

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran komunitas *Esport* dalam strategi kampanye pemilihan legislatif di Kota Tasikmalaya dengan menggunakan kerangka teori strategi kampanye Dennis W. Johnson. Komunitas ini tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki potensi besar untuk mendukung kegiatan politik, termasuk kampanye pemilu. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen terkait kegiatan komunitas *Esport* dan strategi kampanye politik yang dilakukan oleh calon legislatif di Kota Tasikmalaya. Teori strategi kampanye Dennis W. Johnson digunakan sebagai kerangka analisis, yang terdiri dari empat elemen utama: pesan kampanye, media kampanye, target audiens, dan evaluasi serta umpan balik. Penelitian ini menghasilkan bahwa dalam berlangsungnya kampanye politik H. Oleh Soleh di Kota Tasikmalaya dengan menggunakan pendekatan turnamen *Esport*, ESI dalam hal ini komunitas *Esport* di Kota Tasikmalaya memiliki peran yang sangat vital serta ESI berhasil dalam menjalankan perannya dengan baik. Dengan demikian, kampanye pemilu melalui pendekatan teknologi seperti ini agar terus ditingkatkan, karena pada era modern saat ini kemajuan teknologi hampir menyentuh di segala lini kehidupan masyarakat, termasuk saat kampanye pemilu. Dengan hal tersebut, selain para calon pemimpin akan mendapatkan segmentasi potensi suara baru, juga masyarakat dapat teredukasi bagaimana cara kerja kampanye berbasis teknologi.

Kata Kunci : Komunitas *Esport*, Strategi Kampanye, Dennis W. Johnson, Pemilihan Legislatif, Kota Tasikmalaya.