

# PERSEPSI ESPORTS PADA ANAK SEKOLAH

*by* Book Scan

---

**Submission date:** 21-Jan-2021 09:24AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1491158956

**File name:** Book\_20Chapter\_20PERSEPSI\_20ESPORTS\_20PADA\_20ANAK\_20SEKOLAH.docx (46.19K)

**Word count:** 3039

**Character count:** 19908

## PERSEPSI ESPORTS PADA ANAK SEKOLAH

Dhedhy Yuliawan dan M. Yanuar Rizky

Masalah interpretasi anak tentang Esports digunakan sebagai landasan penelitian tersebut. Kekurang pemahaman anak yang bermain game digadget menjadi dasar masalah sebagai bahan kajian penelitian ini. Selain itu kebiasaan anak memainkan game digadget memiliki dampak negatif dan positif terhadap perkembangan. Maka perlu pengkajian yang lebih mendalam dengan analisis interpretasi Esports pada anak sekolah. Subjek penelitian<sup>17</sup> yang digunakan adalah anak-anak sekolah yang memainkan game digadget, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan kuota sampling dan purposive sampling. Sehingga didapatkan sampel sebanyak 144. Pengambilan data dalam penelitian tersebut melalui pengisian angket penelitian yang disebar<sup>13</sup> melalui google form sebagai media. Hal tersebut dilakukan karena penelitian berlangsung pada masa Pandemi Covid-19 dan Era New Normal. Hasil dari penelitian tersebut adalah pengkategorian responden adalah 0 responden (0%) tidak mengetahui, 1 responden (1%) ragu-ragu, 3 responden (2%) Kurang mengetahui, 122 responden (85%) mengetahui dan 18 responden (13%) sangat mengetahui. Frekuensi terbanyak terdapat pada kategori mengetahui, jadi dapat disimpulkan hasil dari interpretasi Esports pada anak yang bermain gadget masuk kategori mengetahui dengan jumlah 122 responden (85%). Maka analisis interpretasi anak sekolah terhadap Esports masuk dalam kategori memahami.

### Pendahuluan

Dampak kemajuan teknologi ini luas dalam cakupan kehidupan manusia,<sup>16</sup> salah satunya adalah dalam bidang olahraga. Olahraga memiliki sebuah karakter yang unik dan berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan pelakunya. Karena dalam bidang olahraga juga membutuhkan perkembangan teknologi agar mendorong kemajuan olahraga itu sendiri. Memasuki perkembangan dunia teknologi, olahraga juga mengalami perkembangan didalamnya. Saat ini banyak olahraga yang memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari pelaksanaan olahraga. Seperti dalam sepakbola yang menggunakan VAR (*Video Assistant Referee*) sebagai pembantu pengambilan keputusan seorang wasit ketika terjadi kejanggalan pada suatu kejadian di lapangan. Selain itu terdapat *smart fit* yang digunakan sebagai perekam fungsional organ tubuh. Fungsinya sebagai perekam aktifitas fisik manusia untuk memonitor perkembangan dalam latihan maupun dalam aktivitas fisik. Kedua contoh ini merupakan sedikit dari gambaran kemajuan teknologi yang sudah menjadi bagian dari olahraga. Maka harus disadari bahwa kemajuan adalah suatu hal yang harus diikuti perkembangannya, bukan dan tidak bisa dihindari.

Kemajuan teknologi dalam olahraga yang baru-baru ini populer di Indonesia adalah Esports. Esports<sup>15</sup> merupakan salah satu dampak dari perkembangan teknologi yang harus

diikuti. Meskipun masih ada perdebatan antara *Esports* masuk dalam kategori olahraga karena kurangnya kontak fisik (Difranco-Donoghue, Balentine, Schmidt, & Zwibel, 2019), namun eksistensi *Esports* di Indonesia terus berjalan. Perdebatan apakah *Esports* termasuk dalam olahraga sudah dimulai dari tahun 1999 saat Online Gamers Association (OGA) diresmikan oleh Euro gamer di Sport Academy di London yang didirikan oleh Mat Bettison (Gestalt, 1999). Hal ini menjadi salah satu contoh bahwa kemajuan teknologi sudah tidak bisa dipungkiri. Maka pekerjaan rumah selanjutnya adalah bagaimana cara menyikapi perkembangan teknologi tersebut, karena seiring dengan perkembangan ini pastilah muncul permasalahan-permasalahan sosial dan budaya yang harus dipecahkan.

Perkembangan teknologi harus menjadi perhatian yang serius dari pemerintah dalam rangka "Menuju SDM Unggul Indonesia Maju". Karena pembangunan nasional sebuah negara sangat memerlukan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Hal ini dikarenakan SDM dapat memberikan dan merubah hingga membangun sebuah negara menjadi lebih baik. Terlepas dari perkembangan *Esports* di Indonesia, dalam dunia pendidikan sebenarnya juga mulai mengikuti perkembangan tersebut. Hal ini dikarenakan pelaku dari *Esports* sebagian besar adalah anak-anak maupun remaja yang merupakan usia sekolah, bahkan wacana *Esports* akan dimasukkan dalam ranah kurikulum sudah digaungkan sebagai salah satu materi dalam pelajaran di sekolah. Menpora menjelaskan *Esports* harus masuk pada kurikulum pendidikan agar dapat memfasilitasi bakat-bakat anak yang gemar akan game di gadget (Indonesia, 2019). Dengan adanya hal tersebut maka perlu dikaji kembali tentang nilai-nilai yang terkandung dalam *Esports*. Menurut hasil observasi di lapangan, ditemukan permasalahan akibat dari perkembangan teknologi tersebut. Antara lain anak-anak relatif kecanduan dengan gadget atau handphone. Melihat dari hasil penelitian anak SMP dan SMA yang kecanduan handphone dapat memiliki resiko penurunan dalam bidang akademik, perasaan cemas dan munculnya gejala-gejala depresi (Utami, 2019). Selanjutnya terdapat hubungan yang signifikan antara anak usia 11-12 tahun yang kecanduan gadget dengan gangguan emosional dan tingkah laku (Asif & Rahmadi, 2017). melihat dari pendapat tersebut nampak pengaruh yang negatif diberikan gadget pada anak. Menurut dari pengamatan yang dilakukan, banyak anak-anak yang lebih sering memainkan gadget dibandingkan dengan membaca buku atau belajar. Anak-anak sering memainkan game digadget sebagai hiburan bahkan adayang berpendapat untuk sebuah profesi dengan mengatasnamakan setiap permainan digadget adalah *Esports*. Hal tersebut menjadi kontradiksi antara wacana dari menpora yang ingin memasukan *Esports* ke dalam kurikulum pendidikan. Namun terdapat penelitian yang menyatakan gadget memiliki dampak yang negatif. Sehingga perlu diberikan pengkajian yang lebih mendasar untuk dapat memberikan pemahaman anak terhadap *Esports* agar tidak dikambinghitamkan dengan alasan bermain game digadget.

Melihat dari permasalahan diatas, nampak jelas kurang pemahaman anak terhadap

espor menjadi tolak ukur pada penelitian ini. Maka dalam penelitian ini menggali tentang pemahaman anak yang bermain gadget terhadap *Esports*. Dengan kata lain apakah anak yang memainkan game digadget memiliki pemahaman tentang *Esports*? Hal ini menjadi dasar untuk pengkajian yang lebih dasar, karena banyak yang masih belum memahami tentang *Esports*. Sehingga kedepannya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk memasukan *Esports* ke dalam kurikulum pendidikan.

### **Karakteristik *Esports***

Di Indonesia *Esports* merupakan hal yang baru tanpa disadari keberlangsungan eksistensinya di masyarakat. Masyarakat Indonesia tanpa menyadari dari peranan *Esports* tersendiri, sehingga cenderung pemahaman masyarakat hanya dipandang pada satu sisi saja. Selain itu pemahaman *Esports* dalam masyarakat hanya dilihat dari sisi negatifnya. Seperti yang terjadi fenomena *Esports* dalam masyarakat Indonesia adalah permainan *game* yang dilakukan oleh kalangan masyarakat pada khususnya pada anak sekolah. kebanyakan anak sekolah cenderung mengartikan *Esports* hanya berupa permainan dalam *game* divirtual maupun di *gadget*. Sehingga anak-anak yang bermain *game* tersebut tidak mengetahui dasar dari prinsip *Esports*. Seiring perkembangan *gadget* di Indonesia dengan didukung permainan *game* yang dapat dimainkan digadget tersebut memberikan dampak yang kurang baik. Hal ini adalah anak-anak sering memainkan *game* setiap waktu tanpa mengetahui batasan-batasan permainan tersebut. Sesuai dengan prinsip dasar dari *Esports* adalah olahraga yang dilakukan menggunakan teknologi elektronik dalam pelaksanaannya. Olahraga ini merupakan sebuah bentuk *game* yang didalamnya terkandung unsur-unsur kompetitif (Difranco-Donoghue et al., 2019). *Esports* merupakan bagian dari olahraga, karena dalam eport terdapat karakteristik yang memenuhi untuk dimasukan dalam kategori olahraga. hal-hal yang didapatkan dalam *Esports* adalah, sebagai berikut: (1) *Skill* motorik yang luar biasa, (2) memiliki denyut nadi setara dengan atlet maraton, (3) diperlukan latihan untuk masalah posisi tubuh, (4) kontrol gizi dan nutrisi yang baik, dan (5) memiliki batas umur (Abraham, 2019). Namun masih terdapat perdebatan dalam pemasukan *Esports* dalam kategori olahraga. meskipun begitu perkembangan *Esports* di Indonesia tidak bisa dibendung lagi. Perkembangan *Esports* sendiri tidak lepas dari efek perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang dimaksudkan adalah perkembangan *gadget* yang semakin maju di Indonesia. Sebenarnya *Esports* tidak hanya menggunakan *gadget*, melainkan komputer dan game portabel sebagai fasilitasnya. Seiring perkembangan *gadget* yang diwujudkan dalam *smartphone* menjadi pendorog utama perkembangan *Esports* di Indonesia.

Seperti yang dijelaskan pendapat berikut bahwa *e-sport may satisfy the physical element in certain play modes, its currently weak social function would render it as just an economic activity in the eyes of the European Union. Nevertheless, particularities of e-sport due to its virtual element, intellectual property-based means of production and diversified*

<sup>12</sup> means of playing should be taken into account when the time comes for a definite judgement on e-sport's status as sport (Abanazir, 2019). Artinya *Esports* dapat memberikan kepuasan elemen fisik dalam pemenuhan kebutuhan ekonomi, namun ciri khas dalam *Esports* memiliki kekayaan intelektual dan cara bermain yang beragam dapat menjadikan *Esports* sebagian dalam olahraga. Hal ini dikarenakan persepsi dari masyarakat Indonesia masih menganggap bermain video game atau game online masuk dalam kategori *Esports*. Meskipun karakteristik setiap permainan video game berbeda-beda namun sebagian terdapat game yang sifatnya kompetitif. Selanjutnya dijelaskan bahwa alasan tentang *Esports* termasuk dalam bagian olahraga karena memiliki sifat: (1) Kompetitif, (2) kesiapan mental dan fisik, (3) keahlian yang terus menerus diasah, (4) aturan dan kode permainan (Barus, 2018).

Sebenarnya *Esports* sudah diakui sebagai cabang olahraga pada tahun 2007 dalam satu disiplin olahraga di *Asian Indoor Games (AIG)* dengan nomor pertandingan saat itu adalah FIFA 2007, *Need For Speed*, *NBA Live 2007*. Selanjutnya pada penelitian studi tentang *Esports* yang dilakukan oleh Ingo Frobose di Universitas Olahraga Jerman telah menemukan hasil yang sesuai dengan karakteristik olahraga bahwa pelaku *Esports* mengalami cedera fisik yang mirip dengan atlet pada umumnya. <sup>3</sup> Excessive playing could lead to major physiological, social and mental problems such as gaming disorder or burnout. However, we need to carry out more studies to prove the potential psychological, social and mental effects of *Esportss* (Martinez L, 2019). Dari beberapa pendapat tersebut perdebatan yang terjadi tentang *Esports* masuk dalam <sup>4</sup> olahraga atau tidak sementara sudah dipatahkan dengan adanya pendapat tersebut. <sup>14</sup> As defined by the Oxford English Dictionary, a sport is "an activity involving physical exertion and skill in which an individual or team competes against another or others for entertainment." Under this definition, we believe *Esportss* are as much of a sport as any other, and one that at the highest levels requires intense training and focus (Merwin et al., 2018). Dari penjelasan tersebut dapat ditegaskan bahwa *Esports* merupakan salah satu olahraga yang melibatkan aktivitas fisik. Namun masih banyak yang belum dapat menerima ketika *Esports* dimasukkan dalam cabang olahraga. meskipun begitu untuk menjadi pemain *Esports* yang profesional dibutuhkan latihan yang teratur, terstruktur dan terukur. Seperti yang dijelaskan oleh (Merwin et al., 2018) <sup>5</sup> "Professional *Esportss* teams train for up to 8 hours a day, have coaches, trainers, and nutritionists on staff, and players receive base salaries, just like any pro sports league". Jadi sangat memungkinkan jika *Esports* dimasukkan dalam klasifikasi olahraga. *Esports* sendiri adalah permainan video game yang dilakukan untuk tujuan tertentu dengan pemain satu lawan satu atau lebih dengan kelompok. (BEA, 2017), <sup>1</sup> "*Esportss* (electronic sports) is competitive video gaming, where people play against each other online and also at spectator events in indoor arenas, usually for a cash prize. *Esportss* is played by both amateurs and professionals and tournaments are usually mixed gender. *Esportss* can be played on PCs, consoles and mobiles". <sup>9</sup> Dari penjelasan di atas dapat

disimpulkan bahwa *Esports* adalah olahraga yang menggunakan video game dalam pelaksanaannya yang bisa dimainkan di gadget, PC, atau game konsol.

*Esports* merupakan salah satu dari contoh berkembangnya teknologi di dunia yang disinkronkan dengan olahraga. Jadi *Esports* dapat dikatakan teknologi dalam olahraga. Olahraga sendiri memiliki kaidah tentang gerak manusia dalam pelaksanaannya. Sehingga hal ini menjadikan perselisihan pendapat tentang *Esports* adalah olahraga. melihat dari pengertian *Esports* sendiri dan dikuatkan oleh para ahli dan penelitian-penelitian yang dilakukan, maka *Esports* dapat dimasukkan dalam kategori olahraga (Clapperton, 2015). Karena karakteristik dari *Esports* sudah masuk dalam unsur-unsur olahraga. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Esports* memiliki karakteristik yang dapat dikatakan bahwa pelaksanaannya mengandung unsur olahraga. Karakteristik *Esports* berangkat dari dunia *game*. Namun setiap *game* dalam *gadget* dan komputer tidak selalu dapat dimasukkan dalam ranah *Esports*. *Gaming* (para pemain *game*) belum tentu dikatakan *Esports* karena tujuan dari pelaksanaan *game* tersebut. *Gaming* adalah para pemain *game* dengan tujuan hiburan semata. Sedangkan *Esports* adalah profesi dengan bermain *game*. Artinya bermain *game* untuk dijadikan sebagai profesi dengan kerjanya bermain *game*. Para pemain *Esports* dituntut profesional dengan latihan-latihan yang dilakukan secara terprogram, terstruktur, teratur dan terukur. Lain halnya dengan *gaming*, yang hanya sebatas mengisi waktu luang untuk hiburan dengan bermain *game* tanpa menuju arah profesional.

Melihat dari beberapa pendapat di atas dapat dijelaskan *Esports* adalah olahraga elektronik dengan cara memainkan *game* di gadget, PC, atau konsol yang bersifat kompetitif. Sesungguhnya hakikat *Esports* memiliki dampak yang positif. Namun *Esports* yang sesuai dengan kaidah-kaidah olahraga yang harus dilaksanakan dan dipahami pada anak. Sehingga anak tidak berasumsi bahwa setiap bermain *game* di gadget adalah *Esports*.

### Metode Penelitian

Penggunaan metode dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan teknik penelitian menggunakan angket. Dalam proses penelitian sebelumnya dilaksanakan pengujian instrumen penelitian untuk mendapatkan validitas dan reliabilitas instrumen. Tata cara pengumpulan data menggunakan angket melalui *google form* yang disebarluaskan ke responden. Adapun kisi-kisi dari angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	No. Soal
Interpretasi <i>Esports</i> dan <i>Game</i> di <i>Gadget</i> tau <i>PC</i>	Pengertian	Mengetahui Pengertian <i>Game</i>	1 s.d 12
		Mengetahui Pengertian <i>Esports</i>	
	Pemaknaan	Mengerti Macam-macam <i>Game</i> di <i>Gadget</i>	13 s.d 31

Mengerti Perbedaan bermain game dengan <i>Esports</i>		
Pemahaman	Alasan Bermain game digadget	32 s.d 40

Setelah dilakukan ujicoba instrumen, maka ditemukan masing-masing soal dinyatakan valid dengan nilai validitasnya adalah 0,83 dan reliabilitasnya 0,89. Maka instrumen tersebut dapat digunakan sebagai alat pengambilan data pada penelitian ini.

Tabel 2.2 *Reliability Statistic*

Cronbach's Alpha	Part 1 Value	.890
	N of Items	22 <sup>a</sup>
	Part 2 Value	.540
	N of Items	21 <sup>b</sup>
	Total N of Items	43
Correlation Between Forms		.891
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length	.943
	Unequal Length	.943
Guttman Split-Half Coefficient		.753

### Sampel Penelitian

Sasaran yang dijadikan responden adalah anak-anak yang bermain game digadget dengan forward link google form yang telah dikasihikan. Maka teknik sampling pada penelitian ini adalah gabungan antara *Accidental Sampling* dan *Purposive Sampling*. Artinya pemilihan sampel tidak serta merta memperhitungkan peluang, karena kuesioner dalam bentuk link google form diteruskan dari responden satu ke yang lain. Untuk membatasi dari sampel tersebut maka diperlukan kriteria untuk pemilihan sampel, yaitu responden yang memainkan game di gadget saja yang diambil sebagai sampel. Alasan dari pengambilan teknik sampel tersebut adalah karena responden merupakan komunitas yang berjumlah besar dan belum diketahui jumlah dari populasinya. Sehingga jumlah sampel yang didapatkan adalah 144 dari 183 responden yang telah mengisi dan mengirimkan kuesioner dalam bentuk google form. Kemudian diseleksi berdasarkan isian data dari responden yang menyatakan bahwa pengguna gadget sekaligus penggemar game gadget.

### Hasil Penelitian

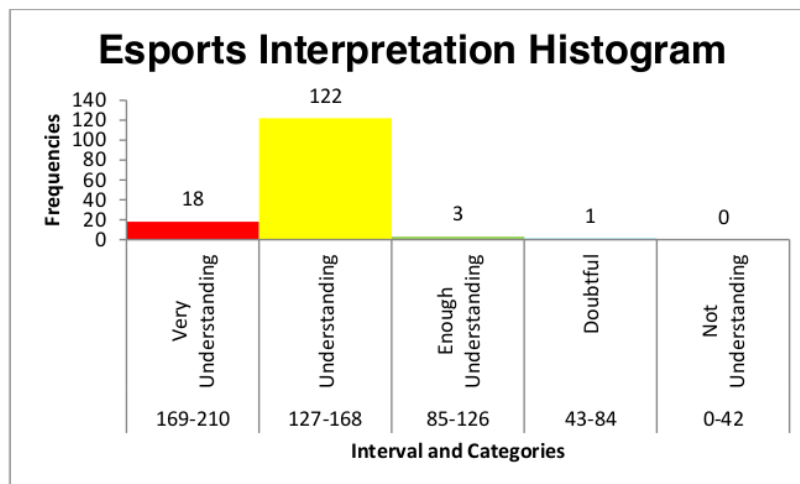
Setelah didapatkan data penelitian yang berdasar dari pengisian kuesioner, maka dapat disajikan data penelitian sebagai berikut:

Tabel 2.3. Distribusi Frekuensi Interpretasi *Esports*

Interval	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Relati
169-210	Sangat Mengetahui	18	18	13%
127-168	Mengetahui	122	140	85%
85-126	Kurang Mengetahui	3	143	2%
43-84	Ragu-ragu	1	144	1%
0-42	Tidak Mengetahui	0	144	0%
		144		100%

11

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil dari kategori responden adalah 0 responden (0%) tidak mengetahui, 1 responden (1%) ragu-ragu, 3 responden (2%) Kurang mengetahui, 122 responden (85%) mengetahui dan 18 responden (13%) sangat mengetahui. Frekuensi terbanyak terdapat pada kategori mengetahui, jadi dapat disimpulkan hasil dari interpretasi *Esports* pada anak yang bermain gadget masuk kategori mengetahui dengan jumlah 122 responden (85%). Jika ditampilkan dalam bentuk histogram dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.1. Histogram Interpretasi *Esports*

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan sebagai gambaran interpretasi anak sekolah pada *Esports* dengan analisa data menggunakan persentase. Setelah dilakukan analisis, maka didapatkan hasil didapatkan analisis interpretasi *Esports* pada anak yang bermain gadget masuk kategori mengetahui dengan jumlah 122 responden (85%). Melihat dari hasil penelitian didapatkan responden memiliki pengetahuan tentang *Esports*, artinya interpretasi anak sekolah tentang *Esports* dalam kategori memahami. Hal ini dikarenakan perkembangan dari teknologi menjadi salah satu faktor pendorong anak sekolah lebih cepat memahami *Esports*

tanpa ada pendekatan atau transfer ilmu dari sekolah. Selain itu kebiasaan anak sekolah dengan lebih sering menggunakan gadget menjadi pemicu anak cenderung membuka pengetahuannya. Gadget dapat memberikan pola pikir anak dapat mengatur, mengolah dan membantu peningkatan otak kanan selama dalam pengawasan orang tua (Chusna, 2017). Sisi positif dari gadget memang tampak pudar, karena nampak dampak negatif yang lebih disorot. Selain itu jelas dapat dilihat pola pikir seorang anak lebih cenderung dipengaruhi oleh gadget (Witarsa, Mulyani, Urhananik, & Haerani, 2018). Lepas dari permasalahan yang timbul dari penggunaan gadget, hasil penelitian ini tidak dapat dipungkiri bahwa dengan gadget anak lebih aktif akan pengetahuan tentang *Esports*. Dengan kata lain anak cenderung lebih memahami *Esports* sebelum pengetahuan *Esports* tersebut diajarkan lewat pendidikan. Namun konteks esort yang dipaparkan dari hasil penelitian ini masih sebagai dasar penelitian selanjutnya, karena pengertian *Esports* sendiri masih cukup luas dengan hakikat sport sendiri.

Dunia pendidikan menjadi strategis dalam perkembangan *Esports* karena sasaran dari *Esports* adalah anak sekolah.. Kecenderungan anak dengan penggunaan gadgetnya menjadi faktor perkembangan *Esports* dikalangan masyarakat. Ranah pendidikan juga tidak dapat melepas tangan dengan mengabaikan perkembangan *Esports* dikalangan anak sekolah. Hal ini dikarenakan anak sekolah lebih memahami *Esports* dibanding orang tua dan atau anak yang menggunakan gadget akan lebih cenderung bermain game digadget. Bahkan perlombaan-perlombaan bertemakan *Esports* sudah dilakukan dan digalakan dilingkungan sekolah (Faherty, 2018). Selain itu beberapa sekolah dan perguruan tinggi sudah memasukan materi *Esports* ke dalam pembelajaran. SMA 1 PSKD sejak tahun ajaran 2016/2017 sudah memasukan program *Esports* dengan dasar kurikulum pendidikan (SMA 1 PSKD, 2017). Sehingga kata *Esports* sudah terbiasa di kalangan anak-anak sekolah. **maka dari itu dengan adanya hasil penelitian ini** sebagai dasar pertimbangan bahwa kemajuan teknologi terutama tentang *Esports* tidak dapat dipungkiri lagi dan perlu membutuhkan perhatian dari pemerintah. Terlepas dari dunia pendidikan, *Esportss* yang berkembng dikalangan masyarakat menjadi sebuah lahan bisnis yang cukup menjanjikan. Dengan adanya banyak sponsor-sponsor yang mengadakan even pertandingan *Esportss* dapat dikatakan bahwa *Esportss* juga masuk dalam segi ekonominya. Sehingga fenomena perkembangan *Esportss* merambah industri dalam olahraga. karea *Esportss* merupakan produk yang dihasilkan untuk hiburan olahraga dengan potensi dalam jumlah yang besar. Pelaku *Esportss* yang mayoritas adalah usia anak-anak hingga remaja menjadi lahan bisnis para sponsor-sponsor. *Esportss* merupakan sumber hiburan olahraga dengan pelakunya mengeluarkan biaya untuk menjalankan (Pizzo et al., 2018). Tidak hanya pelakunya, namun dari sisi hiburan juga datang dari orang yang datang untuk melihat pertandingan *Esportss* (Sjöblom & Hamari, 2017). Melihat dari fenomena tersebut,pemerintah harus lebih detail dalam menginterpretasikan tentang *Esports*, karena melihat subjek pelaku *Esportss* dan efek negatif dan positif yang ditimbulkan masih perlu

pengkajian-pengkajian yang lebih mendalam.

*Esports* adalah fenomena yang relatif baru, tetapi keprihatinan manajemen inti tidak. *Esports* menghadapi banyak tantangan yang sama hadir seluruh industri olahraga dan manajemen olahraga ini sudah dilengkapi ke alamat dan penelitian. *Esports* merupakan produk hiburan olahraga dengan potensi pertumbuhan yang besar, membutuhkan keahlian manajemen yang berkaitan dengan peristiwa, merchandise, sponsor, dukungan, pemasaran, teknologi, sumber daya manusia, media sosial, pemerintahan, masalah hukum, budaya selebriti, dan atlet kesejahteraan. Sebuah perspektif manajerial yang berguna untuk menyoroti kebutuhan bagi para praktisi dan akademisi untuk mencurahkan perhatian kepada *Esports* akan memeriksa bagaimana konsumen dan organisasi yang ada menggunakan *Esports*.

Kesimpulan yang peneliti ambil dalam artikel ini adalah interpretasi *Esports* pada anak merupakan dasar untuk menjadikan *Esportss* masuk dalam ranah pendidikan maupun dalam bidang bisnis. Hal ini dikarenakan perkembangan *Esportss* tidak dapat dipungkiri lagi, sehingga pemerintah harus memberikan dukungan terhadap perkembangan tersebut. Hasil penelitian yang didapatkan adalah anak memahami tentang *Esportss* secara garis besar. Ditunjukkannya pemahaman anak pada *Esportss* menjadi modal untuk membawa *Esportss* pada ranah pendidikan meskipun masih terjadi kontroversi antara dampak negatif dan positifnya. Namun terlepas dari dampak yang ditimbulkan, *Esportss* sudah memberikan nilai lebih dari segi hiburan olahraga, bisnis, dan perputaran ekonomi sebagai efek perkembangan *Esportss*. Maka berangkat dari interpretasi *Esports* pada anak dijadikan dasar untuk mengembangkan *Esportss*.

# PERSEPSI ESPORTS PADA ANAK SEKOLAH

## ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://www.britishesports.org">www.britishesports.org</a> Internet Source	1%
2	Submitted to Universiti Kebangsaan Malaysia Student Paper	1%
3	<a href="http://www.dw.com">www.dw.com</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://writetheworld.com">writetheworld.com</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://www.afr.com">www.afr.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://repository.unpkediri.ac.id">repository.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id">jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1%

10

Submitted to University of Strathclyde

Student Paper

<1%

11

[www.slideshare.net](http://www.slideshare.net)

Internet Source

<1%

12

[repositorio-aberto.up.pt](http://repositorio-aberto.up.pt)

Internet Source

<1%

13

[ptsmi.co.id](http://ptsmi.co.id)

Internet Source

<1%

14

[www.debate.org](http://www.debate.org)

Internet Source

<1%

15

[moondoggiesmusic.com](http://moondoggiesmusic.com)

Internet Source

<1%

16

[mgmppenjasgresik.wordpress.com](http://mgmppenjasgresik.wordpress.com)

Internet Source

<1%

17

[www.repository.trisakti.ac.id](http://www.repository.trisakti.ac.id)

Internet Source

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off