

Peningkatan Kompetensi Pengelolaan Manajemen Event *E-sport* melalui Pelatihan bagi Remaja di Kelurahan Curug Manis

Fadlilah Fahmi ^{1 *}, Ega Jalaludin ², Susi Susana ³, Azhar Fadillah ⁴, Eli Suhaeli⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Primagraha, Banten, Indonesia Jl. Trip Jamaksari No.mor 1A Blok A1, Kaligandu, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42111.

E-mail: dlifahmi91@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7565>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 18 July 2026

Revised: 25 July 2026

Accepted: 14 Aug 2026

Kata Kunci:

E-sport, Manajemen Event, Pelatihan, Remaja, Pengabdian Kepada Masyarakat.

Keywords

E-sport, Event Management, Training, Adolescents, Community Service



ABSTRACT

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi remaja dalam pengelolaan manajemen *event E-sport* melalui program pelatihan di Kelurahan Curug Manis, Kota Serang. Kegiatan dilatarbelakangi oleh tingginya minat remaja terhadap *E-sport* yang belum sepenuhnya diikuti dengan kemampuan manajerial dalam menyelenggarakan kompetisi secara profesional. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif melalui empat tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan praktik, dan evaluasi program. Peserta diberikan materi mengenai konsep *E-sport*, manajemen *event*, penyusunan kepanitiaan, perencanaan pertandingan, pengelolaan registrasi, penyusunan *bracket*, *technical meeting*, publikasi digital, dan evaluasi kegiatan. Pendampingan dilakukan melalui praktik penyusunan dan simulasi mini turnamen *E-sport* secara berkelompok. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test*, *post-test*, observasi keterampilan, dan angket respons peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pengetahuan peserta dari 58,40 pada *pre-test* menjadi 86,20 pada *post-test*, atau meningkat sebesar 47,60%. Rata-rata capaian keterampilan peserta dalam praktik pengelolaan *event* mencapai 87,43%, sedangkan tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan mencapai 93,40% dengan kategori sangat baik. Kegiatan juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan komunikasi, kerja sama, kepemimpinan, dan pengambilan keputusan peserta. Dengan demikian, pelatihan manajemen *event E-sport* dapat menjadi strategi pemberdayaan remaja dalam mengembangkan kompetensi digital, organisasi, dan peluang karier pada ekosistem industri kreatif berbasis teknologi.

This Community Service Program (PKM) aimed to improve adolescents' competencies in managing e-sport events through a training program conducted in Curug Manis Village, Serang City. The program was motivated by the growing interest of adolescents in e-sports, which has not always been accompanied by adequate managerial skills to organize competitions professionally. The program employed a participatory approach consisting of four stages: preparation, training implementation, practical mentoring, and program evaluation. Participants received training on e-sport concepts, event management, committee organization, event planning, participant registration, bracket preparation, technical meetings, digital promotion, and event evaluation. Practical mentoring was conducted through group-based planning and simulation of mini e-sport tournaments. Program effectiveness was evaluated using pre-tests, post-tests, skills observations, and participant response questionnaires. The results showed an increase in participants' average knowledge scores from 58.40 in the pre-test to 86.20 in the post-test, representing a 47.60% improvement. The average achievement of participants' practical skills in e-sport event management reached 87.43%, while the level of participant satisfaction with the program reached 93.40%, categorized as very good. The program also had a positive impact on participants' communication, teamwork, leadership, and decision-making skills. Therefore, e-sport event management training can serve as an effective strategy for empowering adolescents by developing digital, organizational, and managerial competencies while creating opportunities for careers within the technology-based creative industry ecosystem.



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

How to Cite: Fadlilah Fahmi et al (2026). Peningkatan Kompetensi Pengelolaan Manajemen Event *E-sport* melalui Pelatihan bagi Remaja di Kelurahan Curug Manis 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7565>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat telah mengubah lanskap bisnis global dan memicu revolusi dalam sektor ekonomi kreatif (Suli Da'im et al., 2025). Salah satunya melalui industri *electronic sports* (*E-sport*) yang mengalami pertumbuhan pesat baik di tingkat global maupun nasional. *E-sport* tidak lagi dipandang sekadar sebagai aktivitas hiburan, tetapi telah berkembang menjadi cabang olahraga berbasis teknologi yang memiliki nilai ekonomi, sosial, dan profesional (Rahmania., 2021). *E-sport* telah menjadi tren global yang dapat mewujudkan jumlah pendapatan sekitar miliaran dolar dan juga menyangkutkan jutaan Masyarakat dari belahan dunia (Purba., 2024). Di Indonesia, perkembangan *E-sport* ditandai dengan meningkatnya jumlah komunitas, penyelenggaraan turnamen, serta dukungan dari berbagai pemangku kepentingan sehingga membuka peluang karier baru bagi generasi muda, tidak hanya sebagai atlet profesional tetapi juga sebagai penyelenggara kompetisi, *event organizer*, *caster*, *observer*, *administrator tournament*, dan *content creator* (Nyoman, 2020).

Pesatnya perkembangan industri *E-sport* menuntut tersedianya sumber daya manusia yang memiliki kompetensi dalam pengelolaan manajemen *event*. Penyelenggaraan sebuah turnamen *E-sport* memerlukan kemampuan dalam melakukan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan secara profesional (Sipayung., 2022). Selain itu, pengelola *event* juga dituntut mampu mengatur sistem registrasi peserta, penyusunan jadwal pertandingan, pengelolaan perangkat pertandingan (*match official*), publikasi digital, pengelolaan media sosial, serta menjalin kerja sama dengan sponsor dan berbagai pemangku kepentingan. Kompetensi tersebut menjadi faktor utama dalam menciptakan penyelenggaraan *event* yang berkualitas, transparan, dan berkelanjutan (Anthony et al., 2020).

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan masuknya budaya baru dengan nilai-nilai dan norma-norma baru memberikan pilihan lebih banyak bagi para remaja dalam berinteraksi sosial (bergaul) (Azwar & Mailindawati, 2020). Remaja merupakan kelompok usia yang memiliki tingkat adaptasi tinggi terhadap perkembangan teknologi digital sehingga memiliki potensi besar menjadi pelaku dalam industri *E-sport*. Selain memiliki ketertarikan terhadap permainan digital, remaja juga memiliki kemampuan belajar yang cepat, kreativitas, dan semangat kolaborasi yang tinggi. Potensi tersebut perlu diarahkan melalui program pelatihan yang tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga mengembangkan keterampilan manajerial, kepemimpinan, komunikasi, kerja sama tim, serta kemampuan menyelesaikan masalah. Berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan literasi digital dan kompetensi masyarakat dalam menghadapi perkembangan teknologi (Stefany et al., 2020).

Kelurahan Curug Manis, Kota Serang, merupakan salah satu wilayah yang memiliki jumlah remaja dengan ketertarikan tinggi terhadap permainan digital dan aktivitas komunitas *E-sport*. Namun demikian, berdasarkan hasil observasi awal, aktivitas tersebut masih didominasi oleh kegiatan bermain *game* sebagai hiburan dan belum diarahkan pada pengembangan kompetensi profesional di bidang penyelenggaraan *event*. Sebagian besar remaja belum memahami konsep dasar manajemen event, penyusunan proposal kegiatan, pembentukan kepanitiaan, pengelolaan anggaran, penyusunan regulasi pertandingan, penggunaan platform *tournament management*, maupun strategi promosi digital. Kondisi ini menyebabkan potensi yang dimiliki belum berkembang secara optimal dan memerlukan intervensi berupa program pelatihan yang sistematis.

Program pelatihan pengelolaan manajemen event *E-sport* menjadi salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dapat memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Melalui pendekatan edukatif dan partisipatif, peserta diberikan pemahaman mengenai konsep manajemen event sekaligus praktik langsung dalam menyelenggarakan turnamen *E-sport*. Kegiatan tersebut meliputi penyusunan proposal kegiatan, pembentukan struktur organisasi kepanitiaan, penyusunan *timeline*, pengelolaan peserta, penggunaan aplikasi penyusunan *bracket*, pelaksanaan pertandingan, hingga evaluasi kegiatan.

Pendekatan pembelajaran berbasis praktik terbukti mampu meningkatkan pengalaman peserta dalam mengelola kegiatan secara nyata sehingga kompetensi yang diperoleh lebih aplikatif.

Selain meningkatkan kapasitas individu, pelatihan ini diharapkan mampu mendukung pengembangan ekosistem ekonomi kreatif berbasis digital di tingkat masyarakat. Kompetensi dalam mengelola *event E-sport* dapat membuka peluang usaha baru di bidang jasa penyelenggaraan turnamen, media digital, pemasaran, dan industri kreatif lainnya. Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan pengetahuan peserta, tetapi juga berkontribusi terhadap pemberdayaan masyarakat melalui pengembangan keterampilan abad ke-21 yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan transformasi digital.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi remaja dalam pengelolaan manajemen *event E-sport* melalui program pelatihan di Kelurahan Curug Manis, Kota Serang. Luaran yang diharapkan meliputi meningkatnya pengetahuan peserta mengenai manajemen event, meningkatnya keterampilan dalam menyelenggarakan turnamen *E-sport* secara profesional, serta terbentuknya kelompok remaja yang mampu menginisiasi dan mengelola kegiatan *E-sport* secara mandiri sebagai bagian dari pengembangan ekosistem ekonomi kreatif berbasis digital.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan *Participatory Training* yang dipadukan dengan metode *experiential learning*, yaitu proses pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta melalui pengalaman langsung, praktik, refleksi, dan evaluasi. Pendekatan ini dipilih karena dinilai efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta melalui aktivitas pembelajaran yang berpusat pada peserta (*student-centered learning*) sehingga materi yang diberikan lebih mudah dipahami dan diaplikasikan dalam situasi nyata (Vincentius & Darius Andana Haris, 2025).

Sasaran kegiatan adalah 25 remaja yang berdomisili di Kelurahan Curug Manis, Kota Serang. Peserta dipilih secara purposive sampling, yaitu remaja berusia 15–22 tahun yang memiliki minat terhadap *E-sport*, aktif dalam organisasi kepemudaan atau komunitas gim digital, serta bersedia mengikuti seluruh rangkaian pelatihan yang dilaksanakan selama 2 hari, yaitu pada hari Sabtu dan Minggu, 11-12 Juli 2026. Pemilihan peserta dilakukan bekerja sama dengan perangkat kelurahan dan tokoh masyarakat agar kegiatan dapat menjangkau kelompok sasaran yang sesuai dengan tujuan program (Arif Rachman., 2024).

Tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat terdiri atas empat tahapan, yaitu. 1. Persiapan, yang meliputi koordinasi dengan pihak Kelurahan Curug Manis, identifikasi kebutuhan peserta melalui observasi dan wawancara singkat, penyusunan modul pelatihan, penyediaan sarana pendukung, serta penyusunan instrumen evaluasi. Observasi awal dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat pemahaman peserta terhadap manajemen event *E-sport*. 2. Pelaksanaan pelatihan, yang dilaksanakan selama dua hari dengan metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, demonstrasi, studi kasus, dan simulasi penyelenggaraan turnamen *E-sport*. Materi pelatihan meliputi: (1) konsep dasar *E-sport* dan peluang karier digital, (2) Konsep Dasar Manajemen Event, (3) Perencanaan dan Perngorganisasian Event *E-sport*, (4) Pengelolaan Pertandingan *E-sport*, (5) Publikasi dan Promosi Event Melalui Media Digital. 3. Pendampingan praktik, yaitu peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk merancang sebuah mini turnamen *E-sport*. Setiap kelompok bertugas menyusun proposal kegiatan, membentuk kepanitiaan, membuat alur pertandingan, menyusun *timeline*, mengelola registrasi peserta, menyusun bagan pertandingan (*bracket*), melakukan simulasi *technical meeting*, hingga melaksanakan pertandingan simulasi. Dan 4. Evaluasi program, yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan program pelatihan. Evaluasi dilakukan menggunakan pendekatan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta mengenai manajemen event *E-sport*. Selain itu, dilakukan observasi terhadap keterampilan peserta selama praktik menggunakan lembar penilaian (*performance assessment*), serta penyebaran angket kepuasan peserta terhadap materi, metode, narasumber, dan pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul "Peningkatan Kompetensi Pengelolaan Manajemen *Event E-sport* melalui Program Pelatihan bagi Remaja di Kelurahan Curug Manis Kota Serang" berlangsung selama dua hari yaitu hari Sabtu dan Minggu, 11-12 Juli 2026 yang diikuti oleh 25 orang remaja yang memiliki minat terhadap *E-sport* dan teknologi digital. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan penyampaian materi, diskusi interaktif, simulasi penyelenggaraan turnamen, praktik penggunaan aplikasi *tournament management*, serta evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test*. Seluruh peserta mengikuti kegiatan hingga selesai dengan tingkat kehadiran mencapai 100%, menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang diberikan.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang dilakukan untuk memastikan kegiatan pelatihan dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan peserta dan tujuan program. Kegiatan pada tahap ini meliputi koordinasi dengan pihak Kelurahan Curug Manis Kota Serang, identifikasi karakteristik dan kebutuhan peserta, penyusunan materi pelatihan, penyiapan sarana dan prasarana, serta penyusunan instrumen evaluasi. Koordinasi dengan pihak kelurahan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi remaja di wilayah sasaran, khususnya berkaitan dengan aktivitas mereka dalam penggunaan teknologi digital dan permainan daring. Koordinasi juga dilakukan untuk menentukan waktu, tempat, jumlah peserta, serta mekanisme pelaksanaan kegiatan. Tahapan identifikasi kebutuhan menjadi bagian penting dalam program pemberdayaan masyarakat karena program yang baik perlu didasarkan pada permasalahan dan potensi masyarakat sasaran, bukan hanya pada kepentingan pelaksana program (Ir. Hendra Hamid, 2018).

Berdasarkan hasil identifikasi awal, diketahui bahwa sebagian peserta telah memiliki pengalaman bermain gim daring dan mengikuti komunitas *E-sport*, tetapi pemahaman mereka mengenai pengelolaan sebuah *event E-sport* masih terbatas. Peserta umumnya memahami *E-sport* dari sisi permainan dan kompetisi, tetapi belum memahami aspek manajerial seperti penyusunan kepanitiaan, pembuatan proposal, pengelolaan peserta, penyusunan jadwal pertandingan, pengaturan *bracket*, publikasi, pengelolaan anggaran, serta evaluasi kegiatan. Pada tahap persiapan juga disusun instrumen *pre-test* dan *post-test*, lembar observasi keterampilan, serta angket respons peserta. Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui perubahan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah mengikuti program. Penyusunan instrumen evaluasi sejak tahap awal penting dilakukan agar keberhasilan program dapat diukur secara objektif berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.



Gambar 1. Koordinasi Dengan Ibu Lurah Kelurahan Curug Manis

Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan yang merupakan inti kegiatan PKM. Pelatihan dilaksanakan dengan menggabungkan metode ceramah interaktif, diskusi, demonstrasi, studi kasus, dan praktik. Pendekatan tersebut dipilih agar peserta tidak hanya memperoleh informasi secara teoritis, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan materi dalam konteks penyelenggaraan *event E-sport*. Adapun materi-materi yang disampaikan adalah.

1. Konsep Dasar *E-Sport* Dan Perkembangan Industri *E-Sport*. Peserta diberikan pemahaman bahwa *E-sport* merupakan aktivitas kompetitif berbasis permainan digital yang membutuhkan sistem pertandingan, aturan, organisasi, serta pengelolaan yang profesional. Pembahasan ini penting untuk mengubah perspektif peserta bahwa *E-sport* bukan hanya aktivitas bermain gim, tetapi juga memiliki ekosistem profesi dan peluang ekonomi yang cukup luas.

2. Konsep Dasar Manajemen *Event*. Materi mencakup fungsi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi. Peserta diperkenalkan dengan komponen utama *event E-sport*, seperti penentuan konsep kegiatan, target peserta, jenis permainan, sistem pertandingan, struktur kepanitiaan, jadwal, kebutuhan peralatan, anggaran, publikasi, sponsor, dan evaluasi.
3. Perencanaan Dan Pengorganisasian *Event E-Sport*. Peserta belajar menyusun struktur organisasi kepanitiaan yang terdiri atas ketua, sekretaris, bendahara, divisi pertandingan, divisi registrasi, divisi perlengkapan, divisi publikasi, dokumentasi, serta divisi konsumsi dan keamanan. Pembagian tugas tersebut bertujuan agar peserta memahami bahwa keberhasilan event sangat dipengaruhi oleh koordinasi dan pembagian tanggung jawab yang jelas.
4. Pengelolaan Pertandingan *E-Sport*, meliputi sistem registrasi, penyusunan *bracket*, *technical meeting*, regulasi pertandingan, penentuan jadwal, serta mekanisme penyelesaian permasalahan selama pertandingan. Penggunaan teknologi dalam manajemen kompetisi menjadi bagian penting karena *event E-sport* membutuhkan sistem digital yang dapat membantu pengelolaan peserta dan pertandingan secara lebih efektif.
5. Publikasi Dan Promosi *Event* Melalui Media Digital. Peserta diperkenalkan pada pemanfaatan media sosial untuk membuat poster digital, menyebarkan informasi turnamen, melakukan pendaftaran peserta secara daring, serta membangun komunikasi dengan komunitas. Kemampuan literasi digital menjadi semakin penting karena media digital tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai instrumen promosi dan pengembangan aktivitas ekonomi kreatif.

Hasil pelaksanaan tahap ini menunjukkan bahwa peserta memiliki antusiasme yang tinggi. Peserta aktif mengajukan pertanyaan dan berdiskusi mengenai berbagai permasalahan yang mungkin muncul ketika menyelenggarakan turnamen *E-sport*. Diskusi tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif mampu mendorong keterlibatan peserta dan membantu mereka menghubungkan materi dengan pengalaman yang telah dimiliki.



Gambar 2. Kegiatan Penyampaian Materi *E-sport*

Tahap Pendampingan Praktik

Tahap ketiga berupa pendampingan praktik, yang dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam mengelola sebuah event *E-sport*. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok diberikan tugas untuk merancang mini turnamen *E-sport*. Praktik dimulai dengan penyusunan proposal kegiatan. Peserta diminta menentukan nama event, tujuan, sasaran peserta, jenis permainan, sistem pertandingan, waktu dan tempat pelaksanaan, struktur kepanitiaan, kebutuhan anggaran, serta rencana publikasi. Pada tahap ini, tim pelaksana memberikan pendampingan untuk memastikan setiap komponen proposal dapat disusun secara sistematis. Tahap berikutnya adalah pembentukan struktur kepanitiaan. Setiap peserta diberikan tanggung jawab sesuai dengan posisi yang telah ditentukan. Pembagian tugas ini memberikan pengalaman kepada peserta mengenai pentingnya kerja sama, komunikasi, dan koordinasi dalam sebuah organisasi event. Peserta kemudian melakukan praktik pengelolaan registrasi dan penyusunan *bracket*. Pada tahap ini peserta diperkenalkan dengan penggunaan perangkat digital yang dapat membantu proses pendaftaran peserta dan penyusunan sistem pertandingan. Peserta juga melakukan simulasi *technical meeting* untuk menjelaskan regulasi dan mekanisme pertandingan kepada peserta.

Pendampingan dilakukan secara langsung oleh tim pelaksana. Apabila peserta mengalami kesulitan dalam menyusun jadwal, menentukan sistem pertandingan, membagi tugas kepanitiaan, atau menyelesaikan permasalahan simulasi, tim memberikan arahan dan contoh penyelesaian. Model pendampingan seperti ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar melalui pengalaman

dan melakukan refleksi terhadap permasalahan yang dihadapi. Konsep tersebut sejalan dengan teori *experiential learning*, yang menempatkan pengalaman langsung sebagai sumber penting dalam proses pembentukan kompetensi. Hasil pendampingan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam mengelola komponen *event*. Peserta yang pada tahap awal belum memahami cara menyusun *bracket* dan struktur kepanitiaan mulai mampu menyelesaikan tugas secara berkelompok. Selain keterampilan teknis, kegiatan praktik juga mendorong munculnya kemampuan komunikasi, kepemimpinan, kerja sama, dan pengambilan keputusan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan *E-sport* dapat menjadi sarana pengembangan kompetensi yang lebih luas. *E-sport* tidak hanya berkaitan dengan kemampuan bermain, tetapi juga membutuhkan kemampuan manajerial dan organisasi dalam penyelenggaraan kompetisi.



Gambar 3. Implementasi Kegiatan Manajemen Event *E-Sport*

Tahap Evaluasi Program

Tahap keempat adalah evaluasi program yang dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan dan perubahan kompetensi peserta setelah mengikuti pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test*, observasi praktik, serta angket respons peserta.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pengetahuan Peserta

Komponen	Pre-test	Post-test
Nilai rata-rata	58,40	86,20
Nilai terendah	45	74
Nilai tertinggi	75	98
Peningkatan rata-rata	-	47,60%

Berdasarkan Tabel 1, terdapat peningkatan nilai rata-rata peserta dari 58,40 pada *pre-test* menjadi 86,20 pada *post-test*. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 27,80 poin atau 47,60%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman peserta mengenai manajemen *event E-sport*. Peningkatan pengetahuan tersebut dapat dikaitkan dengan metode pelatihan yang mengombinasikan penyampaian teori dan praktik. Peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga langsung menerapkan konsep yang telah dipelajari melalui simulasi penyelenggaraan *event*. Selain evaluasi pengetahuan, dilakukan pula penilaian terhadap keterampilan praktik peserta. Penilaian meliputi kemampuan menyusun proposal, pembentukan struktur kepanitiaan, penyusunan *timeline*, pengelolaan registrasi, penyusunan *bracket*, pelaksanaan *technical meeting*, dan simulasi pertandingan.

Tabel 2. Hasil Observasi Keterampilan Peserta

Aspek Keterampilan	Persentase Capaian
Penyusunan proposal event	84%
Pembentukan struktur kepanitiaan	88%
Penyusunan <i>timeline</i> kegiatan	86%
Pengelolaan registrasi peserta	90%
Penyusunan <i>bracket</i>	88%
Pelaksanaan <i>technical meeting</i>	84%

Aspek Keterampilan	Persentase Capaian
Simulasi pertandingan	92%
Rata-rata	87,43%

asil observasi menunjukkan bahwa rata-rata capaian keterampilan peserta mencapai 87,43%. Capaian tertinggi terdapat pada aspek simulasi pertandingan sebesar 92%, sedangkan capaian terendah terdapat pada penyusunan proposal dan pelaksanaan *technical meeting*, masing-masing sebesar 84%. Capaian tersebut menunjukkan bahwa peserta relatif lebih mudah memahami aktivitas yang bersifat praktis dibandingkan aktivitas administratif dan perencanaan. Kondisi ini menjadi temuan penting karena menunjukkan bahwa pelatihan lanjutan perlu memberikan porsi lebih besar terhadap kemampuan menyusun proposal, perencanaan anggaran, administrasi event, dan komunikasi formal. Evaluasi juga dilakukan terhadap tingkat kepuasan peserta. Hasil angket menunjukkan bahwa peserta memberikan respons positif terhadap pelaksanaan program.

Tabel 3. Respons Peserta terhadap Pelaksanaan Pelatihan

Aspek yang Dinilai	Persentase
Kesesuaian materi	92%
Metode pelatihan	94%
Kompetensi narasumber	96%
Sarana dan prasarana	90%
Manfaat kegiatan	95%
Rata-rata	93,40%

Rata-rata tingkat kepuasan peserta mencapai 93,40% dan termasuk kategori sangat baik. Tingginya tingkat kepuasan menunjukkan bahwa materi dan metode yang digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta. Peserta juga menilai bahwa praktik langsung memberikan pengalaman yang lebih menarik dibandingkan penyampaian materi secara satu arah.

SIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melalui pelatihan pengelolaan manajemen *event E-sport* bagi remaja di Kelurahan Curug Manis, Kota Serang telah terlaksana dengan baik dan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dalam menyelenggarakan event *E-sport*. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata *pre-test* ke *post-test*, meningkatnya kemampuan peserta dalam menyusun proposal kegiatan, membentuk struktur kepanitiaan, mengelola registrasi peserta, menyusun *bracket* pertandingan, melaksanakan *technical meeting*, serta mengevaluasi penyelenggaraan turnamen secara sistematis. Penerapan metode pelatihan yang mengombinasikan ceramah interaktif, diskusi, simulasi, praktik langsung, dan pendampingan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar melalui pengalaman nyata (*experiential learning*), sehingga materi yang diperoleh tidak hanya dipahami secara konseptual, tetapi juga mampu diterapkan dalam praktik penyelenggaraan event.

Selain meningkatkan kompetensi teknis, program ini juga berhasil mengembangkan *soft skills* peserta, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dalam tim, kepemimpinan, pengambilan keputusan, dan penyelesaian masalah selama proses simulasi penyelenggaraan turnamen. Kompetensi tersebut merupakan modal penting dalam menghadapi perkembangan industri *E-sport* yang semakin membutuhkan sumber daya manusia profesional di bidang penyelenggaraan event, administrasi kompetisi, pemasaran digital, dan manajemen organisasi. Secara lebih luas, kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap upaya pemberdayaan remaja melalui penguatan literasi digital dan pengembangan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif berbasis teknologi. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kesiapan peserta untuk menjadi penyelenggara *event E-sport* yang profesional, tetapi juga membuka peluang terbentuknya komunitas penyelenggara turnamen di tingkat lokal yang dapat mendukung pertumbuhan ekosistem *E-sport* di Kota Serang.

Berdasarkan hasil kegiatan tersebut, disarankan agar program pelatihan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas, seperti pengelolaan live streaming, pemasaran digital, pencarian sponsor, manajemen keuangan event, penggunaan perangkat lunak penyelenggaraan turnamen, serta sertifikasi kompetensi bagi penyelenggara *event E-sport*. Selain itu, diperlukan kolaborasi antara perguruan tinggi, pemerintah daerah, komunitas *E-sport*, dan dunia industri agar pembinaan remaja dapat berlangsung secara berkesinambungan dan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten serta berdaya saing di era ekonomi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan Peningkatan Kompetensi Pengelolaan Manajemen Event E-sport melalui Pelatihan bagi Remaja di Kelurahan Curug Manis, terutama kepada Ibu Lurah Curug Manis dan jajaran, kepada warga Curug Manis, dan Pemateri, Dosen Pembimbing Lapangan, dan Panitia KKM Universitas Primagraha yang sudah berpartisipasi demi kelancaran kegiatan ini.

REFERENSI

- Anthony, R., Valentino, T., Purnama, J., & Galinium, M. (2020). Design and Development of Integrated Electronic Sport (E-Sport) Event Management Platform. *Swiss German University*. <https://doi.org/10.4108/eai.7-11-2019.2295249>
- Arif Rachman. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *CV Saba Jaya Publishr*.
- Azwar, K., & Mailindawati, M. (2020). Dampak Esport Games Terhadap Tingkat Emosional Dan Prestasi Belajar Remaja Di Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh Tahun 2020. *Visipena*, 11(2), 255–265. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i2.1208>
- Ir. Hendra Hamid, M. S. (2018). Manajemen Pemberdayaan Masyarakat. In *De La Macca* (Vol. 1, Issue 1).
- Nyoman, C. W. (2020). Aksiologi esports sebagai olahraga non fisik di Indonesia Esports axiology as a non-physical sport in Indonesia PENDAHULUAN Permainan esports telah mendapatkan perhatian khusus dari berbagai ahli . Permainan esports pertama kali dipertandingkan di Univers. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(3), 640–656. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v6i3.14926
- Purba., R. F. D. (2024). Perkembangan Industri E-Sport Dan Pengaruhnya Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Pematang Siantar. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Kewirausahaan*, 4(2), 62–69.
- Rahmania., M. I. M. A. ;Tia. (2021). Perkembangan E-Sport Dari Perspektif Pelaku E-Sport (Event Organizer Dan Team Esport) Di Kabupaten Pandeglang. *Ejurnal.Stkipmutiarabanten.Ac.Id*, 2(3), 306–312.
- Sipayung., D. H. E. A. A. N. D. K. (2022). Event Management Analysis Of Student Sports. *Journal Management of Sport*, 1(1), 28–34.
- Stefany, S., Purbojo, R., & Adeline, C. (2020). Digital Literacy: Online Class Managerial for Educators. *Jurnal Sinergitas PKM & CSR*, 4(3), 215. <https://doi.org/10.19166/jspc.v4i3.2805>
- Suli Da'im, Moh Ali, Dina Novita, Moh Ali Fais, & Irwansyah. (2025). Analisis Ekonomi Kreatif Dan Penggunaan Teknologi Digital Studi Tentang Transformasi Dan Peluang Pertumbuhan Bisnis. *Jurnal Lentera Bisnis*, 14(1), 1–14. <https://doi.org/10.34127/jrlab.v14i1.1258>
- Vincentius, & Darius Andana Haris. (2025). Eksplorasi Minat dan Bakat Siswa SMA Damai Dalam Dunia Esport Melalui Game Valorant. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 13(2), 1–7. <https://doi.org/10.24912/jiksi.v13i2.34301>