

Pelatihan manajemen *event* pada pegiat esport di Kota Jayapura

Daniel Womsiwor¹, Miftah Fariz Prima Putra², Ermelinda Yersin Putri Larung², Rodhi Rusdianto Hidayat¹, Evi Sinaga², Juliant Salsabillah Nugroho², Yulia Citra Ramadhani¹, Fredika Novela Usior¹, Gerdha Kristina Ivony Numberi³

¹Program Studi Magister Pendidikan Olahraga, Pascasarjana, Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia

²Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaa, Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia

³Program Studi Antropologi Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia

Penulis korespondensi : Ermelinda Yersin Putri Larung

E-mail : yessylarung@gmail.com

Diterima: 11 Agustus 2024 | Direvisi: 07 September 2024 | Disetujui: 07 September 2024 | © Penulis 2024

Abstrak

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan manajemen event di kalangan pegiat esports di Kota Jayapura, Papua. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi pelatihan yang intensif dan partisipatif, melibatkan peserta dalam pembelajaran tentang manajemen event melalui teori dan praktik langsung. Evaluasi dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pre-test dan post-test, serta analisis statistik deskriptif. Hasil analisis terkait tingkat pemahaman menunjukkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan tidak memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta. Sungguhpun demikian, melalui kegiatan ini sudah berhasil diselenggarakan sebuah event esport di Jayapura. Peserta juga merespon positif kegiatan pengabdian ini dan mempersepsikan kegiatan tersebut sangat baik. Saran yang diberikan adalah diperlukan edukasi dan pendampingan yang lebih intensif agar pengembangan kapasitas pegiat esport di Jayapura meningkat sehingga pembangunan ekosistem esport lebih baik di masa mendatang.

Kata kunci: esports; manajemen event; ekosistem esport.

Abstract

This training aims to improve event management skills among esports activists in Jayapura City, Papua. The methods used in this activity include intensive and participatory training, involving participants in learning about event management through theory and hands-on practice. Evaluation was conducted using a quantitative approach with pre-test and post-test, as well as descriptive statistical analysis. The results of the study related to the level of understanding showed that the training carried out did not have a significant impact on increasing participants' knowledge. Nevertheless, through this activity, an esports event in Jayapura has been successfully organized. Participants also responded positively to this service activity and perceived the activity as very good. The suggestion given is that more intensive education and mentoring are needed so that the capacity building of export activists in Jayapura increases so that the development of the esports ecosystem is better in the future.

Keywords: esports; event management; esports ecosystem.

PENDAHULUAN

Dalam dekade terakhir, dunia telah menyaksikan revolusi digital yang mengubah banyak aspek kehidupan. Revolusi ini disebut sebagai era Industri 4.0 yang salah satu ciri utamanya adalah memanfaatkan teknologi seperti Internet of Things (IoT), big data, cloud database, dan blockchain untuk mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja, dan bermain (Tahar et al. 2022). Perubahan yang mengarah pada pemanfaatan teknologi tersebut juga berimbas pada dunia olahraga. Olahraga yang

berbasis teknologi menjadi berkembang dan digemari oleh masyarakat. Salah satu jenis olahraga yang populer dan terintegrasi dengan teknologi adalah olahraga virtual atau kompetisi permainan video terorganisir yang dikenal dengan cybersport dan disepakati dengan sebutan Esport (e-sport, eSport) (Jenny et al. 2017). Esport menjadi bentuk hiburan populer di tengah masyarakat dan jumlah penontonnya tidak kalah dengan olahraga pada umumnya (Reitman et al. 2020).

Di Indonesia, pertumbuhan esports telah dipercepat dengan pengakuan formal oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) melalui pembentukan Pengurus Besar Esport Seluruh Indonesia (PBESI) pada tanggal 28 Agustus 2020 (Wahyuni.2023). Kepemimpinan PBESI di bawah Prof. Dr. Budi Gunawan, S.H., M.Si., telah menetapkan visi untuk menjadikan Indonesia sebagai pemimpin esports di Asia, dengan misi untuk mempromosikan ekosistem esports yang stabil dan menggiatkan pertumbuhan sektor ini di seluruh negeri.

Salah satu keberhasilan esports di panggung nasional adalah masuknya esport sebagai olahraga ekshibisi dalam Pekan Olahraga Nasional (PON) Papua 2021. Dalam ekshibisi tersebut, ditampilkan kompetisi gim populer—Mobile Legends, Free Fire, PUBG Mobile, dan eFootball 2021. Kegiatan ini menandai penerimaan dan legitimasi esports di Indonesia. Meskipun perkembangannya relatif mengesankan, ada tantangan yang menghambat berkembangnya esports di beberapa daerah, khususnya di Kota Jayapura. Kendala utama adalah kurangnya acara esports yang diadakan secara mandiri di daerah Jayapura, Papua. Padahal, adanya event sangat penting untuk mendukung dan mengembangkan bakat lokal serta memperkuat ekonomi daerah melalui peningkatan penjualan tiket, sponsor, dan merchandise. Permasalahan lain yang muncul di lapangan adalah infrastruktur digital yang belum memadai. Menurut Kepala Dinas Kominfo Kabupaten Jayapura, peningkatan dari 3,5 Mbps menjadi 11 Mbps pada tahun 2021 adalah langkah awal untuk mendukung kebutuhan bandwidth yang lebih besar untuk event esports. Hal ini tidak lain karena kompetisi game online memerlukan koneksi internet yang stabil dan cepat.

Dalam beberapa tahun terakhir, jumlah atlet esport di Kota Jayapura terus mengalami peningkatan seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap permainan video dan kompetisi esport. Namun, peningkatan jumlah atlet ini belum diimbangi dengan penyelenggaraan kompetisi yang memadai. Pelatihan manajemen event ini bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan jumlah event yang pada akhirnya dapat memberikan kesempatan lebih banyak bagi atlet-atlet esport di Jayapura untuk berkompetisi dan menunjukkan keterampilan mereka. Dengan adanya lebih banyak kompetisi lokal yang terorganisir dengan baik, para atlet akan memiliki lebih banyak peluang untuk mengembangkan kemampuan mereka, baik di tingkat lokal maupun regional.

Dengan mengingat tantangan-tantangan ini, kebutuhan untuk pelatihan manajemen event dalam olahraga esport menjadi sangat penting. Sejauh ini, kegiatan pengabdian di masyarakat yang terkait olahraga belum ada yang fokus pada esport. Sebagai contoh, pelatihan pada penggunaan aplikasi atau program seperti SPSS (Ita, Ibrahim, and Putra 2020) dan canva (Yersin et al. 2024). Pelatihan yang terkait belajar membaca dan berhitung (Putra 2022b; Putra 2022a) serta cara menulis (Sutoro, S. et al. 2024). Pelatihan yang terkait dengan mensosialisasikan peraturan yang berkaitan dengan keolahragaan (Sutoro et al. 2022; Guntoro et al. 2023). Pelatihan yang berkaitan dengan memasyarakatkan olahraga baru (Putra et al. 2022; Guntoro et al. 2022; Putra 2022c). Pelatihan yang terkait dengan dimensi mental atau psikis olahraga (Putra et al. 2023; Putra, Guntoro, Zainuri, Numberi, Jelita, and Lewar 2024; Putra, Guntoro, Zainuri, Numberi, Jelita, Lewar, et al. 2024). Pelatihan terkait dengan gizi (Sutoro et al. 2024; Ita et al. 2024).

Dengan fakta demikian maka memberikan pelatihan terkait dengan manajemen event esport dipandang akan sangat bermanfaat untuk masyarakat di kota Jayapura, Papua. Adanya pelatihan tentang manajemen event esport tidak hanya akan membantu dalam penyelenggaraan event yang lebih profesional dan terstruktur, tetapi juga dalam menciptakan peluang ekonomi dan pekerjaan, mengurangi ketergantungan pada inisiatif pemerintah, dan meningkatkan kemandirian organisasi esports lokal. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan manajemen event di kalangan pegiat esports di Kota Jayapura, Papua.

METODE

Untuk mencapai tujuan pengabdian yang telah ditentukan, tim pengabdian merancang beberapa tahapan dalam kegiatan pengabdian sebagaimana yang umum dilakukan dalam aktivitas pengabdian kepada masyarakat (Putra 2023). Terdapat lima tahapan yang ditempuh dalam kegiatan pengabdian ini. Berikut adalah rincian dari setiap tahapan yang dimaksud:

Tahap 1: Identifikasi dan Pemetaan Masalah

a. Pembentukan Tim Pelaksana

Sebelum melangkah lebih jauh, kami akan membentuk tim yang terdiri dari pakar manajemen event, pakar teknologi digital, dan stakeholder lokal. Tiap anggota tim memiliki peran yang jelas, seperti yang diuraikan di bawah ini:

- Pakar Manajemen Event: Bertanggung jawab atas pengembangan kurikulum pelatihan dan mentorship.
- Pakar Teknologi Digital: Menilai kebutuhan infrastruktur dan menyusun rencana peningkatan.
- Stakeholder Lokal: Menghubungkan tim dengan

b. Studi Kelayakan dan Analisis Kebutuhan

Melakukan survei dan wawancara dengan pegiat esports di Jayapura untuk menilai kebutuhan spesifik dan tantangan yang dihadapi dalam manajemen event dan infrastruktur digital.

Tahap 2: Pelatihan dan Pengembangan

a. Kurikulum Pelatihan Manajemen Event

Mengembangkan kurikulum yang mencakup aspek-aspek penting seperti perencanaan strategis, pengelolaan logistik, audiensi pegiat esports di Jayapura, koordinasi tim, dan pemasaran digital. Pelatihan akan dilakukan dalam beberapa sesi yang meliputi workshop, seminar, dan *hands-on management practice*.

b. Peningkatan Infrastruktur Digital

Bekerja sama dengan pemerintah lokal dan penyedia layanan internet untuk mengupgrade bandwidth dan infrastruktur jaringan di Jayapura, memastikan ketersediaan akses internet yang stabil dan cepat.

Tahap 3: Implementasi dan Operasional

a. Penyelenggaraan Event Test

Mengorganisir event test untuk menerapkan keterampilan yang diperoleh dari pelatihan. Event ini akan diawasi oleh mentor dan memberikan feedback untuk peningkatan.

b. Pembentukan UMKM Esport

Mendorong pembentukan UMKM yang berfokus pada produksi dan penjualan merchandise esports. Memberikan pelatihan khusus tentang pemasaran digital dan e-commerce untuk produk esports.

Tahap 4: Partisipasi Mitra dan Pegiat E-Sport

a. Involvement Aktif Mitra

Mitra lokal akan dilibatkan secara aktif dalam setiap tahap program, dari perencanaan hingga pelaksanaan, untuk memastikan bahwa program ini sesuai dengan kebutuhan dan aspirasi Pegiat E-Sport lokal.

b. Keterlibatan Pegiat E-Sport

Mengadakan sesi umpan balik dan diskusi dengan Pegiat E-Sport esports untuk mendapatkan masukan dan menyesuaikan program berdasarkan masukan tersebut.

Tahap 5: Evaluasi dan Keberlanjutan

a. Monitoring dan Evaluasi

Melakukan evaluasi berkala selama dan setelah pelaksanaan program untuk mengukur efektivitas pelatihan dan peningkatan infrastruktur. Evaluasi akan mencakup pengumpulan data kinerja, survei kepuasan peserta, dan analisis outcome.

b. Rencana Keberlanjutan

Mengembangkan strategi keberlanjutan yang melibatkan pemerintah lokal, Pegiat E-Sport esport, dan sektor swasta untuk memastikan kelangsungan program. Ini mungkin termasuk pembentukan badan pengawas yang akan terus mendorong dan mengawasi event-event esport di Jayapura.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan manajemen event di kalangan pegiat esports di Kota Jayapura, Papua. Kegiatan pengabdian dimulai dengan menjelaskan tujuan dari kegiatan yang dilakukan pada peserta. Setelah itu, tim pengabdian memberikan pretest pada peserta untuk mengukur pemahaman awal tentang manajemen event, khususnya untuk esport. Setelah pretest, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi (Gambar 1).



Gambar 1. Sesi Penjelasan Kegiatan, Pengisian Pretest dan Pemaparan Materi

Materi yang diberikan adalah memberikan edukasi tentang manajemen event, yaitu peserta diajarkan cara menyusun rencana pelaksanaan event dalam bentuk proposal kegiatan dan pembagian struktur kepanitiaan sesuai dengan kebutuhan mini event (gambar 2). Kegiatan ini dilaksanakan untuk melatih secara langsung peserta agar terlibat dalam penyusunan proposal mini event esport serta menyusun alur kegiatan dari pra-kegiatan yang meliputi penyusunan kepanitiaan dengan melihat kebutuhan struktur dalam event esport. Selain itu, cara merancang alur kegiatan pertandingan yang meliputi pembagian bagan pertandingan serta *rundown* kegiatannya juga dilatihkan pada peserta. Selain bentuk pelatihan di atas, peserta juga diajarkan cara merancang alur evaluasi guna melihat tingkat keberhasilan event serta mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang terjadi selama event berlangsung.

Setelah itu, tim pengabdian mengedukasi tentang cara mencari sponsor kegiatan. Pada tahap ini, komunikasi menjadi aspek penting. Menggait sponsor untuk mendapatkan dana dalam sebuah event merupakan tantangan tersendiri dalam event esport (Trisdiyati and Sari 2024). Oleh karena itu, keterampilan komunikasi menjadi aspek penting bagi pegiat esport (Alfarizi and Widiarti 2024).



Gambar 2. Sesi Penjelasan dan Penyusunan Proposal Mini Event

Kemudian, setelah peserta mendapat pendampingan pembuatan proposal mini event, peserta diarahkan untuk terlibat dalam event esport yang dilaksanakan oleh Klub PUBG Mobile Kota Jayapura yang bekerja sama dengan banyak sponsor (gambar 3). Kegiatan ini dilaksanakan agar peserta bisa mendapat pengalaman terlibat dalam even esport secara langsung serta kemudian diharapkan dapat membuat event-event serupa untuk Klub esport lainnya seperti Mobile Legends, Free Fire, dan eFootball 2021.



Gambar 3. Praktek Membantu Event Esport

Seluruh proses kegiatan pengabdian diikuti peserta dengan baik dan peserta sangat antusias di dalamnya. Peserta juga merasa bahwa kegiatan seperti ini sangat baik karena selama ini sangat sedikit kegiatan-kegiatan yang berfokus untuk peningkatan kapasitas bagi pegiat esport di Kota Jayapura. Hasil analisis statistik menunjukkan terjadi peningkatan skor rata-rata dari 12,24 pada pre-test menjadi 12,41 pada post-test, dengan median menurun dari 13 menjadi 12. Standar deviasi juga berkurang dari 2,02 menjadi 1,77, yang menunjukkan pemahaman yang lebih konsisten di antara peserta setelah pelatihan.

Tabel 1. Deskriptif Statistik

	Mean	Median	Standard Deviation	Minimum	Maximum
Pre-Test	12.24	13	2.016476251	7	15
Post-Test	12.41	12	1.769845457	7	15

Hasil analisis ini menunjukkan bahwa program pelatihan yang dilaksanakan tidak memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta terkait manajemen event esport. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa materi, metode pelatihan, atau durasi program perlu dievaluasi dan

diperbaiki agar lebih efektif. Meskipun tidak ada bukti peningkatan yang signifikan, hasil ini memberikan wawasan penting bagi pengembangan program di masa depan, termasuk kebutuhan untuk menyesuaikan strategi pengajaran dan memastikan materi pelatihan lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta.

Peningkatan rata-rata skor yang kecil dan berkurangnya variabilitas menunjukkan peningkatan pemahaman peserta yang kecil. Dengan kata lain, hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini memiliki dampak yang cukup kecil namun lebih seragam. Rentang skor yang tidak berubah (7-15) menunjukkan stabilitas pada peserta yang berprestasi tinggi dan rendah, mencerminkan dampak program yang terbatas secara keseluruhan.

Implikasi dari hasil ini menunjukkan bahwa materi pelatihan, metode, serta pendekatan yang digunakan perlu dievaluasi agar pelatihan dapat lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan para pegiat esport. Program pelatihan ini perlu difokuskan pada aspek-aspek spesifik yang mungkin menjadi tantangan bagi para pegiat, seperti perencanaan logistik, pemasaran acara, dan koordinasi antar panitia. Meningkatkan keterampilan manajemen event sangat penting, terutama di dunia esport yang berkembang pesat, di mana penyelenggaraan kompetisi yang profesional dapat berdampak pada kesuksesan karier para atlet esport dan peningkatan citra Kota Jayapura sebagai salah satu pusat esport di Papua.

Salah satu tujuan lain dari pelatihan ini adalah untuk mendorong bertambahnya jumlah event esport di Kota Jayapura melalui peningkatan kapasitas para pegiatnya dalam menyelenggarakan kompetisi yang berkualitas. Pada saat ini, jumlah event esport di Kota Jayapura masih terbatas, dan seringkali kurang terorganisir dengan baik. Melalui pelatihan ini, para peserta telah dapat menerapkan keterampilan yang telah mereka pelajari untuk menyelenggarakan lebih banyak kompetisi dengan standar yang lebih tinggi. Berdasarkan hasil evaluasi, keterampilan para peserta masih memerlukan peningkatan signifikan untuk menciptakan lebih banyak event esport di masa mendatang. Tantangan dalam pelaksanaan ini mungkin terkait dengan kurangnya pengalaman praktis serta durasi pelatihan yang belum cukup untuk mencakup aspek-aspek yang lebih mendalam dari penyelenggaraan event. Selain itu, arena yang kurang di Jayapura juga turut memberikan andil dalam rendahnya event esport di Jayapura. Adanya arena esport yang representative menjadi faktor penting dalam Upaya menumbuhkan dan mengembangkan olahraga tersebut (Ingkiriwang, Suryono, and Prijadi 2023).

Namun demikian, pelatihan ini memberikan dasar yang baik bagi peserta untuk memahami konsep manajemen event esport secara lebih terstruktur. Melalui penerapan yang lebih berkelanjutan dan pendampingan yang intensif, peserta pelatihan dapat mulai merancang dan mengimplementasikan kompetisi esport lokal yang lebih rutin dan terencana. Langkah ini penting untuk menarik lebih banyak partisipasi dari komunitas lokal, meningkatkan eksposur para atlet, dan membangun ekosistem esport yang lebih dinamis di Kota Jayapura.

Pelatihan ini, meskipun hasilnya belum menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan manajemen event pada peserta, tetapi tim pengabdian melihat bahwa kegiatan pegabdian ini menjadi awal yang penting untuk membangun fondasi bagi pengembangan esport di Kota Jayapura. Adanya event esport akan memberikan dampak secara ekonomi pada suatu daerah (Turnip and Hukom 2023). Selain itu, dengan semakin banyak event yang diselenggarakan, jumlah atlet esport diharapkan akan terus meningkat, karena kompetisi yang rutin dapat memotivasi lebih banyak anak muda untuk menekuni esport secara serius. Keberhasilan dalam menyelenggarakan event yang berkualitas juga akan membantu menarik minat sponsor dan pihak lain yang berpotensi mendukung perkembangan atlet esport di daerah ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Sesuai dengan hasil yang didapat maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan manajemen event esport yang dilaksanakan di Kota Jayapura berhasil memberikan landasan awal dalam meningkatkan keterampilan peserta, meskipun diakui bahwa hasil analisis menunjukkan dampak yang belum signifikan terhadap pemahaman peserta. Program ini memberikan wawasan tentang manajemen event esport melalui pendekatan teori dan praktik, termasuk penyusunan proposal kegiatan, struktur

kepanitian, dan pelaksanaan event kecil. Adanya kegiatan pengabdian ini direspon positif oleh peserta dan dianggap sangat baik mengingat belum pernah ada kegiatan sejenis selama ini di Kota Jayapura. Meski demikian, keterampilan peserta dalam manajemen event perlu ditingkatkan lebih lanjut untuk menghasilkan dampak yang lebih besar, seperti peningkatan jumlah event esport berkualitas dan keterlibatan komunitas lokal.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil kegiatan ini adalah diperlukan edukasi dan pendampingan yang lebih intensif agar pengembangan kapasitas pegiat esport di Jayapura meningkat sehingga pembangunan ekosistem esport lebih baik di masa mendatang. Selain itu, peningkatan infrastruktur digital, dukungan pemerintah, dan keterlibatan sponsor juga menjadi elemen penting yang perlu terus digalakkan untuk memperkuat pertumbuhan industri esport di Kota Jayapura

UCAPAN TERIMAKASIH

Semua Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Cenderawasi Papua yang sudah memberikan dana hibah pengabdian masyarakat tahun 2024, sehingga pengabdian ini dapat terlaksana. Terima kasih juga untuk Koni Kota Jayapura yang sudah bersedia menjadi mitra perantara untuk menjaring semua pegiat esport di Kota Jayapura yang mengikuti kegiatan ini dan juga telah berperan aktif untuk mensukseskan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfarizi, Idham Azhar, and Pratiwi Wahyu Widiarti. 2024. "Pola Komunikasi Organisasi Pada UKM UMY E-Sport Arena (UMY e-Sport)." *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi* 7(1):1–7.
- Guntoro, T. S., M. F. P. Putra, I. P. E. W. Putra, Evi Sinaga, S. G. F. Sinaga, R. R. Hidayat, J. Muhammad, Y. Wandik, Daniel Womsiwor, and Grace Janice Martha Mantiri. 2022. "Meningkatkan Pengetahuan Dan Keterampilan Bermain Petanque: Sosialisasi Pada Guru Olahraga." *Jurnal Abdimasa Pengabdian ...* 5(2):11–15.
- Guntoro, Tri Setyo, Dewi Nurhidayah, Sutoro Sutoro, Astini Asri, Miftah Fariz Prima Putra, and Evi Sinaga. 2023. "Membangkitkan Kembali Olahraga Tradisional Di Era Digital Implementasi UU No 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan." *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global* 2(2):179–91.
- Ingkiriwang, O. J., Suryono, and R. Prijadi. 2023. "Manado E-Sport Arena: High Tech Arena." *Jurnal Arsitektur Daseng* 12(2):21–33.
- Ita, S., R. R. Hidayat, A. Zainuri, E. Sinaga, M. F. P. Putra, E. Y. P. Larung, Y. Wandik, Y. M. Mandosir, K. Kurdi, J. Muhammad, N. Nasruddin, I. P. E. W. Putra, M. F. Mubarak, I. D. Oktavian, M. P. Lewier, R. R. Abdullah, and J. R. Awantano. 2024. "Strategi Peningkatan Nutrisi Bagi Pesilat Muda Melalui Pemberdayaan Pelatih Dan Wali Pesilat Di Kota Jayapura." *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 8(3):3145–58.
- Ita, S., Ibrahim, and M. F. P. Putra. 2020. "Pelatihan Penerapan Program Statistical Product for Service Solution (SPSS) Untuk Data Keolahragaan." *Jurnal Gema Ngabdi* 2(1):12–17.
- Jenny, Seth E., R. Douglas Manning, Margaret C. Keiper, and Tracy W. Olrich. 2017. "Virtual(Ly) Athletes: Where ESports Fit Within the Definition of 'Sport.'" *Quest* 69(1):1–18.
- Putra, M. F. P. 2022a. "Belajar Berhitung Berhadiah (3B): Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Asli Papua." *SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(2):75.
- Putra, M. F. P. 2022b. "Belajar Mengenal Huruf, Membaca, Dan Menulis Bersama Melalui 3P: Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Asli Papua." *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI* 6(1):77–82.
- Putra, M. F. P. 2022c. "Membudayakan Berolahraga Pada Anak Asli Papua." *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 6(2):952.
- Putra, M. F. P. 2023. *Meneguhkan Semangat Membangun Di Papua: Kumpulan Pengabdian Dalam Konteks Pendidikan Dan Olahraga*. Jayapura: PT Media Publikasi Kita.
- Putra, M. F. P., T. S. Guntoro, I. P. E. W. Putra, K. Kurdi, F. S. G. Sinaga, E. Sinaga, R. R. Hidayat, J. Muhammad, Y. Wandik, D. Womsiwor, and G. J. M. Mantiri. 2022. "Memasyarakatkan Olahraga

- Petanque Di Tingkat Pelajar Papua." *Jurnal Pengabdian Olahraga Di Masyarakat* 3(1):1–5.
- Putra, M. F. P., U. Muhdiarto, E. Sinaga, S. Sutoro, O. O. O. Wambrau, F. C. Abidjulu, S. P. Irab, T. L. Jembise, T. Wanena, Y. Wandik, A. S. Rahayu, M. Gultom, W. Yektiningtyas, J. J. Numberi, R. M. B. Kmurawak, A. Mawena, A. Kadir, R. R. Hidayat, and D. Nurhidayah. 2023. "Mental Toughness Atlet Remaja: Sebuah Penguatan Dukungan Implementasi Kebijakan Dalam Olahraga Prestasi." *Jurnal Gema Ngabdi* 5(2):293–98.
- Putra, M. P. P., T. S. Guntoro, A. Zainuri, G. K. I. Numberi, S. Jelita, and M. W. M. N. Lewar. 2024. "Edukasi Model Mental Toughness Training Circle (MTTC) Pada Guru Olahraga Jayapura." *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 8(3):3093–99.
- Putra, M. P. P., T. S. Guntoro, A. Zainuri, G. K. I. Numberi, S. Jelita, M. W. M. N. Lewar, I. Ikhsan, N. A. Gandinni, and R. Watiningsih. 2024. "Edukasi Dan Pelatihan Cara Mengukur Mental Toughness Atlet Pada Guru Olahraga Di Jayapura." *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 8(4):3179–84.
- Reitman, Jason G., Maria J. Anderson-Coto, Minerva Wu, Je Seok Lee, and Constance Steinkuehler. 2020. "Esports Research: A Literature Review." *Games and Culture* 15(1):32–50.
- Sutoro, S., G. J. M. Mantiri, M. F. P. Putra, C. Mulait, A. C. Pigome, I. Ikhsan, R. Watiningsih, N. A. Gandinni, G. K. I. Numberi, and A. Zainuri. 2024. "Meningkatan Publikasi Bertema Olahraga: Pelatihan Menulis Pada Guru Olahraga." *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 6(4):886–92.
- Sutoro, S., Tri Setyo Guntoro, Evi Sinaga, Miftah Fariz Prima Putra, R. R. Hidayat, and A. CS. 2024. "Edukasi Gizi Pencegahan Dan Penanganan Anemia Pada Atlet Muda Wanita Di Papua." *Mengabdi: Jurnal Hasil Kegiatan Bersama Masyarakat* 2(1):163–73.
- Sutoro, Sutoro, Tri Setyo Guntoro, Welly Lokollo, Evi Sinaga, Yos Wandik, Daniel Womsiwor, Remuz B. M. Kmurawak, Junalia Muhammad, and M. F. P. Putra. 2022. "Mengolahragakan Masyarakat Melalui Optimalisasi Permenpora No. 18 Tahun 2017 Tentang Gerakan Ayo Olahraga." *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat (JPOM)* 3(2):133–42.
- Tahar, Achmad, Pompong B. Setiadi, Sri Rahayu, Magister Manajemen Stie, and Mahardhika Surabaya. 2022. "Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(2):12380–81.
- Trisdiyati, Almas Milenita Salsa, and Ratna Permata Sari. 2024. "Strategi Komunikasi Pemasaran Event PERSIS E-Sports." *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik* 4(1):73–80.
- Turnip, B. R., and A. Hukom. 2023. "Pengaruh Perkembangan Industri Esports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia." *CEMERLANG: Jurnal Manajemen Dan Ekonomi Bisnis* 3(2):131–39.
- Yersin, Ermelinda, Putri Larung, Cantika Candra Ledoh, Elsi Sirampun, Yunita Christianti, Ermelinda Fransiska Wagha, Austin Bill, Eduardo Maniagasi, Yulia Citra Ramadhani, Skolastika Jelita, Risal Kapitaraw, Rodhi Rusdianto Hidayat, Ansar Cs, and Miftah Fariz Prima Putra. 2024. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Guru SD Inpres Armopa IV Kabupaten Sarmi Papua." *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 8(4):4538–46.