



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

Yudha Bela Persada[✉], Ranu Baskora Aji P

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Received : 17 November 2020

Accepted : November 2020

published: November 2020

Keywords:

Review Literature; E-sport; Sports

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji *E-Sport* dalam ranah olahraga dari tinjauan aspek sosial, budaya, ekonomi, fisiologis, dan filosofi olahraga. Menggunakan penelitian Kajian Literatur. menggunakan metode kepustakaan (*library research*). Teknik analisis data menggunakan model reduksi data sebanyak 37 artikel. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa dari 11 artikel artikel yang diteliti di dalam aspek sosial menyatakan setuju terhadap *E-Sport* sebanyak 10 sedangkan yang tidak setuju sebanyak 1 artikel. Kemudian dari 6 artikel artikel yang diteliti dari aspek budaya semuanya menyatakan setuju terhadap *E-Sport*. Lalu dari 6 artikel yang diteliti dari aspek ekonomi semuanya menyatakan setuju terhadap *E-Sport*. Dari 7 artikel yang diteliti dari aspek fisiologis menyatakan setuju sebanyak 3 artikel dan menyatakan tidak setuju sebanyak 4 artikel. Terakhir dari 7 artikel yang diteliti dari aspek filosofi menyatakan setuju sebanyak 5 artikel dan menyatakan tidak setuju sebanyak 2 artikel. Simpulan berdasarkan penelitian dan data yang terkumpul dari hasil maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *E-Sport* adalah olahraga, memiliki hal positif di aspek sosial, budaya, ekonomi, dan filosofi olahraga, namun berdasarkan hasil *E-sport* memiliki kekurangan di bagian aspek fisiologis yaitu masalah perubahan fungsi tubuh menjadi negatif dan kecanduan *game* apabila tidak dapat mengatur pola hidup yang sehat seimbang.

Abstract

The purpose of this study was to review E-sport as a Sport about Social, Culture, Economic, Physiology, and Sport Phylosophy Aspects The research method on this study of literature review . use of library research (library research) using 37 articles. Used a data reduction techniques form 37 articles. This Review obtained results that from 11 articles examined in the social aspects of the declared agree E-Sport as much as 10 while the counter by 1 journal. Then from 6 articles studied of all the cultural aspects of the declared agree E-Sport. Then from 6 articles studied the economic aspects of all states to E-Sport is agree. Of 7 articles studied from the physiological states as much as 3 articles agree and disagree of 4 journals. The last of the seven articles studied from the aspect of philosophy expressed by 5 articles agree and disagree by 2 journals. Conclusions based on research and data collected from the results, it can be concluded that E-Sport is a sport, has a positive aspect in the social, cultural, economic, and philosophy of sports, but based on the results of E-sport has a weakness in the aspect of political aspects, namely the problem of changing bodily functions into negative and addicted to games

How To Cite:

Persada, Y., B. & Putra, R., B., A. (2020). Kajian Referensi *E-Sport* Dalam Ranah Olahraga. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport* 1(2), 588 - 596

© 2020 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

E-mail: adityawisnuharjanto16@gmail.com

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”. Menurut Mardiana, (2014) 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.

Olahraga tradisional menurut munandar (2012:10) yaitu:

1. Olahraga sebagai ritual untuk 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

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. Fisiologi olahraga menurut Fathey

(1984) adalah adalah cabang dari fisiologi tertentu terhadap latihan yang tergantung kepadah identitas latihan,durasi (lamanya) latihan, frekuensi latihan, keadaan lingkungan dan status fisiologis individu.

Munurut Kurniawan (2014) 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. Kemudian Olahraga diklasifisi menjadi 3 yaitu olahraga Pendidikan, Rekreasi, dan Prestasi.

Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian setujuses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani (UU No. 3 Tahun 2005). 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 prestasi adalah kegiatan olahraga yang dilakukan dan dikelola secara setujufesional dengan tujuan untuk memperoleh prestasi optimal pada cabang-cabang olahraga merupakan olahraga prestasi (Husdarta, 2010:149). 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 setujufesional, yaitu cara kompetitif bermain game yang sesuai dengan aturan setujufesional. Menurut Wagner (2006)

“*E-Sport* adalah area kegiatan olahraga dimana seseorang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi”

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).

Perkembangan *E-sport* yang semakin pesat, bahkan menjadikan olahraga ini masuk dalam salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan dalam *Multi-event* sekelas Asian Games 2018 di Jakarta dan Palembang dengan status *exhibition*.

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; (2) *organized/* peraturan; (3) *competition/* kompetisi; (4) *skill/* keterampilan; (5) *physicality/* fisik; (6) *broad following/* pengikut yang luas; dan (7) *institutionalization/* pelembagaan.

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 yaitu: (1) *fighting*, dimana seorang pemain mengontrol sebuah karakter di layar dan

karakter tersebut terlibat dalam pertempuran jarak dekat dengan karakter lawan; (2) *first-person shooters (FPS)*, dimana pemain mengendalikan seorang karakter dengan senjata api untuk menembak lawan; (3) *real-time strategy (RTS)*, dimana pemain membangun pasukan dan bersaing untuk menguasai medan perang; (4) *sports*, dimana pemain dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan memainkan jenis game olahraga secara virtual; (5) *racing*, dimana pemain dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan mengemudi dan adu kecepatan dalam balapan virtual; (6) *multiplayer online battle arena (MOBA)*, 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; dan (7) *others/lainnya*.

Alasan peneliti memilih Judul Kajian Referensi *E-Sport* Dalam Ranah Olahraga (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga) adalah 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, 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. 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).

METODE

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kajian literatur. Menggunakan metode *library research*, metode ini digunakan untuk menjawab studi pendahuluan (*preliminary research*) untuk memahami lebih mendalam gejala baru yang tengah berkembang di lapangan atau dalam masyarakat (mustika zed, 2004)

Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu *E-Sport* dalam ranah olahraga sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu segala buku, jurnal, artikel, dll tentang *E-Sport* sesuai dengan tinjauan aspek sosial, budaya, ekonomi, fisiologis, dan filosofi olahraga pada *E-Sport* di ranah olahraga.

Penelitian pustaka merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah penelitian. Pertama dengan mencatat semua temuan mengenai *E-Sport* di ranah olahraga dalam literatur-literatur dan sumber-sumber, dan atau penemuan terbaru mengenai

E-Sport di ranah olahraga. Setelah mencatat, kedua memadukan segala temuan, baik teori atau temuan baru pada *E-Sport* di ranah olahraga.

Ketiga, menganalisis segala temuan dari berbagai bacaan, berkaitan dengan kekurangan tiap sumber, kelebihan atau hubungan masing-masing tentang wacana yang dibahas di dalamnya

Subyek Penelitian

Berdasarkan ciri di atas, penelitian ini dilakukan di perpustakaan yang mengoleksi data-data mengenai *E-Sport* dalam ranah olahraga, lebih khususnya perpustakaan Fakultas Ilmu keolahragaan Universitas Negeri Semarang sebagai sarana untuk melakukan penelitian. Selain itu, data juga ditemukan di toko-toko buku, dan Internet. Dari berbagai tempat tersebut, internetlah yang paling kaya data dan mudah ditemukan.

Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:160), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang terkumpul, oleh karena itu instrumen penelitian harus disusun secara benar sesuai setujusedur ilmiah terlebih dahulu. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah identifikasi wacana dari buku-buku, makalah atau artikel, majalah, artikel, web

(internet), ataupun informasi lainnya yang berhubungan dengan judul penulisan untuk mencari hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah dan sebagainya yang berkaitan dengan Kajian *E-Sport* Dalam Ranah Olahraga (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga).

Metode Pengambilan Data

Teknik pengumpulan data, dalam hal ini penulis akan melakukan identifikasi wacana dari buku-buku, makalah atau artikel, majalah, artikel, web (internet), ataupun informasi lainnya yang berhubungan dengan judul penulisan untuk mencari hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah dan sebagainya yang berkaitan dengan Kajian Referensi *E-Sport* dalam Ranah Olahraga (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga). Maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data-data yang ada baik melalui buku-buku, dokumen, majalah internet (*web*).
2. Menganalisa data-data tersebut sehingga peneliti bisa menyimpulkan tentang masalah yang dikaji.

Teknik Analisis Data

. Pertama, analisis pada saat pengumpulan data, ini ditujukan untuk lebih menangkap esensi atau inti dari fokus penelitian yang akan dilakukan melalui sumber-sumber yang dikumpulkan dan terkandung dalam rumusan verbal kebahasaan, setujuses ini dilakukan aspek demi aspek, sesuai dengan peta penelitian.

Kedua, setelah dilakukan setujuses pengumpulan data itu, selanjutnya menganalisis kembali setelah data terkumpul yang berupa data

mentah yang harus ditentukan hubungan satu sama lain. Data yang terkumpul tersebut belum tentu seluruhnya menjawab permasalahan yang dimunculkan dalam penelitian, oleh karena itu perlu dilakukan kembali analisis data yang sudah diklarifikasikan tersebut. Aktifitas analisis data model ini antara lain, reduksi data (*data reduction*), display data dan gambaran *konklusi* atau verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji *E-Sport* dalam ranah olahraga dari tinjauan aspek sosial, budaya, ekonomi, fisiologis, dan filosofi olahraga. Dari hasil penelitian dari 37 artikel yang diteliti, Dari 11 artikel yang diteliti di dalam aspek sosial *E-Sport* menyatakan setuju terhadap *E-Sport* sebanyak 10 sedangkan yang tidak setuju sebanyak 1 artikel. Kemudian dari 6 artikel yang diteliti dari aspek budaya semuanya menyatakan setuju terhadap *E-Sport*. Lalu dari 6 artikel yang diteliti dari aspek ekonomi semuanya menyatakan setuju terhadap *E-Sport*. Dari 7 artikel yang diteliti dari aspek fisiologis menyatakan setuju sebanyak 3 artikel dan menyatakan tidak setuju sebanyak 4 artikel. Terakhir dari 7 artikel yang diteliti dari aspek filosofi menyatakan setuju sebanyak 5 artikel dan menyatakan tidak setuju sebanyak 2 artikel.

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 setujuses 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

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. 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 setujuses 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.

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)

3. Aspek Ekonomi

- Ontologi menyatakan bahwa *E-Sport* masuk dalam indikator aspek ekonomi olahraga seperti adanya keuntungan finansial dari *E-Sport*, kegiatan komersial, pemasaran, dan strategi bisnis.
- Epistemologi menyatakan bahwa Dengan setujuses mengedepankan kebutuhan konsumen, inovasi di bidang industri *E-Sport*, adanya berbagai kompetisi nasional, adanya sponsor yang terlibat, kemudian melibatkan konsumen di dalam setujumosi, 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*.

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)

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 setujukrastinasi, 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.

intensitas bermain *game* online memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa, Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku prokrastinasi akademik. Kurniawan (2017)

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 dikatakan 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*.

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 menayangkan *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)

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian 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, memiliki hal positif di aspek sosial, budaya, ekonomi, dan filosofi olahraga, namun berdasarkan hasil memiliki hal beberapa hal negatife di aspek fisiologis yaitu perubahan fungsi tubuh secara negatif, dan kecanduan *game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief Natakusumah. 2008. "*Drama itu bernama sepakbola; gambaran silang sengkawat olahraga, politik, dan budaya*". Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Chang, Z. 2019. *What's the hype about E-Sports?: A qualitative study about E-Sports consumer motivation*. Lulea University of Technology.
- Filchenko, M. (2018). "*A Comparison Between E-Sports and Traditional Sports*". RT 108: Introduction to Games Studies.
- H.J.S Husdarta. 2010. *Sejarah dan Filsafat Olahraga*. Bandung : Alfabeta.
- 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>.
- Kang, C. (2019). "*A Polymorphic Approach to E-Sports Betting*". *Brigham Young University Prelaw Review*, 33(1), 7.
- Kurniawan, Drajat Edy. 2017. "*Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*

- Universitas Pgris Yogyakarta." Jurnal Konseling GUSJIGANG 3.1.
- Mardiana, A. (2014). *Pendidikan jasmani dan olahraga*.
- Munandar, Utami. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Naufal Rizky Akbar, dkk. 2018. "Evaluasi User Experience pada Game Hearthstone dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire". Artikel 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).
- Republik Indonesia. 2005. *Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional*. Lembaran Negara RI Tahun 2005, No. 4535. Sekretariat Negara. Jakarta.
- 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).
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Setujusedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- 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>.
- Zed, Mustika (2004). "Metode Penelitian Kepustakaan" Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.