

## ***E-Sport* Sebagai Cabang Olahraga : Analisis Persepsi Masyarakat**

**Biyantoro Putra Pamungkas<sup>1\*</sup>, Yogi Setiawan<sup>2</sup>, Eko Purnomo<sup>3</sup>, Alex Aldha Yudi<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Keperawatan Olahraga, Departemen Keperawatan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

Email Korespondensi : [biyantoro1410@gmail.com](mailto:biyantoro1410@gmail.com)

### **ABSTRAK**

*E-Sport* berkembang pesat sebagai bentuk olahraga modern yang memadukan teknologi, keterampilan, dan kompetisi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi masyarakat terhadap *E-Sport* sebagai cabang olahraga, menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan Simple Random Sampling pada masyarakat pada masyarakat Kota Padang. Responden pada penelitian ini meliputi orang tua siswa, tokoh masyarakat, dan pengurus PBESI. Instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.951. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi masyarakat terhadap *E-Sport* secara umum positif pada dua indikator utama : Faktor Ekonomi (70,9%) dan Faktor Sosial (72,3%). Masyarakat menilai *E-Sport* memiliki karakteristik olahraga konvensional, nilai hiburan, potensi ekonomi, serta manfaat sosial, meskipun masih terdapat kekhawatiran terkait dampak kesehatan dan waktu bermain yang berlebihan. Faktor demografis seperti usia, pendidikan, dan pengalaman bermain game turut mempengaruhi penerimaan terhadap *E-Sport*. Penelitian ini menegaskan bahwa *E-Sport* telah diterima sebagai cabang olahraga prestasi, tetapi memerlukan edukasi berkelanjutan untuk mengurangi stigma negatif dan memperkuat literasi digital.

**Kata kunci : *E-Sport*; olahraga prestasi; persepsi masyarakat; ekonomi; sosial.**

### ***E-Sports as a Sport: An Analysis of Public Perception***

#### **ABSTRACT**

*E-sports is rapidly developing as a modern form of sport that combines technology, skill, and competition. This study aims to describe public perceptions of e-sports as a sport, using a descriptive quantitative method with simple random sampling among the people of Padang City. Respondents included parents of students, community leaders, and PBESI administrators. The research instrument was declared valid and reliable with a Cronbach's Alpha value of 0.951. The results indicate that public perception of e-sports is generally positive across two main indicators: economic factors (70.9%) and social factors (72.3%). The public perceives e-sports as having the characteristics of conventional sports, entertainment value, economic potential, and social benefits, although concerns remain regarding health impacts and excessive gaming time. Demographic factors such as age, education, and gaming experience also influence acceptance of e-sports. This study confirms that e-sports has been accepted as a competitive sport, but requires ongoing education to reduce negative stigma and strengthen digital literacy.*

**Keywords: *E-Sport*; competitive sports; public perception; economic; social.**

#### **PENDAHULUAN**

Olahraga merupakan aktivitas yang penting dan harus dilakukan oleh setiap individu. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kondisi fisik dan kesehatan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana rekreasi yang memberikan ketenangan dan

hiburan. Selain itu, olahraga juga memiliki peran signifikan dalam meraih prestasi. Dalam konteks ini, olahraga menjadi aktivitas yang memerlukan perhatian khusus terhadap tubuh, yang harus dilatih, disiplin, ditampilkan, dievaluasi, dan dimodifikasi. Fokus olahraga tidak hanya pada individu yang berprestasi, tetapi juga melibatkan penonton, pelatih, dan pihak-pihak terkait lainnya (Besnier & Brownell, 2012).

Selain sebagai sarana untuk meningkatkan kondisi fisik tubuh dan sarana rekreasi terdapat sebuah hal yang sangat penting dalam olahraga yaitu sebagai salah satu cara untuk mendapatkan sebuah prestasi seseorang. Olahraga juga merupakan sarana pembinaan fisik dan mental yang sangat berguna bagi kalangan generasi muda. Dengan berolahraga kita dapat memberikan prestasi dan dapat mengharumkan nama daerah, bangsa dan negara (Surohmat & Yudi, 2020). Begitu juga menurut (Setiawan et al., 2021) olahraga memiliki banyak tujuan, diantaranya adalah prestasi. Olahraga prestasi di Indonesia sangat mendapatkan perhatian pemerintah pusat dan daerah, sehingga nantinya diharapkan pengembangan dan pembinaan prestasi dapat dilakukan lebih serius sehingga melahirkan atlet yang berprestasi baik di tingkat daerah, nasional bahkan internasional sekalipun.

Olahraga yang kita ketahui biasanya melibatkan aktivitas fisik yang menghasilkan keringat dan memiliki banyak manfaat seperti menjaga kesehatan, sebagai sarana rekreasi, dan meningkatkan mentalitas (Pranata & Kumaat, 2022). Selain itu olahraga otak juga memiliki manfaat serupa, karena termasuk dalam kategori permainan yang melatih kemampuan kognitif, seperti berpikir kritis, mengingat, memecahkan masalah, meningkatkan fokus, kreativitas, serta mengurangi stres dan kecemasan. Ada beberapa contoh olahraga otak yang sering kita temui antara lain seperti catur, bridge, rubik, dan *E-Sport (Electronic Sport/Game Online)*.

Huizinga, seorang tokoh antropologi olahraga didalam (Purnomo et al., 2018) mendeskripsikan permainan yang merupakan inti dari olahraga sebagai sebuah kehidupan nyata yang ditempatkan dalam situasi kegiatan temporer dengan segala karakteristik yang ada didalamnya. Saat ini industri game mengalami pertumbuhan yang pesat. Baik itu game offline maupun game online telah bertransformasi menjadi bentuk olahraga yang dikenal sebagai *E-Sport*. *E-Sport* merupakan olahraga yang melibatkan berbagai aspek dan difasilitasi oleh sistem elektronik, dimana interaksi antara pemain, tim, dan teknologi

menjadi kunci dari *E-Sport* itu sendiri (Hamari & Sjöblom, 2017). *E-Sport* yang lebih dikenal sebagai game online, menjadi salah satu topik hangat di kalangan masyarakat. Secara formal, *E-Sport* di definisikan sebagai aktivitas olahraga yang bertujuan untuk membangun dan melatih mental serta kemampuan fisik dengan memanfaatkan teknologi informasi (Marelić & Vukušić, 2019). Kemunculan *E-Sport* membawa implikasi sosial yang signifikan, termasuk perubahan cara orang menonton pertandingan olahraga yang kini dapat diakses melalui internet.

*E-Sport* memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan banyak orang tanpa harus bertemu secara langsung. Perkembangan teknologi informasi dan jaringan internet telah mendorong produsen game untuk berinovasi, menciptakan game yang dapat dimainkan secara online kapan saja dan dimana saja. Berbagai genre game yang populer saat ini meliputi *online solo player*, *online multiplayer*, FPS (*First Person Shooter*), *battleground*, dan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) (Muawwal et al., 2022).

*E-Sport* pertama kali diperkenalkan di dunia pada 19 Oktober 1972 di Stanford University melalui kompetisi Game Spacewar. Pada tahun 1980, Atari mengadakan kompetisi Game Spacewar Invader yang diikuti sekitar 10.000 orang peserta (Fahmi, 2022). Di Indonesia, *E-Sport* telah ada sejak tahun 1990-an dengan Game League sebagai game pertama yang dipelopori oleh Eddy Lin, yang mana Eddy Lin menyatakan bahwa platform ini dibentuk untuk mengumpulkan para gamer di Indonesia. Pada tahun 2002, Game League menjadi pintu gerbang bagi masuknya World Cyber Games (WCG) ke Indonesia. Sejak saat itu, *E-Sport* di Indonesia telah memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan atlet dan ekosistemnya, menjadi sumber soft power bagi negara di tingkat nasional dan internasional. Pemerintah juga memberikan perhatian terhadap *E-Sport*, dengan banyak kompetisi yang menawarkan hadiah besar (Sung & Umar, 2020)

Meskipun *E-Sport* masih tergolong baru sebagai sebuah industri, pandangan terhadap *E-Sport* sendiri sebagai sebuah olahraga nasional dan internasional juga meningkat. Pada Agustus 2020, Indonesia secara resmi mengakui *E-Sport* sebagai cabang olahraga prestasi melalui Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan Kementerian Pemuda dan Olahraga. *E-Sport* juga akan dipertandingkan di berbagai tingkat baik itu tingkat kota,

provinsi, maupun nasional. Di tingkat Internasional, *E-Sport* juga menjadi salah satu cabang olahraga resmi di Asian Games 2022 (Frans et al., 2022).

Secara organisasi, *E-Sport* di Indonesia diwadahi oleh Pengurus Besar *E-Sport* Indonesia (PB.ESI), yang resmi terdaftar sebagai anggota KONI pada tahun 2020. Selain PB.ESI, terdapat dua organisasi lain yang juga mendukung atlet *E-Sport*, yaitu Indonesia *E-Sport* Association (IESPA) yang dibentuk pada tahun 2014 dan Asosiasi Olahraga Video Game (AVGI) yang didirikan pada tahun 2019. Meskipun belum sepopuler klub olahraga lainnya, keberadaan organisasi *E-Sport* di Indonesia memberikan dampak besar bagi perkembangan *E-Sport* di tanah air (Gunawan et al., 2021).

Popularitas *E-Sport* di kalangan remaja sangat tinggi, terutama karena kemajuan teknologi dalam beberapa dekade terakhir. Dengan banyaknya orang yang memiliki smartphone, akses untuk memainkan game online menjadi lebih mudah (Cottrell et al., 2019). Menurut (Rachmawan & Adnas, 2022) hampir 97% anak-anak bermain game online setiap hari. Selain itu, banyaknya game terbaru dan platform inovatif yang rilis menunjukkan dampak dari popularitas *E-Sport* tersebut. Saat ini bermain game online telah menjadi salah satu kegiatan rekreasi bagi anak-anak, remaja, dan orang dewasa, bahkan bagi sebagian pemain, aktivitas ini telah berkembang menjadi pekerjaan, baik dalam kompetisi maupun dalam bentuk streaming (Bányai et al., 2019).

Diskusi mengenai *E-Sport* sering kali menimbulkan pro dan kontra, terutama terkait dengan dampaknya. Di negara berkembang seperti Indonesia banyak orang tua yang bersifat skeptis terhadap *E-Sport*, menganggapnya hanya sebagai dampak negatif. Namun jika diteliti lebih dalam, terdapat banyak manfaat positif dari *E-Sport* tersebut, seperti pengembangan soft skill, termasuk dengan kemampuan berpikir kritis. Pemain *E-Sport* yang bersungguh-sungguh dalam hal ini akan berusaha memahami game yang mereka mainkan baik itu dari cara mencapai level yang tertinggi hingga strategi yang diperlukan. Hal ini menunjukkan perbedaan cara berpikir antara pemain yang menggunakan game sebagai sarana rekreasi dengan mereka yang menjadikan game tersebut sebagai fokus utama (Gunawan et al., 2021)

Berdasarkan observasi awal sebelum penelitian, banyak masyarakat yang beranggapan bahwa *E-Sport* hanya memberikan dampak negatif bagi anak-anak mereka.

Hal ini disebabkan oleh ketidakpahaman orang tua terhadap perkembangan teknologi saat ini. Meskipun *E-Sport* menjadi perbincangan hangat, banyak orang dewasa yang menganggapnya sebagai ancaman bagi kesehatan. Namun, menurut (Muharram et al., 2023) banyak pelajar dan mahasiswa yang tetap menjalani olahraga fisik secara rutin meskipun aktif sebagai atlet *E-Sport*. Menjaga keseimbangan antara bermain game dan berolahraga fisik sangat penting untuk kesehatan. Mayoritas responden menyatakan bahwa mereka tidak mengalami gangguan kesehatan selama dapat mengimbangi waktu bermain game dengan aktivitas fisik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan persepsi masyarakat terhadap *E-Sport* sebagai cabang olahraga. Penelitian kuantitatif digunakan karena berorientasi pada pengumpulan dan analisis data berbentuk angka guna melihat kecenderungan umum dan pola yang ada. Sementara pendekatan deskriptif dipilih untuk menggambarkan fenomena secara objektif dan sistematis sesuai dengan kondisi aktual di lapangan.

Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat umum di Kota Padang, termasuk orang tua siswa, tokoh masyarakat, dan perangkat dari PBESI. Karena jumlah populasi tidak diketahui secara pasti, peneliti menggunakan rumus Lemeshow untuk menentukan jumlah sampel yang memadai. Sampel dipilih dengan teknik probability sampling menggunakan metode Simple Random Sampling, yang memberikan peluang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2025. Data yang telah terkumpul dengan menggunakan instrumen akan dideskripsikan, dilampirkan, atau digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam suatu penelitian.

Angket (kuesioner) yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe angket tertutup, karena responden hanya perlu memberikan poin untuk salah satu jawaban yang dianggap benar. Penelitian ini menggunakan Skala Likert, skala ini dimulai dengan serangkaian pertanyaan yang masing-masing mengungkapkan sikap yang jelas baik atau kurang baik. Skala Likert yang digunakan pada penelitian ini memiliki empat kategori respons dari setiap butir pertanyaan yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat

Tidak Setuju (STS). Untuk menentukan skor Skala Likert pilihan respon tersebut diberikan nilai 4,3,2,1. Tujuan pada penggunaan Skala Likert 1-4 pada penelitian ini agar responden dapat mengambil sikap dalam mengisi jawaban pada kuesioner, apakah lebih condong ke arah setuju atau tidak setuju.

Teknik pengumpulan data ialah metode atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data atau informasi. Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian. Instrumen penelitian mempunyai kegunaan untuk memperoleh data yang diperlukan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Hasil analisis deskriptif kuantitatif ditampilkan dengan menggunakan tendensi sentral dan persentase. Menurut Coleman & Fuoss (1955) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari objek yang telah diteliti sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

## HASIL

Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat ketepatan (*validity*) dan konsistensi (*reliability*) yang memadai dalam mengukur persepsi masyarakat terhadap *E-Sport*.

Tabel 1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Indikator	Butir	r-hitung	Cronbach's Alpha
Faktor Ekonomi	4	0.561 – 0.857	0.946 – 0.950
Faktor Sosial	5	0.536 – 0.808	0.948 – 0.952

### 1. Uji Validitas

Uji validitas butir pernyataan dilakukan dengan menggunakan koefisien korelasi Pearson Product Moment (r-hitung). Suatu butir dinyatakan valid apabila nilai r-hitung melebihi r-tabel pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh butir pernyataan dari P-1 hingga P-22 memiliki nilai r-hitung yang berkisar antara 0,468 hingga

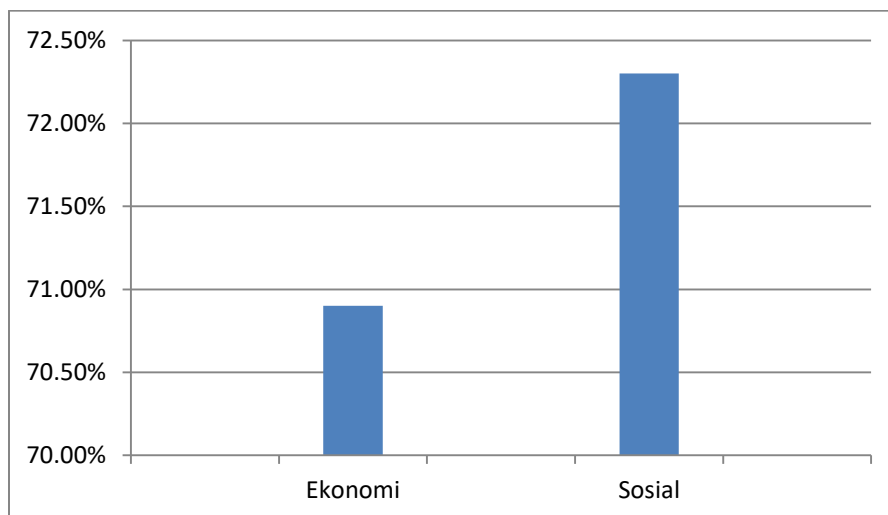
0,907. Berdasarkan Tabel 1 seluruh nilai r-hitung melampaui nilai r-tabel. Nilai tertinggi terdapat pada butir P-11 (0.907) yang menunjukkan keterkaitan sangat kuat dengan konstruk yang diukur, sedangkan nilai terendah terdapat pada butir P-21 (0,468) yang tetap berada diatas ambang batas validitas. Dengan demikian seluruh butir pernyataan dinyatakan valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas diukur menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Nilai Cronbach's Alpha  $\geq 0,70$  mengindikasikan reliabilitas tinggi, sedangkan nilai Cronbach's Alpha  $\geq 0,90$  mengindikasikan nilai reliabilitas sangat tinggi. Hasil pengujian pada Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh variabel penelitian memiliki nilai Cronbach's Alpha dengan rentang nilai 0,945 hingga 0,952, yang berarti instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat baik (*excellent internal consistency*). Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan dalam satu variabel saling mendukung dan mengukur dimensi yang sama secara konsisten.

## 3. Analisis Per Indikator

Instrumen pada penelitian ini dibagi menjadi 5 indikator, yaitu sebagai berikut :



Gambar 1. Analisis Per Indikator

Berdasarkan hasil analisis terhadap data 20 responden menggunakan skala likert 1-4, diperoleh gambaran tingkat persepsi masyarakat terhadap lima indikator penelitian. Di antaranya adalah sebagai berikut :

- a. Indikator Faktor Ekonomi memperoleh total skor sebanyak 220 dari skor maksimum 320. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 56.8, dengan capaian persentase sebesar 70.9% dari skor maksimum yang dicapai, mengindikasikan keyakinan responden bahwa *E-Sport* memiliki potensi kontribusi terhadap perekonomian
- b. Indikator faktor Sosial berada pada persentase 72.3 %. Total skor yang didapat sebanyak 289 dari 400 total skor maksimal dengan rata-rata skor yaitu 57.8. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat penerimaan sosial yang baik, tetapi masih ada kelompok masyarakat yang belum sepenuhnya menerima *E-Sport* sebagai suatu fenomena yang positif.

Secara umum, seluruh indikator pada penelitian ini berada pada kategori tinggi, dapat disimpulkan bahwa masyarakat memiliki persepsi yang positif terhadap *E-Sport*, baik dari segi potensi ekonomi maupun aspek sosial.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 20 responden dari berbagai kalangan seperti wali murid, tokoh masyarakat, dan pengurus PBESI, ditemukan bahwa secara umum masyarakat menunjukkan persepsi yang positif terhadap *E-Sport* sebagai cabang olahraga. Hal ini ditunjukkan melalui skor total dan rata-rata keseluruhan yang cenderung berada pada kategori “setuju” terhadap seluruh pernyataan dalam angket, serta nilai Cronbach's Alpha sebesar **0.951** yang menandakan bahwa instrumen yang digunakan sangat reliabel.

Dari sisi faktor sosial, *E-Sport* dinilai mampu mendorong interaksi dan kerja sama antar pemain. Masyarakat mulai mengakui bahwa *E-Sport* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang untuk membentuk jaringan sosial, melepaskan stres, serta membangun kemampuan komunikasi. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa *E-*

*Sport* memiliki dampak terhadap pengembangan karakter, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan sportivitas (Nugroho et al., 2022).

Selain itu, manfaat ekonomi dari *E-Sport* juga turut menjadi alasan masyarakat menerima *E-Sport* sebagai fenomena positif. *E-Sport* terbukti mampu menciptakan lapangan kerja, mengembangkan industri kreatif, serta memberikan kontribusi finansial (Armilani, 2023), terutama selama masa pandemi COVID-19 ketika banyak sektor lain mengalami penurunan (Lim & Setiawan, 2022).

Namun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi adanya keragaman persepsi, terutama pada pernyataan terkait kesehatan dan waktu bermain game. Misalnya, pernyataan nomor P2 dan P19 memiliki standar deviasi tertinggi, menunjukkan bahwa sebagian masyarakat masih memiliki pandangan yang beragam mengenai pengaruh *E-Sport* terhadap aktivitas fisik dan kehidupan sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hidayatullah, 2021), yang menyatakan bahwa masih banyak masyarakat yang menganggap *E-Sport* memiliki dampak negatif, terutama jika tidak dibarengi dengan aktivitas fisik dan pengawasan yang memadai.

Dari sudut pandang demografis, persepsi terhadap *E-Sport* juga dipengaruhi oleh usia, tingkat pendidikan, dan pengalaman bermain game. Generasi muda cenderung lebih terbuka terhadap *E-Sport* dibandingkan generasi tua, sebagaimana disampaikan oleh (Rieka Ellyasari Susanto, 2010), karena mereka lebih akrab dengan teknologi dan budaya digital.

Dengan melihat semua aspek di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerimaan masyarakat terhadap *E-Sport* sebagai cabang olahraga bersifat positif, meskipun tetap ada tantangan berupa edukasi masyarakat, penghapusan stigma negatif, serta penguatan regulasi dan standar dalam industri ini.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai persepsi masyarakat terhadap *E-Sport* sebagai cabang olahraga, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Secara umum masyarakat memiliki persepsi positif terhadap *E-Sport* sebagai cabang olahraga. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata skor hasil kuesioner yang tinggi dan reliabilitas instrumen yang sangat baik, yaitu sebesar 0.951. Masyarakat

mulai memahami bahwa *E-Sport* memiliki karakteristik yang memenuhi unsur-unsur olahraga, seperti kompetisi, keterampilan, strategi, dan kerja sama tim.

2. Manfaat sosial dan ekonomi dari *E-Sport* diakui oleh masyarakat, seperti meningkatnya kerja sama tim, komunikasi, pengembangan karakter, serta terbukanya peluang karier baru dalam industri digital. Hal ini sejalan dengan pertumbuhan industri kreatif dan teknologi informasi yang turut mendukung eksistensi *E-Sport*.
3. Masih terdapat persepsi negatif di sebagian masyarakat, terutama terkait dampak kesehatan, waktu bermain yang berlebihan, dan kekhawatiran terhadap kurangnya aktivitas fisik. Hal ini menunjukkan bahwa edukasi dan literasi digital mengenai *E-Sport* masih perlu ditingkatkan, agar persepsi masyarakat menjadi lebih objektif dan seimbang.
4. Faktor demografis seperti usia, tingkat pendidikan, dan pengalaman bermain game mempengaruhi cara pandang masyarakat terhadap *E-Sport*. Generasi muda dan individu yang lebih akrab dengan teknologi cenderung lebih menerima *E-Sport* sebagai bagian dari budaya modern dan cabang olahraga yang sah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *E-Sport* telah memperoleh tempat dalam masyarakat sebagai salah satu bentuk olahraga modern yang sah, meskipun masih memerlukan pendekatan edukatif untuk meningkatkan pemahaman publik secara menyeluruh.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Armilani, F. A. (2023). Analysis of Value Benefits Contained in Mobile Legends E-Sport. *International Journal of Social Science and Human Research*. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v6-i10-45>
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351–365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Besnier, N., & Brownell, S. (2012). Sport, modernity, and the body. *Annual Review of Anthropology*, 41(September 2012), 443–459. <https://doi.org/10.1146/annurev-anthro-092611-145934>
- Coleman, B. D., & Fuoss, R. M. (1955). Quaternization Kinetics. I. Some Pyridine

- Derivatives in Tetramethylene Sulfone. *Journal of the American Chemical Society*, 77(21), 5472–5476. <https://doi.org/10.1021/ja01626a006>
- Cottrell, C., McMillen, N., & Harris, B. S. (2019). Sport psychology in a virtual world: Considerations for practitioners working in eSports. *Journal of Sport Psychology in Action*, 10(2), 73–81. <https://doi.org/10.1080/21520704.2018.1518280>
- Fahmi. (2022). E-Sport Menjadi Salah Satu Cabang Olahraga. *Jurnal Edukasimu*, 2(3), 1–9.
- Frans, A. J., Hery Sigit Cahyadi, & Sugeng Hermanto. (2022). Study of E-Sports Tourism Potential Using Triple Bottom Line Analysis Method. *International Journal of Sustainable Competitiveness on Tourism*, 1(01), 42–46. <https://doi.org/10.34013/ijscot.v1i01.767>
- Gunawan, A., Hidayatullah, A., & Hidayat, A. (2021). Pengembangan E-Sport dan Industri Gaming Menggunakan Analisis SWOT. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(04), 409–421. <https://doi.org/10.46799/jst.v2i4.266>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hidayatullah, F. (2021). Aktivitas E-Sports Oleh Siswa Sekolah Menengah dan Mahasiswa. *Jurnal Pena Edukasi*, 8(1), 15–22.
- Lim, N. M., & Setiawan, B. (2022). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Event E-Sports di Indonesia. *Tourism Scientific Journal*. <https://doi.org/10.32659/tsj.v7i2.181>
- Marelić, M., & Vukušić, D. (2019). E-sports: Definition and social implications. *Exercise and Quality of Life*, 11(2), 47–54. <https://doi.org/10.31382/eqol.191206>
- Muawwal, M. C., Gunawan, A. P., & Sanusi, B. (2022). Literature Review- . Dampak Game Online Terhadap Penggunanya ( A Literature Review : The Impact Of Online Games On Users ). *SENMABIS – Seminar Nasional Manajemen Dan Bisnis*, 16.
- Muharram, I., Furqon Hidayatullah, M., Riyadi, S., Studi, P., Keolahragaan, I., Keolahragaan, F., Sebelas Maret, U., & Sutami, J. I. (2023). *Respon Stigma Negatif E-Sport dan Kesehatan: Literature Review*. November 2023, 120–127. <https://winco.cilacapkab.go.id>
- Nugroho, S., Sumarjo, S., Nasrulloh, A., & Pratama, K. W. (2022). Impact of e-sport games on the character building and sports culture. *Jurnal Keolahragaan*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.21831/jk.v10i1.48310>
- Pranata, D., & Kumaat, N. (2022). Pengaruh Olahraga Dan Model Latihan Fisik Terhadap Kebugaran Jasmani Remaja: Literature Review. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 10(02), 107–116.
- Purnomo, E., Eddy, M., & Cahyani, F. I. (2018). *Kepribadian mahasiswa kepelatihan:*

*perspektif psikologi olahraga. 26–34.*

- Rachmawan, R., & Adnas, D. A. (2022). Perancangan dan Pengembangan Video Game sebagai Media Terapi Depresi. *Computer Based Information System Journal*, 10(1), 62–71. <https://doi.org/10.33884/cbis.v10i1.5443>
- Rieka Ellyasari Susanto. (2010). Dampak Penggunaan Game Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Grounded Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta). *Journal of Nursing*, 47–48.
- Setiawan, Y., Hermanzoni, Witarsyah, Ridwan, M., & Arwandi, J. (2021). *Jurnal Performa Olahraga. 5.*
- Sung, M. H., & Umar, W. (2020). A New Industry and Tax Base on Taxing Esports in Indonesia. *Jurnal Media Hukum*, 27(2), 147–165. <https://doi.org/10.18196/jmh.20200148>
- Surohmat, S., & Yudi, A. A. (2020). Pengaruh Latihan Six-week Priodezation Model terhadap Daya Tahan. *Jurnal Performa Olahraga*, 5(1), 59–64.