

E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian

Faidillah Kurniawan^{1*},

¹ Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta 55281

*Corresponding Author. Email: Faidillah_fencing@uny.ac.id

Abstrak

Fenomena *eSport* akhir-akhir ini mungkin bisa dibilang sedang naik daun. Ada yang menarik dalam ajang *Asian Games* 2018. *Electronic sport (eSport)* masuk sebagai salah satu cabang olahraga (cabor) yang dipertandingkan. *E-Sport* merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulutangkis, ataupun basket. Pertama kali budaya *eSport* berkembang adalah dari sebuah kompetisi *game*. Menariknya, kompetisi *game* ini bahkan sudah ada sejak lama, tepatnya pada tahun 1972, pada masa yang mungkin ketika itu komputer masih amat jarang, tak ada internet, dan belum ada banyak judul *video game*. *Indo Game* kemudian menjadi pintu pertama bagi masuknya kompetisi *game* berskala internasional di Indonesia dengan menjadi *event organizer (EO)* kejuaraan *World Cyber Games (WCG)* pada Tahun 2002. Penetapan *eSport* sebagai cabor telah disepakati Lembaga Olahraga Olimpiade Asia (*Olympic Council of Asia/OCA*) sejak 17 April 2017. Cabang *eSport* kemudian mulai diperkenalkan pada perhelatan *5th Asian Indoor and Martial Art Games (5th AIMAG)* yang berlangsung di Ashgabat, Turkmenistan, pada September 2017. Dalam dunia olahraga *eSport* bisa masuk dalam kategori olahraga yang melibatkan motorik halus, layaknya permainan catur dan *bridge*. Sementara olahraga pada umumnya merupakan aktivitas olahraga yang banyak melibatkan motorik kasar. *E-Sport* masih dapat digolongkan sebagai kategori olahraga. *IeSPA* perlu komunikasikan tingkat lanjut ke KEMENPORA, KOI maupun KONI terkait keberadaan dalam organisasi olahraga yang dinaungi. Kompetisi *eSports* di Indonesia lebih sering diadakan.

Kata kunci: Fenomena; *E-Sport*; Olahraga

E-Sport in the Current Sports Phenomenon

Abstract

The eSport phenomenon lately might be said to be on the rise. There is something interesting in the 2018 Asian Games. Electronic sport (eSport) entered as one of the sports that are contested. E-Sport is an organized digital sport with special training such as professional soccer, badminton, or basketball athletes. The first time the eSport culture developed was from a game competition. Interestingly, this game competition even existed a long time ago, precisely in 1972, at a possible time when computers were still very rare, there was no internet, and there were not many video game titles. Indo Game then became the first door for the entry of international-scale gaming competition in Indonesia by becoming an event organizer (EO) of the World Cyber Games (WCG) championship in 2002. The establishment of eSport as a sport was agreed upon by the Asian Olympic Sports Institute (Olympic Council of Asia / OCA) since 17 April 2017. The eSport branch was then introduced at the 5th Asian Indoor and Martial Art Games (5th AIMAG) event which took place in Ashgabat, Turkmenistan, in September 2017. In the world of sports eSport can be included in the category of sports that involve fine motor skills, like chess and bridge games. While sports in general are sports activities that involve a lot of gross motor skills. E-Sport can still be classified as a sports categories. IeSPA needs advanced communication to KEMENPORA, KOI and KONI regarding the presence in shaded sports organizations. ESports competitions in Indonesia are more often held.

Keywords: Phenomenon; *E-Sport*; Sports

PENDAHULUAN

Fenomena *eSport* akhir-akhir ini mungkin bisa dibilang sedang naik daun. Berbagai pengembang *game* seakan tak mau kalah, menggunakan *eSport* sebagai salah satu sarana menjual lebih banyak produk buatan mereka. Mulai dari *Overwatch*, yang punya visi buat liga *eSport* di Amerika Serikat yang punya model seperti liga basket NBA. Lalu ada juga dari *game* yang baru rilis akhir-akhir ini yaitu *Injustice 2* yang langsung siapkan berbagai kompetisi untuk pemain yang serius main.

Ada yang menarik dalam ajang *Asian Games 2018*. *Electronic sport (eSport)* masuk sebagai salah satu cabang olahraga (cabor) yang dipertandingkan. Di *Asian Games* yang silam (Tahun 2018 di Indonesia), *eSport* telah mempertandingkan enam mata lomba, yakni *League of Legends*, *Pro Evolution Soccer*, *Arena of Valor*, *Starcraft II*, *Hearthstone*, dan *Clash Royale*.

PEMBAHASAN

Hakikat E-Sport

Sekarang sedang banyak orang yang membicarakan sesuatu yang sudah lebih besar daripada sekadar *video game*. Sekarang ini ada istilah khusus yang sudah digunakan untuk menjelaskan fenomena akrab dengan istilah seputar *video game*, yang saat ini lebih familiar dengan istilah “*eSports*”, atau jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia adalah Olahraga Elektronik (Dex Glenniza: 2018).

Menurut Audi E.Prasetio (2017) mengutarakan bahwa *eSports* atau *electronic sport* adalah bidang olahraga yang menggunakan *game* sebagai bidang kompetitif utama. Wahyunanda Kusuma Pertiwi (2017) mengutarakan bahwa Olahraga elektronik (juga dikenal sebagai permainan kompetitif, permainan pro, *ESports*, *E-Sports*, *electronic sports*, atau *pro gaming* di Korea Selatan) merupakan suatu istilah untuk kompetisi Permainan video pemain jamak, umumnya antara para pemain profesional. Reza Wahyudi (2017) lebih lanjut juga menegaskan bahwa *E-Sport* merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulutangkis, ataupun basket.

Sejarah E-Sport di Dunia

Muhammad Akbar (2017) memaparkan sejarah perkembangan *eSport* di Dunia sebagai berikut; Pertama kali budaya *eSport* berkembang adalah dari sebuah kompetisi *game*. Menariknya, kompetisi *game* ini bahkan sudah ada sejak lama, tepatnya pada tahun 1972, pada masa yang mungkin ketika itu komputer masih amat jarang, tak ada internet, dan belum ada banyak judul *video game*.

Ketika itu kompetisi *game* diadakan pada 19 Oktober 1972, diadakan di Universitas Stanford, ketika itu para murid diundang ke dalam sebuah kompetisi yang diberinama sebagai *Intergalactic Spacewar Olympic*, sebuah kompetisi untuk *game* bernama *Spacewar*. Jangan tanya soal hadiah, kompetisi yang dikenal sebagai kompetisi *eSport* pertama tersebut hanyalah berhadiah satu tahun langganan majalah *Rolling Stone*.

Setelahnya satu per satu kompetisi *game* lain pun bermunculan. Tahun 1980, Atari menggelar kompetisi *Space Invader* dengan 10.000 peserta, Terbesar di masanya. Bahkan ketika itu, kompetisi *game* terbilang menjadi fenomena, dan diangkat oleh majalah ternama Amerika Serikat, *Life and Time*.

Masuk ke era 90-an, teknologi internet mulai merebak di Amerika Serikat ketika itu. Alhasil, kompetisi *game* pun berkembang menjadi kompetisi-kompetisi *online*, beserta dengan organisasi yang punya visi untuk menjadikan kompetisi *game* menjadi sebuah industri *eSport*.

Beberapa kompetisi besar di tahun 90an salah satunya ada *Nintendo World Championship* yang ketika itu digelar di Amerika Serikat. Lalu *Nintendo* melanjutkan kompetisi tersebut di tahun 1994 dengan acara yang dikenal sebagai *Nintendo PowerFest* dan banyak kompetisi lainnya.

Pada tahun tersebut, juga mulai muncul organisasi untuk mengatur liga *eSport* seperti *Cyber athlete Professional League*, *QuakeCon*, dan *Professional Gamers League*. Ketika itu *game* yang dipertandingkan mulai beragam, seperti *game Quake*, *Counter Strike*, dan *Warcraft*.

Memasuki tahun 2000an, perkembangan *eSport* menjadi semakin pesat. Salah satu negara yang terbilang sangat menerima budaya ini adalah Korea Selatan. Ketika itu di Korea Selatan, *game* yang terkenal karena *eSport* adalah *Starcraft*, sampai-sampai para pemainnya dipuja-puja, layaknya sesosok artis ibu kota. Pada tahun tersebut, juga mulai tercipta kompetisi dan organisasi *eSport* besar. Beberapa nama seperti *World Cyber Games*, *Intel Extreme Masters*, *Major League Gaming*, tercipta pada tahun 2000an tersebut.

Fenomena menonton orang bermain *game* pun juga turut berkembang pada masa ini. Penyedia jasa *stream* seperti *Twitch* dan *Youtube* semakin mendorong para *gamer's* untuk menonton pertandingan *eSport* dan juga menonton orang lain bermain *game*. Sampai akhirnya kini menjadi *eSport* seperti yang saat ini kamu lihat. Kompetisi *Dota 2* dengan hadiah berjuta-juta dollar Amerika, kompetisi *League of Legends* yang dikelola dengan amat profesional sehingga terlihat seperti olahraga betulan, sampai bermacam *game* seakan tak mau kalah ingin turut terjun menjadi bagian dari budaya *eSport* tersebut.

Sejarah E-Sport di Indonesia

M. Faisal (2017) memaparkan sejarah perkembangan *eSport* di Indonesia sebagai berikut. Indonesia masih dalam tahap merangkak di awal penemuan teknologi, khususnya komputer dan perangkat pendukungnya. Ketika komputer pertama khusus bermain *game* ditemukan pada 1951, Indonesia masih meraba dunia luas.

Ketika konsol *game* pertama dikenalkan pada dunia di era 1960-67, Indonesia tengah berada dalam masa transisi kepemimpinan dari Ir. Soekarno ke Soeharto. Indonesia lagi-lagi masih berbenah. Sementara, perkembangan teknologi kian menggeliat.

Kelahiran internet pada 1983 menjadi pintu yang mengakrabkan Indonesia dan dunia dengan *game online*. Dengan teknologi jaringan yang memungkinkan sebuah *game* diakses oleh banyak orang di pelbagai negara dalam satu waktu, *game* sudah melebarkan sayapnya ke penjuru dunia termasuk Indonesia.

Muncul Netrek pada 1988 sebagai *game* internet pertama yang menggunakan *metaserver*, menjadi pijakan selanjutnya dari kemunculan kompetisi-kompetisi *game* di dunia, termasuk di Indonesia. Pada perkembangannya, *game* yang dipertandingkan dalam skala besar dan melibatkan banyak negara akan masuk dalam kategori *eSports*.

Indonesia cukup tertinggal menyoal teknologi. Contohnya, tentang internet sendiri. Penggunaan internet mulai marak di Indonesia pada 1995, ketika *IndoNet* muncul sebagai ISP (*Internet Service Provider*) komersial pertama.

Keberadaan komputer yang dilengkapi dengan jaringan internet membuat *game online* di Indonesia mulai marak dan dari sini, perkembangan internet berlanjut ke arah komersial dengan bermunculannya warung internet (*warnet*). Alhasil, semakin banyak pula orang yang bisa bermain *game online*. Dan bisa jadi, *game* yang dimainkan itu termasuk kategori *eSports*.

Menurut Eddy Lim (2017) selaku Ketua Indonesia *eSports* Association (IeSPA) yang juga sebagai pendiri dari Indonesia *Gamers*, yang saat ini dikenal dengan Liga *Game*. Menurutnya ditambahkan, Selaiknya *platform* jejaring sosial seperti *Facebook* atau *Twitter*, Liga *Game* memang dibentuk karena memiliki sebuah tujuan yaitu mengumpulkan para *gamers* di Indonesia, karena media untuk bisa mendukungnya belum mendukung, maka dalam praktiknya, Liga *Game* menganut prinsip jempot bola.

Liga *Game* menjadi pionir bagi kemunculan *eSports* di Indonesia saat menghelat kompetisi *game online* pertama pada 1999. Dalam keadaan negara yang sedang mengalami masa transisi politis itu, komunitas *gamers* mencoba untuk melebarkan sayap permainan *game* di Indonesia. Hambatan rupanya tak melulu berbentuk penolakan dalam upaya yang dilakukan Liga *Game*. Minimnya fasilitas dan terbatasnya jangkauan informasi juga merupakan sandungan dalam upaya memperkenalkan dan mengajak pemain *game* untuk ikut berkompetisi.

Menariknya, menjamurnya *warnet* di akhir era 90-an hingga awal 2000-an, menyediakan lahan gembur untuk dijadikan tempat promosi. Meski harus keluar-masuk banyak *warnet*, kompetisi *game online* pertama di Indonesia akhirnya dihelat dengan hanya mempertandingkan dua *game*. Pada Tahun 2001, sekaligus diresmikannya komunitas Liga *Game*.

Internet di Indonesia kala itu tidak sebanyak sekarang dan belum ada *smartphone*, sehingga orang-orang sangat mengandalkan komputer lalu menggunakan *Yahoo Messenger* dan *MiRC* untuk bisa berinteraksi. Anggota Liga *Game* pun kebanyakan berawal dari obrolan di *MiRC*. Tapi, karena obrolan di *MiRC* bersifat sementara, setelah ditutup hilang, akhirnya dibentuklah forum (*website*).

Pada Tahun 1999, sebetulnya komunitas *gamers* sudah mulai dan masih menggunakan nama Indonesia *Gamers*. Baru pada Tahun 2001 namanya berganti dengan *website Liga Game*. Hal tersebut dikarenakan istilah Indonesia *Gamers* namanya kepanjangan, sehingga dipersingkat.

Tahun 1999, komunitas *gamers* Indonesia sudah melangsungkan sebuah kejuaraan karena sudah banyak *warnet*. Tapi, tidak semudah sekarang. Kalau dahulu, harus mendatangi *warnet* satu per satu.

Lalu dijelaskan bahwa akan ada kejuaraan dengan aturannya seperti apa, lokasinya di mana. Saat itu, *game* yang dikompetisikan adalah *Quake II* dan *Starcraft*.

Indo *Game* kemudian menjadi pintu pertama bagi masuknya kompetisi *game* berskala internasional di Indonesia dengan menjadi *event organizer* (EO) kejuaraan *World Cyber Games* (WCG) pada Tahun 2002.

Liga *Game* juga merupakan EO pertama, menjalankan kejuaraan *game* pertama, dan mengirimkan atlet *eSports* pertama ke luar negeri. Waktu itu, kami menjadi EO kejuaraan *World Cyber Games* pada Tahun 2002 yang diselenggarakan di delapan kota di Indonesia.

Dengan skala yang lebih besar, *game-game online* yang dimainkan pun semakin banyak. Tercatat pada tahun 2002, bertepatan dengan Piala Dunia di Jepang dan Korea Selatan itu, beberapa *game* seperti 2002 *FIFA World Cup*, *Age of Empires II*, *Counter-Strike*, dan *StarCraft: Brood War* dipertandingkan.

Dari sini, perkembangan *eSports* di Indonesia berjalan naik dan turun lantaran semakin banyaknya *game online* baru bermunculan yang belum tentu termasuk ke dalam kategori *eSports* membuat animo masyarakat untuk mencoba *game eSports* jadi berkurang. Puncaknya, ketika *game* semacam Ragnarok ramai pada 2003 hingga 2006.

Namun, karena telah memiliki pondasi cukup kuat, *eSports* tetap menemukan jalan untuk terus berkembang. Bahkan, pada April Tahun 2018, kejuaraan Indonesia *Games Championship* yang mengundang tim-tim mancanegara, diikuti lebih dari 9.000 peserta dan dihadiri lebih dari 13 ribu pengunjung.

Olahraga elektronik atau *eSport* kini sedang berkembang pesat di Indonesia. Terbukti dari beberapa tim *eSport* Indonesia yang berprestasi di kompetisi *eSport* internasional. Sebut saja tim Recca *eSport*, NXL, atau CS:GO yang kerap menyabet juara di turnamen *eSport* bergengsi, baik skala nasional maupun internasional.

Atlet *eSport* Indonesia terhimpun dalam IeSPA (Indonesia *eSport Association*) yang saat ini masih menginduk di bawah organisasi FORMI (Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia). IeSPA bertekad mewujudkan Indonesia sebagai negara yang berprestasi dan disegani dalam bidang *eSport* di mata internasional. Dalam mewujudkannya, akan dirancang konsep liga *eSport* dan kualifikasi dari tingkat klub daerah hingga nasional yang nantinya akan dikirim ke Manila untuk pemusatan pelatihan *eSport* Asia.

Tak berhenti sampai di situ, Indonesia yang notabene tertinggal beberapa kali dalam menerima perkembangan teknologi, termasuk *game online*, malah berkesempatan menjadi tempat lahirnya sebuah sejarah baru bagi *eSports* dunia. Sebab, *eSports* resmi menjadi cabang olahraga (cabor) ekshibisi di *Asian Games* 2018 yang digelar di Jakarta dan Palembang.

Analisis E-Sport Sebagai Olahraga

E-Sport adalah olahraga yang terbuka bagi siapa pun. Sebab *eSport* dapat dimainkan oleh siapa saja, bahkan *eSport* bisa dimainkan oleh penyandang disabilitas (Wahyunanda: 2017).

Dex Glenniza (2018) mengemukakan bahwasanya Perdebatan mengenai *eSport* yang dikategorikan sebagai olahraga atau bukan memang mulai memanas akhir-akhir ini. Menggunakan istilah '*sport*' selalu menimbulkan argumen karena banyak orang yang memiliki interpretasi mereka sendiri kepada apa yang dimaksud dengan olahraga. Tapi kemampuan dan dedikasi yang para profesional berikan patut kita hormati," masih menurut Roberts dalam Dex Glenniza (2018) dari *The Market for Computer & Video games* (MCV).

Adam Apicella dari *Major League Games* (MLG) di Amerika Serikat juga menambahkan: "Tujuan kami selalu sama, yaitu mempresentasikan *video game* sebagai olahraga, bukan berkomentar bahwa bermain *video game* adalah bukan olahraga. Dengan pemain-pemain kami, *fan base* yang bergairah di seluruh dunia, saya pikir kesamaan (*video game*) dengan olahraga tidak terbantahkan lagi dalam Dex Glenniza (2018)."

"Suatu hari nanti *eSport* akan dianggap sebagai olahraga. Ketika banyak orang menonton (*American*) *football* di televisi atau bertemu di pub untuk merayakan kemenangan timnya, mereka hanya menonton olahraga. Ini tidak ada bedanya dengan *eSport*," tambahnya. Untuk mendukung pernyataan Apicella di atas, dapat dilihat final kejuaraan dunia *Dota 2* yang ditonton oleh 20 juta orang tahun ini. Tahun lalu, pada kejuaraan *League of Legends* (LoL), ada 27 juta yang menonton akhirnya dan 11,2 juta di antaranya menonton secara langsung. Bisa dibilang *eSport* sudah mulai menjadi *mainstream*.

Seperti yang diketahui saat ini, selain *Dota 2* dan *LoL* yang tergolong *multiplayer online battle arena*, ada banyak tipe permainan yang tergolong *eSport*. Ada permainan berkelahi (*fighting game*), tembak-tembakan *first-person shooter* (FPS), permainan strategi (RTS atau *real-time strategy*), sampai permainan olahraga (*sports games*) yang benar-benar berkaitan langsung dengan olahraga.

Permainan olahraga yang terkenal di dunia dan memiliki kompetisi *eSport*-nya adalah *FIFA Football* (dari *Electronic Arts Sports*) dan *NASCAR*. *Game-game* tersebut memiliki kompetisi yang sudah terkenal juga, antara lain *Electronic sports World Cup* dan *Electronic sports League*. Terkait dengan konteks melihat *game* olahraga secara umum, untuk saat ini dapat ditemukan *Pro Evolution Soccer*, serial *NBA 2K*, *Football Manager*, dan lain sebagainya.

Menurut *Co-host* dari FOX News, Soledad O'Brien dalam Dex Glenniza (2018), mencoba memberikan pemahaman seputar *eSport* dengan menyatakan bahwa *game* yang kompetitif membutuhkan strategi dan pengerahan fisik yang tinggi juga, meskipun tidak setinggi ketika orang melakukan olahraga sungguhan seperti bermain sepakbola atau bola basket. Menurutnya, "Apapun yang memiliki struktur dan level kompetisi yang tergolong tingkat atas, itu semua dapat digolongkan sebagai '*sport*'".

Pada dasarnya, kata dasar '*sport*' berasal dari '*dis-ports*' dari Bahasa Perancis Kuno. Kata tersebut memiliki arti 'untuk menghibur diri' atau 'untuk menyenangkan diri'. Ini juga yang merupakan konsep utama olahraga, yaitu untuk bermain. Berdasarkan pengertian di atas, bermain *game* bisa saja digolongkan menjadi olahraga (Dex Glenniza: 2018). Jika perspektif O'Brien lebih dikaji lagi, bila dilihat *eSport* dari kacamata bisnis, organisasi yang menaungi, jumlah penonton, jumlah siaran, cakupan media, dapat dikatakan bila *eSport* sudah setara dengan *sport* pada umumnya, bahkan tak jarang lebih dari olahraga.

Penetapan *eSport* sebagai cabang olahraga telah disepakati Lembaga Olahraga Olimpiade Asia (*Olympic Council of Asia/OCA*) sejak 17 April 2017. Cabang *eSport* kemudian mulai diperkenalkan pada perhelatan *5th Asian Indoor and Martial Art Games* (5th AIMAG) yang berlangsung di Ashgabat, Turkmenistan, pada September 2017 (Brilio: 2018).

Studi Komparasi E-Sport terhadap Cabang Olahraga Taktis Lainnya

Brilio (2018) mengemukakan "Selama ini atlet *eSports* bermain 8-9 jam perhari untuk menjadi pemain terbaik. Olahraga lain pun mempunyai rutinitas hal yang sama menjadi pemain terbaik, meski cara yang dilakukan berbeda. Atlet profesional butuh banyak konsentrasi, dedikasi, praktik, persiapan, mental dan stamina. Sama hal dengan dua olahraga *sports* (atlet olahraga *real*) dan *eSports* (atlet *digital profesional*)".

Ada perbedaan yang cukup besar antara seorang *gamer* dengan atlet *eSports*. Selain mereka kerap melatih fisik dan stamina agar kuat untuk bertanding layaknya atlet olahraga lain, mereka juga butuh memiliki kemampuan intelektual dan logika yang juga baik untuk mengatur strategi dalam bermain *game* untuk bertanding," ujar Ketua Indonesian *eSports Association* Eddy Lim dalam Brilio (2018).

Dalam dunia olahraga *eSport* bisa masuk dalam kategori olahraga yang melibatkan motorik halus, layaknya permainan catur dan *bridge*. Sementara olahraga pada umumnya merupakan aktivitas olahraga yang banyak melibatkan motorik kasar (Febrianto Nur Anwari: 2018).

SIMPULAN DAN SARAN

Bermain-main dengan kata '*sport*' atau 'olahraga' memang bisa menjerumuskan perspektif kita untuk memandang *eSport*. Tapi jika kita lihat pengertian '*sport*' dari kamus *Webster*, kata itu memiliki pengertian "sebuah permainan, kompetisi, atau aktivitas yang memerlukan usaha fisik dan kemampuan yang dimainkan berdasarkan aturan, untuk kesenangan dan/atau pekerjaan". Sementara pengertian lain mengenai '*sport*' adalah "segala tipe aktivitas fisik yang orang lakukan untuk tetap sehat atau untuk kesenangan".

Dikarenakan belum banyak kalangan khalayak masyarakat khususnya di Indonesia belum sepenuhnya dapat memahami dan memaknai salah satu olahraga kekinian yang sedang banyak digandrungi saat ini, maka disini penulis mencoba untuk mengusulkan rekomendasi pemikiran terkait *eSport* di Indonesia agar dapat lebih diterima di tengah-tengah masyarakat Indonesia sebagai salah satu olahraga kekinian yaitu; (1) IeSPA perlu komunikasi tingkat lanjut ke KEMENPORA, KOI maupun KONI terkait keberadaan dalam organisasi olahraga yang dinaungi, (2) Kompetisi *eSports* di Indonesia lebih sering diadakan. Sebab, dengan kompetisi yang lebih sering dilakukan, hal ini akan

memperemudah dalam upaya sosialisasi *eSport* ke masyarakat luas, (3) Edukasi kepada para peminat *eSport* seputar catatan-catatan penting sebagai prasyarat menjadi atlet *eSport*.

DAFTAR PUSTAKA

- Audi E. Prasetyo. (2017). Penonton *ESport* Lebih Banyak dari Olahraga Tradisional. <https://www.ggwp.id/2017/09/17/penonton-eSport-di-atas-olahraga/>
- Dex Glenniza. (2018). Bermain *Video game* dan *eSport* dengan Olahraga. <https://sport.detik.com/aboutthegame//pandit/d-3078400/bermain-video-game-dan-eSport-tak-sama-dengan-olahraga>
- John Gaudiosi. (2012). "Team Evil Geniuses Manager Anna Prosser Believes More Female Gamers Will Turn Pro". *Forbes*. Diakses tanggal 8 Oct 2013.
- John Gaudiosi. (2012). "Taipei Assassins Manager Erica Tseng Talks Growth of Female Gamers in League of Legends". *Forbes*. Diakses tanggal 8 Oct 2013.
- Muhammad Akbar. (2017). Sejarah *ESport*. <https://duniagames.co.id/news/2970-ternyata-begini-sejarah-eSport-dari-dulu-sampai-kini-sudah-ada-sejak-tahun-1972>
- M. Faisal. (2018). Geliat *ESport* di Indonesia. <https://kumparan.com/@kumparansport/sejarah-eSports-indonesia-dari-warnet-menuju-panggung-dunia-1533295225512257378>
- Wahyunanda Kusuma Pertiwi. 2017. Menakar Potensi *eSport* di Indonesia. <https://tekno.kompas.com/read/2017/10/25/08490027/menakar-potensi-eSport-di-indonesia>.