



KAJIAN REFERENSI *E-SPORT* DALAM RANAH OLAHRAGA
(Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan
Filosofi Olahraga)

SKRIPSI

diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang

oleh
Yudha Bela Persada
6101415057

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020

ABSTRAK

Yudha Bela Persada. 2020. *Kajian Referensi E-Sport Dalam Ranah Olahraga (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga)*. Skripsi Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Universitas Negeri Semarang. Ranu Baskora Aji P, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: *Kajian Literatur, E-Sport, Olahraga.*

Penelitian dilatar belakangi oleh *E-Sport* apakah layak dijadikan sebagai cabang olahraga masih dipertanyakan, perdebatan apakah *E-Sport* dapat dikategorikan sebagai olahraga juga masih berlanjut hingga saat ini. Untuk sebuah aktivitas dikatakan sebagai olahraga ada beberapa aspek yang harus dipenuhi antara lain, aspek sosial, budaya, ekonomi, fisiologis, dan filosofi olahraga. Namun apakah *E-Sport* memenuhi aspek-aspek tersebut masih menjadi pertanyaan.

Penelitian ini merupakan peneltian Kajian Literatur. menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*), dengan menggunakan metode pengambilan data melalui jurnal, dan menganalisa data-data tentang masalah yang dikaji, Kemudian teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan Validasi data.

Penelitian ini memperoleh hasil bahwa dari 11 jurnal yang diteliti di dalam aspek sosial menyatakan pro terhadap *E-Sport* sebanyak 10 sedangkan yang kontra sebanyak 1 jurnal. Kemudian dari 6 jurnal yang diteliti dari aspek budaya semuanya menyatakan pro terhadap *E-Sport*. Lalu dari 6 jurnal yang diteliti dari aspek ekonomi semuanya menyatakan pro terhadap *E-Sport*. Dari 7 jurnal yang diteliti dari aspek fisiologis menyatakan pro sebanyak 3 jurnal dan menyatakan kontra sebanyak 4 jurnal. Terakhir dari 7 jurnal yang diteliti dari aspek filosofi menyatakan pro sebanyak 5 jurnal dan menyatakan kontra sebanyak 2 jurnal.

Kesimpulan dari peneltian ini adalah Dari segi aspek sosial menyatakan bahwa dalam *E-Sport* terciptanya interaksi sosial, namun dalam dunia virtual dan memiliki masalah terkait interaksi perbedaan *gender*. dari segi aspek budaya menyatakan bahwa dalam perkembangan *E-Sport* terciptanya perkembangan teknologi, serta sarana hiburan dan rekreasi. Lalu dari segi aspek ekonomi menyatakan bahwa dalam *E-Sport* adanya keuntungan financial, kegiatan komersial, pemasaran, dan strategi bisnis. Selanjutnya dari segi aspek fisiologis *E-Sport* menyatakan bahwa adanya perubahan fungsi tubuh yang terjadi dari segi positif dan negatif. Dari segi aspek filosofi ditemukan indikator pendidikan mengenai *E-Sport* adalah olahraga, pendidikan Pelatih tim *E-Sport* berfungsi sebagai pedoman untuk kesehatan minimal dan yang terakhir indikator olahraga merupakan gerak manusia yang universal terkait dengan indikator ini *E-Sport* memiliki masalah dengan perbedaan *gender*. Bisa ditarik kesimpulan dari teori yang diteliti bahwa *E-Sport* adalah olahraga, dan bisa dikembangkan menjadi olahraga lebih besar.

ABSTRACT

Yudha Bela Persada. 2020. E-sport as a Sport (A Reference Review about Social, Culture, Economic, Physiology, and Sports Philosophy Aspects). Final Project of Physical Education, Health, and Recreation Program. Universitas Negeri Semarang. Supervisor: Ranu Baskora Aji P, S.Pd, M.Pd.

Keyword: Review Literature, E-sport, Sports

The background of the research by E-Sports is eligible as a sport still in question, debate whether the E-sports can be categorized as a sport still continues to this day. For an activity regarded as the sport there are several aspects that must be met, among others, the social, cultural, economic, physiological, and the philosophy of sport. However, if the E-sports meet these aspects is still in question.

This research is a review literature. use of library research (library research), using the method of data collection through the journal, and analyze data on the considered problem, then data analysis techniques using data reduction, data presentation, drawing conclusions and data validation.

This Review obtained results that from 11 journals examined in the social aspects of the declared pro E-Sport as much as 10 while the counter by 1 journal. Then from 6 journals studied of all the cultural aspects of the declared pro E-Sport. Then from 6 journals studied the economic aspects of all states to E-Sport pro. Of 7 journals studied from the physiological states as much as 3 journals pro and cons expressed of 4 journals. The last of the seven journals studied from the aspect of philosophy expressed by 5 journals pro and cons expressed by 2 journals.

The conclusion of this research is the terms of the social aspect stating that the E-Sport creation of social interaction, but in the virtual world and have problems related to the interaction of gender differences in terms of cultural aspects states that the development of E-Sport creation of technological developments, as well as entertainment facilities and recreation. Then in terms of the economic aspects of the claim that the E-sport their financial gain, commercial activities, marketing, and business strategy. Furthermore, in terms of the physiological aspects of E-Sports states that the change in body function that occurs in terms positive and negative. In terms of philosophical aspects of education indicators found on E-Sports is sports, education E-sport coach serves as a guideline for minimum health and exercise is the last indicator of universal human motion associated with this indicator E-Sports has a problem with gender differences. Can be deduced from the theory observed that E-Sports is sports, and can be a bigger sport.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya:

Nama : Yudha Bela Persada
NIM : 6101415057
Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi : KAJIAN REFERENSI *E-SPORT* DALAM RANAH
OLAHRAGA (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya,
Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (*plagiat*) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian dalam tulisan 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, Januari 2020

Yang Menyatakan



Yudha Bela Persada
NIM. 6101415057

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul:

KAJIAN REFERENSI *E-SPORT* DALAM RANAH OLAHRAGA
(Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis,
dan Filosofi Olahraga)

Disusun oleh:


Nama : Yudha Bela Persada

NIM : 6101415057

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

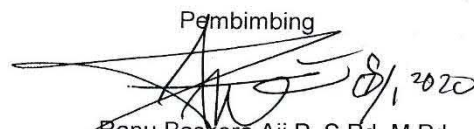
Telah disahkan dan disetujui pada tanggaloleh:

Mengetahui,
Ketua Jurusan PJKR



Dr. Runni, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197002231995122001

Pembimbing



Ranu Baskora Aji P, S.Pd, M.Pd
NIP. 197412151997031004

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Yudha Bela Persada NIM 6101415057 Progam Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul *KAJIAN REFERENSI E-SPORT DALÁM RANAH OLAHRAGA* (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga) telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa, tanggal 4.....Januari 2020.

Panitia Ujian


Ketua

Prof. Dr. Randiyo Rahayu M.Pd.
NIP. 196103201984032001


Sekretaris

Dr. Rumini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197002231995122001


Dewan Penguji

1. Dr. Agung Wahyudi, S.Pd., M.Pd. (Ketua)
NIP. 199709082005011001

2. Dr. Mujiyo Hartono, M.Pd. (Anggota)
NIP. 196109031988031002

3. Ranu Baskora Aji Putra, S.Pd, M.Pd. (Anggota)
NIP. 197412151997031004







MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Jangan patah semangat walau apapun yang terjadi, jika kita menyerah maka habislah sudah.

(Top)

Persembahan:

1. Kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayah-Nya.
2. Kedua Orangtuaku tercinta Bapak Agus Badrun R, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Nunik Eko B, S.Pd.
3. Kakaku Prima Yoga Andimas, S.Pd.
4. Teman-teman jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga angkatan 2015 dan Almamater FIK Unnes
5. Almamater Unnes 2015

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “KAJIAN E-SPORT DALAM RANAH OLAHRAGA (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga)”. Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi strata 1 untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis mendapat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Ranu Baskora Aji Putra, S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang selalu menyempatkan waktu untuk membimbing dan memotivasi tersusunnya skripsi ini.
5. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penelitian untuk penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Serta segala bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis dan penulis doakan semoga amal dan bantuan bapak/ibu mendapat berkah yang melimpah dari Allah SWT.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca semua.

Semarang, Januari 2020
Penulis

Yudha Bela Persada

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN.....	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan penelitian	6
1.6. Manfaat penelitian	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Olahraga	7
2.2. Aspek-Aspek Olahraga	8
2.2.1. Aspek Sosial Olahraga	8
2.2.2. Aspek Budaya Olahraga	11
2.2.3. Aspek Ekonomi Olahraga	15
2.2.4. Aspek Fisiologis Olahraga	18
2.2.5. Aspek Filosofi Olahraga.....	20
2.3. Klasifikasi Olahraga.....	23
2.3.1. Olahraga Pendidikan	23
2.3.2. Olahraga Rekreasi.....	23
2.3.3. Olahraga Prestasi	24
2.4. E-Sport.....	24
2.4.1 Pengertian E-Sport	24
2.4.2 Sejarah E-Sport	26
2.4.3 Organisasi E-Sport	27
2.4.4 Jenis E-Sport	28
2.4.5 E-Sport Sebagai Olahraga.....	39
2.4.6 Hakikat Ilmu.....	41

2.5. Kerangka Berpikir.....	42
-----------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

1.1. Pendekatan Penelitian	44
1.2. Lokasi dan Subjek Penelitian	45
1.3. Instrumen Penelitian.....	46
1.4. Metode Pengumpulan Data.....	47
1.5. Teknik Analisis Data.....	50

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian	54
4.1.1. Deskripsi Hasil Penelitian	54
4.1.2. Aspek Sosial	60
4.1.3. Aspek Budaya.....	67
4.1.4. Aspek Ekonomi	71
4.1.5. Aspek Fisiologis.....	75
4.1.6. Aspek Filosofi	84
4.2. Pembahasan	93
4.2.1 Aspek Sosial.....	93
4.2.1.1 Pendapat ahli pro terhadap <i>E-sport</i>	94
4.2.1.2 Pendapat ahli kontra terhadap <i>E-sport</i>	94
4.2.1.3 Pendapat Peneliti	94
4.2.2 Aspek Budaya	95
4.2.2.1 Pendapat ahli pro terhadap <i>E-sport</i>	95
4.2.2.2 Pendapat Peneliti	96
4.2.3 Aspek Ekonomi	97
4.2.3.1 Pendapat ahli pro terhadap <i>E-sport</i>	97
4.2.3.2 Pendapat Peneliti	98
4.2.4 Aspek Fisiologis	99
4.2.4.1 Pendapat ahli pro terhadap <i>E-sport</i>	99
4.2.4.2 Pendapat ahli kontra terhadap <i>E-sport</i>	100
4.2.4.3 Pendapat Peneliti	100
4.2.5 Aspek Filosofi.....	101
4.2.5.1 Pendapat ahli pro terhadap <i>E-sport</i>	101
4.2.5.2 Pendapat ahli kontra terhadap <i>E-sport</i>	102
4.2.5.3 Pendapat Peneliti	103

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan	105
5.2. Saran.....	109

DAFTAR PUSTAKA.....	110
----------------------------	------------

LAMPIRAN	116
-----------------------	------------

DAFTAR TABEL

2.1 Aspek dan Indikator Olahraga.....	8
3.1 Pedoman dan kisi-kisi Instrumen Kajian Referensi <i>E-Sport</i> dalam Ranah Olahraga (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga).	47
4.1 Hasil Penelitian Kajian Referensi <i>E-Sport</i> Dalam Ranah Olahraga (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, Dan Filosofi Olahraga).....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 <i>Game Arcade</i>	29
2.2 <i>Contoh platform PC games</i>	29
2.3 <i>Contoh platform Console games</i>	30
2.4 <i>Contoh platform Handheld games</i>	30
2.5 <i>Contoh platform Mobile games</i>	31
2.6 <i>Contoh genre game action</i>	31
2.7 <i>Contoh genre game fighting</i>	32
2.8 <i>Contoh genre game shooter</i>	32
2.9 <i>Contoh genre game racing</i>	33
2.10 <i>Contoh genre game sport</i>	33
2.11 <i>Contoh genre game adventure</i>	34
2.12 <i>Contoh genre game strategy</i>	34
2.13 <i>Contoh genre game RPG</i>	35
2.14 <i>Game Street Fighter 2</i>	35
2.15 <i>15 Game Call of Duty</i>	36
2.16 <i>Game Starcraft</i>	37
2.17 <i>Game FIFA 2019</i>	37
2.18 <i>Game Moto GP</i>	38
2.19 <i>Game Arena of Valor</i>	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Formulir Usulan Topik.....	116
2. Surat Keterangan Dosen Pembimbing.....	117
3. Situs jurnal yang diteliti.....	118
4. Lampiran dokumentasi.....	124

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan di era globalisasi ini semakin pesat. Ditandai dengan berkembangnya teknologi, dimana teknologi yang sangat dibutuhkan untuk menunjang kehidupan manusia. Globalisasi akan membawa dampak positif ke arah kemajuan teknologi yang lebih canggih. Seiring berkembangnya teknologi, muncul temuan baru yaitu internet.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menjadikan kebutuhan akan informasi semakin bertambah. Kebutuhan informasi yang akurat, cepat dan mudah menjadi pilihan yang dianggap efisien, kemudian penggunaan teknologi berbasis web menjadi pilihan untuk memenuhi kebutuhan informasi karena dianggap lebih mudah dan terstruktur.

Purbo (1999) dalam Anne Ratnasari (2008:13) menjelaskan bahwa "Internet sebagai sumber informasi dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan sumber daya manusia". Internet dengan sifatnya yang dinamis mampu memfasilitasi berbagai aktivitas kehidupan. Pendidikan, bisnis, perbankan, sosial, dan bahkan olahraga saat ini memanfaatkan internet. Kemudian muncul istilah *e-learning*, *e-business*, *e-banking*, media sosial, dan olahraga elektronik atau biasa disebut *Electronic Sports (E-Sport)*.

Olahraga elektronik atau biasa disebut *E-Sport* merupakan cabang olahraga baru yang berkembang pesat baik di Indonesia maupun di dunia. Salah satu sumber terpercaya paling awal menggunakan istilah "*E-Sport*" adalah siaran pers tahun 1999 pada saat peluncuran dari Asosiasi *Gamers Online (OGA)*. Di Amerika Serikat dan Eropa, sejarah dari game kompetitif biasanya dikaitkan dengan adanya game menembak orang pertama "*First Person Shooting*",

khususnya pada tahun 1993 dirilisnya game "*Doom*" dan judul berganti tahun 1996 "*Quake*" oleh *id software*. Selama waktu itu, tim dari pemain *online* juga disebut "*Klan*", mulai bersaing pada turnamen *online*. Pada 1997, beberapa profesional dan liga game semi-profesional *online* telah terbentuk "*Cyberathlete Professional league*" (Wagner,2006).

Dalam perkembangan *E-Sport*, Asia Tenggara menunjukkan kenaikan yang sangat signifikan. *AsiaSoft* mencatat sudah memiliki 40 juta ID di Asia Tenggara dari 28 jenis *games* yang mereka publikasikan dan perkembangan *E-Sport* di Indonesia bisa dibilang sangat pesat, pesatnya pertumbuhan pasar *game online* itu terlihat dari jumlah pengguna (*user*) yang saat ini mencapai 75 juta orang atau naik 500 ribu orang. Pada tahun 2010 para pengguna *game online* nasional hanya enam juta orang. Olahraga elektronik masuk dalam salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan dalam *Multi-event* sekelas *Asian Games 2018* di Jakarta dan Palembang. Meskipun masih berstatus *exhibition*, namun hal tersebut telah cukup membuktikan bahwa *E-Sport* merupakan cabang olahraga yang diakui di kawasan Asia. Dengan teknologi jaringan yang memungkinkan sebuah *game* diakses oleh banyak orang di berbagai negara dalam satu waktu, *game* sudah melebarkan sayapnya ke penjuru dunia termasuk Indonesia, Mulai dari ketersediaan internet yang semakin cepat hingga meningkatnya perkembangan *game* dan *gadget* di Indonesia (Nugraha, Saragih, & Noor:2018).

Kini pada tahun 2019 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 *reliable* 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 *game online* yang membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi.

Sekarang *E-sport* menjadi cabang olahraga resmi di *SEA Games 2019*, *E-sport* juga dipertandingkan secara resmi di skala nasional seperti Piala Presiden 2019. Kemudian banyak sekali ajang kompetisi *E-sport* di skala dunia seperti *The 2016 Call of Duty World League Championship*, *The Dota 2 Asia Championship*, *The 2018 League of Legends World Championship*, *The International 8*, dan masih banyak lagi.

Sehubungan dengan hal ini, Chiko salah satu pemain *E-sport* mengatakan bahwa:

“*E-sport* mempunyai daya tarik yang kuat sehingga siapapun yang ingin mencoba bermain *E-sport* pasti akan kecanduan, karna *E-sport* menyenangkan dan sebagai hiburan disaat waktu luang” (wawancara pada tanggal 26 januari 2020)

Hal ini diperkuat oleh tanggapan Diki Setiawan sebagai pemain *E-sport*, berpendapat bahwa:

“*E-sport* itu seperti teman yang mengisi kekosongan waktu disaat lagi sendiri atau bosan, salah satu keuntungannya dapat membuat peluang usaha menjadi penjual *voucher E-sport* dan menjadi joki untuk menaikkan *rank*.” (wawancara pada tanggal 26 januari 2020)

Namun apakah *E-Sport* layak dijadikan sebagai cabang olahraga masih dipertanyakan, perdebatan apakah *E-Sport* dapat dikategorikan sebagai olahraga juga masih berlanjut hingga saat ini. Untuk sebuah aktivitas dikatakan

sebagai olahraga ada beberapa aspek yang harus dipenuhi antara lain, aspek sosial, budaya, ekonomi, fisiologis, dan filosofi olahraga.

Di dalam olahraga sendiri aspek sosial mencakup adanya komunikasi antar pemain dengan media olahraga yang dikerjakan, komunikasi inilah yang menyebabkan adanya kontak yang berlanjut pada interaksi sosial.

Kemudian dalam aspek budaya, olahraga memiliki fungsi sebagai penanda jati diri bangsa, kebanggaan, dan jika berprestasi juga berfungsi sebagai bentuk untuk mempererat rasa kesatuan bangsa. (Munandar 2012: 10).

Aspek ekonomi dalam olahraga membahas adanya peluang bisnis yang menguntungkan. Melihat minat dan antusiasme masyarakat Indonesia terhadap kompetisi olahraga tingkat nasional maupun internasional sudah sangat tinggi. Hanya dengan sedikit polesan manajemen olahraga yang andal, sebuah pagelaran olahraga yang sehat akan menjadi lebih menarik dan memberikan keuntungan bisnis yang besar.

Dalam fisiologi olahraga mengkaji perubahan perubahan fungsi organ-organ baik yang bersifat sementara (akut) maupun yang bersifat menetap karena melakukan olahraga.

Setiap cabang olahraga tentunya memiliki filosofinya sendiri sebagai mengakuannya sebagai olahraga, bukan hanya sebagai permainan dan sarana berkompetisi namun ternyata ada makna yang terkandung di dalamnya yg bisa diterapkan dalam kehidupan.

Namun apakah *E-Sport* memenuhi aspek-aspek tersebut masih menjadi pertanyaan.

Oleh karena itu perlu adanya kajian secara mendalam mengenai hal tersebut sehingga peneliti memiliki ide untuk dilakukan penelitian dengan judul **“KAJIAN REFERENSI *E-SPORT* DALAM RANAH OLAHRAGA (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, masalah dalam penelitian tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih terdapat perdebatan tentang *E-Sport* sebagai olahraga.
2. Belum adanya kajian *E-Sport* dalam ranah olahraga berdasarkan aspek sosial, budaya, ekonomi, fisiologis, dan filosofi olahraga.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar bisa memfokuskan pada penelitian yang akan dilakukan, permasalahan yang akan diteliti adalah kajian *E-Sport* dalam ranah olahraga berdasarkan aspek sosial, budaya, ekonomi, fisiologis, dan filosofi olahraga.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah aspek sosial olahraga elektronik *E-Sport* didalam ranah olahraga?
2. Bagaimanakah aspek budaya olahraga elektronik *E-Sport* didalam ranah olahraga?
3. Bagaimanakah aspek ekonomi olahraga elektronik *E-Sport* didalam ranah olahraga?

4. Bagaimanakah aspek fisiologis olahraga elektronik *E-Sport* didalam ranah olahraga?
5. Bagaimanakah aspek filosofi olahraga olahraga elektronik *E-Sport* didalam ranah olahraga?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, dapat diketahui tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengkaji *E-Sport* dalam ranah olahraga dari tinjauan aspek sosial, budaya, ekonomi, fisiologis, dan filosofi olahraga.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh nantinya akan memberikan manfaat yang penting yaitu :

1. Pemerhati Olahraga
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan informasi apakah *E-Sport* masuk sebagai cabang olahraga atau tidak.
2. Pemerintah
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan informasi terkait kelayakan *E-Sport* dapat dikategorikan sebagai olahraga atau tidak.
3. Penulis
Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk pengembangan *E-Sport* di ranah olahraga.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Olahraga

Istilah olahraga menurut Webster's New Collegiate Dictionary (1980) yaitu ikut dalam serta dalam aktivitas fisik untuk mendapat kesenangan, dan aktivitas khusus seperti berburu atau dalam olahraga pertandingan (*athletic games*). Dalam Ensiklopedia Indonesia disebutkan bahwa olahraga adalah gerak badan yang dilakukan oleh satu orang atau lebih yang merupakan regu atau rombongan. Sedangkan dalam Pola Pembangunan Olahraga yang disusun Kantor Menpora menyebutkan bahwa olahraga adalah bentuk-bentuk kegiatan jasmani yang terdapat di dalam permainan, perlombaan dan kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi optimal, (Menpora, 1984).

Menurut Ateng dalam Husdarta (2010:145) menyatakan bahwa "Olahraga berasal dari dua suku kata, yaitu olah dan raga. Olah dan raga memiliki artian membuat raga menjadi matang". Selanjutnya, Matveyev dalam Husdarta (2010:133) mendefinisikan bahwa "Olahraga merupakan kegiatan otot yang energik dan dalam kegiatan itu atlet memperagakan geraknya (performa) dan kemauannya semaksimal mungkin".

Sedangkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional "Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial".

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa olahraga merupakan aktivitas/kegiatan baik jasmani, maupun rohani yang dilakukan secara sistematis guna mematangkan/meningkatkan suatu potensi yang dimiliki oleh manusia.

2.2 Aspek-Aspek Olahraga

Tabel 2.1 Aspek dan Indikator Olahraga

No	Aspek	Indikator
1	Sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi • Kemasyarakatan
2	Budaya	<ul style="list-style-type: none"> • Olahraga sebagai Keturunan • Olahraga sebagai penanda status sosial • Olahraga sebagai hiburan dan rekreasi • Olahraga untuk menambah nafkah
3	Ekonomi	<ul style="list-style-type: none"> • dunia olahraga semakin berkembang ke arah yang lebih baik. • kegiatan olahraga kehidupan perekonomian semakin meningkat. • Konsumerisme • Komersialisasi
4	Fisiologis	<ul style="list-style-type: none"> • identitas latihan • durasi latihan • frekuensi latihan • keadaan lingkungan • status fisiologis individu
5	Filosofi	<ul style="list-style-type: none"> • Proses individu kontak dngan dunia luar • Pendidikan • Olahraga merupakan gerak manusia yang universal • Etika • Ketrampilan

Sumber: aspek-aspek olahraga menurut para ahli

2.2.1 Aspek Sosial Olahraga

Mardiana, (2014) dalam permainan yang sebenarnya seseorang dapat sepenuhnya lumat dalam fantasinya sendiri. Olahraga tidak demikian meskipun kebebasan tetap ada pada pemain, tetapi suasana kemasyarakatan tak dapat diabaikan. Yang jelas, olahraga itu kian bermakna jika dilakukan di lingkungan

sosial. Selanjutnya, olahraga itu dipelajari di lingkungan sosial. Pelaksanaan olahraga terjadi melalui kontak antar orang dan selalu ada suasana saling menilai. Karena itu, si pelaku tak berdiri sendiri, melainkan sebagai bagian dari kelompok. Pada akhirnya, keseluruhan pelaku membentuk kelompok sosial.

Dalam situasi seseorang saling berinteraksi atau tidak itu, maka keberhasilan suatu permainan atau pertandingan bergantung pada kesediaan para pelaku mengakui hak sesamanya dan menaati peraturan. Jika tidak, maka terjadi kekalutan atau kekacauan. Tak mengherankan, dalam suasana demikian seseorang harus mampu menahan diri, mengendalikan emosi dan mengatasi frustrasi. Dengan kata lain, jalinan sosial dalam olahraga terbentuk bukan karena paksaan dari luar, tapi karena kesadaran para pelaku yang saling berinteraksi. (Mardiana (2014))

Harkat individu dihargai dalam hal memikul tugas dan tanggung jawabnya. Kita juga mengenal pembagian peranan. Ada unsur kepemimpinan dan yang dipimpin. Juga tak terelakkan yakni dalam kebersamaan ada persaingan, dan bahkan konflik serta ketegangan emosi.

Ada beberapa fungsi dari pada sosiologi olahraga adalah diantaranya:

1. Fungsi instrumental olahraga Menurut Rusli Lutan (2000: 6-11), fungsi instrumental olahraga ini memiliki beberapa fungsi yaitu:
 - a. Fungsi sosio-emosional olahraga, mencakup pemenuhan kebutuhan individu untuk mempertahankan stabilitas sosio-psikologis, meliputi tiga mekanisme yaitu mekanisme untuk mengelola ketegangan dan
 - b. konflik, pemberian kesempatan untuk membangkitkan perasaan adanya komunitas dan kesempatan untuk melampiaskan perilaku agresif yang

aman dan disetujui. Fungsi sosialisasi olahraga, tercermin dalam kepercayaan bahwa olahraga merupakan sarana penting untuk mengalihkan nilai-nilai budaya kepada individu sehingga karakteristik kepribadiannya berkembang. Mekanisme yang berkaitan dalam fungsi sosialisasi yaitu adanya aspek pengukuhan dan peniruan tokoh idola sebagai model.

- c. Fungsi integrasi olahraga, berarti bahwa melalui olahraga dapat dicapai integrasi yang harmonis antara individu yang tadinya terpisah, teralienasi atau terbuang dari lingkungannya. Hal ini terjadi melalui dua mekanisme yaitu melalui perasaan kental sebagai warga. komunitas dan melalui perasaan sebaga "orang dalam" dan "orang luar".
 - d. Fungsi politik olahraga, adalah kesadaran sebagai suatu negara dan kebanggaan terhadapnya, sehingga olahraga digunakan untuk menghasilkan identitas nasional dan prestise.
 - e. Fungsi mobilisasi sosial olahraga, terutama dari kalangan minorotas dan atlet yang tadinya berstatus sosial ekonomi rendah terjadi melalui dua mekanisme yaitu, peningkatan prestise terkait dengan prestasinya dan prestasi sosial plus ganjaran ekonomi.
2. Makna ekspresif olahraga Makna ekspresif olahraga berpangkal pada pengalaman terlibat dalam kegiatan olahraga dan seseorang merasa mampu. Termasuk perasaan sukses atau mandiri yang kemudian menghasilkan penilaian diri yang positif.
 3. Makna simbolik dari olahraga Partisipasi seseorang dalam olahraga dapat menimbulkan makna simbolik seperti status, prestise, dan apresiasi. hal ini

juga bergantung pada jenis olahraganya sehingga secara tidak langsung jenis atau cabang olahraga menciptakan strata sosial dalam masyarakat.

4. Makna interaksi dari olahraga Partisipasi seseorang dalam olahraga memberikan kesempatan kepadanya untuk berafiliasi dalam kelompok atau berinteraksi dengan anggota masyarakat lain. Oleh karena itu olahraga merupakan wahana yang memberikan kesempatan bagi pergaulan yang luas dan seseorang saling mengenal satu sama lain.

Dalam *E-sport* Adanya interaksi di dalam *game*, karena proses komunikasi mereka dapat menunjukkan kemajuan mereka, dan berbagi informasi tentang diri mereka sendiri sehubungan dengan *E-Sport*. Dan memiliki manfaat yaitu kepuasan sosial. Chang (2019)

2.2.2 Aspek Budaya Olahraga

Menurut Kluckhohn dan Kelly (2007), adalah semua rancangan hidup yang tercipta secara historis, baik yang tersurat maupun yang tersirat, rasional, irasional yang ada pada suatu waktu sebagai pedoman yang potensial untuk perilaku manusia. Kluckhohn (2007) mengemukakan ada 7 unsur kebudayaan secara universal (*universal categories of culture*) yaitu:

1. Bahasa
2. Sistem pengetahuan
3. Sistem teknologi, dan peralatan
4. Sistem kesenian
5. Sistem mata pencarian hidup
6. Sistem religi
7. Sistem kekerabatan, dan organisasi kemasyarakatan

Menurut pandangan sosiologis, olahraga ialah suatu interaksi antara individu dalam situasi rasional diantara rentangan bekerja dan bermain. Menurut Guntler Lusher : olahraga adalah kegiatan rasional yang mengandung permainan dengan imbalan yang bersifat ekstrinsik. Makin besar imbalannya cenderung menjadi permainan. Kegiatan olahraga ini tergantung pada seistem organik dan kadang mengacu pada sistem kepribadian dan jarang berorientasi pada sistem sosial budaya. Gunter Erbach mengungkapkan bahwa rangsangan utama pengembangan olahraga berakar pada lingkungan hidup seperti ekonomi, politik, ilmu pengetahuan dan kebudayaan. Bentuk olahraga ini memberikan pengaruh dan menjadi komponen penting dari pembinaan kehidupan individu dan masyarakat. Dari kedua pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa olahraga merupakan bagian dari kebudayaan. Menurut Daniel AS dalam total jaringan masyarakat, olahraga mempengaruhi dan dipengaruhi politik, struktur sosial, ekonomi, agama, militier, pendidikan, teknologi, musick, ilmu pengetahuan dan kesusastraan.

Untuk melihat hubungan antara olah raga dan budaya perlu kita membaginya menjadi 2 bagian, yang pertama Olahraga merupakan budaya dan yang kedua budaya mendasari olahraga. Budaya merupakan cara hidup yang berkembang, serta dimiliki bersama oleh kelompok orang, serta diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya ini terbentuk dari berbagai unsur yang rumit, termasuk sitem agama dan politik, adat istiadat, perkakas, bahasa, bangunan, pakaian, serta karya seni.

Berikut beberapa fungsi olahraga di masa silam di nusantara ketika olahraga masih berkembang dimasyarakat tradisional menurut munandar (2012:10) yaitu:

1. Olahraga sebagai ritual unuk pemujaan kekuatan adikodrati/nenek moyang/dewa.
2. Olahraga sebagai penanda status sosial seseorang atau golongan.
3. Olahraga sebagai hiburan dan rekreasi
4. Olahraga sebagai upaya untuk menambah nafkah

Fungsi tersebut sekarang menjadi semakin berkembang tidak lagi bermanfaat secara individual, namun juga mempunyai fungsi komunal. Masyarakat olahraga juga dapat berfungsi sebagai penanda jati diri bangsa, kebanggaan, dan jika berprestasi juga berfungsi sebagai bentuk untuk mempererat kesatuan bangsa.

1. Olahraga merupakan Budaya

Menurut Herskovits yang memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain. Hampir semua olahraga yang kita lakukan sekarang ini adalah suatu aktifitas yang merupakan turun temurun dari generasi sebelumnya. Olehkarena itu, Olahraga juga dapat diartikan sebagai sebuah budaya. Olehkarena itu olahraga tidak dapat dilepaskan dari budaya itu sendiri.

2. Budaya mendasari olahraga

Menurut Gunter Erbach rangsangan utama pengembangan olahraga berakar pada lingkungan hidup seperti ekonomi, politik, ilmu pengetahuan dan kebudayaan. Banyak Olahraga yang ada saat ini muncul karena dipengaruhi

budaya di suatu negara. Seperti contoh olahraga Rugby di Inggris berbeda dengan American Football (NFL) versi Amerika dikarenakan budaya kedua negara memang berbeda.

Disini bisa dilihat sebuah olahraga yang awalnya sama bisa berbeda setelah dipengaruhi oleh budaya. Selain itu banyak budaya lokal yang kemudian diangkat menjadi sebuah kegiatan olahraga. Dan tidak dipungkiri budaya yang diangkat sebagai olahraga tersebut sekarang menjadi sebuah kompetisi. Sebagai contoh: Sumo, Karate, Taekwondo dll. Di Indonesia terdapat Pencak Silat yang semula merupakan seni budaya membela diri, sekarang menjadi olahraga yang diperlombakan. Budaya yang diangkat menjadi olahraga sering disebut sebagai Olahraga Tradisional. Selain itu untuk meningkatkan prestasi olahraga tidak terlepas dari kebudayaan. Misalkan seperti di Nias, Sumatra Utara, terdapat budaya lompat batu yang dapat dijadikan pencarian bakat atlet lompat tinggi dan lompat jauh. Contoh yang lain daerah yang memiliki budaya berburu dengan memanah dapat dijadikan potensi olahraga panahan jika dipoles dengan baik. Dan Indonesia yang merupakan negara kepulauan yang 60% lebih merupakan perairan, dan didalamnya terdapat budaya yang berkaitan dengan air, seharusnya memiliki potensi prestasi olahraga air yang baik.

Dalam *E-Sport* menyediakan kenikmatan bagi para peserta dan hiburan untuk penonton. Dengan ribuan atlet *E-Sport* yang bersaing di turnamen dan jutaan orang yang menonton itu turnamen, mudah untuk melihat bagaimana mereka memberikan kesenangan dan hiburan. Flichenko (2018)

2.2.3 Aspek Ekonomi Olahraga

Secara umum, diartikan ekonomi adalah suatu kajian tentang pengelolaan sumber daya material individu, masyarakat, dan negara tujuannya untuk meningkatkan kesejahteraan. Secara esensial nilai-nilai yang terkandung di dalamnya atau prinsip dasarnya kegiatan ekonomi merupakan kegiatan produksi, konsumsi dan atau distribusi. Bila kita kaji secara mendalam kegiatan ekonomi tersebut pada prinsipnya terjadi juga dalam kegiatan olahraga, dimana dalam kegiatannya bersentuhan baik langsung maupun tidak langsung dengan prinsip kegiatan ekonomi yaitu, produksi, konsumsi dan distribusi, contoh yang paling nyata adalah industri pakaian dan peralatan olahraga, ini sangat kental dengan perilaku ekonomi. Contoh lain, pada cabang olahraga Sepakbola, lebih khusus pada sebuah klub, dimana dalam salah satu kegiatannya mencetak atlet atau pemain, hal ini masuk dalam katagori memproduksi, kemudian pemain tersebut dipakai dalam even-even olahraga, artinya masuk dalam kategori dikonsumsi/dipakai tenaganya, kaitannya dengan katagori distribusi, hal ini terjadi ketika pemain dijual atau ditransfer pada klub lain.

Menurut Arief Natakusumah (2008:4) bahwa kegiatan olahraga tidak mungkin terlepas dari prinsip – prinsip ekonomi, karena pada perjalanannya kebutuhan ekonomi, dalam hal ini dana atau uang sangat dibutuhkan pada kegiatan olahraga, lebih khusus pada even yang besar, misalnya PORDA, PON, Olympiade atau even-even lainnya. Sebenarnya tidak masalah ketika prinsip-prinsip ekonomi diterapkan pada kegiatan olahraga, yang terpenting prinsip tersebut tentunya tidak menjadikan kegiatan olahraga menjadi lebih buruk, tetapi prinsip tersebut menjadikan dunia olahraga semakin berkembang ke arah yang

lebih baik, begitu pula sebaliknya dengan kegiatan olahraga kehidupan perekonomian semakin meningkat.

Maksum, H. (2016) Salah satu pengaruh langsung dari kegiatan yang berorientasi sosial adalah olahraga, termasuk atlet itu sendiri yang hilang kemerdekaannya karena kagiatannya didikte oleh kegiatan yang berorientasi pada profit. Tidak mengherankan apabila atlet yang harus menyesuaikan dirinya terhadap sponsor.

Olahraga merupakan ranah kehidupan sosial kontemporer yang secara mendalam telah diubah oleh dampak ekonomi yang menimbulkan sebagai sebuah cara hidup yang dikenal konsumerisme. Adapun proses yang terasosiasi bersama komersialisasi olahraga tampak meningkatkan profil olahraga sebagai pengalihan aktualitas dan tekanan hidup sepanjang hari. Dari beberapa penjelasan para ahli tentang olahraga dan ekonomi di atas, maka memberikan gambaran kepada kita, bahwa ekonomi tidak hanya sekedar sekelompok individu atau manusia melakukan kegiatan, namun lebih pada adanya ikatan yang menyebabkan memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya dan mempunyai kesadaran akan keberadaannya ditengah-tengah individu, lebih spesifik ikatan yang dibangun adalah untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan sehari-hari. Contoh nyata kegiatan ekonomi dalam kegiatan olahraga adalah, dimana kebutuhan event olahraga dalam hal pendanaan, maka untuk kebutuhan tersebut dibutuhkan pihak lain, disinilah peran sponsor, sehingga kegiatan tersebut diharapkan dapat berjalan dengan baik.

Organisasi olahraga modern mengalami perkembangan pesat sejak era industrialisasi. Pakar sosiologi olahraga Allen Guttman dalam Rusli Lutan (1998:46) menggambarkan bahwa organisasi olahraga modern saat ini memiliki beberapa karakteristik yang dominan, yakni sebagai berikut:

1. Olahraga tidak lagi dikaitkan dengan hal-hal yang bersifat religius atau keagamaan.
2. Olahraga bisa merupakan perwujudan pemerataan sosial di masyarakat. Sebab tidak ada lagi batasan-batasan yang bisa menghambat partisipasi anggota masyarakat.
3. Spesialisasi merupakan satu kunci keberhasilan. Jika ingin berkarier di olahraga seorang atlet harus memilih satu cabang yang menjadi fokus pilihannya.
4. Terjadinya rasionalisasi. Artinya dengan makin kompleksnya dunia olahraga, dibutuhkan seperangkat aturan agar organisasi olahraga dan pertandingan berjalan dengan baik.
5. Birokratis. Artinya organisasi tidak lagi berdiri sendiri, melainkan berkaitan satu sama lain.
6. Makin majunya teknologi informasi, setiap cabang olahraga modern mencoba melakukan kuantifikasi terhadap jalannya pertandingan.
7. Pemecah rekor. Atlet sangat mendambakan menjadi lebih cepat, lebih kuat, lebih tinggi, dan lebih baik.

Keuntungan dari pertandingan olahraga datang dari konsumen olahraga yaitu penonton secara langsung atau tidak langsung terdiri atas penonton, pemirsa, pendengar, dan pembaca peristiwa olahraga yang mendengar, melihat, menyimak kegiatan olahraga baik berupa pertandingan, ekshibisi, atau

pertunjukan olahraga. Faktor yang dapat mempengaruhi tingkat laju konsumsi olahraga antara lain:

1. Seperangkat kesempatan yang berkenaan dengan waktu dan pencapaian tempat kejadian olahraga.
2. Situasi ekonomi juga mempengaruhi tingkat konsumsi olahraga.
3. Jenis kelamin mempengaruhi jumlah konsumen.
4. Marital status atau keadaan kawin dan tidak kawin turut mempengaruhi tingkat laju konsumsi olahraga.
5. Tingkat usia mempengaruhi jumlah konsumen.
6. Kemudahan mencapai arena atau stadion akan makin mudah dan makin banyak penonton.

Dalam *E-Sport* memberikan hak kepada konsumen untuk mengelola lebih khusus lagi, konsumen *E-Sport* dapat bermain dan menonton secara bersamaan dan ikut berpartisipasi dalam pengelolaan kelembagaan dalam hal ini adalah *E-Sport*. Seo, dkk (2016)

2.2.4 Aspek Fisiologis Olahraga

Fisiologi merupakan cabang dari ilmu biologi yang mempelajari objek spesifik makhluk hidup dari sudut pandang struktur dan fungsinya. Secara terminologis istilah fisiologi berasal dari kata bahasa Yunani yaitu *physis* (alam, pekerjaan, atau sifat) dan *logos* (cerita, atau ilmu). Jadi, secara garis besar fisiologi adalah ilmu yang mempelajari fungsi mekanik, fisik, dan biokimia dari makhluk hidup.

Fisiologi, adalah ilmu yang mempelajari fungsi organisme tubuh secara keseluruhan dan bagian-bagiannya (de Vries, 1986), sedangkan Fisiologi Olahraga adalah bagian atau cabang dari fisiologi yang khusus mempelajari

perubahan fungsi yang disebabkan oleh latihan fisik. Di dalam fisiologi olahraga dikaji hal-hal yang terjadi terhadap fungsi tubuh apabila seseorang melakukan latihan yang tunggal, dan bagaimana perubahan fungsi itu terjadi, kemudian perubahan apa yang terjadi tubuh setelah melakukan latihan berulang-ulang dan bagaimana perubahan fungsi tubuh itu berlangsung. Fisiologi juga mempelajari apa yang harus dilakukan untuk meningkatkan respon dan adaptasi tubuh terhadap latihan yang dilakukan secara berulang-ulang dalam waktu tertentu.

Fisiologi olahraga menurut Fathey (1984) adalah adalah cabang dari fisiologi tertentu terhadap latihan yang tergantung kepada identitas latihan, durasi (lamanya) latihan, frekuensi latihan, keadaan lingkungan dan status fisiologis individu. Sedangkan menurut David R Lam (1984), fisiologi olahraga adalah pemerian dan penjelasan tentang perubahan fungsi yang dihasilkan oleh latihan tunggal atau latihan yang dilakukan secara berulang-ulang, biasanya bertujuan untuk meningkatkan respon latihan.

Dari dua pendapat di atas Pendapat di atas tersebut dapat disimpulkan, bahwa fisiologi Olahraga merinci dan menerangkan perubahan fungsi yang disebabkan oleh latihan tunggal atau latihan yang dilakukan secara berulang-ulang dengan tujuan untuk respon fisiologi terhadap intensitas, durasi, frekuensi latihan, keadaan lingkungan status fisiologis tertentu. Definisi ini menjelaskan perubahan perubahan fungsi yang berhubungan dengan apa yang terjadi di dalam tubuh dan menerangkan mengapa perubahan perubahan itu terjadi. Misalnya dengan latihan mengangkat beban yang berat dengan berulang-ulang, biasanya kemampuan mengangkat beban akan meningkat sehingga kelak beban yang lebih berat pun dapat diangkat. pengulangan fungsi ini dapat disebabkan oleh ulangan-ulangan yang dilakukan sehingga dapat meningkatkan

pertumbuhan jaringan otot jadi diperlukan adanya protein yang lebih banyak untuk mengerahkan tenaga kontraktih dan sebagian lagi diperlukan untuk meningkatkan kemampuan system persyaratan. Hal ini akan dapat menyebabkan lebih banyak serabut otot yang berkontraksi untuk mengerahkan kontraksi otot yang sebesar besarnya. Kalau seseorang sudah mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan mengangkat beban maka mudah baginya untuk membuat program latihan yang lebih baik.

Pengetahuan dasar tentang apa yang terjadi selama ini dapat terjadi sangat penting dimiliki oleh siapa saja yang mempunyai profesi sebagai pelatih, Pembina guru PJOK dan atlet, banyak ilmuwan yang meyelediki respon tubuh terhadap latihan fisik yang digunakan. Latihan fisik yang dilakukan dapat meningkatkan kapasitas kerja fisik, meningkatkan efisiensi kerja serta terciptanya rekor baru dalam dunia olahraga.

Dalam *E-sport* dapat menambah respon secepat mungkin terhadap rangsangan, dan menghasilkan banyak keputusan penting di bawah tekanan waktu. Selain itu, dengan perkembangan yang lebih banyak lingkungan yang mendalam berbagai keterampilan fisik mungkin juga menjadi penting untuk kesuksesan. Polman, dkk (2018)

2.2.5 Aspek Filosofi Olahraga

Filosofi/filsafat olahraga, sama halnya dengan filsafat pada umumnya, berusaha untuk memahami hakikat, mempersoalkan isu olahraga secara kritis, guna memperoleh pengetahuan yang hakiki, meskipun kebenaran dalam bidang pengetahuan bersifat sementara. Dalam bidang keolahragaan, ada beberapa konsep yang memerlukan pengkajian dan pemahaman secara mendalam.

Konsep itu sendiri adalah "*mental image*," yaitu sebuah abstraksi dari fenomena yang tampak dari persepsi terhadap fakta yang dapat ditangkap melalui indra. Di dalam konsep itu ada makna tertentu, dan perbedaan makna terjadi karena setiap orang memperoleh persepsi yang berbeda-beda mengenai objek yang diamatinya. Beberapa istilah sebagai konsep dasar dalam bidang keolahragaan, juga mengalami penafsiran yang beragam. Kurniawan (2014)

Manusia mencerminkan ciri sebuah sistem yang amat sempurna, terutama ditinjau dari aspek fisik-fisiologis. Namun manusia yang lahir tidak punya daya sehingga memerlukan pengasuhan dan pendidikan, termasuk pemberian kesempatan yang banyak untuk belajar dari lingkungan sekitarnya. Bagaimana proses individu kontak dengan dunia luar, dunia empirik nyata, berlangsung melalui penginderaan, seleksi dan respons terhadap stimulus yang sedemikian banyaknya yang kemudian dinyatakan dalam bentuk perilaku-gerak.

Perilaku gerak yang tampak berlangsung dalam hubungan koordinasi yang amat kompleks, cepat dan halus. Dilihat dari ciri-ciri biologis, manusia merupakan makhluk yang mampu memperbaharu energi dan melaksanakan daur ulang, mengatur diri sendiri, dan berkemampuan untuk beradaptasi, serta mempertahankan keseimbangan atau homeostasis sebagai kata kunci sehingga manusia mampu mempertahankan hidupnya. Ternyata gerak yang tampak itu merupakan hasil kerja keseluruhan sistem yang sinkron dan menyatu antara jiwa dan badan. tubuh, jiwa, akal, hati membentuk satuan individu sebagai pribadi.

Fenomena yang paling konkret sebagai objek formal ilmu keolahragaan adalah gerak-laku manusia dalam bentuk gerak insani, terutama keterampilan gerak yang dapat dikuasai melalui proses belajar. Gerak insani yang juga mencerminkan puncak kreativitas manusia itu, dilakukan secara sadar dan

mempunyai bertujuan jelas. Manusia menggerakkan dirinya secara sadar melalui pengalaman fisiknya sebagai medium untuk berinteraksi dengan lingkungannya dan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, khususnya pendidikan jasmani, gerak insani inilah yang menjadi medan pergaulan yang bersifat mendidik. perwujudan keterampilan gerak itu tidak dapat dipisahkan dari tata latar lingkungannya, sehingga keterampilan gerak itu terbentuk dalam aneka bentuk respons dan transaksi antara individu dan lingkungan sosial-budaya yang membentuk penghayatan di antara kedua pihak.

Olahraga itu merupakan perilaku gerak manusia yang universal, tanpa memandang latar belakang agama, budaya, suku bangsa atau ras. Namun, dalam pelaksanaannya, kegiatan yang berintikan gerak keterampilan jasmaniah dan berporos pada sifat-sifat permainan itu, tetap bertumpu pada etika dan kesadaran moral, karena olahraga bukanlah ungkapan naluri yang rendah atau nafsu kekerasan, tetapi merupakan ekspresi sifat-sifat manusia yang kreatif dan indah yang kemudian bermuara pada kehidupan yang manusiawi dalam pengertian sejahtera paripurna, bukan sehat jasmaniah semata, tetapi melingkup kesehatan aspek mental, emosional, sosial dan spiritual. Dengan demikian, jelaslah bahwa tujuan akhir yang ingin dicapai dalam pembinaan pendidikan jasmani dan olahraga adalah tercapainya kesejahteraan paripurna yang terintegrasi dalam masyarakat. Kurniawan (2014)

jika mendefinisikan *E-Sport* sebagai olahraga melayani tujuan organisasi, maka organisasi dapat mengekspresikan dan beroperasi sesuai dengan pandangan itu. Misalnya, ketika ESPN memutuskan bahwa kompetisi menyangkan *E-Sport* akan menarik banyak orang pemirsa dan menghasilkan

pendapatan, itu mulai mengudarakan pertandingan *E-Sport* penting, menunjukkan pengakuan *E-Sport* sebagai olahraga. Kang (2019)

2.3 Klasifikasi Olahraga

Berdasarkan ruang lingkupnya, istilah olahraga menurut Husdarta (2010:148) digolongkan menjadi empat istilah olahraga. Istilah olahraga tersebut antara lain, olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, olahraga prestasi, dan olahraga rehabilitasi/kesehatan.

Sedangkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional menyebutkan bahwa olahraga dibagi menjadi tiga berdasarkan ruang lingkupnya, yaitu olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi.

2.3.1 Olahraga Pendidikan

Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani (UU No. 3 Tahun 2005). Olahraga pendidikan adalah aktivitas olahraga yang bertujuan untuk membantu meningkatkan pencapaian tujuan pendidikan (Husdarta, 2010:148).

2.3.2 Olahraga Rekreasi

Olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan (UU No. 3 Tahun 2005).

Olahraga rekreasi adalah suatu kegiatan olahraga yang dilakukan pada waktu senggang sehingga pelaku memperoleh kepuasan secara emosional seperti kesenangan, kegembiraan, serta memperoleh kepuasan fisik-fisiologis seperti terpeliharanya kesehatan dan kebugaran tubuh, sehingga tercapainya kesehatan secara menyeluruh (Husdarta, 2010:148).

2.3.3 Olahraga Prestasi

Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan (UU No. 3 Tahun 2005).

Olahraga prestasi adalah kegiatan olahraga yang dilakukan dan dikelola secara profesional dengan tujuan untuk memperoleh prestasi optimal pada cabang-cabang olahraga merupakan olahraga prestasi (Husdarta, 2010:149).

2.4 E-Sport

2.4.1 Pengertian E-Sport

E-Sport merupakan suatu cabang olahraga baru yang berkembang seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Guo (2017) dalam Naufal Rizky Akbar (2018:7551) menyatakan bahwa "Pengertian *E-Sport* merujuk pada permainan game yang kompetitif dan melibatkan penonton". *E-Sport* lebih ke arah *game* profesional, yaitu cara kompetitif bermain *game* yang sesuai dengan aturan profesional. "*E-Sport* adalah area kegiatan olahraga dimana seseorang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi" (Wagner, 2006).

Pendapat Wagner (2006) didukung oleh pernyataan Rai dan Gao Yan (2009:27) bahwa “*E-Sport* atau olahraga cyber adalah olahraga yang dimainkan secara online dan dalam proses perkembangannya menjadi permainan profesional. *E-Sport* secara singkat dapat digambarkan sebagai permainan komputer yang kompetitif. *E-Sport* mengandung unsur amatir dan profesional, serta memiliki banyak kesamaan dengan olahraga umum”.

Selanjutnya, tujuan *E-Sport* dimainkan adalah untuk meningkatkan kemampuan pemain dalam penggunaan teknologi digital dan bermain game komputer sebagai bentuk kompetisi. Sehingga permainan *E-Sport* harus menampilkan objektivitas yang dapat digunakan untuk menilai kinerja para pemain dalam permainan (Seo, 2013:1544).

Wagner (2006) menegaskan bahwa *E-Sport* harus dipandang sebagai salah satu bentuk olahraga, hal ini mengacu pada pengertian olahraga menurut Tiedemann (2004) dalam Wagner (2006) “Olahraga adalah bidang kegiatan budaya di mana manusia secara sukarela berhubungan dengan orang lain dengan niat sadar untuk mengembangkan kemampuan dan prestasi mereka, menurut aturan menempatkan diri atau diadopsi tanpa merusaknya atau diri mereka sendiri dengan sengaja”.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian *E-Sport* adalah suatu cabang olahraga yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk bermain video game secara kompetitif baik pada tingkat amatir maupun profesional sesuai aturan yang ditetapkan dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pemainnya.

Untuk terjun sendiri dalam dunia *E-Sport*, dibutuhkan atau bisa sampai memakan waktu 4-6 tahun , karena di Indonesia sendiri *E-Sport* belum dijadikan

sebuah profesi atau lahan kerja, hanya segelintir perusahaan besar dan perusahaan swasta yang melirik atau menjadikan *E-Sport* ini sebagai lahan bisnis atau media pemasaran dalam bentuk teknologi yang membuat sebuah keuntungan bagi *E-Sport* atau pun perusahaan. Atlit *E-Sport* sendiri di Indonesia masih terbilang sedikit, karena tidak adanya dukungan dari wilayah ataupun negaranya sendiri.

2.4.2 Sejarah Tentang *E-Sport*

Sejarah *E-Sport* bermula pada tanggal 19 Oktober 1972 di Laboratorium Buatan Universitas Stanford. Sekitar 24 siswa berkompetisi dalam game Spacewar (Li, 2016 dalam Kane, Daniel & Brandon D. S., 2017:2). Turnamen video game resmi pertama yaitu, sketika Atari menggelar kompetisi *video game* yang menawarkan kesempatan pada 10.000 peserta untuk menjadi juara dunia dalam *Space Invaders* (Player Guide, 1982 dalam Kane, Daniel & Brandon D. S., 2017:2).

Wagner (2006) mengungkapkan bahwa istilah olahraga elektronik "*E-Sport*" muncul pada akhir tahun sembilan puluhan. Siaran pers tahun 1999 tentang peluncuran *Online Gamers Association* (OGA) menggunakan istilah *E-Sport* pada saat itu.

Sementara itu di daerah timur, sejarah *E-Sport* dimulai di negara Korea. Berbeda dengan Amerika dan Eropa, orang Korea lebih menyukai genre game "*Massively Multi-user Online Role Playing Games*" (MMORPG) seperti *Lineage* yang rilis pada tahun 1998 dan Real Time Strategy Games (Wagner, 2006).

Perkembangan *E-Sport* Indonesia di tahun 2018 berkembang tinggi, salah satu contohnya yaitu *Tournament Local* dan *Inter-Local*, *Tournamen Local* di buat oleh Organisasi, Perusahaan lokal, maupun Sponsor salah satu contoh

turnamen lokal yang selalu di selenggarakan yaitu oleh *provider Telkomsel*, salah satu *gaming gear* produk *international* maupun dalam negeri, *tournament* yang dibuat oleh salah satu merek *handphone* international maupun lokal, bank nasional pun menjadi sasaran *sponsor* ataupun ajang pembuatan *tournament*, *Tournamen Inter-Local* biasa di ikuti oleh *Team Indonesia* dan berbagai macam *Team* dari Eropa maupun Asia.

Berkembangnya *E-Sport* di Indonesia di jadikannya lahan untuk ber-Infestasi bagi perusahaan lokal maupun *International* dan *prize pool* dari berbagai cabang *tournament E-Sport* sangatlah besar bahkan ada yang mencapai mata uang triliun. *Prize pool* disini tergantung siapa yang membuat *tournament* tersebut dan *sponsor* di dalamnya. Untuk wadah penghasilan pecinta atau para *entertainment E-Sport* yang bermodalkan Koneksi Internet, *handphone*, Komputer, *Web Cam* atau *Live Cam*. Menghasilkan uang di dunia *E-Sport* sekarang bisa menjadi kenyataan dan bukan sekedar mimpi belaka karna adanya globalisasi, hanya saja pemerintah kurang memanfaatkan kondisi dan adanya kepedulian terhadap generasi dan atlit-atlit *E-Sport* Nusantara.

2.4.3 Organisasi E-Sport.

Internasional E-Sport Federation (IeSF) global organisasi dibuat dan ditemukan oleh 9 negara dari Eropa dan asia bertujuan untuk mempromosikan dan memajukan *E-Sport* dan menjaminkan *E-Sport* sama dengan olahraga lainnya. Untuk saat ini anggota dari *IeSF* sendiri sudah mencapai 46 negara, nama organisasi Indonesia yaitu *IeSPA (Indonesia E-Sport Association)*. Diplomasi Publik salah satu sebagai upaya-upaya yang dilakukan oleh pemerintah suatu negara terhadap publik sendiri maupun masyarakat International. Bagaimana Individu di seluruh dunia mengetahui dan memahami

satu sama lain. Berfokuskan berada pada interaksi *people to people* serta menekankan hubungan manusia yang mendasar pada inti dari semua hak asasi manusia. Diplomasi publik membangun jembatan berdasarkan pengalaman bersama antara negara, Lembaga, organisasi, dan individu , menurut Alan K. Henrikson (2005). Bermunculan produk-produk dimulai dari berbagai macam perangkat Komputer, *Gaming Gear*, Provider Internet di media sosial dan Transfer atlit *E-Sport* Indonesia.

Olahraga Elektronik atau *E-Sport*, dimana ada olahraga pasti bersangkutan dengan atlit atau sebuah Kelompok. Di Indonesia sendiri sudah terbentuk organisasi yang mengatur segala bentuk Atlit maupun Team yang sudah kancan di Tournament International maupun dalam negeri , organisasi tersebut ialah leSPA dikenal sebagai Indonesia *E-Sport ASSOCIATION*, telah didukung oleh FORMI saat ini juga telah menjadi anggota *leSF (International E-Sport Federation)* setiap ada event dan pertemuan yang diadakan oleh leSF, leSPA akan diikutsertakan dan bisa berpartisipasi dengan mengirimkan delegasi untuk mengikuti cabang-cabang *E-Sport* yang dipertandingkan secara International. Dimulai dari sebuah ide dan gagasan terinspirasi dari perkembangan industri *E-Sport* di dunia yang berkembang pesat sejak tahun 2000. Kegiatan *gaming* yang awalnya sekedar hobi, berkembang menjadi sebuah industri yang menjanjikan bagi seluruh stakeholders didalamnya.

2.4.4 Jenis *E-Sport*

Kurniawan Teguh Martono (2015:23) menjelaskan bahwa berdasarkan *platform, game* dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) *Arcade games*

Arcade games yaitu suatu *video games* yang dimainkan di tempat-tempat tertentu dengan *box-box* atau mesin yang didesain sesuai *game* yang ada di dalamnya. Di Indonesia, *arcade games* biasa disebut dengan ding-dong.



Gambar 2.1 Game Arcade
Sumber: <https://upload.wikimedia.org>

2) *PC games*

PC games yaitu *video games* yang dimainkan dengan menggunakan Personal Computer (komputer), laptop, atau sejenisnya.



Gambar 2.2 Contoh platform PC games
Sumber: <https://cdn.mos.cms.futurecdn.net>

3) *Console games*

Console games yaitu *video games* yang dimainkan dengan menggunakan *console* tertentu. Contohnya *Playstation*, *XBOX*, *Nintendo Wii*.



Gambar 2.3 Contoh platform Console games

Sumber: <https://www.playcubic.com/file/2018/10/manfaat-bermain-game-696x393.jpg>.

4) *Handheld games*

Handheld games yaitu video games yang dimainkan menggunakan console yang dapat dibawa kemana-mana. Contohnya, *Nintendo DS*, *Sony PSP*.



Gambar 2.4 Contoh platform Handheld games

Sumber: <http://homemediaportal.com/wp-content/uploads/2016/08/lpega-Android-Gaming-Tablet.jpg>.

5) *Mobile games*

Mobile games yaitu video games yang dimainkan khusus menggunakan *mobile phone*.



Gambar 2.5 Contoh *platform Mobile games*
 Sumber: <https://www.verdict.co>.

Sedangkan berdasarkan genre-nya, Wahyu Pratama (2014:1718) membagi dan mengelompokkan game sebagai berikut:

1. Action

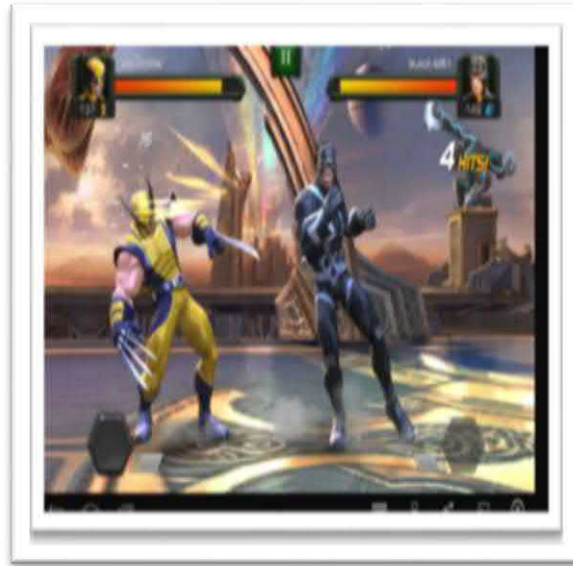
Action yaitu sebuah genre games aksi, dimana biasanya pemain dituntut untuk memiliki kecepatan reaksi, akurasi, dan ketepatan waktu untuk menyelesaikan sebuah misi di dalam game tersebut.



Gambar 2.6 Contoh *genre game action*
 Sumber: <http://techbuzzes.com>

2. Fighting

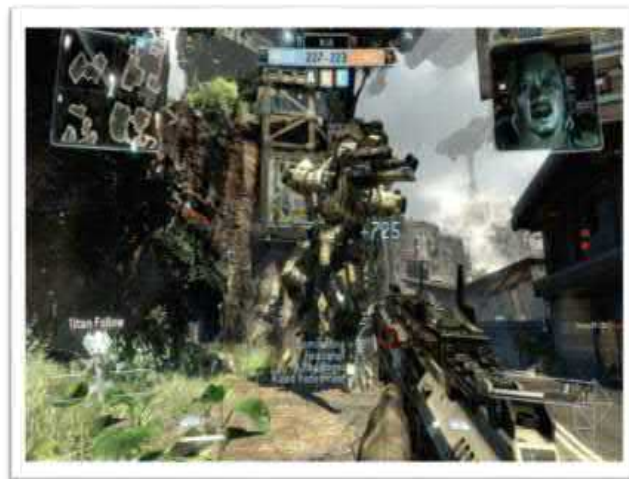
Fighting yaitu sebuah genre games pertarungan yang pada umumnya mempertemukan satu lawan satu antar karakter.



Gambar 2.7 Contoh genre game fighting

3. Shooter

Shooter yaitu genre games aksi, dimana pemainnya dituntut untuk memiliki kemampuan menembak di dalam game.



Gambar 2.8 Contoh genre game shooter

Sumber: <https://statics.sportskeeda.com>

4. Racing

Racing yaitu sebuah genre games yang menekankan pada keterampilan mengemudi dalam permainan adu kecepatan kendaraan.



Gambar 2.9 Contoh genre game racing

Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/u6bsEmawu30/maxresdefault.jpg>.

5. *Sport*

Sport yaitu sebuah genre games dimana pemain dituntut memiliki keterampilan memainkan permainan olahraga secara virtual.

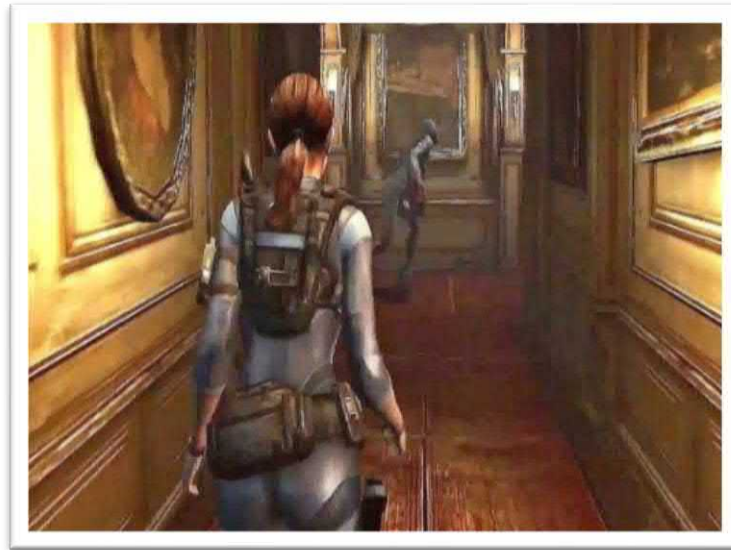


Gambar 2.10 Contoh genre game sport

Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/BOdJCRZPWE/maxresdefault.jpg>

6. *Adventure*

Adventure yaitu sebuah *genre games* yang memiliki ciri menampilkan permainan rintangan dan berjangka panjang yang harus diatasi oleh pemain.



Gambar 2.11 Contoh genre game adventure

Sumber: https://i.ytimg.com/vi/ja-Vx2d_Gdk/maxresdefault.jpg

7. Strategy

Strategy yaitu sebuah *genre games* yang membutuhkan strategi, logika, dan taktik untuk menyelesaikan permainan.



Gambar 2.12 Contoh genre game strategy

Sumber: <http://3.bp.blogspot.com>

8. RPG (Role Playing Game)

RPG yaitu sebuah *genre games* dimana para pemainnya memainkan seorang tokoh karakter dan menjalankan kehidupan sesuai jalan cerita.

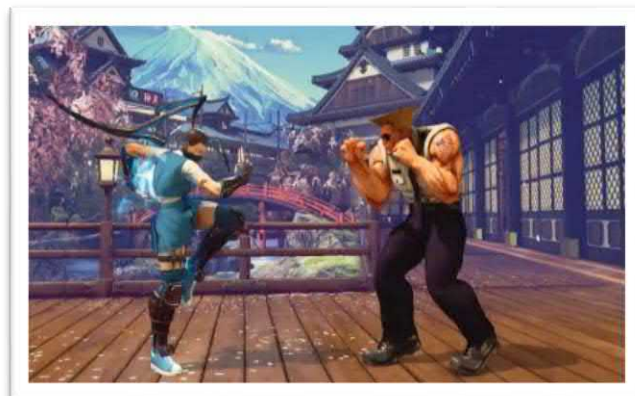


Gambar 2.13 Contoh genre game RPG
 Sumber: <https://scdn.androidcommunity.com>

. *E-Sport* sebagai sebuah olahraga mengelompokkan jenis game sesuai dengan genre-nya. Pada umumnya, terdapat 7 genre dalam *E-Sport* yang sering dimainkan oleh para pemain (revivaltv.id) yaitu:

1. *Fighting*

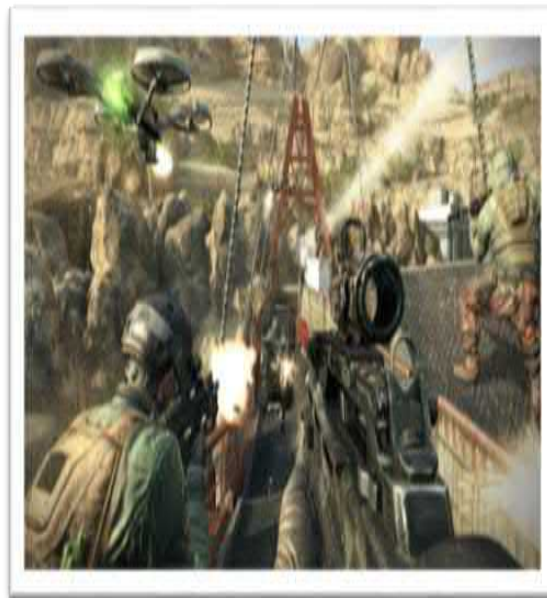
Fighting merupakan genre *video game (E-Sport)* dimana seorang pemain mengontrol sebuah karakter di layar dan karakter tersebut terlibat dalam pertempuran jarak dekat dengan karakter lawan. Karakter-karakter ini cenderung memiliki kekuatan yang sama dan pertandingan terdiri dari beberapa ronde yang berlangsung di sebuah arena (Shuo, 2014). Contohnya Tekken, Street Fighter, dan *video games* sejenisnya.



Gambar 2.14 Game Street Fighter 2
 Sumber: <http://gammalaw.com/new/wp-content/plugins/really-static/static/wp-content/uploads/2018/05/Street-Fighter2.jpg>

2. *First-Person Shooters (FPS)*

FPS merupakan *genre video game (E-Sport)* dimana pemain mengendalikan seorang karakter dengan senjata api untuk menembak lawan. *Genre game* ini menggunakan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layar yang mensimulasikan apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan (Ryan Mahendra Kusuma Putra, 2015:27). Contohnya *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Battlefield*, dan *video games* sejenisnya.



Gambar 2.15 *Game Call of Duty*
Sumber: <https://steamcdn-a.akamaihd.net>

3. *Real-Time Strategy*

RTS merupakan salah satu *video game (E-Sport)* dimana pemain membangun pasukan dan bersaing untuk menguasai medan perang. *Game* ini menekankan pada permainan adu strategi oleh pemainnya. Pemain perlu mengumpulkan informasi tentang lawan untuk bisa meraih kemenangan (Shuo, 2014). Contohnya *StarCraft*, dan *video games* sejenisnya.



Gambar 2.16 Game Starcraft

Sumber:

<https://cdn.voxcdn.com/thumbor/EBt6HUM8C3Ro4mTRFXR76EI47e4=/0x0:192>

4. Sports

Sports merupakan genre video game (*E-Sport*) dimana pemain dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan memainkan jenis game olahraga secara virtual (Wahyu Pratama, 2014:8). Contohnya FIFA, Pro Evolution Soccer, dan video games sejenisnya.



Gambar 2.17 Game FIFA 2019

Sumber: [https://media.playstation.com/is/image/SCEA/fifa-19-ney-mar-screen-01-ps4-us-29aug18?\\$native_nt\\$](https://media.playstation.com/is/image/SCEA/fifa-19-ney-mar-screen-01-ps4-us-29aug18?$native_nt$).

5. Racing

Racing merupakan genre video game (*E-Sport*) dimana pemain dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan mengemudi dan adu kecepatan dalam balapan virtual (Wahyu Pratama, 2014:18). Contohnya Moto GP, iRacing, dan video games sejenisnya.



Gambar 2.18 Game Moto GP
 Sumber: <https://files.winwithp1ag.com>

6. *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

MOBA merupakan salah satu video game (*E-Sport*) dimana pemain mengontrol satu karakter pada salah satu dari dua tim. Karakter pemain biasanya memiliki berbagai kemampuan dan keunggulan yang akan meningkat selama permainan, serta berkontribusi pada strategi tim secara keseluruhan (Shuo, 2014). Contohnya *Dota 2*, *Mobile Legends*, *AOV*, *League of Legends*, dan video games sejenisnya.



Gambar 2.19 Game Arena of Valor
 Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/U6i5-wBC8bY/maxresdefault.jpg>

7. *Others/lainnya.*

Merupakan jenis video game (*E-Sport*) yang tidak termasuk ke dalam kelompok genre di atas, bisa jadi jenis video game tersebut campuran antara 2

genre video game atau lebih, atau bahkan jenis *video game* yang benar-benar tidak memiliki *genre* (Dikutip dari revivaltv.id).

2.4.5 E-Sport sebagai Olahraga

Perdebatan apakah *E-Sport* dapat dikategorikan sebagai olahraga masih berlanjut hingga saat ini. Banyak orang yang berpendapat bahwa *E-Sport* adalah olahraga, namun *tidak* sedikit pula yang menganggap *E-Sport* hanya sebatas bermain game. Oleh sebab itu, ditinjau dari sosiologi olahraga (Guttman, 1978) dan filsafat olahraga (Suits, 2007) dalam Jenny S. E., et al (2016:5) bahwa suatu olahraga harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

1) *Play* (Bermain)

Guttman (1978) dalam Jenny S. E., et al (2016:5) menegaskan bahwa bermain *merupakan* pondasi awal olahraga. *E-Sport* memiliki unsur bermain di dalamnya sehingga dapat dikategorikan sebagai suatu olahraga.

2) *Organized* (Peraturan)

Suits (2007) dan Guttman (1978) dalam Jenny S. E., et al (2016:6) menyatakan bahwa sebuah olahraga diatur dan memiliki peraturan. Sebuah kompetisi *E-Sport* memiliki aturan dalam permainan dimana aturan tersebut harus ditaati dan dijalankan oleh pemain.

3) *Competition* (Kompetisi)

Guttman (1978) dalam Jenny S. E., et al (2016:6) "Olahraga harus melibatkan kompetisi sehingga menghasilkan pemenang dan pecundang". Kompetisi *E-Sport* saat ini semakin berkembang pesat, bahkan telah diadakan kompetisi *E-Sport* antar negara.

4) *Skill* (Keterampilan)

Menurut Suits (2007) dalam Jenny S. E., et al (2016:7) "Olahraga harus melibatkan permainan yang terampil, dimana kesempatan dan keuntungannya

bukanlah satu-satunya alasan untuk menang”. Bermain *E-Sport* harus memiliki keterampilan baik keterampilan untuk mengendalikan *controller*, maupun keterampilan dalam konteks kecerdasan untuk mengambil keputusan dalam *video game*.

5) *Physicality* (Fisik)

Suits (2007) dalam Jenny S. E., et al (2016:8) menyatakan bahwa salah satu karakteristik olahraga adalah keterampilan. Dimana keterampilan tersebut bersifat fisik. *E-Sport* dominan menggunakan kemampuan berpikir sama halnya dengan catur. Duduk dan menekan tombol *controller* merupakan kegiatan fisik. Selain itu, ketika seseorang berpikir maka secara tidak langsung mengeluarkan energi dan menguras stamina. Hal tersebut yang menjadikan *E-Sport* termasuk olahraga.

Dalam olahraga catur, Hemphill (2005) dalam Jenny S. E., et al (2016:9) mencatat bahwa karena sifat olahraga, karakteristik penting adalah kecakapan fisik, yang membedakannya dari permainan. Agar permainan dapat ditingkatkan ke tingkat olahraga, gerakan fisik oleh pemain harus menjadi bagian integral dari keberhasilan penyelesaian tugas. Hal yang terjadi dalam olahraga catur tersebut sama dengan kejadian yang di alami dalam *E-Sport*

6) *Broad Following* (Pengikut yang Luas)

Suits (2007) dalam Jenny S. E., et al (2016:12) berpendapat bahwa olahraga harus bergerak melampaui permainan yang hanya menjadi daya tarik lokal atau tren dan harus memiliki pengikut yang luas. *E-Sport* saat ini telah berkembang pesat secara global.

Situs web *Electronic Sports League* (ESL) pada 2015 mencatat lebih dari 5 juta pemain terdaftar, dan 2 juta pemain aktif dalam kompetisi ESL 2013. ESWC

setiap tahunnya menyelenggarakan kompetisi yang ditonton lebih dari 200,000 penonton selama 5 hari berlangsungnya turnamen di Paris. Selain itu, lebih dari 1 juta orang menonton lewat internet (ESWC, 2015 dalam Jenny S. E., et al, 2016:13). Hal tersebut membuktikan bahwa *E-Sport* memiliki pengikut yang luas.

7) *Institutionalization* (Pelebagaan)

Institutionalization mengacu pada kegiatan yang memiliki sejarah panjang dimana: (a) aturan dikembangkan dan distandarisasi; (b) permainan yang resmi; (c) pengembangan keahlian; (d) *coaches, trainers, officials*, dan lembaga pemerintahan (Drewe, 2003; Suits, 2007; Tamburrini, 2000 dalam Jenny S. E., et al, 2016:13). *E-Sport* sendiri pada tanggal 11 Agustus 2008 telah memiliki *International E-Sport Federation* (IeSF) sebagai induk organisasi olahraga dunia yang menaungi cabang olahraga *E-Sport*.

2.4.6 Hakikat Ilmu

Jalaluddin (2013) membagi 3 dalam hakikat ilmu yaitu:

1. Ontologi

Ontologi merupakan salah satu kajian kefilosofan yang membahas keberadaan sesuatu yang bersifat konkret.¹¹ Kajian ini ingin mendapatkan pengetahuan tentang objek yang dipelajari, membahas apa yang ingin kita ketahui, seberapa jauh kita ingin tahu atau suatu pengkajian mengenai teori tentang ada.

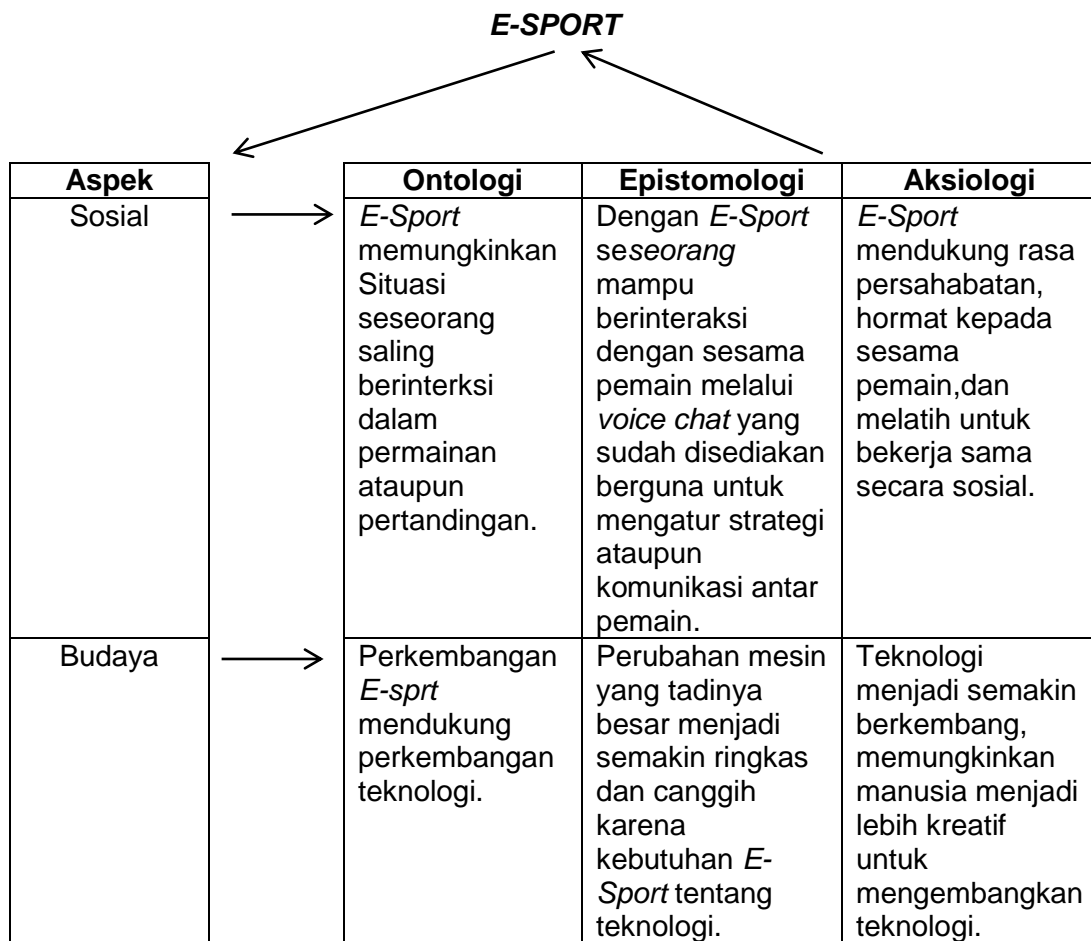
2. Epistemologi

Dalam mengkaji epistemologi, kita harus memahami bahwa epistemologi merupakan cabang filsafat yang menyelidiki asal, sifat, metode dan batasan pengetahuan manusia.

3. Aksiologi

Landasan dalam tataran aksiologi adalah untuk apa pengetahuan itu digunakan? Bagaimana hubungan penggunaan ilmiah dengan moral etika? Bagaimana penentuan obyek yang diteliti secara moral? Bagaimana kaitan prosedur ilmiah dan metode ilmiah dengan kaidah moral?

2.5 Kerangka berfikir



Ekonomi	→	<i>E-Sport</i> mengandung unsur-unsur ekonomi seperti produksi, konsumsi, dan distribusi.	Pada kebanyakan <i>E-Sport</i> menjual beberapa item ataupun <i>skin</i> yang memungkinkan pemain menjadi lebih bagus dalam bermain yang menjadikan pemain tersebut menjadi tidak terkalahkan.	Adanya manfaat ekonomis kepada pengembang <i>E-Sport</i> .
Fisiologis	→	Bahwa <i>E-Sport</i> mungkin saja mampu berubah fungsi tubuh.	Dalam beberapa <i>E-Sport</i> strategi sangat diperlukan.	dengan demikian perubahan fisiologis otak menjadi lebih bisa dalam memecahkan masalah yang dihadapi karena kemampuan otak strategi yang dimiliki pemain.
Filosofi	→	<i>E-Sport</i> bisa dimainkan siapa saja, Dalam pendidikan <i>E-Sport</i> bisa saja menjadi sarana pendidikan namun juga banyak sisi negatifnya.	Dalam beberapa kasus <i>E-Sport</i> mengajarkan bagaimana sportifitas, kerja sama tim, namun beberapa kasus juga <i>E-Sport</i> menjadi ajang saling menjelek-jelekan lawan, kekerasan, kecurangan dan masih banyak hal negatif lainnya	Memiliki karakter sportifitas di dalam permainan ataupun di dunia nyata, namun bisa menghasilkan karakter yang negatif seperti selalu berpikir curang, suka kekerasan dan hal negatiflainnya

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV tersebut, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Dari hasil penelitian kajian referensi *E-Sport* dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Aspek Sosial

- Ontologi menyatakan bahwa dalam *E-Sport* adanya interaksi sosial layaknya interaksi sosial yang ada di olahraga pada umumnya, namun kekurangan *E-Sport* yaitu pemain hanya berinteraksi di dalam jaringan, dan ada kendala dalam interaksi dengan beda *gender*. Kita tahu bahwa interaksi sosial tidak hanya berhubungan di dalam jaringan, melainkan interaksi nyata di kehidupan sehari-hari.
- Epistemologi menyatakan bahwa proses interaksi melalui komunikasi antar pemain dengan interaksi media *online*, pelatihan psikologis untuk atlet, pembinaan nilai karakter, dan *platform* penyiaran yang berfokus pada *E-Sport*.
- Aksiologi menyatakan bahwa Hal ini dapat memberi kemudahan dalam berinteraksi antar atlet, kemudahan dalam mencari strategi, dan menarik masyarakat untuk bermain *E-Sport*, namun dapat mengakibatkan terkikisnya interaksi sosial dalam kehidupan nyata

2. Aspek Budaya

- Ontologi menyatakan bahwa *E-Sport* merupakan sarana hiburan dan rekreasi, selaras dengan aspek budaya olahraga, bahwa olahraga sebagai hiburan dan rekreasi. Kemudian *E-Sport* akan terus dikembangkan dan berdampak pada perkembangan teknologi.
- Epistemologi menyatakan bahwa proses sebagai sarana hiburan dan rekreasi, dengan adanya pengembangan *game* yang dibuat lebih ramah dan santai, adanya bahasa gaul atau bahasa isyarat sebagai hiburan yang hanya dimengerti oleh pemain tersebut, kemudian para pemain *E-Sport* menggunakan cara bermain yang tidak sesuai aturan juga membuat penonton terhibur, lalu adanya kompetisi *E-Sport* menarik perhatian penonton sebagai hiburan, dan karena adanya pendapatan di *E-Sport*, pengembang *game* akan mempertahankan pemain dengan mengembangkan teknologi.
- Aksiologi menyatakan bahwa terciptanya kemudahan dalam berkomunikasi di dalam *E-Sport*, juga sebagai sarana hiburan bagi penonton maupun pemain. Teknologi akan semakin berkembang dan menjadikan seseorang lebih kreatif dalam mengembangkan teknologi.

3. Aspek Ekonomi

- Ontologi menyatakan bahwa *E-Sport* masuk dalam indikator aspek ekonomi olahraga seperti adanya keuntungan financial dari *E-Sport*, kegiatan komersial, pemasaran, dan strategi bisnis.

- Epistemologi menyatakan bahwa Dengan proses mengedepankan kebutuhan konsumen, inovasi di bidang industri *E-Sport*, adanya berbagai kompetisi nasional, adanya sponsor yang terlibat, kemudian melibatkan konsumen di dalam promosi, publikasi yang baik, dan memberikan keleluasaan konsumen dalam mengelola *game* miliknya.
- Aksiologi menyatakan bahwa adanya *E-Sport* memberikan keuntungan kepada pemain, pengembang *game*, sponsor, tim *E-Sport*, dan memberikan keuntungan dari semua pihak yang terlibat dalam perekonomian *E-Sport*.

4. Aspek Fisiologis

- Ontologi menyatakan bahwa aspek fisiologis olahraga yang terkandung dalam *E-Sport* kebanyakan memiliki perubahan fungsi tubuh negatif seperti gangguan *game* internet, adanya kecanduan *game*, adanya prokrastinasi, gangguan fungsi leher dan punggung, dan adanya gangguan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Namun ada perubahan fungsi tubuh yang positif seperti perkembangan sistem otak, dan perkembangan mental.
- Epistemologi menyatakan bahwa akibat dari perubahan fungsi tubuh yang negatif terjadi karena pemain terlalu sering bermain *game*, tanpa adanya pengarahan dan pelatihan secara khusus terhadap pemain *E-Sport*, kurang memperhatikan posisi duduk saat bermain.
- Aksiologi menyatakan bahwa dengan adanya perubahan fungsi tubuh negatif mampu menghambat seseorang dalam melakukan kegiatan sehari-hari, dari segi psikologis dan biologis, dan untuk perubahan

fungsi tubuh yang positif memiliki kemampuan respon yang tinggi, dapat memecahkan masalah dengan cepat dan tepat, dan memiliki tingkat ketahanan tubuh yang tinggi.

5. Aspek Filosofi

- Ontologi menyatakan bahwa Pendidikan *E-Sport* memuat tentang pendidikan emosional, pengetahuan tentang olahraga sesungguhnya, memberikan keterampilan kognitif untuk kompetisi dan sosialisasi, dan menyatakan *E-Sport* adalah olahraga, namun memiliki kelemahan dalam olahraga merupakan gerak yang universal.
- Epistemologi menyatakan bahwa kompetisi *E-Sport* itu membutuhkan: konsentrasi, kemampuan spesifik, presisi, kontrol tubuh, pengetahuan tentang bagaimana menggunakan strategi dalam permainan, semua konsep ini sesuai definisi "olahraga" secara signifikan, adanya kompetisi menghasilkan pendapatan sesuai dengan definisi "olahraga", Pelatih tim *E-Sport* harus memiliki pengetahuan yang berfungsi sebagai pedoman untuk kesehatan minimal dan tanda-tanda umum cedera berlebihan dan juga tanda-tanda kecanduan *game*, keterampilan sosial yang menurun karena memainkan *game online* sebagai sarana untuk melarikan diri dari masalah, dan *E-Sport* memiliki masalah dengan perbedaan *gender*, wanita kurang tertarik dengan *E-Sport* karena banyak pertimbangan seperti banyaknya pelecehan yang dialami wanita.
- Aksiologi menyatakan bahwa *E-Sport* bisa dikatan sebagai olahraga, yang memiliki sisi positif dan negatif, seperti meningkatnya keterampilan dalam memecahkan masalah, namun memiliki kekurangan dalam

keterampilan sosial dan kurang adanya tempat yang baik untuk wanita bermain *E-Sport*.

5.2 Saran

1. Penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan untuk perkembangan *E-Sport* kedepannya, kemudian penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan untuk mengurangi atau mencegah sisi negatif dalam *E-Sport* itu sendiri, seperti memberi batasan dalam bermain *E-Sport*, dan adanya pelatihan *E-Sport* agar terciptanya karakter pemain *E-Sport* yang baik dalam kesehatan dan kegiatan sehari-hari

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. I. A. M. Z., & Sumule, M. (2018). *Pengguna Game Online "Mobile Legends"* Skripsi. Universitas Halu Oleo: FISIP.
- Arief Natakusumah. 2008. *"Drama itu bernama sepakbola; gambaran silang sengkabut olahraga, politik, dan budaya"*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Baltezarević, Borivoje, and Vesna Baltezarević. "E-SportS AS A NEW PLAYGROUND." *Facta Universitatis, Series: Physical Education and Sport* (2019): 023-030.
- Borowy, M. & Yong Jin. (2013). *"Pioneering E-Sport: The experience economy and the marketing of early 1980s arcade gaming contests"*. *International Journal of Communication* 7 (2013), 2254-2274. Simon Fraser University.
- Borowy. 2012. *"Publik Gaming: E-Sport and Event Marketing in the Experience Economy"*. Simon Fraser University: Institutional Repository.
- C. Tiedemann. 2004. *"Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the centralterm(s)"*. IX international CESH-Congress. Crotona, Italy.
- Chang, Z. 2019. *What's the hype about E-Sports?: A qualitative study about E-Sports consumer motivation*. Lulea University of Technology.
- Collins, Ty J. 2017. *"Psychological Skills Training Manual for E-Sports Athletes"*. Masters of Education in Human Movement Sport and Leisure Studies Graduate Projects. https://scholarworks.bgsu.edu/hmsls_mastersprojects/49.
- Dennis Hemphill (2005) *"Cybersport"*. *Journal of the Philosophy of Sport*, 32:2, 195-207, DOI: 10.1080/00948705.2005.9714682.
- DiFrancisco-Donoghue, J., Balentine, J., Schmidt, G., & Zwibel, H. (2019). *"Managing the health of the E-Sport athlete: an integrated health management model"*. *BMJ open sport & exercise medicine*, 5(1), e000467.
- Drewe, S. (2003). *Why sport?* Toronto: Thompson.
- Ferrari, S. (2013). *"E-Sport and the Human Body: foundations for a popular aesthetics"*. *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*. Georgia Institute of Technology. Atlanta. USA.
- Filchenko, M. (2018). *"A Comparison Between E-Sports and Traditional Sports"*. RT 108: Introduction to Games Studies.
- Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2017). *"Social support in E-Sports: Building emotional and esteem support from instrumental support interactions in a*

- highly competitive environment*". Amsterdam. Netherland.
<https://doi.org/10.1145/3116595.3116635>.
- Gangarapu, S. 2018. "The effect of emerging online new media on traditional media consumption". The case of E-Sports and Traditional Sports.
- Gugliotti, M. (2018). "Contribution of Aberrant Postures to Neck Pain and Headaches in E-Sport Athletes". Department of Physical Therapy. New York Institute of Technology Old Westbury. USA.
- H.J.S Husdarta. 2010. *Sejarah dan Filsafat Olahraga*. Bandung : Alfabeta.
- Happonen,. A., & Minashkina, D.(2019). *Professionalism In E-Sport: Benefits In Skills And Health & Possible Downsides*. LUT School of Engineering Science.
- Henrikson, A. K. (2005). *Niche diplomacy in the world public arena: The global 'corners' of Canada and Norway*. In *The new public diplomacy* (pp. 67-87). Palgrave Macmillan, London.
- Jalaluddin, *Filsafat Ilmu Pengetahuan* (Jakarta: rajawali Pers, 2013), 157
- Jenny, Seth E., et al. 2016. "Virtual(ly) Athletes: Where E-Sports Fit Within the Definition of Sport". *Quest* (Online).
<http://dx.doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>.
- Kane, Daniel & Brandon D. Spradley. 2017. "Recognizing E-Sports as a Sport". *The Sport Journal* (Online).
<https://www.researchgate.net/publication/317929457>.
- Kang, C. (2019). "A Polymorphic Approach to E-Sports Betting". *Brigham Young University Prelaw Review*, 33(1), 7.
- Karhulahti, V. M. (2016)." *Prank, Troll, Gross and Gore: Performance Issues in E-Sport Live-Streaming*". University of Turku: Department of Media Studies.
- Kari, Tuomas, Miia Siuttila, and Veli-Matti Karhulahti. "An Extended Study on Training and Physical Exercise in E-Sports." *Exploring the Cognitive, Social, Cultural, and Psychological Aspects of Gaming and Simulations*. IGI Global, 2019. 270-292.
- Kluckhohn, C., Kelly, W. H., & Linton, R. (1945). *The Science of Man in the World Crisis*.
- Kow, Y. M., & Young, T. 2013. "Media technologies and learning in the starcraft E-Sport community". CSCW '13, February 23–27, San Antonio, Texas, USA.
- Kurniawan Teguh Martono. 2015. "Pengembangan Game dengan Menggunakan Game Engine Game Maker". *Jurnal Sistem Komputer (Online)*, 5(1), 23-30.
<https://jsiskom.undip.ac.id/index.php/jsk/article/download/80/54>. (Akses 9 Januari 2019).

- Kurniawan, Drajat Edy. 2017. "Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgrri Yogyakarta." Jurnal Konseling GUSJIGANG 3.1.
- Lert-Asavapatra, Pachoke. "THE FACTORS INFLUENCING ATTITUDE OF "E-SPORTS" PEOPLE IN BANGKOK, THAILAND." The EUrASEANs: journal on global socio-economic dynamics 3 (16) (2019): 32-40.
- Liljeqvist, E., Kallin, L., & Cambrand, M. (2014). "Finding triggers for innovation within E-Sports". Mälardalen University. School of Innovation. Design and Engineering.
- Lokhman, N., Karashchuk, O., & Kornilova, O. (2018). "Analysis of E-Sports as a commercial activity". Published by: TOB "Консалтингово-видавнича компанія "Ділові перспективи".
- Lukasik, J. (2017). "E-Sports Enthusiasts and Gamers: Motivations, Behaviors, and Attitudes Towards Gambling". UNLV Theses. Dissertations. Professional Papers and Capstones.3089. <https://digitalscholarship.unlv.edu/thesesdissertations/3089>.
- Lutfiwati, S. (2018). "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiolog". Anfusina: Journal of Psychology. DOI: <https://doi.org/10.24042/ajp.v1i1.3643>.
- Menpora. 1984. *Pola Dasar Pembangunan Olahraga*. (Online) tersedia: <http://www.goggle.co.id> pola dasar pembangunan olahraga. Diunduh 10 januari 2019.
- Mardiana, A. (2014). *Pendidikan jasmani dan olahraga*.
- Munandar, Utami. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nalli, J. (2019). "Effect of E-Sports and future development of E-Sports". Bachelor's thesis. Business Information Technology. Oulu University of Applied Sciences.
- Naufal Rizky Akbar, dkk. 2018. "Evaluasi User Experience pada Game Hearthstone dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire". Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (Online), 2(12), 7551-7558. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/4014/1598/>. (Akses 6 Desember 2018).
- Polman R., Trotter M., Poulus D., Borkoles E. (2018) *E-Sport: Friend or Foe?*. In: Göbel S. et al. (eds) *Serious Games*. JCSG 2018. Lecture Notes in Computer Science, vol 11243. Springer, Cham.
- Purbo, O.W. 1999. *Teknologi Warung Internet*. Jakarta: PT. Elex Media Komputido.

- Rai, Laxmisha, & Gao Yan. 2009. "Future Perspectives on Next Generation E-Sport Infrastructure and Exploring Their Benefits". *International Journal of Sports Science and Engineering (Online)*, 3(1), 27-33. <https://www.researchgate.net/publication/228997832>.
- Railsback, D., & Caporusso, N. (2018). "Investigating the Human Factors in E-Sports Performance". In: Ahram T. (eds) *Advances in Human Factors in Wearable Technologies and Game Design*. AHFE 2018. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, vol 795. Springer, Cham.
- Ratnasari, Anne. 2008. "Internet sebagai Media Penunjang Studi Mahasiswa". *Jurnal MIMBAR*. Unisba. Volume XXIV, Nomor 1, Januari-Juni 2008 (Hal 13-27).
- Republik Indonesia. 2005. *Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional*. Lembaran Negara RI Tahun 2005, No. 4535. Sekretariat Negara. Jakarta.
- RevivalTV. 2017. *7 Genre E-Sports yang Wajib Kalian Ketahui*. <https://www.revivaltv.id/others/7-genre-E-Sports-yang-wajib-kalian-ketahui/>. (Akses 6 Desember 2018).
- Riera, J., Caracuel, J. C., Palm, J., & Daza, G. (2017). *Psicologia i E-Sport: habilitats de l'E-Sportista amb si mateix (Psychology and Sport: The athlete's self-skills)*. Apunts. *Educació física i E-Sports*, [en línia]. Vol. 1. Núm. 127, p. 82-93. <https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFE/article/view/320806>.
- Rune K. L. Nielsen and Veli-Mati Karhulahti. 2017. "The Problematic Coexistence of "Internet Gaming Disorder" and E-Sports". In *Proceedings of FDG'17*. Hyannis, MA. USA. <http://dx.doi.org/10.1145/3102071.3106359>.
- Ruotsalainen, M., & Friman, U. (2018). "There Are No Women and They All Play Mercy": Understanding and Explaining (the Lack of) Women's Presence in E-Sports and Competitive Gaming.
- Rusli Lutan. (1998). *Hakikat dan Karakteristik Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud.
- Ryan Mahendra Kusuma Putra. 2015. "Perancangan Game First Shooter 3D Zombie Hunter dengan Menggunakan Metode A*". *J-INTECH Journal of Information and Technology (Online)*, 3(1), 27-33. <https://www.researchgate.net/publication/313052890>. (Akses 14 Januari 2019).
- Schaepkoetter, C. C., Mays, J., Hyland, S. T., Wilkerson, Z., Oja, B., Krueger, K., ... & Bass, J. R. (2017). "The "New" Student-Athlete". *Journal of Intercollegiate Sport*. 10(1). 1-21.
- Seo, Y., & Jung, S.-U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of E-Sports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635–655. <https://doi.org/10.1177/1469540514553711>. Mølgaard, J. S., & Mac, M. T. A (2018). *Hedonic Literature Study of E-Sports Economics*.

- Seo, Yuri. 2013. "Electronic Sports: A New Marketing Landscape of the Experience Economy". *Journal of Marketing Management (Online)*, 29(13-14), 1542-1560. <http://dx.doi.org/10.1080/0267257X.2013.822906>. (Akses 13 Januari 2019).
- Shuo, Xiong, et al. 2014. "Quantifying Engagement of Electronic Sports Game". *Article (Online)*. <https://www.researchgate.net/publication/309490868>. (Akses 13 Januari 2019).
- Söderin, J. (2017). "Feature development for E-Sports broadcasts with a focus on the intermission between matches". Student Thesis. School of Computer Science and Communication (CSC). English.
- Southern, N. (2017). *The rise of E-Sports: A new audience model and a new medium?*. B.A. Candidate, Department of Mathematics, California State University Stanislaus, 1 University Circle, Turlock, CA 95382.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suits, B. (2007). The elements of sport. *Ethics in sport*, 2, 9-19.
- Vanegas, J. C., Ochoa, G. V., & Gutierrez, J. C. (2017). "Scientometric Analysis of Research on E-Sports from 2007 to 2017". *Contemporary Engineering Sciences*. Vol. 11, 2018, no. 70, 3463 – 3471. HIKARI Ltd, www.m-hikari.com. <https://doi.org/10.12988/ces.2018.87352>.
- Venditti, A., Buccisano, F., Del Poeta, G., Maurillo, L., Tamburini, A., Cox, C., ... & Postorino, M. (2000). Level of minimal residual disease after consolidation therapy predicts outcome in acute myeloid leukemia: Presented in part at the 41st Annual Meeting of the American Society of Hematology, December 3-7, 1999, New Orleans, LA. *Blood*, 96(12), 3948-3952.
- Virlia, S., & Setiadji, S. (2017). "HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMAIN GAME DEWASA AWAL DI JAKARTA BARAT". *Psibernetika*, 9(2).
- Wagner, Michael.G. 2006. "On The Scientific Relevance of E-Sports" on the Conference Paper. Drexel University. [Online] Available at: <https://www.researchgate.net/publication/220968200>.
- Wahyu Pratama. 2014. "Game Adventure Misteri Kotak Pandora". *Jurnal Telematika (Online)*, 7(2), 13-31. <http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/download/247/222>. (Akses 9 Januari 2019).
- Waldi, A., & Irwan, I. (2018). "Students' Character Training through Game Online Extracurricular E-Sport in SMA 1 PSKD High School Jakarta". *Journal of*

Moral and Civic Education. UNP: Jurusan Ilmu Sosial Politik Fakultas Ilmu Sosial.

Webster, Merriam. 1980. *Webster's New Collegiate Dictionary*. Philippines: G & C. MerriamCo.

Williams, D. (2006). "*The social and civic impact of an online game*". *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. 50:4. 651-670. DOI: 10.1207/s15506878jobem5004_5.

Zed, Mustika (2004). "*Metode Penelitian Kepustakaan*" Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.