

## Aksiologi esports sebagai olahraga non fisik di Indonesia

### *Esports axiology as a non-physical sport in Indonesia*

Carles Nyoman Wali<sup>1</sup> dan Widiyanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Ilmu Keolahragaan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, Jalan Colombo No. 1, Karangmalang, Yogyakarta 55281, Indonesia.

Received: 1 October 2020; Revised: 8 November 2020; Accepted: 21 November 2020

#### Abstrak

Aksiologi *esports* merupakan suatu studi yang mempelajari tentang nilai-nilai yang terkandung dalam olahraga non fisik di Indonesia untuk meningkatkan karakter para pemain *e-sports* di dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai tersebut memiliki unsur olahraga, sosial, kesehatan, ekonomi, pendidikan, prestasi, dan pengetahuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap permainan *esports* sebagai olahraga non fisik di dalam pandangan aksiologi. Metode dalam penelitian ini adalah survei menggunakan instrumen kuesioner. Populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini adalah peminat *esports* yang terbagi dalam 3 Provinsi yaitu Nusa Tenggara Timur, Yogyakarta, dan Sulawesi Utara yang berjumlah 650 orang. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar subyek memiliki persepsi yang positif terhadap nilai-nilai yang terdapat dalam permainan *esports* sebagai olahraga non fisik di Indonesia yaitu kategori sangat baik dengan persentase terbesar dari seluruh pilihan jawaban instrumen berada pada kriteria Sangat Setuju (SS) yaitu 32.74%, Setuju (S) 27.8%; kriteria Netral (N) 24.0%; dan kriteria Tidak Setuju (TS) 16.3%. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah cakupan Wilayah/Provinsi yang penulis jadikan sebagai pengambil sampel.

**Kata kunci:** aksiologi, *esports*, Indonesia.

#### Abstract

*Esports axiology is a study that studies the values contained in non-physical sports in Indonesia to improve the character of e-sports players in everyday life. These values have sports, social, health, economy, education, achievement, and knowledge. This study aims to determine people's perceptions of esports as a non-physical sport from an axiological perspective. The method in this research is a survey using a questionnaire instrument. The population and the sample in this study were esports enthusiasts divided into three provinces, namely East Nusa Tenggara, Yogyakarta, and North Sulawesi, totaling 650 people. The analysis technique used is descriptive quantitative in the form of a percentage. The results showed that most of the subjects had a positive perception of the values contained in esports as a non-physical sport in Indonesia, namely the very good category with the largest percentage of all instrument answer choices being in Strongly Agree (SS) criteria, namely 32.74%, Agree (S) 27.8%; criteria Neutral (N) 24.0%; and Disagree criteria (TS) 16.3%. The limitation of this research is the coverage area/province, which the writer makes as the sample taker.*

**Keywords:** axiology, *esports*, Indonesia.



## PENDAHULUAN

Permainan *esports* telah mendapatkan perhatian khusus dari berbagai ahli. Permainan *esports* pertama kali dipertandingkan di Universitas Stanford pada 19 Oktober 1972 (Karhulahti,2017). Permainan *esports* berkembang semakin pesat baik di tingkat nasional maupun Internasional (Espada, Crespo, & Martínez,2012). Tercatat bahwa beberapa dekade terakhir, pertandingan *esports* sudah sering diselenggarakan diberbagai Negara, misalnya Amerika, Cina, Jepang, Inggris, Korea, termasuk Indonesia. Budaya *esports* muncul dikarenakan adanya turnamen yang diadakan secara profesional dan semi-profesional yang bersifat kompetitif (Illy & Florack,2018). Kemajuan teknologi telah memungkinkan pembuatan *smartphone* 3.5G dan 4G yang beroperasi pada sistem seperti Android, Apple iOS, atau Windows sehingga permainan *esports* dapat dimainkan dengan menggunakan komputer maupun *smartphone* (Edgar,2019). Berbagai penelitian tentang permainan *esports* telah dilakukan di berbagai bidang, misalnya di bidang ekonomi permainan *esports* membantu meningkatkan pendapatan dari sebuah negara (Hamari & Sjöblom, 2017), permainan *esports* juga membantu pertumbuhan industri olahraga secara menyeluruh diberbagai negara (Brown, Billings, Murphy, & Puesa, 2018).

Penelitian *esports* di bidang pengetahuan membuktikan bahwa adanya perbedaan pengetahuan pemain profesional dan pemain amatir dalam permainan *esports* (Xia, Wang, & Zhou,2019). Maka sebuah penelitian terbaru dikembangkan untuk membuktikan apa yang membuat sehingga perbedaan pemain profesional dan pemain amatir (Keiper et al. 2017). Perbedaan pemain profesional dan amatir ternyata lebih mengarah kepada kebiasaan individu dan keseringan berlatih *esports* (Huang et al. 2013). Penelitian dibidang olahraga dilakukan sekelompok ahli olahraga, yang mempertanyakan *esports* dikategorikan sebagai cabang olahraga (Mccartin, Kotra, & Wittmeyer, 2010). *Esports* tidak memiliki kriteria yang dimiliki oleh olahraga misalnya, aktivitas fisik tidak berlebihan dan struktur organisasi yang belum memenuhi standar

(Sergeev & Burmistrov, 2019). Namun permainan *esports* masih berkaitan dengan olahraga tradisional (Sjöblom, Hassan, Macey, & Törhönen, 2018). Penelitian *esports* dibidang sosial, terdapat nilai kerja sama tim, sopan santun, interaksi antar pemain *esports* dalam tim (Hilvoorde, van, & Pot, 2016). Hal tersebut membuktikan bahwa dalam permainan *esports* perilaku para pemain menjadi sorotan, sama seperti perilaku para pemain olahraga. misalnya sepak bola dan basket. (Holden & Baker, 2019).

*Esports* adalah industri olahraga non fisik masa depan di Indonesia. Pendiri *esports* di Indonesia ada lima orang yaitu Eddy Lim, Prana Adisapoetra, Erwin, Richard, Permana, dan Terry. Kemudian ke lima orang ini membentuk organisasi permainan *esports* pada tahun 2013 dengan nama Asosiasi Olahraga Elektronik Indonesia atau Indonesia *esports Association* (IeSPA). Organisasi tersebut kemudian memperluaskan pembentukan organisasinya ke 12 Provinsi di Indonesia termasuk Papua Barat. Pada tahun 2018 sejarah tercipta di Indonesia, ketika *esports* dipertandingkan secara resmi di Asian Games. Enam kategori *esports* yang di pertandingkan yaitu; *Arena of Valor*, *Pro Evolution Soccer (PES)*, *League of Legends*, *Clash Royale*, *Hearthstone*, *Starcraft 2*. Permainan *esports* memberikan dampak positif dalam bidang ekonomi “*Newzoo Global Esports Market Report 2018*”. Pada tahun 2018 permainan *esports* mendapatkan keuntungan di pasar dunia sebesar \$905,6 juta atau setara Rp13,2 triliun. Olahraga non fisik masa depan ini, diperkirakan menggapai nilai pasar hingga \$125 miliar atau lebih dari Rp1.800 triliun yang menjadikan Indonesia sebagai pasar terbesar ke-16 di bidang industri *esports* di dunia (Hofstede & Murff, 2012). Walaupun *esports* memberikan kontribusi besar kepada Indonesia, Namun timbul perdebatan tentang *esports* yang ingin di setarakan dengan olahraga (Hamari & Sjöblom, 2017).

Pentingnya penelitian tentang aksiologi *esports* sebagai olahraga non fisik di Indonesia adalah sebuah pembuktian bahwa permainan *esports* memiliki nilai-nilai yang terdapat dalam cabang olahraga pada umumnya, adanya nilai etika dan estetika dalam permainan *esports*

(Abadi, 2016). Peran aksiologi dalam permainan *esports* sebagai olahraga non fisik di Indonesia akan memberikan dampak yang positif jika para peminat dan atlet *esports* memahami secara baik tentang nilai dan fungsi tentang aksiologi dalam memainkan permainan tersebut (Luttikhuizen dos Santos, de Kieviet, Königs, van Elburg, & Oosterlaan, 2013; Shahin, 2016). Nilai aksiologi memberikan sebuah pemahaman kepada para peminat dan atlet *esports* bahwa permainan *esports* tidak hanya pada kemenangan namun memiliki nilai lebih dalam memainkan permainan ini.

Hal ini tidak terlepas dari nilai-nilai dan aturan main yang terdapat dalam permainan *esports* misalnya, para pemain *esports* disarankan untuk kerja sama tim, sikap solidaritas, saling menghormati, dan sikap empatik (Han, Park, & Kim, 2015) dan ada nilai-nilai etika dan estetika (Huk, 2019). Nilai etika merupakan cabang filsafat aksiologi yang membahas tentang masalah-masalah moral dan nilai etika lebih difokus pada perilaku, norma, dan adat istiadat yang berlaku pada komunitas tertentu, sedangkan nilai estetika merupakan ilmu filsafat yang membahas tentang nilai keindahan. Didalam nilai keindahan terdapat unsur-unsur yang tertata secara tertib dan harmonis dalam satu kesatuan hubungan yang menyeluruh (Kar, Fang, Delle Fave, & Sintov, 2019).

Namun, penelitian tentang aksiologi *esports* sebagai olahraga non fisik di Indonesia jarang dan bahkan penulis tidak menemukan artikel yang meneliti tentang nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *esports*, hal ini akan berdampak pada persepsi di kalangan masyarakat Indonesia yang total penduduknya ±260 juta jiwa, setiap orang akan menilai bahwa permainan *esports* tidak memiliki nilai etika, estetika, ekonomi, dan lain sebagainya. Walaupun saat ini eksistensi dari permainan *esports* semakin meningkat tetapi, edukasi tentang nilai-nilai tidak diteliti dengan saksama untuk menyakinkan kepada ±260 juta jiwa yang di negara Indonesia.

Dari berbagai studi literatur yang penulis temukan tentang permainan *esports* diketahui bahwa penelitian-penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji tentang permainan *esports* sebagai sebuah cabang olahraga, penelitian ini dilakukan oleh Jenny, Seth E. et al, (2017) dengan

judul “*Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”*” dan penelitian terbaru dari Banyai, G. et al (2020) dengan judul “*Esports Research: A Literature Review*” kedua penelitian tersebut lebih berfokus pada pengertian permainan *esports*. Sehingga dalam penelitian ini peneliti menegaskan bahwa, permainan *esports* perlu dikaji secara mendalam bukan hanya pengertian dan keuntungan semata dari permainan *esports* namun perlu juga untuk mengkaji tentang nilai-nilai/aksiologi yang terkandung dalam permainan *esports* sebagai olahraga non fisik di Indonesia. Sehingga aksiologi yang terkandung dalam permainan *esports* dapat diketahui dengan baik oleh masyarakat Indonesia terkhususnya pada kalangan peminat permainan *esports*.

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan deskriptif terkait pandangan aksiologi terhadap permainan *esports* sebagai olahraga non fisik di Indonesia. Manfaat dari penelitian ini; 1) secara teoritis penelitian ini memberikan wawasan ilmu pengetahuan dan pendidikan khususnya di kalangan masyarakat, dan akademisi bidang keolahragaan dan peminat *esports*; 2) penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan terkait nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *esports* sebagai olahraga non fisik di Indonesia; dan 3) sebagai nilai acuan kualitas penelitian selanjutnya.

## **METODE**

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *esports* sebagai olahraga non fisik di Indonesia. Populasi dalam penelitian ini adalah 650 orang peminat *esports* kemudian semua populasi tersebut dijadikan sampel yang terbagi dalam tiga wilayah Provinsi yaitu Nusa Tenggara Timur berjumlah 150 orang, Yogyakarta berjumlah 400 orang, dan Sulawesi Utara berjumlah 100 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengambilan data menggunakan kuesioner dan skor yang diperoleh menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Penelitian ini dilaksanakan di tiga provinsi di Indonesia dengan menyebarkan kuesioner menggunakan *google form* yang di kirimkan

melalui aplikasi media sosial yaitu *whatssap*, *facebook*, dan *email*. Pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 17 – 31 Januari 2020. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa kuisisioner untuk mengumpulkan data. Pernyataan berupa kuesioner disusun menggunakan skala Likert. Pernyataan yang diberikan berupa pernyataan yang positif dengan skor: SS (Sangat Setuju) = 4, S (Setuju) = 3, N (Netral) = 2, TS (Tidak Setuju) = 1.

**Tabel 1.** Jumlah Sampel pada tiga Provinsi

No.	Nama Provinsi	Jumlah
1.	Nusa Tenggara Timur	150 orang
2.	Yogyakarta	400 orang
3.	Sulawesi Utara	100 orang
Total		650 orang

## HASIL

### 1. Hasil Data Deskriptif

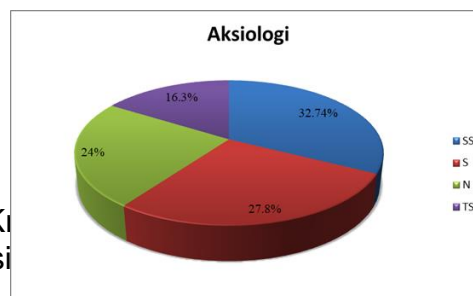
Deskriptif hasil data permainan *esports* sebagai olahraga non fisik di Indonesia yang diperoleh dari tiga provinsi di Indonesia yaitu Provinsi Nusa Tenggara timur, Yogyakarta, dan Sulawsi Utara disajikan pada tabel 2 sebagai berikut.

**Tabel 2.** Jawaban Responden pada Masing-Masing Indikator Aksiologi *Esports* sebagai Olahraga Non Fisik di Indonesia

No.	Indikator	Jumlah item	Kriteria pernyataan								Rata rata Skor	TC(%)	Ket
			SS		S		N		TS				
			F	%	F	%	F	%	F	%			
1.	Olahraga	1	341	51.8	201	31	98	14.9	18	2.73	3.31	82.75%	Sangat Baik
2.	Sosial	6	1071	27.1	1124	28.47	1234	31.6	519	13.14	2.69	67.25%	Baik
3.	Kesehatan	6	1241	31.4	1020	25.8	901	22.8	786	19.9	2.68	67%	Baik
4.	Ekonomi	1	142	21.6	234	35.6	233	35.4	49	7.4	2.71	67.75%	Baik
5.	Pendidikan	1	172	26.1	98	14.9	145	22	243	36.9	2.3	57.50%	Cukup
6.	Prestasi	3	636	32.2	673	34.1	398	20.2	267	14	2.85	71.25%	Baik
7.	Pengetahuan	2	513	39	325	24.7	233	17.7	267	20.3	2.84	71%	Baik
Rata-rata Skor			4116	32.74%	3675	27.8%	3242	24.0%	2149	16.3%	2.76	69%	Baik

Berdasarkan data pada tabel 2 diatas, diketahui skor data penelitian mengenai aksiologi *esports* sebagai olahraga non fisik di Indonesia diperoleh rata-rata nilai dengan skor sebesar 2,76; dengan tingkat pencapaian skor sebesar 82,75%. Skor rata-rata total dan angka tingkat pencapaian menunjukkan bahwa secara umum skor aksiologi

*esports* sebagai olahraga non fisik di Indonesia adalah sangat baik. Hal ini terbukti dengan respon masyarakat Indonesia sangat setuju bahwa *esports* merupakan olahraga non fisik yang memiliki nilai-nilai yang terkandung sama seperti nilai-nilai yang terdapat dalam cabang olahraga yang melibatkan fisik. Persentase terbesar dari seluruh pilihan jawaban instrumen berada pada kriteria Sangat Setuju (SS) yaitu 32.74%; Setuju (S) 27.8%; kriteria Netral (N) 24.0%; kriteria Tidak Setuju (TS) 16.3%. Hasil penelitian tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



**Gambar 1.** Diagram Kriteria Responden Terhadap *esports* sebagai Olahraga Non Fisik di Indonesia

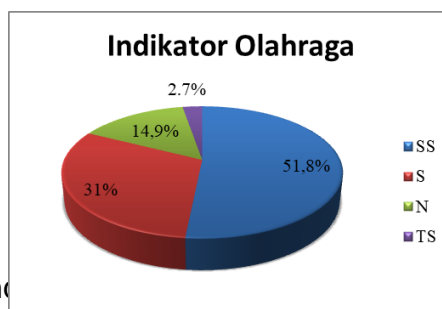
Gambar 1 menggambarkan 7 indikator dalam aksiologi *esports* sebagai olahraga non fisik di Indonesia, dengan demikian memberikan pemahaman kepada para peminat/atlet *esports* bahwa permainan *esports* memiliki nilai-nilai etika dan estetika. Permainan *esports* juga terdapat unsur-unsur seni dalam memainkan permainan ini yang secara umum hanya dianggap sebatas kesenangan. Secara spesifik hasil penelitian dalam penelitian ini dapat dilihat dari masing-masing indikator yaitu olahraga, sosial, kesehatan, ekonomi, pendidikan, prestasi, dan pengetahuan.

### 1. Indikator Olahraga

Hasil penelitian tentang indikator olahraga menunjukkan bahwa indikator olahraga mempunyai skor rata-rata sebesar 3.31 dan tingkat capaian sebesar 82.75%, angka ini berada pada kategori sangat baik. Persentase seluruh pilihan jawaban instrumen pada kriteria Sangat Setuju (SS) sebanyak 51.8 %; Setuju (S) 31%; Netral (N) 14.9 %; Tidak Setuju



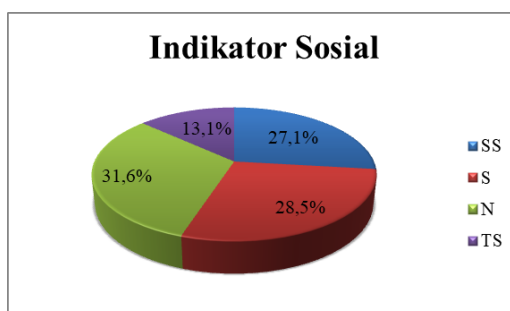
(TS) 2.73 %. Indikator terhadap olahraga dapat disajikan dalam bentuk diagram pada gambar sebagai berikut.



**Gambar 2.** Diagram Indikator Olahraga pada Aksiologi *Esports* sebagai Olahraga Non Fisik di Indonesia.

## 2. Indikator Sosial

Hasil penelitian tentang indikator sosial menunjukkan bahwa indikator sosial mempunyai skor rata-rata sebesar 2.69 dan tingkat capaian sebesar 67.25%, angka ini berada pada kategori baik. Persentase seluruh pilihan jawaban instrumen pada kriteria Sangat Setuju (SS) sebanyak 27.1%; Setuju (S) 28.47%; Netral (N) 31.6%; Kurang Setuju (KS) 13.14%. Indikator terhadap sosial dapat dilihat dalam bentuk diagram gambar sebagai berikut.



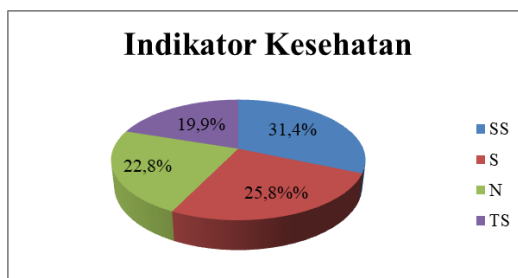
**Gambar 3.** Diagram Indikator Olahraga pada Aksiologi *Esports* sebagai Olahraga Non Fisik di Indonesia

## 3. Indikator Kesehatan

Hasil penelitian tentang indikator kepemimpinan menunjukkan bahwa indikator kepemimpinan mempunyai skor rata-rata sebesar 2.68 dan tingkat capaian sebesar 67%, angka ini berada pada kategori baik. Persentase seluruh pilihan jawaban instrumen pada kriteria Sangat Setuju (SS) sebanyak 31.4%; Setuju (S) 25.8%; Netral (N) 22.8 %; Tidak Setuju



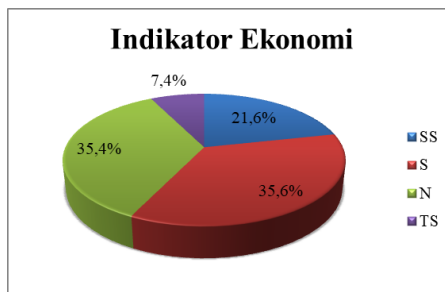
(TS) 19.9 %. Indikator terhadap kesehatan dapat dilihat dalam bentuk diagram gambar sebagai berikut.



**Gambar 4.** Diagram Indikator Kesehatan pada Aksiologi *Esports* sebagai Olahraga Non Fisik di Indonesia

#### 4. Indikator Ekonomi

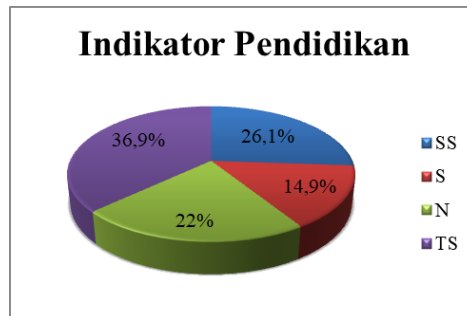
Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator ekonomi mempunyai skor rata-rata sebesar 2.71 dan tingkat capaian sebesar 67.75%, angka ini berada pada kategori baik. Persentase seluruh pilihan jawaban instrumen pada kriteria Sangat Setuju (SS) sebanyak 21.6 %; Setuju (S) 35.6 %; Netral (N) 35.4%; Tidak Setuju (TS) 7.4%. Indikator terhadap ekonomi dapat dilihat dalam bentuk diagram gambar sebagai berikut.



**Gambar 5.** Diagram Indikator Ekonomi pada Aksiologi *Esports* sebagai Olahraga Non Fisik di Indonesia

#### 5. Indikator Pendidikan

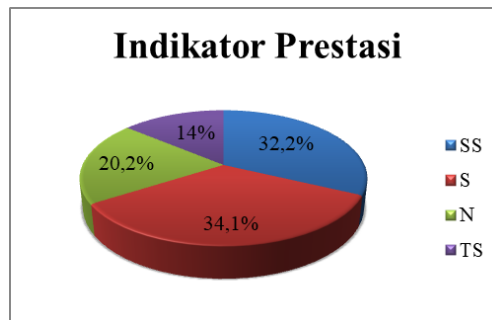
Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator pendidikan mempunyai skor rata-rata sebesar 2.3 dan tingkat capaian sebesar 57.50%, angka ini berada pada kategori cukup baik. Persentase seluruh pilihan jawaban instrumen pada kriteria Sangat Setuju (SS) sebanyak 26.1%; Setuju (S) 14.9%; Netral (N) 22%; Tidak Setuju (TS) 36.9%. Indikator pendidikan dapat dilihat dalam bentuk diagram gambar sebagai berikut:



**Gambar 6.** Diagram Indikator Pendidikan pada Aksiologi *Esports* Sebagai Olahraga Non Fisik di Indonesia

## 6. Indikator Prestasi

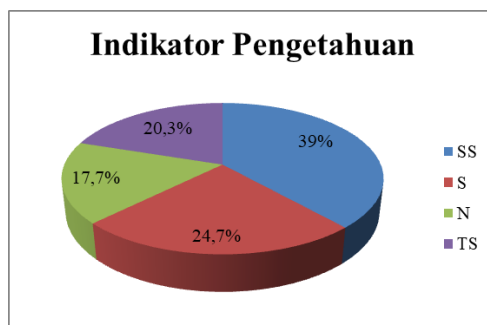
Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator prestasi mempunyai skor rata-rata sebesar 2.85 dan tingkat capaian sebesar 71,25%, angka ini berada pada kategori sangat baik. Persentase seluruh pilihan jawaban instrument pada kriteria Sangat Setuju (SS) sebanyak 32.2%; Setuju (S) 34.1%; Netral (N) 20.2%; Tidak Setuju (TS) 14%. Indikator prestasi dapat dilihat dalam bentuk diagram gambar sebagai berikut.



**Gambar 7.** Diagram Indikator Prestasi pada Aksiologi *esports* sebagai Olahraga Non Fisik di Indonesia

## 7. Indikator Pengetahuan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator pengetahuan mempunyai skor rata-rata sebesar 2.84 dan tingkat capaian sebesar 71%, angka ini berada pada kategori sangat baik. Persentase seluruh pilihan jawaban instrumen pada kriteria Sangat Setuju (SS) sebanyak 39,3%; Setuju (S) 24,7%; Netral (N) 17,7%; Tidak Setuju (TS) 20,3%. Indikator pengetahuan dapat dilihat pada diagram gambar sebagai berikut.



**Gambar 8.** Diagram Indikator Pengetahuan pada Aksiologi *Esports* sebagai Olahraga Non Fisik di Indonesia

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat nilai aksiologi dalam permainan *esports* dengan data dari 3 provinsi di Indonesia, yakni provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT), Yogyakarta, dan Sulawesi Utara, dengan responden terbanyak sangat setuju (SS) 32,74% menjawab permainan *esports* memiliki nilai aksiologi. Nilai aksiologi merupakan sebuah nilai yang berbicara mengenai etika dan estetika dalam kehidupan seseorang (Tomar, 2014), namun tidak selamanya nilai yang didapatkan oleh seseorang selalu dalam sisi positif tetapi ada sisi negatifnya (Franco-Duran & Mejia A, 2016), dan nilai aksiologi menjadi dasar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Biddle & Schafft, 2015). Jika para pemain *esports* mendalami nilai aksiologi dengan baik maka tidak adanya timbul permusuhan dan saling merendahkan, tetapi sebaliknya menghargai dan mengakui kelebihan lawan.

Permainan *esports* merupakan permainan *video game* yang bersifat kompetitif, yang artinya bahwa permainan *esports* dapat digolongkan sebagai sebuah olahraga yang didalamnya memiliki unsur persaingan antara pemain satu dengan yang lain, atau tim satu dengan yang lain, dan *esports* berasal dari singkatan *electronic esports* karena permainan *esport* menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama bagi para pemain profesional (Seo & Jung, 2016).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *esports* sebagai olahraga non fisik di Indonesia terdapat nilai-nilai aksiologi pada dibidang ekonomi, siosial, kesehatan, pengetahuan dan budaya, oleh karena itu

melalui nilai-nilai tersebut permainan *esports* harus dijadikan sebuah cabang olahraga dan diakui oleh negara dan berbadan hukum tetap. Namun *esports* perlu memberikan kejelasan yang pasti kepada negara, Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), Komite Olimpiade Indonesia KOI, dan masyarakat bahwa *esports* termasuk dalam kedisiplinan ilmu dalam cabang olahraga. Sehingga tidak menimbulkan kebingungan dalam kalangan pakar olahraga secara khusus, maupun masyarakat Indonesia secara umum (Macey, Tyrväinen, Pirkkalainen, & Hamari, 2020).

Seorang pemain *esports* memiliki kemampuan yang baik apabila rajin serta aktif dalam berlatih, sehingga nantinya kemampuan tersebut akan memberikan kontribusi kepada individu agar mampu mempelajari secara cepat dan cermat kecakapan tentang teknik, taktik, dan strategi dalam mengalahkan lawan (Zwibel, Difrancisco-Donoghue, Defeo, & Yao, 2019). Seorang pemain *esports* yang profesional telah memiliki rutinitas latihan yang ditentukan dan memiliki periodisasi nutrisi yang diperlukan sebelum dan setelah Latihan, hal ini sangat mirip dengan cabang olahraga yang mengandalkan 100% menggunakan fisik (Fanfarelli, 2018).

Berdasarkan nilai aksiologi pada permainan *esports* yang didapatkan pada tiga provinsi di Indonesia, terdapat beberapa nilai yang perlu untuk diedukasikan kepada para peminat maupun para pemain profesional, misalnya tentang kesehatan dan nilai sosial. Kedua nilai ini masih sangat rendah dimengerti oleh para pemain *esports*, karena perlu diketahui bahwa nilai kesehatan pada seorang manusia sangat berharga dan nilai sosial merupakan nilai yang menjadi dasar dalam saling menghargai, sopan santun, dan saling mengakui kelemahan dan kelebihan masing-masing pemain.

Pada penelitian ini masih memiliki keterbatasan yakni pada jangkuan wilayah/provinsi yang peneliti jadikan sebagai pengambil sampel dalam penelitian ini, penulis mengharapkan adanya semakin besar dan semakin luas para pakar olahraga maupun bidang disiplin ilmu yang lain untuk meneliti tentang *esports* sebagai olahraga non fisik di Indonesia,

bukan hanya prestasi dan asal usul dari permainan *esports* namun lebih dari itu untuk menggali tentang nilai-nilai dalam permainan *esports*.

## **KESIMPULAN**

Hasil temuan penelitian ini menyebutkan bahwa dalam permainan *esports* terdapat unsur nilai yakni olahraga, sosial, kesehatan, ekonomi, pendidikan, prestasi, dan pengetahuan. Hal tersebut, dibuktikan dengan hasil yang menunjukkan kategori sangat baik pada penelitian yang dilakukan tentang aksiologi *esports* sebagai Olahraga non fisik di Indonesia. Penelitian ini hanya terbatas pada 3 wilayah provinsi di Indonesia, diharapkan penelitian selanjutnya dapat menjangkau keseluruhan lapisan masyarakat baik sebagai peminat maupun atlet *esports* supaya temuan penelitian semakin memperkaya pengetahuan tentang aksiologi pada permainan *esports*.

## **REFERENSI**

- Acuña, V., Díez, J. R., Flores, L., & Meleason, M. (2013). Does it make economic sense to restore rivers for their ecosystem services. *Journal of Applied Ecology*, 50(4), 988–997. <https://doi.org/10.1111/1365-2664.12107>
- Abadi, T. W. (2016). Aksiologi: Antara Etika, Moral, dan Estetika. *KANAL: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 187. <https://doi.org/10.21070/kanal.v4i2.1452>
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetr. (2019). The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351–365. <https://doi.org/10.007/s10899-018-9763-1>
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). *E-sports Research: A Literature Review*. *Journal of Sports Economics*, 17(2), 300–402. <https://doi.org/10.1177/1527002519859417>
- Bednárek, D., Kruliš, M., Yaghob, J., & Zavoral, F. (2017). Data preprocessing of eSport game records: Counter-strike: Global offensive. DATA 2017 - Proceedings of the 6th International Conference on Data Science., *Technology and Applications, (Data)*, 269–276. <https://doi.org/10.5220/0006475002690276>
- Biddle, C., & Schafft, K. A. (2015). Aksiologi and Anomaly in the Practice of Mixed Methods Work: Pragmatism, Valuation, and the Transformative Paradigm. *Journal of Mixed Methods Research*, 9(4), 320–334. <https://doi.org/10.1177/1558689814533157>

- Brown, K. A., Billings, A. C., Murphy, B., & Puesa. (2018). Intersections of Fandom in the Age of Interactive Media eSports Fandom as a Predictor of Traditional Sport Fandom. *Communication and Sport*, 6(4), 418–435. <https://doi.org/10.1177/2167479517727286>
- Comunello, F., & Mulargia, S. (2015). User-generated video gaming: Little big planet and participatory cultures in Italy. *Games and Culture*, 10(1), 57–80. <https://doi.org/10.1177/1555412014557028>
- Dalkir, K. (2011). Knowledge management. Understanding Information Retrieval Systems. *Management, Types, and Standards*, 111–123. <https://doi.org/10.4018/jksr.2012070105>
- DiFrancisco-Donoghue, J., & Balentine, J. R. (2018). Collegiate eSport: Where do we fit in. *Current Sports Medicine Reports*, 17(4), 117–118. <https://doi.org/10.1249/JSR.0000000000000477>
- Edgar, A. (2019). Esport. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 1–2. <https://doi.org/10.1080/17511321.2019.1558558>
- Espada, J. P., Crespo, R. G., & Martínez, O. S. (2012). Extensible architecture for context-aware mobile web applications. *Expert Systems with Applications*, 39(10), 9686–9694. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2012.02.151>
- Fanfarelli, J. R. (2018). Expertise in professional overwatch play. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 10(1), 1–22. <https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2018010101>
- Franco-Duran, D. M., & Mejia, A. G. (2016). Construction Research Congress. *PROCEEDINGS Construction Research Congress*, 2039–2049. <https://doi.org/10.1061/9780784479827.203>
- Gully, A. (2012). It's only a flaming game: A case study of Arabic computer-mediated communication. *British Journal of Middle Eastern Studies*, 39(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/13530194.2012.659440>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it. *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it. *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Han, M. L., Park, J. K., & Kim, H. K. (2015). 主线索-在线 FPS 的 bot 检测 Online Game Bot Detection in FPS Game. *American Business Law Journal*, 2, 479–491. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-13356-0>
- Hickey, D. T., & Zuiker, S. J. (2012). Multilevel Assessment for Discourse, Understanding, and Achievement. *Journal of the Learning*

- Sciences*, 21(4), 522–582.  
<https://doi.org/10.1080/10508406.2011.652320>
- 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>
- Hofstede, G. J., & Murff, E. J. (2012). Repurposing an Old Game for an International World. *Simulation and Gaming*, 43(1), 34–50.  
<https://doi.org/10.1177/1046878110388250>
- Holden, J. T., & Baker, T. A. (2019). The econtractor? Defining the esports employment relationship. *American Business Law Journal*, 56(2), 391–440. <https://doi.org/10.1111/ablj.12141>
- Huang, J., Zimmermann, T., Nagappan, N., Harrison, C., & Phillips, B. C. (2013). Mastering the art of war: How patterns of gameplay influence skill in halo. *In Proceedings of CH*, 10(17), 695–704.  
<https://doi.org/10.1145/2470654.2470753>
- Huk, T. (2019). The social context of the benefits achieved in eSport. *New Educational Review*, 55(1), 160–169.  
<https://doi.org/10.15804/ner.2019.55.1.13>
- Illy, D., & Florack, J. (2018). *E-sports und Let's Plays. Ratgeber Videospiele- Und Internetabhängigkeit*, 2016, 25–29.  
<https://doi.org/10.1016/b978-3-437-22991-6.00005-8>.
- 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/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Kar, D., Fang, F., Delle Fave, F., & Sintov, N. (2019). Comparing human behavior models in repeated Stackelberg security games: An extended study. *Artificial Intelligence*, 65–103.  
<https://doi.org/10.1016/j.artint.2016.08.002>
- Karhulahti, V. M. (2017). Reconsidering esport: Economics and executive ownership. *Physical Culture and Sport, Studies and Research*, 74(1), 43–53. <https://doi.org/10.1515/pcssr-2017-0010>
- Keiper, M. C., Manning, R. D., Jenny, S., Olrich, T., & Croft, C. (2017). No reason to LoL at LoL: the addition of esports to intercollegiate athletic departments. *Journal for the Study of Sports and Athletes in Education*, 11(2), 143–160.  
<https://doi.org/10.1080/19357397.2017.1316001>
- Kovács, A. M., Téglás, E., & Endress, A. D. (2010). The social sense: Susceptibility to others’ beliefs in human infants and adults. *Science*, 330(6012), 1830–1834.  
<https://doi.org/10.1126/science.1190792>



- Levy, M. L., Kasasbeh, A. S., Baird, L. C., & Amene. (2012). Concussions in soccer: A current understanding. *World Neurosurgery*, 78(5), 535–544. <https://doi.org/10.1016/j.wneu.2011.10.032>
- Luttikhuizen dos Santos, E. S., de Kieviet, J. F., Königs, M., van Elburg, R. M., & Oosterlaan, J. (2013). Predictive value of the Bayley Scales of Infant Development on development of very preterm/very low birth weight children: A meta-analysis. *Early Human Development*, 89(7), 487–496. <https://doi.org/10.1016/j.earlhumdev.2013.03.008>
- Macey, J., Tyrväinen, V., Pirkkalainen, H., & Hama. (2020). Does esports spectating influence game consumption. *Behaviour and Information Technology*, 0(0), 1–17. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2020.1797876>
- Mccartin, T., Kotra, J., & Wittmeyer, G. (2010). Development of risk-informed, performance-based regulations for geological repository systems. *Geological Repository Systems for Safe Disposal of Spent Nuclear Fuels and Radioactive Waste*, (1), 663–677. <https://doi.org/10.1533/9781845699789.5.663>
- Seo, Y., & Jung, S. U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635–655. <https://doi.org/10.1177/1469540514553711>
- Sergeev, S., & Burmistrov, I. (2019). Cybersport within non-classical ergonomics of immersive and interactive environments. IOP Conference Series. *Earth and Environmental Science*, 337(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/337/1/012051>
- Sjöblom, M., Hassan, L., Macey, J., & Törhönen, M. (2018). Liking the game: How can spectating motivations influence social media usage at live esports events. *ACM International Conference Proceeding Series*, 160–167. <https://doi.org/10.1145/3217804.3217908>
- Slade, D. G., Webb, L. A., & Martin, A. J. (2015). Providing sufficient opportunity to learn: a response to Grehaigine, Caty and Godbout. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 20(1), 67–78. <https://doi.org/10.1080/17408989.2013.798405>
- Su, Y. S., Chiang, W. L., James Lee, C. T., & Chan. (2016). The effect of flow experience on player loyalty in mobile game application. *Computers in Human Behavior*, 63, 240–248. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.049>
- Shahin, S. (2016). A critical axiology for big data studies. *Palabra Clave*, 19(4), 972–996. <https://doi.org/10.5294/pacla.2016.19.4.2>
- Swanwick, T. (2014). Understanding Medical Education Second edition Esport. *Communications in Computer and Information Science*, 341-351.

- Tomar, B. (2014). Axiology in Teacher Education: Implementation and Challenges. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSRJRME)*, 4(2), 51–54. <https://doi.org/10.9790/7388-04235154>
- Xia, B., Wang, H., & Zhou, R. (2019). What Contributes to Success in MOBA Games? An Empirical Study of Defense of the Ancients. *Games and Culture*, 14(5), 498–522. <https://doi.org/10.1177/1555412017710599>
- Zwibel, H., Difranco-Donoghue, J., & Defeo, A. (2019). An osteopathic physician's approach to the esports athlete. *Journal of the American Osteopathic Association*, 119(11), 756–762. <https://doi.org/10.7556/jaoa.2019.125>