BAB II
PROGRAM PELATIHAN NASIONAL ATLET *E-SPORTS* INDONESIA

II.1 Bermain *Game* Sebagai Profesi

Seiring dengan berjalannya waktu, kegiatan bermain *video game* mulai mengalami pergeseran fungsi, jika dahulu bermain *video game* dilakukan hanya sekedar untuk mengisi waktu luang saja dan menghilangkan stress, namun akhir ini kegiatan bermain *video game* mulai dilakukan sebagai ajang kompetisi. Banyaknya *video game* yang dimainkan secara *multyplayer* dan membutuhkan keahlian khusus untuk memainkan *video game* tersebut serta adanya keinginan dari beberapa pemain *video game* untuk bekerja sama dan bersaing dengan pemain *video game* lainnya, dari sinilah muncul istilah *e-sports* tersebut. Jadi dengan kata lain *e-sports* adalah kegiatan bermain *video game* yang dilakukan secara kompetitif dan dimainkan oleh para *professional gamers* (Akbar, 2015).

Semenjak dilaksanakannya Turnamen Dota 2 yang diselenggarakan oleh Valve corp. pada tahun 2011 lalu, dengan nama *The International* 1 valve menawarkan hadiah yang pada saat itu dinilai sebagai hadiah turnamen *video game* paling besar pada masa itu dengan total hadiah $1.600.000 (Valve, 2014)



Gambar II.1 *Team e-sports* Na`Vi adalah Juara pertama *The International* 1 Dota 2 yang membawa pulang hadiah $1.000.000.
Sumber: http://s.navi-gaming.com/uploads/userfiles/images/read/news/dota/dd6203cd.jpeg (27 Oktober 2015)

Untuk berkarir di *video game* sebagai seorang *gamer* tentunya tidak semua *game* bisa ditekuni sebagai profesi, ada beberapa *video game* yang memang turnamennya sering di dilaksanakan baik dalam tingkat nasional mauun

internasional, berikut adalah daftar *video game* yang bisa kita jadikan profesi sebagai seorang *gamer*:

Tabel II.1 Jenis dan aliran *game e-sports*
Sumber: Pribadi (3 November 2015)

	Multy Player		Action	Adventur	Role Playing	Strategy	Wars	Sports
	Team	1 VS 1						
FPS (First Person Shooter)								
Counter Strike Global Offensive	O	O	O	X	O	X	O	X
Pint Blank	O	O	O	X	O	X	O	X
Quake	O	O	O	O	O	X	O	X
Call of Dutty	O	O	O	O	O	X	O	X
MOBA (Massivle Online Battle Arena)								
Dota (Defending of the Ancient)	O	O	X	X	O	O	O	X
Dota 2 (Defending of the Ancient 2)	O	O	X	X	O	O	O	X
LoL (League of Legened)	O	O	X	X	O	O	O	X
HoN (Heroes of the Newearth)	O	O	X	X	O	O	O	X
RTS (Real-time Strategy)								
Starcraft	O	O	X	X	X	O	O	X
Football								
Pro Evolution Soccer	X	O	O	X	X	O	X	O
FIFA	X	O	O	X	X	O	X	O
RPG (Role Playing Game)								
Dragonest	O	O	X	O	O	X	O	X
Ragnarok	O	O	X	O	O	X	O	X

II.1.1 *Gamer*

Gamer adalah masyarakat yang bermain game baik *online* maupun *offline* hanya sekedar hobi semata atau *have fun saja*, *gamer* sendiri biasanya bermain *game* semua aliran tidak terbatas, oleh karena itu tidak ada keseriusan untuk berkarir di bidang *player game* (Gilang Arjuna Rinaldy, wawancara, 24 Oktober 2014).

Gamer adalah seseorang yang gemar dan sering bermain *game* hanya untuk mengisi waktu luang atau sekedar hobi semata, baik itu *video game* dalam bentuk *PC games* (*video games* yang dimainkan di komputer atau laptop), *console games* (*video games* yang dimainkan di Playstation, xbox, nintendo, sega) *mobile games* (*game* yang dimainkan di ponsel pintar, PSP, PSVita, *gameboy*). *Gamer* biasanya bermain semua jenis *game* karena mereka hanya menginginkan kesenangan ataupun menjawab rasa penasaran untuk bermain *game* tersebut. Seorang *gamer* tidak dituntut untuk mengikuti sebuah turnamen *games*.

II.1.2 *Professional Gamer*

Menurut KBBI (2008) atlet adalah “olahragawan, terutama yang mengikuti perlombaan atau pertandingan (kekuatan, ketangkasan, dan kecepatan)”.

Sama seperti *gamer* pada umumnya, namun yang membedakan adalah Atlet cenderung serius untuk berkarir dalam dunia game baik *online* maupun *ofline*, biasanya lebih fokus untuk bermain 1 (satu) *Game* saja yang ditekuni atau mainkan, hal itu karena sama seperti atlet pada umumnya yang hanya menekuni 1 (satu) bidang olahraga. Oleh karena itu *gamers* akan dibina dan dilatih secara khusus untuk berprestasi di kancah nasional maupun internasional (Gilang Arjuna Rinaldy, wawancara, 24 Oktober 2014).

Professional Gamer adalah seorang *gamer* yang sudah memiliki jam bermain hingga ribuan jam lamanya, dan untuk lebih meyakinkan harus sudah mencatat prestasi dengan menjuarai turnamen baik dalam skala nasional maupun internasional (Hendy Jun, wawancara, 13 Oktober 2015).

Richard Permana (2015) menjelaskan bahwa "Atlet e-*sports* mampu mengatur waktu berlatih sama seperti atlit olah raga pada umumnya memiliki jam latihan minimal beberapa jam dalam satu hari, harus siap untuk turnamen, memiliki etika yang baik sebagai seorang atlet, mampu memberikan contoh yang baik untuk para *gamers* lainnya, memiliki mental yang tinggi, mempunyai kewajiban untuk membanggakan *team*, keluarga, teman dan negara".

Profesional *gamer* adalah sebutan bagi seseorang yang berkarir sebagai pemain *video game professional* yang telah mempunyai jam bermain hingga ribuan jam lamanya, dan telah berhasil mencatat prestasi dengan menjuarai turnamen baik dalam skala nasional maupun internasional. Seorang *professional gamer* dituntut untuk bisa bersaing dan menjuarai berbagai turnamen *game* yang diselenggarakan. Selain itu, *professional gamer* dituntut memiliki keahlian lebih dari *gamer* biasa.

Berikut adalah beberapa karakteristik seorang *professional gamer* menurut Hendy Jun (2015):

1. Fokus Dengan 1 *Video Game*

Karena dituntut memiliki keahlian lebih dalam memainkan *video game* maka seorang *professional gamer* harus fokus untuk bermain hanya dalam 1 *video game*

saja. Hal ini dikarenakan agar penguasaan pemain terhadap *game* itu lebih maksimal.

2. Bermain Untuk Berkarier

Sebagai seorang *profesional* dalam memainkan sebuah *video game* tentunya memiliki target yang harus dicapai yaitu menjuarai turnamen yang diselenggarakan dalam skala nasional maupun internasional. Jadi jika seorang *gamer* belum pernah menjuarai sebuah turnamen maka belum bisa disebut sebagai *professional gamer*.



Gambar II.2 Rex Regum Qeon *Team e-sports* Dota 2 Indonesia
Sumber: http://klikgame.com/wp-content/uploads/253.jpg (27 Oktober 2015)

II.1.3 *Skill Professional Gamers*

Sebagai seorang *professional gamer* dalam memainkan sebuah *video game* tentunya harus memiliki keahlian lebih, untuk mengukur keahlian seorang profesional *gamer* dapat dilihat dari gaya permainannya dalam sebuah turnamen. Berikut ini adalah beberapa hal yang dapat diperhatikan untuk mengukur keahlian seorang *professional gamer* menurut Hendy Jun (2015):

- Kecepatan tangan

  Melihat seberapa cepat seorang profesional gamer dalam mengaktifkan *combo skill* dan pergerakan karakter.

- Kecerdasan

  – Cepat mengambil keputusan dengan tepat dalam menyusun strategi permainan.
  – Mampu bekerja sama dengan tim (*multiplayer game*).

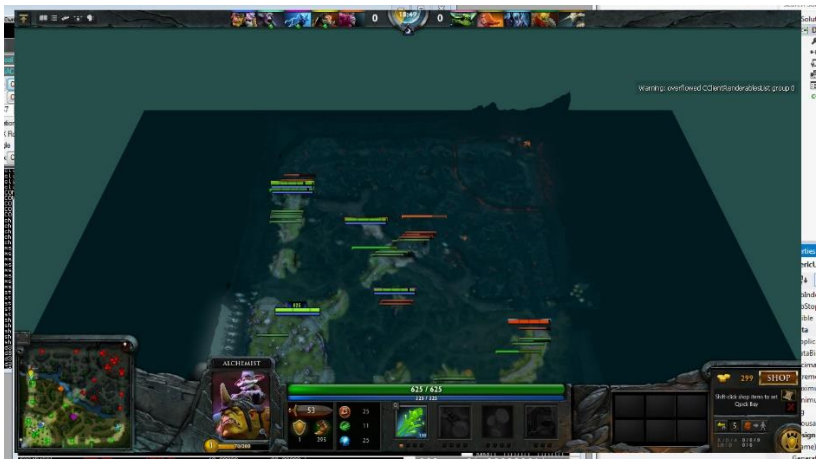
- Bisa memahami situasi dan kondisi permainan.
- Mengetahui dengan baik perannya dalam permainan.
- Mampu mengontrol seluruh area (*map*).

II.1.4 Menjadi *Professional Gamers*

Untuk menjadi seorang *perofessional gamers* tentunya ada beberapa tahapan yang harus dilakukan, berikut adalah beberapa tahapan untuk menjadi seorang profesional gamer menurut Brian Voo (2013):

a. Mengetahui Jenis *Video Game*

Untuk menjadi seorang *professional gamer* tentunya harus mengetahui jenis *game* yang akan dimainkan sebagai profesinya. Misalnya memilih *game* berjenis *MOBA* seperti Dota 2, LoL, HoN, atau HoS. Hal ini supaya penguasaan dan keterampilan bermain bisa lebih maksimal.



Gambar II.3 Tampilan *game* MOBA Dota 2
Sumber: http://i.imgur.com/eWMswqs.jpg(3 November 2015)

b. Berlatih dengan BOT (*Build Operate and Transfer*)

Setelah menentukan jenis *game* yang akan dimainkan untuk berkarier di dunia *game*, seorang *gamer* tentu harus berlatih teknik dasar untuk pemahaman karaktersitik permainan game tersebut. Salah satu latihan dasar yang paling awal adalah berlatih dengan *BOT* (karakter yang dikendalikan

otomatis oleh komputer). Hal ini bertujuan untuk mencoba semua karakter dan peran dalam permainan tersebut sampai akhirnya terfokus dalam 1 peran.

c. Bermain Bersama *Player* Lainnya

Setelah memahami teknik permainan dasar, seorang *gamers* harus mencoba bermain dengan *player* atau *gamers* lain untuk mengukur keahliannya dalam bermain *game* tersebut. Hal ini dikarenakan karakter seorang *gamer* dalam satu jenis *game* sangat beragam, mulai dari *Newbie* sampai *Pro*.

d. Menentukan Peran dan Gaya Bermain

Untuk dapat memaksimalkan pemahaman karakter dan keahlian bermain, *gamers* yang ingin menjadi seorang *professional* harus menguasai perannya dalam permainan. Adapun beberapa peran dalam permainan *team* adalah:

- *Support*: sebuah peran dalam permainan, dimana seorang *player* yang berkarakter *support* diharuskan untuk membantu *team*. Biasanya seorang *support* bertugas untuk, menjaga *carry*, membantu *ganker*, mengontrol *map*. Seorang *support* harus rela mati untuk menyelamatkan *carry* jika situasi mendesak.
- *Ganker*: *Ganker* bertugas untuk memimpin perburuan lawan selama permainan berlangsung mulai dari awal permainan sampai akhir permainan. *Ganker* biasanya bergerak dengan dibantu oleh *support*.
- *Initiator*: *Initiator* berperan dalam memimpin serangan karena *initiator* lah yang akan membuka serangan, kecerdasan seorang *initiator* seperti waktu yang tepat untuk membuka serangan sangat penting untuk mendapatkan kemenangan dalam *war*.
- *Carry*: *Carry* adalah kunci permainan, hal ini karena seorang *carry* bertugas untuk membunuh lawan sampai akhir permainan. Seorang *cary* harus mampu bertarung dengan lawan secara langsung dan harus memenangkan pertarungan tersebut. Hal ini lah kenapa seorang *carry* harus dijaga dan tidak boleh mati selama pertarungan berlangsung.

e. Menonton Permainan Profesional *Gamers*

Setelah bermain dengan *gamers* lainnya untuk mengukur tingkat keahlian *gamer* tersebut, tentunya akan banyak variasi gaya permainan yang dilakukan *gamers* lainnya. Untuk menambah wawasan dan belajar teknik baru, seorang *gamers* bisa belajar teknik permainan dengan menonton para professional *gamers* bertanding dalam sebuah turnamen.

f. Mengatur *Setting* Video Game

Untuk mendapatkan kenyamanan dalam bermain game sorang *gamer* biasanya melakukan beberapa *setting* dalam sebuah *video game* yang dimainkannya, seperti lebar sudut pandang, kostumasi *dashbor*. Kostumasi tombol *skill*. Dan kualitas gambar untuk mendapatkan performa yang maksimal.

II.1.5 *Gaming Equipment*

Sebagai seorang *professional* dalam bidangnya, tentunya seorang *gamer* yang *professional* harus difasilitasi dengan perangkat *gaming* yang layak dan mempunyai fungsi lebih. Berikut adalah beberapa contoh perangkat *gaming* yang biasanya digunakan oleh para *professional gamer*:

- *Keyboard*

Keyboard yang digunakan oleh *professional gamer* umumnya sama dengan *keyboard* biasa, namun yang membedakan adalah kualitas dari *keyboard* yang bisa tahan lebih lama, serta ada beberapa fasilitas lebih yang dapat di gunakan untuk memaksimalkan *skill* seorang profesional *gamer*. Berikut adalah beberapa jenis *keyboard* yang biasanya digunakan oleh profesional *gamer*:

– *Mechanical keyboard*

Keyboard ini biasanya menjadi pilihan profesional *gamer* dikarenakan mempunyai kualitas bagus dan daya tahan yang lama. Yang membedakan *mechanical keyboard* degan *keyboard* biasa adalah dari *switch*-nya, jika

keyboard biasa menggunakan karet untuk *switch*-nya, maka *mechanical keyboard* menggunakan pegas untuk *switch*-nya.



Gambar II.4 *Switch* yang digunakan pada *mechanical keyboard*
Sumber: Pribadi (27 Oktober 2015)



Gambar II.5 *Keyboard* yang menggunakan karet
Sumber: http://www.technologyuk.net/computing/computer_systems/images/keyboard_06.jpg (3 November 2015)

– *Gaming keyboard*

Gaming keyboard biasanya memiliki fungsi lebih seperti *macro* (penggabungan beberapa tombol menjadi 1 tombol, atu dengan kata lain tombolnya bisa diprogram ke berbagai fungsi), *keyboard* ini biasanya digunakan oleh profesional *gamer* yang bermain dalam *game RTS* yang memang game tersebut mempunyai *control* tombol yang cenderung lebih banyak dan membutuhkan kecepatan untuk menekan tombol tersebut.



Gambar II.6 *Gaming keyboards* yang memiliki tombol macro (kotak merah)
Sumber: http://www.corsair.com/~/media/Corsair/Product%20Photos/keyboards/k95/cg-k95-rgb/large/CGK95RGB_01_A.png (27 Oktober 2015)



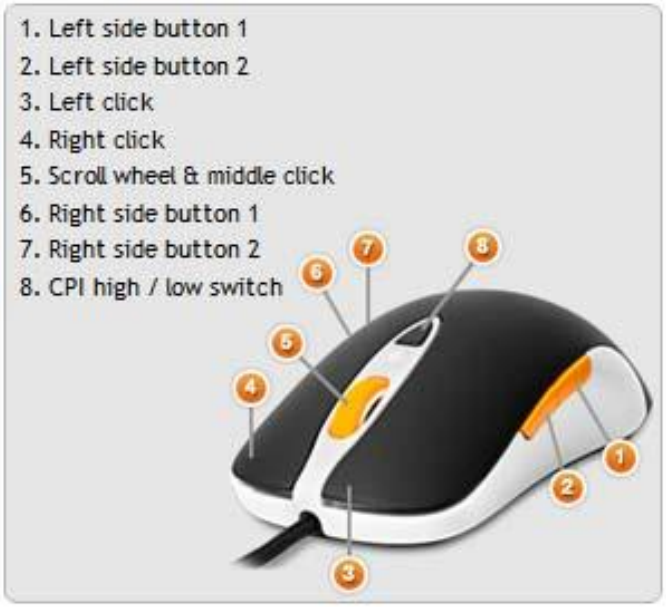
Gambar II.7 Contoh tampilan *software* untuk mengatur *macro* pada *keyboard gaming*
Sumber: httpi.imgur.com/YAn7398.png (27 Oktober 2015)

- *Mouse*

Mouse adalah perangkat paling penting dalam sebuah *game* yang dimainkan pada *system* komputer, hampir seluruh pengendalian *skill*, karakter serta sudut pandang area dilakukan dengan perangkat ini. Berikut adalah jenis *mouse* yang sering digunakan oleh profesional *gamer*:

– *Gaming Mouse*

Gaming mouse adalah *mouse* yang diperuntukan fungsinya untuk bermain *game* dan memiliki daya tahan lama, *gaming mouse* biasanya memiliki fungsi tombol *macro* sama seperti *keyboard* dimana tombol tersebut bisa di program oleh *user*, *gaming mouse* juga memiliki fungsi penurunan dan peningkatan kecepatan sensor (*Dot Per Inch Adjustment*).

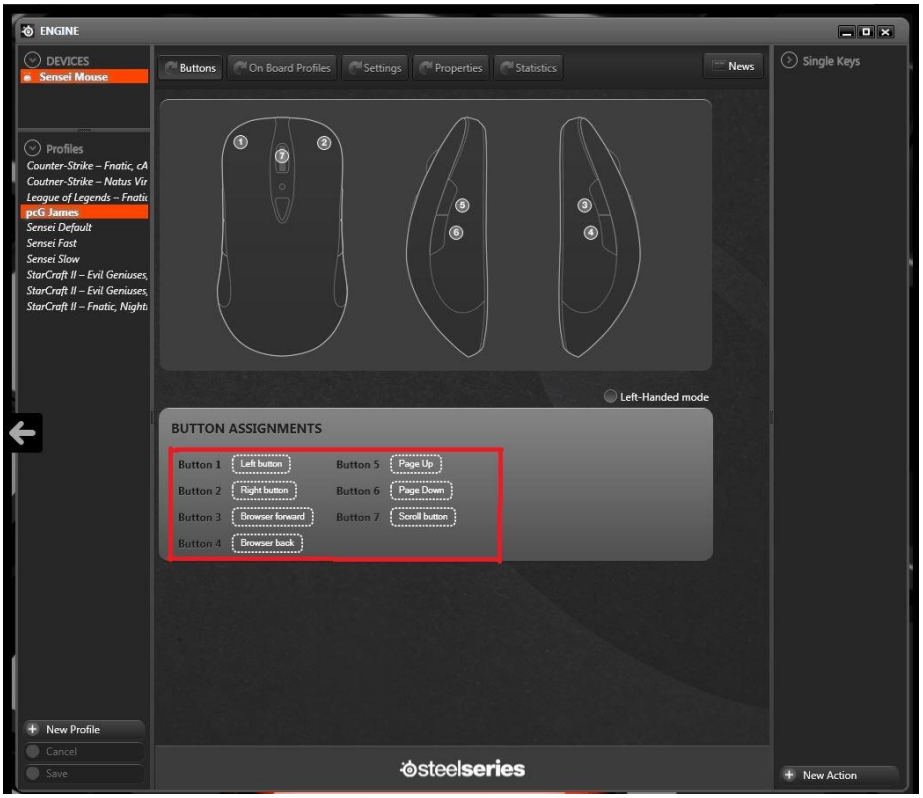


Gambar II.8 *Gaming Mouse* yang bisa di program sesuai kebutuhan
Sumber: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/G/01/electronics/detail-page/sc_b005m2kqua-01buttons.jpg (27 Oktober 2015)



Gambar II.9 Bagian bawah *gaming mouse*
Sumber:
http://i1087.photobucket.com/albums/j464/kebeletBAB/My%20Gaming%20Gear/DSC01083.jpg
(3 November 2015)

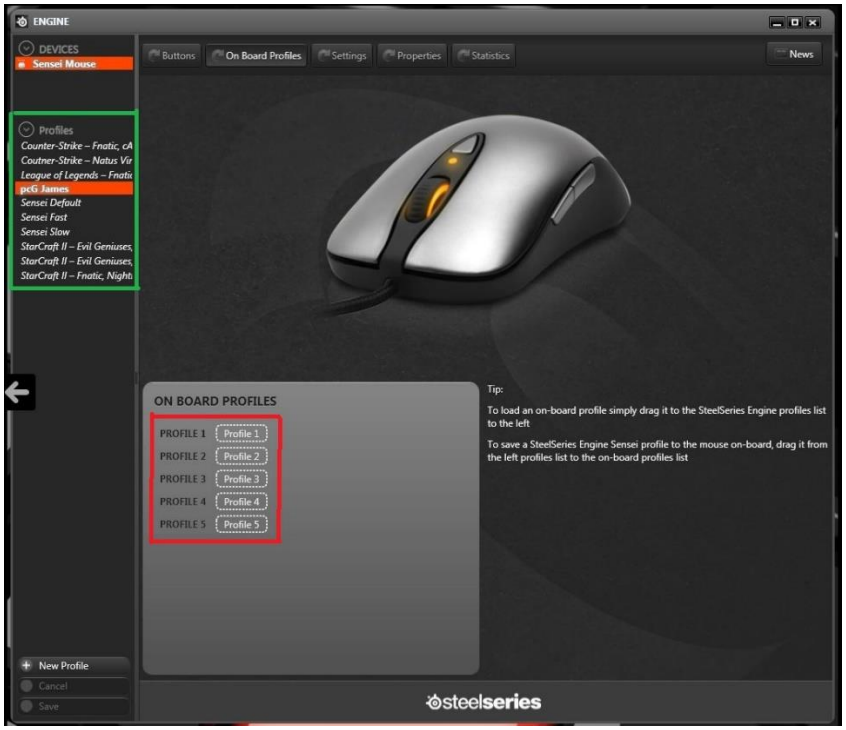
1. *Mousefeet* berbahan *stainless steel* untuk mencegah pengikisan karena pemakaian
2. Sensor *mouse* laser untuk meningkatkan akurasi *mouse*
3. *LCD* untuk mengatur perpindahan *profile* yang dapat langsung dilakukan tanpa membuka perangkat lunak.



Gambar II.10 Contoh seting tombol yang akan dijadikan *macro*
Sumber: http://www.pcgameware.co.uk/images/SteelSeries-Sensei-Software-Tab1-Buttons-150x130.png (3 November 2015)

Kotak Hijau : Profil pengaturan yang sudah disimpan pada perangkat lunak.

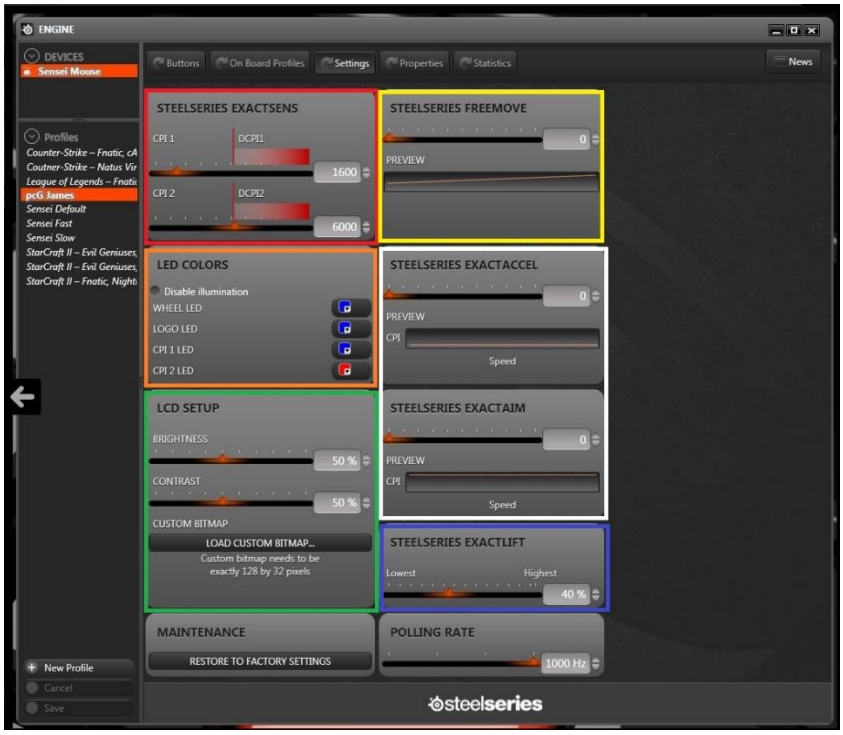
Kotak Merah : Daftar tombol pada *mouse* yang dapat diatur sesuai kebutuhan.



Gambar II.11 Contoh penyimpanan profil yang dapat dipindahkan dari perangkat lunak kedalam *memmory mouse*
Sumber: http://www.pcgameware.co.uk/images/SteelSeries-Sensei-Software-Tab2-Profiles-150x130.png (3 November 2015)

Kotak hijau : Profil pengaturan yang sudah disimpan pada perangkat lunak.

Kotak merah : Daftar profil yang dapat disimpan pada *mouse*,dan dapat langsung dipindahkan oleh *mouse* tanpa membuka perangkat lunak.



Gambar II.12 Contoh pengaturam penyesuaian kecepatan sensor *mouse*
Sumber: http://www.pcgameware.co.uk/images/SteelSeries-Sensei-Software-Tab3-Settings-150x130.png (3 November 2015)

Kotak Merah : Pengaturan kecepatan sensor yang dapat di pindahkan secara langsung oleh *mouse* dari sensor 1 ke sensor 2 dengan menekan tombol nomer 8 (lihat gambar II.8).

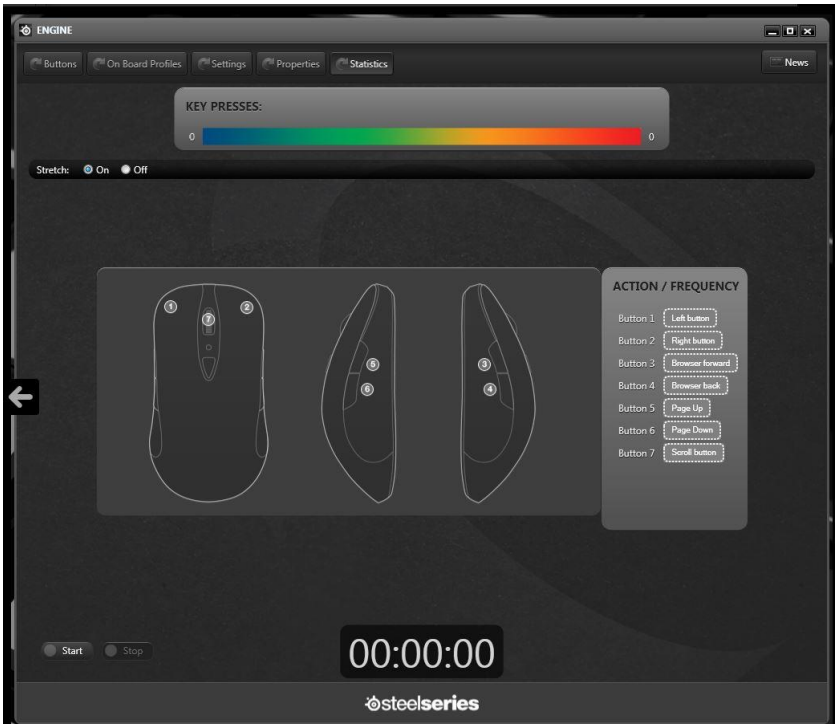
Kotak Orange : Pengaturan warna lampu pada *mouse* yang dapat disesuaikan.

Kotak Hijau : Pengaturan *LCD* dibawah *mouse* yang dapat menampilkan gambar*bitmap* sesuai keinginan (lihat gambar II.9).

Kotak Kuning : Pengaturan sensor untuk menstabilkan gerakan *mouse*.

Kotak Putih : Pengaturan kecepatan sensor ketika *mouse* berhenti bergerak dan ketika *mouse* memulai pergerakan.

Kotak Ungu : Pengaturan tinggi sensor *mouse* yang dapat disesuaikan ketinggianya, pergerakan *mouse* ketika muse diangkat.



Gambar II.13 merekam penggunaan *mouse*
Sumber: http://www.pcgameware.co.uk/images/SteelSeries-Sensei-Software-Tab5-Stastics-150x130.png (3 November 2015)

- *Mousepad*

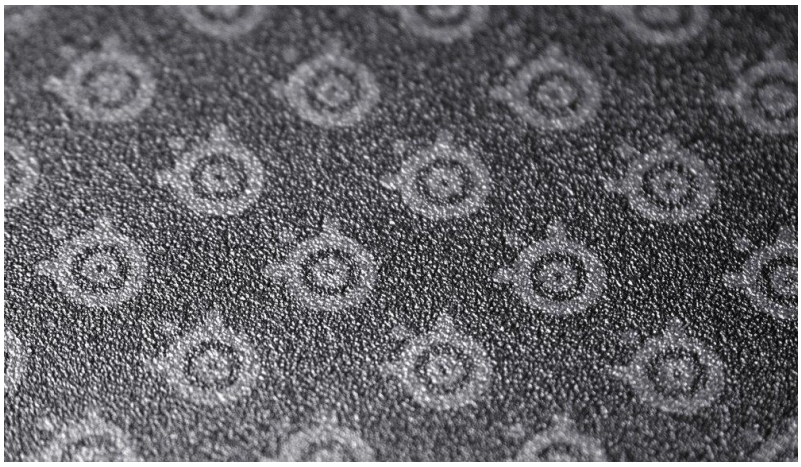
Mousepad adalah sebuah perangkat yang memiliki permukaan datar untuk menunjang kinerja *mouse* itu sendiri, dalam dunia *gaming*, *mousepad* mempunyai 2 jenis permukaan yang bisa dipilih sesuai kebutuhan seorang profesional *gamer* itu sendiri. Berikut adalah beberapa jenis *mousepad* yang sering digunakan oleh profesional *gamer*:

– *Hard Surface* (permukaan kasar)

Biasanya *mousepad* ini digunakan oleh profesional *gamer* yang membutuhkan tingkat akurasi yang tinggi karena memiliki permukaan kasar untuk menghindari slip.



Gambar II.14 *Mouspade hard surface*
Sumber: https://steelseries.com/gaming-mousepads/9hd (27 Oktober 2015)



Gambar II.15 Permukaan *mousepad* kasar
Sumber: http://www.csgofeed.com/wp-content/uploads/2015/06/SteelSeries-9HD-Large-Professional-Gaming-Mouse-Pad-Black-0-1.jpg (3 November 2015)

- *Soft Surface* (permukaan halus)

  Biasanya digunakan oleh profesional *gamer* yang membutuhkan kecepatan pergerakan kursor karena permukaannya yang halus dan licin.



Gambar II.16 *Mousepad soft surface*
Sumber: https://steelseries.com/gaming-mousepads/qck-plus (27 Oktober 2015)



Gambar II.17 *Mousepad soft surface*
Sumber: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/G/01/electronics/detail-page/sc_b001o867xg-02closeup_lg.jpg (3 November 2015)

II.1.6 Mental Seorang *Professional Gamer*

Hendy Jun (2015) berpendapat bahwa "seorang profesional *gamer* harus tahan terhadap tekanan yang diberikan lawan baik secara langsung maupun tidak langsung".

Sebagai seorang profesional *gamer* yang tentunya akan bersaing dengan profesional *gamer* lainnya dalam sebuah turnamen, kekuatan mental sangatlah penting untuk menjaga kondisi dan konsentrasi, seorang profesional *gamer* harus mampu keluar dari tekanan yang diberikan lawan maupun penonton. Serta bisa menjaga konsentrasi permainan tanpa melakukan kesalahan yang bisa berakibat fatal bahkan menimbulkan kekalahan.

II.2 Indonesia *e-Sports Association* (IeSPA)

Di Indonesia sendiri e-*sports* mulai diperhatikan, terbukti dengan adanya organisasi khusus yang menangani perkembangan *e-sports* di Indonesia bernama Indonesia *e-sports Association* atau disingkat IeSPA. Berniat untuk memajukan e-*sports* di Indonesia IeSPA sudah mendapatkan dukungan dari pemerintah, IeSPA memajukan e-*sports* denghan cara mendukung kegiatan kompetisi *video game*, baik dengan cara membantu mensosialisasikan ataupun dengan bantuan finansial (Akbar, 2015).

Gambar II.18 Logo IeSPA
Sumber: http://www.iespa.or.id/images/logo.png (27 Oktober 2015)



Gambar II.19 *Team* NXL> juarai turnamen CSGO di Bangalore, India
Sumber: http://vgi.co.id/public/repo/uploads/images/3%285%29.jpg (27 Oktober 2015)

IeSPA (Indonesia *e-Sports* Association) atau asosiasi *e-sports* Indonesia berdiri pada akhir tahun 2011, berawal dari ide dan gagasan beberapa *e-sporter* Indonesia yang melihat perkembangan dunia *e-sport* internasional yang begitu pesat, maka terbentuklah IeSPA. (Gilang Arjuna Rinaldy, wawancara, 24 Oktober 2014).

IeSPA sendiri dibentuk untuk menangkis isu – isu negatif tentang kegiatan bermain *game* yang ada di kalangan masyarakat umum, karena setelah dibentuknya IeSPA *e-sports* akhirnya resmi diakui sebagai cabang olah raga di indonesia. IeSPA berperan untuk membina dan memajukan warga digital Indonesia, lebih tepatnya sebagai wadah para atlit digital yang ingin berprestasi di bidangnya baik itu dalam skala nasional maupun internasional. Oleh karena itu, seluruh *gamer* yang serius dan ingin menjadi atlit sepenuhnya akan dibina dan dijembatani oleh IeSPA untuk berprestasi dalam bidangnya. (Gilang Arjuna Rinaldy, wawancara, 24 Oktober 2014).

II.2.1 Visi Dan Misi IeSPA

- Visi IeSPA

Terwujudnya Indonesia sebagai negara yang berprestasi dan disegani di bidang *e-Sports*.

- Misi IeSPA
  - Mendorong terciptanya semangat berkompetisi yang sehat bagi warga negara Indonesia melalui bidang *e-Sports*.
  - Menciptakan hubungan yang kuat dan saling menguntungkan antar pemangku kepentingan di bidang *e-Sports*.
  - Mendorong bertumbuhnya komunitas dan industri e-Sports di Indonesia.
  - Aktif berpartisipasi dalam pengembangan *e-Sports* di dunia

II.2.2 Susunan Keanggotaan IeSPA

Ketua Dewan Kehormatan : Letjen(purn).H.Agum Gumelar
Pembina : Dr. Iskandar Z.A
Pengawas : Helpi Sikumbang
Penasehat : Budiman Sudjatmiko, Dr.ir.Arif Budimanta.M.Sc
Ketua Umum : Eddy Lim
Wakil Ketua Umum I : Dedi Irvan
Wakil Ketua Umum II : R.M Angky Trijaka
Sekretaris Jenderal : Prana Adisapoetra
Wakil Sekretaris Jenderal I : Andrew Tobias
Wakil Sekretaris Jenderal II : Arief Widhiyasa
Bendahara Umum : Erwin Ignatius
Divisi Event Nasional dan Internasional : Steven Tjia
Divisi Humas dan Publikasi : Suryadi Kintani, Sofian Rustiawan, Senpri Widjaja
Divisi Pengembangan komunitas PC Games : Richard Permana
Divisi Pengembangan komunitas Console Games : Christian Lyman, Achmad Fadh
Divisi Pengembangan komunitas e-sport Wanita : Fram Shaw, Monica

II.2.3 *e-Sports* Sebagai Cabang Olahraga di Indonesia

Dikutip dari ligagame.com Sejak tahun 2014 bulan Juni tanggal 14 ieSPA resmi sebagai anggota dari Forum Rekreasi Olahraga Indonesia (FORMI) yang bertempat di gedung serbaguna Senayan yang dihadiri oleh perwakilan lembaga olahraga Indonesia seperti, Kemenpora, FORMI Pusat, FORMI DKI Jakarta, KONI Pusat, Dinas Pemuda dan Olahraga DKI Jakarta (Dispora) dan KOI. (diakses pada 30 November 2015)

Didalam website IeSPA dijelaskan "IeSPA paling tepat berada dibawah FORMI dikarenakan bidang e-Sports merupakan salah satu kegiatan rekreasi bagi masyarakat. IeSPA kedepannya akan menjadi wadah resmi satu-satunya bagi komunitas di bidang e-sports, yang diakui dan dilindungi oleh pemerintah untuk memajukan industri e-sports di Indonesia melalui penyelenggaraan event pertandingan, workshop, seminar,dll". (diakses pada 30 November 2015)

II.2.4 IeSPA Dimata *Gamers* Indonesia

Hendy Jun (2015) berpendapat bahwa "IeSPA adalah organisasi yang perlu dicari tahu keberadaan dan program kerjanya, sebegai organisasi pemerintah tentunya IeSPA harus lebih memperkenalkan diri kepada masyarakat Indonesia agar masyarakat Indonesia khususnya para *gamers* tidak kebingungan mencari informasi mengenai program kerja pemerintah yang mungkin bisa bermanfaat bagi *gamers*, sebagai contoh program pelatnas Dota 2 yang sangat kurang informasinya".

Kevin (2015) berpendapat bahwa "sebagai seorang *gamers* tidak merasakan keberadaan IeSPA, karena kurangnya informasi mengenai even dan turnamen yang diselenggarakan oleh IeSPA, bahkan tidak mengetahui adanya pogram pelatnas Dota 2".

Sebagai asosiasi *e-sports* di indonesia tentunya IeSPA mempunyai tugas untuk membina dan memajukan *e-sports* di Indonesia, salah satunya adalah membina dan menyalurkan para porfesional *gamers* atau atlet *e-sports* Indonesa untuk

berkarir di tingkat internasional. namun karena IeSPA adalah sebuah organisasi pemerintah yang baru berdiri sejak 2011 ini masih belum bisa menjalankan beberapa program kerjanya sesuai rencana yang diharapkan.

II.3 Pengertian Sosialisasi

Dalam KBBI (2008) Sosialisasi adalah "upaya memasyarakatkan sesuatu sehingga men-jadi dikenal, dipahami, dihayati oleh masyarakat; pemasyarakatan;"

II.4 *Pengertian Website*

Website adalah kumpulan beberapa halaman situs yang terangkum dalam sebuah *domain*, tepatnya didalam WWW (*World Wide Web*), sebuah *website* biasanya dibangun dengan menggunakan bahasa HTML (*Hyper Text Markup Language*), *website* dapat diakses melalui HTTP, HTTP adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server *website* untuk ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui *web browser*. (Sora, 2014)

Website atau yang sering disebut *web* ataupun situs internet merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar gerak, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan *link-link*. (Purwanto, 2010)

Dengan kata lain *website* bisa diartikan sebagai sebuah media informasi yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun melalui fasilitas internet dengan menggunakan komputer, laptop maupun *smartphone*.

II.4.1 Jenis-jenis *Website*

Website merupakan suatu media yang berada di jaringan Internet yang berisi informasi yang dibutuhkan oleh pengguna internet. Di internet, orang bisa memposting apa saja. Namun sebetulnya sudah ada pengklasifikasian khusus mengenai fungsi dan informasi yang terkandung di dalam *website* tersebut. Dilihat

dari segi kontennya, website terbagi menjadi 2 jenis yaitu satatis dan dinamis. (Ulva, 2013)

- ***Website* statis**

  Website statis tidak dapat diubah langsung oleh pengguna mnggunakan *browser,* interaksi yang terjadi antara pengguna dengan server hanyalah pemrosesan *link* saja, *website* statis tidak memiliki *database* pada setiap halamannya, data dan informasi pada *website* statis dapat diubah dengan mengubah *syntax* dari *website* tersebut. Dokumen *website* yang dikirim kepada *client* akan sama isinya dengan apa yang ada di *web* server. (Ferdianto, 2013)

- ***Website* Dinamis**

  Website dinamis adalah *website* yang isinya dapat diubah oleh pengguna melalui *browser* secara langsung, interaksi dan permintaan pengguna dapat diproses oleh server yang nantinya akan ditampilkan dalam halaman *website*. *Website* Dinamis memiliki *database* pada setiap halamannya. (Ferdianto, 2013)

II.5 Pelatihan Nasional Atlet e-sports Indonesia

Sebagai lembaga yang bertujuan untuk memajukan dunia *e-sports* di Indonesia, IeSPA tentunya mempunyai program kerja yang dibentuk untuk tercapainya tujuan tersebut, melalui program pelatihan nasional atlet *e-sports* Indonesia yang dimulai sejak Januari 2015 ini diharapkan mampu melahirkan atlet *e-sports* Indonesia berbakat yang mampu bersaing di tingkat Internasional.

II.5.1 Kategori

Kategori *game* yang masuk dalam program pelatihan nasional atlet *e-sports* Indonesia ini baru ada dua jenis *games* saja, diantaranya adalah sebagai berikut:

- Dota 2

  Melihat perkembangan *game Dota 2* baik dari sekala nasional maupun internasional yang semakin maju dan berkembang terlihat dari semakin banyaknya turnamen *Dota 2* yang diselenggarakan dan antusiasme pemain yang mengikuti turnamen tersebut. Hal ini mendorong IeSPA untuk mencari pemain *Dota 2* Indonesia yang berbakat dan nantinya akan dibina untuk diikut sertakan dalam turnamen bersekala internasional. Berikut adalah dafta beberapa turnamen internasional *Dota 2* selama tahun 2014-2015:

Tabel II.2 Daftar Turnamen Internasional *Dota 2* Selama 2014-2015
Sumber data: http://www.esportsearnings.com/tournaments (4 November 2015)

Tahun	Turnamen	Lokasi	Total Hadiah
2011	**The International 2011**	**USA**	**$1,600,000.00**
2012	**The International 2012**	**USA**	**$1,600,000.00**
2013	**The International 2013**	**USA**	**$2,874,407.00**
2014	Star Ladder StarSeries Dota 2 Season X	Ukraina	$235,604.00
2014	ESL One Frankfurt	Jerman	$210,900.00
2014	XMG Captains Draft 2.0	Online	$275,998.00
2014	ASUS ROG DreamLeague Season 1	Swedia	$259,996.00
2014	WPC League 2014	Cina	$245,549.70
2014	The Summit 2 by G2A.com	USA	$313,589.00
2014	i-League Season 1	Cina	$308,200.00
2014	**The International 2014**	**USA**	**$10,931,103.00**
2015	Nanyang Dota 2 Championships	Singapura	$221,106.00
2015	The Summit 3	USA	$271,685.00
2015	Dota Pit League Season 3	Online	$265,378.00
2015	MarsTV Dota 2 League 2015 Spring	Cina	$254,110.50
2015	i-league Season 3 (Dota 2)	Cina	$420,251.37
2015	ESL One Frankfurt 2015	Jerman	$296,202.00
2015	ESL One New York 2015	USA	$286,589.00
2015	MLG World Finals 2015 (Dota 2)	USA	$284,953.00
2015	**The International 2015**	**USA**	**$18,429,613.00**



Gambar II.20 Indonesia juarai turnamen Dota 2 se-Asia Pasifik
Sumber:
http://www.indogamers.com/system/upload/media/pictures/55e3cf65e163f1440993125jujua1.jpg (17 November 2015)

- FIFA 15
  Sebuah *video game* sepak bola terpopuler menjadi salah satu *video game* yang paling banyak dimainkan oleh para *gamers* di seluruh dunia, sama halnya seperti *Dota 2* turnamen FIFA 15 di sekala internasional menjadi tujuan IeSPA untuk mencari pemain FIFA 15 Indonesia berpotensi yang nantinya akan dibina untuk diikutsertakan dalam turnamen bersekala internasional.

II.5.2 Even *e-Sports*

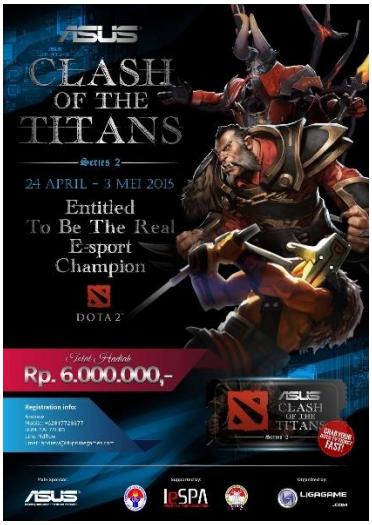
Untuk menyeleksi *gamers* di seluruh Indonesia tentunya harus ada suatu kegiatan yang bisa mengumpulkan para *gamers* tersebut, melaui sebuah even yang diselenggarakan oleh IeSPA yang dapat mengundang para *gamers* di seluruh Indonesia untuk ikut serta dalam even tersebut.



Gambar II.21 Even *go pro academy* untuk *game MOBA* DOTA 2
Sumber: http://vgi.co.id/public/repo/uploads/images/GOPRO.jpg (17 November 2015)

- Turnamen *Game*

  Melalui sebuah turnamen *game* yang diselenggarakan oleh IeSPA yang bertujuan untuk mencari potensi unggul dengan melihat keahlian para *gamers* yang mengikuti turnamen, *gamers* yang dinilai mempunyai potensi lebih akan dipilih untuk diikutsertakan dalam program pelatihan nasional atlet *e-sports* Indonesia.



Gambar II.22 Turnamen Dota 2 Indonesia yang diselenggarakan IeSPA
Sumber:
http://s5.postimg.org/xdlizoqev/ASUS_Clash_of_the_Titans_Series_2_TV_Promosi_REV.jpg (17 November 2015)

II.5.3 Metode Pelatihan Nasional Atlet *e-sports* Indonesia

Melalui pelatihan nasional atlet *e-sports* Indonesia peserta nantinya akan dibina dan dilatih, beberapa metode pelatihan yang diberikan adalah sebagai berikut:

- Peserta program pelatihan nasional atlet *e-sports* Indonesia berjumlah 15 orang (*gamers*) dalam setiap kategori *game*.
- Para peserta program pelatihan atlet *e-sports* Indonesia ini nantinya akan dibina selama 1 bulan sebelum turnamen besar dimulai dengan fasilitas sebagai berikut:
  - *Baseman*
  - Unit Komputer untuk *PC Gamning*
  - Playstation atau xbox untuk *Console Gaming*
  - Dan uang saku
- Adapun materi yang diberikan kepada peserta pelatihan nasional atlet *e-sports* Indonesia adalah sebagai berikut:
  - Aspek keahlian individu (*skill*)
  - Aspek pemahaman strategi permainan
  - Aspek kekompakan *team* (untuk permainan *team*)
  - Aspek pembangunan mental dan karaker juara
  - Aspek kebugaran fisik

II.6 Ringkasan dan Solusi

Jika dilihat dari latar belakang masalah yang ada, antusiasme kegiatan *e-sports* di Indonesia bisa dikatakan tinggi hal ini dibuktikan dengan diselenggarakannya beberapa even dan turnamen yang memperebutkan hadiah berupa uang tunai dengan nominal yang cukup tinggi. Dengan antusiasme yang cukup tinggi ini sudah seharusnya mampu untuk bersaing dalam kegiatan e-sports di tingkat internasional, namun kendala yang dihadapi baik dari para *gamers* dan pemerintah (IeSPA) dimana banyak *gamers* yang berpotensi dalam menjuarai beberapa turnamen lokal namun belum mampu untuk melangkah ke tingkat internasional karena kurangnya sosialisasi program kerja pelatihan nasional atlet *e-sports* Indonesia yang dilaksanakan oleh pemerintah (IeSPA).

Maka dari itu, solusi untuk mesosialisasikan program pelatihan nasional atlet *e-sports* Indonesia adalah dengan menentukan media yang dapat menginformasikan turnamen dan program Pelatihan Nasional Atlet e-Sports Indonesia yang bertujuan untuk mencari atlet berbakat yang nantinya akan diseleksi dan dibina untuk diikutsertakan dalam turnamen internasional sebagai wakil Indonesia.