang berbeda-beda. Setiap tahap dalam jenjang ini menghadirkan tekanan dan ekspektasi yang unik. Bagi atlet pemula, kecemasan mungkin muncul karena kurangnya pengalaman dan ketidakpastian akan hasil yang akan dicapai. Sementara itu, atlet profesional seringkali dihadapkan pada tekanan untuk mempertahankan prestasi dan memenuhi ekspektasi publik. Para atlet banyak yang mengalami rasa cemas ketika akan menghadapi suatu pertandingan atau pada saat pertandingan, perasaan cemas tersebut mudah

timbul apabila atlet tidak di persiapkan dengan baik untuk menghadapi tekanan yang datang beruntun, di landa cemas karena akan gagal, cemas karena kondisi fisik yang belum cukup baik. Kecemasan adalah respon alami manusia terhadap situasi yang dianggap mengancam atau menantang. Dalam konteks olahraga, kecemasan seringkali dialami oleh atlet, terutama saat menghadapi kompetisi. Kemampuan untuk mengelola kecemasan ini menjadi faktor kunci dalam menentukan keberhasilan seorang atlet (R. Kurniawan dkk., 2023).

## **B. Analisis Manajemen Komunitas E-sports Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Atlet Explosive Gamingteam Banjarnegara**

E-sports, atau olahraga elektronik, adalah fenomena global yang telah mengalami pertumbuhan yang signifikan selama dekade terakhir, termasuk di Indonesia. Hal ini sejalan dengan Teori Ekosistem E-sports yang kemukakan oleh Scholz yaitu e-sports memiliki ekosistem yang terdiri dari tim, sponsor, komunitas, dan pengelola yang harus dikelola dengan baik agar industri ini berkembang. E-sports melibatkan kompetisi dalam permainan video yang diatur dan dimainkan secara profesional, di mana keterampilan dan strategi pemain diuji dalam lingkungan digital (Novia Harlina, 2024). Dengan adanya antarmuka elektronik, interaksi antara pemain dan permainan menjadi inti dari kompetisi ini.

Pertumbuhan industri game digital telah memperkuat pembentukan komunitas yang dinamis, di mana anggotanya berbagi nilai dan minat yang sama. Selain itu, dunia game online telah berkembang menjadi ruang sosial virtual, di mana individu dapat berinteraksi dan berkolaborasi melalui karakter yang mereka ciptakan. Fenomena ini tidak hanya mencerminkan perkembangan teknologi, tetapi juga bagaimana budaya populer dan interaksi sosial berevolusi dalam era digital.

E-sports, yang pada awalnya hanya merupakan pertandingan kecil antar penggemar video game, kini telah tumbuh menjadi fenomena global dengan dampak ekonomi yang besar. Perjalanan e-sports dimulai pada akhir 1970-an dengan turnamen arcade, dan mencapai titik balik pada 1990-an berkat

permainan kompetitif seperti StarCraft dan Quake yang menarik minat pemain dan penonton secara internasional. Kemajuan dalam teknologi internet dan munculnya *platform* streaming seperti Twitch telah mempercepat pertumbuhan *e-sports*, memungkinkan pemain untuk membagikan pengalaman mereka secara real-time kepada audiens di seluruh dunia, dan membangun komunitas online yang dinamis dan terlibat.(Hamari & Sjöblom, 2017)

E-*sports* di Indonesia mengalami perkembangan yang dimulai dari era ketika teknologi komputer masih berkembang. Walaupun komputer game pertama kali diperkenalkan pada tahun 1951, namun Indonesia baru mengadopsi teknologi ini beberapa dekade setelahnya, sejalan dengan peningkatan aksesibilitas dan infrastruktur teknologi. Di masa awal, komputer dan internet belum umum digunakan, membuat kegiatan bermain game terbatas hanya pada beberapa orang yang memiliki akses ke perangkat tersebut. Namun, pada tahun 1999, terjadi peningkatan dalam organisasi komunitas game di Indonesia, yang dipicu oleh pertumbuhan warung internet di kota-kota besar. Komunitas Indonesia Gamers yang didirikan pada tahun yang sama menjadi wadah bagi para pemain untuk bertukar informasi dan mengadakan turnamen kecil. Melalui komunitas ini, para penggemar game dapat meningkatkan kemampuan mereka dan membangun jaringan sosial. Pada tahun 2001, komunitas ini bertransformasi menjadi Liga Game, yang menandakan penyesuaian diri dengan perkembangan teknologi dan *e-sports* yang terjadi secara global.

Peraturan PBESI 034 Tahun 2021 mengatur hak Atlet E-*sports* profesional dari Tim E-*sports* Profesional, yakni;(Pengurus Besar E-*sports* Indonesia, 2021)

1. Gaji bulanan diberikan kepada pemain, baik yang berstatus aktif maupun cadangan, sesuai dengan apa yang telah disepakati dalam kontrak.
2. Atlet profesional yang memiliki kontrak kerja minimal satu tahun berhak untuk menegosiasikan ulang kontraknya setiap empat sampai enam bulan, dengan penyesuaian gaji berdasarkan pencapaian atlet tersebut.

3. Program jaminan sosial tenaga kerja yang diatur oleh Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS) Ketenagakerjaan.
4. Perlindungan melalui asuransi kesehatan dan asuransi perjalanan, yang mencakup perjalanan domestik dan internasional.
5. Pembagian keuntungan dari penggunaan hak citra dalam penayangan atau publikasi.
6. Persetujuan atas klausul buyout dan transfer harus diberikan dalam kontrak kerja, termasuk persetujuan atas pemutusan hubungan kerja.

*E-sports* di Indonesia menjanjikan masa depan yang cerah dengan potensi pertumbuhan yang signifikan. Sebagai negara dengan demografi muda yang besar dan antusiasme tinggi terhadap permainan digital, Indonesia berada di posisi strategis untuk menjadi pemimpin pasar *e-sports* di kawasan Asia Tenggara. Kemajuan infrastruktur internet dan ketersediaan perangkat teknologi telah mempercepat ekspansi industri ini. Dengan dukungan yang kuat dari pemerintah, investor, dan perusahaan teknologi, ekosistem *e-sports* di Indonesia dapat berkembang menjadi lebih kuat dan berkelanjutan, menciptakan peluang pekerjaan dan karier baru bagi generasi muda. Prestasi tim dan atlet *e-sports* Indonesia di kancah internasional juga berkontribusi pada peningkatan citra positif negara di bidang teknologi dan olahraga modern. Keberhasilan ini tidak hanya meningkatkan ekonomi kreatif tetapi juga berpotensi menarik minat wisatawan dan investor asing untuk menyaksikan turnamen besar yang diadakan di Indonesia. Dengan strategi pengembangan yang tepat, *e-sports* bisa menjadi sektor yang sangat kompetitif dan memberikan kontribusi signifikan bagi ekonomi, prestasi olahraga, dan pembangunan nasional.

Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga (Dindikpora) memiliki hubungan yang sangat dekat dengan industri *e-sports*. Sebagai badan pemerintah yang mengurus pendidikan, pemuda, dan olahraga, Dindikpora mengakui nilai yang dapat diberikan oleh *e-sports* dalam membentuk bakat, inovasi, dan kemampuan anak muda. Dengan menaungi komunitas *e-sports*, Dindikpora tidak hanya memberikan legitimasi terhadap kegiatan ini, tetapi

juga membuka peluang bagi para atlet muda untuk mengembangkan potensi mereka. Dukungan dari pemerintah daerah ini diharapkan dapat mendorong pertumbuhan ekosistem *e-sports* yang lebih sehat dan berkelanjutan di Banjarnegara. Banjarnegara menjadi salah satu daerah di Indonesia yang proaktif dalam mendukung perkembangan *e-sports*. Dengan menempatkan komunitas *e-sports* di bawah naungan Dindikpora, Banjarnegara telah menunjukkan komitmen yang kuat untuk mengembangkan industri kreatif ini. Langkah ini dapat menjadi contoh bagi daerah-daerah lain di Indonesia yang ingin mengembangkan potensi *e-sports* di wilayahnya.

Hasil wawancara dengan Suhardi (Kepala Bidang Kepemudaan dan Olahraga Dindikpora):



Gambar 4. 4 Dokumentasi Wawancara Dindikpora

"Dindikpora memandang *e-sports* sebagai lebih dari sekadar permainan. Ini adalah sebuah *platform* yang sangat potensial untuk mengembangkan bakat-bakat muda di bidang teknologi, kreativitas, dan juga olahraga. Kami melihat *e-sports* sebagai sarana untuk menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat, kemampuan kerjasama tim, dan juga kemampuan untuk memecahkan masalah dengan cepat. Karena itu, Dindikpora berkomitmen untuk mendukung penuh perkembangan *e-sports* di daerah ini."

*E-sports* dianggap lebih dari sekadar permainan, *e-sports* adalah bentuk olahraga yang menuntut strategi cermat, kerjasama tim yang solid, dan *adaptabilitas* yang luar biasa. Dengan mengidentifikasi peluang ini, Dindikpora secara *proaktif* terlibat dalam pembuatan kebijakan, penyediaan fasilitas, dan

dukungan terhadap aktivitas *e-sports* untuk memastikan perkembangannya yang positif dan berkesinambungan.

Kolaborasi antara komunitas *e-sports* dan Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga (Dindikpora) Kabupaten Banjarnegara merupakan strategi yang efektif untuk mengintegrasikan *e-sports* ke dalam sistem pendidikan formal. Dengan menggabungkan *e-sports* ke dalam kurikulum pendidikan, siswa dapat mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan kepemimpinan yang sangat dibutuhkan dalam era digital saat ini. Upaya ini sejalan dengan kebijakan pemerintah untuk meningkatkan relevansi pendidikan dengan perkembangan zaman (Novrizaldi, 2021). Dengan adanya dukungan dari Dindikpora, komunitas *e-sports* di Banjarnegara memiliki potensi yang besar untuk berkembang. Pemerintah daerah dapat menyediakan fasilitas, program pelatihan, dan dukungan finansial yang dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas kompetisi dan menarik minat lebih banyak peserta.

Selain itu, kolaborasi dengan sekolah-sekolah dapat membuka peluang bagi siswa untuk mengembangkan minat dan bakat mereka di bidang *e-sports*. Dengan demikian, *e-sports* dapat menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mengembangkan potensi generasi muda di Indonesia.

Hasil wawancara dengan Suhardi (Kepala Bidang Kepemudaan dan Olahraga Dindikpora):

“*E-sports* itu menarik karena beberapa sebab. Pertama, ini adalah bentuk ekspresi diri yang unik. Pemain bisa menunjukkan kemampuan dan kreativitas mereka melalui permainan. Kedua, *e-sports* menawarkan peluang untuk berinteraksi dengan orang-orang dari seluruh dunia. Komunitas *e-sports* sangat solid dan suportif. Terakhir, *e-sports* juga memiliki potensi ekonomi yang besar. Banyak pemain yang berhasil menjadi atlet profesional dan mendapatkan penghasilan yang cukup menggiurkan.”

Aspek utama yang membuat *e-sports* begitu menarik adalah tingkat kompetitif yang tinggi. *E-sports* menawarkan pengalaman kompetisi yang unik dan intens. *E-sports* tidak hanya menarik untuk dimainkan tetapi juga menarik minat masyarakat khususnya kalangan milenial untuk menonton pertandingan ini. Pertandingan yang seringkali berlangsung sengit, strategi yang rumit, dan

skill individu yang luar biasa membuat *e-sports* menjadi tontonan yang menarik. Tidak hanya itu, *e-sports* juga memungkinkan penonton untuk merasakan sensasi menjadi bagian dari tim favorit mereka, menciptakan ikatan emosional yang kuat. *E-sports* memberikan wadah bagi individu untuk mengekspresikan kreativitas dan keterampilan mereka dalam lingkungan yang kompetitif. Melalui permainan, pemain dapat menciptakan identitas digital yang unik dan menunjukkan kemampuan mereka kepada dunia (Santoso, 2022).

Hasil wawancara dengan Elan (Founder Explosive Gamingteam) :

"Saya sangat menikmati *e-sports* karena ini adalah cara yang unik untuk mengekspresikan diri. Dalam *game*, saya bisa menjadi siapa pun yang saya inginkan. Saya bisa menciptakan karakter dengan penampilan yang unik, mengembangkan gaya bermain yang khas, dan bahkan membuat konten kreatif seperti video atau streaming. *E-sports* memberikan saya *platform* untuk menunjukkan kepada dunia siapa saya sebenarnya. Selain itu, komunitas *e-sports* juga sangat solid. Saya merasa sangat didukung oleh teman-teman sesama pemain. Kami saling berbagi tips, pengalaman, dan bahkan melewati masa-masa sulit bersama. *E-sports* bukan hanya sekadar permainan, tapi juga menjadi bagian penting dari hidup saya."

Selain itu, *e-sports* juga telah melahirkan komunitas global yang sangat solid. Komunitas ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk berbagi minat dan pengalaman, tetapi juga sebagai sumber dukungan sosial bagi para pemain. Interaksi yang intens dan berkelanjutan di dalam komunitas *e-sports* telah menciptakan ikatan yang kuat di antara para anggotanya. *E-sports* telah berhasil membangun komunitas global yang sangat kuat. Komunitas ini menjadi wadah bagi para penggemar untuk saling berinteraksi, berbagi pengalaman, dan menciptakan konten kreatif. Selain itu, *e-sports* juga telah berhasil memecahkan stigma negatif terhadap gamer dan mengubah persepsi masyarakat tentang video game.

Aspek menarik lainnya dari *e-sports* adalah potensi ekonominya yang sangat besar. Pertumbuhan pesat industri game dan meningkatnya jumlah penonton *e-sports* telah menciptakan peluang bisnis yang sangat menjanjikan. Menurut Bousquet & Ertz, (2021), Banyak pemain profesional yang berhasil meraih kesuksesan finansial dan ketenaran melalui karier mereka di *e-sports*.

Hal ini menunjukkan bahwa *e-sports* telah bertransformasi dari sekadar hobi menjadi sebuah industri yang serius dengan potensi pendapatan yang sangat besar. Pertumbuhan yang pesat ini didorong oleh berbagai faktor, termasuk peningkatan jumlah penonton, dukungan dari sponsor, dan investasi dari perusahaan-perusahaan besar. Potensi ekonomi yang besar ini menarik minat banyak orang untuk terlibat dalam industri *e-sports*, baik sebagai pemain, pelatih, atau pengusaha. Selain itu, *e-sports* juga telah membuka lapangan pekerjaan baru di berbagai bidang, seperti desain game, streaming, dan manajemen tim.

*E-sports* telah melampaui batasan sebagai sekadar hiburan, dan telah menjadi fenomena budaya yang mempengaruhi cara kita berinteraksi, bersosialisasi, dan bersaing. Dengan pengaruhnya yang luas, *e-sports* memiliki potensi untuk menjadi alat yang efektif dalam pendidikan, pengembangan keterampilan, dan bahkan diplomasi. Oleh karena itu, memahami daya tarik dan potensi *e-sports* dapat membantu kita memanfaatkannya untuk mencapai berbagai tujuan sosial dan ekonomi.

*E-sports* dapat dianggap sebagai platform yang dapat membantu meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan kepemimpinan. Selain itu, *e-sports* juga dapat menjadi sarana untuk mempromosikan nilai-nilai positif seperti kerjasama tim, disiplin, dan sportivitas. Dengan demikian, *e-sports* dapat menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas hidup dan mengembangkan potensi generasi muda. *E-sports* juga memiliki potensi untuk menjadi alat diplomasi yang efektif. Dengan adanya kompetisi *e-sports* internasional, negara-negara dapat menggunakan *e-sports* sebagai sarana untuk mempromosikan budaya dan nilai-nilai mereka (Fauzi & Supriyanto, 2024). Selain itu, *e-sports* juga dapat menjadi sarana untuk membangun hubungan antar negara dan mempromosikan kerjasama internasional.

Komunitas *e-sports* telah berkembang menjadi lebih dari sekadar sekumpulan individu yang menyukai permainan online. Hal ini, telah membentuk ekosistem sosial yang kompleks dengan dinamika, nilai, dan

pengaruh yang signifikan terhadap individu dan masyarakat secara luas. Dalam konteks ini, peran komunitas *e-sports* tidak dapat dianggap remeh.

#### 1. Pentingnya Membangun Komunitas yang Sehat

Komunitas *e-sports* yang sehat adalah komunitas yang memiliki norma sosial yang kuat. Dengan menciptakan lingkungan yang positif dan inklusif, komunitas dapat mendorong para anggotanya untuk berperilaku baik. Anggota komunitas yang aktif dan berpengaruh dapat menjadi role model bagi pemain lainnya. Mereka dapat menunjukkan perilaku yang baik dan mendorong pemain lain untuk mengikuti jejak mereka. Komunitas *e-sports* bukan hanya sekadar kumpulan orang yang menyukai game. Komunitas *e-sports* juga memiliki nilai-nilai sosial dan budaya yang kuat. Melalui komunitas, para pemain dapat mengembangkan rasa solidaritas, persahabatan, dan *sportsivitas*. Selain itu, komunitas *e-sports* juga dapat menjadi wadah untuk mempromosikan nilai-nilai positif seperti kerja sama, kreativitas, dan semangat juang. Dalam membangun komunitas *e-sports* yang sehat bukanlah hal yang mudah. Terdapat beberapa tantangan yang harus dihadapi, seperti toxic behavior, diskriminasi, dan kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar. Namun, dengan upaya bersama dari semua pihak dapat menciptakan komunitas *e-sports* yang inklusif, positif, dan berkelanjutan.

Pengembang game dan penyelenggara turnamen memiliki peran krusial dalam menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan komunitas. Dengan menyediakan *platform* yang aman, inklusif, dan mendukung, mereka dapat memfasilitasi interaksi positif antara para pemain. Kolaborasi adalah hal yang perlu di perhatikan dalam industri *e-sports*. Komunitas yang sehat memfasilitasi terjadinya kolaborasi antara pemain, tim, organisasi, dan sponsor. Melalui kolaborasi, berbagai pihak dapat saling berbagi sumber daya, pengetahuan, dan pengalaman untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini akan memperkuat ekosistem *e-sports* dan mendorong pertumbuhan yang berkelanjutan.

#### 2. Peran Komunitas dalam Mencegah Perilaku Negatif

Komunitas *e-sports* juga memiliki peran penting dalam mencegah perilaku negatif kalangan anggota komunitas. Melalui edukasi dan sosialisasi, komunitas dapat menanamkan nilai-nilai positif seperti *sportsivitas*, integritas, dan saling menghormati. Dengan mengadakan acara edukasi, sosialisasi dan kolaborasi kepada anggota komunitas dapat meningkatkan kesadaran akan perilaku negatif. Selain itu, komunitas juga dapat menjadi wadah bagi pemain untuk melaporkan perilaku negatif yang mereka temui komunitas yang dapat menciptakan lingkungan yang tidak toleran terhadap perilaku yang merugikan. Selain itu, komunitas yang kuat dapat memberikan dukungan bagi para pemain yang mengalami kesulitan, sehingga mengurangi kemungkinan mereka terlibat dalam perilaku negatif.

Selain upaya mencegah perilaku negatif, komunitas juga harus memiliki mekanisme untuk menindak tegas pemain yang melanggar aturan. Sanksi yang tegas dapat menjadi efek jera bagi pelaku dan memberikan contoh bagi pemain lain. Namun, sanksi harus diberikan secara adil dan proporsional, dengan mempertimbangkan tingkat pelanggaran yang dilakukan.

### 3. Komunitas E-sports sebagai Agen Perubahan Sosial

Lebih dari sekadar wadah untuk bersosialisasi, komunitas *e-sports* memiliki potensi besar untuk menjadi agen perubahan sosial. Nilai-nilai seperti *sportsivitas*, kerja sama, dan inklusivitas yang dijunjung tinggi dalam komunitas *e-sports* dapat menginspirasi individu untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, komunitas *e-sports* juga dapat menjadi *platform* untuk meningkatkan kesadaran akan isu-isu sosial yang relevan, seperti kesetaraan gender, inklusi disabilitas, dan kesehatan mental.

*E-sports* bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif. Selain itu, *e-sports* juga dapat mengajarkan nilai-nilai penting seperti kerja sama tim, kepemimpinan, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, *e-sports* dapat menjadi sarana untuk

meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Berdasarkan hasil wawancara dari Elan (Founder Explosive Gamingteam):



Gambar 4. 5 Dokumentasi Hasil Wawancara

"Komunitas itu seperti sebuah keluarga besar. Kita saling mengenal, saling mendukung, dan tentunya juga saling mengingatkan jika ada yang salah. Melalui sistem pelaporan, sanksi sosial, dan norma-norma yang sudah disepakati bersama, kita bisa menciptakan lingkungan yang tidak toleran terhadap perilaku negatif. Selain itu, komunitas juga bisa memberikan dukungan kepada anggota yang sedang mengalami kesulitan, sehingga mereka tidak terjerumus ke dalam perilaku yang merugikan."

Komunitas *e-sports* berkontribusi pada pertumbuhan dan perkembangan individu yang menjadi anggotanya, sebagai berikut:

#### 1. Identitas Sosial

Komunitas *e-sports* berperan sebagai rumah bagi para penggemar game. Di sini, mereka menemukan identitas yang kuat dan rasa memiliki yang mendalam. Dengan berbagi minat yang sama, para anggota merasa terhubung dan diakui. Identitas ini tidak hanya terbentuk dari game yang dimainkan, tetapi juga dari nilai-nilai dan budaya yang dibangun bersama dalam komunitas. Rasa memiliki ini mendorong para anggota untuk lebih aktif berpartisipasi dan berkontribusi dalam komunitas.

#### 2. Dukungan Sosial

Komunitas *e-sports* menawarkan dukungan sosial yang melampaui sekadar pertemanan biasa. Anggota komunitas saling memberikan dukungan emosional saat menghadapi tantangan dalam permainan atau kehidupan pribadi. Selain itu, dukungan praktis juga sangat berharga, mulai dari bantuan teknis hingga informasi tentang turnamen atau event *e-sports*. Dukungan ini menciptakan lingkungan yang positif dan kondusif bagi pertumbuhan individu.

### 3. Pembelajaran Sosial

Komunitas *e-sports* adalah tempat yang ideal untuk belajar dan berkembang. Melalui interaksi dengan anggota lain, para pemain dapat meningkatkan keterampilan teknis mereka dalam permainan, seperti strategi, taktik, dan mekanik. Selain itu, mereka juga dapat belajar keterampilan sosial yang penting, seperti komunikasi, kerja sama tim, dan kepemimpinan. Proses pembelajaran ini bersifat berkelanjutan dan saling menguntungkan bagi semua anggota.

### 4. Normalisasi Perilaku Positif

Komunitas *e-sports* memiliki peran penting dalam membentuk norma dan nilai-nilai positif di kalangan anggotanya. Nilai-nilai seperti *sportsivitas*, kerja sama, dan rasa hormat terhadap sesama pemain menjadi landasan utama dalam berinteraksi di dalam komunitas. Dengan menanamkan nilai-nilai ini sejak dini, komunitas dapat menciptakan lingkungan yang sehat dan bebas dari perilaku negatif.

### 5. Inovasi

Komunitas *e-sports* seringkali menjadi tempat lahirnya ide-ide kreatif dan inovatif. Para anggota komunitas yang memiliki passion yang sama dapat saling menginspirasi dan bekerja sama untuk menciptakan konten kreatif, mengembangkan strategi baru, atau bahkan menciptakan game mereka sendiri. Selain itu, komunitas juga berperan sebagai wadah untuk menguji coba ide-ide baru dan memberikan feedback yang konstruktif.

Berdasarkan hasil wawancara dari Fatur (Atlet Explosive Gamingteam):

"Komunitas *e-sports* mengajarkan kita banyak hal, seperti *sportsivitas*, kerja sama, dan pentingnya berkompetisi secara sehat. Nilai-nilai ini sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, saya rasa *e-sports* juga ngajarin kita untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam tim."

Komunitas *e-sports* bukan hanya sekadar kumpulan orang yang menyukai game, tetapi juga merupakan sebuah ekosistem sosial yang kompleks dan dinamis. Melalui berbagai manfaat yang ditawarkan, komunitas *e-sports* memberikan kontribusi yang signifikan bagi perkembangan individu dan industri game secara keseluruhan. Dengan terus tumbuh dan berkembang, komunitas *e-sports* diharapkan dapat menjadi kekuatan positif yang mampu menginspirasi dan membangkitkan semangat generasi muda.

Komunitas *e-sports* telah membuktikan dirinya sebagai kekuatan sosial yang signifikan. Dengan memahami peran penting komunitas, kita dapat mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk mendukung pertumbuhan *e-sports* yang sehat dan berkelanjutan. Dalam jangka panjang, komunitas *e-sports* memiliki potensi untuk memberikan kontribusi positif bagi masyarakat secara keseluruhan.

Namun di sisi lain, atlet *e-sports*, terutama mereka yang berada di tingkat lokal atau dalam fase pengembangan, menghadapi tantangan besar dalam mencapai kesejahteraan. Kesejahteraan atlet *e-sports* tidak hanya bergantung pada aspek finansial, tetapi juga keseimbangan antara kehidupan pribadi dan profesional mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dari Amar (Atlet Explosive Gamingteam):

"Tantangan terbesar kami adalah soal stabilitas finansial. Membiayai kegiatan-kegiatan komunitas, seperti turnamen, bootcamp, dan pengembangan infrastruktur, membutuhkan dana yang tidak sedikit. Bayangkan saja, untuk menyewa venue yang memadai dan menyediakan hadiah untuk turnamen saja, kami harus mencari sponsor ke sana kemari. Selain itu, kurangnya dukungan infrastruktur juga menjadi kendala. Banyak dari anggota kami yang kesulitan mencari tempat latihan yang memadai dan akses internet yang stabil. Idealnya, kami ingin memiliki sebuah *e-sports* center yang lengkap dengan fasilitas latihan, studio streaming, dan ruang kerja bersama."

Berdasarkan hasil wawancara, atlet Explosive Gamingteam masih menghadapi ketidakpastian finansial, karena penghasilan mereka sangat bergantung pada hadiah turnamen dan sponsor yang tidak menentu. Ketidakteraturan sumber pendapatan ini semakin diperburuk dengan tidak adanya kontrak kerja yang jelas maupun sistem insentif yang menjamin kesejahteraan atlet dalam jangka panjang. Menurut Mathis & Jackson, (2011), kesejahteraan karyawan (dalam hal ini atlet *e-sports*) tidak hanya ditentukan oleh besaran gaji, tetapi juga oleh jaminan sosial, insentif finansial, dan pengembangan karier. Sistem kompensasi yang baik dapat meningkatkan motivasi dan loyalitas anggota dalam organisasi, sehingga atlet dapat lebih fokus dalam meningkatkan performa mereka. Namun, dalam konteks Explosive Gamingteam, kesejahteraan atlet masih jauh dari standar ideal karena belum adanya sistem pendanaan yang berkelanjutan serta minimnya akses terhadap jaminan kesehatan dan perlindungan sosial lainnya. Jika dibandingkan dengan standar kesejahteraan dalam teori HRM, komunitas ini perlu mengembangkan strategi pendanaan yang lebih stabil, seperti menjalin kemitraan dengan sponsor, mengoptimalkan monetisasi digital melalui streaming, atau mengadakan program pelatihan berbayar bagi pemain pemula.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara ekspektasi dan realitas kesejahteraan atlet *e-sports* di tingkat lokal. Meskipun industri *e-sports* di Indonesia mengalami pertumbuhan pesat, kesejahteraan atlet masih belum mencapai standar yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan atlet *e-sports*, baik dari aspek ekonomi, sosial, maupun psikologis. Langkah strategis yang dapat dilakukan mencakup peningkatan profesionalisme atlet melalui program pelatihan yang komprehensif, yang mencakup aspek teknis, mental, dan fisik, serta memberikan akses terhadap edukasi finansial bagi atlet *e-sports*.

Selain itu, regulasi yang jelas mengenai kontrak kerja, perlindungan hak cipta, dan jaminan sosial menjadi faktor penting yang harus diperhatikan. Menurut Musyirul Haq dkk. (2024), Perlindungan hukum yang memadai,

seperti kontrak kerja yang jelas, perlindungan hak cipta, dan jaminan sosial, juga sangat penting bagi kesejahteraan atlet *e-sports*. perlindungan hukum yang memadai sangat penting untuk menjaga hak dan kesejahteraan atlet *e-sports*, termasuk dalam hal kontrak kerja, etika profesional, dan keseimbangan antara kehidupan pribadi dan karier atlet. Oleh karena itu, pemerintah dan federasi *e-sports* perlu bekerja sama dalam merumuskan kebijakan yang melindungi hak-hak atlet serta memastikan perkembangan industri *e-sports* yang lebih berkelanjutan di Indonesia.

Lebih lanjut, dukungan dari berbagai pemangku kepentingan juga menjadi faktor krusial. Kolaborasi antara pemerintah, federasi *e-sports*, dan industri terkait dapat dilakukan dengan menyediakan infrastruktur yang memadai, seperti fasilitas pelatihan dan pertandingan yang berkualitas, serta membangun sistem insentif finansial bagi atlet. Dengan adanya sinergi dari berbagai pihak, komunitas *e-sports* dapat mengelola atletnya dengan lebih baik melalui dukungan finansial, pelatihan, dan fasilitas yang memadai. Hal ini berkontribusi langsung terhadap kesejahteraan atlet, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi dan performa mereka dalam kompetisi. Atlet yang lebih sejahtera akan lebih loyal terhadap komunitasnya dan mampu menarik sponsor, sehingga memperkuat manajemen komunitas secara keseluruhan. Dengan demikian, ekosistem *e-sports* di Indonesia dapat berkembang lebih profesional, memberikan manfaat ekonomi bagi atletnya, serta meningkatkan daya saing di tingkat internasional.

Berdasarkan hasil wawancara dari Elan (Founder Explosive Gamingteam):

“Kami mencoba mengatasi masalah finansial dengan mencari sponsor, baik dari perusahaan swasta maupun pemerintah. Selain itu, kami juga aktif mengadakan event-event yang bisa menghasilkan keuntungan. Untuk mengatasi masalah infrastruktur, kami berupaya menjalin kerjasama dengan berbagai pihak, seperti pemerintah daerah, sekolah, atau universitas, untuk mendapatkan akses ke fasilitas yang mereka miliki. Namun, tantangan terbesarnya adalah memperoleh pengakuan dari

pemerintah dan masyarakat luas. Masih banyak yang menganggap *e-sports* hanya sebatas permainan, bukan olahraga yang serius. Padahal, *e-sports* memiliki potensi yang sangat besar untuk mengembangkan generasi muda, baik dari segi kognitif maupun sosial.”

Tantangan yang dihadapi oleh para atlet *e-sports* memiliki dampak langsung pada kehidupan sehari-hari mereka. Meskipun telah mencapai prestasi yang luar biasa, mereka sering kali menghadapi kesulitan dalam memastikan kehidupan mereka terjamin. Diskrepansi antara apa yang mereka potensialkan dan realitas yang mereka hadapi merupakan isu kritis yang memerlukan penanganan yang cepat dan tepat. Menurut Dr. Asmirin Noor, M.M, dkk. (2023), organisasi harus memastikan bahwa anggota mereka mendapatkan dukungan finansial yang layak, karena kompensasi yang memadai akan meningkatkan motivasi, retensi, serta komitmen atlet dalam jangka panjang. Dalam mengatasi tantangan ini, Explosive Gamingteam berupaya mencari sponsor dan mengadakan event-event yang dapat menghasilkan keuntungan. Explosive Gamingteam juga menjalin kerjasama dengan berbagai pihak untuk mendapatkan akses ke fasilitas yang mereka miliki. Namun, pengakuan pemerintah dan masyarakat luas masih menjadi tantangan terbesar yang harus dihadapi oleh Explosive Gamingteam.

Oleh karena itu, perlu adanya perubahan paradigma dalam memandang *e-sports*. Pemerintah dan masyarakat luas harus mulai mengakui *e-sports* sebagai olahraga yang serius dan memiliki potensi yang besar. Dengan demikian, para atlet *e-sports* dapat memperoleh pengakuan dan dukungan yang mereka butuhkan untuk mengembangkan karir mereka. Selain itu, perlu adanya regulasi yang jelas dan mendukung untuk industri *e-sports*. Pemerintah harus membuat kebijakan yang mendukung pengembangan *e-sports*, seperti menyediakan infrastruktur yang memadai, memberikan dukungan finansial, dan membuat regulasi yang jelas untuk mengatur industri *e-sports*. Dengan demikian, industri *e-sports* dapat berkembang secara berkelanjutan dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara dari Elan (Founder Explosive Gamingteam):

"Kerjasama dengan Dindikpora memang sangat penting, terutama untuk mendapatkan pengakuan terhadap *e-sports* sebagai salah satu cabang olahraga yang potensial. Namun, tantangannya adalah meyakinkan pihak Dindikpora bahwa *e-sports* bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga memiliki nilai edukasi dan potensi untuk mengembangkan soft skills para pemainnya. Kami sering kali mengadakan workshop atau seminar untuk memperkenalkan *e-sports* kepada para guru dan pembina sekolah. Selain itu, kami juga berupaya menunjukkan bahwa *e-sports* bisa menjadi sarana untuk meningkatkan prestasi akademik siswa, misalnya melalui program *e-sports* scholarship."

Manajemen komunitas *e-sports* di bawah naungan Dindikpora Kabupaten Banjarnegara memiliki potensi yang sangat besar untuk mengembangkan minat dan bakat generasi muda di bidang *e-sports*. Hal ini sejalan dengan pandangan dari Wibisono (2024), komunitas *e-sports* dan pemerintah saling bersinergi dalam pengembangan *e-sports* di tingkat regional maupun global. Peran Dindikpora dalam mengkoordinasi dan mendukung perkembangan gaming dan *e-sports* di Kabupaten Banjarnegara sangatlah penting. Dengan adanya dukungan dari Dindikpora, Explosive Gamingteam dapat meningkatkan kualitas kompetisi dan mengembangkan program-program yang lebih efektif untuk mengembangkan minat dan bakat generasi muda di bidang *e-sports*.

Hasil wawancara dengan Suhardi (Kepala Bidang Kepemudaan dan Olahraga Dindikpora):

"Kami sangat mendukung perkembangan *e-sports* di Kabupaten Banjarnegara. Kami melihat bahwa *e-sports* bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga memiliki potensi yang sangat besar untuk mengembangkan minat dan bakat generasi muda. Oleh karena itu, kami telah melakukan berbagai upaya untuk memfasilitasi komunitas *e-sports*, seperti menyediakan sarana dan prasarana latihan, menyelenggarakan turnamen secara rutin, serta memberikan pelatihan bagi para pemain."

Dengan dukungan penuh dari pemerintah daerah, komunitas *e-sports* dapat terfasilitasi dengan baik dan memiliki ruang yang lebih luas untuk berkembang. Salah satu langkah penting dalam manajemen komunitas *e-sports* adalah pembinaan dan pelatihan secara berkala. Dindikpora dapat bekerja sama dengan pelatih profesional untuk memberikan pelatihan teknis dan non-teknis

kepada para pemain *e-sports*. Selain itu, penyelenggaraan turnamen secara rutin juga dapat menjadi ajang untuk mengukur kemampuan para pemain dan mendorong semangat kompetitif. Selain pembinaan, aspek lain yang perlu diperhatikan adalah sosialisasi dan edukasi. Dindikpora dapat berperan aktif dalam mensosialisasikan *e-sports* kepada masyarakat luas, terutama kepada orang tua dan guru. Edukasi mengenai manfaat *e-sports*, seperti meningkatkan kemampuan *problem solving*, kerja sama tim, dan refleksi diri, sangat penting untuk menghilangkan stigma negatif terhadap *e-sports*.

Explosive Gamingteam telah menunjukkan komitmen yang kuat dalam meningkatkan skill individu dan tim melalui program pelatihan yang terstruktur. Pelatihan teknis mencakup berbagai aspek permainan, mulai dari mekanik dasar hingga strategi tingkat lanjut. Tim juga menyediakan akses ke pelatih profesional yang dapat memberikan feedback dan bimbingan secara personal.

Dalam konteks manajemen, hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Sadeli, bahwa manajemen memiliki lima fungsi utama, yaitu perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, koordinasi, dan pengendalian (Sadeli, 2023). Dalam konteks Explosive Gamingteam, kelima fungsi ini telah diterapkan dalam beberapa aspek, meskipun masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki. Namun, teori manajemen yang dikemukakan oleh Stoner (1996), yang menekankan bahwa efektivitas organisasi bergantung pada koordinasi yang baik antara sumber daya dan strategi, Explosive Gamingteam masih memiliki tantangan dalam aspek keuangan dan keberlanjutan operasionalnya. Oleh karena itu, komunitas ini perlu mengembangkan strategi manajemen yang lebih sistematis, terutama dalam aspek perencanaan dan pendanaan jangka panjang (Dr. Asmirin Noor, M.M, dkk., 2023).

Selain itu, Explosive Gamingteam juga memberikan dukungan penuh kepada anggota yang ingin melanjutkan pendidikan. Explosive Gamingteam memberikan fleksibilitas waktu latihan, menyediakan sumber daya yang diperlukan untuk belajar, dan menciptakan lingkungan yang mendukung para anggota untuk belajar dan berkembang baik di bidang *e-sports* maupun akademik.

Dalam hal kesehatan, Explosive Gamingteam menyadari pentingnya kesehatan fisik dan mental bagi para pemain. Oleh karena itu, tim telah menerapkan beberapa program yang mendukung kesehatan anggota, seperti:

1. Jadwal latihan yang seimbang: Komunitas menetapkan jadwal latihan yang realistis untuk mencegah overtraining dan memberikan waktu yang cukup untuk istirahat.
2. Konsultasi nutrisi: Komunitas bekerja sama dengan ahli gizi untuk memberikan edukasi mengenai nutrisi yang baik bagi para atlet *e-sports*.
3. Konsultasi psikolog: Komunitas menyediakan layanan konsultasi psikolog untuk membantu anggota mengatasi tekanan dan masalah pribadi yang mungkin timbul.
4. Kegiatan fisik: Komunitas secara rutin mengadakan kegiatan fisik seperti olahraga ringan atau yoga untuk menjaga kebugaran tubuh.

Program pengembangan anggota yang ditawarkan oleh Explosive Gamingteam telah terbukti efektif dalam meningkatkan kinerja individu dan tim. Dengan memberikan pelatihan yang komprehensif, dukungan pendidikan, serta perhatian terhadap kesehatan fisik dan mental, tim telah menciptakan lingkungan yang kondusif bagi para pemain untuk berkembang dan mencapai potensi maksimal.

Analisis mendalam terhadap komunitas Explosive Gamingteam mengungkapkan berbagai strategi yang telah diterapkan untuk mensejahterakan anggotanya. Fokus utama tim ini tidak hanya pada peningkatan performa dalam permainan, tetapi juga pada pengembangan individu secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil wawancara dari Elan (Founder Explosive Gamingteam):

"Tentu, kami memiliki program pelatihan yang cukup lengkap. Selain pelatihan teknis seperti mekanik permainan dan strategi, kami juga fokus pada pengembangan soft skills. Misalnya, kami punya sesi pelatihan komunikasi untuk meningkatkan kerjasama tim, pelatihan manajemen waktu untuk mengatur jadwal latihan dan turnamen, serta pelatihan pengembangan diri untuk membangun mental yang kuat. Materi-materi ini disampaikan dalam bentuk workshop, diskusi kelompok, dan juga one-on-one coaching dengan pelatih profesional. Kami percaya bahwa kombinasi antara skill teknis dan soft skills akan membuat kami menjadi

pemain *e-sports* yang lebih baik dan siap menghadapi tantangan di masa depan."

Salah satu aspek kunci dalam upaya mensejahterakan anggota adalah program pelatihan yang komprehensif. Explosive Gamingteam menawarkan pelatihan teknis yang intensif, meliputi mekanik permainan, strategi, dan analisis data. Selain itu, tim juga memberikan pelatihan non-teknis seperti komunikasi efektif, manajemen waktu, dan pengembangan diri. Pelatihan-pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bermain, tetapi juga mempersiapkan anggota untuk menghadapi tantangan di luar dunia *e-sports*.

Selain pelatihan, Explosive Gamingteam juga memberikan perhatian yang besar pada keseimbangan hidup anggota. Tim menyadari bahwa kesuksesan dalam *e-sports* tidak hanya ditentukan oleh bakat dan latihan, tetapi juga oleh faktor kesehatan fisik dan mental. (Wahyuni & Dinar, 2020)

Berdasarkan hasil wawancara dari Ikhsan (Manajer tim Explosive Gamingteam):

"Kami mengadakan sesi pelatihan secara rutin, baik mingguan maupun bulanan, tergantung pada kebutuhan tim. Durasinya pun bervariasi, ada yang singkat hanya beberapa jam, ada juga yang berlangsung selama beberapa hari. Untuk mengukur efektivitas program, kami melakukan evaluasi secara berkala melalui survei kepuasan peserta, analisis kinerja tim dalam turnamen, dan juga feedback dari pelatih. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan program pelatihan kami."

Oleh karena itu, tim menyediakan fasilitas latihan yang nyaman, jadwal latihan yang fleksibel, serta akses ke layanan kesehatan dan konsultasi psikolog. Program-program ini bertujuan untuk memastikan bahwa anggota dapat mempertahankan performa terbaik mereka dalam jangka panjang.

Menurut Nasikun (1993), sebagai tolak ukur dan konsep terciptanya martabat manusia yang dilihat dengan poin sebagai berikut : rasa aman (security), kesejahteraan (welfare), kebebasan (freedom), dan jati diri. Indikator-indikator ini mencerminkan kondisi ideal di mana individu merasa terlindungi, kebutuhan dasarnya terpenuhi, memiliki kebebasan untuk berpartisipasi, dan memiliki identitas yang jelas. Dalam konteks yang lebih terukur, Badan Pusat Statistik (BPS) menggunakan indikator seperti tingkat

pendapatan keluarga, komposisi pengeluaran (pangan dan non-pangan), tingkat pendidikan, kesehatan, serta kondisi rumah dan fasilitasnya untuk mengukur kesejahteraan sosial rumah tangga.

Oleh karena itu, Explosive Gamingteam Banjarnegara perlu menerapkan strategi yang komprehensif untuk meningkatkan kesejahteraan atlet. Salah satu langkah penting adalah membangun komunitas yang solid, di mana para anggota dapat saling mendukung dan berbagi pengalaman. Selain itu, tim perlu menyediakan program pelatihan yang berkualitas untuk membantu atlet mengembangkan keterampilan mereka. Penting juga untuk menciptakan lingkungan kerja yang positif dan fleksibel, yang memungkinkan atlet untuk menyeimbangkan antara kehidupan pribadi dan karier. Dengan demikian, Explosive Gamingteam dapat menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan para atlet.

Aspek lain yang penting adalah dukungan finansial. Explosive Gamingteam memiliki sistem pembagian hasil yang transparan dan adil, di mana setiap anggota mendapatkan bagian yang sesuai dengan kontribusinya terhadap tim. Dukungan finansial yang memadai merupakan faktor krusial dalam memajukan karier anggota (Turnip & Hukom, 2023). Dana yang diperoleh dari sponsor, turnamen, atau sumber lain dapat digunakan untuk memenuhi berbagai kebutuhan yang menunjang performa optimal. Mulai dari pengadaan peralatan gaming terkini, pembiayaan pelatihan intensif, hingga pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. Dengan dukungan finansial yang cukup, atlet dapat fokus sepenuhnya pada pengembangan kemampuan dan meraih prestasi terbaik.

Berdasarkan hasil wawancara dari Ikhsan (Manajer tim Explosive Gamingteam):

“Sponsor memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung kegiatan tim. Dana dari sponsor digunakan untuk berbagai keperluan, seperti membeli peralatan gaming terbaru, membiayai biaya hidup anggota yang perlu fokus pada pelatihan, dan juga memberikan bonus tambahan saat tim mencapai prestasi tertentu. Selain itu, beberapa sponsor juga menyediakan fasilitas latihan yang lebih baik, seperti gaming house yang lengkap dengan fasilitas pendukung lainnya.”

Menurut Turnip & Hukom, 2023, dukungan finansial dari sponsor dapat membantu tim dalam menyediakan fasilitas latihan yang lebih baik, memberikan insentif kepada atlet, serta memastikan keberlanjutan karier mereka. Namun, Explosive Gamingteam memiliki tantangan utama yang masih dihadapi adalah kurangnya sponsor yang dapat memberikan dukungan berkelanjutan. Hal ini berdampak langsung pada stabilitas finansial atlet, yang masih sangat bergantung pada hadiah turnamen yang tidak menentu.

Untuk mengatasi masalah ini, komunitas *e-sports* perlu lebih aktif dalam membangun hubungan dengan calon sponsor, baik dari sektor swasta maupun pemerintah. Selain itu, tim juga menjalin kerjasama dengan sponsor untuk mendapatkan dukungan finansial yang stabil, dapat memungkinkan atlet *e-sports* untuk memiliki karir yang lebih berkelanjutan. Atlet tidak perlu lagi memikirkan masalah finansial yang dapat mengganggu konsentrasi mereka dalam berlatih dan bertanding.

Selain itu, dana yang tersedia juga dapat digunakan untuk mengembangkan karier di luar *e-sports*, seperti menjadi *streamer*, *content creator*, atau pelatih. Dengan demikian, atlet *e-sports* memiliki lebih banyak opsi untuk masa depan mereka. Explosive Gamingteam menciptakan lingkungan tim yang positif dan suportif. Anggota tim didorong untuk saling bekerja sama, berbagi pengetahuan, dan memberikan dukungan satu sama lain.

Berdasarkan hasil wawancara dari Aryo (Atlet Explosive Gamingteam):

“Biasa ne kya diajak ngopi bareng, tapi biasa ne yang ikut juga hampir ga semua bisa hadir karena anggota kita semua bukan dari 1 daerah”

Tim juga sering mengadakan acara sosial untuk mempererat hubungan antar anggota. Lingkungan yang positif ini tidak hanya meningkatkan kinerja tim, tetapi juga memberikan rasa kebersamaan dan kepuasan bagi setiap anggota. Explosive Gamingteam telah berhasil membangun ekosistem yang mendukung pertumbuhan holistik para pemainnya. Dengan merancang program pelatihan yang terstruktur dan komprehensif, tim ini tidak hanya memfokuskan pada peningkatan keterampilan teknis para pemain, tetapi juga pada aspek mental dan fisik (Wahyuni & Dinar, 2020). Keseimbangan antara latihan intensif dan waktu istirahat yang cukup menjadi prioritas utama. Selain itu,

dukungan finansial yang memadai memungkinkan para pemain untuk fokus sepenuhnya pada karir *e-sports* tanpa harus khawatir dengan masalah ekonomi.

Pengembangan berkelanjutan merupakan kunci keberhasilan dalam dunia *e-sports*. Dengan fokus pada pelatihan yang intensif dan evaluasi kinerja secara berkala, tim *e-sports* dapat memastikan bahwa para pemain terus meningkatkan kemampuan mereka. Selain itu, keseimbangan hidup yang sehat juga menjadi faktor penting. Fasilitas latihan yang memadai, jadwal yang fleksibel, serta dukungan untuk menjaga kesehatan fisik dan mental akan membantu para pemain mencapai performa puncak secara konsisten. Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung, tim *e-sports* tidak hanya mencetak juara, tetapi juga mengembangkan atlet yang berkarakter dan berkelanjutan.

Dukungan finansial yang transparan dan adil merupakan fondasi yang kuat bagi kesuksesan tim *e-sports*. Dengan jaminan pendapatan yang stabil, para pemain dapat fokus sepenuhnya pada pengembangan karier mereka tanpa harus khawatir dengan masalah keuangan. Selain itu, lingkungan tim yang positif dan suportif juga sangat penting. Rasa kebersamaan, saling menghormati, dan semangat kompetisi yang sehat akan menciptakan suasana kerja yang produktif dan menyenangkan. Ketika para pemain merasa dihargai dan didukung, mereka akan lebih termotivasi untuk memberikan yang terbaik bagi tim.

Kesejahteraan atlet *e-sports* dapat diukur melalui beberapa indikator utama, yaitu kesejahteraan finansial, kesehatan fisik dan mental, serta jaminan sosial. Secara ideal, atlet *e-sports* memerlukan pendapatan yang stabil melalui sistem gaji atau insentif yang berkelanjutan, namun dalam komunitas Explosive Gamingteam, kesejahteraan finansial masih bergantung pada hasil turnamen dan sponsor, yang dapat menyebabkan ketidakpastian ekonomi bagi atlet. Selain itu, keseimbangan antara latihan dan kehidupan pribadi menjadi faktor penting dalam menjaga performa dan mencegah burnout, sehingga diperlukan dukungan kesehatan mental serta program manajemen waktu yang efektif. Jaminan sosial juga menjadi aspek krusial dalam kesejahteraan atlet, mencakup perlindungan kontrak, asuransi kesehatan, dan dukungan pasca-karier untuk

memastikan keberlanjutan kehidupan atlet setelah tidak lagi aktif berkompetisi. Dengan memperhatikan indikator-indikator tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun komunitas e-sports telah berupaya membangun ekosistem yang kondusif, masih diperlukan peningkatan dalam aspek kesejahteraan agar atlet dapat berkembang secara optimal dalam jangka panjang.

Kesuksesan Explosive Gamingteam dalam membangun komunitas yang kuat dan berprestasi dapat menjadi inspirasi bagi tim e-sports lainnya. Pendekatan holistik yang diterapkan oleh tim ini, yang mencakup dukungan terhadap pengembangan pemain baik dari segi skill maupun personal, telah membuahkan hasil yang nyata. Dengan memberikan fleksibilitas waktu untuk pendidikan, menyediakan fasilitas latihan yang memadai, serta menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pertumbuhan, Explosive Gamingteam telah menunjukkan bahwa e-sports dapat menjadi platform untuk mengembangkan individu yang seimbang dan berprestasi.

Model yang diterapkan oleh Explosive Gamingteam memiliki implikasi yang luas bagi industri e-sports secara keseluruhan. Dengan fokus pada pengembangan pemain secara holistik, tim ini telah menunjukkan bahwa e-sports tidak hanya tentang kompetisi, tetapi juga tentang membangun komunitas yang berkelanjutan. Pendekatan ini dapat menjadi standar baru bagi tim e-sports lainnya dalam mengembangkan bakat-bakat muda. Selain itu, keberhasilan Explosive Gamingteam juga dapat menarik minat investor dan sponsor yang lebih besar, sehingga dapat mendorong pertumbuhan industri e-sports di Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti berpendapat bahwa manajemen komunitas e-sports yang diterapkan oleh Explosive Gamingteam Banjarnegara telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kesejahteraan atletnya. Namun, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki agar sistem manajemen ini lebih optimal. Salah satu hal yang menjadi perhatian peneliti adalah masih adanya tantangan dalam hal pendanaan dan dukungan pemerintah terhadap komunitas e-sports lokal. Meskipun komunitas ini telah berupaya memberikan fasilitas terbaik bagi para atlet, keterbatasan dana sering

kali menjadi kendala utama dalam menyediakan program pelatihan yang lebih profesional. Oleh karena itu, diperlukan sinergi yang lebih kuat antara komunitas, sponsor, dan pihak pemerintah untuk menciptakan ekosistem e-sports yang lebih berkelanjutan.

Selain itu, peneliti juga melihat bahwa kesejahteraan atlet tidak hanya ditentukan oleh faktor finansial semata, tetapi juga oleh keseimbangan antara kehidupan profesional dan pribadi. Para atlet e-sports sering menghadapi tekanan mental yang tinggi akibat jadwal latihan dan kompetisi yang padat. Oleh karena itu, aspek kesehatan mental perlu mendapatkan perhatian lebih dalam manajemen komunitas e-sports. Dengan semakin berkembangnya industri e-sports, komunitas seperti Explosive Gamingteam dapat menjadi contoh bagi komunitas lain dalam membangun lingkungan yang mendukung pertumbuhan atlet. Namun, perlu adanya kebijakan dan regulasi yang lebih jelas dari pemerintah untuk mendukung perkembangan e-sports di tingkat lokal dan nasional.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa upaya manajemen komunitas *e-sports* di bawah naungan Dindikpora Kabupaten Banjarnegara dalam mengembangkan ekosistem *e-sports* telah membuahkan hasil yang positif dan komunitas Explosive Gamingteam mensejahterakan anggotanya.

1. Manajemen komunitas *e-sports* di bawah naungan Dindikpora Kabupaten Banjarnegara telah menunjukkan potensi yang besar dalam mengembangkan ekosistem *e-sports* yang sehat dan berkelanjutan. Dukungan pemerintah daerah dalam bentuk penyediaan fasilitas, pelatihan, dan sosialisasi telah memberikan dampak positif bagi pertumbuhan komunitas *e-sports* di Banjarnegara. Namun, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti keterbatasan infrastruktur dan persepsi masyarakat yang belum sepenuhnya positif terhadap *e-sports*. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan sinergi yang lebih kuat antara pemerintah, komunitas *e-sports*, dan pihak swasta. Dengan demikian, *e-sports* dapat menjadi salah satu sektor yang dapat mendorong pertumbuhan ekonomi daerah dan memberikan manfaat bagi generasi muda.
2. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Explosive Gamingteam telah berhasil menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan anggotanya. Dengan fokus pada pelatihan, keseimbangan hidup, dukungan finansial, dan lingkungan tim yang positif, tim ini telah mampu mensejahterakan anggotanya baik secara materi maupun non-materi. Model yang diterapkan oleh Explosive Gamingteam dapat menjadi inspirasi bagi tim *e-sports* lainnya yang ingin mengembangkan komunitas yang berkelanjutan dan sukses.

## B. Saran

### 1. Saran Untuk Komunitas Explosive Gamingteam

- a. Mengoptimalkan kemitraan dengan lembaga pendidikan dalam rangka mempersiapkan atlet *e-sports* yang memiliki pengetahuan mendalam tentang industri dan mampu merencanakan jalur karier mereka secara matang.
- b. Memperluas kerja sama dengan perusahaan teknologi dan penyedia layanan internet untuk mendukung konektivitas dan perangkat gaming.
- c. Menyediakan program dukungan kesehatan mental, seperti akses ke psikolog atau sesi pelatihan manajemen stres dan mengalokasikan dana untuk asuransi kesehatan bagi atlet komunitas.
- d. Mengadakan event komunitas secara rutin untuk meningkatkan engagement dan loyalitas anggota dan membangun platform online atau forum diskusi bagi anggota komunitas untuk berbagi ilmu dan pengalaman.

### 2. Saran Untuk Pemerintah Banjarnegara

- a. Menyusun regulasi khusus yang mendukung pengembangan komunitas *e-sports*, termasuk perlindungan bagi atlet dan industri terkait, dan Mendorong *e-sports* sebagai bagian dari program kepemudaan dan olahraga di tingkat daerah.
- b. Membangun pusat pelatihan *e-sports* yang dilengkapi dengan perangkat, jaringan internet berkualitas tinggi, dan menyediakan akses ke ruang komunitas atau gedung olahraga yang dapat digunakan untuk pelatihan dan turnamen *e-sports*.
- c. Menyediakan perlindungan sosial bagi atlet *e-sports*, seperti akses ke BPJS Kesehatan dan ketenagakerjaan.
- d. Menyelenggarakan festival atau pameran *e-sports* yang melibatkan berbagai pihak, termasuk developer game dan perusahaan teknologi.

### 3. Saran Untuk Penelitian Selanjutnya

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dasar bagi penelitian berikutnya.

- b. Penelitian selanjutnya dapat memaksimalkan topik-topik yang belum diangkat dan untuk lebih merinci dalam muatannya seperti pengembangan karir atlet *e-sports* pasca kompetitif.
- c. Kebaruan penelitian merupakan keharusan yang harus tercapai dalam penelitian selanjutnya, sehingga hasil-hasil penelitian dengan topik yang linear selalu ada kesegaran muatan informasinya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman Mulachela. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). *Indonesian Journal of Global Discourse*, 2(2), 32–51. <https://doi.org/10.29303/ijgd.v2i2.17>
- Ahdiyat, M. A. & Irwansyah. (2018). Analisis Keterlibatan Komunitas dalam Industri Permainan Daring di Indonesia. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 105–115.
- Amar. (2024, Januari 28). *Kesejahteraan atlet* [Komunikasi pribadi].
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Cipta.
- Athanasios Kanellopoulos, & Yiannis Giossos. (2024). THE E-SPORTS ECOSYSTEM. *European Journal of Social Sciences Studies*.
- Dahlan, A., & 'Irfaan, S. (2014). Mengagas Negara Kesejahteraan. *el-Jizya : Jurnal Ekonomi Islam*, 2(1), 1–22. <https://doi.org/10.24090/ej.v2i1.2014.pp1-22>
- Damiri, M. (2020). *Islam Bicara Kesejahteraan (Sebuah Studi Tentang Penerapan Konsep Kesejahteraan Islam Di Indonesia)*.
- Dr. Asmirin Noor, M.M, Dr. Adrian Radiansyah, S.E., M.M, & Selfiana, S.E., M.M., (2023). *HUMAN RESOURCE MANAGEMENT (Manajemen Sumber Daya Manusia)*. SONPEDIA Publishing Indonesia.
- Fauzi, A., & Supriyanto, E. (2024). E-Sports sebagai Alat Diplomasi: Studi Kasus Kompetisi E-Sports Internasional. *Jurnal Ilmu Komunikasi*,.

- Gunawan, A., Hidayatullah, A., & Hidayat, A. (2021a). Pengembangan E-Sport dan Industri Gaming Menggunakan Analisis SWOT. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(4), Sosial Sains.
- Gunawan, A., Hidayatullah, A., & Hidayat, A. (2021b). PENGEMBANGAN E-SPORT DAN INDUSTRI GAMING MENGGUNAKAN ANALISIS SWOT. *Jurnal Syntax Transformation*.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hariningsih, E. (2014). Kajian Teori Model Penelitian Untuk Menilai Kesuksesan Dan Evaluasi Sistem Informasi Rumah Sakit. *Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Akuntansi*, 2(1).
- Idhohuddin, M., & Wahyudi, A. (2020). Minat Siswa Terhadap E-Sport (Electronic Sport / Olahraga Elektronik) Divisi Mobile Legends Bang-Bang. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1(1), 41–49.
- Iqbal, M., Simamora, Y., Insani, K., & Padli. (2024). Analisis Trend Perkembangan E-Sport dalam Pendidikan Olahraga. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 451.
- ismu, & Oase. (2021). Planning for Urban Region and Environment Volume 10, Nomor 1, Januari 2021. *Strategi Pengembangan Industri Kreatif Subsektor Games di Kota Malang*.
- Ivan, & Rahmania. (2021). PERKEMBANGAN E-SPORT DARI PERSPEKTIF PELAKU E-SPORT (EVENT ORGANIZER DAN TEAM ESPORT) DI KABUPATEN PANDEGLANG. *E-Jurnal Pendidikan Mutiara*.

- Kerjoo. (2022, Oktober 19). *Jenis Teori Manajemen dan Penerapannya dalam Organisasi*. Artikel Seputar HR Dan Karyawan - Blog Kerjoo.  
<https://kerjoo.com/blog/teori-manajemen/>
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- Kurniawan, R., Cahyadi, A., & Bunaiya, M. (2023). TINGKAT KECEMASAN ATLET TAEKWONDO PENGCAH LANGSA DALAM MENGHADAPI PEKAN OLAHRAGA ACEH (PORA). *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*.
- Lim, N. M., & Setiawan, B. (2022). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Event E-Sports di Indonesia. *Tourism Scientific Journal*, 7(2), 208–222. <https://doi.org/10.32659/tsj.v7i2.181>
- Maleha, N. Y. (2016). *MANAJEMEN BISNIS DALAM ISLAM*.
- Manaaf, m, Singadimedja, H., & Darodjat, R. (2023). PERLINDUNGAN HAK UPAH PEMAIN PROFESIONAL GAME ONLINE: ANALISIS PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN KETENAGAKERJAAN. *COMSERVA : Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 1437–1445. <https://doi.org/10.59141/comserva.v3i4.935>
- Munir. (2023). FAKTOR SUKSES KRITIS BISNIS PENGELOLA TEAM PROFESIONAL E-SPORTS. *Jurnal Manajemen, akuntansi, dan logistik*.
- Musyirul Haq, Khaerul Aqbar, & Dzul FadliS. (2024). *Hukum Penghasilan Professional Player E-Sports Mobile Legends dalam Tinjauan Fikih Muamalah*.

Muzhaffar Manaaf, Holyness Singadimedja, & Rafan Darodjat. (t.t).  
 PERLINDUNGAN HAK UPAH PEMAIN PROFESIONAL GAME  
 ONLINE: ANALISIS PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN  
 KETENAGAKERJAAN. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*,  
 3(4).

Nova Yanti Maleha. (2016). *MANAJEMEN BISNIS DALAM ISLAM*. 1.

Novia Harlina. (2024). *Esports, Fenomena Global yang Mengubah Cara Melihat  
 Olahraga*. liputan6.com.

[https://www.liputan6.com/regional/read/5708607/esports-fenomena-  
 global-yang-mengubah-cara-melihat-olahraga](https://www.liputan6.com/regional/read/5708607/esports-fenomena-global-yang-mengubah-cara-melihat-olahraga)

Novrizaldi. (2021). *Pemerintah Dukung E-Sports dan Industri Gaming |  
 Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan  
 Kebudayaan*. [www.kemenkopmk.go.id](http://www.kemenkopmk.go.id).  
[https://www.kemenkopmk.go.id/pemerintah-dukung-e-sports-dan-industri-  
 gaming](https://www.kemenkopmk.go.id/pemerintah-dukung-e-sports-dan-industri-gaming)

Nugraha, W. H. A., & Subagio, I. (2021). Minat Masyarakat terhadap Esports  
 sebagai Olahraga Prestasi di Jawa Timur. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(12),  
 44–52.

Nursapiah. (2020). *Penelitian Kualitatif*.

O Hasbiansyah. (2008). *Pendekatan fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian  
 dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi*. 9.  
[https://media.neliti.com/media/publications/154253-ID-pendekatan-  
 fenomenologi-pengantar-prakti.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/154253-ID-pendekatan-fenomenologi-pengantar-prakti.pdf)

Pengurus Besar Esports Indonesia. (2021, Juni). *Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia* (Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021). Pengurus Besar Esports Indonesia.

Pranoto, M. R. D., & Sa'adah, N. (2021). *PERAN DAN TANGGUNG JAWAB PEMERINTAH DALAM PEMENUHAN KESEJAHTERAAN ATLET DI INDONESIA*. 10.

Presiden Republik Indonesia. (2011). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2011 tentang Badan Penyelenggara Jaminan Sosial*.

Rahmania, T., & Aziz, M. I. M. (2023, April 9). *PERKEMBANGAN E-SPORT DARI PERSPEKTIF PELAKU E-SPORT (EVENT ORGANIZER DAN TEAM ESPORT) DI KABUPATEN PANDEGLANG*.  
<https://repository.paramadina.ac.id/1011/>

Rong, Y., & Li, J. (2024). The role played by insider transfer information in esports coverage. *Frontiers in Sports and Active Living*, 6, 1346984.  
<https://doi.org/10.3389/fspor.2024.1346984>

Sadeli, H. (2023). *Manajemen untuk Bisnis dan Organisasi*. Jakarta: Salemba Empat.

Santoso, W. D. (2022). *Kajian esports dalam perspektif epistemologi olahraga* [Master's Thesis]. Universitas Negeri Yogyakarta.

Shofiyulloh. (2021). *Analisis Implementasi Konsep Nafkah dalam Upaya Meningkatkan Kesejahteraan Perekonomian Keluarga di Desa Karang Sari*

- Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas. *el-Jizya: Jurnal Ekonomi Islam*, 9(2), 98–113.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Turnip, B. R., & Hukom, A. (2023a). Pengaruh Perkembangan Industri Esports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. *CEMERLANG: Jurnal Manajemen Dan Ekonomi Bisnis*, 3(2), 131–139.  
<https://doi.org/10.55606/cemerlang.v3i2.1127>
- Turnip, B. R., & Hukom, A. (2023b). Pengaruh Perkembangan Industri Esports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. *CEMERLANG: Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis*, 3(2), 131–139.
- Turnip, & Hukom. (2023c). Pengaruh Perkembangan Industri Esports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. *Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis*.
- Wahyuni, & Dinar. (2020). TANTANGAN DAN PELUANG ESPORTS DALAM KEOLAHRAGAAN NASIONAL. *Kajian*, 25(4).
- Wibisono, T. (2024). *Perkembangan dan Prestasi Esports di Indonesia*. kumparan.  
<https://kumparan.com/tegar-wibisono-1715741596546294853/perkembangan-dan-prestasi-esports-di-indonesia-22k78tW9rQq>
- Zoo, N. (2022, April 19). *Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2022* [Newzoo]. New Zoo. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>



## LAMPIRAN – LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### Pedoman Instrumen Wawancara

Lampiran 1. Wawancara dengan Founder Komunitas Explosive Gamingteam

| No | Pertanyaan Wawancara                                                                              | Hasil Wawancara                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Bagaimana awal nya terbentuk nya komunitas Explosive Gamingteam terbentuk?                        | Awalnya Explosive Gamingteam terbentuk dari mahasiswa yang menyukai game Mobile Legend dan membuat tim, seiring nya waktu berjalan banyak orang luar ingin bergabung ke tim dan akhirnya kami membentuk komunitas <i>e-sports</i> , lalu kami membuka pintu bagi para penggemar game lain seperti Free Fire dan PUBG Mobile dan bertahan hingga saat ini.           |
| 2  | Bagaimana peran manajemen dalam mendorong setiap tim yang ada komunitas menjadi lebih berkembang? | Kami memberikan dukungan yang jelas, baik dari segi arahan, fasilitas, maupun kesempatan untuk berkembang. Selain itu, manajemen juga bisa membantu dengan menyediakan pelatihan atau mentoring supaya anggota tim terus berkembang. Saya juga percaya kalau apresiasi terhadap kerja keras tim itu penting, karena bisa meningkatkan semangat dan motivasi mereka. |

| No | Pertanyaan Wawancara                                                                                                                                   | Hasil Wawancara                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3  | Bagaimana sistem evaluasi kinerja untuk anggota komunitas?                                                                                             | Kami biasanya melakukan evaluasi kinerja anggota tim dilakukan secara berkala, biasanya melalui penilaian kinerja sehabis latihan harian lalu ada lagi evaluasi mingguan yang biasanya kami lakukan untuk semua anggota komunitas agar kami dapat mengetahui perkembangan untuk setiap anggota komunitas.                                                                                              |
| 4  | Bagaimana tim mengelola aspek finansial dalam mendukung operasional dan kegiatan para atlet? Apakah ada alokasi dana khusus untuk kesejahteraan atlet? | Kami menerapkan sistem manajemen keuangan yang transparan dan terstruktur. Setiap awal tahun, ada perencanaan anggaran yang detail untuk semua aspek, mulai dari operasional sampai kegiatan atlet. Kami memiliki uang kas yang dimana dihasilkan dari hadiah juara, dari sponsor dan dari pemerintah, yang dimana uangkas tersebut dapat digunakan untuk tambahan finansial pada saat kegiatan atlet. |
| 5  | Bagaimana manajemen menangani sponsorship dan kolaborasi dengan pihak eksternal untuk menunjang kebutuhan tim?                                         | Proses kerjasama diawali dengan analisis kebutuhan internal tim dan pencarian sponsor yang sesuai kriteria. Kami sangat selektif dalam memilih mitra, dengan mempertimbangkan kesesuaian visi dan nilai-nilai. Bila sudah ada                                                                                                                                                                          |

| No | Pertanyaan Wawancara                                                                  | Hasil Wawancara                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                       | <p>kecocokan, kami lanjut ke tahap negosiasi dan formalisasi kerjasama. Dukungan yang diberikan sponsor beragam bentuknya, termasuk pendanaan langsung, penyediaan sarana latihan, serta kontribusi dalam pengembangan bakat. Kami punya sistem monitoring berkala. Setiap bulan ada evaluasi pencapaian target dan pemenuhan kewajiban. Transparansi jadi kunci utama, baik ke sponsor maupun ke internal tim.</p>                                                                                                                                                                 |
| 6  | <p>Bagaimana Explosive Gamingteam mengatasi masalah finansial di dalam komunitas?</p> | <p>Kami mencoba mengatasi masalah finansial dengan mencari sponsor, baik dari perusahaan swasta maupun pemerintah. Selain itu, kami juga aktif mengadakan event-event yang bisa menghasilkan keuntungan. Untuk mengatasi masalah infrastruktur, kami berupaya menjalin kerjasama dengan berbagai pihak, seperti pemerintah daerah, sekolah, atau universitas, untuk mendapatkan akses ke fasilitas yang mereka miliki. Namun, tantangan terbesarnya adalah memperoleh pengakuan dari pemerintah dan masyarakat luas. Masih banyak yang menganggap <i>e-sports</i> hanya sebatas</p> |

| No | Pertanyaan Wawancara                                                                                                                               | Hasil Wawancara                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                                                    | <p>permainan, bukan olahraga yang serius. Padahal, <i>e-sports</i> memiliki potensi yang sangat besar untuk mengembangkan generasi muda, baik dari segi kognitif maupun sosial.”</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 7  | <p>Menurut Anda, bagaimana perkembangan <i>e-sports</i> di Indonesia khususnya di Banjarnegara? Apakah ini berdampak pada kesejahteraan atlet?</p> | <p>Menurut kami, perkembangan <i>e-sports</i> di Indonesia, termasuk di Banjarnegara, cukup pesat dalam beberapa tahun terakhir. Semakin banyak turnamen yang diselenggarakan, baik di tingkat lokal maupun nasional, serta dukungan dari berbagai pihak seperti komunitas, pemerintah, dan sponsor. Ini menunjukkan bahwa <i>e-sports</i> mulai diterima sebagai industri yang serius, bukan sekadar hobi. Terkait dampaknya terhadap kesejahteraan atlet, sebenarnya tergantung dari level pencapaian mereka. Atlet <i>e-sports</i> yang sudah mencapai tingkat profesional dan berkompetisi di turnamen besar bisa mendapatkan penghasilan yang cukup baik, baik dari hadiah turnamen, sponsorship, maupun <i>platform</i> streaming. Tapi bagi yang masih di level awal, mereka harus berjuang lebih keras</p> |

| No | Pertanyaan Wawancara                                                                                                                                | Hasil Wawancara                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                                                     | untuk mendapatkan pengakuan dan dukungan finansial.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 8  | Bagaimana Explosive Gamingteam beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam <i>e-sports</i> ?                                                    | Kami selalu berusaha mengikuti perkembangan teknologi dalam <i>e-sports</i> karena kami sadar bahwa inovasi adalah kunci untuk tetap kompetitif. Kami memanfaatkan berbagai teknologi terbaru, mulai dari perangkat keras gaming yang lebih canggih, hingga <i>platform</i> komunikasi dan manajemen tim yang lebih efisien.                                                                                                                                                                                             |
| 9  | Sejauh mana dukungan dari pemerintah atau pihak-pihak lokal lain terhadap komunitas <i>e-sports</i> , dan bagaimana pengaruhnya pada manajemen tim? | Dukungan dari pemerintah dan pihak-pihak lokal terhadap komunitas <i>e-sports</i> sebenarnya semakin berkembang. Beberapa tahun terakhir, pemerintah mulai menyadari potensi besar <i>e-sports</i> , baik dari sisi industri maupun sebagai sarana pengembangan bakat muda. Mereka mulai memberikan perhatian melalui penyelenggaraan event nasional, pembentukan federasi <i>e-sports</i> , serta berbagai program pelatihan yang membantu para pemain dan tim <i>e-sports</i> untuk berkembang lebih profesional. Dari |

| No | Pertanyaan Wawancara | Hasil Wawancara                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                      | <p>sisi manajemen tim, dukungan ini sangat berpengaruh. Dengan adanya regulasi yang lebih jelas dan event yang lebih sering, tim-tim <i>e-sports</i> mendapatkan <i>platform</i> yang lebih besar untuk menunjukkan kemampuan mereka. Selain itu, peluang sponsorship dan pendanaan juga meningkat, karena pihak swasta jadi lebih tertarik untuk berinvestasi di <i>e-sports</i> yang sekarang sudah memiliki audiens yang cukup besar. Secara keseluruhan, dukungan ini membuat manajemen tim lebih fokus dalam mengembangkan bakat dan memperkuat struktur tim, karena sudah ada jaminan ekosistem yang mendukung mereka untuk terus berkembang.</p> |

Lampiran 2. Wawancara dengan Atlet Komunitas Explosive Gamingteam

| No | Pertanyaan Wawancara                                                            | Hasil Wawancara                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Menurut Anda, apakah <i>e-sports</i> memberi pelajaran untuk anggota komunitas? | Komunitas <i>e-sports</i> mengajarkan kita banyak hal, seperti <i>sportsivitas</i> , kerja sama, dan pentingnya berkompetisi secara sehat. Nilai-nilai ini sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, <i>e-sports</i> juga mengajarkan kita untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam tim. Ini adalah keterampilan yang sangat dibutuhkan di dunia kerja saat ini. Lebih dari itu, <i>e-sports</i> juga bisa menjadi <i>platform</i> untuk meningkatkan kesadaran akan isu-isu sosial yang relevan, seperti kesetaraan gender dan inklusi disabilitas." |
| 2  | Apa saja Tantangan yang dihadapi oleh atlet komunitas Explosive Gamingteam ?    | Tantangan terbesar kami adalah soal stabilitas finansial. Membiayai kegiatan-kegiatan komunitas, seperti turnamen, bootcamp, dan pengembangan infrastruktur, membutuhkan dana yang tidak sedikit. Bayangkan saja, untuk menyewa venue yang memadai dan menyediakan hadiah untuk turnamen saja, kami                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

| No | Pertanyaan Wawancara                                                                                                                            | Hasil Wawancara                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                                                 | <p>harus mencari sponsor ke sana kemari. Selain itu, kurangnya dukungan infrastruktur juga menjadi kendala. Banyak dari anggota kami yang kesulitan mencari tempat latihan yang memadai dan akses internet yang stabil. Idealnya, kami ingin memiliki sebuah <i>e-sports</i> center yang lengkap dengan fasilitas latihan, studio streaming, dan ruang kerja bersama.</p>                                                                                                                                                  |
| 3  | <p>Bagaimana manajemen memberikan dukungan kepada atlet dalam hal kesehatan fisik dan kebugaran? Apakah ada program khusus terkait hal ini?</p> | <p>Biasanya dari pengurus memberi program pelatihan yang cukup baik. Selain pelatihan teknis seperti mekanik permainan dan strategi, kami juga diberikan pengembangan <i>soft skills</i>. Misalnya, kami punya sesi pelatihan komunikasi untuk meningkatkan kerjasama tim, pelatihan manajemen waktu untuk mengatur jadwal latihan dan turnamen, serta pelatihan pengembangan diri untuk membangun mental yang kuat. Materi-materi ini disampaikan dalam bentuk workshop, diskusi kelompok, dan juga <i>one-on-one</i></p> |

| No | Pertanyaan Wawancara                                                                                                                                          | Hasil Wawancara                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                                                               | coaching dengan pelatih profesional.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 4  | Sejauh mana manajemen dari komunitas Explosive Gamingteam berperan dalam mendukung kesehatan mental atlet yang mungkin menghadapi tekanan pada saat turnamen? | Biasanya dari manajemen berusaha menciptakan lingkungan yang positif atau mencairkan suasana dan mendukung agar para kami para atlet tidak berpikir negatif pada saat turnamen agar kami dapat mencapai performa terbaik pada saat turnamen.                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 5  | Apakah manajemen melibatkan atlet dalam proses pengambilan keputusan yang terkait dengan kesejahteraan mereka?                                                | Biasanya manajemen melibatkan anggota komunitas dalam proses pengambilan keputusan yang berkaitan dengan kesejahteraan kami atau soal finansial atau akomodasi untuk turnamen, jadi setiap keputusan yang diambil, seperti jadwal latihan, akomodasi untuk turnamen atau latihan, hingga kebijakan terkait istirahat dan kesehatan, selalu melibatkan masukan dari kami. Komunitas Explosive Gamingteam biasanya mengadakan sesi pertemuan atau ngopi bareng atau kumpulan secara rutin untuk saling bertukar pikiran dan lain sebagainya. |

| No | Pertanyaan Wawancara                                                                                       | Hasil Wawancara                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6  | Apakah manajemen melakukan evaluasi rutin terhadap kesejahteraan atlet dan perkembangan tim?               | Biasanya manajemen melakukan evaluasi kinerja anggota setiap tim setiap usai sesi latihan dan kami selalu di mentoring setiap kali latihan maupun pada saat turnamen, biasanya juga dari manajemen memberi masukan ke setiap tim yang ingin melakukan latihan atau turnamen agar kami dapat berkembang, terkait soal kesejahteraan biasanya kami selalu di modalkan dari finansial saat latihan maupun turnamen, baik itu di daerah Banjarnegara maupun di luar kota. |
| 7  | Menurut Anda, aspek apa yang perlu diperbaiki dalam manajemen tim agar kesejahteraan atlet lebih terjamin? | Mungkin lebih kearah lebih ditingkatkan lagi di aspek dukungan akomodasi atau finansial untuk para atlet agar menjadi dorongan lebih semangat lagi dalam kegiatan latihan atau turnamen, dan juga membuat kami lebih rileks pada saat turnamen berlangsung.                                                                                                                                                                                                           |

Lampiran 3. Wawancara dengan Kepala Dinas Kepemudaan dan Olahraga Banjarnegara

| No | Pertanyaan Wawancara | Hasil Wawancara |
|----|----------------------|-----------------|
|----|----------------------|-----------------|

|   |                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Bagaimana pandangan Dindikpora terhadap <i>e-sports</i> ?     | Dindikpora memandang <i>e-sports</i> sebagai lebih dari sekadar permainan. Ini adalah sebuah <i>platform</i> yang sangat potensial untuk mengembangkan bakat-bakat muda di bidang teknologi, kreativitas, dan juga olahraga. Kami melihat <i>e-sports</i> sebagai sarana untuk menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat, kemampuan kerjasama tim, dan juga kemampuan untuk memecahkan masalah dengan cepat.                                                                                                             |
| 2 | faktor apa saja yang membuat <i>e-sports</i> menjadi menarik? | <i>E-sports</i> itu menarik karena beberapa faktor. Pertama, ini adalah bentuk ekspresi diri yang unik. Pemain bisa menunjukkan kemampuan dan kreativitas mereka melalui permainan. Kedua, <i>e-sports</i> menawarkan peluang untuk berinteraksi dengan orang-orang dari seluruh dunia. Komunitas <i>e-sports</i> sangat solid dan suportif. Terakhir, <i>e-sports</i> juga memiliki potensi ekonomi yang besar. Banyak pemain yang berhasil menjadi atlet profesional dan mendapatkan penghasilan yang cukup menggiurkan |

|   |                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3 | <p>Apakah Dindikpora Kabupaten Banjarnegara mendukung perkembangan <i>e-sports</i> dan apa saja dukungan yang diberikan oleh Dindikpora Kabupaten Banjarnegara terhadap komunitas <i>e-sports</i> di banjarnegara?</p> | <p>Kami sangat mendukung perkembangan <i>e-sports</i> di Kabupaten Banjarnegara. Kami melihat bahwa <i>e-sports</i> bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga memiliki potensi yang sangat besar untuk mengembangkan minat dan bakat generasi muda. Oleh karena itu, kami telah melakukan berbagai upaya untuk memfasilitasi komunitas <i>e-sports</i>, seperti menyediakan sarana dan prasarana latihan, menyelenggarakan turnamen secara rutin, serta memberikan pelatihan bagi para pemain</p> |
| 4 | <p>Bagaimana mekanisme koordinasi antara komunitas <i>e-sports</i> dengan Dindikpora?</p>                                                                                                                              | <p>biasanya dilakukan melalui berbagai pertemuan atau forum yang diselenggarakan oleh Dindikpora. Dalam hal ini, komunitas <i>e-sports</i> dapat berperan aktif dengan mengajukan program atau kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan bakat atlet muda, seperti turnamen atau pelatihan <i>e-sports</i>. Selain itu, kami dari Dindikpora biasanya mengatur jadwal dan lokasi kegiatan, serta memberikan dukungan dalam bentuk regulasi atau kebijakan yang sesuai dengan pendidikan dan</p>  |

|   |                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                                                                         | <p>olahraga. Komunitas <i>e-sports</i> sering bekerja sama dengan Dindikpora untuk memastikan bahwa kegiatan yang diadakan tidak hanya mengedepankan aspek kompetitif, tetapi juga mendukung nilai-nilai pendidikan dan pengembangan karakter yang positif. Proses koordinasi ini biasanya melibatkan komunikasi yang terbuka antara perwakilan komunitas dan pihak Dindikpora untuk memastikan setiap program berjalan sesuai dengan tujuan bersama, yaitu mengembangkan potensi anak muda melalui <i>e-sports</i> dalam kerangka yang sehat dan terstruktur.</p> |
| 5 | Apakah ada program khusus dari Dindikpora untuk pengembangan <i>e-sports</i> di Kabupaten Banjarnegara? | <p>Kami memiliki program khusus yang fokus pada pengembangan <i>e-sports</i>. Program ini bertujuan untuk memberikan wadah bagi para pemuda untuk berlatih dan berkompetisi di dunia <i>e-sports</i>. Selain itu, Dindikpora juga berupaya untuk meningkatkan pemahaman tentang <i>e-sports</i> sebagai salah satu cabang olahraga yang dapat memberikan banyak manfaat, seperti pengembangan keterampilan berpikir strategis dan</p>                                                                                                                              |

|   |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                                                                                          | <p>kerja sama tim. Kami berharap program ini dapat mendorong minat dan bakat anak-anak muda di Banjarnegara dalam bidang <i>e-sports</i>.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 6 | <p>Program dan kegiatan apa saja yang telah dilaksanakan oleh komunitas <i>e-sports</i> di bawah naungan Dindikpora?</p> | <p>Program dan kegiatannya yaitu turnamen <i>e-sports</i> yang diadakan secara rutin, pelatihan untuk para pemain pemula, dan workshop yang membahas strategi permainan. Selain itu, mereka juga mengadakan seminar tentang pentingnya <i>e-sports</i> dalam pengembangan karakter dan keterampilan sosial. Semua kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan kemampuan anak muda di Banjarnegara dalam dunia <i>e-sports</i>.</p> |
| 7 | <p>Tantangan apa saja yang dihadapi komunitas dalam menjalin kerjasama dengan Dindikpora?</p>                            | <p>kami memang mengalami beberapa tantangan dalam menjalin kerja sama dengan komunitas <i>e-sports</i>. Salah satunya adalah adanya perbedaan pemahaman tentang <i>e-sports</i> itu sendiri; tidak semua pihak menyadari potensi dan manfaatnya. Selain itu, kami juga menghadapi kendala dalam hal anggaran, karena kami perlu memastikan bahwa setiap program</p>                                                                        |

|  |  |                                                                                                                                                                                                       |
|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <p>yang dijalankan memiliki dana yang cukup. Kami terus berusaha untuk meningkatkan komunikasi dan kolaborasi, agar semua kendala ini bisa diatasi demi kemajuan <i>e-sports</i> di Banjarnegara.</p> |
|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



## Lampiran 4. Permohonan Observasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 54 Purwokerto 53126  
Telp: 0281-635624, Fax: 0281-636553; Website: febi.uinsaizu.ac.id

Nomor : 2063/Un.19/WD.I.FEBI/PP.009/11/2024 19 November 2024  
Lampiran : -  
Hal : **Permohonan Izin Observasi Pendahuluan**

Kepada Yth.  
Bapak/Ibu Pimpinan Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten  
Banjarnegara  
Di  
Banjarnegara

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, yang berjudul Analisis Manajemen Komunitas Esports Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Atlet Explosive Gamingteam Banjarnegara.

Maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin Observasi Pendahuluan kepada mahasiswa/i kami atas nama:

Nama : Aprilian Kholiq Pratana  
NIM : 2017201252  
Prodi / Semester : S-1 Ekonomi Syariah / IX

Adapun Observasi Pendahuluan tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

Objek Penelitian : Kepala bidang kepemudaan dan olahraga, pengurus dan atlet Explosive Gamingteam  
Tempat Penelitian : Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Banjarnegara  
Waktu Penelitian : 18 November 2024 s/d 18 Desember 2024  
Metode Penelitian : Kualitatif

Demikian permohonan ini kami buat, atas izin dan perkenan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

*Wa'alaikumsalam Wr. Wb.*



a.n. Dekan,  
Wakil Dekan I,

## Lampiran 5. Surat Balasan Observasi



**PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA  
DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLARAGA**

Jl. May Jend DI No. 57 Panjaitan Telp. (0286)-594846 Fax. 591815  
SMS Center 081228124447 Banjarnegara 53414  
<http://dindikpora.banjarnegarakab.go.id> E-mail: [dindikpora@banjarnegarakab.go.id](mailto:dindikpora@banjarnegarakab.go.id)

Banjarnegara, 12 Desember 2024

Nomor : 400.5/ 5353 /Dikpora/2024  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : Surat Balasan Permohonan Izin Observasi Pendahuluan

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Ekonomi dan Bisnis Islam  
Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto

Di  
**BANJARNEGARA**

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat dari Dekan Fakultas Ilmu Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, nomor 2063/Un.19/WD.I.FEBI/PP.009/11/2024, tanggal 19 November 2024, perihal Permohonan Izin Observasi Pendahuluan, oleh Mahasiswa atas nama berikut :

Nama : Aprilian Kholiq Pratana  
NIM : 2017201252  
Prodi/Semester : S-1 Ekonomi Syariah / IX

dengan ini kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Kami tidak keberatan dan memberikan izin pelaksanaan kegiatan penelitian tersebut;
2. Izin melakukan penelitian diberikan untuk keperluan akademik;
3. Waktu pelaksanaan pengambilan data harus dilakukan pada waktu hari kerja.

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

a/n Kepala Dinas Pendidikan, Kepemudaan dan Olahraga  
Kabupaten Banjarnegara

Kepala Bidang Kepemudaan dan Olahraga

  
**SUHARDI, S.Pd, M.M.**  
Pembina  
NIP. 19690413 199103 1 008

Lampiran 6. Dokumentasi DINDIKPORA Kabupaten Banjarnegara



Wawancara dengan Dindikpora Kabupaten Banjarnegara

## Lampiran 7. Dokumentasi Kejuaraan Forda Jateng



Lampiran 8. Sertifikat BTA-PPI



IAIN PURWOKERTO

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO**  
**UPT MA'HAD AL-JAMI'AH**

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp: 0281-635624, 628250 | [www.ainpurwokerto.ac.id](http://www.ainpurwokerto.ac.id)

---

**SERTIFIKAT**

Nomor: In.17/UPT.MAJ/20641/11/2023

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

**NAMA : APRILIAN KHOLIQ PRATAMA**  
**NIM : 2017201252**

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

|                 |   |    |
|-----------------|---|----|
| # Tes Tulis     | : | 70 |
| # Tartil        | : | 70 |
| # Imla'         | : | 73 |
| # Praktek       | : | 72 |
| # Nilai Tahfidz | : | 75 |



Purwokerto, 22 Nov 2023



ValidationCode

## Lampiran 9. Sertifikat Bahasa

UNIT PELAKSANA TEKNIK BAHASA UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO

MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT  
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية بجمهورية إندونيسيا  
جامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروكرتو  
الوحدة لتنمية اللغة

**CERTIFICATE**  
الشهادة  
NoB-5276/Un.19/K.Bhs/PP.009/ 9/2024

This is to certify that  
Name : **Aprilian Kholiq Pratama**  
Place and Date of Birth : **Purbalingga, 15 April 2002**  
Has taken : **EPTUS**  
with Computer Based Test,  
organized by Language Development Unit on : **23 September 2024**  
with obtained result as follows :

Listening Comprehension: **49** : فهم المسموع  
Structure and Written Expression: **43** : فهم العبارات والتراكيب  
Reading Comprehension: **47** : فهم المقروء  
**Obtained Score : 460** : المجموع الكلي

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Purwokerto, **23 September 2024**  
The Head of Language Development Unit,  
رئيسة الوحدة لتنمية اللغة

EPTUS  
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

IQLA  
Rottabakat al-Qudrah 'ala al-Lughah al-'Arabiyyah

Muflihah, S.S., M.Pd.  
NIP.19720923 200003 2 001

UNIT PELAKSANA TEKNIK BAHASA UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO

MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT  
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية بجمهورية إندونيسيا  
جامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروكرتو  
الوحدة لتنمية اللغة

**CERTIFICATE**  
الشهادة  
NoB-5275/Un.19/K.Bhs/PP.009/ 9/2024

This is to certify that  
Name : **Aprilian Kholiq Pratama**  
Place and Date of Birth : **Purbalingga, 15 April 2002**  
Has taken : **IQLA**  
with Computer Based Test,  
organized by Language Development Unit on : **23 September 2024**  
with obtained result as follows :

Listening Comprehension: **53** : فهم المسموع  
Structure and Written Expression: **55** : فهم العبارات والتراكيب  
Reading Comprehension: **58** : فهم المقروء  
**Obtained Score : 556** : المجموع الكلي

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Purwokerto, **23 September 2024**  
The Head of Language Development Unit,  
رئيسة الوحدة لتنمية اللغة

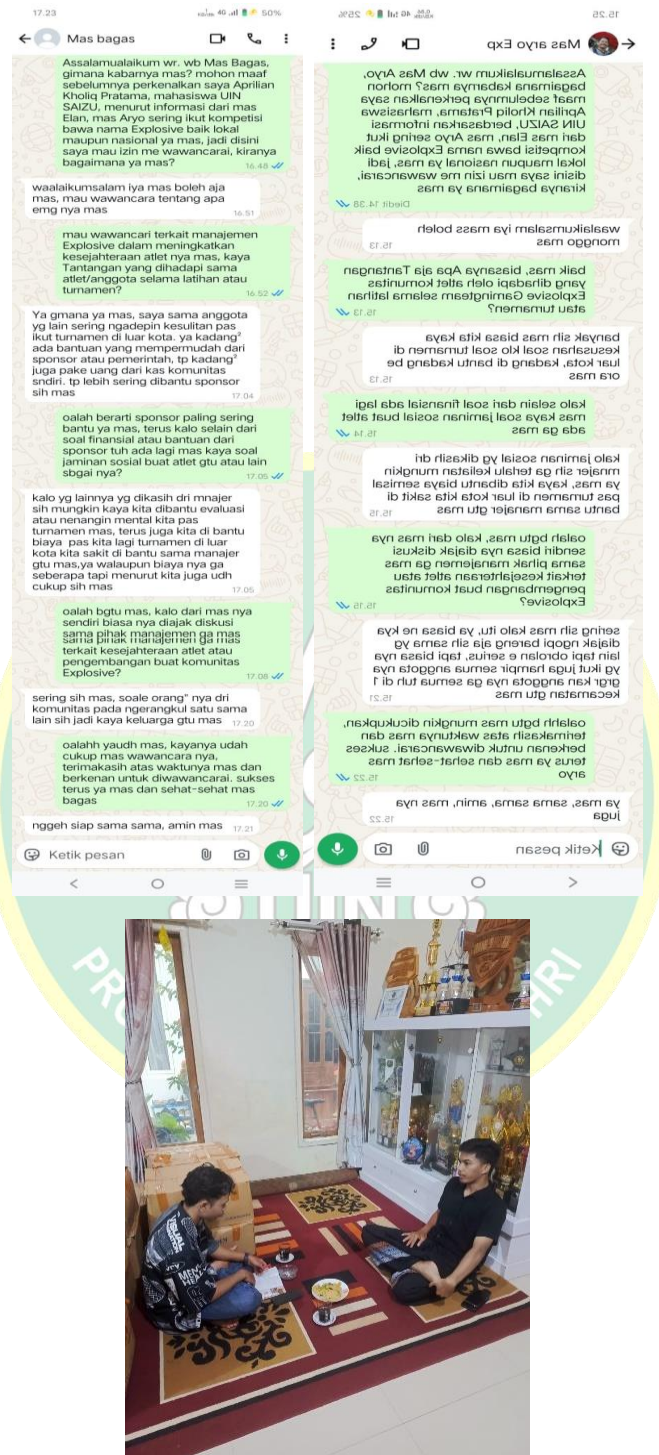
 

EPTUS  
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

IQLA  
Rottabakat al-Qudrah 'ala al-Lughah al-'Arabiyyah

Muflihah, S.S., M.Pd.  
NIP.19720923 200003 2 001

## Lampiran 10 Hasil wawancara Explosive Gamingteam



Wawancara dengan komunitas Explosive Gamingteam

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Aprilian Kholiq Pratama
2. NIM : 2017201252
3. Tempat/Tgl. Lahir : Purbalingga, 15 April 2002
4. Alamat Rumah : Perum. Cibarusah Indah Blk A5 no 14, Kec. Cibarusah,  
Kab. Bekasi
5. Nama Orang Tua  
Nama Ayah : Surojo  
Nama Ibu : Menik Handriyati

### B. Riwayat Pendidikan

1. TK/PAUD : TK Al Husna
2. SD/MI, tahun lulus : SDN Cibarusah Kota 04 (2014)
3. SMP/MTs, tahun lulus : SMP Islam YASPIA (2017)
4. SMA/MA, tahun lulus : SMAN 1 MOJO (2020)
5. S.1 tahun masuk : UIN SAIZU (2020)



Purwokerto, 12 Februari 2025  
Saya yang menyatakan,

Aprilian Kholiq Pratama  
2017201252