

Potensi Atlet E-Sport Sebagai Olahraga Prestasi (Indonesian Version)

by Rohmad Apriyanto

Submission date: 21-Sep-2024 09:33AM (UTC+0700)

Submission ID: 2460642917

File name: e_Jurnal_Pengabdian_Masyarakat_Indonesia_Sejahtera_TURNITIN.docx (412.02K)

Word count: 4191

Character count: 27995

Judul : **Potensi Atlet E-Sport Sebagai Olahraga Prestasi**

(Indonesian Version)

[batas maksimum judul adalah tiga baris, Times New Roman 12pt, bold]

Title : The Potential Of E-Sport Athletes As An Achievement Sport (English Version)

[The title maximum in three rows, Times New Roman 12pt, bold]

Rohmad Apriyanto¹, Olivia Dwi Cahyani², Hasan Saifuddin³ Heru Iswanto⁴

¹ Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia (11pt, Times New Roman)

² Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia (11pt, Times New Roman)

³ Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia (11pt, Times New Roman)

*rohmadapriyanto87@unugiri.ac.id (11pt, Times New Roman)¹

Article History:

Received: Juni 12, 2024;

Revised: Juli 18, 2024;

Accepted: August 27, 2024;

Online Available: August 29, 2024;

Published: August 29, 2024;

Keywords:

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%.

(Counseling, Potential, Achievement, Athletes, E-Sport)

Abstrak (Bahasa Indonesia, Times New Roman 10, Bold, spasi 1, spacing before 12 pt, after 2 pt, Center)

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 tingkat 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 olahraga prestasi. prosentase masyarakat yang memainkan video game sesuai dengan jenis genre yang dikompetisikan dalam ajang kejuaraan e-sport tingkat daerah/nasional ada 32,4%, sisanya 67,7% masyarakat memainkan video game yang tidak di kompetikan dalam ajang kompetisi e-sport tingkat daerah/nasional. Masyarakat yang sudah pernah mengikuti kompetisi 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 (Times New Roman, size 12)

Berisi deskripsi tentang analisis situasi atau kondisi obyektif subyek pengabdian (komunitas dampingan), isu dan fokus pengabdian, alasan memilih subyek pengabdian, dan perubahan sosial yang diharapkan atau tujuan pengabdian masyarakat yang didukung dengan data-data kualitatif maupun kuantitatif, serta didukung dengan *literature review* yang relevan. Referensi menggunakan *Penulisan referensi secara alfabetis dan mengikuti gaya penulisan American Psychological Association (APA) 6th Edition*. (Times New Roman, size 12, Spacing: before 0 pt; after 0 pt, Line spacing: 1,5)

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 kemampuannya. 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).

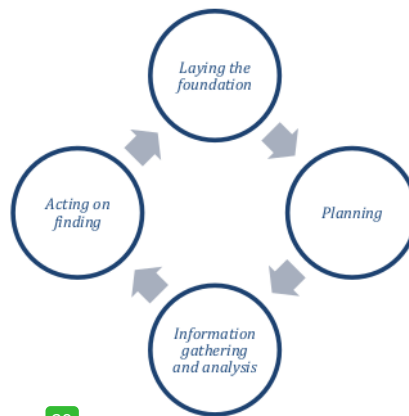
Zeigarnik effect sangat dipengaruhi oleh situasi dan kondisi setempat, dalam olahraga, situasi yang di maksudkan adalah Ketika atlet mengalami kelelahan, situasi penonton yang mencemoohkan, juga situasi kejiwaan atlet itu sendiri yang merasa harus menang tapi ternyata di luar dugaan harus menelan kekalahan 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 (Times New Roman, size 12)

7 Berisi deskripsi tentang proses perencanaan aksi bersama komunitas (pengorganisasian komunitas). Dalam hal ini dijelaskan siapa subyek pengabdian, tempat dan lokasi pengabdian, keterlibatan subyek dampingan dalam proses perencanaan dan pengorganisasian komunitas, metode atau strategi riset yang digunakan dalam mencapai tujuan yang diharapkan dan tahapan-

tahapan kegiatan pengabdian masyarakat. Proses perencanaan dan strategi/metode digunakan gambar *flowchart* atau diagram. (Times New Roman, size 12, Spacing: before 0 pt; after 0 pt, Line spacing: 1,5)

Contoh Diagram:



29

Gambar 1. Contoh Diagram

(Gambar harus diberikan penomoran, contohnya: *Gambar 1. Contoh Diagram. Keterangan gambar (nomor dan judul gambar) diletakkan di tengah bawah*)

3 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*

10

8

and attitudes)(Kyriacou, 2010). Artinya bahwa experiential learning didefinisikan sebagai ¹⁴ 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 (Times New Roman, size 12)

Berisi deskripsi tentang hasil dari proses pengabdian masyarakat, yaitu penjelasan tentang dinamika proses pendampingan (ragam kegiatan yang dilaksanakan, bentuk-bentuk aksi yang bersifat teknis atau aksi program untuk memecahkan masalah komunitas). Juga menjelaskan munculnya perubahan sosial yang diharapkan, misalnya munculnya pranata baru, perubahan perilaku, munculnya pemimpin lokal (*local leader*), dan terciptanya kesadaran baru menuju transformasi sosial, dan sebagainya. (Times New Roman, size 12, Spacing: before 0 pt; after 0 pt, Line spacing: 1,5)

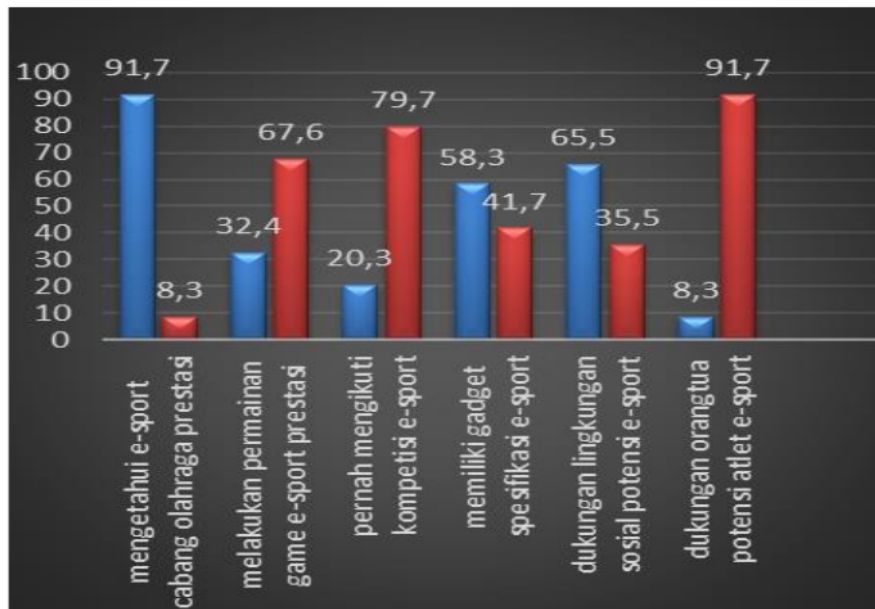
Contoh Tabel:

Tabel harus diberikan penomoran, contohnya: Tabel 1. Descriptive Statistics Keterangan tabel (nomor dan judul tabel) diletakkan di tengah atas.

Tabel. 1 Descriptive Statistics

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation

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 pengarahan 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/handphone 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 di lingkungan 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*.

Gambar 1 Kegiatan pengabdian

Gambar 2 Sosialisasi potensi atlet e-sport sebagai olahraga prestasi

4. DISKUSI (Times New Roman, size 12)

Berisi deskripsi tentang diskusi hasil pengabdian masyarakat, diskusi teoritik yang relevan dengan temuan hasil pengabdian masyarakat. Juga mendiskusikan tentang temuan teoritis dari proses pengabdian mulai awal sampai terjadinya perubahan sosial. Pembahasan hasil pengabdian masyarakat ini dikuatkan dengan referensi dan perspektif teoretik yang didukung dengan *literature review* yang relevan. Referensi menggunakan *Penulisan referensi secara alfabetis dan mengikuti gaya penulisan American Psychological Association (APA) 6th Edition*. (Times New Roman, size 12, Spacing: before 0 pt; after 0 pt, Line spacing: 1,5)

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini sudah di lakukan sesuai tahap yang di rencanakan dari awal pembuatan granul dari ampas echo enzim. Kegiatan ini di lakukan bersama masyarakat, tim Dosen dan Mahasiswa. Pada Gambar 1 dan Gambar 2 adalah jalan nya kegiatan yang dilakukan pada saat

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 maabar 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 menjaring 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 1. Sosialisasi potensi atlet e-sport sebagai olahraga prestasi



Gambar 2. Foto bersama Peserta sosialisasi e-sport sebagai olahraga prestasi



Gambar 3. Pengisian angket e-sport sebagai olahraga prestasi

Pada gambar 3 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 (Times New Roman, size 12)

Berisi deskripsi tentang kesimpulan hasil pengabdian masyarakat dalam bentuk refleksi teoritis dan rekomendasi. (Times New Roman, size 12, Spacing: before 0 pt; after 0 pt, Line spacing: 1,5).

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 dikompetisikan di tingkat nasional ada 32,4% dan 67,6% masyarakat memainkan jenis/genre game yang tidak dikompetisikan dalam *e-sport*. Untuk masyarakat yang sudah pernah berkompetisi 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 berkompetisi 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 18tahun 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).

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS (Times New Roman, size 12)

²² Berisi deskripsi tentang ucapan terima kasih atau pengakuan kepada pihak-pihak (perseorangan atau institusi) yang turut terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam mensukseskan kegiatan program pengabdian masyarakat. (Times New Roman, size 12, Spacing: ⁵ before 0 pt; after 0 pt, Line spacing: 1,5)

²⁴ 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.

DAFTAR REFERENSI (Times New Roman, size 12)

Referensi berisi daftar jurnal, buku, atau referensi lain yang diacu dalam naskah yang terbit dalam 5 tahun terakhir dengan jumlah minimal 75% dari seluruh referensi yang digunakan. Mayoritas referensi adalah sumber primer yaitu jurnal ilmiah/prosiding. Jumlah referensi secara keseluruhan yang diacu minimal 20 buah, dan sebanyak 75%nya berasal dari publikasi jurnal ilmiah/prosiding hasil penelitian. Penulisan referensi secara alfabetis dan mengikuti gaya penulisan American Psychological Association (APA) 6th Edition. Manajemen penulisan referensi (dan kutipan) sangat disarankan menggunakan aplikasi Mendeley. Contoh penulisan referensi berdasarkan APA 6th Edition sebagai berikut:

Artikel Jurnal (satu, dua, atau lebih dari dua penulis)

²⁶ Basriyanto, D., & Putra, A. A. (2019). Dukungan orang tua terhadap motivasi berprestasi pada atlet

- 19 muda sepakbola di Pekanbaru. *Psychopolytan: Jurnal Psikologi*, 2(2), 70–75.
- 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.
- 23 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. 25
- 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.
- 16 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.
- Kyriacou, C. (2010). *Effective teaching in schools theory and practice*. Oxford University Press-Children.
- MacLeod, C. M. (2020). Zeigarnik and von Restorff: The memory effects and the stories behind them. *Memory & Cognition*, 48, 1073–1088.
- 15 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.
- 28 Nugraha, W. H. A., & Subagio, I. (2021). MINAT MASYARAKAT TERHADAP ESPORTS SEBAGAI OLAHRAGA PRESTASI DI JAWA TIMUR. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(12), 44–52.
- Selpamira, D. A., & Roepajadi, J. (2022). Analisis Kecemasan Pada Atlet Dalam Olahraga Renang. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(03), 21–30.
- 27 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.
- 20 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.
- 21 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.

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>.

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>.

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>.

Artikel Prosiding

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).

Working Paper

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.

Disertasi/Tesis/Paper Kerja

Belair, A. R. (2003). Shopping for Your Self: When Marketing becomes a Social Problem. *Dissertation*. Concordia University, Montreal, Quebec, Canada.

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>.

Buku Teks

Kotler, P., & Lee, N. R. (2009). *Up and Out of Poverty: The Social Marketing Solution*. New Jersey: Pearson Education, Inc.

Laporan Instansi/Lembaga/Organisasi/Perusahaan

LPPSP. (2016). *Statistik Indonesia 2016*. Badan Pusat Statistik, 676. Jakarta. Diakses dari <https://www.LPPSP.go.id/index.php/publikasi/326>.

Artikel Surat Kabar/Majalah

Risdwiyanto, A. (2016). Tas Kresek Berbayar, Ubah Perilaku Belanja? *Kedaulatan Rakyat*, 22 Februari, 12.

9

Sumber dari internet dengan nama penulis

Chain, P. (1997). Same or Different?: A Comparison of the Beliefs Australian and Chinese University Students Hold about Learning's Proceedings of AARE Conference. Swinburne University. Available at: <http://www.swin.edu.au/aare/97pap/CHAN97058.html>, diakses tanggal 27 Mei 2000.

9

Sumber dari internet tanpa nama penulis (tuliskan nama organisasi/perusahaan)

StatSoft, Inc. (1997). Electronic Statistic Textbook. Tulsa OK., StatSoft Online. Available at: <http://www.statsoft.com/textbook/stathome.html>, diakses tanggal 27 Mei 2000.

Catatan Kaki

Catatan kaki atau footnote *tidak dapat digunakan untuk menulis referensi*. Footnote hanya digunakan untuk memberikan informasi atau keterangan umum untuk memperjelas tulisan pada suatu halaman. Footnote ditulis dengan spasi tunggal dengan jenis huruf times new romans ukuran 10 pt dan diberikan penomoran, serta ditempatkan pada bagian akhir teks halaman terkait.

Penempatan Tabel

Tabel 1. Frekuensi Umur dalam tahun

Umur (dalam tahun)	Frekuensi
15 – 19	3
20 – 24	6
25 – 29	10
30 – 34	5
35 – 39	2

Sumber: SOSHUMDIK (2022).

Penempatan Gambar



Keterangan: Gambar harus jelas dan *fix* (tidak pecah).
 Sumber: SOSHUMDIK (2022).

Gambar 1. Grafik pengunjung pada suatu website

Cara penulisan referensi di dalam naskah

Penulisan sitasi (*body notes*) sesuai dengan standar American Psychological Association (APA) 6th Edition. Berikut ini adalah contoh sitasi di dalam sebuah paragraf yang mengacu pada contoh daftar referensi di atas:

¹ Sebagaimana yang tertera dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan nasional dinyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Sukmadinata, 2009)

¹² Refleksi diartikan sebagai berpikir mengenai pengalaman sendiri dari masa lalu atau mawas diri. Refleksi dilakukan oleh siswa setelah melaksanakan berbagai kegiatan dalam bentuk pengalaman belajar. Siswa antara satu dengan lainnya melakukan analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan, dan tindak lanjut dari pengalaman belajar yang dilalui (Rusman, 2011).

Potensi Atlet E-Sport Sebagai Olahraga Prestasi (Indonesian Version)

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1** repositori.uin-alauddin.ac.id
Internet Source 1%
- 2** Submitted to Defense University
Student Paper 1%
- 3** journals.upi-yai.ac.id
Internet Source 1%
- 4** jurnal.upmk.ac.id
Internet Source 1%
- 5** sdh.hmu.edu.vn
Internet Source 1%
- 6** Hesty Aisyah, Sari Puspita, Gusrino Yanto. "MSME empowerment in the tourism sector as an effort to improve the economy of the thematic village community Padang City History Tourism", Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2022
Publication 1%
- 7** Wahyu Ningsih, Dwi Nur Qoiriyah, Yusanti Ervina, Yosi Nur Susilawati, Allifa Hanna Rizki, 1%

Khoirul Ngibad. "Edukasi Kesehatan dan Upaya Peningkatkan Imunitas Tubuh dalam Rangka Pencegahan Covid-19 di Desa Kedinding Sidoarjo", Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2021

Publication

8	scholarzest.com Internet Source	1 %
9	aska2017.ucmmk.com Internet Source	1 %
10	jurnal.um-tapsel.ac.id Internet Source	1 %
11	repository.uhamka.ac.id Internet Source	1 %
12	journal.staiypiqbaubau.ac.id Internet Source	1 %
13	jurnal.ugp.ac.id Internet Source	1 %
14	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	1 %
15	repository.unair.ac.id Internet Source	1 %
16	services.fsd.tuni.fi Internet Source	1 %
17	iptek.its.ac.id	

Internet Source

1 %

18

jurnal.unigal.ac.id

Internet Source

1 %

19

rodin.uca.es

Internet Source

1 %

20

www.duvaryayinlari.com

Internet Source

1 %

21

eprints.utar.edu.my

Internet Source

1 %

22

journal.uir.ac.id

Internet Source

1 %

23

Ben Egliston. "'Seeing isn't doing': Examining tensions between bodies, videogames and technologies 'beyond' the game", *New Media & Society*, 2019

Publication

1 %

24

Nita Cahyani, Suttriso, Nur Inda Nafa Natalia, Ana Alfina. "PELATIHAN PEMBUATAN KEMPLANG BAWANG MERAH SEBAGAI PRODUK UNGGULAN LOKAL DI DESA REJOSO NGANJUK", *Mafaza : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2022

Publication

1 %

25

Submitted to University of Al-Qadisiyah

Student Paper

1 %

26	etd.repository.ugm.ac.id Internet Source	1 %
27	jope.ejournal.unri.ac.id Internet Source	1 %
28	ejurnal.budiutomomalang.ac.id Internet Source	1 %
29	pgsd.institutpendidikan.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On