



Legitimasi *Esports* dalam Kecabangan Olahraga: Studi *Literature Review*

Dhedhy Yuliawan¹ *, Ruruh Andayani Bekti²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Kesehatan dan, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Jalan K.H Ahmad Dahlan No.76 Mojoroto Kota Kediri Jawa Timur, Indonesia.

*E-mail: dhedhy_07@yahoo.com

Abstrak

Perdebatan tentang *esports* masuk dalam kategori olahraga masih berlangsung meskipun terdapat penelitian-penelitian yang sudah menyatakan bahwa *esports* adalah olahraga. Hal ini menjadi dasar artikel ini ditulis dengan metode *literature review*. Metode ini diambil karena masih terdapat anggapan bahwa *esports* merupakan aktivitas bermain *game* yang hanya bertujuan untuk mencari keuntungan. Artikel-artikel yang ada dijadikan sebagai landasan bahwa pengertian *esports* tidak hanya sebatas bermain *game* dan mencari keuntungan. Selain itu persepsi *esports* juga hanya sebatas bermain *video game*, padahal esensi dari *esports* lebih dari itu. Tidak dipungkiri bahwa *esports* memang erat hubungannya dengan ekonomi, namun melalui artikel ini pengkajian dari *esports* tidak hanya dipandang satu sisi saja, melainkan karakteristik lainnya yang dapat menjadikan *esports* diterima sebagai olahraga. Kesimpulan dari artikel ini adalah *esports* dapat dikategorikan dalam olahraga dengan diterapkan nilai-nilai dan karakteristik olahraga. Seperti kompetitif, memiliki aturan, dilakukan dengan aktivitas fisik, pelatihan yang sesuai program dari pelatih, memperhatikan gizi pemain, serta profesionalisme pemain dalam melaksanakan permainan.

Kata Kunci: *Esports, Olahraga, Video Game, Literature review*

Esports Legitimacy in Sports: Literature Review

Abstract

The debate about esports being included in the sports category is still ongoing even though there are studies that have stated that esports is a sport. This is the basis for this article to be written using the literature review method. This method was taken because there is still an assumption that esports is a game-playing activity that only aims to make profit. The articles are used as a basis that the definition of esports is not only limited to playing games and making profits. In addition, the perception of esports is only limited to playing video games, even though the essence of esports is more than that. It is undeniable that esports is closely related to the economy, but through this article the study of esports is not only seen from one side, but also other characteristics that can make esports accepted as a sport. The conclusion of this article is that esports can be categorized into sports by applying the values and characteristics of the sport. Such as being competitive, having rules, carried out with physical activity, training according to the program from the coach, paying attention to the nutrition of players, as well as the professionalism of players in carrying out the game.

Keywords: *Esports, Sport, Video Game, Literature review*

PENDAHULUAN

Tanpa melihat perdebatan yang masih terjadi dibidang ilmu keolahragaan *esportss* telah diresmikan sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan di Asian Games 2022 yang diputuskan oleh Olympic Council Asia (OCA) (Graham, 2017). *Esportss* adalah permainan yang kompetitif dan sudah diresmikan

untuk dimasukan pada even olahraga Asian Game 2022 di China (Hallmann & Giel, 2018). Hal ini didukung dari perkembangan teknologi yang sudah masuk dalam ranah olahraga. Selepas dari even Asian game yang memasukan *esportss* dalam perolehan medali, pertentangan akan *esportss* sendiri masih banyak dibicarakan. Diakuinya *esportss* masuk kategori olahraga masih diragukan dengan adanya perbedaan

karakteristik. Sehingga dalam artikel ini penulis mengkaji tentang legitimasi tentang *esportss* apakah benar-benar dapat dimasukkan dalam cabang olahraga.

Keputusan dalam memasukan *esportss* pada perolehan medali di *Asian Game 2022* menjadi konflik tersendiri. Namun apresiasi pada *esportss* juga dapat dijelaskan dengan adanya penelitian-penelitian yang dilakukan, sehingga perdebatan masih berlangsung hingga sekarang. Melihat dari perdebatan-perdebatan yang dicontohkan dalam olahraga lainnya, termasuk *esportss* menjadi perdebatan di Indonesia. Di Indonesia *esportss* sudah familiar dikalangan masyarakat khususnya pada remaja dan anak muda. Karena pendekatan *esportss* melalui permainan *video game* yang dapat dilakukan melalui gadget, kondol maupun PC. Sehingga sangat mudah untuk dilakukan oleh kalangan remaja. Hal ini menjadikan permasalahan yang kurang disadari oleh para peneliti. Efek yang ditimbulkan oleh maraknya *esportss* di Indonesia seperti melegalkan dalam bermain *video game*. Hal ini menjadi pekerjaan rumah untuk semua pemangku kewenangan yang harus memberikan Batasan-batasan yang jelas antara kedua persepsi tersebut. Karena *esportss* di Indonesia pertama dikenal dengan bermain *video game*, sehingga ketika berbicara *esportss* dibenak masyarakat hanya sebatas bermain *game* semata.

Tinjauan literatur adalah kegiatan untuk membuat ringkasan dan sinopsis suatu area riset dari penelitian sebelumnya secara mendalam dan kritis, dari kegiatan ini dapat dihasilkan dan ditemukan penelitian sebelumnya yang berkualitas. Tinjauan literatur terdiri dari berbagai jenis metode diantaranya: tinjauan tradisional, studi pemetaan secara sistematis, tinjauan literatur secara sistematis dan studi *tertiary* (Sigit, 2018).

Melihat dari permasalahan yang disajikan di atas, maka dalam artikel ini mengkaji tentang kebenaran *esportss* akan diakuinya olahraga di Indonesia. Hal ini dijadikan sebagai bahan kajian karena begitu pentingnya pelurusan persepsi yang mengatasmakan bermain *video game* itu adalah *esportss*. Artikel ini akan membahas berdasar pada hasil-hasil penelitian dan artikel yang sudah dipublikasikan secara nasional maupun internasional.

METODE

Artikel yang ditulis ini menggunakan metode *literature review*. Teknik yang dilakukan adalah mencari literatur dengan data base Science

Direct, Proquest, Elsevier, serta Scihub. Sehingga artikel yang digunakan sebagai bahan kajian untuk menyelesaikan permasalahan yang diajukan. *Literature review* diambil dikarenakan penelitian-penelitian yang dilakukan sudah memberikan bukti, namun masih terdapat pertentangan yang terjadi. Maka melalui artikel ini diharapkan dapat memperjelas dan memperoleh titik terang pada masalah yang diajukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Esports

Hasil review menunjukkan bahwa permasalahan akan pertentangan *esportss* masuk dalam olahraga masih terus berkembang di Dunia. Kampanye tentang *esports* di luar negeri terus digerakan dengan cara-cara melakukan pendekatan pada sosial ekonomi. Seperti di Jerman promosi *esports* dilakukan dengan cara memberikan subsidi serta pembebasan pajak pada even *esports* (Breuer, C., Wicker & Von Hanau, 2012). Di negara-negara Eropa lainnya seperti Austria, Denmark, Prancis, Belanda serta Belgia juga memberikan pembebasan pajak dan status cabang olahraga dari pihak yang berwenang (Miles, 2017). Penjelasan ini menunjukkan peluang *esports* tidak hanya dalam ranah olahraga, namun dari sisi ekonomi memiliki manfaat yang besar jika *esports* resmi dapat dimasukkan dalam cabang olahraga. Selain itu *esports* juga berkembang dalam segi industry yang diwujudkan dalam sebuah acara yang memiliki penonton yang besar (ESL, 2016), yang dapat memberikan keuntungan keuangan dengan mendatangkan banyak sponsor. Bukan hanya dari segi acara pertandingan, bahkan hadiah yang didapatkan oleh pemain tidaklah kecil. Pemain yang memenangkan acara *esports* di Turnamen DOTA 2 2016 kelas Internasional di Seattle mendapatkan hadiah sebesar 20 juta dollar (Craddock, 2016) (Keefer, 2017). Oleh karena itu *esports* mendapatkan tempat di kalangan remaja dan anak muda dengan adanya keuntungan dari sisi ekonominya (Sjöblom & Hamari, 2017). Maka dari penjelasan tersebut *esports* dapat diilustrasikan sebagai sebuah kegiatan yang digemari oleh remaja dan anak muda karena keuntungan dari segi ekonomi, sehingga dapat memacu perkembangan minat *esports* untuk berlatih.

Teknologi dapat mengubah pelaksanaan olahraga menjadi permainan baru yaitu *esports* (Edgar, 2019). Aktivitas bermain *video game*

secara profesional yang merupakan budaya baru dalam dunia olahraga. *Esports* merupakan singkatan dari elektronik *sport* yang berarti kompetisi berbasis *video game* dengan pemain perorangan atau tim untuk memenangkan sebuah turnamen atau kompetisi. *Esports* dapat digunakan sebagai olahraga alternatif secara khusus menggunakan media *video game* dalam pelaksanaannya (Bányai *et al.*, 2019). *Esports* juga bisa dikatakan sebagai kegiatan yang terorganisir dan bersifat kompetitif sebagai pendekatannya untuk bermain *game* di komputer (Witkowski, 2012). Istilah *esports* dapat juga diartikan sebagai olahraga elektronik, olahraga cyber, permainan *game* computer yang kompetitif, dan semua olahraga yang dilakukan secara virtual (Jenny *et al.*, 2017). Pendapat lain juga menjelaskan *esports* adalah singkatan dari *electronic sports* yang berarti olahraga menggunakan media elektronik dengan memainkan *game* yang bersifat kompetitif (Southern, 2017). Sifat kompetitif yang melekat pada *esports* menjadikan karakteristik olahraga terkandung didalamnya. Sehingga *esports* memiliki kaitannya dengan olahraga dari segi pelaksanaannya yaitu kompetitif.

Olahraga

Olahraga merupakan sebuah gerakan untuk mengolah tubuh yang dapat memberikan dampak pada tubuh secara menyeluruh dengan merangsang otot untuk bekerja sehingga dapat menjadikan sirkulasi darah dan asupan oksigen lancar (Bessy Sitorus, 2015). Penjelasan olahraga juga sudah diadopsi dari Piagam Olahraga Eropa pada tahun 1992 dan disempurnakan pada tahun 2001 yang memiliki arti segala bentuk aktivitas fisik melalui kegiatan partisipatif dan terorganisir dengan tujuan meningkatkan fisik (Committee of Ministers, 2001). Pengertian tentang olahraga juga dijelaskan oleh Rodgers (1977) yaitu kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik yang dapat dipraktikkan untuk tujuan rekreasi dan meningkatkan fisik dengan melibatkan unsur kompetisi dan memiliki kelembagaan atau organisasi (Hallmann & Giel, 2018). Olahraga merupakan bentuk dari segala aktivitas gerak yang dilakukan secara sadar oleh manusia dengan teknik-teknik tersendiri dalam membentuk tubuh berdasar pada intensitas, durasi dan tujuan (Sumartiningih, 2011). Melihat dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah kegiatan olahraga mengandung seluruh Gerakan tubuh yang terkoordinir menggunakan teknik untuk dapat meningkatkan pembentukan tubuh

berdasarkan pada intensitas, durasi, dan tujuan tertentu.

Definisi olahraga berkaitan erat dengan aktivitas fisik sebagai bagian inti olahraga. Karakteristik seperti ini menjadikan perdebatan yang serius pada cabang olahraga yang sudah diakui seperti catur dan bridge karena unsur aktivitas fisiknya dapat dikatakan kecil. Seperti halnya dengan *esports* dengan mengklaim sebagai cabang olahraga meskipun pertentangan terus berlangsung. Aktivitas fisik sendiri dapat dijelaskan dengan definisi pergerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot rangka sehingga dibutuhkan pembakaran kalori menjadi energi (World Health Organization, 2017), yang dilihat dari dimensi frekuensi, intensitas, durasi serta jenis aktivitasnya (Warren *et al.*, 2010). Terlepas dari pengertian aktivitas fisik, letak yang terkandung dalam *esports* dapat dijelaskan. Karena perdebatan yang terjadi adalah karakteristik yang didapatkan dari *esports* adalah olahraga masih belum bisa diterima dikhalayak umum.

Apakah esports itu Olahraga?

Esports adalah bentuk dari olahraga yang difasilitasi dengan system elektronik (Sjöblom & Hamari, 2017). *Esports* merupakan hal yang tidak baru namun pengkajiannya di Indonesia masih sangatlah sedikit, sehingga pertentangan apakah termasuk dalam cabang olahraga masih terjadi karena *esports* identik dengan bermain *video game*. Pendapat tentang *esports* bukan olahraga yang menjadikan perdebatan sebenarnya sudah lama terjadi. Seperti pendapat Rodgers (1977) *esportss* sebenarnya tidak menggambarkan sebagai olahraga, karena pelaksanaannya tidak termasuk dalam aktivitas fisik tertentu (Hallmann & Giel, 2018). Namun bertolak belakang dengan pendapat ini, terdapat beberapa negara yang meresmikan *esportss* sebagai cabang olahraga dan menerima bahwa aktivitas fisik tidak menjadi pemeran utama dalam kegiatan olahraga. Hal ini didasari dari penerimaan olahraga catur sebagai cabang olahraga, sehingga unsur dari *esportss* sendiri juga dapat diterima sebagai cabang olahraga. Salah satunya terjadi di Jerman dengan adanya organisasi Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB). DOSB adalah sebuah organisasi olahraga di Jerman yang memberikan pengaruh pada pengambilan keputusan sebuah permasalahan dalam olahraga. Secara umum olahraga memberikan karakteristik dalam bentuk aktivitas fisik dalam menyampaikan nilai-nilai etika seperti *fair play* yang dilindungi sebuah

struktur organisasi atau Lembaga (Deutscher Olympischer Sportbund, 2014). Selain itu penerimaan *esports* adalah olahraga dikarenakan *esports* pada sekarang ini hanya memiliki unsur sebagai peluang ekonomi dan potensi untuk menjadi olahraga sangat kecil (Hallmann & Giel, 2018). Di Ukraina *esports* dikembangkan secara besar-besaran namun hanya mengedepankan sisi komersial saja dengan keuntungan bisnis (Lokhman *et al.*, 2018).

Meskipun ada pendapat yang belum bisa menerima *esports* masuk dalam cabang olahraga, secara harfiah *esports* sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Di Indonesia sendiri juga sudah disetujui legalitasnya oleh pemerintah dengan mendukung organisasi *esports*. *Esports* membutuhkan kinerja keterampilan motorik dengan kesiapan tubuh yang atletis dengan jenis keterampilan gerak (Hilvoorde & Pot, 2016). Realitas yang terjadi pada *esports* sekarang ini adalah permainan *video game* yang memiliki sifat kompetitif. Karakteristik dari *esports* yang dapat dikatakan olahraga adalah pemikiran yang pragmatis dengan definisi *esports*. Padahal muatan-muatan yang terkandung didalamnya terdapat pengorganisasian, kompetisi, dan keterampilan.

Pengakuan *esports* diakui sebagai cabang olahraga juga sudah dikuatkan dengan penelitian-penelitian dan pengkajian. *Esports* dapat dikatakan olahraga karena memiliki sifat yang kompetitif, pemain harus memiliki kesiapan mental dan fisik, keterampilan yang perlu diasah secara terus menerus, serta *esports* memiliki aturan yang harus dipatuhi setiap pemain (Barus, 2018). *Esports* juga dapat membangun sebuah ekosistem sendiri siring dengan perkembangan teknologi sebagai alternatif mencari pendapatan. Maka dengan itu pemainnya harus memiliki keterampilan yang diasah untuk menjadi profesional. Selain itu kebermanfaatannya *esports* dalam lingkungan sosial dapat menciptakan interaksi sosial dan emosional dalam bentuk kerja sama antar tim secara inklusi (Baltezarević & Baltezarević, 2018) (Huk, 2019). Melihat dari manfaat yang diberikan dari *esports* sendiri maka pemerintah meresmikan organisasi *esports* dengan nama IeSPA (Indonesia *Esports* Assosiation) di bawah naungan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia). Maka di Indonesia *esports* dapat diterima oleh masyarakat dengan dukungan dari pemerintah yang memberikan suatu wadah untuk menunjukkan eksistensinya. Pertentangan yang terjadi pada *esports* sebenarnya memiliki esensi

pada definisi dari sport. Khalayak umum menganggap sport atau olahraga hanya diwujudkan dengan Gerakan yang eksplosif dan ekstrim. Tapi sebenarnya pengertian dari sports sendiri dalam telaah Bahasa Perancis kuno memiliki arti untuk menghibur diri (Kurniawan, 2020). Sehingga bila dikaji dari arti kata sport sendiri bermain *video game* juga dapat dimasukkan dalam olahraga.

Menghubungkan *esports* dengan olahraga bukan hanya sebagai pembenaran semata, namun melihat dari karakteristik *esports* memang patut untuk dimasukkan dalam cabang olahraga. Karena olahraga elektronik ini memiliki sifat yang kompetitif (Difranco-Donoghue *et al.*, 2019) dan mengandung karakteristik (1) memerlukan kemampuan motorik, (2) memiliki denyut nadi yang setara dengan atlet maraton, (3) diperlukan latihan untuk posisi tubuh, (4) kontrol nutrisi dan nutrisi yang baik, dan (5) memiliki batasan usia (Abraham, 2019). Penjelasan tersebut diperlukan untuk mengkaji *esports* dapat dikatakan olahraga dengan karakteristik yang dimiliki. Maka dengan kajian Literasi tersebut *esports* memberikan titik terang dimana letak keberadaannya dalam olahraga. Selanjutnya untuk menjadi pemain atau atlet *esports* tidak serta merta hanya memainkan *game* dengan durasi waktu yang lama, melainkan diperlukan Latihan 8 jam sehari, memiliki pelatih, staf ahli gizi, bahkan memiliki pendapatan sebagai pemain profesional (Merwin *et al.*, 2018). Jadi sangat jelas bahwa *esports* dapat dimasukkan dalam kategori olahraga.

Esports merupakan wujud dari perkembangan teknologi yang digunakan dalam olahraga. Sebuah perkembangan yang dapat diterima dimasyarakat untuk dibukakan pintu dalam olahraga. Batasan yang sangat kontras terlihat adalah kegiatan fisik yang dilakukan pada pemainnya. Namun telah dijelaskan diatas, karakteristik olahraga sendiri tidak hanya sebatas dengan aktivitas fisik semata, melainkan ada aturan, membutuhkan keterampilan dan bahkan keprofesionalan pemain menjadi Kunci berjalannya suatu kegiatan olahraga. Artikel ini tidak memperdebatkan apakah *esports* bukan olahraga, melainkan memberikan kajian-kajian berdasarkan Literasi bahwa *esports* dapat diterima sebagai sebuah cabang olahraga.

SIMPULAN

Setelah membahass tentang bagian-bagian dari variable yang diambil sebagai permasalahan, penulis dapat menyimpulkan dengan dasar

Literasi yang relevan. Kesimpulan dari artikel ini adalah *esports* dapat dikategorikan dalam olahraga dengan diterapkan nilai-nilai dan karakteristik olahraga. Seperti kompetitif, memiliki aturan, dilakukan dengan aktivitas fisik, pelatihan yang sesuai program dari pelatih, memperhatikan gizi pemain, serta keprofesionalan pemain dalam melaksanakan permainan. Beda dengan bermain *video game* yang dilakukan remaja dan anak muda. Hal ini dikarenakan bermain *video game* hanya memiliki tujuan kesenangan tanpa terukur. Mempromosikan *esports* ke masyarakat sebaiknya dimulai dari tingkatan Pendidikan dan masyarakat. Karena permainan yang digunakan *esports* dengan mudahnya ditemukan dan dilakukan oleh masyarakat melalui gadget, PC, maupun konsol. Pemerintah harus lebih memperhatikan dalam mengemas dan memberikan prosedur pelaksanaan *esports*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, H. (2019). *5 Fakta Bahwa E-Sport Memang Tergolong Olahraga*. Idntimes.Com.
- Baltezarević, R., & Baltezarević, B. (2018). THE IMPACT OF VIDEO GAMES ON THE eSPORTS FORMATION. *Facta Universitatis, Series: Physical Education and Sport*, 16(1), 137. <https://doi.org/10.22190/fupes170614012b>
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351–365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Barus, L. (2018). *4 Alasan Mengapa Esports Adalah Olahraga*. Esportnesia.
- Bessy Sitorus, P. (2015). Peranan olahraga dalam meningkatkan kesehatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 21, 65–72.
- Breuer, C., Wicker, P., & Von Hanau, T. (2012). Consequences of the decrease in volunteers among German sports clubs: is there a substitute for voluntary work? *International Journal of Sport Policy and Politics*, Vol. 4, No. 2, Pp.173–186., 4(2), 173–186.
- Committee of Ministers. (2001). *ON THE REVISED EUROPEAN SPORTS CHARTER*. Council of Europe.
- Craddock, D. (2016). *DOTA 2 International is offering more than \$20 million in prize money*. Shack News.
- Deutscher Olympischer Sportbund. (2014). *Aufnahmeordnung des DOSB*. Deutscher Olympischer Sportbund.
- Difranco-Donoghue, J., Balentine, J., Schmidt, G., & Zwibel, H. (2019). Managing the health of the eSport athlete: An integrated health management model. *BMJ Open Sport and Exercise Medicine*, 5. <https://doi.org/10.1136/bmjsem-2018-000467>
- Edgar, A. (2019). Esport. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 1–2. <https://doi.org/10.1080/17511321.2019.1558558>
- ESL. (2016). *ESL One Cologne kehrt als das CS:GO-Highlight des Jahres 2017 zurück*. ESL.
- Graham, B. A. (2017). *eSports to be a medal event at 2022 Asian Games*. Sport The Guardian.
- Hallmann, K., & Giel, T. (2018). eSports – Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, 21(1), 14–20. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>
- Hilvoorde, I. van, & Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14–27. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1159246>
- Huk, T. (2019). The social context of the benefits achieved in eSport. *New Educational Review*. <https://doi.org/10.15804/ner.2019.55.1.13>
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual (ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “ Sport .” *Quest*, 69(1), 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Keefer, J. (2017). *DOTA 2 International 2017 Prize Pool Sets Esports Record*. Shack News.
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Lokhman, N., Karashchuk, O., & Kornilova, O. (2018). Analysis of eSports as a commercial activity. *Problems and Perspectives in Management*, 16(1), 207–213. [https://doi.org/10.21511/ppm.16\(1\).2018.20](https://doi.org/10.21511/ppm.16(1).2018.20)
- Merwin, C., Masura, S., Piyush, M., Toschiya, H., Terry, H., & Alexander, D. (2018). The

- World of Games: eSports: From Wild West to Mainstream. *Equity Research*, October, 37.
- Miles. (2017). *EU court says bridge is a sport, should be tax-exempt in Britian*. The Economic Times.
- Sigit Purworaharjo, G. F. (2018). Tinjauan Literatur Secara Sistematis Pada Self-Service Business Intelligence. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI)*, 986–990.
<http://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/knsi2018/article/view/482/407>
- Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*, 75, 985–996.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019>
- Southern, N. (2017). *The rise of eSports : A new audience model and a new medium?* (Issue July).
- Sumartiningsih, S. (2011). Variasi Tipologi dan Prestasi Atlet (Ditinjau dari Atlet Jawa Timur pada PON XVII). *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 1(1).
<https://doi.org/10.15294/miki.v1i1.1134>
- Warren, J. M., Ekelund, U., Besson, H., Mezzani, A., Geladas, N., & Vanhees, L. (2010). Assessment of physical activity - A review of methodologies with reference to epidemiological research: A report of the exercise physiology section of the European Association of Cardiovascular Prevention and Rehabilitation. *European Journal of Cardiovascular Prevention and Rehabilitation*, 17(2), 127–139.
<https://doi.org/10.1097/HJR.0b013e32832ed875>
- Witkowski, E. (2012). On the digital playing field: How we “do sport” with networked computer games. *Games and Culture*, 7(5), 349–374.
<https://doi.org/10.1177/1555412012454222>
- World Health Organization. (2017). *Physical activity*. World Health Organization.

PROFIL SINGKAT

Dhedhy Yuliawan adalah sebuah nama yang diberikan orang tua saya. Pendidikan saya dimulai dari jenjang paling rendah yaitu TK, SD, SMP, SMK. Setelah lulus SMK saya melanjutkan jenjang Pendidikan S1 ke perguruan tinggi di Universitas Negeri Yogyakarta mengambil Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga. Kemudian melanjutkan ke jenjang Pendidikan S2 dengan jurusan Ilmu Keolahragaan di UNY juga. Setelah lulus S2 pada tahun 2014 saya bekerja di Universitas Nusantara PGRI Kediri di Jurusan Pendidikan Jasmani sebagai dosen sampai sekarang.