



Potensi Atlet E-Sport Sebagai Olahraga Prestasi

The Potential of E-Sport Athletes as Sports Achievements

Rohmad Apriyanto ^{1*}, Olivia Dwi Cahyani ², Hasan Saifuddin ³ Heru Iswanto ⁴

^{1,2,3,4} Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia

Korespondensi penulis : rohmadapriyanto87@unugiri.ac.id

Article History:

Received: Agustus 05, 2024;

Revised: Agustus 28, 2024;

Accepted: September 18, 2024;

Published: September 21, 2024;

Keywords: Counseling, Potential, Achievement, Athletes, E-Sport

Abstract: *The e-sport branch is very likely to produce professional athletes. The interests and talents and potential of the community need to be given space and place to match the development of changes in social behavior in the community. Understanding e-sport as an achievement sport needs to be emphasized in order to form positive social values in society. Video games with certain types of genres are now competing in national and international championship competitions. The results of community service socialization of e-sport as an achievement sport for the level of understanding of the youth community in Klampok village are 91.7%, the remaining 8.3% of the community do not know e-sport as an achievement sport. the percentage of people who play video games according to the type of genre competed in the regional / national level e-sport championship event is 32.4%, the remaining 67.7% of the community play video games that are not competed in the regional / national level e-sport competition. People who have participated in good e-sport competitions at the regional / national level are at 20.3%, for gadget specifications that are used adequately in playing e-sport there are 58.3%, social environmental support factors 65.5%, parental support factors 8.3%.*

Abstrak

Cabang olahraga e-sport sangat berpeluang dalam mencetak bibit-bibit atlet profesional. Minat dan bakat serta potensi masyarakat perlu diberikan ruang dan tempat agar sesuai dengan perkembangan perubahan perilaku sosial di lingkungan masyarakat. Pemahaman e-sport sebagai olahraga prestasi perlu ditekankan agar membentuk nilai sosial yang positif dimasyarakat. Vidio game yang selama ini diminati masyarakat terutama pemuda-pemuda dapat memberikan pengaruh positif. Vidio game dengan jenis genre tertentu sekarang ini dipertandingkan di ajang kompetisi kejuaraan nasional dan internasional. Dengan pendekatan *Service Learning* yaitu salah satu metode pembelajaran yang memberikan penekanan pada aspek praktis dengan mengacu pada konsep *Experiential Learning* yaitu penerapan pengetahuan perkuliahan di tengah-tengah masyarakat/komunitas dan menjadi solusi terhadap persoalan-persoalan yang dihadapi oleh masyarakat atau komunitas, sehingga mampu menerapkan secara nyata peran mahasiswa dan kampus selaku agen akademisi dalam melakukan pengabdian kepada masyarakat Desa Klampok Kapas Bojonegoro. Pemahaman e-sport sebagai olahraga prestasi, minat dan bakat masyarakat terhadap e-sport, peran lingkungan sosial dan keluarga terhadap prestasi olahraga e-sport dan sarana prasarana e-sport. Hasil pengabdian masyarakat sosialisasi olahraga e-sport sebagai olahraga prestasi untuk tingkat pemahaman masyarakat karang taruna di desa Klampok di angka 91,7 %, sisanya 8,3% masyarakat tidak mengetahui e-sport sebagai oalahraga prestasi. prosentase masyarakat yang memainkan vidio game sesuai dengan jenis genre yang dikompetisikan dalam ajang kejuaraan e-sport tingkat daerah/nasional ada 32,4%, sisanya 67,7% masyarakat memainkan vidio game yang tidak di kompetikan dalam ajang kompetisi e-sport tingkat daerah/nasional. Masyarakat yang sudah pernah mengikuti kompeti e-sport baik ditingkat daerah/nasional ada di angka 20,3%, untuk spesifikasi gadget yang digunakan memadai dalam memainkan e-sport ada 58,3%, faktor dukungan lingkungan sosial 65,5%, faktor dukungan orang tua 8,3%.

Kata Kunci: Penyuluhan, Potensi, Prestasi, Atlet, *E-Sport*.

1. PENDAHULUAN

Kompetisi di bidang olahraga dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam meningkatkan keterampilan olahraga. Kompetisi olahraga juga dapat membangkitkan praktisi-

praktisi olahraga dalam mengembangkan pola-pola latihan dalam usaha meningkatkan kemampuan atlet nya. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi latihan diantaranya adalah faktor kondisi fisik, faktor teknik, faktor taktik dan faktor mental. Empat faktor yang mempengaruhi latihan saling berkesinambungan dan saling berkaitan. Semua faktor di berikan porsi perlakuan yang membutuhkan kemampuan pelatih dalam melihat kelemahan dan kelebihan anak didiknya.

Atlet ditingkat dasar atau pemula perlu banyak pengalaman dalam mengikuti kompetisi olahraga. Pengalaman-pengalaman yang didapat dalam mengikuti kompetisi olahraga memberikan pelajaran yang berharga untuk mengikuti kompetisi berikutnya. Perlunya pengetahuan-pengetahuan yang didapat atlet dalam mengikuti kompetisi sangat diperlukan untuk mengetahui target prestasi olahraga yang akan dicapai. Adanya program latihan jangka pendek, jangka menengah dan jangka panjang serta jeda waktu untuk istirahat dan pulih asal atau prinsip latihan recovery diperlukan konsisten pelatih dalam menyusun program latihan.

Pengetahuan dan pemahaman atlet dalam mengikuti jenjang kompetisi olahraga sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi atlet. Jenjang kompetisi tingkat pemula hingga kompetisi tingkat bergengsi dapat menjadi target yang capaian setiap atlet dan pelatih raih. 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, cemas yang di hadapi adalah atlet yang juara,atlet yang tangguh, bahkan cemas karena perasaan yang menekan sebagai seorang juara apakah mampu mempertahankan gelar juara yang pernah di sandang (Fenanlampir, 2020). Kecemasan seorang atlet dialami sebelum dan setelah pertandingan. Proses latihan yang monoton membuat atlet merasa bosan dan kurang nyaman sehingga mempengaruhi performa dan prestasi atlet (Selpamira & Roepajadi, 2022).

Zeigarnik effect sangat dipengaruhi oleh situasi dan kondisi setempat, dalam olahraga, situasi yang di maksudkan adalah Ketika atlet mengalami kelelahan, situasi penonton yang mencemoohkan, juga situasi kejiwaan atlet itu sendiri yang merasa harus menang tapi ternyata di luar dugaan harus menelan kekalahan yang menyakitkan. (MacLeod, 2020) Penelitian *zeigarnik effect* ditemukan bahwa daya ingat memori yang paling baik adalah pada saat seseorang mengalami kejadian tak terduga. Untuk mencegah terjadinya hal tersebut, pelatih perlu membuat program latihan yang terkait dengan psikologi olahraga yang bertujuan untuk mempersiapkan para atlet untuk menghadapi segala resiko yang mungkin terjadi dalam menghadapi suatu pertandingan maupun perlombaan

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan perwujudan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yang akan dilaksanakan dengan metode pembelajaran kolaboratif; dimana materi akan disampaikan tetapi peserta diharapkan untuk dapat berpartisipasi aktif sehingga terjadi interaksi dan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis karena peserta memiliki beragam latar belakang dan pengalaman, sehingga peserta perlu mengintegrasikan materi yang disajikan dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya. Dengan pendekatan *Service Learning* yaitu salah satu metode pembelajaran yang memberikan penekanan pada aspek praktis dengan mengacu pada konsep *Experiential Learning* yaitu penerapan pengetahuan perkuliahan ditengah-tengah masyarakat/komunitas dan menjadi solusi terhadap persoalan-persoalan yang dihadapi oleh masyarakat atau komunitas, sehingga mampu menerapkan secara nyata peran mahasiswa dan kampus dalam melakukan pengabdian kepada masyarakat. *Experiential learning, as defined above, involves providing pupils with an experience that will totally and powerfully immerse them in 'experiencing' the issue that is being explored, and will as a result influence both their cognitive understanding and also their affective appreciation (involving their feelings, values and attitudes)*(Kyriacou, 2010). Artinya bahwa experiential learning didefinisikan sebagai suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dengan pengalaman secara total dan penuh kekuatan untuk menanamkan mereka dalam mengalami masalah yang sedang dieksplorasi atau digali, dan hasilnya akan berpengaruh terhadap pemahaman kognitif dan juga apresiasi afektif siswa (melibatkan perasaan, nilai, dan sikap siswa).

Tahapan awal kegiatan pengabdian yaitu pemetaan wilayah tujuan pengabdian. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan beberapa sumber yang disebar oleh pemateri didapatkan hasil mengenai fenomena sosial perilaku e-sport yang aktif dilingkungan masyarakat disuatu wilayah. Dengan gencarnya kegiatan sosialisasi yang dilakukan oleh penggerak olahraga prestasi mengenai e-sport untuk mendapatkan bakat-bakat potensi atlet *e-sport*. Sosialisasi juga bertujuan untuk mengenalkan bagaimana *e-sport* dapat diterima di masyarakat sebagai sesuatu nilai perilaku yang positif.

Tahapan kedua yaitu bagaimana penyusunan kegiatan pengabdian mulai dari proposal dan sasaran yang akan di tujukan. Sasaran tujuan menjadi sangat penting mengingat bagaimana dampak sosialisasi ini mendapatkan potensi-potensi bibit atlet berprestasi di bidang *e-sport*. Kegiatan pengabdian juga bertujuan untuk mengetahui dampak-dampak perilaku sosial yang mempengaruhi perkembangan *e-sport* di masyarakat. Faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi perkembangan potensi-potensi atlet *e-sport*. Bagaimana prasarana dan sarana

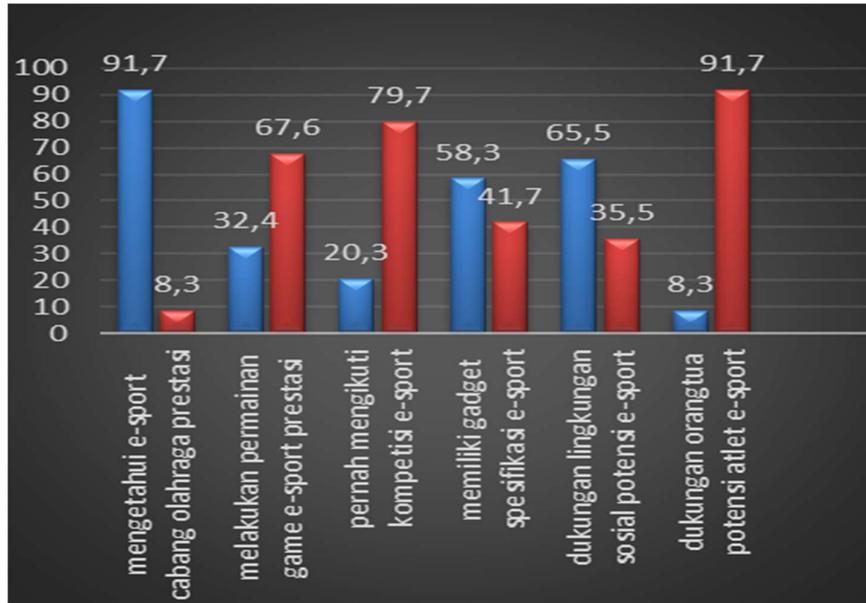
pendukung sebagai peningkatan keterampilan olahraga *e-sport*.

Tahapan ketiga yaitu penyajian materi *e-sport* sebagai olahraga prestasi di desa klampok kecamatan kapas kabupaten bojonegoro. sasaran dari kegiatan pengabdian ini adalah pemuda-pemuda karang taruna yang memiliki potensi bibit atlet *e-sport*. Dengan data awal yang diperoleh bahwa pemuda karang taruna memiliki antusias minat terhadap vidio game dengan menggunakan ponsel/gadget. Hal tersebut ditunjukkan dari pendahuluan awal bahwa peserta sasaran pemuda karang taruna memiliki/terinstal aplikasi dimana sebagian masyarakat tertentu menyebut vidio game dalam ponselnya, dimana vidio game tersebut ada beberapa genre game yang dikompetisikan dalam *e-sport*.

Tahap keempat sekaligus tahapan terakhir dalam kegiatan pengabdian yaitu memberikan pengarahan mengenai game yang dikompetisikan dalam olahraga *e-sport*. Dalam kegiatan kompetisi *e-sport* baik didaerah maupun nasional ada jenis-jenis genre tertentu yang di kompetisikan dalam olahraga *e-sport*. sehingga dalam tahapan ini masyarakat perlu mengetahui game yang di kompetisikan dan dapat tepat sasaran dalam berlatih mengasah keterampilan bertanding. Sama seperti dengan cabang olahraga pada umumnya meskipun *e-sport* sebagai olahraga virtual atau tidak bertatap fisik secara langsung, namun diperlukan strategi dan taktik khusus untuk dapat memenangkan pertandingan. Siaran olahraga elektronik (*e-sport*) mengkodisikan praktik bermain game bagi mereka yang menonton (Egliston, 2020). Teknik penyiaran *e-sport* bekerja untuk meyalurkan pengaruh : mengatur pemahaman kita tentang momen-momen permainan para ahli yang sangat halus dan kompleks secara temporal, serta membentuk kondisi penonton dalam menonton pertandingan tertentu (Egliston, 2018).

3. HASIL

Hasil dalam kegiatan Tridharma khususnya dalam pengabdian masyarakat yang berjudul sosialisasi dan penyuluhan *e-sport* sebagai olahraga prestasi di desa Klampok Kec. Kapas, meningkatkan pemahaman masyarakat terutama anggota karang taruna generasi muda untuk memanfaatkan peluang prestasi olahraga *e-sport*. Permainan vidio game yang selama ini identik dengan hal negatif dapat terarah ke hal yang positif yaitu memainkan vidio game yang di kompetisikan dalam ajang bergengsi baik tingkat daerah, Nasional maupun Internasional. Antusias masyarakat jawa timur sangat tinggi *e-sport* sebagai olahraga prestasi penelitian (Nugraha & Subagio, 2021) Memberikan wawasan sarana prasarana pendukung prestasi *e-Sport*.



Grafik 1 : Pemahaman e-sport sebagai olahraga prestasi

Kegiatan sosialisasi *e-sport* memberikan gambaran situasi fenomena sosial masyarakat di suatu daerah. Dalam bidang olahraga dengan munculnya *e-sport* sebagai olahraga prestasi yang dikompetisikan menjadi ajang bergengsi di masyarakat. Hadirnya kegiatan ini menunjukkan beberapa hasil data awal bagaimana keterserapan pemahaman dan pengetahuan minat dan bakat dalam bidang *e-sport*. Selain itu pemateri juga memberikan pengarahannya mengenai perubahan perilaku sosial pemahaman yang negatif ke positif mengenai *e-sport* atau sebagian masyarakat tertentu biasa menyebut video game.

Hasil pengabdian masyarakat menunjukkan beberapa indikator mengenai *e-sport* sebagai olahraga prestasi. Indikator pertama mengenai pemahaman masyarakat mengenai *e-sport* sudah menjadi cabang olahraga prestasi yang dikompetisikan di tingkat daerah, nasional dan internasional. Hasil angket survei menunjukkan 91,7% masyarakat mengetahui bahwa *e-sport* menjadi cabang olahraga prestasi dan ada 8,3% masyarakat yang belum mengetahui bahwa *e-sport* sebagai cabang olahraga prestasi. Indikator yang kedua mengenai jenis/genre yang dikompetisikan dalam cabang olahraga *e-sport*. Dalam kegiatan sosialisasi pemateri memaparkan presentasi mengenai jenis/genre game apa saja yang dikompetisikan dalam kejuaraan *e-sport*. Hasil angket survei menunjukkan ada 32,4% yang sudah memainkan game dengan jenis/genre yang sesuai kompetisi cabang olahraga *e-sport* dan ada 67,6% belum memainkan jenis/genre game yang dikompetisikan dalam *e-sport*. Peran potensial olahraga dalam memfasilitasi aspek kognitif dari performa game (Toth et al., 2020)

Indikator yang ketiga mengenai masyarakat yang sudah pernah mengikuti kompetisi cabang olahraga *e-sport*. Hasil angket survei menunjukkan ada 20,3% sebagian masyarakat

yang sudah pernah mengikuti kompetisi *e-sport* dan 79,7% belum pernah mengikuti ajang kompetisi *e-sport*. indikator yang keempat mengenai sarana prasarana penunjang dalam permainan *e-sport*. dalam pemaparan materi sosialisasi dijelaskan bagaimana strategi dan taktik dalam memenangkan kompetisi *e-sport* terutama mengenai spesifikasi gadget/handphone yang digunakan sangat berpengaruh baik saat latihan dan berkompetisi. Hasil angket survei menunjukkan ada 58,3% masyarakat yang sudah memiliki spesifikasi gadget/handphonre khusus *e-sport*, dan ada 41,7% belum memiliki spesifikasi khusus game *e-sport*.

Indikator yang kelima mengenai dukungan lingkungan sosial di masyarakat dalam menumbuhkan potensi-potensi bibit atlet *e-sport*. Dukungan sosial meliputi adanya kelompok-kelompok latihan atau biasa masyarakat menyebut “mabar” (maen bareng) dimana mabar ini menjadi salah satu bentuk fenomena sosial baru, terbentuk dilingkungan masyarakat untuk berlatih bersama melatih skill dalam cabang olahraga *e-sport*. hasil survei angket menunjukkan ada 65,5% masyarakat melakukan latihan mabar game *e-sport* dan 35,5% tidak melakukan mabar atau latihan bersama. Indikator yang keenam mengenai dukungan internal dari dalam keluarga yaitu orang tua. Peran dukungan orang tua mempunyai pengaruh yang sangat penting dalam menumbuhkan minat dan bakat dalam perkembangan keterampilan dalam suatu cabang olahraga. Dukungan orang tua dalam motivasi berprestasi olahraga atlet sepak bola memiliki kontribusi 40% menurut penelitian yang dilakukan (Basriyanto & Putra, 2019). Komponen-komponen dukungan orang tua seperti dukungan emosional, penghargaan, informasi, instrumental memiliki pengaruh yang penting dalam hal meningkatkan prestasi atlet (Megarany & Soenyoto, 2021). Peran dukungan orang tua memberikan dorongan untuk mengikuti olahraga dapat berupa dukungan moril, memenuhi kebutuhan fasilitas yang diperlukan anak-anaknya, memberikan dukungan sosial dari lingkungan (Siswanto et al., 2019). Hasil survei angket dalam kegiatan pengabdian ini peran orang tua memiliki porsi presentasi paling kecil diantara indikator yang lain. Dukungan orang tua dalam cabang olahraga *e-sport* ada 8,3% dan 91,7% sebaliknya orang tua belum memilih dukungan dalam cabang olahraga *e-sport*.

4. DISKUSI

Kegiatan pengabdian masyarakat sosialisasi potensi atlet *e-sport* sebagai olahraga prestasi sudah sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Kegiatan dimulai dari pengurusan surat izin dan observasi lapangan mengenai potensi pemuda karang taruna desa klampok melihat fenomena aktivitas sosial dimasyarakat dalam menyalurkan bakat dan minat dalam

cabang olahraga e-sport. Hasil diskusi dan temuan dilapangan fenomena aktivitas bermain game dengan gadget atau handphone sering dijumpai di lingkungan masyarakat. Aktivitas mabar atau main bareng dalam pertandingan e-sport sering dilakukan oleh para pemuda-pemuda karang taruna. Oleh sebab itu dengan hasil temuan dilapangan tim pengabdian masyarakat dari program studi pendidikan olahraga Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri bertujuan menjangring pemahaman, memberikan arahan tentang spesifikasi pertandingan nasional e-sport, genre game yang dipertandingkan dalam kompetisi nasional, menyalurkan minat dan bakat dan pemahaman secara menyeluruh tentang nilai sosial dalam aktivitas bermain vidio game e-sport.



Gambar 2. Sosialisasi potensi atlet e-sport sebagai olahraga prestasi



Gambar 3. Foto bersama Peserta sosialisasi e-sport sebagai olahraga prestasi



Gambar 4. Pengisian angket e-sport sebagai olahraga prestasi

Pada gambar 4 adalah kegiatan akhir pengisian angket tentang pemahaman masyarakat dalam kompetisi e-sport. persiapan dalam mengikuti kompetisi e-sport ditingkat daerah dan nasional. Spesifikasi dan genre game yang di pertandingkan dalam kompetisi e-sport.

5. KESIMPULAN

Hasil pengabdian masyarakat sosialisasi olahraga *e-sport* sebagai olahraga prestasi untuk tingkat pemahaman bahwa masyarakat karang taruna di desa Klampok di angka 91,7 % dan 8,3% masyarakat belum mengetahui. Untuk masyarakat yang sudah memainkan jenis/genre game *e-sport* sesuai yang sudah dikompertisikan di tingkat nasional ada 32,4% dan 67,6% masyarakat memainkan jenis/genre game yang tidak dikompertisikan dalam *e-sport*. Untuk masyarakat yang sudah pernah berkompertisi di cabang olahraga *e-sport* ada 20,3% dan 79,7% belum pernah mengikuti kompetisi cabang olahraga *e-sport*. Untuk sarana dan prasarana berupa gadget/handphone yang digunakan dalam bermain game yang sudah sesuai spesifikasi ada diangka 58,3% dan 41,7% belum ssesuai spesifikasi untuk menunjang cabang olahraga *e-sport*. Untuk dukungan sosial lingkungan masyarakat untuk mengembangkan keterampilan dan potensi-potensi bibit atlet e-sport 65% dan 35,5% masyarakat tidak mengikuti fenomena sosial seperti latihan bareng vidio game *e-sport* atau “mabar” yang dapat meningkatkan keterampilan bermain game *e-sport*. Untuk faktor dukungan orang tua 8,3% dan 91,7% sebagian besar orangtua belum memberikan mendukung dalam menunjang prestasi cabang olahraga *e-sport*. akademisi manajemen olahraga harus merangkul potensi esport untuk memeriksa evolusi ini dan memberikan panduan kepada industri melalui pendidikan dan penelitian(Funk et al., 2018). Industri esport mengalami Pertumbuhan yang sangat pesat, memberikan peluang bagi para peserta untuk berkompertisi dilingkungan yang kompetitif dan santai(Darvin et al., 2020). Elemen fisik dan psikologis dari rangsangan lingkungan dapat secara signifikan mempengaruhi

tingkat motivasi, sehingga pada gilirannya mempengaruhi perilaku impulsif dalam e-sport pariwisata (Zhang et al., 2022). E-atlet elit juga merupakan atlet yang aktif, mereka yang berusia 18 tahun keatas melakukan latihan fisik lebih dari tiga kali lipat dari rekomendasi aktivitas 21 menit setiap hari yang diberikan oleh organisasi kesehatan dunia (WHO) (Kari & Karhulahti, 2016).

6. PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih kepada Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam mengembangkan keilmuan, Ucapan terima kasih kepada Bapak Kepala Desa bersama perangkat Desa Klampok Kapas Bojonegoro yang telah memberikan izin dan banyak membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Ucapan terima kasih kepada tim pengabdian dan peserta karang taruna di Desa Klampok yang bekerjasama dan mendukung kelancaran melaksanakan kegiatan.

7. DAFTAR REFERENSI

- Armand, F. (2003). *Social marketing models for product-based reproductive health programs: A comparative analysis*. Occasional Paper Series. Washington, DC. Retrieved from www.cmsproject.com
- Basriyanto, D., & Putra, A. A. (2019). Dukungan orang tua terhadap motivasi berprestasi pada atlet muda sepakbola di Pekanbaru. *Psychopolytan: Jurnal Psikologi*, 2(2), 70–75.
- Bator, R. J., Bryan, A. D., & Schultz, P. W. (2011). Who gives a hoot? Intercept surveys of litterers and disposers. *Environment and Behavior*, 43(3), 295–315. <https://doi.org/10.1177/0013916509356884>
- Belair, A. R. (2003). *Shopping for your self: When marketing becomes a social problem*. Dissertation. Concordia University, Montreal, Quebec, Canada.
- Chain, P. (1997). Same or different?: A comparison of the beliefs Australian and Chinese university students hold about learning. Proceedings of AARE Conference. Swinburne University. Available at: <http://www.swin.edu.au/aare/97pap/CHAN97058.html>
- Darvin, L., Vooris, R., & Mahoney, T. (2020). The playing experiences of esports participants: An analysis of treatment discrimination and hostility in esports environments. *Journal of Athlete Development and Experience*, 2(1), 3.
- Egliston, B. (2018). E-sport, phenomenality and affect. *Transformations*, 31, 156–176.
- Egliston, B. (2020). Watch to win? E-sport, broadcast expertise and technicity in Dota 2. *Convergence*, 26(5–6), 1174–1193.
- Fenanlampir, A. (2020). *Ilmu Kepelatihan Olahraga*. Jakad Media Publishing.

- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7–13.
- Hidayati, S. N. (2016). Pengaruh pendekatan keras dan lunak pemimpin organisasi terhadap kepuasan kerja dan potensi mogok kerja karyawan. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(2), 57–66. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i2.164>
- Kari, T., & Karhulahti, V.-M. (2016). Do e-athletes move? A study on training and physical exercise in elite e-sports. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 8(4), 53–66.
- Kotler, P., & Lee, N. R. (2009). *Up and out of poverty: The social marketing solution*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Kyriacou, C. (2010). *Effective teaching in schools theory and practice*. Oxford University Press.
- Lindawati. (2015). Analisis faktor yang mempengaruhi perilaku ekonomi dan kesejahteraan rumah tangga petani usahatani terpadu padi-sapi di Provinsi Jawa Barat. Institut Pertanian Bogor. Retrieved from <http://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/85350>
- LPPSP. (2016). *Statistik Indonesia 2016*. Badan Pusat Statistik, 676. Jakarta. Diakses dari <https://www.LPPSP.go.id/index.php/publikasi/326>
- MacLeod, C. M. (2020). Zeigarnik and von Restorff: The memory effects and the stories behind them. *Memory & Cognition*, 48, 1073–1088.
- Megarany, D., & Soenyoto, T. (2021). Dukungan orang tua terhadap peningkatan prestasi atlet anggar di Kabupaten Batang. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2, 88–93.
- Norsyaheera, A. W., Lailatul, F. A. H., Shahid, S. A. M., & Maon, S. N. (2016). The relationship between marketing mix and customer loyalty in hijab industry: The mediating effect of customer satisfaction. In *Procedia Economics and Finance* (Vol. 37, pp. 366–371). Elsevier B.V. [https://doi.org/10.1016/S2212-5671\(16\)30138-1](https://doi.org/10.1016/S2212-5671(16)30138-1)
- Nugraha, W. H. A., & Subagio, I. (2021). Minat masyarakat terhadap esports sebagai olahraga prestasi di Jawa Timur. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(12), 44–52.
- Risdwiyanto, A. (2016). Tas kresek berbayar, ubah perilaku belanja? *Kedaulatan Rakyat*, 22 Februari, 12.
- Risdwiyanto, A., & Kurniyati, Y. (2015). Strategi pemasaran perguruan tinggi swasta di Kabupaten Sleman Yogyakarta berbasis rangsangan pemasaran. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(1), 1–23. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i1.142>
- Selpamira, D. A., & Roepajadi, J. (2022). Analisis kecemasan pada atlet dalam olahraga renang. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(03), 21–30.
- Siswanto, B., Soegiyanto, S., Sugiharto, K. S., & Sulaiman, S. (2019). Peran orangtua dalam

meningkatkan olahraga prestasi. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 2(1), 153–156.

StatSoft, Inc. (1997). *Electronic statistic textbook*. Tulsa, OK: StatSoft Online. Available at: <http://www.statsoft.com/textbook/stathome.html>

Toth, A. J., Ramsbottom, N., Kowal, M., & Campbell, M. J. (2020). Converging evidence supporting the cognitive link between exercise and esports performance: A dual systematic review. *Brain Sciences*, 10(11), 859.

Zhang, S., Liu, W., Han, W., Xie, J., & Sun, M. (2022). Influence mechanism of tourists' impulsive behavior in e-sports tourism: Mediating role of arousal. *Tourism Management Perspectives*, 44, 101032.