

**BAB II**  
**TINJAUAN PUSTAKA**  
**E-SPORT CENTER DI KOTA MEDAN**

**2.1. Pengertian Sport (Olaraga)**

Dalam undang-undang RI nomor 3 tahun 2006 tentang Sistem Keolahragaan Nasional menyatakan bahwa Menurut Hans Tandra, olahraga merupakan setiap gerakan tubuh yang teratur dan berirama yang ditujukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kebugaran tubuh pelakunya. “Istilah olahraga berubah sepanjang waktu, namun mempunyai pengertian yang sama yaitu esensi pengertiannya kebanyakan berkaitan dengan 3 unsur pokok yaitu bermain, latihan fisik dan kompetisi”. Olahraga tidak sempit dalam pengertian suatu hal yang bersifat kompetitif, yang resmi memiliki organisasi tertentu, namun juga merupakan kegiatan-kegiatan mendasar yang tidak melekat seperti kegiatan bersenam dan *aerobic*.

**2.1.1. Ruang Lingkup Olaraga**

Dalam undang-undang RI nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional Bab IV Pasal 17, ruang lingkup olahraga itu sendiri mencakup tiga pilar yaitu :

**1. Olahraga Pendidikan**

Adalah kegiatan olahraga yang di fungsikan sebagai bagian dari proses pendidikan baik itu jalur pendidikan formal maupun non formal, yang berupa pendidikan jasmani dan olahraga (penjas) . Biasanya di selenggarakan oleh seorang guru pendidikan jasmani dan tenaga pembimbing lainnya. Kegiatan olahraga ini berfungsi untuk membuat peserta didiknya memiliki jasmani yang sehat, segar dan memungkinkan untuk prestasi di bidang olahraga tersebut.

## **2.Olahraga Prestasi**

Olahraga prestasi adalah olahraga yang sifatnya membina dan mengembangkan sang pelaku olahraga (olahragawan) untuk mencapai prestasi tertentu dengan perencanaan atau pelatihan yang berjenjang dan berkelanjutan. Krisyanto (2012: 12, dikutip dari Mokhammad, 2015 :29) menyatakan bahwa “Dalam lingkup olahraga prestasi, tujuannya adalah untuk menciptakan prestasi yang setinggi- tingginya. Artinya bahwa berbagai pihak harusnya berupaya untuk mensinergikan hal- hal dominan dalam menentikan prestasi gemilang”.

## **3 Olahraga Rekreasi**

Olahraga rekreasi adalah olahraga yang di lakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh sesuai dengan kondisi dan nilai budaya di masyarakat yang bertujuan untuk kesehatan kebugaran dan kegembiraan. Dinyatakan juga pada UU nomor 3 tahun 2005 pada Bab IV pasal 19 bahwa “Olahraga rekreasi bertujuan untuk memperoleh kesehatan, kebugaran jasmani dan kegembiraan, membangun hubungan social dan atau melestarikan dan meningkatkan kekayaan budaya daerah atau nasional”

### 2.1.2. Fasilitas Olahraga

Fasilitas olahraga dapat di bedakan menjadi dua kelompok menurut Soepartono (1999/2000 : 6 di kutip dari Mokhammad, 2015 : 53) antara lain :

#### 1. Peralatan (*apparatus*)

Adalah sesuatu yang digunakan seperti gelang- gelang, peti lompat dan sebagainya.

#### 2. Perlengkapan (*device*)

Adalah semua yang melengkapi kebutuhan prasarana dan sesuatu yang dapat di mainkan atau di manipulasi oleh anggota tubuh semisal : raket dan bola, garis batas, bendera.

### 2.1.3 Jenis Fasilitas Olahraga

Fasilitas olahraga merupakan salah satu factor pengaruh dalam mewujudkan kegiatan olahraga yang baik dan berprestasi, yang tentunya di tunjang oleh berbagai fasilitas dan akomodasi yang baik dalam perancangannya. Menurut Harsuki (2012 : 83) Fasilitas olahraga dapat di bagi menjadi 4 tipe :

1. Fasilitas Tunggal, yaitu fasilitas yang hanya di gunakan untuk satu cabang olahraga saja
2. Fasilitas serba guna, yaitu fasilitas yang terdapat beberapa cabang olahraga. Yang terbagi lagi menjadi kategori *indoor* maupun *outdoor*. Dalam fasilitas ini selain kegiatan berbagai olahraga, kegiatan lainnya terkait semisal rekreasi, pameran, dan lainnya juga dapat di lakukan.
3. Fasilitas rumah klub (*club house*), yaitu fasilitas olahraga yang di lengkapi dengan fasilitas terbuka maupun tertutup, locker, shower, restoran, dan toko peralatan olahraga.
4. Fasilitas olahraga yang besar, yaitu fasilitas olahraga yang

tidak hanya menyediakan ruangan untuk berolahraga saja, namun juga menyediakan ruang untuk para penonton dengan memiliki kapasitas tertentu.

Selanjutnya, fasilitas penunjan gedung olahraga selayaknya memenuhi ketentuan antara lain :

a. Ruang Ganti Atlit

Adalah tempat atlet berganti baju, penempatannya harus dapat langsung menuju lapangan. Kelengkapannya seperti toilet, ruang ganti, dan ruang bilas.

b. Ruang Ganti Pelatih dan Wasit

Adalah ruang dengan kelengkapan serupa dengan ruang ganti atlet, dan letak ruang dekat dengan ruang atlet.

c. Ruang P3K

Ruang dengan kelengkapan kesehatan dan letaknya dekat dengan ruang ganti dan ruang bilas.

d. Ruang Pemanasan

Ruang tempat para pemain melakukan persiapan fisik dengan kelengkapan sesuai dengan jenis olahraganya.

e. Toilet

f. Ruang Mesin

Ruangan dengan luas sesuai dengan kapasitas mesin yang di butuhkan dan lokasinya tidak mengganggu ruang arena dan penonton.

g. Ruang Kantin

Ruang di mana para staff ataupun atlit untuk bersantap di waktu istirahat.

h. Ruang Pers

Ruang yang di sediakan untuk awak TV maupun film dan sarana komunikasi lainnya untuk melakukan publikasi.

i. Parkir

j. Area penonton

Daerah untuk menonton pertandingan yang dapat di bagi menjadi jenis tertentu ( misal VIP, VVIP).

Dapat di simpulkan dari teori di atas bahwa *E-sport* termasuk dalam olahraga rekreasi di mana merupakan hal yang berkaitan dengan *game* (permainan) sebagai hobby atau kegemaran, dan keterkaitannya dengan proyek *E-sport* di Kota Medan, termasuk dalam kategori gedung atau fasilitas serbaguna yang nantinya akan mewadahi kegiatan rekreasi, kompetisi, dan pelatihan. Untuk penjabaran mengenai *E-sport* akan di jelaskan dalam tinjauan umum *E-sport*.

## 2.2 Sejarah Tentang E-Sport

Sejarah E-Sport bermula pada tanggal 19 Oktober 1972 di Laboratorium Buatan Universitas Stanford. Sekitar 24 siswa berkompetisi dalam game Spacewar (Li, 2016 dalam Kane, Daniel & Brandon D. S., 2017:2). Turnamen video game resmi pertama yaitu, sketika Atari menggelar kompetisi video game yang menawarkan kesempatan pada 10.000 peserta untuk menjadi juara dunia dalam Space Invaders (Player Guide, 1982 dalam Kane, Daniel & Brandon D. S., 2017:2). Wagner (2006) mengungkapkan bahwa istilah olahraga elektronik "E-Sport" muncul pada akhir tahun sembilan puluhan. Siaran pers tahun 1999 tentang peluncuran Online Gamers Association (OGA) menggunakan istilah E-Sport pada saat itu. Sementara itu di daerah timur, sejarah E-Sport dimulai di negara

Korea. Berbeda dengan Amerika dan Eropa, orang Korea lebih menyukai genre game “Massively Multi-user Online Role Playing Games” (MMORPG) seperti Lineage yang rilis pada tahun 1998 dan Real Time Strategy Games (Wagner, 2006). Perkembangan E-Sport Indonesia di tahun 2018 berkembang tinggi, salah satu contohnya yaitu Tournament Local dan Inter-Local, Tournament Local di buat oleh Organisasi, Perusahaan lokal, maupun Sponsor salah satu contoh turnamen lokal yang selalu di selenggarakan yaitu oleh provider Telkomsel, salah satu gaming gear produk international maupun dalam negeri, tournament yang dibuat oleh salah satu merek handphone international maupun lokal, bank nasional pun menjadi sasaran sponsor ataupun ajang pembuatan tournament, Tournament Inter-Local biasa di ikuti oleh Team Indonesia dan berbagai macam Team dari Eropa maupun Asia. Berkembangnya E-Sport di Indonesia di jadinya lahan untuk berinvestasi bagi perusahaan lokal maupun International dan prize pool dari berbagai cabang tournament E-Sport sangatlah besar bahkan ada yang mencapai mata uang triliun. Prize pool disini tergantung siapa yang membuat tournament tersebut dan sponsor di dalamnya. Untuk wadah penghasilan pecinta atau para entertainment E-Sport yang bermodalkan Koneksi Internet, handphone, Komputer, Web Cam atau Live Cam. Menghasilkan uang di dunia ESport sekarang bisa menjadi kenyataan dan bukan sekedar mimpi belaka karna adanya globalisasi, hanya saja pemerintah kurang memanfaatkan kondisi dan adanya kepedulian terhadap generasi dan atlet-atlet E-Sport Indonesia.

### **2.3. Organisasi E-Sport**

Internasional E-Sport Federation (IeSF) global organisasi dibuat dan ditemukan oleh 9 negara dari Eropa dan asia bertujuan untuk mempromosikan dan memajukan E-Sport dan menjamin E-Sport

sama dengan olahraga lainnya. Untuk saat ini anggota dari IeSF sendiri sudah mencapai 46 negara, nama organisasi Indonesia yaitu IeSPA (Indonesia E-Sport Association). Diplomasi Publik salah satu sebagai upaya-upaya yang dilakukan oleh pemerintah suatu negara terhadap publik sendiri maupun masyarakat International. Bagaimana Individu di seluruh dunia mengetahui dan memahami satu sama lain. Berfokuskan berada pada interaksi people to people serta menekankan hubungan manusia yang mendasar pada inti dari semua hak asasi manusia. Diplomasi publik membangun jembatan berdasarkan pengalaman bersama antara negara, Lembaga, organisasi, dan individu , menurut Alan K. Henrikson (2005). Bermunculan produk-produk dimulai dari berbagai macam perangkat Komputer, Gaming Gear, Provider Internet di media sosial dan Transfer atlet E-Sport Indonesia. Olahraga Elektronik atau E-Sport, dimana ada olahraga pasti bersangkutan dengan atlet atau sebuah Kelompok. Di Indonesia sendiri sudah terbentuk organisasi yang mengatur segala bentuk Atlet maupun Team yang sudah kalahkan di Tournament International maupun dalam negeri , organisasi tersebut ialah IeSPA dikenal sebagai Indonesia E-Sport ASSOCIATION, telah didukung oleh FORMI saat ini juga telah menjadi anggota IeSF (International E-Sport Federation) setiap ada event dan pertemuan yang diadakan oleh IeSF, IeSPA akan diikutsertakan dan bisa berpartisipasi dengan mengirimkan delegasi untuk mengikuti cabang-cabang E-Sport yang dipertandingkan secara International. Dimulai dari sebuah ide dan gagasan terinspirasi dari perkembangan industri ESport di dunia yang berkembang pesat sejak tahun 2000. Kegiatan gaming yang awalnya sekedar hobi, berkembang menjadi sebuah industri yang menjanjikan bagi seluruh stakeholders didalamnya.

## 2.4. Pengertian E-Sport

Esports dalam Wikipedia memiliki arti Olahraga Elektronik yang dimana aspek dari olahraga ini semuanya di fasilitasi oleh sistem elektronik. Berarti secara garis besar Pengertian Esport yaitu sebuah cabang olahraga yang tidak bertanding secara fisik tapi lebih mementingkan strategi dan dipertandingkan secara online melalui komputer sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa ber tatap muka. input dari team dan player maupun output dari “actual esports systems” di mediasi oleh interface manusia dan komputer

Di Indonesia sendiri, e-sport udah lama masuk, cuma untuk beberapa orang ataupun gamers, masih asing dengan kata tersebut. E-Sport merupakan cabang olahraga elektronik yang didukung oleh IeSPA (Indonesia E-Sports Association). Struktur dan tingkatan pertandingannya sama seperti pada cabang olahraga biasanya, bedannya para atlet E-Sport tidak bertanding secara fisik tapi lebih mementingkan strategi dan dipertandingkan secara online melalui komputer sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa bertatap muka.

Video game yang dimainkan di kompetisi profesional, dikenal sebagai E-Sports. Biasanya E-Sports jatuh ke dalam beberapa genre besar, seperti Fighting Games, First-person shooters, strategi real-time, Sports game, atau multiplayer arena pertempuran secara online (MOBA). Genre MOBA saat ini menjadi yang paling populer dalam hal partisipasi dan audiensi.

E-Sports sendiri sebenarnya adalah kompetisi-kompetisi video game antara player yang telah menjadikan game sebagai profesi mereka sesungguhnya. E-Sports juga di kenal sebagai competitive gaming atau pro gaming. masukan dari pemain dan tim serta output dari sistem E-Sports yang dimediasi oleh antarmuka antara manusia dengan komputer. Paling umum, E-Sports mengambil bentuk secara terorganisir, kompetisi video game secara multiplayer , terutama antara (namun tidak terbatas pada) pemain profesional.



Turnamen seperti The International, Kejuaraan Dunia League of Legends, sBattle.net World Championship Series, Evolution Championship Series, Intel Extreme Masters, dan Kejuaraan Dunia Smite menyediakan kompetisi baik secara siaran langsung dan hadiah uang dan gaji untuk pesaing yang jumlahnya fantastis.

Perbedaan drastis antara genre video game yang dimainkan seorang profesional dan pemain biasa, pemain profesional biasanya sering menghabiskan seluruh karir mereka dalam satu genre.

Berikut ini adalah Jenis E-Sport pilihan permainan yang memiliki dampak besar, khususnya di game profesional, diurutkan berdasarkan genre dan kronologis

#### 2.4.1 Jenis E-Sport

##### a. Fighting Games



Gambar 2.1. : Street Fighter

Sumber : <https://jalantikus.com/news/26885/esp-game-fighting-esports/>

Fighting Games merupakan permainan yang paling awal yang berada di turnamen, dengan berdirinya Evolution Championship Series pada tahun 1999. Kompetisi dalam genre ini umumnya kompetisi individu di mana kedua pemain memberikan masukan ke mesin yang sama. Genre ini awalnya difokuskan pada

arcade bermain, tapi secara bertahap pindah ke konsol dalam hal bermain sebagai arcade. Sebagai contoh seri Street Fighter adalah salah satu di antara game yang dimainkan pada tingkat profesional. Dan turnamen penting untuk genre ini termasuk Evolution Championship Series dan Piala Capcom, Tougeki – super Battle Opera adalah sebuah turnamen besar selama beberapa tahun terakhir ini. Penggemar dari genre fighting game ini umumnya lebih memilih istilah “game kompetitif”, dan sering menghindari istilah “e-sports”, dengan alasan perbedaan budaya antara masyarakat yang didominasi Esports PC-game dan komunitas arcade-game yang lebih tua. Anggota komunitas game fighting umumnya sangat menyadari hubungan mereka ke kompetisi arcade di era yang lebih tua dan ingin memprioritaskan pelestarian semangat kompetisi tersebut untuk lebih di-monetisasi sederhana dari kompetisi pertempuran pada umumnya.

Contoh Game yang sering dimainkan dalam genre Fighting Games di kompetisi internasional adalah :

- a. Street Fighter
- b. Super Smash Bros.
- c. Marvel vs. Capcom
- d. Tekken
- f. Killer Instinct

#### **b. First Person Shooters**

First-person shooters fokus pada simulasi baku tembak dari sudut pandang orang pertama, dan baik secara individu atau tim yang berbasis dari beberapa pemain. Permainan ini sebenarnya kurang populer, sebagai contoh genre game PC Team Fortress 2, yang ditampilkan dalam liga yang lebih kecil di beberapa negara seperti

ESEA League, United Gaming Clan, dan European Team Fortress 2 league. Sedangkan Call of Duty dan kompetisi Halo biasanya bermain untuk edisi konsol mereka.



Gambar2.2. : Overwatch

Sumber : <https://bagogames.com/top-esports-first-person-shooter-games/>

Contoh Game yang sering dimainkan dalam genre First-person shooters di kompetisi internasional adalah :

1. Doom
2. Quake
3. Counter-Strike series
4. Call of Duty
5. Unreal Tournament
6. Halo
7. Painkiller
8. Battlefield
9. CrossFire
10. Overwatch
11. Team Fortress 2
12. Alliance of Valiant Arms

13. Rainbow Six: Siege

14. Special Force II

### c. Real Time Strategy

Kompetisi yang melibatkan permainan strategi real time tradisional umumnya memiliki pesaing individu bersaing pada komputer pribadi melalui jaringan area lokal atau internet. Meskipun tidak sepopuler RTS lainnya dalam game selama periode sekarang, namun salah satu seri games seperti seri Age of Empires dimainkan secara kompetitif juga, dan merupakan bagian dari World Cyber Games pada tahun 2000-2003, dan 2007-2008.



Gambar 2.3. : *StarCraft 2*

Sumber : <https://esportsnesia.com/fokus/ada-apa-dengan-real-time-strategy/>

Contoh Game yang sering dimainkan dalam genre Real-time strategy di kompetisi internasional adalah :

1. StarCraft: Brood War

2. Warcraft III

3. StarCraft II

#### d. Multiplayer Online Battle Arena

Game Multiplayer online battle arena (MOBA) secara historis keluar arus dari real-time permainan strategi , tapi sangat berbeda ketika mereka sekarang umumnya dianggap sebagai genre yang terpisah. Sementara RTS permainan tradisional memiliki banyak unit yang dikendalikan oleh pemain tunggal, MOBAs biasanya disebut tim fokus, model dari lima pemain pada sebuah tim dimana masing-masing pemain mengendalikan “Hero“. MOBAs umumnya dimainkan di komputer pribadi.



Gambar 2.4. : .Mobile Legends: Bang Bang

Sumber : <https://gamenisasi.com/6-game-moba-online-terbaik-dan-paling-seru-untuk-dimainkan-di-android/>

Contoh Game yang sering dimainkan dalam genre Multiplayer online battle arena (MOBA) di kompetisi internasional adalah :

- 1.Dota / Dota 2
- 2.League of Legends
- 3.Smite
- 4.Heroes of the Storm
- 5.Heroes of Newerth
- 6.Vainglory
- 7.Mobile Legends: Bang Bang

### e. Sports Games

Contoh Game yang sering dimainkan dalam genre Sports Games di kompetisi internasional adalah :



Gambar 2.5. : FIFA  
Sumber : <https://smartbettingguide.com/fifa-esports-betting/>

- 1.FIFA
- 2.Madden
- 3.Rocket League

### f. Racing atau Permainan Balap

Contoh Game yang sering dimainkan dalam genre Racing di kompetisi internasional adalah :



Gambar 2.6. : Supercar  
Sumber : <https://www.motorsport.com/v8supercars/news/supercars-eyes-esports-programme-918006/918006/>

1. Trackmania
2. iRacing
3. Project CARS
4. Supercar

E-Sports atau kompetitif video game online telah menjadi sebuah bisnis dan telah diakui sebagai salah satu cabang olahraga resmi yang layak dipertandingkan di kancah internasional. Indonesia telah mengakui esports secara resmi setelah pemerintah menetapkan IeSPA sebagai Asosiasi eSports Indonesia. Di Indonesia sudah ada program pendidikan esports di SMA 1 PSKD meski program esports menuai 'pro dan kontra'

## **2.4.2 Kegiatan E-Sport**

### **1. Kompetisi Kategori PC**

Pada setiap kompetisi E-Sport, biasanya memiliki teknis di dalam sebuah panggung, untuk tim ataupun individu dalam kategori game PC yang terdapat ruang atau meja sejajar yang berisikan perangkat game tersebut sesuai dengan jumlah pemain. Merujuk dari data berbagai pertandingan E-sport di seluruh dunia, jenis game yang paling sering di pertandingan di dalam tim ataupun individu dalam kompetisi game



Gambar2.7. : kategori pc

Sumber : <https://www.velocitymicro.com/blog/configuring-the-best->

PC adalah game dengan genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) seperti DOTA 2, dan League of Legends, lalu ada juga game dengan genre FPS (First Person Shooter) seperti CounterStrike : Global Offensive, Point Blank, Player Unknown Battle Ground, dan genre TCG (Trading Card Game) seperti Hearth Stone. Pelaku kegiatan dalam kompetisi game PC antara lain :

- a. Atlit (pemain E-sport)
- b. Coach (pelatih)
- c. Pengawas Pertandingan
- d. Komentator
- e. Penonton
- f. Teknisi

## 2. **Kompetisi Kategori Console**

Sedangkan untuk kategori console umumnya di lakukan secara individu atau 1 lawan 1, di mana dalam satu perangkat console seperti PS4 atau Xbox menggunakan 2 unit controller, di mana dalam satu stage bisa terdapat satu atau beberapa pasang untuk bermain dalam satu match nya.



Gambar 2.8. :Kategori Consol  
Sumber : <https://www.windowcentral.com/beginners-guide-esports>



Permainan yang sering di pertandingkan umumnya adalah game ber genre Fighting seperti Sumer Smash Bros, Tekken, Street Fighter, dan game ber genre Sport seperti FIFA, dan Pro Evolution Soccer. Pelaku kegiatan itu sendiri dalam kompetisi dengan console cenderung serupa dengan kompetisi PC.

### 3. Kompetensi Katagori *Mobile*

Sedangkan untuk katagori Mobile umumnya dilakukan oleh team yang berisi 4 sampai 5 orang setiap team dimana setiap team vs team atau team vs kelompok team lain sekaligus untuk bertahan dalam ,



Gambar 2.9. : Kategori mobile

Sumber : <https://tekno.sindonews.com/read/369056/765/dg-esports-2-tahun-berturut-turut-juara-call-of-duty-mobile-major-series-1616076207>

game menentukan pemenangnya. Permainan yang sering dimainkan Kategori mobile ini adalah PUBG Mobile, Free Fire, Mobile Legends, AOV dan Lol Mobile.

## 2.5. E-Sport Sebagai Olahraga

E-Sport sebagai Olahraga Perdebatan apakah E-Sport dapat dikategorikan sebagai olahraga masih berlanjut hingga saat ini. Banyak orang yang berpendapat bahwa E-Sport adalah olahraga, namun tidak sedikit pula yang menganggap E-Sport hanya sebatas bermain game. Oleh sebab itu, ditinjau dari sosiologi olahraga (Guttman, 1978) dan filsafat olahraga (Suits, 2007) dalam Jenny S. E., et al (2016:5) bahwa suatu olahraga harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

### 1. Play (Bermain)

Guttman (1978) dalam Jenny S. E., et al (2016:5) menegaskan bahwa bermain merupakan pondasi awal olahraga. E-Sport memiliki unsur bermain di dalamnya sehingga dapat dikategorikan sebagai suatu olahraga.

### 2. Organized (Peraturan)

Suits (2007) dan Guttman (1978) dalam Jenny S. E., et al (2016:6) menyatakan bahwa sebuah olahraga diatur dan memiliki peraturan. Sebuah kompetisi E-Sport memiliki aturan dalam permainan dimana aturan tersebut harus ditaati dan dijalankan oleh pemain.

### 3. Competition (Kompetisi)

Guttman (1978) dalam Jenny S. E., et al (2016:6) “Olahraga harus melibatkan kompetisi sehingga menghasilkan pemenang dan pecundang”. Kompetisi E-Sport saat ini semakin berkembang pesat, bahkan telah diadakan kompetisi E-Sport antar negara.

### 4. Skill (Keterampilan)

Menurut Suits (2007) dalam Jenny S. E., et al (2016:7) “Olahraga harus melibatkan permainan yang terampil, dimana kesempatan dan keberuntungan 40 bukanlah satu-satunya alasan untuk menang”. Bermain E-Sport harus memiliki keterampilan baik keterampilan untuk mengendalikan controller, maupun keterampilan dalam konteks kecerdasan untuk mengambil keputusan dalam video game.

#### 5. Physicality (Fisik)

Suits (2007) dalam Jenny S. E., et al (2016:8) menyatakan bahwa salah satu karakteristik olahraga adalah keterampilan. Dimana keterampilan tersebut bersifat fisik. E-Sport dominan menggunakan kemampuan berpikir sama halnya dengan catur. Duduk dan menekan tombol controller merupakan kegiatan fisik. Selain itu, ketika seseorang berpikir maka secara tidak langsung mengeluarkan energi dan menguras stamina. Hal tersebut yang menjadikan E-Sport termasuk olahraga.

Dalam olahraga catur, Hemphill (2005) dalam Jenny S. E., et al (2016:9) mencatat bahwa karena sifat olahraga, karakteristik penting adalah kecakapan fisik, yang membedakannya dari permainan. Agar permainan dapat ditingkatkan ke tingkat olahraga, gerakan fisik oleh pemain harus menjadi bagian integral dari keberhasilan penyelesaian tugas. Hal yang terjadi dalam olahraga catur tersebut sama dengan kejadian yang di alami dalam E-Sport.

#### 6. Broad Following (Pengikut yang Luas)

Suits (2007) dalam Jenny S. E., et al (2016:12) berpendapat bahwa olahraga harus bergerak melampaui permainan yang hanya menjadi daya tarik lokal atau tren dan harus memiliki pengikut yang luas. E-Sport saat ini telah berkembang pesat secara global. Situs web Electronic Sports League (ESL) pada 2015 mencatat lebih dari 5 juta pemain terdaftar, dan 2 juta pemain aktif dalam kompetisi ESL 2013. ESWC 41 setiap tahunnya menyelenggarakan kompetisi yang ditonton lebih dari 200,000 penonton selama 5 hari berlangsungnya turnamen di Paris. Selain itu, lebih dari 1 juta orang menonton lewat internet (ESWC, 2015 dalam Jenny S. E., et al, 2016:13). Hal tersebut membuktikan bahwa E-Sport memiliki pengikut yang luas.

#### 7. Institutionalization (Pelebagaan)

Institutionalization mengacu pada kegiatan yang memiliki sejarah panjang dimana: (a) aturan dikembangkan dan distandarisasi; (b) permainan yang resmi; (c) pengembangan keahlian; (d) coaches, trainers,

officials, dan lembaga pemerintahan (Drewe, 2003; Suits, 2007; Tamburrini, 2000 dalam Jenny S. E., et al, 2016:13). E-Sport sendiri pada tanggal 11 Agustus 2008 telah memiliki International E-Sport Federation (IeSF) sebagai intuk organisasi olahraga dunia yang menaungi cabang olahraga E-Sport.

## 2.6. Pengertian E-Sport Center

Center adalah istilah umum yang merujuk kepada suatu tempat yang di gunakan untuk berlatih dan bertanding satu atau beberapa cabang olahraga. Istilah lain dari Center adalah gelanggang yang memiliki pengertian sama dengan bentuk bangunan yang menjadi ciri center seperti:

- a. Tempat duduk penonton di buat bertingkat, semakin mendekati tempat pertunjukan/ pertandingan semakin rendah.
- b. Pertunjukan/ pertandingan dapat di saksikan dari berbagai sisi,kecuali teater arena, kebanyakan hanya dari tiga sisi.

Bedarsarkan dari perjalanan event *video games* terbesar di dunia "*The International*" yang di adakan setiap tahunnya yang pernah mengadakan tournament diberbagai tempat dengan kapasitas penonton yang selalu lebih dari 400 penonton yakni:

- a. Stadion Bola
- b. Theater
- c. Convention/ Exhibition Hall

### 2.6.1 Tujuan E-Sport Center

Adapun tujuan dari perencanaan E-Sport Arena ini adalah:

- a. Tujuan Kompetisi dan Rekreasi

Sebagai tempat kompetisi dan rekreasi, yang dapat

menyalurkan minat masyarakat yang tertarik dengan E-Sport dan berbagai komponennya, yang dapat memunculkan peluang bagi penduduk lokal maupun di Indonesia untuk sadar akan teknologi, terutama teknologi yang dapat di jadikan sebagai olahraga seperti E- Sport. Peluang yang lain adalah sebagai wadah yang dapat memunculkan berbagai generasi atlit yang nantinya dapat melakukan berbagai pertandingan untuk membawa dan mengharumkan nama Indonesia di kancah Internasional.

#### b. Tujuan Komersial

Tujuan komersial berupa penyediaan jasa game center dan juga cafe untuk menjadi tempat berkumpulnya komunitas pecinta video games dalam melakukan aktivitas bersama maupun individu dalam bermain, berlatih, maupun bertanding.

## 2.7. Studi Banding Proyek Sejenis

### 2.7.1 Santa Ana E – Sports Center

Bangunan Santa Ana E terletak di daerah Santa Ana, Orange County, California. Digadang – gadang menjadi sebuah GedungE-Sport Center pertama di California. Memiliki luas sekitar 12 area, dengan bagian mezzanine seluas 213m<sup>2</sup>, stage utama bangunan ini seluas 92m, dan memiliki kapasitas untuk pengunjung sampai 1000 orang dan E-Sport Center ini buka setiap hari. Digunakan untuk berbagai kompetisi *E – Sports* dan untuk fungsi *game center*.

Pada *stage E-Sport Center Santa Ana F* terdapat sebuah display yang dimana pada sisi kiri dan kananya terdapat satu set meja dan kursi berisikan perangkat PC berjumlah 5 unit, yang berfungsi untuk kegiatan kompetisi *E – Sport* yang biasanya dilakukan oleh sebuah tim



**Gambar 2.10** *Broadcasting area*

berisikan 5 orang. Untuk kompetisi terdapat ruang khusus broadcasting dimana berfungsi sebagai komentator yang akan secara langsung mengomentari dan memonitoring jalannya permainan yang Terletak di lantai 2 dalam bangunan, dan di sisi lainnya juga terdapat *game center* atau *game corner* dimana tempat pengunjung bisa bermain berbagai *game* pada PC yang telah disediakan di E-Sport Center Tersebut dan E-Sport Center Tersebut Bisa sambil bermain sebanyak maupun sendiri.

### **2.7.2 Seoul E – Sports Center**

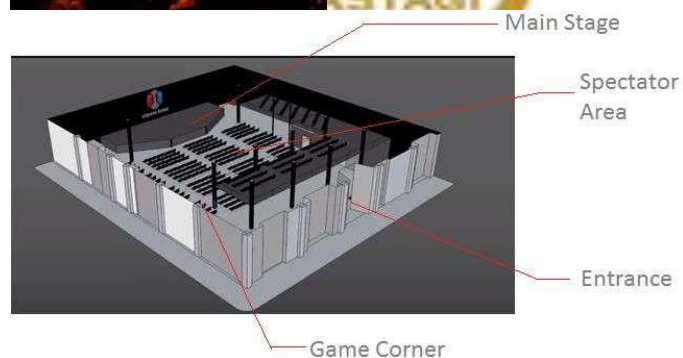
*E – Sports Stadium* terletak di Korea ini merupakan sports venue pertama di dunia yang didekasikan secara khusus untuk online *gaming*. Dibuka pada tahun 2005, bangunan ini dibangun karena mulai meledaknya tren publikasi E – Sport yang mendindikasikan bahwa kegiatan ini mulai banyak dilirik oleh masyarakat. Untuk menikmati *e-sports* dengan benar, kamu harus pergi ke S-Flex Center di Sangam DMC, karena stadion *e-sports* Seoul eStadium terletak di sini. Stadion utama, OGN Giga Arena, yang dibangun di lantai 14 hingga 16 di Sflex

Center, adalah stadion *e-sports* terbesar di Korea dan menyelenggarakan permainan populer seperti League of Legends dan Overwatch sepanjang tahun. The Survival Arena, yang terletak di lantai dua hingga empat, dirancang untuk memungkinkan lebih dari 100 pemain bermain game secara bersamaan, termasuk Battleground yang berfungsi sebagai stage area komentator, LCD dan pada kedua sisi yang berlainan terdapat ruang untuk tim bertanding.

Kapasitas untuk areal kompetisi utama adalah sekitar 500 orang. Terdapat juga *Auxiliary Stadium*, dimana kompetisi amatir berlangsung, *Hall of Fame* dimana merupakan galeri dan profil para pemain profesional yang telah menjuarai turnamen tertentu selama lebih dari 100 kali.



**Gambar 2.11** Main Stage  
Sumber : [visitseoul.net](http://visitseoul.net) (



**Gambar 2.12** Auxiliary Stadium, Hall of Fame, dan Game Box  
Sumber : [visitseoul.net](http://visitseoul.net)

Bagi wisatawan asing yang tertarik dengan *e-sports*, Kota Seoul akan menjalankan program wisata *e-sports* sebulan sekali pada akhir tahun ini. Kamu bisa pergi ke *E-Sports* Hall of Fame dan menonton kompetisi *e-sports* juga. Pemandu wisata berbahasa Inggris juga disediakan. Aplikasi dapat dilakukan melalui reservasi minimal 2 minggu sebelum tanggal acara. Jika ada lebih dari 15 peserta, akan ada undian untuk memilih peserta.





## 2.8 Kerangka Berpikir

