



SKRIPSI
PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP E-SPORT
DI JAWA TENGAH

diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Olahraga
pada Universitas Negeri Semarang

Oleh

Muhammad Faridul Hukama

6211415002

JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020

ABSTRAK

Muhammad Faridul Hukama. 2020. Persepsi Masyarakat Terhadap *e-Sport* di Jawa Tengah. Skripsi, Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Gustiana Mega Anggita., S.Pd., jas., M.Or.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah belum diketahuinya bagaimana persepsi masyarakat terhadap kegiatan *e-Sport* di Jawa Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi masyarakat terhadap *e-Sport* di Jawa Tengah.

Desain penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif, dengan metode survey. Teknik penarikan sampel menggunakan *random sampling*. Populasi penelitian ini masyarakat Jawa Tengah, sampel penelitian ini berjumlah 500 responden dengan usia 18 tahun keatas. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala *Likert*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi masyarakat Jawa Tengah terhadap *e-Sport* untuk responden yang memiliki persepsi yang sangat baik sebanyak 158 responden (31,6%), terdapat 176 responden (35,2%) mempunyai persepsi yang baik, sebanyak 107 responden (21,4%) memiliki persepsi yang buruk, dan 59 responden (11,8%) mempunyai persepsi yang sangat buruk.

Simpulan penelitian ini berdasarkan data hasil penelitian pada masyarakat Jawa Tengah dapat disimpulkan bahwa masyarakat Jawa Tengah mayoritas mempunyai persepsi yang baik terhadap *e-Sport* di Jawa Tengah. Saran bagi leSPA perlu meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap *e-Sport* melalui berbagai sosialisasi, sedangkan media perlu mempublikasikan prestasi yang didapatkan oleh atlet-atlet *e-Sport* melalui media cetak ataupun media elektronik, sehingga dapat meningkatkan persepsi pada masyarakat.

Kata Kunci: *Persepsi, e-Sport, masyarakat Jawa Tengah.*

ABSTRACT

Muhammad Faridul Hukama. 2020. *Public Perception of e-Sport in Central Java*. Thesis, Department of Sport Science, Faculty of Sport Science, Semarang State University. Gustiana Mega Anggita., S.Pd., jas., M.Or.

The problem in this study is that the public's perception of e-sports activities in Central Java is not yet known. This study aims to determine how the public's perception of e-Sport in Central Java.

This research design uses descriptive quantitative, with a survey method. The sampling technique used random sampling. The population of this research is the people of Central Java, the sample of this research is 500 respondents aged 18 years and over. The data collection instrument used a questionnaire with a Likert scale. The data analysis technique in this study used descriptive statistical analysis techniques.

The results showed that the perception of the people of Central Java towards e-Sport for respondents who had a very good perception were 158 respondents (31.6%), there were 176 respondents (35.2%) who had a good perception, as many as 107 respondents (21, 4%) have bad perceptions, and 59 respondents (11.8%) have very bad perceptions.

The conclusion of this study is based on research data on the people of Central Java, it can be concluded that the majority of Central Java people have a good perception of e-Sport in Central Java. Suggestions for leSPA need to increase public understanding of e-Sport through various socializations, while the media needs to publish the achievements obtained by e-sports athletes through print or electronic media, so that they can increase perceptions in society.

Keywords: Perception, e-Sport, Central Java people.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya :

Nama : Muhammad Faridul Hukama

NIM : 6211415002

Jurusan/Prodi : Ilmu Keolahragaan, S1

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : Persepsi Masyarakat Terhadap E-Sport di Jawa Tengah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

Semarang, 10 November 2020

Yang menyatakan,


METERAI
TEMPEL
EDB37AHF7713222
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Muhammad Faridul Hukama
NIM. 6211415002

PENGESAHAN

Skripsi atas nama **MUHAMMAD FARIDUL HUKAMA** NIM **6211415002** Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Judul "**PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP E-SPORT DI JAWA TENGAH**" telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari **Rabu**, tanggal **20 Januari 2021**.

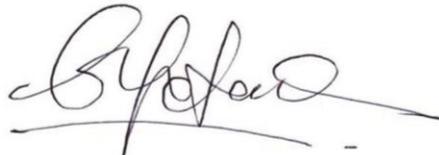
Panitia Ujian

Ketua



Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd.
NIP 196103201984032001

Sekretaris



Dr. Siti Baitul Mukarromah, S.Si., M.Si.Med.
NIP 198112242003122001

Dewan Penguji

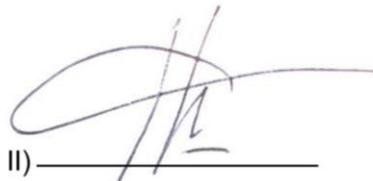
1. Dr. Said Junaidi, M.Kes.
NIP 196907151994031001

(Penguji I)



2. Dhias Fajar Widya P., S. Si., M. Or.
NIP 198802172018031001

(Penguji II)



3. Gustiana Mega A., S. Pd.Jas., M. Or.
NIP 198808222015042003

(Penguji III)



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- ❖ Selalu lakukan yang terbaik atas apa yang sudah kamu pilih.

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Federasi Olahraga Rekreasi-Masyarakat Indonesia (FORMI)
- ❖ *Indonesia e-Sport ASSOCIATION* (leSPA)
- ❖ Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI)

PRAKATA

Assalamualaikum Wr. Wb

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini banyak pihak yang telah memberi bantuan yang sangat berharga. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan yang selalu memberikan dorongan semangat dan strategi untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Dosen Wali, Dr. Siti Baitul M, S.Si., M.Si.Med. yang telah meluangkan waktu memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan.
5. Dosen Pembimbing, Gustiana Mega Anggita. S.Pd., jas., M.Or. yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dengan penuh kesabaran dan ketelitian serta memberikan arahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi.
6. Bapak dan ibu dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah mendidik dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama belajar di bangku perkuliahan
7. Kedua orang tua, Bapak Nasikhin Thosim dan Ibu Ida Nurlela, serta kakak Muhammad Fajrus Shodik, keluarga, dan teman-teman tercinta yang

senantiasa mendoakanku membantu dalam penelitian sehingga saya dapat melakukan penelitian.

8. Seluruh teman-temanku (Jovian dan Aldi) dan teman-teman Jurusan Ilmu Keolahragaan angkatan 2015, yang telah memberikan do'a, semangat dan dukungan yang positif.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas bantuan yang telah diberikan dalam penyusunan skripsi.

Disadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca.

Wassalamualaikum. Wr. Wb.

Semarang, 10 November 2020

Penulis

DAFTAR ISI

SKRIPSI	1
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Pembatasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	8
2.1. Landasan Teori.....	8
2.1.1 Pengertian E-Sport.....	8
2.1.2 Jenis Game	8
2.1.3 Persepsi.....	16
2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Persepsi	17

2.1.5	Persepsi Masyarakat.....	18
2.1.6	Indikator Persepsi.....	18
2.2.	Kerangka Berpikir.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....		22
3.1.	Jenis dan Desain Penelitian.....	22
3.2.	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	22
3.3.	Populasi , Sampel dan Teknik Penarikan Sampel.....	23
3.4.	Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.5.	Instrumen Penelitian.....	23
3.6.	Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		29
4.1.	HASIL.....	29
4.1.1	Gambaran Umum Penelitian.....	29
4.1.2	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	29
4.2.	PEMBAHASAN.....	37
4.3.	KETERBATASAN PENELITIAN.....	39
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		41
5.1.	Simpulan.....	41
5.2.	Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA.....		42
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		44

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Pengujian Validitas Instrumen Penelitian	25
2. Kategori Koefisien Alpha.....	26
3. Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	27
4. Konversi Skor Menjadi Kategori Kecenderungan Variabel	28
5. Distribusi Frekuensi Persepsi Masyarakat Kategori Umur.....	30
6. Distribusi Frekuensi Persepsi Masyarakat Kategori Jenis Kelamin	32
7. Distribusi Frekuensi Persepsi Masyarakat Kategori Wilayah Karesidenan	34
8. Distribusi Frekuensi Persepsi Masyarakat Terhadap e-Sport Jawa Tengah....	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram Batang Persepsi Masyarakat Terhadap e-Sport di Jawa Tengah Kategori Umur	31
2. Diagram Batang Persepsi Masyarakat Terhadap e-Sport di Jawa Tengah Kategori Jenis Kelamin	33
3. Diagram Batang Persepsi Masyarakat Terhadap e-Sport di Jawa Tengah Kategori Wilayah Karesidenan.....	36
4. Diagram Batang Persepsi Masyarakat Terhadap e-Sport di Jawa Tengah	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Usulan Pembimbing	45
2. SK Pembimbing Skripsi	46
3. Surat Izin Penelitian.....	47
4. Pengesahan Instrumen	48
5. Hasil Pengambilan Data	49
6. Angket Tertutup Persepsi Masyarakat Terhadap e-Sport di Jawa Tengah	62
7. Data Kuesioner Uji Instrumen Persepsi Masyarakat Terhadap e-Sport	64
8. Lampiran Uji Validitas dan Reliabilitas	65

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini memiliki pengaruh yang sangat besar di kehidupan manusia, dari bidang ekonomi, pertanian, militer, dan juga olahraga. Dalam bidang olahraga, teknologi sangat membantu semua orang yang ada di dalamnya seperti, atlet, pelatih, dan wasit. Menurut Huchins dalam (Hilvoorde & Pot, 2016) teknologi digital memberikan peran penting pada kehidupan sehari-hari, dan memunculkan jenis olahraga baru 'olahraga digital' atau memiliki berbagai sebutan seperti, (*sport*) *gaming*, *exergaming*, *cybersport*, dan kata yang paling populer di dunia yaitu *e-Sport*.

E-Sport merupakan singkatan dari *Electronic Sport* yang berarti olahraga elektronik. Pengertian dari *e-Sport* sendiri mengalami pergeseran. Elektronik adalah suatu barang atau benda yang berhubungan dengan listrik yang biasanya menjadi kebutuhan sekunder manusia (Budipermana et al., 2012). Olahraga merupakan aktivitas fisik maupun psikis seseorang yang berguna untuk menjaga kondisi tubuh (Widy & Sulistyarto, 2016). Sedangkan maksud dari *electronic* disini merupakan alat elektronik atau *device* yang digunakan, dan *sport* memiliki maksud suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak hanya terbatas pada kegiatan fisik. Sehingga *e-Sport* memiliki arti umum: suatu kegiatan atau ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak hanya terbatas pada kegiatan fisik dan dilakukan menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik.

Game memiliki begitu banyak tipe atau jenis yang sangat beragam antara lain *MMORPG*, *RPG*, *Action adventure*, *First-person shooter (FPS)*, *other shooter*,

sport, rhythm, driving, sport, platformer, real-time strategy (RTS), strategy, puzzle, board and card game, gambling, dan lainnya. Namun yang tergolong dalam e-Sport sendiri hanya beberapa game saja dari tipe first-person shooter (FPS), real-time strategy (RTS), MMORPG, dan Sport Game (Elliott et al., 2012).

Ketatnya persaingan dalam pertandingan *e-Sport* menuntut para pemain untuk dapat menguasai beberapa *skill* seperti mengatur strategi, mengelola kerja sama tim, bernegosiasi, dan pengambilan keputusan yang tepat. Berikut beberapa *game* yang membutuhkan *skill* tersebut seperti *Counter Strike* atau *game* dengan tipe FPS, *League of Legend* atau *game* dengan tipe RTS (MOBA), dan lainnya (Waldi & Irwan, 2018).

International e-Sports Federation (IeSF) merupakan organisasi dunia yang bermarkas di Korea Selatan yang memiliki tujuan untuk membuat *e-Sport* sebagai olahraga yang sah. Berikut beberapa judul *game* yang dipertandingkan sejak tahun 2015 seperti *Hearth Stone, League of Legend, Star Craft 2, Counter Strike : Global Offense (CS:GO), Tekken 7, Defense Of The Ancient 2 (DOTA 2), dan Football PES 2020 (IeSF, akses 28 Januari 2020).*

Di Indonesia sendiri sudah terbentuk organisasi yang mengatur segala bentuk atlet maupun *team* yang sudah kancas di turnamen internasional maupun dalam negeri, organisasi tersebut ialah IeSPA dikenal sebagai *Indonesia e-Sport ASSOCIATION*, telah didukung oleh FORMI saat ini juga telah menjadi anggota IeSF (*International e-Sports Federation*) setiap ada *event* dan pertemuan yang diadakan oleh IeSF, IeSPA akan diikutsertakan dan bisa berpartisipasi dengan mengirimkan delegasi untuk mengikuti cabang-cabang *e-sport* yang dipertandingkan secara *International (IeSPA, akses 25 juli 2019).*

leSPA sebagai asosiasi resmi *e-Sports* di Indonesia berperan untuk menjadi jembatan antara komunitas *gaming* di Indonesia dengan pemerintah, karena pada dasarnya *e-Sport* di Indonesia berkembang berasal dari komunitas *gaming* di Indonesia itu sendiri, selain menjalin hubungan dengan komunitas *gaming* leSPA juga bertugas untuk memberikan pemahaman yang benar tentang *e-Sport* kepada masyarakat umum di Indonesia yang masih belum mengetahui apa itu *e-Sport* dan juga bertugas untuk meregulasi keberadaan *e-Sport* di Indonesia tentunya sebagai cabang olahraga baru diperlukan organisasi resmi dari pemerintah untuk mengatur *e-Sport* di Indonesia agar perkembangannya dapat diarahkan dengan benar.

Pada saat ini di Indonesia telah terdapat berbagai teknologi yang mendukung kegiatan *e-Sport* fisik dan non fisik. Untuk *e-Sport* non fisik, telah tersedia jaringan internet yang cepat dan reliabel sehingga koneksi permainan dapat terjadi tanpa gangguan dan permainan yang membutuhkan jalur internet cepat telah dapat digunakan. Selain itu teknologi komputer juga terus meningkat dan saat ini berbagai teknologi komputer yang ada di luar negeri telah ada di Indonesia sehingga mengakomodasi berbagai *video game* yang membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi.

Perkembangan *e-Sport* Indonesia sudah berkembang pesat, salah satu contoh yang bisa pembaca lihat yaitu dilihat dari *Tournament Local* dan *Inter-Local*, *Tournamen Local* di buat oleh organisasi, perusahaan lokal, maupun sponsor, salah satu *gaming gear* produk internasional maupun dalam negeri. turnamen yang dibuat oleh salah satu merek *Handphone* internasional maupun lokal, Bank Nasional pun menjadi sasaran sponsor ataupun ajang pembuatan

turnamen, *Tournament Inter-Local* biasa di ikuti oleh *Team* Indonesia dan berbagai macam *Team* dari Eropa maupun Asia.

Perkembangan *e-Sport* di Jawa Tengah sendiri juga sudah cukup berkembang, pasalnya leSPA provinsi Jawa Tengah yang bekerjasama dengan Universitas Dian Nuswantoro membuat program studi *e-Sport* yang sudah dimulai sejak tahun ajaran 2018/2019, dalam prodi tersebut memiliki 2 cabang utama yaitu *Defense Of The Ancient 2 (DOTA 2)* dan *Counter Strike : Global Offense (CS:GO)* dan juga terdapat beberapa cabang sekunder seperti *Mobile Legend* dan *Point Blank* (Faherty, 2018).

Meskipun perkembangan *e-Sport* di Indonesia sudah terbilang baik namun pengelolaan informasi pada leSPA dapat dikatakan kurang baik dan dapat memberikan dampak yang buruk terhadap masyarakat, hal ini dijelaskan oleh (Faherty, 2018) Tidak aktifnya website resmi dari leSPA ini akan berdampak kepada pandangan dari komunitas ataupun masyarakat umum mengenai leSPA, dengan tidak aktifnya website resmi leSPA komunitas dan masyarakat umum jadi tidak mengetahui kegiatan – kegiatan yang dilakukan oleh leSPA.

Persepsi dalam arti sempit ialah penglihatan, bagaimana cara seseorang melihat sesuatu, sedangkan dalam arti luas ialah pandangan atau pengertian, yaitu bagaimana seseorang memandang atau mengartikan sesuatu menurut Walgito dalam (Musoleha et al., 2014). Persepsi masyarakat terhadap adanya perkembangan *e-Sport* dapat memberikan penilaian terhadap *e-Sport* itu sendiri.

Persepsi masyarakat terhadap *e-Sport* dalam proses evaluasi dapat memberikan penilaian yang bersifat positif atau negatif. Persepsi positif dari masyarakat memberikan gambaran bahwa program yang telah diberikan

bermanfaat dan sudah sesuai dengan kebutuhan, sebaliknya persepsi yang negatif dapat memberikan gambaran bahwa program yang dilaksanakan kurang sesuai dengan kebutuhan masyarakat menurut Kusnani dalam (Musoleha et al., 2014).

Peneliti telah melakukan observasi di salah satu wilayah di Jawa Tengah tentang pendapat masyarakat terhadap *e-Sport*. Berdasarkan hasil observasi tersebut ada masyarakat yang memberikan penilaian positif terhadap perkembangan *e-Sport* namun ada juga yang menolak kehadiran *e-Sport* di wilayah tersebut. Begitu banyak perdebatan masyarakat tentang kehadiran *e-Sport* dan tidak sedikit pula masyarakat yang belum mengetahui apa itu *e-Sport*.

Berdasarkan (Hilvoorde & Pot, 2016) Masih ada perdebatan apakah *e-Sport* memenuhi kriteria dan dalam batas-batas olahraga. Sedangkan berdasarkan Jonasson dalam (Pizzo et al., 2018) Secara khusus, aspek kritis dari perdebatan berpusat pada persepsi kurangnya keterampilan fisik dalam *e-Sport*. Banyak orang yang berpendapat bahwa *e-Sport* adalah olahraga, namun tidak sedikit pula yang menganggap *e-Sport* hanya sebatas bermain game. Menurut Jenny S. E., et al dalam (Persada, 2020) bahwa *e-Sport* sudah memiliki karakteristik suatu olahraga sebagai berikut: *Play* (Bermain), *Organized* (Peraturan), *Competition* (Kompetisi), *Skill* (Keterampilan), *Physicality* (Fisik), *Broad Following* (Pengikut yang Luas), dan *Institutionalization* (Pelembagaan).

Dengan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas dan belum adanya penelitian tentang persepsi, maka peneliti ingin meneliti tentang persepsi tentang *e-Sport* yang berjudul "Persepsi Masyarakat terhadap *e-Sport* di Jawa Tengah".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas dapat dilihat beberapa masalah sebagai berikut :

1. Minimnya data mengenai persepsi masyarakat terhadap *e-Sport*.
2. Minimnya data mengenai perkembangan *e-Sport* di Jawa Tengah.
3. Masih banyak masyarakat yang belum memahami tentang *e-Sport*. Hal ini disebabkan karena kurangnya perkembangan informasi yang diberikan oleh leSPA sebagai organisasi *e-Sport* yang ada di Indonesia.
4. Adanya perdebatan *e-Sport* sebagai aktivitas olahraga. Karena kurangnya aktifitas fisik yang dilakukan dalam kegiatan *e-Sport*.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yaitu usaha untuk menetapkan batasan permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, dalam penelitian ini permasalahan dibatasi pada : Persepsi masyarakat tentang *e-Sport* di daerah Jawa Tengah.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah rumusan persoalan yang perlu dipecahkan atau pernyataan yang perlu dijawab melalui penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana persepsi masyarakat Jawa Tengah terhadap *e-Sport*?".

1.5. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Persepsi Masyarakat Terhadap *e-Sport* di Jawa Tengah.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna bagi berbagai pihak yang berkaitan. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritik

Manfaat secara teoritik yang diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan bukti yang ilmiah serta relevan terkait informasi tentang persepsi masyarakat terhadap *e-Sport*.

2. Secara Praktik

Sebagai pedoman bagi pembaca agar dapat memberikan sosialisasi yang tepat kepada masyarakat terkait *e-Sport*.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1. Landasan Teori

2.1.1 Pengertian E-Sport

E-Sport adalah bidang kegiatan olahraga dimana orang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Wagner, 2006).

Menurut Audi E.Prasetio dalam (Kurniawan, 2019) menjelaskan bahwa *e-Sport* adalah bidang olahraga yang menggunakan *game* sebagai bidang kompetitif utama.

Sedangkan *e-Sport* menurut Bayu dalam (Hidayat et al., 2020) adalah kontes ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas pada aktivitas fisik dan dilakukan dengan menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik.

Berdasarkan pejelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa *e-Sport* merupakan kegiatan olahraga yang menggunakan teknologi elektronik dalam bentuk *game* untuk mengembangkan dan melatih mental atau fisik untuk kontes ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas pada aktivitas fisik.

2.1.2 Jenis Game

Meskipun kadang-kadang digunakan secara bergantian di industri, ada perbedaan yang jelas antara jenis *game* dan *genre game* dalam *video game*. Saat mendiskusikan cerita *game*, kami membedakan jenis *game* sebagai deskripsi *game*, dan *genre game* sebagai deskripsi konten naratif *game*. Jenis *game* menurut (Grace, 2005).

a) *Action*

Game yang menawarkan intensitas aksi sebagai daya tarik utama. Respon refleks adalah keterampilan utama yang diperlukan untuk memainkan *game-game* ini dengan baik. *Game* aksi yang paling umum adalah *shooter (Doom)* dan *stealth (Metal Gear)*. *Game* aksi juga menyertakan sebagian besar judul olahraga, meskipun beberapa judul olahraga termasuk dalam kategori simulasi.

b) *Adventure*

Game yang menawarkan eksplorasi dan pemecahan teka-teki sebagai daya tarik utama. *Game-game* ini secara historis menawarkan kisah yang paling mengasyikkan, meskipun popularitas mereka telah menurun dalam 2 dekade terakhir. Penalaran, kreativitas, dan keingintahuan adalah keterampilan paling umum yang dibutuhkan oleh seorang pemain *game* petualangan yang baik. *Game* petualangan perintis termasuk *Myst* dan *Syberia*.

c) *Puzzle*

Game yang menawarkan teka-teki sebagai daya tarik utama *game*. *Game-game* ini umumnya dirilis dengan anggaran rendah melalui web. Orang-orang yang memainkan *game* ini cenderung merupakan populasi tertua dari komunitas pemain *game*. Salah satu permainan *puzzle* paling sukses adalah *Tetris*, *Lemmings*, dan *Minesweeper* yang terkenal. I.Q. *Intelligent Cube* adalah permainan *puzzle* lain yang menarik dengan kesuksesan terbatas.

d) *Role Playing*

Game yang menawarkan pemain kesempatan untuk melibatkan diri dalam situasi karakter pemain. *Role Playing Game* (RPG) melanjutkan sejarah mereka yang kaya dalam bercerita dengan merangkul cara-cara inovatif untuk mengubah dan melaporkan cerita. Karakter cenderung kaya, permainan *game* panjang, dan manajemen karakter teknis dalam RPG. RPG terkenal termasuk, *Might and Magic*, *Neverwinter Nights*, *Ultima*, dan *World of Warcraft*.

e) *Simulation*

Elemen permainan utama dari simulasi adalah kemampuannya untuk mencocokkan situasi dunia nyata. Simulasi berusaha memberikan kenikmatan melalui pemeragaan. Simulasi tempur dan simulasi mobil balap relatif populer di jenis *game* ini. Simulasi juga dapat mencakup simulasi situasi sosial seperti *Sims* dan *Leisure Suit Larry*¹. Gim-gim utama meliputi *Gran Turismo* dan gim *Tycoon*.

f) *Strategy*

Permainan strategi menghibur melalui penalaran dan pemecahan masalah. *Game* strategi awal (mis. Peradaban) tidak menggunakan banyak cerita, meskipun *game* yang lebih baru sangat bergantung pada narasi yang berkualitas. *Game* seperti *Command and Conquer* adalah contoh *game* strategi berbasis cerita.

Jenis game menurut Wandah Wibawanto (2005:08):

a) *Side Scrolling Game*

Pada jenis *game* ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerak *background*. Contoh *game* dari tipe ini adalah *Super Mario*, *Metal Slug*, dan sebagainya.

b) *Shooting Game*

Ada beberapa macam *game shooting*, di antaranya adalah *First Person Shooting* dan *Trird Person Shooting*. Pada dasarnya kedua jenis *game* tersebut sama, yaitu menembak musuh. Contoh dari tipe *game* ini adalah *Counter Strike*, *Doom*, *Chicken Shoot*, *Virtual Cop*, dan sebagainya.

c) *RPG (RolePlay Game)*

RPG adalah *game* memainkan peran suatu karakter dalam menjalankan misi tertentu. Contoh dari *game* ini antara lain *Final Fantasi*, *Lord of The Ring*, *Shining Force*, *Ragnarok*, dan sebagainya.

d) *RTS (Real Time Strategy)*

Pada *game* jenis ini pemain memerintahkan beberapa karakter untuk melakukan aksi tertentu. Sebagian besar *game RTS* adalah *game* strategi perang seperti *Red Alert 2*, *Comando*, *Age of Empire*, *War Craft*, dan sebagainya.

e) *Simulation*

Game ini merupakan simulasi dari keadaan nyata. Ada beberapa pembagian *game* simulasi antara lain adalah *game* simulasi manusia seperti *the SIMS*, *game* simulasi kendaraan seperti *Microsoft Airflight*, *Ace Combat*, dan simulasi lainnya seperti *sim City*, *Transport Tycoon*, *Champhioship Manager* dan *game sim* lainnya.

f) *Racing*

Contoh dari *game racing* antara lain : *Need for Speed, Grand Turismo, F1, Grandprix 500 cc* dan sebagainya.

g) *Fighting*

Dalam *game fighting* pemain memainkan satu atau lebih karakter untuk bertarung dengan karakter lain. Contoh dari *game* ini antara lain : *Tekken, Street Fighter, King of Fighter* dan sebagainya.

Jenis *game* menurut (Elliott et al., 2012):

- a) *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)* : Pemain mengembangkan karakter dan berinteraksi secara kolaboratif dan kompetitif dalam dunia *online* bersama.
- b) *Other Role Playing : Game* kaya narasi, dengan biasanya pemain tunggal. Keberhasilan tergantung pada pengembangan dan pengelolaan karakter dengan keterampilan yang sesuai untuk mencapai tujuan.
- c) *Action Adventure : Game* yang berorientasi pada pertempuran dan eksplorasi, sebagian besar dalam perspektif orang ketiga.
- d) *First-person shooter (FPS)* : *Game* membunuh atau dibunuh dari pandangan pemain.
- e) *Other Shooter : Game* menembak dalam perspektif orang ketiga.
- f) *Sports General*: Olahraga dan permainan olahraga biasanya melibatkan pengontrol gerak interaktif.
- g) *Sports Other* : Semua permainan olahraga lainnya, sebagian besar simulasi olahraga tim yang realistis.
- h) *Rhythm* : Permainan musik dan dansa sering melibatkan pengontrol unik yang mirip dengan gitar atau *dance pad*.

- i) *Driving* : Terutama *game* balap.
- j) *Platformer* : *Game* yang membutuhkan gerakan dan lompatan yang presisi.
- k) *Real-Time Strategy* : Permainan berorientasi pertempuran strategis tanpa menunggu antar gerakan.
- l) *Other Strategy* : Berbasiskan giliran (mis., Menunggu pemain untuk bertindak) dan bentuk-bentuk simulasi strategis lainnya.
- m) *Puzzle* : *Game* yang melibatkan kecocokan, logika, penalaran deduktif, dan teka-teki lainnya.
- n) *Board and Card Game* : Simulasi terutama permainan klasik tanpa judi.
- o) *Gambling* : Terutama simulasi *Poker*, *Black Jack*, dan perjudian mesin slot.
- p) *Other* : Semua genre dengan kurang dari 30 kasus yang dilaporkan.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas tentang jenis gim dapat disimpulkan bahwa :

- a) *Action* : merupakan jenis *game* yang menawarkan intensitas aksi sebagai daya tarik utama. Jenis *game action* sendiri terbagi menjadi 2 jenis yaitu *Shooting* dan *Fighting* :

1. *Shooting Game*

Dalam *shooting game* terdapat beberapa macam *game shooting* seperti *First Person Shooter (FPS)*, *Third Person Shooter (TPS)*, dan *game* menembak lainnya. Di ketiga jenis *game* menembak tersebut memiliki perbedaan dalam sudut pandang kamera saja, pada FPS sudut pandang kamera terlihat dari pandangan pemain (*Counter-Strike*), dan pada TPS kamera terlihat dari perspektif orang ketiga dan kita dapat melihat karakter pemain (*Free Fire*), sedangkan *game*

menembak lainnya merupakan *game* menembak dengan pandangan selain dari jenis FPS dan TPS (*Alien Shooter*).

2. *Fighting*

Dalam *game fighting*, pemain memainkan satu atau lebih karakter untuk bertarung dengan karakter lain (*Tekken*).

b) *Adventure*

Merupakan *game* yang memberikan pengalaman eksplorasi dan pemecahan teka-teki dan sebagian besar dimainkan dalam perspektif orang ketiga. Biasanya jenis *game* ini dikombinasikan dengan jenis *game* lain seperti *Action* dan *Shooter*.

c) *Role Play Game*

RPG Merupakan *game* memainkan peran suatu karakter yang penuh narasi dalam menjalankan suatu misi tertentu. Karakter cenderung kaya permainan *game* panjang dan manajemen karakter teknis. MMORPG adalah hasil pengembangan dari *game* RPG yang bergabung dengan jenis *game* MMOG merupakan *game* yang membuat pemain untuk mengembangkan satu karakter dan berinteraksi secara kolaboratif dan kompetitif dalam dunia *online* bersama.

d) *Puzzle*

Puzzle merupakan *game* yang menawarkan teka-teki dan melibatkan kecocokan, logika dan penalaran deduktif. Contoh : *Tetris*.

e) *Simulation*

Simulation adalah *game* yang membuat pemain melakukan simulasi dari keadaan nyata. Untuk *game* simulasi dibagi menjadi beberapa kategori :

a) Simulasi Manusia : Simulasi yang memperagakan kehidupan manusia.

Contoh : *SIMS*

- b) Simulasi Kendaraan : Simulasi yang memperagakan kendaraan.
Contoh : *Microsoft Airlight, Euro Truck Simulator*, dll.
- c) *Board & Card Game* : Simulasi permainan kartu dan papan tanpa judi.
Contoh : *Solitaire, Chess*.
- d) *Gamling* : Simulasi permainan judi. Contoh : *Poker, Black Jack*, dan perjudian mesin slot.
- e) Simulasi lainnya : permainan simulasi yang tidak termasuk dalam penjelasan di atas. Contoh : *Sim City, Transport Tycoon, Champhionship Manager*, dll.

f) *Strategy*

Strategy adalah jenis *game* yang mengandalkan penalaran dan pemecahan masalah. *Game* strategi ini dibagi menjadi 2 kategori, yaitu :

1. *Real Time Strategy* (RTS) : merupakan *game* strategi yang menggerakkan beberapa karakter untuk melakukan suatu aksi tanpa menunggu giliran dari pemain lain, biasanya *game* strategi berbasis peperangan. Contoh : *Age of Empire, Warcraft*, dll.
2. Strategi lainnya : merupakan *game* strategi yang dimainkan dengan menunggu giliran pemain lain. Contoh : *Chess*

g) *Sport*

Sport adalah *game* yang berbasis dari dunia olahraga. Jenis *game* ini dibagi menjadi beberapa jenis, seperti :

1. *Sport general* : merupakan *game* olahraga yang melibatkan pengontrol gerak interaktif. Contoh : *Tennis Sega, Golf*, dll
2. *Racing* : merupakan *game* yang berbasis pada balap. Contoh : *Need For Speed, Downhill, Moto GP, F1*, Dll.

3. *Sport Other* : semua permainan olahraga lainnya, sebagian besar simulasi olahraga tim yang realistis. Contoh : *Pro Evolution Soccer, NBA 2k, Madden NFL*, dll.

h) *Rhythm*

Permainan musik dan dansa sering melibatkan pengontrol unik yang mirip dengan gitar atau *dance pad*.

i) *Platformer*

Game yang membutuhkan gerakan dan lompatan yang presisi. Contoh : *Super Mario*.

Namun dalam satu *game* dapat memuat beberapa kategori *game* atau gabungan dari beberapa jenis game. Contoh : *Action Adventure, MMORPG, Simulation & Strategy, Sport & Simulation*, dll. Dalam dunia *e-Sport* sendiri hanya ada beberapa jenis *game* saja yang sudah diperlombakan dalam turnamen *e-Sport* seperti *RTS, shooting, fighting, dan sport* (Fanjaya, 2015).

2.1.3 Persepsi

Persepsi adalah kegiatan menyortir, menginterpretasikan, menganalisis, dan mengintegrasikan rangsang yang dibawa oleh organ indra dan otak (Feldman, 2012: 119).

Persepsi merupakan interpretasi dari informasi yang sudah diretina oleh sensasi (Kalat, 2014:102).

Persepsi adalah proses mengorganisasi dan menginterpretasikan informasi sensoris agar informasi tersebut menjadi bermakna (King, 2016:130).

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah proses mengorganisasi seperti menyortir, menginterpretasikan, menganalisis, dan mengintegrasikan rangsang yang dibawa oleh sistem saraf dan menginterpretasikan informasi tersebut menjadi bermakna.

2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Menurut Toha dalam (Arifin et al., 2017) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah sebagai berikut:

- a) Faktor internal: perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi.
- b) Faktor eksternal: latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidak asingan suatu objek.

Sedangkan menurut Sarlito W. Sarwono dalam (Listyana & Hartono, 2015) faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang yaitu:

- a) Perhatian, biasanya tidak menangkap seluruh rangsang yang ada disekitar kita sekaligus, tetapi memfokuskan perhatian pada satu atau dua objek saja. Perbedaan fokus perhatian antara satu dengan orang lain akan menyebabkan perbedaan persepsi.
- b) Kesiapan mental seseorang terhadap rangsangan yang akan timbul.
- c) Kebutuhan merupakan kebutuhan sesaat maupun menetap pada diri individu akan mempengaruhi persepsi orang tersebut. Kebutuhan yang berbeda akan menyebabkan persepsi bagi tiap individu.
- d) Sistem nilai, yaitu sistem nilai yang berlaku dalam suatu masyarakat juga berpengaruh pula terhadap persepsi.
- e) Tipe kepribadian, yaitu dimana pola kepribadian yang dimiliki oleh individu akan menghasilkan persepsi yang berbeda. Sehubungan dengan itu maka proses terbentuknya persepsi dipengaruhi oleh diri seseorang persepsi

antara satu orang dengan yang lain itu berbeda atau juga antara satu kelompok dengan kelompok lain.

2.1.5 Persepsi Masyarakat

Berdasarkan (Manurung, 2018) persepsi masyarakat sebagai proses dimana individu-individu yang tergabung dalam kelompok dan tinggal bersama dalam suatu wilayah tertentu memberikan tanggapan terhadap fenomena-fenomena sosial yang terjadi dan dianggap menarik dari tempat tinggal mereka. Ada 3 faktor yang mempengaruhi persepsi masyarakat, yaitu:

1. Pelaku persepsi, Bila seseorang memandang suatu objek dan mencoba menafsirkan apa yang dilihatnya dan penafsiran itu sangat dipengaruhi oleh karakteristik pribadi dan pelaku persepsi individu.
2. Target atau objek, Karakteristik-karakteristik dan target yang diamati dapat mempengaruhi apa yang dipersepsikan, hubungan suatu target dengan latar belakangnya mempengaruhi persepsi seperti kecenderungan kita mengelompokkan benda-benda berdekatan atau yang mirip.
3. Situasi, dalam hal ini penting untuk melihat konteks objek atau peristiwa sebab unsur-unsur lingkungan sekitar mempengaruhi sekitar kita.

2.1.6 Indikator Persepsi

Menurut Bimo Walgito dalam (Adhitama, 2016), persepsi memiliki indikator-indikator sebagai berikut:

- a) Penyerapan terhadap rangsang atau objek dari luar individu. Rangsang atau objek diterima dan diserap oleh panca indra sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Hasil penyerapan oleh panca indra tersebut akan memberikan gambaran, tanggapan, atau kesan didalam otak.
- b) Pengertian atau pemahaman terhadap objek. Setelah terjadi gambaran-gambaran didalam otak, maka gambaran tersebut diorganisir,

digolongkan, dan diinterpretasikan sehingga terbentuk pengertian atau pemahaman terhadap suatu objek.

- c) Penilaian atau evaluasi individu terhadap objek. Setelah terbentuk pengertian atau pemahaman, selanjutnya terbentuk penilaian dari individu. Individu membandingkan pemahaman yang baru diperoleh dengan kriteria atau norma yang dimiliki individu secara subjektif. Penilaian individu berbeda-beda meskipun objeknya sama. Oleh karena itu persepsi bersifat individual.

Sedangkan menurut Hamka dalam (Herinda, 2017) indikator persepsi dibagi menjadi 2 macam, yaitu:

- a) Menyerap, yaitu stimulus yang berada di luar individu diserap melalui indera, masuk ke dalam otak, mendapat tempat, disitu terjadi proses analisis, diklarifikasi dan diorganisir dengan pengalaman-pengalaman individu yang telah dimiliki sebelumnya. Karena itu penyerapan bersifat individual dan berbeda satu sama lain meskipun stimulus yang diserap sama.
- b) Mengerti atau memahami, yaitu indikator adanya persepsi sebagai hasil proses klarifikasi dan organisasi. Tahap ini terjadi dalam proses psikis. Hasil analisis berupa pengertian atau pemahaman. Pengertian atau pemahaman tersebut juga bersifat subjektif, berbeda-beda bagi setiap individu.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator persepsi dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Penyerapan, merupakan proses penerimaan rangsang atau stimulus dari luar individu yang diserap oleh panca indera yang kemudian akan memberikan gambaran, tanggapan, atau kesan dalam otak.

- b) Pengertian atau pemahaman, merupakan proses organisir, penggolongan, dan interpretasi dari gambaran-gambaran yang sudah disimpan sehingga membentuk pengertian atau pemahaman terhadap suatu objek.
- c) Penilaian atau evaluasi, merupakan proses membandingkan pemahaman yang baru didapatkan dengan pengalaman-pengalaman individu yang sudah pernah dialami sebelumnya. Persepsi bersifat individu, oleh karena itu hasil dari persepsi akan berbeda-beda bagi setiap individu meskipun memiliki objek yang sama.

2.2. Kerangka Berpikir

Pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi sudah mempengaruhi kehidupan masyarakat berbagai macam bidang salah satunya yaitu bidang olahraga. Dengan adanya kemajuan teknologi digital di bidang olahraga, selain dapat membantu masyarakat juga sudah memunculkan jenis olahraga baru yaitu *e-Sport*. *E-Sport* merupakan kegiatan olahraga yang menggunakan teknologi elektronik dalam bentuk *game* untuk mengembangkan dan melatih mental atau fisik untuk kontes ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas pada aktivitas fisik. *E-Sport* merupakan jenis olahraga baru yang sudah diakui dan sudah terdapat banyak kejuaraan nasional maupun kejuaraan internasional.

Persepsi adalah proses mengorganisasi seperti menyortir, menginterpretasikan, menganalisis, dan mengintegrasikan rangsang yang dibawa oleh sistem saraf dan menginterpretasikan informasi tersebut menjadi bermakna. Setiap individu memiliki persepsi yang berbeda-beda meskipun objeknya sama, tergantung dari seberapa banyak informasi yang didapat oleh individu tersebut. Persepsi masyarakat terhadap *e-Sport* dalam proses evaluasi dapat memberikan penilaian yang bersifat positif atau negatif.

Masih ada perdebatan apakah *e-Sport* memenuhi kriteria dan dalam batas-batas olahraga (Hilvoorde & Pot, 2016). Berdasarkan Jonasson dalam (Pizzo et al., 2018) Secara khusus, aspek kritis dari perdebatan berpusat pada persepsi kurangnya keterampilan fisik dalam *e-Sport*.

Hasil pemaparan di atas, peneliti ingin mengetahui persepsi masyarakat terhadap *e-Sport* di Jawa Tengah. Survey persepsi masyarakat di Jawa Tengah merupakan metode atau cara untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap *e-Sport* di Jawa Tengah.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis metode dalam penelitian ini adalah metode survei, digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam mengumpulkan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, tes, wawancara terstruktur dan sebagainya (Sugiyono, 2016:6). Metode yang digunakan yaitu survei dengan memberikan kuisisioner karena tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana persepsi masyarakat Jawa Tengah tentang *e-Sport*.

Sedangkan desain penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu dalam skala yang besar, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara acak atau *random*, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif/statistik (Sugiyono 2016:14).

3.2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu Variabel Independen dan Variabel Dependen (Sugiyono, 2016:39).

1. Variabel Independen dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas (independen) dalam penelitian adalah persepsi masyarakat.

2. Variabel Dependen dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (dependen) adalah *e-Sport*.

3.3. Populasi , Sampel dan Teknik Penarikan Sampel

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat Jawa Tengah. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan yaitu masyarakat eks Karesidenan di Jawa Tengah.

Teknik penarikan sampel pada penelitian ini menggunakan yaitu *Simple Random Sampling* adalah cara pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2016:218). Peneliti melakukan pengambilan sampel yaitu masyarakat Jawa Tengah sebanyak 500 sampel dengan usia diatas 18 tahun.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode survei, dengan memberikan kuisisioner kepada responden. Kuisisioner merupakan daftar pertanyaan yang sudah tersusun, dimana responen tinggal memberikan jawaban atau dengan memberikan tanda-tanda tertentu.

Kuisisioner dalam penelitian berisi pertanyaan untuk memperoleh suatu data mengenai persepsi masyarakat Jawa Tengah tentang *e-Sport*.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2016). Instrumen pengumpulan data disini menggunakan kuesioner, dan diukur dengan menggunakan skala *Likert*. Berikut hasil uji validitas dan reliabilitas instrument penelitian yang didapatkan dari 30 responden uji coba sampel:

a. Uji Validitas Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto dalam (Adhitama, 2016), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila mempunyai validitas yang tinggi, artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur, sebaliknya instrumen dikatakan kurang valid dan sah apabila mempunyai validitas yang rendah. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan analisis butir, dimana untuk menguji validitas setiap butir, maka skor-skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total.

Perhitungan validitas dilakukan dengan rumus Product Moment dari Karl Pearson, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\} \{n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara x dan y

N : Jumlah Sampel

X : Skor item

Y : Skor total

$\sum X$: Jumlah skor item

$\sum Y$: Jumlah skor total

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor total

Setelah mendapatkan nilai r dari perhitungan yang dibantu dengan program SPSS, selanjutnya dibandingkan dengan r yang ada pada tabel r (r tabel = 0,361). Butir soal yang memiliki nilai $r > 0,361$ maka dinyatakan butir pernyataan

tersebut valid dan apabila butir soal yang memiliki nilai $r < 0,361$ maka dinyatakan butir pernyataan tersebut tidak valid. Dari 18 butir pernyataan dinyatakan 16 valid karena butir pernyataan mendapatkan nilai r hitung $> 0,361$, sedangkan 2 pertanyaan dinyatakan tidak valid pada pertanyaan nomor 13 dan 15. Berikut ini tabel hasil pengujian validitas instrumen:

Tabel 3.1 Hasil Pengujian Validitas Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Nomor Pertanyaan	Butir Gugur	Butir Valid
Persepsi masyarakat terhadap <i>e-Sport</i> di Jawa Tengah	Penyerapan : Pengetahuan masyarakat terhadap <i>e-Sport</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6	-	6 Butir
	Pengertian atau pemahaman : Pemahaman dan aktifitas masyarakat dalam <i>e-Sport</i>	7, 8, 9, 10, 11, 12	-	6 Butir
	Penilaian atau evaluasi : Penilaian masyarakat terhadap <i>e-Sport</i>	13, 14, 15, 16, 17, 18	2 Butir	4 Butir
Total Pertanyaan				16

Berdasarkan tabel diatas pada indikator pengetahuan masyarakat terhadap *e-Sport* dengan nomor pertanyaan 1, 2, 3, 4, 5, dan 6 sudah dinyatakan valid, pada indikator pemahaman dan aktifitas masyarakat dalam *e-Sport* dengan nomor pertanyaan 7, 8, 9, 10, 11, dan 12 juga dinyatakan valid, sedangkan pada indikator penilaian masyarakat terhadap *e-Sport* dengan nomor pertanyaan 14,

16, 17, dan 18 dinyatakan valid, namun pada nomor pertanyaan 13 dan 15 tidak valid sehingga pada nomor pertanyaan 13 dan 15 tidak digunakan dalam pengambilan data penelitian.

b. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus Cronbach Alpha, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pernyataan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: Jumlahnya varians butir

σ_b^2 : Varians total

Untuk menginterpretasikan koefisien Alpha digunakan kategori menurut Suharsimi Arikunto dalam (Adhitama, 2016) sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kategori Koefisien Alpha

Kategori	Keterangan
Antara 0,000 – 0,199	Sangat Rendah
Antara 0,200 – 0,339	Rendah
Antara 0,400 – 0,559	Sedang
Antara 0,600 – 0,779	Tinggi
Antara 0,800 – 1,000	Sangat Tinggi

Berikut ini tabel hasil uji reliabilitas instrumen:

Tabel 3.3 Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen Penelitian
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.886	16

Hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini menduduki kategori sangat tinggi karena $r = 0,886$. Uji instrumen ini dilakukan pada 30 responden di luar sampel yang digunakan sebagai penelitian. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, instrumen tersebut layak digunakan untuk pengambilan data penelitian.

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Analisa statistik deskriptif berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum. Teknik analisa statistika deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui perhitungan mean atau rata-rata (M), median (Me), modus (Mo), dan standar deviasi (SD). Untuk penentuan kedudukan dengan perhitungan Rata-rata Ideal dan Standar Deviasi dapat dihitung dengan acuan norma sebagai berikut:

$$\begin{aligned} M_i &= \frac{1}{2} (ST + SR) \\ S_{di} &= \frac{1}{6} (ST - SR) \end{aligned}$$

Keterangan:

M_i : Mean (Rerata Ideal)

S_{di} : Standar Deviasi Ideal

ST : Skor Tertinggi

SR : Skor Terendah

(Sumber: Saifuddin Azwar dalam Adhitama, 2016)

Dengan hasil perhitungan M_i dan S_{di} tersebut dikategorikan kecenderungan variabel persepsi masyarakat terhadap *e-Sport* di Jawa Tengah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Konversi Skor Menjadi Kategori Kecenderungan Variabel

No	Kategori Persepsi	Skor (X)
1	Sangat Baik	$X > M_i + S_{di}$
2	Baik	$M_i < X \leq M_i + S_{di}$
3	Buruk	$M_i - S_{di} < X \leq M_i$
4	Sangat Buruk	$X \leq M_i - S_{di}$

(Sumber : Mardapi dalam Adhitama, 2016)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL

4.1.1 Gambaran Umum Penelitian

Penelitian yang berjudul “Persepsi Masyarakat Terhadap *E-Sport* di Jawa Tengah” telah dilaksanakan bulan Februari – Maret 2020. Uji coba kuesioner dilakukan pada tanggal 24 Februari yang diambil dari masyarakat Jawa Tengah di eks karesidenan Pekalongan sebanyak 30 responden, dan pengambilan sampel dilakukan mulai tanggal 29 Februari yang diambil dari masyarakat di 6 eks karesidenan di Jawa Tengah yang berjumlah 500 responden.

4.1.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian

Responden yang dipilih sebagai sampel yaitu warga Jawa Tengah sebanyak 500 responden yang diambil dari 6 Karesidenan di Jawa Tengah yaitu Karesidenan Banyumas, Karesidenan Kedu, Karesidenan Pati, Karesidenan Pekalongan, Karesidenan Semarang, dan Karesidenan Surakarta. Karakteristik responden penelitian mencakup umur, jenis kelamin, wilayah Karesidenan yang ditinggali, dan persepsi masyarakat Jawa Tengah, sedangkan data disajikan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil analisis penelitian dari data yang didapatkan diperoleh skor terendah (minimum) =16, skor tertinggi (maksimum) = 64, rata-rata (mean) = 40, dan standar defiasi (SD) = 8. Data tersebut diklasifikasikan dalam empat kategori yaitu sangat baik, baik, buruk, dan sangat buruk. Berikut ini distribusi frekuensi disajikan dalam statistik deskriptif hasil jawaban responden:

a. Persepsi masyarakat Jawa Tengah berdasarkan kategori umur

Umur responden dikelompokkan menjadi 4 kategori, yaitu kategori 1 umur 18-27 tahun, kategori 2 umur 28-37 tahun, kategori 3 umur 38-47 tahun, dan kategori 4 umur lebih dari 47 tahun. Berikut tabel distribusi frekuensi persepsi masyarakat Jawa Tengah kategori umur :

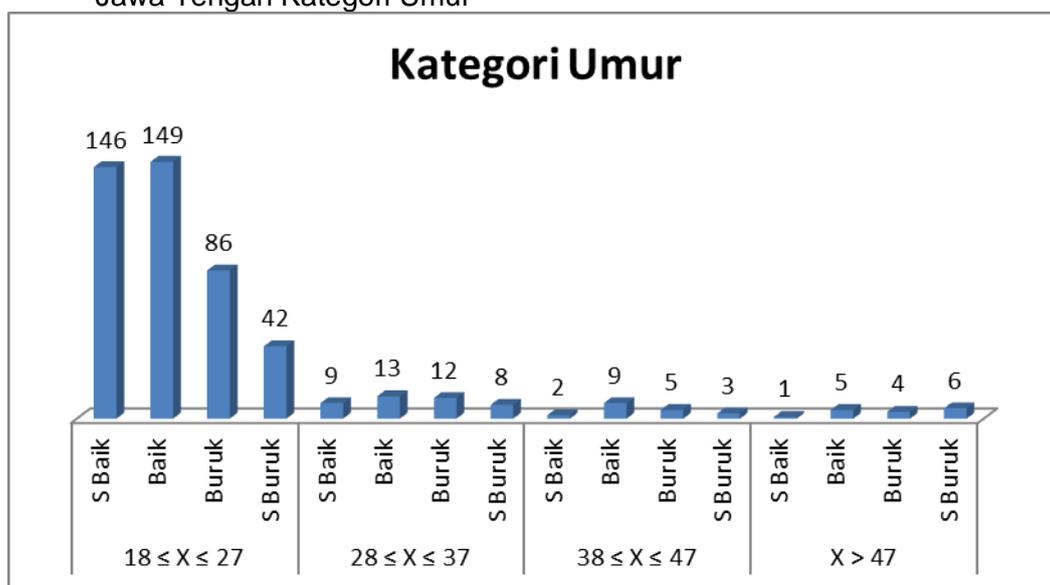
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Persepsi Masyarakat Jawa Tengah Kategori umur.

No	Kategori Usia	Kategori Persepsi	Frekuensi	Prosentase
1	$18 \leq X \leq 27$	S Baik	146	29.2%
		Baik	149	29.8%
		Buruk	86	17.2%
		S Buruk	42	8.4%
2	$28 \leq X \leq 37$	S Baik	9	1.8%
		Baik	13	2.6%
		Buruk	12	2.4%
		S Buruk	8	1.6%
3	$38 \leq X \leq 47$	S Baik	2	0.4%
		Baik	9	1.8%
		Buruk	5	1.0%
		S Buruk	3	0.6%
4	$X > 47$	S Baik	1	0.2%
		Baik	5	1.0%
		Buruk	4	0.8%
		S Buruk	6	1.2%
Jumlah			500	100.0%

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa persepsi masyarakat Jawa Tengah terhadap e-Sport dalam kategori 1 sebanyak 146 responden (29,2%) mempunyai persepsi yang sangat baik, 149 responden (29,8%)

mempunyai persepsi yang baik, 86 responden (17,2%) mempunyai persepsi yang buruk, dan 42 responden (8,4%) mempunyai persepsi yang sangat buruk, dalam kategori 2 sebanyak 9 responden (1,8%) mempunyai persepsi yang sangat baik, 13 responden (2,6%) mempunyai persepsi yang baik, 12 responden (2,4%) mempunyai persepsi yang buruk, dan 8 responden (1,6%) mempunyai persepsi yang sangat buruk, dalam kategori 3 sebanyak 2 responden (0,4%) mempunyai persepsi yang sangat baik, 9 responden (1,8%) mempunyai persepsi yang baik, 5 responden (1,0%) mempunyai persepsi yang buruk, dan 3 responden (0,6%) mempunyai persepsi yang sangat buruk, sedangkan dalam kategori 4 sebanyak 1 responden (0,2%) mempunyai persepsi yang sangat baik, 5 responden (1,0%) mempunyai persepsi yang baik, 4 responden (0,8%) mempunyai persepsi yang buruk, dan 6 responden (1,2%) mempunyai persepsi yang sangat buruk. Adapun jika digambarkan dalam bentuk diagram batang hasil penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 4.1 Diagram Batang Persepsi Masyarakat Terhadap *e-Sport* di Jawa Tengah Kategori Umur



- b. Persepsi masyarakat Jawa Tengah terhadap *e-Sport* berdasarkan jenis kelamin

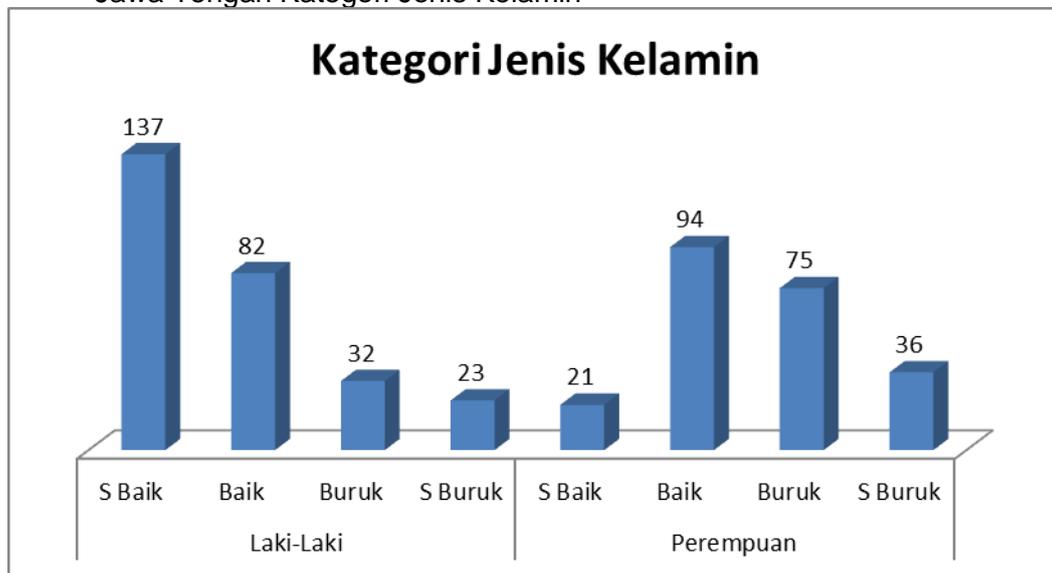
Jenis kelamin responden dibagi menjadi 2 kategori, yaitu laki-laki sebanyak 274 responden dan perempuan sebanyak 226 responden. Berikut tabel distribusi frekuensi persepsi masyarakat Jawa Tengah kategori jenis kelamin:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Persepsi Masyarakat Jawa Tengah Kategori Jenis Kelamin.

No	Jenis Kelamin	Kategori Persepsi	Frekuensi	Prosentase
1	Laki-Laki	S Baik	137	27.4%
		Baik	82	16.4%
		Buruk	32	6.4%
		S Buruk	23	4.6%
2	Perempuan	S Baik	21	4.2%
		Baik	94	18.8%
		Buruk	75	15.0%
		S Buruk	36	7.2%
Total			500	100.0%

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa persepsi masyarakat Jawa Tengah terhadap *e-Sport* untuk responden dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 137 responden (27,4%) mempunyai persepsi yang sangat baik, 82 responden (16,4%) mempunyai persepsi yang baik, sebanyak 32 responden (6,4%) memiliki persepsi yang buruk, dan 23 responden (4,6%) mempunyai persepsi yang sangat buruk, sedangkan responden dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 21 responden (4,2%) mempunyai persepsi yang sangat baik, 94 responden (18,8%) mempunyai persepsi yang baik, 75 responden (15,0) mempunyai persepsi yang buruk, dan 36 responden (7,2%) mempunyai persepsi yang sangat buruk. Adapun jika digambarkan dalam bentuk diagram batang hasil penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 4.2 Diagram Batang Persepsi Masyarakat Terhadap e-Sport di Jawa Tengah Kategori Jenis Kelamin



c. Persepsi masyarakat berdasarkan wilayah Karesidenan yang ditinggali

Wilayah tempat tinggal responden dibagi menjadi 6 eks Karesidenan yang ada di Jawa Tengah yaitu eks Karesidenan Banyumas sebanyak 40 responden, eks Karesidenan Kedu 43 responden, eks Karesidenan Pati 51 responden, eks Karesidenan Pekalongan 227 responden, eks Karesidenan Semarang 92 responden, eks Karesidenan Surakarta 47 responden. Berikut tabel distribusi frekuensi persepsi masyarakat Jawa Tengah berdasarkan wilayah Karesidenan:

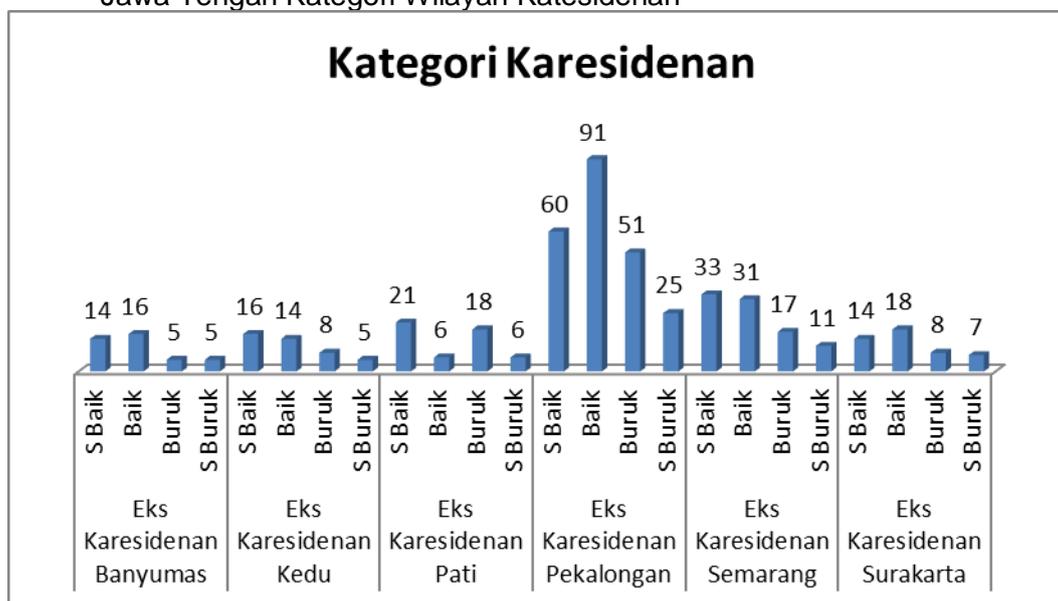
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Persepsi Masyarakat Jawa Tengah Kategori Wilayah Karesidenan.

No	Wilayah Karesidenan	Kategori Persepsi	Frekuensi	Prosentase
1	Eks Karesidenan Banyumas	S Baik	14	2.8%
		Baik	16	3.2%
		Buruk	5	1.0%
		S Buruk	5	1.0%
2	Eks Karesidenan Kedu	S Baik	16	3.2%
		Baik	14	2.8%
		Buruk	8	1.6%
		S Buruk	5	1.0%
3	Eks Karesidenan Pati	S Baik	21	4.2%
		Baik	6	1.2%
		Buruk	18	3.6%
		S Buruk	6	1.2%
4	Eks Karesidenan Pekalongan	S Baik	60	12.0%
		Baik	91	18.2%
		Buruk	51	10.2%
		S Buruk	25	5.0%
5	Eks Karesidenan Semarang	S Baik	33	6.6%
		Baik	31	6.2%
		Buruk	17	3.4%
		S Buruk	11	2.2%
6	Eks Karesidenan Surakarta	S Baik	14	2.8%
		Baik	18	3.6%
		Buruk	8	1.6%
		S Buruk	7	1.4%
Total			500	100.0%

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa persepsi masyarakat Jawa Tengah terhadap *e-Sport* untuk responden yang bertempat tinggal di wilayah eks Karesidenan Banyumas sebanyak 14 responden (2,8%) mempunyai persepsi yang sangat baik, 16 responden (3,2%) mempunyai persepsi yang baik, sebanyak 5 responden (1%) memiliki persepsi yang buruk, dan 5 responden (1%) mempunyai persepsi yang sangat buruk, untuk responden yang bertempat tinggal di wilayah Karesidenan Kedu sebanyak 16 responden (3,2%) mempunyai persepsi yang sangat baik, 14 responden (2,8%) mempunyai persepsi yang baik,

sebanyak 8 responden (1,6%) memiliki persepsi yang buruk, dan 5 responden (1%) mempunyai persepsi yang sangat buruk, untuk responden yang bertempat tinggal di wilayah Karesidenan Pati sebanyak 21 responden (4,2%) mempunyai persepsi yang sangat baik, 6 responden (1,2%) mempunyai persepsi yang baik, sebanyak 18 responden (3,6%) memiliki persepsi yang buruk, dan 6 responden (1,2%) mempunyai persepsi yang sangat buruk, untuk responden yang bertempat tinggal di wilayah Karesidenan Pekalongan sebanyak 60 responden (12%) mempunyai persepsi yang sangat baik, 91 responden (18,2%) mempunyai persepsi yang baik, sebanyak 51 responden (10,2%) memiliki persepsi yang buruk, dan 25 responden (5%) mempunyai persepsi yang sangat buruk, untuk responden yang bertempat tinggal di wilayah Karesidenan Semarang sebanyak 33 responden (6,6%) mempunyai persepsi yang sangat baik, 31 responden (6,2%) mempunyai persepsi yang baik, sebanyak 17 responden (3,4%) memiliki persepsi yang buruk, dan 11 responden (2,2%) mempunyai persepsi yang sangat buruk, dan untuk responden yang bertempat tinggal di wilayah Karesidenan Surakarta sebanyak 14 responden (2,8%) mempunyai persepsi yang sangat baik, 18 responden (3,6%) mempunyai persepsi yang baik, sebanyak 8 responden (1,6%) memiliki persepsi yang buruk, dan 7 responden (1,4%) mempunyai persepsi yang sangat buruk. Adapun jika digambarkan dalam bentuk diagram batang hasil penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 4.3 Diagram Batang Persepsi Masyarakat Terhadap *e-Sport* di Jawa Tengah Kategori Wilayah Karesidenan



d. Persepsi masyarakat di Jawa Tengah

Persepsi masyarakat terhadap *e-Sport* di Jawa Tengah memiliki tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

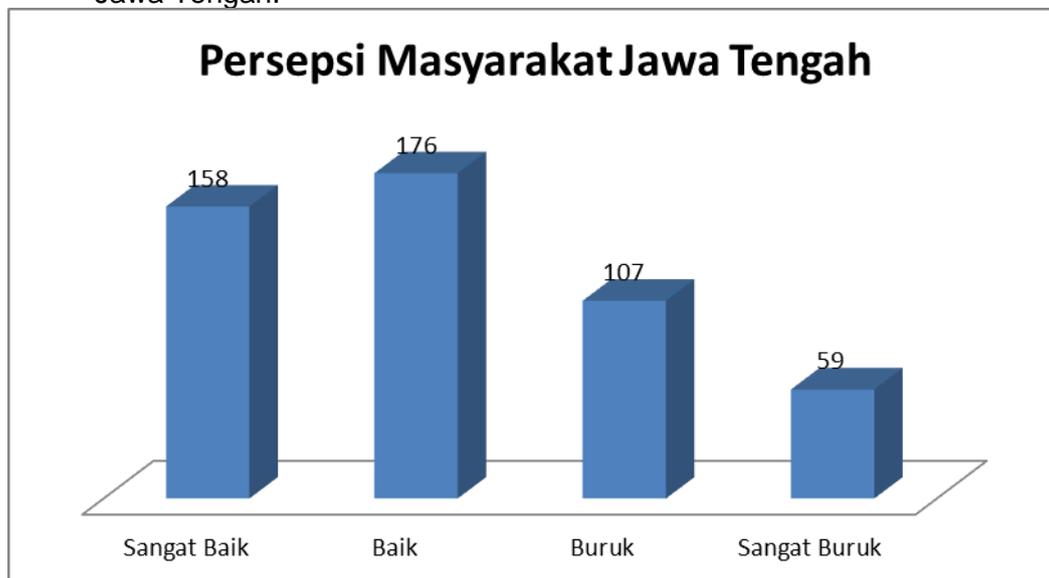
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Persepsi Masyarakat Terhadap *e-Sport* di Jawa Tengah

No	Persepsi Masyarakat Jawa Tengah		
	Kategori Persepsi	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat Baik	158	31.6%
2	Baik	176	35.2%
3	Buruk	107	21.4%
4	Sangat Buruk	59	11.8%
Total		500	100.0%

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa persepsi masyarakat Jawa Tengah terhadap *e-Sport* untuk responden yang memiliki persepsi yang sangat baik sebanyak 158 responden (31,6%), terdapat 176 responden (35,2%) mempunyai persepsi yang baik, sebanyak 107 responden (21,4%) memiliki persepsi yang buruk, dan 59 responden (11,8%) mempunyai persepsi yang

sangat buruk. Adapun jika digambarkan dalam bentuk diagram batang hasil penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 4.4 Diagram Batang Persepsi Masyarakat Terhadap *e-Sport* di Jawa Tengah.



4.2. PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang persepsi masyarakat terhadap *e-Sport* di Jawa Tengah. Persepsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah indikator penyerapan yang meliputi pengetahuan masyarakat tentang *e-Sport*, indikator pengertian atau pemahaman yang meliputi pemahaman dan aktifitas masyarakat yang berkaitan dengan *e-Sport*, dan indikator penilaian atau evaluasi yang meliputi penilaian masyarakat terhadap *e-Sport*.

Berdasarkan data pada hasil penelitian di kategori usia peneliti menemukan bahwa pada usia 18-27 tahun memiliki persepsi yang baik, hal ini terjadi karena responden pada tahap dewasa awal lebih memilih berinteraksi dengan teman atau bertemu melalui *game online* (Setiaji & Viirlia, 2016). Begitu pula pada usia 28-47 tahun yang memiliki persepsi yang baik seperti yang dijelaskan oleh *Entertainment Software Association* dalam (Bányai et al., 2019) bermain video game memang menjadi salah satu kegiatan rekreasi yang paling

digemari, bukan hanya sekedar di antara anak-anak dan remaja, tetapi juga di antara orang dewasa juga. Sedangkan pada responden dengan usia diatas 47 tahun memiliki persepsi yang sangat buruk, hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan dan pemahaman terhadap perkembangan *e-Sport*. Sebagai orangtua yang khawatir terhadap dampak negatif dari bermain *game*, berikut dampak negatif menurut (Syahrani, 2015) anak menjadi sulit disuruh oleh orang tua ketika sedang bermain *game*, anak menjadi lupa waktu saat bermain *game*, anak pernah bolos untuk pergi bermain *game online*, anak menjadi kurang bergaul dengan teman-temannya dan lebih aktif dengan teman dunia maya dalam bermain game online. Meskipun memiliki dampak negatif namun bermain *game online* juga memiliki manfaat antara lain anak mendapatkan pengetahuan tentang teknologi dan internet dengan internet dengan lebih baik, paham dan dapat mengerti serta mengartikan bahasa inggris yang terdapat pada *game online* dan internet.

Pada kategori jenis kelamin, responden dengan jenis kelamin laki-laki memiliki persepsi yang sangat baik, sedangkan responden perempuan memiliki persepsi yang baik, seperti yang dijelaskan oleh Cole & Griffiths, hal ini terjadi karena secara umum laki-laki memiliki keinginan kompetitif yang lebih kuat dibandingkan perempuan, dan laki-laki cenderung mengambil resiko lebih tinggi untuk mengalami kecanduan bermain *game* dibandingkan dengan perempuan menurut Haugle & Gentile dalam (Setiaji & Viirlia, 2016).

Sedangkan berdasarkan data keseluruhan di Jawa Tengah, mayoritas responden memiliki persepsi yang baik, ini terjadi karena perkembangan *e-Sport* di Indonesia sudah bisa dikatakan cukup baik, hal ini sejalan dengan yang dikatakan Wiguna dalam (Hidayat et al., 2020) yang mengatakan *e-Sport* di Indonesia sudah terbilang cukup berkembang sebagaimana dibuktikan dengan

adanya beberapa turnamen berskala nasional yang diadakan di berbagai tempat dan pengakuan terhadap *Indonesian e-Sport Association* (leSPA) sebagai penyelenggara *e-Sport* Indonesia. Untuk perkembangan *e-Sport* di Jawa Tengah sendiri juga sudah terbilang baik, leSPA provinsi Jawa Tengah sudah bekerjasama dengan Universitas Dian Nuswantoro membuat program studi *e-Sport* yang sudah dimulai sejak tahun ajaran 2018/2019, dalam prodi tersebut memiliki 2 cabang utama yaitu *Defense Of The Ancient 2 (DOTA 2)* dan *Counter Strike : Global Offensive (CS:GO)* dan juga terdapat beberapa cabang sekunder seperti *Mobile Legend* dan *Point Blank* (Faherty, 2018).

4.3. KETERBATASAN PENELITIAN

Peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan disini antara lain:

1. Persepsi masyarakat terhadap *e-Sport* di Jawa tengah dapat diteliti dengan memberikan hubungan antar beberapa variabel, namun peneliti hanya memberikan penjelasannya saja dengan membagi menjadi beberapa kategori.
2. Tidak seimbang jumlah responden di setiap karesidenan, hal ini terjadi karena peneliti menyebarkan kuesioner melalui aplikasi *messenger* seperti *Whatsapp*.
3. Sedikitnya responden dengan usia diatas 27 tahun, karena jarang ada responden yang mau mengisi kuesioner dengan menggunakan media elektronik.
4. Keterbatasan peneliti yang meliputi pengalaman, pengetahuan, tenaga, dan waktu.

5. Penelitian dilakukan dimasa pandemik *COVID-19*, sehingga menghambat peneliti dalam pengumpulan data dan proses pengerjaan skripsi.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Simpulan penelitian ini berdasarkan data hasil penelitian pada masyarakat Jawa Tengah dapat disimpulkan bahwa mayoritas masyarakat Jawa Tengah mempunyai persepsi yang baik terhadap *e-Sport* di Jawa Tengah. Hal ini dapat dilihat pada data keseluruhan dari 500 responden terdapat 176 responden (35,2%) mempunyai persepsi yang baik merupakan presentase tertinggi dibandingkan dengan kategori persepsi sangat baik dengan 158 responden (31,6%), pada kategori persepsi buruk sebanyak 107 responden (21,4%), sedangkan pada kategori persepsi sangat buruk hanya 59 responden (11,8%).

5.2. Saran

Peneliti memberikan beberapa saran berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Sebaiknya untuk meningkatkan persepsi positif pada masyarakat terhadap aktifitas *e-Sport* maka IeSPA perlu melakukan sosialisasi kepada masyarakat dan memberikan fasilitas yang memadai bagi para pemain/atlet *e-Sport* khususnya di Jawa Tengah, sehingga masyarakat Jawa Tengah dapat memahami tujuan dan manfaat dari *e-Sport*.
2. Media perlu mempublikasikan prestasi yang didapatkan oleh atlet-atlet *e-Sport* Indonesia melalui media cetak ataupun media elektronik, sehingga dapat meningkatkan persepsi positif pada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- About IeSPA. Online at <http://www.iespa.or.id/index.php/about-us> (accessed 25/07/19).
- Adhitama, S. W. (2016). *Persepsi Siswa Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Aktivitas Air Di SMP Negeri 2 Klaten*.
- Arifin, H. S., Fuady, I., & Kuswarno, E. (2017). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Mahasiswa terhadap Keberadaan Perda Syariah di Kota Serang. In *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik* (Vol. 21, Issue 1, pp. 88–101).
- 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>
- Budipermana, C. W., Rifan, Y., & Roesmanto, T. (2012). *Semarang Electronic Trade Center*. 1(2), 313–322.
- Elliott, L., Golub, A., Ream, G., & Dunlap, E. (2012). Video game genre as a predictor of problem use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 155–161. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0387>
- Faherty, F. R. (2018). *Strategi IESPA (Indonesia E-Sports Association) Dalam Mengkampanyekan E-Sports Di Indonesia*. <https://doi.org/10.1051/matecconf/201712107005>
- Fanjaya, P. N. (2015). Perancangan Interior Pusat Informasi E-Sports Di Surabaya. *Jurnal Intra*, 3(1), 1–5.
- Grace, L. (2005). *Game Type and Game Genre*.
- Herinda, A. E. (2017). *Hubungan Persepsi Siswa Dan Sikap Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PKN Di SD Negeri Tegalrejo 2 Yogyakarta*. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.51.6.1173>
- Hidayat, D. N., Sugiharto, & Soenyoto, T. (2020). Cirebon Gaming Esport Club Management. *Journal of Physical Education and Sports*, 9(1), 39–43.
- Hilvoorde, I. van, & Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14–27. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1159246>
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Listyana, R., & Hartono, Y. (2015). Persepsi Dan Sikap Masyarakat Terhadap Penanggalan Jawa Dalam Penentuan Waktu Pernikahan (studi Kasus Desa Jonggrang Kecamatan Barat Kabupaten Magetan Tahun 2013). *Jurnal Agastya*, 5(1), 118–138.

- Manurung, J. (2018). *Persepsi Masyarakat Terhadap Pilkada (Studi Kasus : Masyarakat di Kelurahan Padang Matinggi Kec .*
- Musoleha, T., Hasanuddin, T., & Listiana, I. (2014). *Persepsi Masyarakat Terhadap Program Kemitraan Dan Bina Lingkungan (Pkbl) Ptpn Vii Unit Usaha Rejosari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. 2(4), 390–398.*
- Persada, Y. B. (2020). *Kajian Referensi E-Sport Dalam Ranah Olahraga. 68.*
- Pizzo, A. D., Baker, B. J., Na, S., Lee, M. A., Kim, D., & Funk, D. C. (2018). eSport vs. Sport: A comparison of spectator motives. *Sport Marketing Quarterly, 27(2), 108–123.*
- Setiaji, S., & Viirlia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa. *Jurnal Psikologi Psibernetika, 9(2), 93–101.*
- Syahrani, R. (2015). Perilaku Yang Ditimbulkan Dari Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 1 Palu. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling, 1(1), 84.*
- Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. *Ethics, 61(1), 69–73.* <https://doi.org/10.1086/290752>
- Waldi, A., & Irwan. (2018). *Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler Game Online E-Sports di SMA 1 PSKD Jakarta. 2(2), 92–101.*
- Widy, T. S. K., & Sulistyarto, S. (2016). Survei Tingkat Kebugaran Jasmani Pemain Bolavoli Putra U-16 Nanggala Surabaya. *Jurnal Kesehatan Olahraga, 6(2), 400–408.*

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Usulan Pembimbing



KEMENTERIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN

Gedung F1 Lt. 1, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024 8508068

Laman: <http://www.ikor.unnes.ac.id>, surel: prodiikorfikunnes@yahoo.com

Nomor : 206 / UN19 - 1 - C / TU . 11001 / 2019
Lamp. :
Hal : Usulan Pembimbing

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Semarang

Merujuk Keputusan Rektor Unnes Nomor 164/O/2004 tentang Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program S1 pasal 7 mengenai penentuan pembimbing, dengan ini saya usulkan

Nama : GUSTIANA MEGA ANGGITA, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP : 198808222015042003
Pangkat/Golongan : III/b
Jabatan Akademik : Asisten Ahli
Sebagai Dosen Pembimbing

Dalam penyusunan Skripsi/Tugas Akhir untuk mahasiswa

Nama : Muhammad Faridul Hukama
NIM : 6211415002
Program Studi : Ilmu Keolahragaan, S1
Topik : Pengaruh intensitas bermain Elektronik Sport terhadap tingkat kebugaran jasmani mahasiswa Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang

Untuk itu, mohon diterbitkan surat penetapannya.



Semarang, 13 Maret 2019
Ketua Jurusan

Drs. Said Junaidi, M. Keś.
NIP. 196907151994031001

Lampiran 2

SK Pembimbing Skripsi



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 4100/UN37.1.6/DK/2019**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2018/2019**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Ilmu Keolahragaan/Illmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Ilmu Keolahragaan/Illmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Ilmu Keolahragaan/Illmu Keolahragaan Tanggal 13 Maret 2019

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : GUSTIANA MEGA ANGGITA, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP : 198808222015042003
Pangkat/Golongan : III/b
Jabatan Akademik : Asisten Ahli
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : Muhammad Faridul Hukama
NIM : 6211415002
Jurusan/Prodi : Ilmu Keolahragaan/Illmu Keolahragaan
Topik : Pengaruh intensitas bermain Elektronik Sport terhadap tingkat kebugaran jasmani mahasiswa Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal



Prof. Dr. Tandyo Rahayu, M.Pd
NIP. 196103201984032001

6211415002

FM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 3

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung Dekanat FIK Kampus UNNES Sekaran Gunungpati Semarang 50229
 Telepon +6224-8508007, Faksimile +6224-8508007
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/2344/UN37.1.6/LT/2020
 Hal : Izin Penelitian

19 Februari 2020

Yth. Masyarakat Jawa Tengah
 Jawa Tengah

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Muhammad Faridul Hukama
 NIM : 6211415002
 Program Studi : Ilmu Keolahragaan, S1
 Semester : Gasal
 Tahun akademik : 2019/2020
 Judul : Persepsi Masyarakat Terhadap E-Sport di Jawa Tengah

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 24 Februari s.d 20 Maret 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
 Dekan FIK;
 Universitas Negeri Semarang



Lampiran 4

Pengesahan Angket

Keterangan:

- 1 = Tidak Relevan / Tidak Baik
- 2 = Kurang Relevan / Kurang Baik
- 3 = Cukup Relevan / Cukup Baik
- 4 = Relevan / Baik
- 5 = Sangat Relevan / Sangat Baik

Penilaian Umum

1. Mohon berikan penilaian bapak/ibu dengan cara melingkari angka dibawa ini

No	Instrumen Penyesuaian Sosial
1	Belum dapat digunakan
2	Dapat digunakan dengan revisi banyak
3	Dapat digunakan dengan revisi sedikit
4	Dapat digunakan tanpa revisi

2. Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Menyetujui

Validator



Dr. Said Junaidi, M. Kes.

NIP. 196907151994031001

Lampiran 5

Hasil Pengambilan Data

No	Wilayah Karesidenan Yang Ditinggali	Jenis Kelamin	Usia	Jumlah Nilai	Kategori
1	X Karesidenan Kedu	L	23	47	Baik
2	X Karesidenan Kedu	L	22	46	Baik
3	X Karesidenan Pati	L	21	53	Sangat Baik
4	X Karesidenan Kedu	L	22	46	Baik
5	X Karesidenan Banyumas	L	19	41	Baik
6	X Karesidenan Semarang	P	19	52	Sangat Baik
7	X Karesidenan Pati	L	22	61	Sangat Baik
8	X Karesidenan Pati	L	23	52	Sangat Baik
9	X Karesidenan Banyumas	P	22	41	Baik
10	X Karesidenan Pekalongan	P	19	46	Baik
11	X Karesidenan Semarang	L	19	57	Sangat Baik
12	X Karesidenan Kedu	L	24	52	Sangat Baik
13	X Karesidenan Banyumas	P	18	48	Baik
14	X Karesidenan Pekalongan	L	23	41	Baik
15	X Karesidenan Pekalongan	L	22	51	Sangat Baik
16	X Karesidenan Surakarta	L	23	53	Sangat Baik
17	X Karesidenan Surakarta	L	24	49	Sangat Baik
18	X Karesidenan Semarang	L	26	47	Baik
19	X Karesidenan Pekalongan	P	19	42	Baik
20	X Karesidenan Pekalongan	L	24	47	Baik
21	X Karesidenan Banyumas	L	23	59	Sangat Baik
22	X Karesidenan Banyumas	L	23	55	Sangat Baik
23	X Karesidenan Semarang	L	23	50	Sangat Baik
24	X Karesidenan Pekalongan	P	20	42	Baik
25	X Karesidenan Banyumas	P	19	45	Baik
26	X Karesidenan Semarang	P	23	41	Baik
27	X Karesidenan Banyumas	L	20	49	Sangat Baik
28	X Karesidenan Pekalongan	L	25	57	Sangat Baik
29	X Karesidenan Pekalongan	L	27	27	Sangat Buruk
30	X Karesidenan Pekalongan	P	20	55	Sangat Baik
31	X Karesidenan Pekalongan	L	21	59	Sangat Baik
32	X Karesidenan Banyumas	L	25	16	Sangat Buruk
33	X Karesidenan Pati	P	22	41	Baik
34	X Karesidenan Semarang	L	27	61	Sangat Baik

35	X Karesidenan Pekalongan	P	21	40	Buruk
36	X Karesidenan Pekalongan	P	21	46	Baik
37	X Karesidenan Pekalongan	L	20	57	Sangat Baik
38	X Karesidenan Pekalongan	L	20	51	Sangat Baik
39	X Karesidenan Semarang	P	20	52	Sangat Baik
40	X Karesidenan Pekalongan	L	20	51	Sangat Baik
41	X Karesidenan Pekalongan	L	20	47	Baik
42	X Karesidenan Pekalongan	P	20	48	Baik
43	X Karesidenan Pekalongan	L	20	57	Sangat Baik
44	X Karesidenan Pekalongan	P	22	48	Baik
45	X Karesidenan Pekalongan	P	20	48	Baik
46	X Karesidenan Pekalongan	L	24	39	Buruk
47	X Karesidenan Semarang	L	23	57	Sangat Baik
48	X Karesidenan Pekalongan	P	22	45	Baik
49	X Karesidenan Pekalongan	P	21	40	Buruk
50	X Karesidenan Pekalongan	P	22	44	Baik
51	X Karesidenan Surakarta	L	23	53	Sangat Baik
52	X Karesidenan Surakarta	L	23	47	Baik
53	X Karesidenan Pekalongan	L	22	44	Baik
54	X Karesidenan Pekalongan	L	23	37	Buruk
55	X Karesidenan Pekalongan	L	23	48	Baik
56	X Karesidenan Pekalongan	P	23	46	Baik
57	X Karesidenan Pekalongan	P	22	37	Buruk
58	X Karesidenan Pekalongan	L	23	48	Baik
59	X Karesidenan Pekalongan	P	24	42	Baik
60	X Karesidenan Pekalongan	L	24	35	Buruk
61	X Karesidenan Semarang	P	20	47	Baik
62	X Karesidenan Pekalongan	L	22	49	Sangat Baik
63	X Karesidenan Pekalongan	P	22	36	Buruk
64	X Karesidenan Semarang	L	20	48	Baik
65	X Karesidenan Pati	L	24	54	Sangat Baik
66	X Karesidenan Pekalongan	P	22	48	Baik
67	X Karesidenan Pekalongan	P	19	44	Baik
68	X Karesidenan Pekalongan	P	23	42	Baik
69	X Karesidenan Pekalongan	P	22	47	Baik
70	X Karesidenan Pekalongan	P	23	46	Baik
71	X Karesidenan Pekalongan	P	22	37	Buruk
72	X Karesidenan Pekalongan	P	25	54	Sangat Baik
73	X Karesidenan Banyumas	P	21	48	Baik
74	X Karesidenan Pekalongan	L	22	53	Sangat Baik

75	X Karesidenan Pekalongan	P	22	48	Baik
76	X Karesidenan Pekalongan	P	23	44	Baik
77	X Karesidenan Pekalongan	P	20	44	Baik
78	X Karesidenan Pekalongan	L	21	43	Baik
79	X Karesidenan Pekalongan	L	21	42	Baik
80	X Karesidenan Pekalongan	L	25	48	Baik
81	X Karesidenan Pekalongan	P	19	48	Baik
82	X Karesidenan Pekalongan	P	19	48	Baik
83	X Karesidenan Pekalongan	P	23	50	Sangat Baik
84	X Karesidenan Pekalongan	P	24	45	Baik
85	X Karesidenan Pekalongan	P	19	43	Baik
86	X Karesidenan Semarang	L	21	59	Sangat Baik
87	X Karesidenan Pekalongan	P	19	45	Baik
88	X Karesidenan Pekalongan	L	22	51	Sangat Baik
89	X Karesidenan Pekalongan	P	22	51	Sangat Baik
90	X Karesidenan Pekalongan	L	21	47	Baik
91	X Karesidenan Pekalongan	P	30	63	Sangat Baik
92	X Karesidenan Pekalongan	L	22	46	Baik
93	X Karesidenan Kedu	L	23	50	Sangat Baik
94	X Karesidenan Pekalongan	P	24	48	Baik
95	X Karesidenan Pekalongan	L	20	52	Sangat Baik
96	X Karesidenan Pekalongan	L	23	41	Baik
97	X Karesidenan Pekalongan	P	20	48	Baik
98	X Karesidenan Pekalongan	L	21	47	Baik
99	X Karesidenan Pekalongan	P	22	42	Baik
100	X Karesidenan Pekalongan	P	23	51	Sangat Baik
101	X Karesidenan Pekalongan	P	23	56	Sangat Baik
102	X Karesidenan Banyumas	P	26	48	Baik
103	X Karesidenan Pekalongan	L	22	52	Sangat Baik
104	X Karesidenan Pekalongan	L	24	54	Sangat Baik
105	X Karesidenan Pekalongan	L	25	53	Sangat Baik
106	X Karesidenan Banyumas	L	20	52	Sangat Baik
107	X Karesidenan Pekalongan	L	23	54	Sangat Baik
108	X Karesidenan Kedu	L	21	58	Sangat Baik
109	X Karesidenan Pekalongan	L	29	49	Sangat Baik
110	X Karesidenan Pekalongan	L	21	47	Baik
111	X Karesidenan Banyumas	P	21	40	Buruk
112	X Karesidenan Pekalongan	L	23	50	Sangat Baik
113	X Karesidenan Semarang	P	22	46	Baik
114	X Karesidenan Pekalongan	L	18	54	Sangat Baik

115	X Karesidenan Pekalongan	L	21	43	Baik
116	X Karesidenan Semarang	L	22	37	Buruk
117	X Karesidenan Kedu	P	23	44	Baik
118	X Karesidenan Kedu	P	22	39	Buruk
119	X Karesidenan Pati	P	22	40	Buruk
120	X Karesidenan Kedu	P	23	43	Baik
121	X Karesidenan Semarang	P	26	48	Baik
122	X Karesidenan Pekalongan	L	21	47	Baik
123	X Karesidenan Pekalongan	L	20	47	Baik
124	X Karesidenan Semarang	P	22	41	Baik
125	X Karesidenan Semarang	L	24	48	Baik
126	X Karesidenan Pekalongan	P	26	50	Sangat Baik
127	X Karesidenan Pekalongan	L	24	52	Sangat Baik
128	X Karesidenan Semarang	P	23	46	Baik
129	X Karesidenan Banyumas	P	23	47	Baik
130	X Karesidenan Semarang	P	22	47	Baik
131	X Karesidenan Pekalongan	L	22	36	Buruk
132	X Karesidenan Pekalongan	L	23	54	Sangat Baik
133	X Karesidenan Pekalongan	P	23	39	Buruk
134	X Karesidenan Semarang	P	23	41	Baik
135	X Karesidenan Pekalongan	P	19	39	Buruk
136	X Karesidenan Pekalongan	P	23	38	Buruk
137	X Karesidenan Pekalongan	P	22	39	Buruk
138	X Karesidenan Pekalongan	P	22	42	Baik
139	X Karesidenan Pekalongan	P	24	42	Baik
140	X Karesidenan Semarang	L	29	55	Sangat Baik
141	X Karesidenan Semarang	L	27	56	Sangat Baik
142	X Karesidenan Banyumas	L	25	55	Sangat Baik
143	X Karesidenan Semarang	P	22	41	Baik
144	X Karesidenan Pekalongan	P	23	40	Buruk
145	X Karesidenan Pekalongan	P	22	41	Baik
146	X Karesidenan Pekalongan	P	21	44	Baik
147	X Karesidenan Kedu	P	22	38	Buruk
148	X Karesidenan Semarang	L	22	48	Baik
149	X Karesidenan Pekalongan	P	22	48	Baik
150	X Karesidenan Semarang	L	24	54	Sangat Baik
151	X Karesidenan Kedu	L	25	55	Sangat Baik
152	X Karesidenan Surakarta	L	21	48	Baik
153	X Karesidenan Banyumas	P	18	34	Buruk
154	X Karesidenan Pekalongan	L	19	54	Sangat Baik

155	X Karesidenan Surakarta	L	19	54	Sangat Baik
156	X Karesidenan Banyumas	L	22	53	Sangat Baik
157	X Karesidenan Semarang	L	19	52	Sangat Baik
158	X Karesidenan Pekalongan	L	26	29	Sangat Buruk
159	X Karesidenan Pekalongan	P	24	33	Buruk
160	X Karesidenan Pekalongan	P	20	33	Buruk
161	X Karesidenan Pekalongan	P	23	42	Baik
162	X Karesidenan Pekalongan	L	34	39	Buruk
163	X Karesidenan Pekalongan	P	24	23	Sangat Buruk
164	X Karesidenan Pati	P	21	37	Buruk
165	X Karesidenan Pekalongan	L	24	48	Baik
166	X Karesidenan Semarang	L	22	56	Sangat Baik
167	X Karesidenan Pekalongan	L	25	48	Baik
168	X Karesidenan Semarang	L	24	42	Baik
169	X Karesidenan Surakarta	L	24	55	Sangat Baik
170	X Karesidenan Pati	L	21	55	Sangat Baik
171	X Karesidenan Kedu	L	22	49	Sangat Baik
172	X Karesidenan Pekalongan	L	20	47	Baik
173	X Karesidenan Pekalongan	L	20	48	Baik
174	X Karesidenan Pati	P	21	36	Buruk
175	X Karesidenan Pekalongan	P	21	40	Buruk
176	X Karesidenan Semarang	P	21	31	Sangat Buruk
177	X Karesidenan Pekalongan	P	20	37	Buruk
178	X Karesidenan Pekalongan	P	21	53	Sangat Baik
179	X Karesidenan Pati	L	21	54	Sangat Baik
180	X Karesidenan Kedu	P	21	43	Baik
181	X Karesidenan Banyumas	L	27	47	Baik
182	X Karesidenan Pekalongan	L	21	43	Baik
183	X Karesidenan Pekalongan	L	21	40	Buruk
184	X Karesidenan Banyumas	L	26	36	Buruk
185	X Karesidenan Kedu	P	23	36	Buruk
186	X Karesidenan Kedu	L	20	45	Baik
187	X Karesidenan Pekalongan	P	56	20	Sangat Buruk
188	X Karesidenan Pekalongan	L	56	31	Sangat Buruk
189	X Karesidenan Pekalongan	L	22	52	Sangat Baik
190	X Karesidenan Semarang	P	23	44	Baik
191	X Karesidenan Pekalongan	P	23	43	Baik
192	X Karesidenan Surakarta	L	23	60	Sangat Baik
193	X Karesidenan Surakarta	L	23	58	Sangat Baik
194	X Karesidenan Pekalongan	L	23	64	Sangat Baik

195	X Karesidenan Kedu	L	26	57	Sangat Baik
196	X Karesidenan Surakarta	P	23	47	Baik
197	X Karesidenan Kedu	L	26	56	Sangat Baik
198	X Karesidenan Pati	P	22	38	Buruk
199	X Karesidenan Semarang	L	21	54	Sangat Baik
200	X Karesidenan Banyumas	P	21	48	Baik
201	X Karesidenan Pati	P	22	39	Buruk
202	X Karesidenan Semarang	P	22	35	Buruk
203	X Karesidenan Surakarta	P	23	49	Sangat Baik
204	X Karesidenan Semarang	P	23	53	Sangat Baik
205	X Karesidenan Semarang	L	24	61	Sangat Baik
206	X Karesidenan Semarang	L	20	64	Sangat Baik
207	X Karesidenan Pati	P	23	39	Buruk
208	X Karesidenan Semarang	L	23	46	Baik
209	X Karesidenan Surakarta	P	23	54	Sangat Baik
210	X Karesidenan Pati	L	23	50	Sangat Baik
211	X Karesidenan Semarang	L	22	29	Sangat Buruk
212	X Karesidenan Pati	L	21	54	Sangat Baik
213	X Karesidenan Pati	L	22	49	Sangat Baik
214	X Karesidenan Surakarta	P	30	31	Sangat Buruk
215	X Karesidenan Pekalongan	L	23	58	Sangat Baik
216	X Karesidenan Pekalongan	P	46	34	Buruk
217	X Karesidenan Pekalongan	P	18	30	Sangat Buruk
218	X Karesidenan Semarang	P	22	46	Baik
219	X Karesidenan Surakarta	L	20	44	Baik
220	X Karesidenan Semarang	L	22	57	Sangat Baik
221	X Karesidenan Banyumas	P	22	42	Baik
222	X Karesidenan Pati	P	22	46	Baik
223	X Karesidenan Semarang	P	19	38	Buruk
224	X Karesidenan Kedu	P	21	44	Baik
225	X Karesidenan Surakarta	P	23	32	Sangat Buruk
226	X Karesidenan Pati	P	21	48	Baik
227	X Karesidenan Surakarta	P	22	45	Baik
228	X Karesidenan Banyumas	L	20	64	Sangat Baik
229	X Karesidenan Pati	L	24	52	Sangat Baik
230	X Karesidenan Banyumas	P	21	45	Baik
231	X Karesidenan Surakarta	P	18	50	Sangat Baik
232	X Karesidenan Semarang	P	19	43	Baik
233	X Karesidenan Surakarta	L	23	51	Sangat Baik
234	X Karesidenan Kedu	L	23	56	Sangat Baik

235	X Karesidenan Semarang	L	23	51	Sangat Baik
236	X Karesidenan Surakarta	L	26	40	Buruk
237	X Karesidenan Surakarta	L	20	44	Baik
238	X Karesidenan Kedu	L	24	45	Baik
239	X Karesidenan Kedu	L	20	49	Sangat Baik
240	X Karesidenan Pati	L	22	53	Sangat Baik
241	X Karesidenan Pati	L	21	45	Baik
242	X Karesidenan Semarang	P	28	38	Buruk
243	X Karesidenan Semarang	L	27	47	Baik
244	X Karesidenan Surakarta	L	34	48	Baik
245	X Karesidenan Banyumas	L	35	52	Sangat Baik
246	X Karesidenan Kedu	L	18	50	Sangat Baik
247	X Karesidenan Semarang	L	23	41	Baik
248	X Karesidenan Pati	P	23	35	Buruk
249	X Karesidenan Pekalongan	L	42	38	Buruk
250	X Karesidenan Banyumas	L	23	36	Buruk
251	X Karesidenan Surakarta	L	29	48	Baik
252	X Karesidenan Pekalongan	P	29	50	Sangat Baik
253	X Karesidenan Surakarta	L	24	55	Sangat Baik
254	X Karesidenan Surakarta	P	25	42	Baik
255	X Karesidenan Kedu	L	34	49	Sangat Baik
256	X Karesidenan Pekalongan	P	60	19	Sangat Buruk
257	X Karesidenan Kedu	P	29	48	Baik
258	X Karesidenan Banyumas	L	54	19	Sangat Buruk
259	X Karesidenan Pekalongan	P	27	47	Baik
260	X Karesidenan Semarang	L	20	40	Buruk
261	X Karesidenan Semarang	L	21	49	Sangat Baik
262	X Karesidenan Surakarta	L	21	54	Sangat Baik
263	X Karesidenan Kedu	L	22	44	Baik
264	X Karesidenan Semarang	L	21	56	Sangat Baik
265	X Karesidenan Semarang	L	23	59	Sangat Baik
266	X Karesidenan Pati	L	21	56	Sangat Baik
267	X Karesidenan Pekalongan	P	22	38	Buruk
268	X Karesidenan Pati	L	28	39	Buruk
269	X Karesidenan Pati	L	27	53	Sangat Baik
270	X Karesidenan Pekalongan	L	24	52	Sangat Baik
271	X Karesidenan Semarang	P	20	38	Buruk
272	X Karesidenan Semarang	L	20	36	Buruk
273	X Karesidenan Surakarta	P	22	45	Baik
274	X Karesidenan Banyumas	P	29	39	Buruk

275	X Karesidenan Pekalongan	L	23	64	Sangat Baik
276	X Karesidenan Pati	L	28	53	Sangat Baik
277	X Karesidenan Kedu	L	26	54	Sangat Baik
278	X Karesidenan Pekalongan	L	23	34	Buruk
279	X Karesidenan Surakarta	P	23	39	Buruk
280	X Karesidenan Pati	L	48	40	Buruk
281	X Karesidenan Pekalongan	L	29	45	Baik
282	X Karesidenan Pekalongan	P	53	18	Sangat Buruk
283	X Karesidenan Surakarta	P	46	37	Buruk
284	X Karesidenan Semarang	P	23	33	Buruk
285	X Karesidenan Pekalongan	L	22	54	Sangat Baik
286	X Karesidenan Kedu	P	22	35	Buruk
287	X Karesidenan Kedu	L	22	49	Sangat Baik
288	X Karesidenan Semarang	L	23	60	Sangat Baik
289	X Karesidenan Pati	L	24	35	Buruk
290	X Karesidenan Banyumas	L	21	53	Sangat Baik
291	X Karesidenan Kedu	P	21	39	Buruk
292	X Karesidenan Pekalongan	P	25	35	Buruk
293	X Karesidenan Pekalongan	P	32	38	Buruk
294	X Karesidenan Surakarta	P	23	37	Buruk
295	X Karesidenan Surakarta	L	19	48	Baik
296	X Karesidenan Pekalongan	L	21	48	Baik
297	X Karesidenan Pekalongan	P	18	27	Sangat Buruk
298	X Karesidenan Kedu	P	24	37	Buruk
299	X Karesidenan Pekalongan	P	20	38	Buruk
300	X Karesidenan Banyumas	P	25	50	Sangat Baik
301	X Karesidenan Kedu	L	23	49	Sangat Baik
302	X Karesidenan Pati	L	18	51	Sangat Baik
303	X Karesidenan Pekalongan	P	29	36	Buruk
304	X Karesidenan Pekalongan	L	18	49	Sangat Baik
305	X Karesidenan Surakarta	L	23	52	Sangat Baik
306	X Karesidenan Semarang	P	21	27	Sangat Buruk
307	X Karesidenan Semarang	L	21	48	Baik
308	X Karesidenan Banyumas	L	18	48	Baik
309	X Karesidenan Kedu	L	29	36	Buruk
310	X Karesidenan Kedu	L	18	47	Baik
311	X Karesidenan Semarang	L	18	48	Baik
312	X Karesidenan Pekalongan	L	23	40	Buruk
313	X Karesidenan Pekalongan	L	28	29	Sangat Buruk
314	X Karesidenan Semarang	L	34	41	Baik

315	X Karesidenan Pati	L	34	35	Buruk
316	X Karesidenan Banyumas	P	36	32	Sangat Buruk
317	X Karesidenan Pekalongan	L	37	44	Baik
318	X Karesidenan Pekalongan	P	23	23	Sangat Buruk
319	X Karesidenan Pekalongan	P	20	32	Sangat Buruk
320	X Karesidenan Pati	P	23	40	Buruk
321	X Karesidenan Pekalongan	P	26	35	Buruk
322	X Karesidenan Semarang	L	18	56	Sangat Baik
323	X Karesidenan Pekalongan	P	20	36	Buruk
324	X Karesidenan Surakarta	P	23	46	Baik
325	X Karesidenan Pekalongan	P	24	35	Buruk
326	X Karesidenan Semarang	P	22	38	Buruk
327	X Karesidenan Banyumas	L	31	55	Sangat Baik
328	X Karesidenan Kedu	L	26	55	Sangat Baik
329	X Karesidenan Surakarta	P	29	36	Buruk
330	X Karesidenan Pekalongan	L	50	17	Sangat Buruk
331	X Karesidenan Pekalongan	L	23	37	Buruk
332	X Karesidenan Pekalongan	L	21	60	Sangat Baik
333	X Karesidenan Semarang	P	24	40	Buruk
334	X Karesidenan Semarang	L	24	63	Sangat Baik
335	X Karesidenan Pekalongan	L	44	48	Baik
336	X Karesidenan Pekalongan	L	23	57	Sangat Baik
337	X Karesidenan Pekalongan	L	46	47	Baik
338	X Karesidenan Pekalongan	P	46	38	Buruk
339	X Karesidenan Banyumas	L	25	51	Sangat Baik
340	X Karesidenan Kedu	L	23	41	Baik
341	X Karesidenan Pati	L	24	52	Sangat Baik
342	X Karesidenan Pekalongan	P	26	33	Buruk
343	X Karesidenan Semarang	P	23	35	Buruk
344	X Karesidenan Surakarta	P	23	46	Baik
345	X Karesidenan Banyumas	L	23	52	Sangat Baik
346	X Karesidenan Pekalongan	L	45	47	Baik
347	X Karesidenan Pati	P	23	38	Buruk
348	X Karesidenan Pati	L	22	57	Sangat Baik
349	X Karesidenan Banyumas	L	26	55	Sangat Baik
350	X Karesidenan Pekalongan	L	22	54	Sangat Baik
351	X Karesidenan Pekalongan	L	23	49	Sangat Baik
352	X Karesidenan Surakarta	P	19	38	Buruk
353	X Karesidenan Pekalongan	L	38	51	Sangat Baik
354	X Karesidenan Pekalongan	L	42	41	Baik

355	X Karesidenan Semarang	L	23	56	Sangat Baik
356	X Karesidenan Semarang	L	25	49	Sangat Baik
357	X Karesidenan Pekalongan	L	25	53	Sangat Baik
358	X Karesidenan Pati	P	25	40	Buruk
359	X Karesidenan Pekalongan	P	25	41	Baik
360	X Karesidenan Pekalongan	L	48	43	Baik
361	X Karesidenan Pekalongan	L	46	41	Baik
362	X Karesidenan Pekalongan	P	23	42	Baik
363	X Karesidenan Surakarta	P	23	35	Buruk
364	X Karesidenan Pati	P	23	37	Buruk
365	X Karesidenan Pekalongan	P	24	35	Buruk
366	X Karesidenan Pekalongan	P	42	58	Sangat Baik
367	X Karesidenan Semarang	L	25	53	Sangat Baik
368	X Karesidenan Pekalongan	P	24	31	Sangat Buruk
369	X Karesidenan Pati	L	24	48	Baik
370	X Karesidenan Surakarta	P	23	30	Sangat Buruk
371	X Karesidenan Pekalongan	L	31	43	Baik
372	X Karesidenan Pati	P	24	38	Buruk
373	X Karesidenan Semarang	P	23	46	Baik
374	X Karesidenan Pekalongan	P	22	40	Buruk
375	X Karesidenan Pati	P	23	31	Sangat Buruk
376	X Karesidenan Surakarta	P	27	44	Baik
377	X Karesidenan Semarang	P	23	44	Baik
378	X Karesidenan Pati	L	24	49	Sangat Baik
379	X Karesidenan Semarang	L	25	40	Buruk
380	X Karesidenan Pekalongan	P	50	46	Baik
381	X Karesidenan Surakarta	L	21	43	Baik
382	X Karesidenan Pati	P	18	35	Buruk
383	X Karesidenan Pekalongan	P	51	42	Baik
384	X Karesidenan Pati	L	19	52	Sangat Baik
385	X Karesidenan Semarang	L	23	44	Baik
386	X Karesidenan Banyumas	L	24	48	Baik
387	X Karesidenan Kedu	L	29	42	Baik
388	X Karesidenan Semarang	L	18	43	Baik
389	X Karesidenan Pekalongan	L	18	44	Baik
390	X Karesidenan Pekalongan	L	22	64	Sangat Baik
391	X Karesidenan Pekalongan	L	44	41	Baik
392	X Karesidenan Pekalongan	L	21	39	Buruk
393	X Karesidenan Pekalongan	P	33	38	Buruk
394	X Karesidenan Pekalongan	P	29	43	Baik

395	X Karesidenan Semarang	L	28	41	Baik
396	X Karesidenan Semarang	L	23	34	Buruk
397	X Karesidenan Pekalongan	P	23	34	Buruk
398	X Karesidenan Pekalongan	P	22	36	Buruk
399	X Karesidenan Surakarta	P	23	41	Baik
400	X Karesidenan Semarang	P	21	31	Sangat Buruk
401	X Karesidenan Pekalongan	L	30	40	Buruk
402	X Karesidenan Kedu	L	25	33	Buruk
403	X Karesidenan Pekalongan	P	36	38	Buruk
404	X Karesidenan Pekalongan	L	51	42	Baik
405	X Karesidenan Pekalongan	P	49	47	Baik
406	X Karesidenan Pekalongan	L	23	57	Sangat Baik
407	X Karesidenan Surakarta	L	29	46	Baik
408	X Karesidenan Pekalongan	P	39	33	Buruk
409	X Karesidenan Pekalongan	P	44	47	Baik
410	X Karesidenan Pati	L	23	41	Baik
411	X Karesidenan Banyumas	P	21	30	Sangat Buruk
412	X Karesidenan Semarang	P	31	17	Sangat Buruk
413	X Karesidenan Banyumas	L	24	45	Baik
414	X Karesidenan Kedu	P	29	22	Sangat Buruk
415	X Karesidenan Pekalongan	P	41	18	Sangat Buruk
416	X Karesidenan Banyumas	P	20	29	Sangat Buruk
417	X Karesidenan Pekalongan	P	38	29	Sangat Buruk
418	X Karesidenan Pekalongan	P	52	40	Buruk
419	X Karesidenan Pekalongan	L	33	45	Baik
420	X Karesidenan Pekalongan	L	45	47	Baik
421	X Karesidenan Pekalongan	L	40	46	Baik
422	X Karesidenan Pekalongan	P	44	28	Sangat Buruk
423	X Karesidenan Pekalongan	P	18	36	Buruk
424	X Karesidenan Pekalongan	P	28	43	Baik
425	X Karesidenan Pekalongan	P	24	42	Baik
426	X Karesidenan Pekalongan	P	26	44	Baik
427	X Karesidenan Pekalongan	P	24	51	Sangat Baik
428	X Karesidenan Pekalongan	P	21	46	Baik
429	X Karesidenan Pekalongan	P	24	50	Sangat Baik
430	X Karesidenan Pekalongan	P	20	48	Baik
431	X Karesidenan Semarang	P	21	48	Baik
432	X Karesidenan Banyumas	P	22	48	Baik
433	X Karesidenan Pekalongan	P	20	48	Baik
434	X Karesidenan Pekalongan	P	25	45	Baik

435	X Karesidenan Pekalongan	P	25	48	Baik
436	X Karesidenan Pekalongan	P	20	45	Baik
437	X Karesidenan Pekalongan	L	57	58	Sangat Baik
438	X Karesidenan Surakarta	P	23	35	Buruk
439	X Karesidenan Pekalongan	L	25	27	Sangat Buruk
440	X Karesidenan Pekalongan	P	19	32	Sangat Buruk
441	X Karesidenan Surakarta	L	28	29	Sangat Buruk
442	X Karesidenan Semarang	L	27	25	Sangat Buruk
443	X Karesidenan Kedu	P	18	25	Sangat Buruk
444	X Karesidenan Pekalongan	P	23	26	Sangat Buruk
445	X Karesidenan Pekalongan	L	19	33	Buruk
446	X Karesidenan Semarang	L	20	34	Buruk
447	X Karesidenan Semarang	L	23	60	Sangat Baik
448	X Karesidenan Surakarta	L	21	48	Baik
449	X Karesidenan Surakarta	L	19	29	Sangat Buruk
450	X Karesidenan Kedu	L	19	51	Sangat Baik
451	X Karesidenan Semarang	P	21	32	Sangat Buruk
452	X Karesidenan Pekalongan	L	23	40	Buruk
453	X Karesidenan Pati	L	22	26	Sangat Buruk
454	X Karesidenan Kedu	P	22	28	Sangat Buruk
455	X Karesidenan Pekalongan	L	23	53	Sangat Baik
456	X Karesidenan Pati	P	24	25	Sangat Buruk
457	X Karesidenan Semarang	P	23	42	Baik
458	X Karesidenan Semarang	L	24	46	Baik
459	X Karesidenan Surakarta	P	24	25	Sangat Buruk
460	X Karesidenan Semarang	P	24	23	Sangat Buruk
461	X Karesidenan Pati	L	20	30	Sangat Buruk
462	X Karesidenan Semarang	L	22	50	Sangat Baik
463	X Karesidenan Pekalongan	L	18	55	Sangat Baik
464	X Karesidenan Pekalongan	L	18	27	Sangat Buruk
465	X Karesidenan Semarang	L	18	64	Sangat Baik
466	X Karesidenan Pekalongan	L	29	22	Sangat Buruk
467	X Karesidenan Pati	L	23	53	Sangat Baik
468	X Karesidenan Semarang	P	18	28	Sangat Buruk
469	X Karesidenan Surakarta	L	23	22	Sangat Buruk
470	X Karesidenan Semarang	P	21	31	Sangat Buruk
471	X Karesidenan Pekalongan	P	21	26	Sangat Buruk
472	X Karesidenan Pati	P	23	34	Buruk
473	X Karesidenan Semarang	L	18	37	Buruk
474	X Karesidenan Pekalongan	L	22	24	Sangat Buruk

475	X Karesidenan Pekalongan	L	18	29	Sangat Buruk
476	X Karesidenan Pati	L	18	31	Sangat Buruk
477	X Karesidenan Kedu	L	18	32	Sangat Buruk
478	X Karesidenan Pekalongan	L	24	54	Sangat Baik
479	X Karesidenan Banyumas	L	20	47	Baik
480	X Karesidenan Kedu	L	29	28	Sangat Buruk
481	X Karesidenan Pati	L	23	50	Sangat Baik
482	X Karesidenan Semarang	P	20	30	Sangat Buruk
483	X Karesidenan Semarang	L	25	53	Sangat Baik
484	X Karesidenan Semarang	P	22	33	Buruk
485	X Karesidenan Pekalongan	P	54	37	Buruk
486	X Karesidenan Pekalongan	P	54	38	Buruk
487	X Karesidenan Pekalongan	P	23	47	Baik
488	X Karesidenan Semarang	L	24	33	Buruk
489	X Karesidenan Semarang	L	22	63	Sangat Baik
490	X Karesidenan Pekalongan	P	21	52	Sangat Baik
491	X Karesidenan Pekalongan	L	23	33	Buruk
492	X Karesidenan Pekalongan	L	23	60	Sangat Baik
493	X Karesidenan Pekalongan	L	23	64	Sangat Baik
494	X Karesidenan Pekalongan	L	22	64	Sangat Baik
495	X Karesidenan Pekalongan	L	23	49	Sangat Baik
496	X Karesidenan Pati	L	26	32	Sangat Buruk
497	X Karesidenan Pekalongan	L	23	52	Sangat Baik
498	X Karesidenan Pekalongan	L	23	61	Sangat Baik
499	X Karesidenan Semarang	L	30	53	Sangat Baik
500	X Karesidenan Pekalongan	L	23	48	Baik

Lampiran 6

ANGKET TERTUTUP
PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP E-SPORT
DI JAWA TENGAH

1. Keterangan Angket
 - a. Angket ini bermaksudkan untuk memperoleh data objektifitas dari masyarakat Jawa Tengah dalam penyusunan skripsi.
 - b. Dengan mengisi angket ini, berarti anda telah ikut serta membantu kami dalam penyelesaian studi.
2. Petunjuk Pengisian Angket
 - a. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah disediakan.
 - b. Bacalah dengan baik pertanyaan, kemudian isi pertanyaan dengan jujur dan tepat.
 - c. Isilah angket ini dengan cara checklist (**X**) salah satu jawaban Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju. Jawaban dapat dibuat skor tertinggi dan terendah misalnya untuk jawaban Sangat Setuju diberi skor 4 dan Tidak Setuju diberi skor 1.
Contoh :

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Menurut saya, e-Sport merupakan kegiatan bermain game untuk kontes ketangkasan antar individu atau kelompok.	X			

3. Identitas Responden
 1. Nama
 2. Usia.....
 3. Jenis Kelamin.....
 4. Wilayah Karesedenan
4. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Menurut saya, e-Sport merupakan kegiatan bermain game untuk kontes ketangkasan antar individu atau kelompok.				

2	Menurut saya, jenis game yang dipertandingkan di e-Sport adalah RTS, shooting, fighting dan sport saja.				
3	Menurut saya, Mobile Legend dan DOTA2 merupakan game berjenis RTS.				
4	Saya percaya bahwa berita tentang e-Sport bisa didapatkan di media elektronik (televisi)				
5	Saya percaya bahwa berita tentang e-Sport bisa didapatkan di sosial media seperti Facebook dan Instagram.				
6	Saya senang menonton pertandingan e-Sport di Youtube atau platform lain.				
7	Saya memahami cara bermain game e-Sport melalui melalui gadget seperti <i>handphone</i> .				
8	Saya memahami peraturan pertandingan yang ada dalam e-Sport.				
9	Menurut saya, e-Sport dapat menjadi bidang pekerjaan yang menjanjikan				
10	Saya senang memainkan game di gadget (<i>hand phone/leptop</i>) atau konsol (<i>Playstation</i>).				
11	Saya senang berpartisipasi dalam komunitas e-Sport yang ada di kota saya.				
12	Saya senang berpartisipasi dalam pertandingan e-Sport.				
13	Saya senang jika keluarga saya ada yang bekerja dibidang e-Sport.				
14	Menurut saya, pemerintah kota perlu memberikan fasilitas bagi para atlet e-Sport.				
15	Menurut saya, di setiap kota memiliki sedikitnya satu komunitas e-Sport.				
16	Saya yakin bahwa e-Sport dapat dikategorikan sebagai olahraga.				

Lampiran 7

DATA KUESIONER UJI INSTRUMEN
PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP *E-SPORT*

No	Jawaban Kuesioner																
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Total
1	3	2	2	4	4	2	4	2	3	3	2	2	4	3	3	3	46
2	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	58
3	3	3	1	3	3	1	1	1	3	1	1	1	3	3	3	3	34
4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	53
5	2	3	3	1	2	2	3	1	1	2	2	2	1	3	3	1	32
6	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	4	3	3	44
7	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	57
8	2	3	3	4	4	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	44
9	3	2	3	4	4	2	2	2	3	4	2	2	3	4	3	3	46
10	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
11	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	1	44
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
14	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	45
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
16	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	52
17	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	45
18	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	50
19	4	3	3	4	4	2	2	1	3	2	1	1	2	3	4	4	43
20	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	3	51
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
22	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	1	1	3	2	3	4	51
23	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	40
24	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	44
25	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	45
26	3	4	4	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	49
27	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	53
28	4	2	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44
29	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	38
30	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	47

Lampiran 8

Lampiran Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji validitas

No	Item Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	1	0.630	0.361	Valid
2	2	0.422	0.361	Valid
3	3	0.577	0.361	Valid
4	4	0.453	0.361	Valid
5	5	0.592	0.361	Valid
6	6	0.755	0.361	Valid
7	7	0.719	0.361	Valid
8	8	0.738	0.361	Valid
9	9	0.590	0.361	Valid
10	10	0.727	0.361	Valid
11	11	0.488	0.361	Valid
12	12	0.588	0.361	Valid
13	13	0.651	0.361	Valid
14	14	0.514	0.361	Valid
15	15	0.468	0.361	Valid
16	16	0.683	0.361	Valid

2. Uji Reliabilitas

Tabel 3.2 Kategori Koefisien Alpha

Kategori	Keterangan
Antara 0,000 – 0,199	Sangat Rendah
Antara 0,200 – 0,339	Rendah
Antara 0,400 – 0,559	Sedang
Antara 0,600 – 0,779	Tinggi
Antara 0,800 – 1,000	Sangat Tinggi

Tabel 3.3 Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen Penelitian

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.886	16

