

# LAMPIRAN

**Lampiran 1. Hasil Observasi**

No	Indikator	Pertanyaan	Alternatif jawaban	
			Ya	Tidak
1	Minat dan Antusiasme terhadap <i>E-sports</i>	Apakah partisipasi dalam turnamen dan acara <i>E-sports</i> tinggi?	✓	
		Apakah jumlah anggota komunitas yang aktif banyak?		X
		Apakah latihan dan permainan Mobile Legends dilakukan setiap hari?		X
2	Pemahaman tentang Peluang Karir di <i>E-sports</i>	Apakah anggota komunitas sangat paham tentang jalur karir di <i>E-sports</i> ?	✓	
		Apakah kesadaran akan perkembangan industri <i>E-sports</i> tinggi?	✓	
		Apakah komunitas optimis tentang keberlanjutan karir di bidang <i>E-sports</i> ?	✓	
3	Dukungan dan Fasilitas yang Tersedia	Apakah fasilitas latihan dan infrastruktur memadai?	✓	
		Apakah ada dukungan dari pemerintah lokal dan organisasi terkait?	✓	
		Apakah ada sponsor atau mitra yang mendukung kegiatan <i>E-sports</i> ?	✓	
4	Pengalaman dan Prestasi dalam <i>E-sports</i>	Apakah anggota komunitas sering berpartisipasi di kompetisi?	✓	
		Apakah komunitas telah meraih banyak prestasi?	✓	
		Apakah komunitas pernah mengadakan turnamen?	✓	

## Lampiran 2. Hasil Angket

### 1. Almighty Kanebsa (SMKN 1 Bendo)

#### a. Pengetahuan *E-sports*

NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	<i>E-sports</i> adalah Salah satu cabang olahraga	6			
2	<i>E-sports</i> dapat memberikan pekerjaan seperti Pro Player, Pelatih, Analisis, Manager dan Caster	4	2		
3	<i>E-sports</i> dapat mengakibatkan kurang tidur, kurang bersosialisasi, pola makan tidak teratur dan rawan cedera		5	1	
4	<i>E-sports</i> divisi Mobile Legends sudah berkembang di Kabupaten Magetan	3	3		
	JUMLAH	13	10	1	

#### b. Minat berkarir dalam *E-sports*

NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya ingin menjadi Pro Player di dalam <i>E-sports</i>		4	2	
2	Saya ingin menjadi Pelatih di dalam <i>E-sports</i>	1		4	1
3	Saya ingin menjadi Wasit di dalam <i>E-sports</i>		1	4	1
4	Saya ingin menjadi Manager tim di dalam <i>E-sports</i>		3	2	1
5	Saya memilih mengejar prestasi di dalam <i>E-sports</i>	2	4		
6	Saya memilih mengejar finansial di dalam <i>E-sports</i>	1	5		
7	Saya memilih divisi Mobile Legends untuk berkarir di dalam <i>E-sports</i>	3	3		
8	Saya ingin Trial di Tim Besar untuk menjadi Pro Player	1	3	2	
9	Saya ingin Trial di Tim Besar untuk menjadi Analisis	1	1	4	
10	Saya ingin Trial di Tim Besar untuk menjadi Pelatih	1		4	1
11	Saya ingin membuat Tim <i>E-sports</i> divisi Mobile Legends	1	2	3	
12	Saya ingin menjadi Caster di Turnamen Mobile legends	1		1	4
	JUMLAH	12	26	26	9

c. Kenyamanan dalam berkarir di *E-sports*

NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya sangat nyaman berkarir di dalam <i>E-sports</i>	5	1		
2	Jika saya bekerja di dalam <i>E-sports</i> itu akan menjadi pekerjaan utama saya	3		3	
3	Jika saya bekerja di dalam <i>E-sports</i> itu akan menjadi pekerjaan sampingan saya	1	3	2	
	JUMLAH	9	4	5	

2. SMAGAS *E-SPORTS* (SMAN 1 KARAS)

a. Pengetahuan *E-sports*

NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	<i>E-sports</i> adalah Salah satu cabang olahraga	8	1		
2	<i>E-sports</i> dapat memberikan pekerjaan seperti Pro Player, Pelatih, Analisis, Manager dan Caster	6	3		
3	<i>E-sports</i> dapat mengakibatkan kurang tidur, kurang bersosialisasi, pola makan tidak teratur dan rawan cedera		5	4	
4	<i>E-sports</i> divisi Mobile Legends sudah berkembang di Kabupaten Magetan	5	4		
	JUMLAH	19	9	4	

b. Minat berkarir dalam *E-sports*

NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya ingin menjadi Pro Player di dalam E-sports	2	3	3	1
2	Saya ingin menjadi Pelatih di dalam E-sports		2	6	1
3	Saya ingin menjadi Wasit di dalam E-sports			7	2
4	Saya ingin menjadi Manager tim di dalam E-sports	1		7	1
5	Saya memilih mengejar prestasi di dalam E-sports	2	2	4	1
6	Saya memilih mengejar finansial di dalam E-sports		4	4	1
7	Saya memilih divisi Mobile Legends untuk berkarir di dalam E-sports	2	3	3	1

NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
8	Saya ingin Trial di Tim Besar untuk menjadi Pro Player	2	2	4	1
9	Saya ingin Trial di Tim Besar untuk menjadi Analisis			8	1
10	Saya ingin Trial di Tim Besar untuk menjadi Pelatih			8	1
11	Saya ingin membuat Tim E-sports divisi Mobile Legends	1	4	3	1
12	Saya ingin menjadi Caster di Turnamen Mobile legends	1	1	6	1
	JUMLAH	11	21	63	13

c. Kenyamanan dalam berkarir di E-sports

NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya sangat nyaman berkarir di dalam <i>E-sports</i>	1	5	3	
2	Jika saya bekerja di dalam <i>E-sports</i> itu akan menjadi pekerjaan utama saya	1	3	5	
3	Jika saya bekerja di dalam <i>E-sports</i> itu akan menjadi pekerjaan sampingan saya	1	4	4	
	JUMLAH	3	12	12	

Nama : Jauza Arsy Z

Komunitas : Almighty Kanebsa

a. Pengetahuan *E-sports*

NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	E-sports adalah Salah satu cabang olahraga	✓			
2	E-sports dapat memberikan pekerjaan seperti Pro Player, Pelatih, Analisis, Manager dan Caster	✓			
3	E-sports dapat mengakibatkan kurang tidur, kurang bersosialisasi, pola makan tidak teratur dan rawan cedera		✓		

NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
4	E-sports divisi Mobile Legends sudah berkembang di Kabupaten Magetan	✓			

b. Minat berkarir dalam *E-sports*

NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya ingin menjadi Pro Player di dalam <i>E-sports</i>		✓		
2	Saya ingin menjadi Pelatih di dalam <i>E-sports</i>			✓	
3	Saya ingin menjadi Wasit di dalam <i>E-sports</i>			✓	
4	Saya ingin menjadi Manager tim di dalam <i>E-sports</i>		✓		
5	Saya memilih mengejar prestasi di dalam <i>E-sports</i>	✓			
6	Saya memilih mengejar finansial di dalam <i>E-sports</i>	✓			
7	Saya memilih divisi Mobile Legends untuk berkarir di dalam <i>E-sports</i>	✓			
8	Saya ingin Trial di Tim Besar untuk menjadi Pro Player		✓		
9	Saya ingin Trial di Tim Besar untuk menjadi Analisis			✓	
10	Saya ingin Trial di Tim Besar untuk menjadi Pelatih			✓	
11	Saya ingin membuat Tim <i>E-sports</i> divisi Mobile Legends		✓		
12	Saya ingin menjadi Caster di Turnamen Mobile legends				✓

c. Kenyamanan dalam berkarir di *E-sports*

NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya sangat nyaman berkarir di dalam <i>E-sports</i>	✓			
2	Jika saya bekerja di dalam <i>E-sports</i> itu akan menjadi pekerjaan utama saya		✓		
3	Jika saya bekerja di dalam <i>E-sports</i> itu akan menjadi pekerjaan sampingan saya	✓			

Nama : Affan Imam Muttaqin

Komunitas : 18

a. Pengetahuan *E-sports*

NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	<i>E-sports</i> adalah Salah satu cabang olahraga	✓			
2	<i>E-sports</i> dapat memberikan pekerjaan seperti Pro Player, Pelatih, Analisis, Manager dan Caster	✓			
3	<i>E-sports</i> dapat mengakibatkan kurang tidur, kurang bersosialisasi, pola makan tidak teratur dan rawan cedera			✓	
4	<i>E-sports</i> divisi Mobile Legends sudah berkembang di Kabupaten Magetan		✓		

b. Minat berkarir dalam *E-sports*

NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya ingin menjadi Pro Player di dalam <i>E-sports</i>	✓			
2	Saya ingin menjadi Pelatih di dalam <i>E-sports</i>			✓	
3	Saya ingin menjadi Wasit di dalam <i>E-sports</i>			✓	
4	Saya ingin menjadi Manager tim di dalam <i>E-sports</i>			✓	
5	Saya memilih mengejar prestasi di dalam <i>E-sports</i>	✓			
6	Saya memilih mengejar finansial di dalam <i>E-sports</i>	✓			
7	Saya memilih divisi Mobile Legends untuk berkarir di dalam <i>E-sports</i>	✓			
8	Saya ingin Trial di Tim Besar untuk menjadi Pro Player	✓			
9	Saya ingin Trial di Tim Besar untuk menjadi Analisis			✓	
10	Saya ingin Trial di Tim Besar untuk menjadi Pelatih			✓	
11	Saya ingin membuat Tim <i>E-sports</i> divisi Mobile Legends		✓		
12	Saya ingin menjadi Caster di Turnamen Mobile legends			✓	

c. Kenyamanan dalam berkarir di *E-sports*

NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya sangat nyaman berkarir di dalam <i>E-sports</i>	✓			
2	Jika saya bekerja di dalam <i>E-sports</i> itu akan menjadi pekerjaan utama saya	✓			
3	Jika saya bekerja di dalam <i>E-sports</i> itu akan menjadi pekerjaan sampingan saya		✓		



### Lampiran 3. Partisipasi dalam Turnamen



Gambar 1. Almighty Kanebsa (SMKN 1 Bendo) mengikuti turnamen di Kediri.



Gambar 2. Turnamen Mobile Legend Satya Sakti Competition E-Sport

#### Lampiran 4. Dukungan dari Pemerintah



Gambar 3. Pamflet Mobile Legend SATYASATI COMPETITION E-SPORT



Gambar 4. Pamflet BUPATI CUP KAB. MAGETAN 2023



Gambar 5. Pamflet E-SPORT KEBONKITA CHAMPIONSHIP



## Lampiran 5. Sertifikat Pelatih, Wasit dan Prestasi



Gambar 4. Sertifikat pelatih E-Sport TIER C.


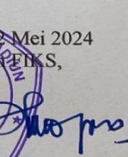



Gambar 5. Sertifikat Wasit E-Sport TIER C



Gambar 6. Sertifikat kompetisi E-Sport MLBB Bhakta Fest 2024

## Lampiran 6. Surat izin Penelitian

	<b>UNIVERSITAS PGRI MADIUN</b> <b>FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS</b> Jalan Setiabudi No. 85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax. (0351) 459400 Website: <a href="http://www.unipma.ac.id">www.unipma.ac.id</a> Email: <a href="mailto:rektorat@unipma.ac.id">rektorat@unipma.ac.id</a> Website Fakultas: <a href="http://fiks.unipma.ac.id">fiks.unipma.ac.id</a> Email: <a href="mailto:fiks@unipma.ac.id">fiks@unipma.ac.id</a>
Nomor	: 060/N/FIKS/UNIPMA/2024
Lamp	: -
Hal	: Permohonan Ijin Penelitian Skripsi
Kepada Yth.	: Kepala Sekolah SMKN 1 Bendo Jl. Raya Kec. Bendo, Kecamatan Bendo, Belotan Kabupaten Magetan, Jawa Timur
Dengan Hormat,	
Dengan ini kami menerangkan bahwa:	
Nama	: Hamdan Maskur Aziz
NIM	: 2004102015
Adalah mahasiswa Universitas PGRI Madiun	
Fakultas	: Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains
Program Studi	: Ilmu Keolahragaan
Kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengijinkan mahasiswa tersebut untuk melakukan ijin penelitian penyusunan skripsi yang berjudul:	
<b>"Presepsi Komunitas <i>E-Sports</i> Divisi <i>Mobile Legends</i> Terhadap Karir di Kabupaten Magetan"</b>	
Adapun hal-hal atau persyaratan yang diperlukan berkaitan dengan permohonan data diatas, supaya disampaikan kepada yang bersangkutan.	
Demikian surat permohonan ini kami buat atas perhatian dan bantuan yang diberikan diucapkan terima kasih.	
	 Madiun, Mei 2024 Dekan FIKS,  Dr. drh. Cicilia Novi Primiani, M.Pd. NIDN. 0727116903





## UNIVERSITAS PGRI MADIUN

### FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS

Jalan Setiabudi No. 85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax. (0351) 459400

Website: [www.unipma.ac.id](http://www.unipma.ac.id) Email: [rektorat@unipma.ac.id](mailto:rektorat@unipma.ac.id)

Website Fakultas: [fiks.unipma.ac.id](http://fiks.unipma.ac.id) Email: [fiks@unipma.ac.id](mailto:fiks@unipma.ac.id)

Nomor : 059/N/FIKS/UNIPMA/2024  
Lamp : -  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian Skripsi

Kepada Yth. : Kepala Sekolah SMAN 1 Karas  
Jl. Raya kendal, Temenggungan, Kecamatan Karas  
Kabupaten Magetan, Jawa Timur

Dengan Hormat,

Dengan ini kami menerangkan bahwa:

Nama : Hamdan Maskur Aziz  
NIM : 2004102015

Adalah mahasiswa Universitas PGRI Madiun

Fakultas : Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains  
Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengijinkan mahasiswa tersebut untuk melakukan ijin penelitian penyusunan skripsi yang berjudul:

**"Presepsi Komunitas E-Sports Divisi Mobile Legends Terhadap Karir di Kabupaten Magetan"**


Adapun hal-hal atau persyaratan yang diperlukan berkaitan dengan permohonan data diatas, supaya disampaikan kepada yang bersangkutan.

Demikian surat permohonan ini kami buat atas perhatian dan bantuan yang diberikan diucapkan terima kasih.



Dr. drh. Clelia Novi Primiani, M.Pd  
NIDN. 0727116903

## Lampiran 7. Surat Keterangan telah melaksanakan penelitian

**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 KARAS**  
Jl. Raya Kendal Telp. 0351868880. e-mail: sman1karas@yahoo.co.id



Kode Pos : 63396

---

**SURAT KETERANGAN**  
NO. 423.7 / 252 / 101.6.19.2 / 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ASMAUL KUSNAH S.Pd.,M.Pd  
NIP : 19760509 200012 2 004  
Pangkat/gol : Pembina Tk I, IV/b  
Jabatan : Kepala SMA Negeri 1 Karas

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Hamdan Maskur Aziz  
NIM : 2004102015  
Program Studi : Ilmu Keolahragaan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains

Mahasiswa tersebut benar – benar telah mengadakan penelitian di sekolah kami dalam rangka penyusunan skripsi, dengan judul “ **Presepsi Komunitas E-Sport Devisi Mobile Legends Terhadap Karir di Kabupaten Magetan** ”

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magetan, 28 Mei 2024  
Kepala Sekolah

  
ASMAUL KUSNAH S.Pd.,M.Pd  
NIP. 19760509 200012 2 004





PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1  
BENDO-MAGETAN

Jl. Raya Kec. BendoTelp/Fax (0351) 439660, E-mail :smkn1bendomagetan@gmail.com  
KodePos : 63384

Nomor : 422/267/101.6.17.1-K/2024  
Sifat : -  
Perihal : **KONFIRMASI PERMOHONAN IZIN**

Yth : Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains  
Universitas PGRI Madiun

Di  
**MALANG**

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Nomor :  
060/N/FIKS/UNIPMA/2024, Tanggal : 02 Mei 2024, Perihal : Permohonana Ijin  
Penelitian Skripsi kepada mahasiswa :

Nama : Hamdan Maskur Aziz  
NIM : 2004102015  
Fakultas : Ilmu Kesehatan dan Sains  
Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di atas dapat kami  
terima dan diberikan izin untuk mengadakan penelitian di sekolah kami guna  
penyusunan Skripsi. Dengan Judul "Presepsi Komunitas E-Sports Divisi Mobile  
Legends Terhadap Karir di Kabupaten Magetan"

Demikian surat ini kami buat, agar digunakan sebagaimana mestinya.

Magetan, 07 Mei 2024  
Kepala Sekolah,



**SUGIYANTO, M. Pd.**  
Pembina Utama Madya  
NIP 196509061990031009

**Lampiran 8. Dokumentasi Pelaksanaan penelitian**



**Gambar 7. Dokumentasi pelaksanaan penelitian di SMKN 1 Bendo**



**Gambar 8. Dokumentasi pelaksanaan penelitian di SMAN 1 Karas**



## Lampiran 9. Hasil Turnitin

1-6.pdf

### ORIGINALITY REPORT

**24%**  
SIMILARITY INDEX

**24%**  
INTERNET SOURCES

**10%**  
PUBLICATIONS

**16%**  
STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.umj.ac.id</b> Internet Source	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>lib.unnes.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>eprints.stainkudus.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>ejournal.unesa.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>www.hukumonline.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>eprints.uny.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repository.metrouniv.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>eprints.unm.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>psike.id</b> Internet Source	<b>1%</b>

**Lampiran 10. Validasi Daftar Pustaka Penulisan Skripsi**

**VALIDASI SUMBER PUSTAKA PENULISAN SKRIPSI**

Nama : Hamdan Maskur Aziz  
NIM : 2004102015  
Program Studi : Ilmu Keolahragaan  
Fakultas : Ilmu Kesehatan dan Sains  
Dosen Pembimbing : 1. Drs. Lukas Susanto, M.Kes  
2. Titin Kuntum Mandalwati, S.Pd.,M.Or  
Judul : Presepsi Komunitas *E-sports* Divisi Mobile Legends  
Terhadap Karir Di Kabupaten Magetan

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Szillat, P., Breuer, S., & Biermann, J. (2020). Introduction into the Global <i>E-sports</i> Industry - Historic Perspectives. <i>International Journal of Humanities, Social Sciences and Education</i> , 7(11), 8–12. <a href="https://doi.org/10.20431/2349-0381.0711002">https://doi.org/10.20431/2349-0381.0711002</a>	8	1	✓	
2	Marzuki, F. (2023). <i>DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER E-SPORTS DI INDONESIA PADA MEDIA</i> .		5	✓	
3	Nugraha, W. H. A. (2021). Minat masyarakat terhadap esports sebagai olahraga prestasi di Jawa Timur. <i>Jurnal Prestasi Olahraga</i> , 04(12), 44–52.		5	✓	
4	Hukama, F. H. (2020). Persepsi masyarakat terhadap e-sport di jawa tengah. <i>Journal of Visual Languages &amp; Computing</i> , 1(2), 7–24.	16	8	✓	

5	Nursalam, N., & Syarifuddin, S. (2017). Persepsi Masyarakat Tentang Perempuan Bercadar. <i>Equilibrium: Jurnal Pendidikan</i> , 3(1), 116–125. <a href="https://doi.org/10.26618/equilibrium.v3i1.519">https://doi.org/10.26618/equilibrium.v3i1.519</a>	118	8	✓	
6	Walgito, B. (2010). <i>Pengantar Psikologi Umum</i> . Yogyakarta: ANDI.	118-129	8	✓	
7	Arifin, H. S., Fuady, I., & Kuswarno, E. (2017). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Mahasiswa terhadap Keberadaan Perda Syariah di Kota Serang. <i>Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik</i> , 21(1), 88–101.	92	11	✓	
8	Listiyana, 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). <i>Jurnal Agastya</i> , 151(september 2016), 10–17. <a href="https://doi.org/10.1145/3132847.3132886">https://doi.org/10.1145/3132847.3132886</a>	122	11	✓	
9	Widarti, T. (2010). <i>Asimilasi sosial-budaya komunitas keturunan Arab di kelurahan condet Balekambang Jakarta Timur</i> . <a href="http://repository.uinjkt.ac.id">http://repository.uinjkt.ac.id</a>	24	12	✓	

10	Dailami, Moh. Thandzir, Tito Pratama, & Haufi Suknamedian. (2023). Pengaruh Komunitas - Komunitas Terhadap Minat Beli Konsumen Di Restoran Sederhana Batu Aji Kota Batam. <i>Jurnal Manajemen Kuliner</i> , 2(2), 107–115. <a href="https://doi.org/10.59193/jmn.v2i2.220">https://doi.org/10.59193/jmn.v2i2.220</a>	107	13	✓	
11	Massie, R. (2015). Pengaruh perencanaan karir, pelatihan dan Pengembangan karir terhadap kinerja pegawai pada museum negeri provinsi sulawesi utara. <i>Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi</i> , 15(5), 635–645.	637	14,15	✓	
12	Wagner, M. G. (2006). <i>On The Scientific Relevance of E-sports</i> . Drexel University. <a href="https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports">https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports</a>	1	17	✓	
13	Permatasari, D. L. B., Natalya, L., & Siaputra, I. B. (2021). Validasi Video Game Addiction Test pada Player Esport di Indonesia: Sumber Bukti Berdasarkan Struktur Internal. <i>Psikodimensia</i> , 20(2), 243–250. <a href="https://doi.org/10.24167/psidim.v20i2.3144">https://doi.org/10.24167/psidim.v20i2.3144</a>	243	17	✓	
14	Savas, D., Murat, S. H., Çilem, B., & Aydin Adnan, D. G. (2020). <i>E-sports Education and Development in a Global World</i> . <i>Ambient Science</i> , 07Sp(1), 237–242. <a href="https://doi.org/10.21276/ambi.2020.07.sp1.ga03">https://doi.org/10.21276/ambi.2020.07.sp1.ga03</a>	237	17	✓	

15	Amelia, T., & Santoso, J. M. J. P. (2020). Kajian Perancangan Arena Olahraga Elektronik. <i>Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)</i> , 1(2), 971. <a href="https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4502">https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4502</a>	972	18	✓	
16	Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. <i>Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)</i> , 15(2), 61–66. <a href="https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509">https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509</a>	61	18	✓	
17	Santoso, R. A., & Hidayatun, M. I. (2017). Fasilitas Auditorium dan Galeri E-sports di Padang Galak Bali. <i>Jurnal Edimensi Arsitektur</i> , 5(1), 9–16. <a href="https://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-arsitektur/article/view/7803">https://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-arsitektur/article/view/7803</a>	9	19	✓	
18	Mawalia, K. Al. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. <i>Indonesian Journal of Social Sciences</i> , 12(2), 49. <a href="https://doi.org/10.20473/ijss.v12i2.22908">https://doi.org/10.20473/ijss.v12i2.22908</a>	50	21	✓	
19	Sumarso, D. P., Wati, S., & Setiawan, K. (2019). Fitur Ping Mobile Legends. <i>Jurnal Komunikatio</i> , 5(1), 11–14. <a href="https://doi.org/10.30997/jk.v5i1.1689">https://doi.org/10.30997/jk.v5i1.1689</a>	12	25	✓	

20	Armilani, F. A. (2024). <i>PERKEMBANGAN ESPORTS DI PROVINSI JAWA TENGAH.</i>	47,49,5 5	34-37	✓	
21	Sugiono. (2020). <i>pdf-metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-rampampd-sugiyono-2020_compress.pdf.</i>	175	44	✓	

Catatan Dosen Pembimbing

Layak / Tidak Layak untuk diuji (coret yang tidak perlu)


















Madiun, ~~24~~ Juni 2024  
Dosen Pembimbing II,



Titin Kuntum Mandalwati, S. Pd., M. Or

NIDN. 0719128603

## Lampiran 10. Daftar Bimbingan Skripsi

No	Tanggal	Dosen Pembimbing	Topik	Disetujui	Valid	Aksi
1	13 Maret 2024	TITIN KUNTUM MANDALAWATI, M.Or	Bab 1	✓	✓	
2	18 Mei 2024	TITIN KUNTUM MANDALAWATI, M.Or	Bab 1	✓	✓	
3	22 Maret 2024	Drs. LUKAS SUSANTO, M.Kes	Bab 2 dan 3	✓	✓	
4	1 April 2024	Drs. LUKAS SUSANTO, M.Kes	Bab 1	✓	✓	
5	3 April 2024	Drs. LUKAS SUSANTO, M.Kes	Bab 1 dan Bab 2	✓	✓	
6	19 April 2024	Drs. LUKAS SUSANTO, M.Kes	Bab 3	✓	✓	
7	22 April 2024	Drs. LUKAS SUSANTO, M.Kes	BAB 2 dan Revisi Bab 3	✓	✓	
8	29 April 2024	TITIN KUNTUM MANDALAWATI, M.Or	Bab 1,2 dan 3	✓	✓	
9	29 April 2024	Drs. LUKAS SUSANTO, M.Kes	Bab 2 dan 3	✓	✓	
10	27 Mei 2024	Drs. LUKAS SUSANTO, M.Kes	bab 4	✓	✓	
11	30 Mei 2024	Drs. LUKAS SUSANTO, M.Kes	bab 4	✓	✓	
12	5 Juni 2024	Drs. LUKAS SUSANTO, M.Kes	BAB 4	✓	✓	
13	18 Juni 2024	TITIN KUNTUM MANDALAWATI, M.Or	Bab 4	✓	✓	
14	23 Juni 2024	TITIN KUNTUM MANDALAWATI, M.Or	BAB 4	✓	✓	
15	18 Juni 2024	Drs. LUKAS SUSANTO, M.Kes	Bab 4,5,6	✓	✓	
16	1 Juli 2024	TITIN KUNTUM MANDALAWATI, M.Or	Skripsi	✓	✓	
17	8 Juli 2024	Drs. LUKAS SUSANTO, M.Kes	Skripsi	✓	✓	

## **Lampiran 11. Riwayat Hidup**

### **RIWAYAT HIDUP**



**Hamdan Maskur Aziz** dilahirkan di Dusun Sumber Meneng, Desa Kuwon, Kecamatan Karas, Kabupaten Magetan pada 02 Juni 2002. Anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan Bapak Bani Saleh dan Ibu Sri Sumiatiningsih. Pendidikan Sekolah Dasar di SD N Kutabaru 1 lulus pada tahun 2014. Sekolah Menengah Pertama di SMP N 5 Pasarkemis lulus pada tahun 2017 dan Sekolah Menengah Atas di SMA N 1 Karas lulus pada tahun 2020. Pendidikan berikutnya di tempuh di Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas PGRI Madiun semasa Mahasiwa pernah mengikuti PORSENASMA IV Cabang Olahraga Tenis Meja, Pertukaran Mahasiswa Merdeka 2 di Universitas Bengkulu, UKM Kependudukan, HMPS IKOR.