

## **POLA KOMUNIKASI E-SPORTS DALAM PEMBINAAN ATLET**

**IFAH ATUR<sup>1</sup>**

**HENRY IRMANSYAH<sup>2</sup>**

**Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Profesi Indonesia**

[ifah.arthur@gmail.com](mailto:ifah.arthur@gmail.com)<sup>1</sup>, [irmansyah110@gmail.com](mailto:irmansyah110@gmail.com)<sup>2</sup>

### **ABSTRAK**

Pada saat Indonesia menjadi tuan rumah dalam perhelatan Asean Games 2018. Ada satu penambahan satu cabang baru yaitu e-Sports. e-Sports akan dipertandingkan pertama kalinya di Asian Games 2018, namun sebagai ajang eksibisi. Rencananya e-sport akan menjadi cabang olahraga resmi yang dipertandingkan pada Asian Games 2022 di Tiongkok. Para atlet E-Sports Indonesia yang bernaung di IeSPA (Indonesia e-Sports Association) atau Asosiasi e-Sports Indonesia juga turut mempersiapkan diri. Berbeda dengan olahraga konvensional dimana latihan dilakukan harus dengan tatap muka, tentuunya dalam olahraga e-sports didapati perbedaan. Hal tersebut tentu saja mengubah pola komunikasi dalam tubuh IeSPA dalam melakukan pembinaan terhadap atlet-atletnya. Dalam penelitian ini dibahas lebih lanjut pola komunikasi apa yang digunakan IeSPA dalam melakukan komunikasi dengan para atletnya. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Adapun yang menjadi narasumber adalah Eddy Lim, Ketua Umum Indonesia e-Sports Association (IeSPA) dan Hendry K Handisurya, Atlet Professional Heartstone Player Team nxl>. Dari penelitian ini didapat bahwa pola komunikasi yang dilakukan IeSPA dalam pembinaan atletnya adalah pola komunikasi Pola Komunikasi Sekunder, Pola Komunikasi Linier, dan Pola Komunikasi Sirkular.

*Kata Kunci : E-Sports, pola komunikasi, IeSPA, Asian Games, atlet.*

### **PENDAHULUAN**

Asian Games adalah perhelatan olahraga terbesar se-Asia yang digelar setiap 4 tahun sekali, tentunya dengan berbagai cabang olahraga, yang cukup mengejutkan adalah penambahan satu cabang baru yaitu e-Sports. e-Sports akan dipertandingkan pertama kalinya di Asian Games 2018, namun sebagai ajang eksibisi. Riset yang dilakukan Newzoo pada tahun 2017 memperlihatkan bahwa Vietnam (2,8 juta

pengguna) dan Indonesia (2 juta pengguna) adalah dua negara ASEAN yang memiliki pertumbuhan partisipan e-Sports tertinggi di dunia, Indonesia memiliki 43,7 juta pemain e-Sports.

Indonesia selaku tuan rumah Asian Games 2018, turut mengirimkan tim untuk berkompetisi di enam jenis games yang dilombakan di Cabor (Cabang Olahraga) e-Sports, diantaranya adalah game Arena of Valor, Clash Royale, League of Legends,

StarCraft II, Hearthstone, dan Pro Evolution Soccer. Terus berkembangnya e-Sports menjadikan panitia Asian Games 2018 memasukan e-Sports sebagai bagian dari eksebisi.

Selanjutnya, E-Sports pada Asian Games 2022 akan resmi dipertandingkan sebagai salah satu cabang olahraga. Kompetisi eksebisi tersebut bisa digunakan sejauh mana kualitas para atlet e-Sports Indonesia. Kompetisi ini bisa juga dijadikan perbandingan antara atlet Indonesia dengan atlet dari negara-negara unggulan e-Sports seperti Korea Selatan dan China. Untuk menghimpun para pemain dan atlet e-Sports di Indonesia, dibentuklah organisasi IeSPA (Indonesia e-Sports Association) yang saat ini masih berada dibawah naungan organisasi FORMI (Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia).

IeSPA sebagai Asosiasi resmi e-Sports di Indonesia berperan untuk menjadi jembatan antara komunitas e-Sports di Indonesia dengan pemerintah. Selain itu, IeSPA juga memberikan pemahaman yang benar melalui pola komunikasi e-Sports dalam komunitas e-Sports yang ada di Indonesia dan untuk meregulasi komunitas e-Sports di Indonesia.

IeSPA (Indonesia e-Sports Association) atau Asosiasi e-Sports Indonesia dimulai dari sebuah ide dan gagasan terinspirasi dari perkembangan industri e-Sports di dunia yang berkembang dengan pesat sejak tahun 2000-an. Kegiatan gaming yang awalnya hanya sekedar hobi berkembang menjadi sebuah industri yang menjanjikan bagi seluruh stakeholders

didalamnya. IeSPA juga membantu untuk mendaftarkan dan mempersiapkan para atlet e-Sports yang sebelumnya sudah disaring ke Komite Olimpiade Indonesia.

Sebagai cabang olahraga baru, e-Sports akan dipertandingkan secara online. Untuk itu dalam hal pembinaan atletnya akan berbeda dengan pembinaan atlet pada cabang olahraga lainnya. Misalnya pada cabang olahraga renang dimana dalam membentuk dan membina atlet, dalam sesi latihan atlet bisa datang langsung ke lokasi dan pembinaan dilakukan secara tatap muka (face to face) oleh pelatih. Sementara untuk atlet e-Sports, pembinaan atlet bisa dilakukan secara online dan memiliki pola komunikasi tertentu.

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Meleong, mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu penelitian ilmiah, yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam konteks social alamiah dengan mengedepankan proses interaksi, komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang diteliti (Herdiansyah, 2010:9). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif (Saryono, 2010:1).

Ada tiga tahapan untuk teknik pengumpulan data penelitian kualitatif. (Emzir 2014:49)

#### Observasi (Pengamatan)

Alasan dibutuhkannya pengamatan atau observasi pada penelitian kualitatif adalah karena teknik pengamatan ini didasarkan pada pengalaman secara langsung. Peneliti juga dapat langsung mengamati bagaimana situasi yang terjadi di sekitar objek penelitian. Tentunya karena peneliti melihat dan mengamati sendiri sehingga akan langsung mencatat, hal-hal apa saja yang terjadi di sekitar objek penelitian. Keraguan yang terjadi oleh peneliti tentu bisa langsung mengecek kebenaran data yang ada. Sehingga dengan observasi, peneliti dapat memahami situasi rumit yang terjadi.

#### Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu (Mulyana 2013: 163). Sehingga diharapkan dengan dilakukannya wawancara mendalam, peneliti akan mendapatkan hasil penelitian yang maksimal.

Berdasarkan bentuk pertanyaannya, wawancara dibagi menjadi tiga yaitu tertutup, dimana pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan yang menuntut jawaban tertentu. Pertanyaan terbuka, yang jawabannya tidak dibatasi sehingga peneliti bisa mendapat lebih banyak informasi. Dan ketiga pertanyaan tertutup terbuka, yang merupakan gabungan dari keduanya.

Adapun yang menjadi narasumber dari penelitian ini adalah Eddy Lim, Ketua Umum Indonesia e-Sports Association (IeSPA) dan Hendry K Handisurya, Atlet Professional Heartstone Player Team nxl>.

#### Studi Kepustakaan

Selain observasi dan wawancara, studi kepustakaan dapat mendukung dan juga melengkapi penelitian. Yaitu dengan cara mengumpulkan bahan dari buku dan juga referensi yang berkaitan dengan masalah.

Adapun metode yang digunakan adalah studi kasus. Studi Kasus lazimnya dihubungkan dengan penyelidikan intensif terhadap sebuah lokasi, organisasi, atau kampanye. Tujuan studi kasus adalah meningkatkan pengetahuan mengenai peristiwa-peristiwa komunikasi kontemporer yang nyata.

Penelitian studi kasus memungkinkan mengumpulkan informasi yang detail dan “kaya”. Mencakup dimensi-dimensi sebuah kasus tertentu atau beberapa kasus kecil, dalam rentang yang luas, studi kasus yang baik, oleh karena itu, menyoroti berbagai faktor yang mengatur komunikasi dalam situasi tertentu, melukiskan keunikannya, sekaligus - namun tak selalu - mencoba menawarkan pemahaman-pemahaman mendalam yang mempunyai relevansi lebih luas. Menurut Holloway Immy dan Daymon Christine (2008:161-162)

#### **Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Menurut Moleong (2014:247) menyatakan bahwa proses analisis data

diawali dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto dan lain-lain.

Peneliti akan memilih analisis data kualitatif model Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman (1984) ada tiga kegiatan dalam analisis data kualitatif, yaitu:

1. Reduksi data, melihat pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi dan pentranformasian data mentah yang terjadi di lapangan.
2. Model data (Data display), merupakan kumpulan informasi yang tersusun yang membolehkan pendeskripsian kesimpulan dan pengambilan tindakan.
3. Penarikan/Verifikasi kesimpulan, dalam tahap ini mulai memutuskan apakah ada sesuatu, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi yang mungkin, alur kausal dan proposisi-proposisi. Peneliti harus dapat menyimpulkan kesimpulan yang harus didapat, memelihara kejujuran dan kecurigaan, sehingga saat penelitian dimulai, samar dan meningkat menjadi eksplisit dan mendasar (dalam Emzir 2014: 129-133)

### **Teknik Keabsahan Data**

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang

memanfaatkan sesuatu yang lain. Maka dapat disimpulkan bahwa triangulasi, dilakukan dengan melakukan perbandingan dengan data lain. Untuk dapat melakukan triangulasi, maka peneliti dapat melakukan dengan: mengajukan berbagai macam variasi pertanyaan, mengeceknya dengan berbagai sumber data, dan memanfaatkan berbagai metode agar pengecekan kepercayaan data dapat dilakukan. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **E-Sports dan IeSPA**

E-Sports atau elektronik sport adalah olahraga elektronik yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif (individual maupun per-grup/tim). Perkembangan eSports di Indonesia dibuktikan dengan dibentuknya IeSPA (Indonesia e-Sports Association). IeSPA merupakan asosiasi yang dibentuk oleh pemerintah yang bertugas untuk meregulasi eSports di Indonesia. IeSPA secara resmi dibentuk pada 1 April 2013 untuk menjadi perwakilan bagi para pemain dan penggiat eSports di Indonesia untuk menyalurkan aspirasi, prestasi, dan prestasi mereka. IeSPA secara resmi dikukuhkan pada 24 Juni 2014 oleh FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) bertempat di Gedung Serba Guna Senayan, Jakarta.

IeSPA adalah asosiasi e-Sports Indonesia yang ingin membina dan memajukan olahraga digital di Indonesia. Asosiasi ini akan menjadi wadah komunitas gamer Indonesia, yang tertarik untuk

mengembangkan dan ingin mencapai prestasi tertinggi di e-Sports. Awal berdirinya IeSPA diprakasai oleh komunitas gaming dari beberapa kalangan, baik dari provider game, forum game, dan beberapa klan gaming di Indonesia. IeSPA (Indonesia e-Sports Association) atau Asosiasi e-Sports Indonesia dimulai dari sebuah ide dan gagasan terinspirasi dari perkembangan industri e-Sports di dunia yang berkembang dengan pesat sejak tahun 2000-an. Kegiatan gaming yang awalnya hanya sekedar hobi berkembang menjadi sebuah industri yang menjanjikan bagi seluruh stakeholders didalamnya.

Sebagai cabang olahraga baru, e-Sports akan dipertandingkan secara online. Untuk itu dalam hal pembinaan atletnya akan berbeda dengan pembinaan atlet pada cabang olahraga lainnya. Misalnya pada cabang olahraga renang dimana dalam membentuk dan membina atlet, dalam sesi latihan atlet bisa datang langsung ke lokasi dan pembinaan dilakukan secara tatap muka (face to face) oleh pelatih. Sementara untuk atlet e-Sports, pembinaan atlet bisa dilakukan secara online dan memiliki pola komunikasi tertentu.

### **Pola Komunikasi Pembinaan Atlet E-Sports**

Penelitian diawali dengan mewawancarai Bapak Eddy Lim, selaku Ketua Indonesia e-Sports Association (IeSPA). Pembinaan serius terhadap atlet E-Sports untuk mempersiapkan Atlet dalam menghadapi Asian Games 2022.

“Karena e-sports itu hadir sudah di era teknologi. Jadi tentunya mengalami penyesuaian. Misalnya nih kalau olahraga renang atau basket latihannya itu di lapangan. Sementara e-sports latihannya depan layar computer yang terkoneksi dengan internet”.

Perbedaan mendasar ini turut juga mempengaruhi dalam berkomunikasi dengan para atletnya. “seperti saya sampaikan bahwa era digital kan ditandai dengan teknologi. Jadinya dalam hal komunikasi juga berbeda. Sekarang ada whats’up, whats’up grup, facebook, youtube, dan instagram. Itukan bisa untuk komunikasi juga” jelas Eddy Lim lagi.

Dalam pola komunikasi, hal ini disebut pola komunikasi secara sekunder, yaitu proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media media pertama. Dalam berkomunikasi dengan atletnya, IeSPA dapat menggunakan media untuk berkomunikasi.

Proses komunikasi sekunder merupakan sambungan dari komunikasi primer untuk menembus dimensi ruang dan waktu, maka dalam menata lambang untuk memformulasikan isi pesan komunikasi, komunikator harus memperhitungkan ciri-ciri atau sifat-sifat media yang akan digunakan. Penentuan media yang akan dipergunakan sebagai hasil pilihan dari sekian banyak alternatif perlu didasari pertimbangan mengenai siapa komunikan yang akan dituju.

Hal ini menjadi menarik, karena dalam melakukan komunikasi saat ini menggunakan media baru. Media baru tidak seperti interaksi tatap muka, tetapi memberikan bentuk interaksi baru yang membawa kita kembali pada hubungan pribadi dengan cara yang tidak bisa dilakukan oleh media sebelumnya. Media baru juga mengandung kekuasaan dan batasan, kerugian dan keuntungan, dan kebimbangan. Sebagai contoh, Media baru mungkin memberikan penggunaan yang terbuka dan fleksibel, tetapi dapat juga menyebabkan terjadinya kebingungan dan kekacauan.

Media yang baru memang pilihan yang sangat luas, tetapi pilihan tidak selalu tepat ketika kita membutuhkan panduan dan susunan. Perbedaan adalah salah satu nilai besar dalam media baru, tetapi perbedaan juga dapat menyebabkan adanya perpecahan dan pemisahan. Media baru mungkin memberikan keluasaan waktu dalam penggunaan, tetapi juga menciptakan tuntutan waktu yang baru.

Penggunaan media baru dalam pola komunikasi sekunder IeSPA dengan atletnya yang dapat digarisbawahi adalah media baru memberikan keluasaan dan waktu dan penggunaan. Sehingga komunikasi dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. "Penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua, bisa via WhatsApp (chatting) atau telepon dari IeSPA dengan para Atlet" Eddy Lim menambahkan.

Pembinaan lainnya dilakukan secara tatap muka. "Komunikasinya bisa diajak ketemu langsung dan tatap muka, kemudian bisa juga via whatsapp, telepon, dll." Tegas Eddy Lim lagi. Tatap muka biasanya dilakukan untuk mengenal kepribadian atlet. "Kita perlu komunikasi langsung dgn Atlet untuk kenal kepribadiannya. Seorang bakal juara atau tidak bisa kita lihat, bukan hanya dari skill, tapi dari kepribadian" jelas Eddy Lim.

Pola Komunikasi ini adalah Pola Komunikasi Linear. Linear di sini mengandung makna lurus yang berarti perjalanan dari satu titik ke titik lain secara lurus, yang berarti penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan sebagai titik terminal. Jadi dalam proses komunikasi ini biasanya terjadi dalam komunikasi tatap muka (face to face), tetapi juga adakalanya komunikasi bermedia. Dalam proses komunikasi ini pesan yang disampaikan akan efektif apabila ada perencanaan sebelum melaksanakan komunikasi.

Pola komunikasi linear membahas bagaimana pesan berjalan dari komunikan ke komunikator yang terjadi secara tatap muka. Dalam penyampaian pesan tatap muka ini juga menggunakan berbagai symbol. Pola ini merupakan suatu proses penyampaian pikiran oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan suatu simbol sebagai media atau saluran. Itu artinya, IeSPA juga melakukan pola komunikasi primer.

Dalam pola ini terbagi menjadi dua lambang, yaitu lambang verbal dan lambang non verbal. Lambang verbal yaitu bahasa

dimana bahasa paling banyak dan paling sering digunakan, karena bahasa mampu mengungkapkan pikiran komunikator. Lambang non verbal yaitu lambang yang digunakan dalam berkomunikasi yang bukan bahasa, merupakan isyarat dengan anggota tubuh antara lain mata, kepala, bibir, tangan dan Jari. Selain itu gambar juga sebagai lambang komunikasi non verbal, sehingga dengan memadukan keduanya maka proses komunikasi dengan pola ini akan lebih efektif.

Komunikasi tatap muka dalam IeSPA digunakan untuk melihat kepribadian dan perilaku si atlet. “Kita perlu komunikasi langsung dgn Atlet untuk kenal kepribadiannya. Seorang bakal juara atau tidak bisa kita lihat, bukan hanya dari skill, tapi dari kepribadian”. Tegas Eddy Lim lagi. Hal ini bisa dilihat dari bagaimana caranya dia berkomunikasi, baik dengan pengurus maupun tim. Akan terlihat atlet tersebut menguasai materi atau tidak dari jawaban-jawabannya. Komunikasi langsung digunakan untuk evaluasi pertandingan. “Biasanya kita bahas tentang case pertandingan. Terus kita diskusi. Antar pelatih dan atlet. Setelah atlet bertanding, lalu dapat hasil menang atau kalah, selanjutnya IeSPA perlu tau apa yang dia rasakan, apa yang bisa diperbaiki untuk kedepannya” cerita pria yang akrab disapa Eddy ini.

Dalam proses pola komunikasi sirkular itu terjadinya feedback atau umpan balik, yaitu terjadinya arus dari komunikator ke komunikator, sebagai penentu utama

keberhasilan komunikasi. Dalam pola komunikasi yang seperti ini proses komunikasi berjalan terus yaitu adanya umpan balik antara komunikator dan komunikan. Dari pengertian ini bahwa, Pola Komunikasi yang terjadi antara IeSPA dengan para Atlet eSports adalah Pola Komunikasi Sirkular, karena komunikasi bertujuan untuk mendapatkan feedback atau umpan balik.

Pembinaan secara tatap muka ini juga untuk membangun koneksi dalam satu tim. Misalnya apabila ada cedera. “Jangan dianggap e-sport gak ada cideranya. Namanya juga olahraga. pernah, waktu itu pas di StarCraft II yaa, saya mengalami cedera Sindrom Carpal Tunnel, itu kayak sendinya kegeser, rasa sakit, kesemutan, dan masalah lain pada tangan akibat tekanan pada saraf median pergelangan tangan karena terlalu diforsir sih sebenarnya, sampai operasi juga, kalau udah kayak gitu ya otomatis ga bisa main kan, harus ganti pemain dan sebelumnya harus laporan dan berkomunikasi dengan Indonesia e-Sports Association (IeSPA) Managementnya” ujar Hendry K Hadisurya, atlet e-sports.

eSports adalah sebuah cabang olahraga baru karena menggunakan media baru, dimana berbasis internet (online). Seperti disampaikan Bapak Eddy Lim mengatakan bahwa, Pada intinya, Sports adalah interaksi antar manusia, berbentuk permainan untuk mencari menang-kalah, yang dilaksanakan dengan peraturan terstandarisasi dan digemari banyak orang. Esports tidak ada beda dengan Chess / Bridge / Snooker. Semuanya masuk kategori

olahraga. Kalau kita teliti lebih jauh, pemain Esports pun perlu latihan fisik untuk menjaga stamina dan performance mereka. Juga perlu asupan gizi yang bagus, anti doping. Sama seperti olahragawan lainnya.

Seperti diungkapkan oleh Mark Poster pada tahun 1990 meluncurkan buku besarnya, *The Second Media Age*, yang menandai periode baru di mana teknologi interaktif dan komunikasi jaringan, khususnya dunia maya akan mengubah masyarakat.

Media baru tidak seperti interaksi tatap muka, tetapi memberikan bentuk interaksi baru yang membawa kita kembali pada hubungan pribadi dengan cara yang tidak bisa dilakukan oleh media sebelumnya.

Ada beberapa masalah dalam membuat perbandingan ini, dan beberapa orang yakin bahwa media yang baru lebih “termediasi” daripada yang akan diyakini oleh para pendukungnya. Media baru juga mengandung kekuasaan dan batasan, kerugian dan keuntungan, dan keseimbangan.

Sebagai contoh, Media baru mungkin memberikan penggunaan yang terbuka dan fleksibel, tetapi dapat juga menyebabkan terjadinya kebingungan dan kekacauan.

Media yang baru memang pilihan yang sangat luas, tetapi pilihan tidak selalu tepat ketika kita membutuhkan panduan dan susunan. Perbedaan adalah salah satu nilai besar dalam media baru, tetapi perbedaan juga dapat menyebabkan adanya perpecahan dan pemisahan. Media baru mungkin memberikan keluasaan waktu dalam penggunaan, tetapi juga menciptakan tuntutan waktu baru.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pola komunikasi Indonesia e-Sports Association (IeSPA) dalam mempersiapkan Atlet untuk mengikuti Asian Games 2022. Setelah melakukan wawancara dengan para narasumber yang telah ditentukan oleh penulis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses Pola Komunikasi yang dilakukan Indonesia e-Sports Association (IeSPA) dalam mempersiapkan Atlet untuk mengikuti Asian Games 2022, proses Pola Komunikasi pada IeSPA dengan para Atlet adalah menggunakan proses Pola Komunikasi Primer, Sekunder, Pola Komunikasi Linear, dan Pola Komunikasi Sirkular.
2. Indonesia e-Sports Association (IeSPA) juga perlu komunikasi langsung dengan para Atlet untuk kenal kepribadiannya yaitu dengan melakukan Proses Pola Komunikasi Linear.
3. Indonesia e-Sports Association (IeSPA) juga melakukan Proses Pola Komunikasi antara IeSPA dengan para Atlet eSports adalah Pola Komunikasi Sirkular, karena komunikasi bertujuan untuk mendapatkan feedback atau umpan balik

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Berger, A. A. (2000). *Media and Communication Research Methods*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Bungin, B. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Fiske, J. (1990). *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Bandung: Jalasutra.
- Horner, W. B. (2000). *Reinventing Memory and Delivery*. In M. D. Goggin, *Inventing Discipline: Rhetoric Scholarship in Honor of Richard E. Young*. Urbana: National Council of Teachers of English.
- Littlejohn, Stephen W & Karen A.Foss. (2009). *Teori Komunikasi*, edisi 9, Jakarta: Salemba.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi: Individu hingga Massa*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Morissan dan Andy Corry Wardhani (2009) *Teori Komunikasi tentang Komunikator, esan, Percakapan, dan Hubungan* Bogor: Ghalia Indonesia.
- McQuil, Denis. (2011), *Teori Komunikasi Massa*, edisi 6, Jakarta: Salemba.
- Mulyana, D. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung:
- Pearson Longman. Effendi, O. U. (1981). *Dimensi-dimensi Komunikasi*. Bandung: Alumni.
- Effendy, O. U. (1989). *Kamus*

*Komunikasi*. Bandung: Penerbit Mandar Maju.

- Tera. Rakhmat, J. (2004). *Metodologi Penelitian Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya.
- Sobur, A. (2006). *Analisis Teks Media*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

### Internet

- [www.esports.com](http://www.esports.com)
- <https://esports.id>
- <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/>
- <https://www.theguardian.com/sport/esports>
- <https://edition.cnn.com/2018/08/27/us/esports-what-is-video-game-professional-league-madden-trnd/index.html>