

## E-SPORT MENJADI SALAH SATU CABANG OLAHRAGA

Anfasa Muqni Fahmi  
Pendidikan Olahraga  
*Anfasamuqniyahmi@gmail.com*

### Abstrak

E-sport atau *Electronic Sport* saat ini sedang naik daun. Sama seperti cabang olahraga lainnya, esport juga merupakan olahraga yang terorganisir dengan pelatihan khusus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hal apa saja yang membuat *E-Sport* menjadi salah satu cabang olahraga dengan cara menganalisis artikel-artikel dan buku-buku yang sudah ada, penelitian ini memakai pendekatan penelitian deksritif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa e-sport menjadi cabang olahraga karena memiliki unsur nilai dasar, nilai keadilan, nilai kepastian, nilai kemanfaatan. Pengakuan e-sport sebagai cabang olahraga berujung banyak pertanyaan pada masyarakat apakah e-sport tergolong tipe olahraga. Berdasarkan penyimpulan, e-sport dapat dikategorikan sebagai olahraga prestasi, karena itu e-sport terpilih sebagai olahraga yang memiliki 3 unsur dasar yakni, unsur kompetitif, unsur sportifitas, dan unsur prestasi.

**Kata Kunci:** E-sport, Olahraga, Cabang

---

### PENDAHULUAN

Kegiatan olahraga terbilang sudah biasa dikalangan umat manusia. Secara bahasa, bahwa di benua eropa, olahraga sering disebut dengan *sports* yang mengartikan akronim *sportmanship* atau *sportivity* (Aprilianto & Fahrizqi, 2020). Dapat disimpulkan bahwa dari point utama olahraga yaitu olahraga bukan hanya pada aktifitas fisik, namun juga olahraga memiliki sikap sportif disaat berolahraga, baik dari cabang olahraga atletik atau cabang permainan (Pratama & Yuliandra, 2021). Sportivitas dapat diidentifikasi dengan perilaku seseorang yang memiliki sikap adil dan hormat terhadap orang lain, memiliki perilaku sportivitas dapat menerima dengan baik apapun hasil dari pertandingan (Nugroho et al., 2021). Teori tersebut memiliki dasar untuk olahraga yang mana cabang olahraga menggunakan olahraga aktivitas fisik dan olahraga non aktivitas fisik, yang dimana olahraga non aktifitas fisik menggunakan motorik halus, sebagai contoh olahraga yang menggunakan motorik halus permainan catur dan bridge (Pratomo & Gumantan, 2020).

Olahraga berkembang sangat pesat di ranah industri serta muncul komunitas-komunitas untuk seseorang yang mengikuti olahraga tertentu, seperti olahraga rekreasi, kepentingan profesional maupun sekedar hobi (Fahrizqi, Agus, et al., 2021). Olahraga mengalami perkembangan dan kemajuan di zaman digital yang sangat identik dengan *cyber space*, olahraga semakin menarik di era digital yang dimana dapat dikaji seperti *eSport (Electonic Sport)* (Ichsanudin & Gumantan, 2020). *Electronic sport* biasa dikenal dengan nama *eSport* yang menggunakan ruangan digital atau *cyber space* dan memakai peralatan yang menjalankan fungsi elektronik (Mahfud, Yuliandra, et al., 2020). E-sport merupakan sebuah olahraga yang dilakukan secara bersaing dan juga memiliki teknik dan skill baik individu maupun tim. *E-port* memiliki pelatihan khusus sama halnya seperti atlet tinju dan sepak bola profesional (Pratomo & Gumantan, 2021). Dapat dibedakan dengan baik bahwa atlet *eSport* dan *gamers* berbeda, karena *eSport* terdapat prilaku profesionalitas dan keterorganisir (Fahrizqi, Gumantan, et al., 2021). Dimana *eSport* memiliki jam latihan yang teratur secara rutin, terorganisir, menggukan pelatih untuk mempelajari taktik permainan, serta memiliki sponsorship (Handoko & Gumantan, 2021).

E-sport sendiri sudah diperkenalkan sejak 19 oktober 1972 di ajang kompetisi game *Stanford University*, saat itu para mahasiswa mendapatkan undangan dari kompetisi *intergalotic spacewar olympic*, yang merupakan sebuah kompetisi untuk game *spacewar* (Aguss, Fahrizqi, & Abiyyu, 2021a). Selanjutnya pada tahun 1980, Atari menggelar sebuah kompetisi game *space invader* yang diikuti kurang lebih 10.000 peserta (Dermawan & Nugroho, 2020). Perkembangan E-sport di Indonesia sangat pesat, karena adanya Kementerian Pemuda dan Olahraga beserta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) meresmikan bahwa E-sport diakui sebagai salah satu cabang olahraga prestasi di Indonesia (Aguss, Fahrizqi, & Wicaksono, 2021). Penentuan tersebut dijalankan dalam Rapat Kerja Nasional (Rakernas) KONI pusat yang dilakukan via virtual pada 25-27 Agustus 2020 (Nugroho & Yuliandra, 2021). Pada pelaksanaannya, E-sport resmi menjadi cabang olahraga pergelaran di Asian Games 2018 di kota Jakarta dan Palembang (Yuliandra et al., 2020). Kompetisi E-sport terbentuk menjadi dua yakni, kompetisi berbentuk online dan kompetisi berbentuk langsung (Yuliandra & Fahrizqi, 2019). Kompetisi online ialah kompetisi yang menjalankan secara *online* dengan adanya pertolongan koneksi internet, untuk karena itu para pemain tidak perlu bertemu tatap muka secara langsung atau satu tempat dengan para pemain lainnya (Agus & Fahrizqi, 2020). Selanjutnya kompetisi langsung ialah kompetisi yang harus diselenggarakan langsung ke lokasi atau *venue*, para pemain yang saling bertanding akan melakukan laga di arena, dengan adanya para penonton yang telah hadir secara langsung satu tempat (Fahrizqi, Aguss, et al., 2021). Penelitian ini layak dilakukan dikarenakan perkembangan E-sport di Indonesia sangat pesat (Nugroho & Gumantan, 2020b), berguna sebagai pedoman para atlet E-sport profesional untuk mengetahui bagaimana E-sport diselenggarakan dalam kompetisi Asian Games dan mengawal kemajuan teknologi di Indonesia (Fikri & Fahrizqi, 2021).

## TINJAUAN PUSTAKA

Cabang olahraga e-sport adalah hal yang realitis yang pada akhirnya pemerintah menyatakan atlet e-sport secara sah diperlakukan seperti atlet olahraga tradisional lainnya (Yuliandra & Fahrizqi, 2020). Fenomena e-sport bisa saja sangat populer untuk perusahaan dan outlet berita yang ingin melakukan kerja sama menciptakan cara baru untuk berfokus pada komunitas e-sport yang sedang menjalani (Fernando et al., 2021). Semakin lama e-sport semakin banyak digemari, tidak hanya bagi kaum milenial saja tetapi bagi orang-orang sudah mulai dengan e-sport seperti fenomena olahraga tradisional populer lainnya (Kurniawan et al., 2021).

Jika e-sport dilihat dari kacamata bisnis, organisasi yang menaungi, jumlah siaran, jumlah penonton, cakupan media, bisa dikatakan bahwa e-sport sudah setara dengan olahraga lainnya (Sandika & Mahfud, 2021a). Akan sangat merugikan apabila perusahaan dan outlet berita seperti ESPN tidak menyadari dengan serius bahwa kelonjoran popularitas e-sport (Sandika & Mahfud, 2021b). Kepopuleran e-sport sangat menarik untuk outlet-outlet berita yang umumnya menyiarkan olahraga tradisional, dengan kepopuleran e-sport ini dapat saling berkolaborasi dan saling menguntungkan (Pangkey & Mahfud, 2020). E-sport sendiri sudah diperkenalkan sejak 19 oktober 1972 di ajang kompetisi game *Stanford University*, saat itu para mahasiswa mendapatkan undangan dari kompetisi *intergalotic spacewar olympic*, yang merupakan sebuah kompetisi untuk game *spacewar* (Nugroho & Gumantan, 2020a). Selanjutnya pada tahun 1980, Atari menggelar sebuah kompetisi game *space invader* yang diikuti kurang lebih 10.000 peserta (Mahfud, Gumantan, & Nugroho, 2020). Memasuki tahun 90-an, teknologi dan internet semakin meluas di Amerika Serikat. Pada saat itu Amerika Serikat mengadakan kompetisi besar untuk game *Nintendo World*

*Championship* (Pamungkas & Mahfud, 2020). Di era milenial atau sering disebut dengan generasi Y, perkembangan teknologi internet dari tahun ke tahun semakin meluas terutama di negara yang menerima budaya ini yaitu Korea Selatan (Nadapdap & Mahfud, 2021). Organisasi e-sport semakin terbentuk dan membesar pada tahun 2000-an. Beberapa nama seperti *World Cyber Games*, *Intel Extreme Master*, *Major League Gaming*, tercipta pada tahun 2000an (Gumantan et al., 2020).

Pada tahun 1995, jaringan internet mulai memasuki negara Indonesia dengan adanya indonet sebagai *Internet Service Provider* oleh liga game sebagai pionir E-sport di Indonesia, yang mana pada tahun 1999 telah mengadakan kompetisi pertama (Mahfud, Gumantan, & Fahrizqi, 2020). Setelah mengadakan kompetisi, Indo Game sebagai pintu masuknya kompetisi berjangka internasional di Indonesia menjadi Event Organizer (EO) turnamen *World Cyber Games* (WCG) pada tahun 2002 (Syaifulloh & Aguss, 2021). Perkembangan E-sport di Indonesia sangat pesat, karena adanya Kementerian Pemuda dan Olahraga beserta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) meresmikan bahwa E-sport diakui sebagai salah satu cabang olahraga prestasi di Indonesia (Aguss, 2021c). Penentuan tersebut dijalankan dalam Rapat Kerja Nasional (Rakernas) KONI pusat yang dilakukan via virtual pada 25-27 Agustus 2020 (Nugroho, 2021a). Pada pelaksanaannya, E-sport resmi menjadi cabang olahraga pergelaran di Asian Games 2018 di kota Jakarta dan Palembang (Aguss, 2020).

Di Asian Games E-sport telah mempertandingkan enam mata lomba yakni, *League Of Legends*, *Pro Evolution Soccer*, *Arena Of Valor*, *Starcraft II*, *Heartstone*, dan *Clash Royale*, pada salah satu game populer dunia yaitu Mobile Legend: Bang-Bang, Indonesia sendiri menyumbang 29,4% pemain aktif, dengan sekitar 50 juta orang bermain setiap bulannya berjumlah 170 juta pemain aktif diseluruh dunia (Aguss, Amelia, et al., 2021). Sebelum diresmikan E-sport di Indonesia sebagai salah satu cabang olahraga (Sudibyo & Nugroho, 2020), ada hal yang menarik untuk dikaji adanya urgensi penentuan E-sport dalam perspektif tujuan hukum dan mempunyai tiga nilai dasar yaitu, nilai keadilan (aspek filosofis), nilai kepastian (aspek yuridis), dan nilai kemanfaatan (aspek sosiologis) (Melyza & Aguss, 2021)

Kompetisi E-sport terbentuk menjadi dua yakni, kompetisi berbentuk online dan kompetisi berbentuk langsung (Agus, Rachmi MarsheillaAgus, 2019). Kompetisi online ialah kompetisi yang menjalankan secara *online* dengan adanya pertolongan koneksi internet, untuk karena itu para pemain tidak perlu bertemu tatap muka secara langsung atau satu tempat dengan para pemain lainnya (Saputra & Aguss, 2021). Selanjutnya kompetisi langsung ialah kompetisi yang harus diselenggarakan langsung ke lokasi atau *venue* (Nugroho, 2021b), para pemain yang saling bertanding akan melakukan laga di arena, dengan adanya para penonton yang telah hadir secara langsung satu tempat (Aguss, 2021a). Penelitian ini layak dilakukan dikarenakan perkembangan E-sport di Indonesia sangat pesat, berguna sebagai pedoman para atlet E-sport profesional untuk mengetahui bagaimana E-sport diselenggarakan dalam kompetisi Asian Games dan mengawal kemajuan teknologi di Indonesia (Agus et al., 2013).

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah cara yang digunakan untuk memecahkan masalah penelitian yang sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian (Aguss, Fahrizqi, & Abiyyu, 2021b). Meneliti adalah mencari data yang teliti/akurat (Rizki & Aguss, 2020). Metode penelitian

yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deksriptif kualitatif (Aguss & Yuliandra, 2021b). penelitian yang berupaya membangun pandangan orang yang teliti secara rinci serta dibentuk dengan kata-kata, gambaran holistik (menyeluruh dan mendalam) dan rumit (Aguss, 2021b). Penelitian kualitatif berawal dari konteks alam yang lebih luas, menggunakan manusia sebagai alat penelitian, dengan memakai metode kualitatif, melakukan analisis data induktif, dan menargetkan penelitian untuk teori dasar yang bersifat deksriptif (Aguss & Yuliandra, 2021a). Pada penelitian ini penulis mengumpulkan data dengan cara menganalisis artikel, dan buku yang sudah ada, lalu penulis menjabarkan hasil analisis tersebut pada penelitian ini (Aguss & Yuliandra, 2020).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis yaitu menganalisis bagaimana E-sport menjadi salah satu cabang olahraga, karena memiliki unsur nilai dasar, nilai keadilan, nilai kepastian, nilai kemanfaatan. e-Sport atau electronic sport adalah bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama. E-Sport adalah olahraga yang terbuka bagi siapa pun, sebab eSport dapat dimainkan oleh siapa saja, bahkan eSport bisa dimainkan oleh penyandang disabilitas. Pengakuan e-sport sebagai cabang olahraga menimbulkan banyak pertanyaan pada masyarakat apakah e-sport termasuk dalam tipe olahraga atau tidak. Menjawab pertanyaan tersebut, penulis kembali pada Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional ( UU SKN ), namun secara langsung E-sport belum memiliki regulasi khusus.

Olahraga mendefinisikan bahwa kegiatan olahraga adalah kegiatan yang sistematis untuk membina, mendorong, serta mengembangkan potensi rohani, jasmani, dan kehidupan sosial. Berdasarkan kesimpulan, e-sport dapat dikategorikan sebagai olahraga prestasi, karena itu e-sport terpilih sebagai olahraga yang memiliki 3 unsur dasar yakni, unsur sportifitas, unsur prestasi, dan unsur kompetitif, sebagaimana yang Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) jelaskan. Pada dasarnya, kalimat '*sport*' berasal dari kalimat '*dis-ports*' yang berasal dari bahasa Perancis Kuno bermakna 'untuk menghibur diri' atau 'untuk menyenangkan diri' hal ini merupakan konsep utama dari olahraga. Berdasarkan pengertian tersebut, bermain game bisa saja menjadi bagian dari olahraga. Sejauh ini, para atlet e-sport bermain selama 8-9 jam perhari agar menjadi pemain yang hebat. Rutinitas yang sama juga dilakukan oleh olahraga lain, namun dilakukan dengan cara yang berbeda. Konsentrasi, praktik, dedikasi, dan persiapan mental dan stamina sangat dibutuhkan oleh para atlet profesional. Hal ini dibutuhkan oleh kedua atlet olahraga, baik atlet olahraga *real* maupun atlet olahraga e-sport. Perbedaan antara seorang gamer dan atlet e-sport terlihat sangat jelas, dimana atlet e-sport selalu melatih fisik dan stamina mereka agar kuat sebelum berkompetisi ataupun bertanding sama seperti atlet cabang olahraga lain. Atlet e-sport membutuhkan kemampuan intelektual dan logika yang sangat baik untuk mengatur strategi dalam bermain *game* saat berkompetisi.

Menurut pengakuan KONI, E-sport sudah termasuk ke cabang olahraga prestasi yang memberikan manfaat kepada pihak yang terlibat dalam e-sport, tidak hanya itu, Negara juga mendapatkan manfaat dari olahraga ini. E-sport mendapatkan pengakuan oleh KONI dan mendapatkan support oleh para menteri seperti, Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora), Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo), Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf), Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf). Para gamer atau pemain game online yang tujuan awalnya hanya untuk bersenang-senang dan rekreasi, kini beralih tujuan dan berganti profesi menjadi gamer profesional ataupun atlet

e-sport setelah berbagai menteri memberikan sisi positif terhadap hal ini. Menjadi atlet e-sport tidaklah mudah, selain menguasai permainan, mereka juga harus memiliki kualitas yang baik dan mengikuti persaingan yang ketat agar menjadi yang terbaik dan dapat mengharumkan Negara Indonesia di kancah internasional.

Perekonomian Negara Indonesia terkena dampak positif atas pengakuan e-sport di Indonesia oleh berbagai pihak, hal ini berdampak secara langsung ke industry game di Indonesia. Berdasarkan data dari Newzoo pada tahun 2021, Indonesia merupakan salah satu dari Negara di Asia Tenggara yang masyarakatnya mayoritas menyukai game, peningkatan game di pasar Indonesia naik secara signifikan, hal ini telah menyumbang pendapatan Negara sebesar USD1,74 miliar atau sekitar Rp25,1 triliun dengan kenaikan di setiap tahunnya sebesar 32,7%. Berbagai jenis game terdapat di dalam e-sport, seperti Dota 2 dan LoL yang termasuk dalam kategori *multiplayer online battle arena*, juga ada lebih banyak lagi tipe permainan yang ada di dalam kompetisi e-sport, seperti *fighting game*, permainan strategi (RTS) atau disebut juga *real-time strategy*, *first person shooter* (FPS), dan juga ada permainan olahraga (*sport game*) yang memiliki kaitan dengan olahraga, seperti *FIFA Football* dan *NASCAR*. Sejak tahun 2013 sulit bagi pemain e-sport profesional seperti dari Asia, Eropa dan benua lain untuk mengikuti kompetisi e-sport di Amerika. Persetujuan surat izin terbilang rumit dalam prosesnya dan datang ke negara Amerika Serikat untuk bermain video game tidak selalu menjadi sebuah alasan yang mudah. Menurut manajer e-sport *Riot Games* Nick Allen, “*This is groundbreaking for e-sport. Now we can start looking at international players that come over. It’s a much easier process because they’re actually recognized by the government. It’s a huge thing.*” (Forbes, 2013) mengartikan bahwa pada akhirnya Amerika mengakui para pemain E-sport adalah atlet profesional dan akan memberikan mereka visa P-1 dengan tanda pengenalan.

Cabang olahraga e-sport adalah hal yang realitis yang pada akhirnya pemerintah menyatakan atlet e-sport secara sah diperlakukan seperti atlet olahraga tradisional lainnya. Fenomena e-sport bisa saja sangat populer untuk perusahaan dan outlet berita yang ingin melakukan kerja sama menciptakan cara baru untuk berfokus pada komunitas e-sport yang sedang menjalani. Semakin lama e-sport semakin banyak digemari, tidak hanya bagi kaum milenial saja tetapi bagi orang-orang sudah mulai dengan e-sport seperti fenomena olahraga tradisional populer lainnya.

Jika e-sport dilihat dari kacamata bisnis, organisasi yang menaungi, jumlah siaran, jumlah penonton, cakupan media, bisa dikatakan bahwa e-sport sudah setara dengan olahraga lainnya. Akan sangat merugikan apabila perusahaan dan outlet berita seperti ESPN tidak menyadari dengan serius bahwa kelonjokan popularitas e-sport. Kepopuleran e-sport sangat menarik untuk outlet-outlet berita yang umumnya menyiarkan olahraga tradisional, dengan kepopuleran e-sport ini dapat saling berkolaborasi dan saling menguntungkan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Diamati melalui tiga tujuan hukum, e-sport diakui oleh KONI sebagai cabang olahraga prestasi, yaitu kemanfaatan, kepastian, dan keadilan. UU Nomor 3 tahun 2005 tentang system keolahragaan nasional menjadi aspek kepastian hokum yang memayungi e-sport di Indonesia. Adanya pengakuan e-sport sebagai cabang oalhraga prestasi merupakan aspek keadlian yang didapat, hak yang sama dengan para atlet olahraga professional cabang

olahraga lain akan didapatkan oleh para atlet e-sport terutama atlet yang mendapatkan prestasi. Lalu pentingnya aspek kemanfaatan bagi cabang olahraga prestasi yaitu e-sport yang memberikan dampak positif kepada perkembangan dunia olahraga Indonesia. Masih banyak masyarakat di Indonesia yang belum benar-benar memahami dan mengerti makna dari cabang olahraga e-sport yang sedang berada ditingkat popularitasnya saat ini. Penulis mencoba untuk mengajukan rekomendasi pemikiran yang berhubungan dengan cabang olahraga e-sport di Indonesia agar bisa lebih diterima di kalangan masyarakat Indonesia, sebagai salah satu olahraga yang menggunakan elektronik di era milenial, yaitu (1) IesPA diharapkan dapat kerkolaborasi dengan KEMENPORA, KOI, maupun, KONI terkait organisasi olahraga yang dinaungi, (2) Mengadakan lebih banyak kompetisi e-sport di Indonesia, karena dengan sering mengadakan kompetisi dapat membuat masyarakat semakin mengenal dan memahami apa itu e-sport sebenarnya, (3) Pemberian edukasi kepada para peminat e-sport dengan menanamkan catatan-catatan penting tentang sikap sportivitas untuk menjadi atlet e-sport.

## REFERENSI

- Agus, Rachmi Marsheilla Agus, R. M. (2019). (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kriteria Layanan Bantuan: Meningkatkan Gerak Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Tunagrahita Ringan Pada Pembelajaran Penjasorkes Slb Pkk Bandar Lampung. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 2(2), 186–197.
- Agus, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Analisis Tingkat Kepercayaan Diri saat Bertanding Atlet Pencak Silat Perguruan Satria Sejati. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 164–174.
- Agus, R. M., Suranto, S., & Nurseto, F. (2013). Pengaruh Power Otot Tungkai Terhadap Peningkatan Tendangan Depan Pencak Silat. *JUPE (Jurnal Penjaskesrek)*, 1(1).
- Aguss, R. M. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 43–53.
- Aguss, R. M. (2021a). ANALISIS PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS USIA 5-6 TAHUN PADA ERA NEW NORMAL. *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL*, 2(1).
- Aguss, R. M. (2021b). ANALYSIS OF PHYSICAL ACTIVITY CHILDREN AGED 7-8 YEARS IN THE TIME OF ADAPTATION TO NEW HABITS. *The 1st International Conference on Language Linguistic Literature and Education (ICLLLE)*.
- Aguss, R. M. (2021c). *Kemampuan Mobilitas Gerak Anak Usia Dini 4 Sampai 5 Tahun Melalui Gerakan-Gerakan*. 1(1), 58–64.
- Aguss, R. M., Amelia, D., Abidin, Z., & Permata, P. (2021). Pelatihan Pembuatan Perangkat Ajar Silabus Dan Rpp Smk Pgri 1 Limau. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 48. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1315>
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyyu, F. F. A. (2021a). ANALISIS DAMPAK WABAH COVID-19 PADA PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN. *Jurn. Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 46–56.

- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyuu, F. F. A. (2021b). Analisis Dampak Wabah Covid-19 Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 46–56.
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono, P. A. (2021). Efektivitas vertical jump terhadap kemaAguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono, P. A. (2021). Efektivitas vertical jump terhadap kemampuan smash bola voli putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).mpuan smash bola voli putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).
- Aguss, R. M., & Yuliandra, R. (2020). Persepsi Atlet Futsal Putra Universitas Teknokrat Indonesia Terhadap Hipnoterapi Dalam Meningkatkan Konsentrasi Saat Bertanding. *Jurnal Penjaskesrek*, 7(2), 274–288.
- Aguss, R. M., & Yuliandra, R. (2021a). The effect of hypnotherapy and mental toughneAguss, R. M., & Yuliandra, R. (2021). The effect of hypnotherapy and mental toughness on concentration when competing for futsal athletes. *MEDIKORA*, 20(1), 53–64.ss on concentration when competing for futsal at. *MEDIKORA*, 20(1), 53–64.
- Aguss, R. M., & Yuliandra, R. (2021b). The effect of hypnotherapy and mental toughness on concentration when competing for futsal athletes. *Medikora*, 20(1), 53–64. <https://doi.org/10.21831/medikora.v20i1.36050>
- Aprilianto, M. V., & Fahrizqi, E. B. (2020). Tingkat Kebugaran Jasmani Anggota Ukm Futsal Universitas Teknokrat Indonesia. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 1–9.
- Dermawan, D., & Nugroho, R. A. (2020). Survei Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Di Smp Negeri Di Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2019/2020. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 14–19.
- Fahrizqi, E. B., Agus, R. M., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2021). The Learning Motivation and Physical Fitness of University Students During the Implementation of the New Normal Covid-19 Pandemic. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 6(1), 88–100. <https://doi.org/10.33222/juara.v6i1.1184>
- Fahrizqi, E. B., Aguss, R. M., & Yuliandra, R. (2021). PELATIHAN PENANGANAN CIDERA OLAHRAGA DI SMA NEGERI 1 PRINGSEWU. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 11–14.
- Fahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiaFahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiatan mahasiswa olahraga panahan. *Multilateral: Jurnal Pendi. Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 20(1), 43–54.
- Fernando, J., Mahfud, I., & Indonesia, U. T. (2021). *SURVEY MOTIVASI ATLET FUTSAL SMKN 2 BANDAR LAMPUNG DIMASA PANDEMI COVID-19*. Fernando, J., Mahfud, I., & Indonesia, U. T. (2021). *SURVEY MOTIVASI ATLET FUTSAL SMKN 2 BANDAR LAMPUNG DIMASA PANDEMI COVID-19*. 2(2), 39–43.19. 2(2), 39–43.
- Fikri, Z., & Fahrizqi, E. B. (2021). *PENERAPAN MODEL LATIHAN VARIASI PASSING FUTSAL DI EKSTRAKULIKULER SMAN 1 LIWA*. 2(2), 23–28.
- Gumantan, A., Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Tingkat kecemasan seseorang terhadap pemberlakuan new normal dan pengetahuan terhadap imunitas tubuh. *Sport Science and Education Journal*, 1(2).

- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7.
- Ichsanudin, I., & Gumantan, A. (2020). Tingkat Motivasi Latihan Ukm Panahan Teknokrat Selama Pandemi Covid. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 10–13.
- Kurniawan, D., Mahfud, I., & Indonesia, U. T. (2021). *PENGARUH RUBBER PUSH TRAINING TERHADAP HASIL AKHIR TOLAK*. 2(2), 29–34.
- Mahfud, I., Gumantan, A., & Fahrizqi, E. B. (2020). Analisis IMT (Indeks Massa Tubuh) Atlet UKM Sepakbola Universitas Teknokrat Indonesia. *SATRIA: Journal of Sports Athleticism in Teaching and Recreation on Interdisciplinary Analysis*, 3(1), 9–13.
- Mahfud, I., Gumantan, A., & Nugroho, R. A. (2020). PELATIHAN PEMBINAAN KEBUGARAN JASMANI PESERTA EKSTRAKURIKULER OLAHRAGA. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 56–61.
- Mahfud, I., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2020). MODEL LATIHAN DRIBLING SEPAKBOLA UNTUK PEMULA USIA SMA. *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL*, 1(2).
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8–16.
- Nadapdap, R., & Mahfud, I. (2021). *Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar*. 2(2), 44–51.
- Nugroho, R. A. (2021a). *SISWA EKTRAKURIKULER KARATE BKC*. 2(2), 13–22.
- Nugroho, R. A. (2021b). The Effect of 4-Way Ball Training on Motion Reactions in South Lampung SSB Porsewa Goalkeeper. *The 1st International Conference on Language Linguistic Literature and Education (ICLLLE)*.
- Nugroho, R. A., & Gumantan, A. (2020a). Pengaruh Latihan Plyometric Terhadap Peningkatan Kemampuan Vertical Jump Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler Bolabasket Sman 1 Pagelaran. *Sport Science And Education Journal*, 1(1).
- Nugroho, R. A., & Gumantan, A. (2020b). Pengaruh Latihan Plyometric Terhadap Peningkatan Kemampuan Vertical Jump PesertNugroho, R. A., & Gumantan, A. (2020). Pengaruh Latihan Plyometric Terhadap Peningkatan Kemampuan Vertical Jump Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler Bolabasket Sman 1 Pagelaran. *Sp. Sport Science And Education Journal*, 1(1).
- Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). Analisis Kemampuan Power Otot Tungkai Pada Atlet Bolabasket. *Sport Science and Education Journal*, 2(1), 34–42. <https://doi.org/10.33365/ssej.v2i1.988>
- Nugroho, R. A., Yuliandra, R., Gumantan, A., & Mahfud, I. (2021). Pengaruh Latihan Leg Press dan Squat Thrust Terhadap Peningkatan Power Tungkai Atlet Bola Voli. *Jendela Olahraga*, 6(2), 40–49.
- Pamungkas, D., & Mahfud, I. (2020). Tingkat Motivasi Latihan Ukm Taekwondo Satria Teknokrat Selama Pandemi Covid 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 6–9.
- Pangkey, F. R., & Mahfud, I. (2020). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Roll Belakang Pada Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 33–40.



- Pratama, W. U., & Yuliandra, R. (2021). *PERSEPSI ANGGOTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI PAPAN STRATEGI*. 2(2), 1–7.
- Pratomo, C., & Gumantan, A. (2020). HUBUNGAN PANJANG TUNGKAI DAN POWER. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 10–17.
- Pratomo, C., & Gumantan, A. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Olahraga Pada Masa Pandemi Covid-19 SMK SMTI Bandarlampung. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 26–31.
- Rizki, H., & Aguss, R. M. (2020). Analisis Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 20–24.
- Sandika, A., & Mahfud, I. (2021a). Application of Cardiovascular Endurance Training Model With The Ball Football Game at SSB Bintang Utara. *The 1st International Conference on Language Linguistic Literature and Education (ICLLLE)*.
- Sandika, A., & Mahfud, I. (2021b). Penerapan Model Latihan Daya Tahan Kardiovaskuler With the Ball Permainan Sepak Bola Ssb Bu Pratama. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 32–36.
- Saputra, G. Y., & Aguss, R. M. (2021). Minat Siswa Kelas VII Dan VIII Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 17–25.
- Sudiby, N. A., & Nugroho, R. A. (2020). Survei sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada sekolah menengah pertama di kabupaten pringsewu tahun 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 18–24.
- Syaifulloh, M. D., & Aguss, R. M. (2021). *Analisis peningkatan gerak dasar dalam permainan kasti*. 1(1), 51–57.
- Yuliandra, R., & Fahrizqi, E. B. (2019). Pengembangan Model Latihan Jump Shoot Bola Basket. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(1), 51–55.
- Yuliandra, R., & Fahrizqi, E. B. (2020). Development Of Endurance With The Ball Exercise Model In Basketball Games. *Jp. Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 4(1), 61–72.
- Yuliandra, R., Fahrizqi, E. B., & Mahfud, I. (2020). Peningkatan gerak dasar guling belakang bagi siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 204–213.