

Kajian Literatur Kurikulum E-sport dan Perkembangan Industri Game

Harya Bima Dirgantara¹⁾, Tedi Lesmana Marselino²⁾, Yulia Ery Kurniawati³⁾

Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Dan Desain, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

Email: harya.dirgantara@kalbis.ac.id

Abstract: *The rapid development of the game industry has made games a part of today's life. Games that were used only as entertainment have penetrated into the field of sports, which is called e-sport. E-sport has also begun to develop in Indonesia, as evidenced by the presence of several e-sport teams and professional competitions in Indonesia. In this proposal, the development of an e-sport curriculum is proposed. The goal is for an organization/industry body/school that views e-sports as a new sports culture and is ready to support and whenever possible participate in developing prospective e-sport athletes to be more skilled, focused, and disciplined, as well as sportive. Training and development are systematically designed so that prospective e-sport athletes can obtain the right learning outcomes. The result of this program is the design of an e-sport curriculum that can educate people to become e-sport athletes who are disciplined, agile, responsible, trained, and purposeful.*

Keywords: *game, e-sport, sportive, trained*

Abstrak: *Perkembangan industri game yang pesat, menjadikan game sudah menjadi bagian dari kehidupan saat ini. Game yang dulunya hanya digunakan sebagai hiburan sudah merambah dalam bidang olah raga yang disebut dengan e-sport. E-sport pun sudah mulai berkembang di Indonesia terbukti dengan adanya beberapa tim e-sport dan kompetisi profesional di Indonesia. Dalam proposal ini, diajukan pengembangan kurikulum e-sport. Tujuannya supaya suatu organisasi/badan industri/sekolah yang memandang e-sport sebagai budaya olahraga baru dan siap untuk mendukung serta apabila memungkinkan ikut mengembangkan calon atlet e-sport agar lebih piawai, terarah, dan disiplin, serta sportif. Pelatihan dan pengembangan dirancang secara sistematis sehingga calon atlet e-sport dapat memperoleh capaian pembelajaran yang tepat. Hasil dari program ini adalah rancangan kurikulum e-sport yang dapat mendidik masyarakat menjadi atlet e-sport yang disiplin, tangkas, bertanggung jawab, terlatih, dan terarah.*

Kata Kunci: *game, e-sport, sportif, terlatih*

I. PENDAHULUAN

Saat ini industri *game* semakin berkembang pesat. *Game* sudah bukan hanya menjadi hiburan, tetapi sudah memasuki ranah olah raga yang biasa disebut *e-sport*. *E-sport* adalah sebuah olahraga yang sejumlah aspek dalam olahraga tersebut difasilitasi oleh sistem elektronik, *input* dari pemain dan atau timnya beserta dengan *output* dari sistem *e-sport* tersebut dimediasi dengan interaksi manusia dan komputer [1].

E-sport telah dipertandingkan baik nasional maupun internasional misalnya Asian Games 2018 dan Sea Games 2019. *E-sport* juga dapat menjadi salah satu sumber *soft power* di Indonesia, yaitu kemampuan untuk membentuk preferensi pihak dengan kemenarikan daripada dengan paksaan [2].

Saat ini, *e-sport* juga telah berkembang pesat di Indonesia, terbukti dengan adanya beberapa

tim *e-sport* Indonesia yang telah meraih prestasi. Tim *e-sport* tersebut antara lain adalah: Alter Ego *E-sports*, BOOM *E-sports*, Bigetron Red Aliens (BTR RA), NXL Ligagame, dan RRQ Hoshi [3]. Ada beberapa *game* yang dipertandingan dalam *e-sport*, diantaranya Arena of Valor (AOV) dan PUBG Mobile.

Pemain *e-sport profesional* ini dapat disebut atlet *e-sport*. Perbedaan antara atlet dengan pemain biasa tentu saja dapat dilihat dari cara bermain dan sikap saat bertanding. Diperlukan suatu pelatihan dan pembelajaran agar dapat membentuk seseorang atau tim dari pemain biasa sehingga menjadi atlet.

Calon atlet ini harus terus dilatih baik secara teknis dan non-teknis. Hal yang dilatih tidak hanya kepiawaian bermain, tetapi juga tentang kedisiplinan dan sportivitas. Peluang

pendidikan dan pengembangan calon atlet *e-sport* ini sangat terbuka lebar karena jumlah pemain Arena of Valor yang mencapai ribuan orang.

E-sport semakin berkembang dan meluas seiring dengan pandemic COVID-19 yang mengharuskan masyarakat untuk tinggal di rumah. *Game* menjadi salah satu hiburan dan pelepas stress ketika masyarakat tidak dapat kemanapun untuk mencari hiburan. Kompetisi *e-sport* mulai banyak diadakan dengan model kompetisi *online* yang dilakukan di rumah atau tanpa tatap muka langsung untuk menghindari penyebaran COVID-19.

Dari latar belakang tersebut, maka dapat disusun rumusan masalah penelitian ini adalah untuk menyusun kurikulum *e-sport* yang dapat membangun kemampuan teknis dan non teknis masyarakat.

Tujuan pengembangan kurikulum *e-sport* adalah untuk membentuk karakter dan keahlian pegiat *e-sport*. Kegiatan ini tidak hanya semata-mata bermain game, tetapi juga memupuk rasa saling respek sesama anggota tim dan meningkatkan kerja sama. Pengguna utama dari kreasi reka adalah suatu organisasi/ badan industri/ sekolah yang memandang *e-sport* sebagai budaya olahraga baru dan siap untuk mendukung serta apabila memungkinkan ikut mengembangkan calon atlet *e-sport* agar lebih piawai, terarah, percaya diri, dan disiplin, serta sportif. Pelatihan dan pengembangan dirancang secara sistematis sehingga calon atlet *e-sport* dapat memperoleh capaian pembelajaran yang tepat.

Melalui pelatihan dan pengembangan yang sistematis, diharapkan calon atlet tersebut menjadi lebih disiplin, terarah, dan sportif sehingga tidak hanya sekedar bermain, tetapi berprestasi. Pelatihan dan pengembangan terbagi menjadi dua area, yaitu:

- Perubahan pola pikir terhadap *e-sport*. Sehingga *e-sport* tidak hanya dianggap sebagai permainan biasa namun diseriisi sehingga benar-benar menjadi ahli dalam permainan tersebut dan dapat berprestasi dan mengharumkan nama Bangsa Indonesia. Pada area ini juga calon atlet *e-sport* diberikan materi teori mulai dari definisi *e-sport*, sejarah, dan lain-lain.
- Pelatihan dan pengembangan kemampuan teknis dan nonteknis. Sehingga calon atlet *e-sport* terasah kemampuannya dan siap secara mental menghadapi pertandingan

atau kompetisi. Dari segi teknis diharapkan calon atlet memahami strategi permainan, keunggulan/kelemahan *hero* dalam *e-sport*, penguasaan map permainan, penguasaan sistem dan *gameplay*.

Diharapkan juga calon atlet *e-sport* mampu menganalisis permainan yang telah dimainkannya baik itu menang ataupun kalah. Dari segi nonteknis diharapkan calon atlet dapat bersikap disiplin, sportif, dan bekerja sama dengan tim secara baik.

II. METODE PENELITIAN

A. *E-sport*

E-sport dapat didefinisikan secara formal sebagai suatu area aktivitas olahraga untuk membangun dan melatih mental serta kemampuan fisik dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi [4]. Dengan munculnya *E-sport* maka menimbulkan beberapa implikasi sosial lainnya. Implikasi tersebut menciptakan perubahan dari awalnya menonton olahraga melalui televisi, sekarang melalui internet.

E-sport mengatur kompetisi video game, dapat juga disebut dengan *cybersport*, *virtual sport*, dan permainan kompetitif [5]. Beberapa contoh genre *E-sport* yang populer antara lain: *fighting*, *first person shooter* (FPS), *real time strategy* (RTS), *multiplayer online battle arena* (MOBA), dan olahraga virtual.

B. *Industri Game*

Video game telah meningkat popularitasnya dan menggantikan permainan tradisional dan telah mengubah cara pengguna internet untuk mengisi waktu mereka. Teknologi dan platform yang digunakan untuk memainkan video game merupakan salah satu faktor penting dalam pertumbuhan industri game. Industri game, yang mencakup para kreator profesional telah menjadi sektor yang kuat [6].

Model bisnis yang umum pada industri game bervariasi, mulai dari penyediaan harga tetap dan memberikan waktu bermain tidak terbatas bagi pemainnya, atau jika game tersebut daring, maka bisa ada model lain seperti layanan langganan. Pemain membayar (biasanya setiap bulan) untuk dapat bermain atau mendapatkan layanan tambahan. Metode serupa ini ada juga yang disebut *freemium*. Pada

dasarnya pemain dapat bermain secara gratis, namun dibatasi oleh waktu tertentu, untuk mendapatkan kebebasan waktu, pemain dapat membayar [7].

C. Atlet

Atlet adalah olahragawan yang terlatih kekuatan, ketangkasan, dan kecepatannya untuk diikuti sertakan dalam suatu pertandingan. Dapat juga didefinisikan sebagai orang yang melakukan latihan agar mendapatkan kekuatan badan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, keseimbangan, kelenturan, dan kekuatan dalam mempersiapkan diri sebelum pertandingan dimulai [8]. Atlet juga biasanya memiliki kepribadian tertentu yang tidak dimiliki oleh non atlet, seperti: atlet lebih resisten terhadap tingkat depresi, stress, kelelahan, dan lebih kuat dalam kehidupan sosialnya. Selain itu juga atlet cenderung lebih mandiri dan lebih objektif dalam memandang suatu. Atlet juga lebih percaya diri dan bekerja keras.

D. Penelitian Sebelumnya

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan menjadi referensi penelitian ini ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Penelitian Sebelumnya

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Inti Penelitian
1	Nikita Khromov et al	<i>Esports Athletes and Players: a Comparative Study</i>	Penelitian perbandingan antara pemain profesional (atlet) dan pemain biasa dalam performa kemampuan teknis dan nonteknis game <i>Counter Strike: Global Offensive (CSGO)</i> . Membahas faktor-faktor pengaruh atlet menampilkan performa superior

			dibandingkan pemain biasa [9].
2	Daniel C Funk et al	<i>Esport management: Embracing Esport Education and Research Opportunities</i>	Permintaan konsumen (penonton, supporter) untuk <i>esport</i> dan pertumbuhan kompetisi video game telah membangun perhatian dari industri olahraga, event, dan hiburan. Munculnya <i>esport</i> sebagai representasi dari edukasi manajemen olahraga untuk memulai penelitian, edukasi pelajar, dan industri jasa [5].
3	Kirstin Hallmann & Thomas Giel	<i>Esports – Competitive Sports or Recreational Activity</i>	<i>Esport</i> tumbuh di seluruh dunia, dengan individu yang bermunculan baik sebagai pemain ataupun penonton. Disebutkan bahwa ternyata <i>Esport</i> saat ini bukanlah sebuah olahraga, namun ada potensi bahwa suatu saat <i>Esport</i> disebut sebagai olahraga [10].

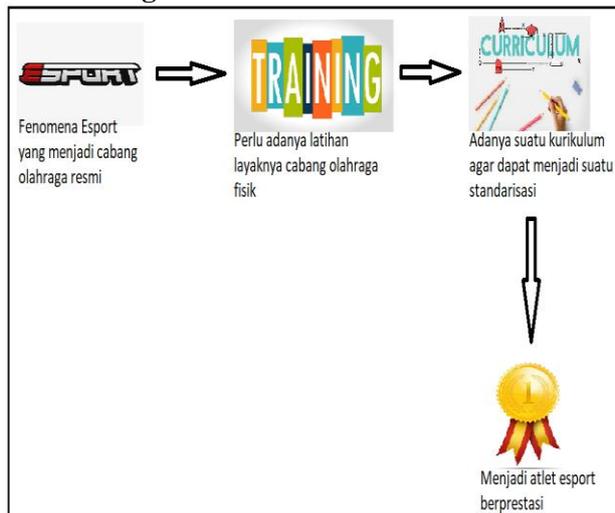
Ketiga penelitian ini memiliki kemiripan, yaitu membahas *Esport*. Baik dari

perbandingan pemain biasa dengan pemain profesional. Penelitian ini akan menjadi dasar apa yang membedakan mereka. Terdapat perbedaan pada penelitian kedua dan ketiga yang kesimpulannya berbeda. Pro dan kontra Esport dianggap olahraga atau bukan ini menjadi suatu observasi dan studi literatur yang akan terus digali sehingga diperoleh hasil yang dapat membentuk suatu kurikulum *esport* untuk mengedukasi pelajar.

E. Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui *ebook*, jurnal, buku dan observasi lapangan ataupun informasi lain di internet. Observasi yang dilakukan adalah dengan cara terjun langsung ke salah satu *esport*, menonton *esport* dan mengamati gestur pemain/*streamer* dan penonton.

F. Kerangka Pemikiran



Gambar 1. Kerangka pemikiran

Kerangka pemikiran penelitian ini ditampilkan pada Gambar 2 Penelitian ini diawali dengan adanya fenomena esport yang telah menjadi cabang olahraga resmi pada berbagai kegiatan olahraga, seperti Sea Games dan Asian Games. Sehingga, pemain esport dapat disebut juga sebagai atlet, layaknya atlet olahraga fisik. Dengan demikian maka pemain esport juga membutuhkan suatu latihan intensif layaknya atlet fisik. Latihan ini juga harus memiliki suatu standar yang berupa kurikulum yang dijalankan secara intensif. Dengan menjalani latihan dalam kurikulum tersebut, diharapkan atlet dapat berprestasi. Saat ini sudah ada kurikulum esport yang digagas oleh Custer dan Russell [11].

G. Standar Kurikulum E-sport

Terdapat kurikulum esport yang digagas oleh Custer dan Russell [11] yang memiliki standar berikut ini:

- *Gaming Appreciation:* Siswa menghargai permainan untuk kesehatan, kesenangan, tantangan, ekspresi diri, dan/atau interaksi sosial.
- *Motor Skills:* Siswa mendemonstrasikan kompetensi dalam keterampilan motorik dan pola gerakan yang diperlukan untuk melakukan berbagai aktivitas fisik.
- *Learning Concepts:* Siswa mendemonstrasikan pemahaman konsep gerakan, prinsip, strategi, dan taktik yang diterapkan pada pembelajaran dan penampilan permainan tertentu.
- *Health Promotion and Preventative Care for Gamers:* Siswa akan memahami konsep-konsep yang terkait dengan promosi kesehatan dan perawatan pencegahan pada gamer yang terkait dengan bidang konten berikut: nutrisi, pencegahan cedera, kesehatan personal dan mental, penyalahgunaan dan adiksi.
- *Access Health Information, Products, and Services:* Siswa akan menunjukkan kemampuan untuk mengakses informasi kesehatan yang valid serta produk dan layanan yang mempromosikan kesehatan.
- *Self Management:* Siswa akan menunjukkan kemampuan untuk mempertahankan perilaku meningkatkan kesehatan dan mengurangi risiko kesehatan.
- *Interpersonal Communication:* Siswa akan menunjukkan kemampuan untuk menggunakan keterampilan komunikasi interpersonal yang menghormati diri sendiri dan orang lain dalam pengaturan game online.
- *Influence of Culture, Media, and Technology:* Siswa akan menganalisis pengaruh timbal balik dari eSports, budaya, media, teknologi, dan faktor lainnya
- *Goal Setting and Decision-Making Skills:* Siswa akan menunjukkan kemampuan untuk menggunakan keterampilan penetapan tujuan dan

pengambilan keputusan untuk meningkatkan kesuksesan game.

- *Active Participation*: Siswa aktif berpartisipasi dalam aktivitas game.
- *Advocating for Esports*: Siswa akan menunjukkan kemampuan untuk mengadvokasi penerimaan skolastik e-sports.

III. HASILDAN PEMBAHASAN

A. Standar Gaming Appreciation

Pada standar ini yang diutamakan adalah bagaimana agar pelajar/pemain dapat menghargai permainan untuk kesehatan, kesenangan, tantangan, ekspresi diri, dan/atau interaksi sosial. Sehingga setiap pemain dapat memahami mengapa mereka menekuni game tersebut dan bisa tangkas serta berprestasi. Pada standar ini saatnya pemain berlatih game yang akan ditekuni. Setelah pemain berlatih selama beberapa jam, mereka diminta untuk membuat laporan tentang bagaimana tantangan dan pengalaman mereka selama bermain tersebut dan menjawab beberapa pertanyaan review seperti:

- Apa tujuan utama dalam game tersebut?
- Siapa karakter utama dalam game tersebut?
- Bagaimana cara memenangkan game ini?

Dari pertanyaan review ini dapat ditemukan potensi atlet esport tersebut lebih mengarah ke game apa. Karena tidak semua atlet tangkas di semua game, sehingga perlu menekuni game yang sangat kompeten di game tersebut agar dapat berprestasi. Pada standar ini juga dilakukan interaksi sosial. Game yang dipertandingkan merupakan game *online*, sehingga perlu interaksi dengan orang lain, baik lawan maupun kawan. Terdapat adanya potensi ketidaksetujuan saat bertanding. Untuk mengutarakan ketidaksetujuan tersebut, atlet esport dilatih dengan cara berikut ini:

- Jaga nada bicara. Penelitian menyebutkan bahwa intonasi nada bicara dapat mempengaruhi persepsi ucapan/perkataan seseorang.
- Hindari kata-kata pengisi atau frase ragu-ragu, seperti “hmm”, “eh”, “ah”, “uh”. Frase ini menunjukkan keragu-raguan.

- Perhatikan bahasa tubuh. Perkataan dan gestur tubuh yang berbeda dapat menimbulkan persepsi yang berbeda.

Pada standar ini juga dapat dilakukan pembentukan suatu tim esport. Biasanya game yang dipertandingkan adalah game yang berkelompok, sehingga perlu membentuk tim yang dapat bekerja sama secara kompak dan akurat. Tim ini dapat saling berdiskusi melalui aplikasi percakapan yang umum digunakan oleh atlet esport, yaitu *Discord*. Dari sini tim berdiskusi peran apa yang terbaik bagi masing-masing anggotanya.

B. Standar Motor Skills

Pada standar ini atlet esport berlatih kemampuan motoriknya. Pelatihan dapat diawali dengan melihat atlet esport profesional melalui *Youtube* atau *Twitch* pada saat mereka melakukan *live stream*. Dari pengamatan tersebut, pelajar dapat mencontoh pergerakan yang efektif dari seorang atlet profesional. Pelatihan standar ini dilakukan secara terus-menerus tanpa henti karena kemampuan motorik merupakan hal yang paling penting bagi seorang atlet. Pelajar juga harus dapat mempelajari apa kombinasi gerakan terbaik yang harus dilakukan pada game saat kondisi tertentu.

Selain mempelajari teknik dari atlet profesional, seorang pelajar yang berlatih untuk menjadi atlet esport juga harus memahami pentingnya posisi tangan saat menggunakan *mouse* atau *keyboard*. Hal ini dilakukan selain untuk melatih kemampuan motorik, juga perlu untuk mencegah terjadinya cedera

C. Standar Learning Concept

Pada standar ini, pelajar perlu berlatih terkait konsep mendalam suatu game. Untuk menjadi tim esport yang kompetitif, seluruh pemain perlu berlatih hampir setiap hari, meskipun penguasaan mekanik dalam game tidak langsung menjamin tim tersebut menjadi kompetitif. Faktor pengaruh lain adalah komunikasi. Pada standar inilah tim perlu berdiskusi dengan mempelajari konsep game yang ditekuni. Pada game RPG (*Role Playing Game*) misalnya, setiap anggota tim harus berdiskusi, siapa yang mengambil peran tertentu seperti: *healer*, *damage per second*, *tanker*, dan peran lainnya.

D. Standar Health Promotion and Preventative Care for Gamers

Seorang atlet diwajibkan menjaga kesehatannya agar dapat selalu fit saat ada pertandingan atau turnamen, begitu juga dengan atlet esport. Kesehatan dapat mempengaruhi hasil dari performa seorang atlet. Pelajar diharuskan untuk mencatat nutrisi yang masuk ke tubuhnya sehingga kesehatannya selalu terjaga

E. Standar Access Health Information, Product, and Services

Selain harus menjaga nutrisi, seorang atlet esport juga harus menjaga jumlah nutrisi yang masuk agar tidak berlebihan. Selain dari nutrisi, berlatih berlebihan juga dapat berpengaruh ke kondisi kesehatan. Salah satu akibatnya jika berlebihan adalah mata lelah. Waktu berlatih esport bagi pelajar memiliki batasan agar tidak mengganggu kesehatannya. Selain dari waktu, posisi *setup gaming gear* juga dapat mempengaruhi produktivitas dan ketangkasan.

Pegiat esport harus memahami prinsip ergonomi interaksi antarmuka sehingga tidak mengalami masalah kesehatan. Ergonomi adalah suatu aspek yang mempelajari kecocokan bentuk anggota tubuh dengan alat yang akan digunakan. Sehingga setiap pegiat esport wajib menggunakan *gaming gear* yang sesuai dengan anggota tubuhnya.

F. Standar Self Management

Pada standar ini, pelajar/pegiat esport harus mampu mengontrol dan mengatur dirinya sendiri. Mulai dari membatasi *screen time* dan sikap kepada sesama pegiat esport. Salah satu kendala pada dunia esport adalah masih adanya lingkungan yang beracun seperti saling memaki jika kalah, sombong jika menang, dan tidak sportif. Pegiat esport harus mampu berdiskusi untuk mencegah dan mengatasi hal ini jika memang terjadi.

G. Standar Interpersonal Communication

Pada standar ini, pelajar/pegiat esport mempelajari teknik komunikasi antar personal dengan berdiskusi mengenai genre game yang akan ditekuni bersama. Setiap genre game memiliki karakteristik yang berbeda bagi setiap tim esport seperti berikut ini:

- *RTS (Real Time Strategy)*: tim esport berlatih komunikasi untuk membangun

benteng pertahanan, pasukan, dan mengalahkan tim lain.

- *RPG (Role Playing Game)*: tim esport berlatih komunikasi untuk menentukan karakter/peran yang cocok bagi setiap anggotanya.
- *FPS (First Person Shooter)*: tim esport berlatih komunikasi untuk mengatur strategi dan posisi rekan setim agar dapat saling melindungi satu sama lain.
- *Battle Royale*: tim esport berlatih komunikasi untuk mengatur lokasi dan sumber daya yang diperlukan untuk bertahan sampai akhir.

H. Standar Influence of Culture, Media, and Technology

Seiring dengan perubahan budaya, media dan teknologi, hal ini memberikan pengaruh terhadap karir seseorang. Pada masa ini berkarir di dunia game/esport adalah hal yang umum. Pegiat esport dapat menjadi atlet profesional ataupun *live streamer*. Namun untuk mendukung hal ini, maka perlu sebuah *set-up* yang pantas agar menarik perhatian penonton. Seperti kursi *gaming*, efek visual layar, dan kepribadian yang unik. Diharapkan setelah memenuhi standar *personal communication* dapat membentuk kepribadian ini.

I. Standar Goal Setting and Decision Making Skills

Pada standar ini, pegiat esport harus dapat menentukan tujuan mengapa menekuni game tertentu. Apakah berniat masuk dunia profesional atau menjadi *live streamer* rutin atau peran lain di dunia game. Pemilihan karir ini sangat menentukan kesuksesan atlet tersebut. Setiap pemilihan itu harus didasari dengan fondasi pemahaman yang kuat. Atlet esport dilatih dengan cara bermain game yang membutuhkan alur cerita yang dipengaruhi dari keputusan yang dibuatnya. Dengan ini maka mereka dapat memahami konsekuensi dari keputusannya.

J. Standar Active Participation

Pada standar ini, pegiat esport dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai turnamen esport atau mencoba menjadi *live streamer*, bahkan *caster*. Dengan berpartisipasi aktif, maka dapat meningkatkan kepercayaan diri atlet tersebut. Namun untuk menjadi

seorang *caster*, mereka harus terlebih dahulu memahami secara mendalam tentang game yang mereka *cast*.

K. Standar *Advocating E-sport*

Pada standar ini, perlu ditekankan bahwa *esport* tidak hanya sebagai kegiatan ekstrakurikuler, namun juga sebagai kurikulum yang utuh. Meskipun kebanyakan orang mendukung video pengembangan game, atau menggunakan video game untuk mengajarkan kurikulum umum seperti sejarah dan matematika, kebanyakan orang merasa sulit untuk memahami bagaimana sebenarnya mengajarkan cara bermain video game dapat bermanfaat bagi siswa. Esport dapat diperjuangkan dengan menunjukkan pengaruhnya bagi masyarakat. Seseorang dapat menghasilkan finansial yang mencukupi dari esport, dengan menjadi atlet esport profesional, *live streamer*, ataupun *caster*.

IV. SIMPULAN

Dari hasil kajian literatur kurikulum esport dapat disimpulkan beberapa hal berikut ini:

- Dunia esport telah dimasukkan sebagai sebuah cabang olahraga.
- Melalui kurikulum ini, seseorang dapat dilatih menjadi layaknya atlet yang memiliki ketangkasan, kompeten, dan kepercayaan diri yang tinggi.
- Terdapat pilihan karir di bidang esport: atlet profesional, *live streamer*, ataupun *caster*.

V. DAFTAR RUJUKAN

- [1] J. Hamari and M. Sjöblom, "What is eSports and why do people watch it?," *Internet Res.*, vol. 27, no. 2, pp. 211–232, 2017, doi: 10.1108/IntR-04-2016-0085.
- [2] J. B. Rachman *et al.*, "Esport Sebagai Sumber Soft Power Indonesia : Sosialisasi Kepada Anak Muda," *CARADDE J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 43–52, 2020, [Online]. Available: <https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde>
- [3] R. Fauzi, "Wajib Tahu! 5 Tim Esports Indonesia Terbaik Selama Tahun 2020," *games.grid.id*, 2021. <https://games.grid.id/read/152299939/wajib-tahu-5-tim-esports-indonesia-terbaik-selama-tahun-2020?page=all>
- [4] M. Marelić and D. Vukušić, "E-sports: Definition and social implications," *Exerc. Qual. Life*, vol. 11, no. 2, pp. 47–54, 2019, doi: 10.31382/eqol.191206.
- [5] D. C. Funk, A. D. Pizzo, and B. J. Baker, "eSport management: Embracing eSport education and research opportunities," *Sport Manag. Rev.*, vol. 21, no. 1, pp. 7–13, 2018, doi: 10.1016/j.smr.2017.07.008.
- [6] R. Baltezarević, B. Baltezarević, and V. Baltezarević, "The video gaming industry: From play to revenue," *Int. Rev.*, no. 3–4, pp. 71–76, 2018, doi: 10.5937/intrev1804071b.
- [7] A. Marchand and T. Hennig-Thurau, "Value creation in the video game industry: Industry economics, consumer benefits, and research opportunities," *J. Interact. Mark.*, vol. 27, no. 3, pp. 141–157, 2013, doi: 10.1016/j.intmar.2013.05.001.
- [8] S. Setiyawan, "Kepribadian Atlet Dan Non Atlet," *Jendela Olahraga*, vol. 2, no. 1, 2017, doi: 10.26877/jo.v2i1.1289.
- [9] N. Khromov, A. Korotin, A. Lange, and A. Stepanov, "Esports Athlete and Players: A Comparative Study," 2018.
- [10] K. Hallmann and T. Giel, "eSports – Competitive sports or recreational activity?," *Sport Manag. Rev.*, vol. 21, no. 1, pp. 14–20, 2018, doi: 10.1016/j.smr.2017.07.011.
- [11] K. Custer and M. Russell, *Gaming Concepts: A video gaming curriculum for schools*. Primedia eLaunch LLC, 2021.