Society: Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 01, No. 2 (2022): Maret, pp. 107-110
https://edumediasolution.com/index.php/society
E-ISSN: 2827-878X (Online - Elektronik)

Pengembangan Kampung E-Sport Dan UMKM Sebagai Wadah Remaja Produktif

Mohamad Bastomi[a], Moh. Isra Benasmi[b]
a,bFakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Malang
Corresponding author: mb.tomi@unisma.ac.id

ARTICLE INFO

Article history
Received : 12 Maret 2022
Revised : 17 Maret 2022
Accepted : 30 Maret 2022

Keywords
E-Sport Village
MSME Education
Productive Generation

ABSTRACT

The Islamic University of Malang (UNISMA) through the Institute for Research and Community Service (LPPM) held a Covid-19 Thematic Undergraduate Service Lecture (KSM). Students become volunteers to respond to the COVID-19 outbreak, which is expected to help the government provide education about Covid-19 to the public to stay alert and implement a healthy lifestyle during the Covid-19 pandemic, as well as ideas for activities while at home. KSM is carried out in the method used, namely online and offline socialization and education about preventing the spread of the Covid-19 virus. The media used are social media such as WhatsApp and Instagram. The results of the activities or programs that have been implemented are that the community realizes the importance of maintaining mental and physical health during the Covid-19 pandemic, providing education about 3M during the Covid-19 pandemic. In addition, to make teenagers productive, an E-Sport village idea was developed that serves as a forum for teenagers to play games professionally.

This is an open access article under the CC–BY-SA license.

1. PENDAHULUAN

Covid-19 merupakan virus RNA strain tunggal positif yang menginfeki saluran pernapasan. Covid-19 pertama dilaporkan di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 sejumlah dua kasus. Tingkat mortalitas Covid-19 di Indonesia sebesar 8,9%, angka ini merupakan yang tertinggi di Asia Tenggara (Susilo, dkk., 2020). Isolasi menjadi upaya untuk mencegah penularan virus COVID 19. Bersama-sama kita bisa melindungi diri dan sesama dari wabah covid-19. Kita bisa atasi penyebaran virus covid-19 lebih cepat dengan aksi yang tepat. Semua orang harus mengetahui informasi yang benar dan jangan terperangkap dalam hoaks dan informasi yang menyesatkan. Sebaiknya, terapkan anjuran pemerintah untuk tetap di rumah, pahami cara mencegah covid-19, dan hal-hal yang perlu dilakukan apabila ada orang disekitar kita terkena virus covid-19. Namun masih banyak masyarakat Indonesia belum tersadarkan dan mengabaikan anjuran pemerintah sehingga program penanganan Covid-19 kurang terintegrasi dengan maksimal

Universitas Islam Malang (UNISMA) melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) mengadakan kegiatan Kuliah Sarjana Mengabdi (KSM) Tematik Covid-19. Kegiatan KSM – Tematik Covid-19 diharapkan dapat mengedukasi masyarakat untuk tetap waspada dan menerapkan pola hidup sehat selama masa pandemi Covid-19, serta ide berkegiatan selama berada di desa sendiri. Tujuan kegiatan KSM di Desa Kramat, Kec. Tlanakan, Kab. Pamekasan adalah mengedukasi masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan mental dan fisik serta mejaga pertumbuhan ekonomi selama masa pandemi Covid-19, memberikan sosialisasi rumah kerumah tentang pentingnya penerapan 3M selama Covid-19, pembuatan poster UMKM supaya lebih dikenal selama pandemi.

Pandemic covid-19 tidak hanya berdampak terhadap sektor ekonomi dan Kesehatan saja, melainkan juga terhadap sektor Pendidikan (Yamali & Putri, 2020). Pemerintah menerapkan peraturan terkait pelarangan kegiatan belajar mengajar dengan sistem tatap muka. Rendahnya pengawasan orang tua dalam memantau pembelajaran online berakibat pada kesalahan remaja dalam memanfaatkan hand phone nya. Remaja tidak berfokus pada pembelajaran, melainkan mengakses website dan aplikasi hiburan dan permainan. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan pengontrolan remaja dalam memanfaatkan hand phone nya untuk belajar dan bermain melalui edukasi pengembangan kampung E-Sport.

2. KAJIAN LITERATUR

Saat ini E-Sport adalah sebuah kegiatan yang masuk dalam kategori cabang olahraga yang telah berkembang pesat di kalangan remaja (Admaja & Saputro, 2021). Selain itu, pemerintah telah menaruh perhatian dalam perhatian pada cabang olahraga ini. Hal ini dapat dilihat dari berbagai kompetisi yang banyak digelar, baik tingkat lokal maupun nasional. Selain pengembangan dalam bidang Kesehatan, maka pengembangan dalam bidang ekonomi diperlukan terkait penanggulangan dampak covid-19. Pelaku usaha di desa memiliki keterbatasan dalam kemampuan mempromosikan produk yang diajulnya. Poster menjadi sebuah media komukasi antara penjual dan pembeli (Amijaya, dkk., 2020). Dengan adanya pendampingan pembuatan poster tentunya akan membantu UMKM dalam promosi. Promosi yang baik akan meningkatkan peluang penjualan yang tinggi.

3. METODE

Kegiatan KSM – Tematik Covid-19 yang dilaksanakan meggunakan metode observasi dan kunjungan secara langsung pada lokasi yang menjadi tempat objek KSM. KSM dilaksanakan di Desa Kramat, Kec. Tlanakan, Kab. Pamekaskan. Metode pelaksanaan yang digunakan pada KSM – Tematik Covid-19 adalah dengan melakukan sosialisasi dari rumah ke-rumah tentang pencegahan penyebaran virus Covid-19, edukasi penerapan 3M dan informasi terbaru mengenai Covid-19, pembutan poster makanan UMKM, pendampingan dan pemberian masker dan hand sanitizer untuk adaptasi kebiasaan baru, dan aktifitas yang dapat dilakukan selama pandemi Covid-19 serta pembuatan poster Covid-19. Poster yang dibuat digunakan untuk memberikan pemahaman serta gambaran kepada warga masyarakat dalam menjaga kesehatan serta menghindari dari tempat-tempat berkumpul untuk mencegah adanya persebaran covid-19. Selain itu, untuk mewadadi para remaja yang mempunyai hobi bermain game, maka digagas sebuah ide pengembangan kampung E-Sport yang dilakukan dengan edukasi, pelatihan dan pendampingan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilakukan selama Pandemi Covid-19 diantaranya adalah membuat poster yang memberikan gambaran kepada masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan di masa pandemic-covid 19. Pandemic covid-19 mengakibatkan semua kegiatan di luar rumah dibatasi. Melalui pembuatan poster ini, diharapkan masyarakat mampu mencegah penularan virus Covid-19 dengan cara menjaga pola hidup yang bersih dan sehat, menggunakan masker, rajin mencuci tangan setiap beberapa jam sekali terutama setelah memegang peralatan ataupun barang-barang umum seperti gagang pintu, meja ataupun kursi di tempat umum, dan menjaga jarak ketika keluar rumah. Memberikan sosialisasi kepada warga tentang pentingnya untuk tetap menjaga kesehatan di era adaptasi kebiasaan baru. Masyarakat perlu waspada agar terhindar dari penularan Covid-19 dengan perlengkapan yang dibiasakan untuk dibawa dan dipakai sehari-harinya.

Berikut ini adalah poster dan kegiatan sosialisasi Covid-19 yang telah di laksanakan oleh kelompok 38 tentang pola hidup bersih dan sehat menghadapi pandemic covid-19 terdapat dalam Gambar 1.

Society: Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 01, No. 2 (2022): Maret, pp. 107-110
https://edumediasolution.com/index.php/society
E-ISSN: 2827-878X (Online - Elektronik)

Gambar 1. Sosialisasi Covid, Pembagian Masker dan Hand Sanitizier

Dalam kondisi pandemi, masyarakat dituntut untuk lebih mandiri dalam beraktivitas termasuk di dalam nya adalah kemandirian pangan yang penting sekali ditumbuhkan di kalangan warga masyarakat agar tetap mendapatkan penghasilan di masa pandemi. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan di tengah masyarakat adalah berjualan di rumah. Kegiatan ini membuat poster makanan UMKM. Poster ini bertujuan untuk memperluas network pasar dimasa pandemi yang serba dibatasi, poster ini dibuat menggunakan software Photoshop cc dan bisa disebarkan memalui daring/online maupun ditempel di tempat-tempat umum. Berikut merupakan poster makanan UMKM.

Salah satu kebiasaan pemuda masyarakat disini bermain game mobile, disini saya melihat potensi untuk dikembangkan, tidak hanya bermain sebagai have fun saja melainkan untuk berkompetitif agar menjadi positif. Disini saya mewadahi dengan nama komunitas E-sport “Raghenk Star”. Nama ini sesuai dengan Desa saya Raghenk. ada pelatihan yang dikembangkan karena bermain game tidak hanya bermain saja, melainkan membutuhkan otak untuk membuat strategi. Disisi lain saya mewadahi pecinta gamers ini tujuaanya untuk mengubah persepsi masyrakat bahwa pecinta gamer dipandang negatif, ini adalah tugas saya bahwa pecinta gamers bisa menghasilkan uang dan menjadi positif.

Pada proker Pengembangan kampung E-sport fokus pada edukasi dan pelatihan pemuda pecinta gamer di Ds. Kramat, Kec. Tlanakan, Kab. Pamekasan. Edukasi di lakukan agar mengetahui arah bermain game yang benar, tidak membuang waktu sia-sia. Edukasi yang dilakukan secara offline yang bertempat di game house Raghenk Star, saat ini terdata sebanyak 33 orang yang bergabung.

Selain edukasi, pelatihan kami terapkan, waktunya flexible, bisa tiap hari bisa seminggu sekali. Pelatihana yang diberikan tidak hanya teori saja, melainkakn langsung praktek di fast tournamen, tujuannya untuk mempersiapkan mental di turnamen besar atau tournamen offline. Tujuan akhir dari program ini adalah mencetak atlet-atlet E-sport yang berkualitas dan bisa direkrut oleh tim Nasional, hanya saja masih terkendala dengan Dana yang belum mencukupi untuk memberikan fasilitas yang lebih baik.

Gambar 3. Foto Bersama saat Juara

5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang diambil :

1. Berdasarkan Pengabdian ini, secara garis besar perekonomian di Ds kramat , Kab. Pamekasan di masa pandemi ini tida terlalu berdampak sigifikan, karna memang mayoritas masyarakat disini bekerja sebagai petani dan nelayan. Dimasa pandemi pun mereka bekerja seperti biasa
2. Mayoritas Masyarakat di Ds Kramat, Kab. Pamekasan belum tersadarkan dan mengabaikan penggunaan masker di masa pandemi, menurutnya virus Covid-19 tidak ada dan berangaapan bahwa Covid-19 akal-akalan saja dan dibuat-buat
3. Pada Program pengembangan kampung E-sport, alhamdulillah ada hasil yang cukup memuaskan. Sudah terdapat kurang lebih 33 orang yang tergabung. Outputnya diharapkan bisa menjuarai tournamen offline besar.

DAFTAR PUSTAKA

Admaja, A. T., & Saputro, Y. A. (2021). Perkembangan E-Sport Pada Pelajar Remaja Usia 13-16 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Physical Health Recreation*, *1*(3), 107–116.

Amijaya, S. Y., Seliari, T., & Oentoro, K. (2020). Pengembangan Strategi Pemasaran Dan Promosi Produk Umkm Di Tengah Pandemi Covid-19. *Proceeding Senadimas Undiksha 2020*, 358–368.

Susilo, A., Rumende, C. M., Pitoyo, C. W., Santoso, W. D., Yulianti, M., Herikurniawan, H., Sinto, R., Singh, G., Nainggolan, L., Nelwan, E. J., Chen, L. K., Widhani, A., Wijaya, E., Wicaksana, B., Maksum, M., Annisa, F., Jasirwan, C. O. M., & Yunihastuti, E. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, *7*(1), 45. https://doi.org/10.7454/jpdi.v7i1.415

Yamali, F. R., & Putri, R. N. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Ekonomi Indonesia. *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, *4*(2), 384. https://doi.org/10.33087/ekonomis.v4i2.179