

MEMBANGUN USAHA MASYARAKAT MELALUI MODEL KONEKSI ANGKRINGAN DIGITAL DAN E SPORT PADA LAHAN TERBUKA HIJAU

Bagus Kuncoro¹, Kodrad Budiyo², Hartini³, Ronny Suryo Narbito⁴, Risa Agus TW⁵
Muhammad Arjun D⁶

^{1,2,3,4,5,6} PKO, FKIP, UTP Surakarta

¹hariyani.kuncoro@gmail.com,

Abstract

Optimizing green open space is a strategic step that aims to maximize its use for environmental sustainability and the welfare of the surrounding community. Cross-sector collaboration and community participation are the keys to optimizing green open spaces. Through digital angkringan and e-sports, it is hoped that visitors can enjoy the traditional atmosphere while enjoying digital facilities. This concept creates a unique experience that combines tradition with technology.

The result of this activity is community business collaboration through a digital angkringan and e-sports connection model on green open land. In utilizing green open land, apart from that, there is a need for development in efforts to develop the economy which will be collaborated with e-sports. Community service through the delivery of material in maximizing green open spaces is supported by citizen education through the provision of WiFi supporting facilities to access digital activities. This activity was carried out for two months to make it more advanced, developed and systematic. Through the collaboration of e-sports activities and digital angkringan, it can increase the community's willingness to utilize green open areas that are productive both in quality and quantity.

Keywords: green open space, Angkringan, Esports

Abstrak

Optimalisasi ruang terbuka hijau merupakan sebuah langkah strategis yang bertujuan untuk memaksimalkan pemanfaatan bagi keberlanjutan lingkungan serta kesejahteraan masyarakat sekitar. Kerjasama lintas sektor dan partisipasi masyarakat menjadi kunci dalam optimalisasi ruang terbuka hijau. Melalui angkringan digital dan olahraga e sport harapannya pengunjung dapat menikmati suasana tradisional sambil menikmati fasilitas digital. Konsep ini menciptakan pengalaman unik yang menggabungkan tradisi dengan teknologi.

Hasil kegiatan ini adalah kolaborasi usaha masyarakat melalui model koneksi angkringan digital dan e sport pada lahan terbuka hijau. Dalam Pemanfaatan lahan terbuka hijau selain itu perlu adanya pengembangan dalam berusahadalam mengembangkan perekonomian yang akan dikolaborasikan dengan olahraga e sport. Pengabdian masyarakat melalui bentuk penyampaian materi dalam memaksimalkan lahan terbuka hijau ditunjang edukasi warga melalui penyediaan sarana pendukung wifi untuk mengakses kegiatan digital. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua bulan agar lebih maju, berkembang dan sistematis. Melalui kolaborasi kegiatan e sport dan angkringan digital ini dapat meningkatkan kemauan masyarakat untuk memanfaatkan lahan terbuka hijau yang produktif baik secara kualitas maupun kuantitas.

Kata Kunci: ruang terbuka hijau, Angkringan, Esport.

Submitted: 2024-04-17

Revised: 2024-04-24

Accepted: 2024-05-14

Pendahuluan

Ditengah kepadatan perkotaan, keberadaan ruang terbuka hijau merupakan suatu anugerah yang sangat berarti bagi warga kota. Ruang terbuka hijau tidak hanya menjadi tempat untuk melepaskan penat atau bernafas segar ditengah polusi udara, tetapi juga memiliki peran penting dalam memperbaiki kualitas lingkungan dan memperindah tampilan perumahan didaerah perkotaan. Mengenai ruang terbuka hijau, kita dapat mencermati bagaimana ruang tersebut menjadi tempat rekreasi bagi berbagai kalangan. Mulai dari anak-anak yang bermain riang ditaman, hingga lanjut usia yang menikmati waktu senja dibawah pohon yang rindang dan aliran sungai. Kehadiran ruang terbuka hijau juga memberikan kesempatan bagi berbagai kegiatan komunitas, seperti olahraga, piknik keluarga, atau pertunjukan seni.

Dibalik keindahan dan kebermanfaatannya ruang terbuka hijau, terdapat tantangan yang harus dihadapi. Peningkatan jumlah penduduk dan pembangunan infrastruktur dapat mengancam keberlangsungan ruang terbuka hijau tersebut. Oleh karena itu, perlunya peran serta semua pihak dalam melestarikan ruang terbuka hijau sebagai paru-paru di wilayah perumahan perkotaan yang menyegarkan. Dengan adanya perasaan terikat dan memiliki kesadaran akan pentingnya menjaga ruang terbuka hijau, diharapkan ruang ini tetap dapat memberikan manfaat bagi kesejahteraan warga perumahan perkotaan dan generasi mendatang. Ruang terbuka haruslah netral artinya bisa dijangkau setiap penghuni kota, tidak ada satu pihakpun yang berhak mengklaim diri sebagai pemilik dan membatasi akses ke ruang terbuka sebagai sebuah mimbar publik (Hakim Rustam: 2012)

Optimalisasi ruang terbuka hijau merupakan sebuah langkah strategis yang bertujuan untuk memaksimalkan manfaat dan fungsi bagi keberlanjutan lingkungan serta kesejahteraan masyarakat. Dengan memperhatikan berbagai aspek yang terkait, optimalisasi ruang terbuka hijau dapat memberikan dampak positif yang besar bagi perkotaan. Optimalisasi ruang terbuka hijau melibatkan perencanaan yang matang dalam pengelolaan ruang tersebut. Identifikasi kebutuhan dan preferensi masyarakat, serta pemahaman mendalam terhadap lingkungan sekitar, menjadi kunci utama dalam memastikan bahwa ruang terbuka hijau dapat dioptimalkan sesuai dengan kepentingan bersama. Selain itu, optimalisasi ruang terbuka hijau juga melibatkan pemanfaatan teknologi dan inovasi dalam pengelolaan dan pemeliharaan ruang tersebut. Penggunaan sistem informasi geografis, sensor pintar, atau teknologi ramah lingkungan lainnya dapat membantu meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan ruang terbuka hijau serta memonitor kondisinya secara terus-menerus.



Gambar 1: Lahan terbuka hijau

Kerjasama lintas sektor dan partisipasi masyarakat menjadi kunci dalam optimalisasi ruang terbuka hijau. Melibatkan berbagai pihak seperti pemerintah, swasta, akademisi, dan masyarakat luas dalam pengambilan keputusan dan pelaksanaan program pengelolaan ruang terbuka hijau akan memastikan bahwa kepentingan semua pihak terpenuhi dan ruang terbuka hijau dapat menjadi sumber daya publik yang berkelanjutan. Dengan optimalisasi ruang terbuka hijau yang baik, bukan hanya keindahan lingkungan di wilayah perumahan perkotaan yang terjaga, namun juga kesejahteraan masyarakat yang meningkat. Semakin banyak ruang terbuka hijau yang

dioptimalkan, semakin besar pula kontribusi mereka terhadap keberlanjutan kota dan kualitas hidup penduduknya.

Kebutuhan ruang publik didalam masyarakat perumahan winong baru harapannya bisa sebagai sarana berjualan makanan (angkringan) sehingga akan terjadi pertemuan antara penjual dan pembeli yang difasilitasi sistem wifi, dalam hal ini adalah warung angkringan berbasis digital. Para pelaku usaha angkringan kebanyakan memanfaatkan ruang pedestrian, bahu jalan, atau ruang-ruang kosong lainnya di kawasan perkotaan dalam menjalankan usahanya (Nurzamni dan Marlina, 2019) Dalam angkringan digital kedepannya bisa menghasilkan nilai rupiah yang sangat tinggi, akan tetapi saat ini baru tersedia tempatnya saja, dan tempat tersebut hanya sebatas untuk berkumpul saja. Maka dalam membangun model ini nanti perlu adanya optimalisasi fungsi tempat terbuka hijau dengan fasilitas warung angkringan yang dikelola oleh masyarakat. Pada era digital yang semakin berkembang, konsep angkringan digital dan e-sport menjadi tren yang menarik perhatian. Angkringan digital menghadirkan suasana tradisional angkringan dengan sentuhan teknologi modern, sementara e-sport memperkenalkan kompetisi permainan video yang semakin populer hingga menjadi olahraga elektronik yang diakui secara global. Beberapa waktu lalu, dihebohkan terkait cabang olahraga yang tidak bergantung pada kekuatan fisik seperti olahraga tradisional yang kita tau saat ini, yaitu e-Sports. istilah yang mengacu pada bermain video game yang bersifat kompetitif (Zakaria et al., 2020). Definisi esports menurut (Kurniawan, 2020) adalah olahraga yang bertema permainan komputer yang melibatkan aktivitas fisik manusia dan keterampilannya secara digital dengan perangkat elektronik. e-Sport, atau olahraga elektronik, adalah kompetisi permainan video yang terhubung dengan perangkat seperti komputer dan smartphone.

Melalui angkringan digital harapannya pengunjung dapat menikmati suasana santai ala angkringan tradisional sambil menikmati beragam fasilitas digital seperti WiFi gratis, layar sentuh untuk memesan makanan, atau bahkan permainan video ringan yang dapat dimainkan bersama teman-teman. Konsep ini menciptakan pengalaman unik yang menggabungkan tradisi dengan teknologi, menarik baik bagi kaum muda maupun generasi yang lebih tua yang ingin merasakan nostalgia angkringan sambil tetap terhubung dengan dunia digital. Sementara itu, e-sport menjadi semakin populer dengan adanya turnamen dan kompetisi yang diikuti oleh pemain dari berbagai belahan dunia. Para pemain e-sport berkompetisi dalam berbagai permainan populer seperti Dota 2, League of Legends, atau PUBG. E-sport bukan hanya sekedar hobi, tetapi juga menjadi profesi yang menjanjikan bagi mereka yang memiliki skill dan dedikasi tinggi dalam dunia permainan video.

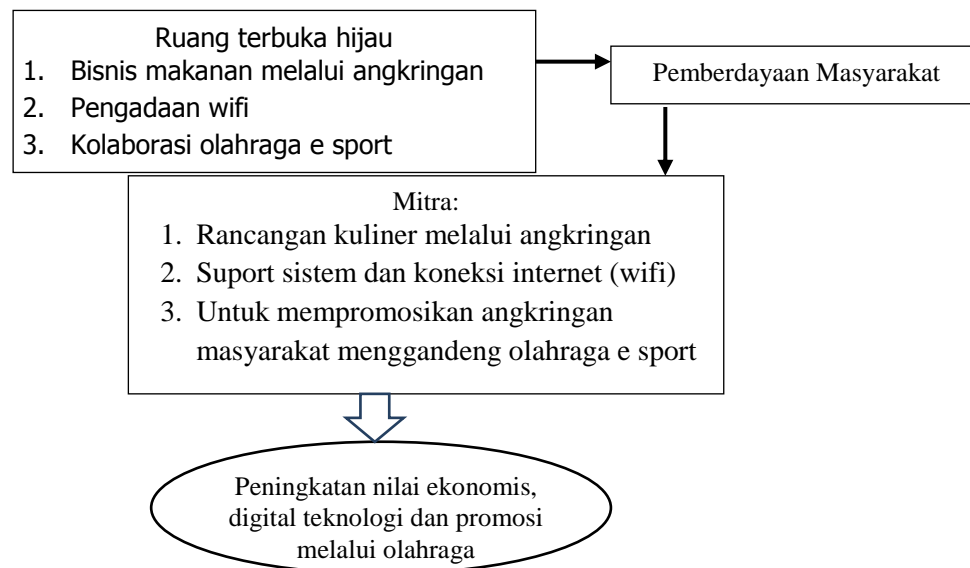
Kombinasi antara angkringan digital dan e-sport menciptakan ruang untuk interaksi sosial yang menyenangkan sambil mendukung pengembangan industri permainan digital. Dengan adanya tempat seperti angkringan digital yang menyediakan fasilitas bagi para penggemar e-sport untuk berkumpul, berbagi pengalaman, dan berkompetisi, komunitas e-sport semakin berkembang dan semakin dikenal luas. Hal ini juga mencerminkan evolusi budaya dan gaya hidup di era digital yang semakin terintegrasi dengan teknologi modern.

Metode

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi membangun usaha masyarakat melalui model koneksi angkringan digital dan e sport pada lahan terbuka hijau dikaji dengan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi serta dikembangkan serta direalisasi. Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini akan dilakukan melalui beberapa tahapan untuk mencapai tujuan kegiatan pemecahan masalah yang telah ditetapkan di atas, tahapan kegiatan dan langkah solusi kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini meliputi:

- 1) Presentasi dan penyampaian materi dan praktek Program Program Kemitraan Masyarakat

- 2) Merancang model koneksi angkringan digital yang dikelola langsung oleh masyarakat umum.
- 3) Perlombaan e sport didalam angkringan digital sebagai promosi agar pemanfaatan lahan terbuka.



Gambar 2. Diagram Alir Pemberdayaan Masyarakat

Hasil dan Pembahasan

Dalam upaya memadukan tradisi dengan teknologi, dilaksanakan program pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk mengembangkan konsep "Angkringan Digital" sebagai inovasi dalam dunia kuliner lokal. Melalui serangkaian kegiatan yang melibatkan para pengelola angkringan dan komunitas sekitar, program ini berhasil menciptakan transformasi positif dalam usaha warung kopi tradisional. Selama pelaksanaan pengabdian masyarakat, mengenalkan konsep angkringan digital, masyarakat diajak untuk memahami pentingnya adaptasi teknologi dalam memperluas jangkauan dan meningkatkan efisiensi operasional usaha kecil seperti angkringan. Melalui pelatihan penggunaan aplikasi dan media sosial, para pengelola angkringan mampu memanfaatkan teknologi untuk memperkenalkan menu, menerima pesanan, dan mempromosikan usahanya secara lebih luas dan efisien. Kolaborasi antara pengelola angkringan dengan komunitas lokal serta pihak terkait utamanya olahraga e sport lainnya menjadi kunci kesuksesan program ini. Karena mengkombinasikan usaha tradisional yang dikemas dalam lingkup modern dan dibantu promosi melalui kegiatan e sport.

Melalui pengabdian masyarakat mengedepankan membangun sinergi yang kuat, angkringan digital mampu menjadi bagian yang berkelanjutan dalam pemberdayaan ekonomi lokal dan masyarakat sekitar. Adapun alur dari pengabdian masrakat diperoleh kesepakatan usaha angkringan dengan teksis sebagai berikut:

1. Pengenalan Konsep Angkringan Digital: Melakukan sosialisasi mengenai konsep angkringan digital kepada masyarakat untuk meningkatkan pemahaman tentang penggunaan teknologi dalam usaha warung kopi tradisional.
2. Pelatihan Penggunaan Aplikasi dan Media Sosial: Memberikan pelatihan kepada pengelola angkringan tentang penggunaan aplikasi pemesanan online dan pemasaran melalui media sosial untuk meningkatkan jangkauan pasar dan efisiensi operasional.
3. Pengembangan Menu Digital dan Sistem Pembayaran: Mendorong pengelola angkringan untuk mengembangkan menu digital dan sistem pembayaran elektronik untuk memudahkan pelanggan dalam memesan dan membayar pesanan.

4. Kolaborasi dengan Komunitas dan Pihak Terkait: Membangun kerjasama dengan komunitas lokal, institusi pendidikan, serta pihak terkait lainnya untuk mendukung promosi dan pengembangan angkringan digital sebagai bagian dari pendekatan pemberdayaan ekonomi lokal.
5. Monitoring dan Evaluasi: Melakukan monitoring dan evaluasi secara berkala terhadap perkembangan angkringan digital, baik dari segi keuangan maupun penerimaan masyarakat, untuk terus melakukan perbaikan dan peningkatan kualitas layanan.

Melalui proses monitoring dan evaluasi yang berkelanjutan, program ini terus melakukan perbaikan dan peningkatan kualitas layanan demi memastikan keberlangsungan usaha angkringan digital yang semakin berkembang dan diterima dengan baik oleh masyarakat. Dengan demikian, hasil pengabdian masyarakat ini membawa dampak positif bagi perkembangan usaha angkringan digital dan memberikan inspirasi bagi usaha kuliner tradisional lainnya untuk terus berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Di era digital yang berkembang pesat, komunitas lokal berkolaborasi dalam sebuah pengabdian masyarakat yang bertujuan mengangkat olahraga e-Sport sebagai ajang promosi bagi usaha ekonomi kreatif angkringan digital. Melalui perpaduan antara kegiatan olahraga elektronik dan kreativitas ekonomi lokal angkringan digital, tercipta hubungan simbiosis mutualisme yang memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang terlibat. Melalui turnamen e-Sport yang diselenggarakan, para peserta tidak hanya bersaing dalam permainan yang mereka gemari, tetapi juga memiliki kesempatan untuk memperkenalkan dan mempromosikan usaha ekonomi kreatif angkringan digital yang mereka miliki. Dari toko online handmade hingga studio kreatif lokal, semua dapat mengekspresikan kreativitas mereka dan menarik perhatian pasar yang lebih luas, utamanya masyarakat perumahan winong baru.

Kolaborasi antara masyarakat perumahan griya winong baru sebagai pelaku usaha dan komunitas e-Sport turut memperkaya pengalaman dalam dunia gaming dan memperluas jangkauan promosi usaha kreatif tersebut. Melalui media sosial dan streaming online, pemasaran produk-produk kreatif semakin mudah dilakukan dan mencapai target audiens yang lebih besar. Dengan terus melakukan monitoring dan evaluasi terhadap dampak yang dihasilkan, terlihat bahwa olahraga e-Sport sebagai ajang promosi usaha ekonomi kreatif angkringan digital mampu memberikan dorongan positif bagi pertumbuhan ekonomi warga masyarakat sekitar. Melalui ajang kompetisi yang menyenangkan ini, semangat kewirausahaan dan kreativitas terus berkembang di tengah-tengah generasi muda yang antusias.

Pelaksanaan perlombaan e-sport memerlukan perencanaan dan persiapan yang matang yang dilakukan oleh sekelompok remaja yang menjadi bagian masyarakat warga perumahan winong baru, Berikut ini beberapa aspek teknis yang perlu dipertimbangkan:

1. Platform: Tentukan platform atau game yang akan dilombakan, konsol game, atau mobile.
2. Perangkat Keras dan Lunak: panitia sangat memastikan seluruh perangkat keras dan lunak seperti komputer, monitor, headset, dan perangkat lainnya berfungsi dengan baik.
3. Akses Internet: Pastikan koneksi internet stabil untuk peserta selama perlombaan.
4. Sistem Turnamen: menentukan format turnamen dengan sistem gugur.
5. Jadwal Pertandingan: Atur jadwal pertandingan dengan baik untuk memastikan semua peserta bisa hadir sesuai waktu yang ditentukan.
6. Live Streaming: Jika ada, pastikan platform live streaming berjalan lancar sehingga penonton dapat mengikuti perlombaan dengan mudah.
7. Penyiar (Caster): Siapkan penyiar yang bisa membawakan acara dengan baik dan memberikan komentar yang menarik.
8. Sistem Skor dan Pencatatan: Pastikan sistem skor dan pencatatan berfungsi dengan baik untuk memastikan transparansi dan kejujuran dalam perlombaan.

9. Panitia sebagai juri mengawasi dan mencatat setiap pemenangnya, dan setiap peserta mendapatkan satu gelas minum dari angkringan tersebut.



Gambar 3: hasil pengabdian masyarakat kombinasi angkringan digital dan e sport

Pengabdian masyarakat ini tidak hanya mengangkat prestasi olahraga e-Sport, tetapi juga merangsang pertumbuhan usaha ekonomi kreatif lokal. Diharapkan, inisiatif ini bisa terus memperkuat ekosistem ekonomi kreatif dalam menjangkau pasar yang semakin luas dan beragam. pengabdian masyarakat dengan pengadaan WiFi pada area terbuka hijau sebagai penunjang fasilitas ekonomi kreatif angkringan digital dan e-Sport sebagai upaya positif di tengah semaraknya kegiatan ekonomi kreatif angkringan digital dan kompetisi e-Sport, muncul inisiatif luar biasa dalam bentuk pengabdian masyarakat. Pengadaan WiFi di area terbuka hijau bukan sekadar menyediakan konektivitas internet, tetapi juga menjadi fondasi bagi kelangsungan dan perkembangan ekonomi kreatif angkringan digital serta e-Sport di komunitas sekitar.

Tersedianya akses WiFi yang cepat dan stabil, para pelaku usaha kreatif local angkringan digital dapat mengoptimalkan promosi dan penjualan produk angkringan digital mereka secara online. Mulai dari aneka ragam makanan yang dijualnya hingga pengusaha kecil yang menjual makanan yang dititipkan pada angkringan tersebut, semua dapat memanfaatkan fasilitas WiFi ini untuk menjangkau pasar lebih luas tanpa batasan geografis. Pengadaan WiFi juga membuka ruang baru bagi pengembangan industri e-Sport di lingkungan tersebut. Dengan konektivitas yang handal, komunitas gamer dapat berkumpul di area terbuka hijau untuk mengadakan turnamen, berlatih, dan menggelar pertandingan seru tanpa khawatir tentang koneksi internet yang lambat atau terputus. Melalui kolaborasi antara pengelola area terbuka hijau, pelaku usaha kreatif, komunitas e-Sport, dan pihak terkait lainnya, tercipta ekosistem yang mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif dan e-Sport secara bersama-sama. Monitoring dan evaluasi terus dilakukan untuk memastikan kinerja WiFi tetap optimal dan memberikan manfaat yang maksimal bagi seluruh pemangku kepentingan. Dengan adanya fasilitas WiFi ini, harapan untuk menjadikan area terbuka hijau sebagai pusat kegiatan ekonomi kreatif dan e-Sport yang dinamis semakin nyata. Pengabdian masyarakat ini membuktikan bahwa teknologi dapat menjadi katalisator bagi pertumbuhan dan inovasi dalam berbagai aspek kehidupan sosial dan ekonomi.

Kesimpulan

Kesimpulan dari rangkaian kegiatan PKM ini adalah mitra masyarakat selaku pelaku usaha telah mampu menciptakan kondisi dengan memanfaatkan area terbuka hijau menjadi multi fungsi utamanya mengkombinasikan angkringan tradisional dengan zaman modern yang berupa digitalisasi. Rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat ini juga mengkombinasikan sistem promosi angkringan digital dengan e sport sebagai olahraga yang sangat digemari masyarakat luas. Sehingga perlu adanya suport sistem berupa pemasangan wifi untuk mempermudah akses dalam menciptakan angkringan digital dan e sport. Saran untuk kegiatan PKM selanjutnya adalah mengadakan pelatihan lanjutan terkait dengan pemasaran serta promosi yang lebih luas lagi sehingga pada akhirnya akan menjadi rantai pengabdian masyarakat yang sangat bermanfaat bila ditinjau dari segi ekonomi angkringan tradisional, usaha, ruang terbuka hijau, modernisasi, dan olahraga e sport. pelatihan terkait peningkatan motivasi dan jiwa kewirausahaan mitra masyarakat perumahan winong agar lebih mampu menjadi wirausahawan yang dimiliki oleh perumahan yang unggul dalam pelayanan dan promosi.

Daftar Pustaka

- Hakim Rustam, 2012. *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap Prinsip -Unsur dan Aplikasi Desain*. Bumi Aksara. Jakarta
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Nurzamni, D. H., dan Marlina, A. (2019). Identifikasi Pola Perilaku pada Ruang Komunal Angkringan. *Region. Jurnal Pembangunan Wilayah dan Perencanaan Partisipatif*, 14(1), 66-79. <https://doi.org/10.20961/region.v14i1.22164>
- Zakaria, N., Rahardjo, S., & Hapsoro, N. A. (2020). Perancangan Baru Kaum Milenial. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(2), 913. <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4351>