

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan di era globalisasi ini semakin pesat. Ditandai dengan berkembangnya teknologi, dimana teknologi yang sangat dibutuhkan untuk menunjang kehidupan manusia. Globalisasi akan membawa dampak positif ke arah kemajuan teknologi yang lebih canggih. Seiring berkembangnya teknologi, muncul temuan baru yaitu internet.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menjadikan kebutuhan akan informasi semakin bertambah. Kebutuhan informasi yang akurat, cepat dan mudah menjadi pilihan yang dianggap efisien, kemudian penggunaan teknologi berbasis web menjadi pilihan untuk memenuhi kebutuhan informasi karena dianggap lebih mudah dan terstruktur.

Purbo (1999) dalam Anne Ratnasari (2008:13) menjelaskan bahwa “Internet sebagai sumber informasi dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan sumber daya manusia”. Internet dengan sifatnya yang dinamis mampu memfasilitasi berbagai aktivitas kehidupan. Pendidikan, bisnis, perbankan, sosial, dan bahkan olahraga saat ini memanfaatkan internet. Kemudian muncul istilah *e-learning*, *e-business*, *e-banking*, media sosial, dan olahraga elektronik atau biasa disebut *electronic sports (E-Sport)*.

Olahraga elektronik atau biasa disebut *e-sport* merupakan cabang olahraga baru yang berkembang pesat baik di Indonesia maupun di dunia. Salah satu sumber terpercaya paling awal menggunakan istilah "*E-Sport*" adalah siaran pers tahun 1999 pada saat peluncuran dari Asosiasi *Gamers Online* (OGA). Di Amerika Serikat dan Eropa, sejarah dari game kompetitif biasanya dikaitkan dengan adanya game menembak orang pertama "*First Person Shooting*", khususnya pada tahun 1993 dirilisnya game "*Doom*" dan judul berganti tahun 1996 "*Quake*" oleh id software. Selama waktu itu, tim dari pemain *online* juga disebut "*Klan*", mulai bersaing pada turnamen online Pada 1997, beberapa

profesional dan liga game semi-profesional online telah terbentuk “*Cyberathlete Professional league*” (Wagner,2006).

Dalam perkembangan *e-sport*, Asia Tenggara menunjukkan kenaikan yang sangat signifikan. AsiaSoft mencatat sudah memiliki 40 juta ID di Asia Tenggara dari 28 jenis games yang mereka publikasikan dan perkembangan *e-sport* di Indonesia bisa dibidang sangat pesat, pesatnya pertumbuhan pasar *game online* itu terlihat dari jumlah pengguna (*user*) yang saat ini mencapai 75 juta orang atau naik 500 ribu orang. Pada tahun 2010 para pengguna *game online* nasional hanya enam juta orang. Olahraga elektronik masuk dalam salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan dalam *Multi-event* sekelas *Asian Games 2018* di Jakarta dan Palembang. Meskipun masih berstatus *exhibition*, namun hal tersebut telah cukup membuktikan bahwa *e-sport* merupakan cabang olahraga yang diakui di kawasan Asia. Dengan teknologi jaringan yang memungkinkan sebuah *game* diakses oleh banyak orang di berbagai negara dalam satu waktu, *game* sudah melebarkan sayapnya ke penjuru dunia termasuk Indonesia, Mulai dari ketersediaan internet yang semakin cepat hingga meningkatnya perkembangan *game* dan gadget di Indonesia (Nugraha, Saragih, & Noor:2018).

Setelah adanya pro kontra dan berbagai pendapat dilontarkan, *e-sport* pun berhasil diresmikan sebagai cabang olah raga. *e-sports* dapat dikategorikan dalam olahraga dengan diterapkan nilai-nilai dan karakteristik olahraga. Seperti kompetitif, memiliki aturan, dilakukan dengan aktivitas fisik, pelatihan yang sesuai program dari pelatih, memperhatikan gizi pemain, serta keprofesionalan pemain dalam melaksanakan permainan. Beda dengan bermain *video game* yang dilakukan remaja dan anak muda. Hal ini dikarenakan bermain *video game* hanya memiliki tujuan kesenangan tanpa terukur (Yuliawan & Bekti, 2021:94).

Di Indonesia sudah banyak atlet *e-sport*, tetapi masih banyak para atlet yang tingkat kebugaran fisiknya sangat kurang dikarenakan padatnya Latihan bermain *game online* dan pola hidup yang kurang sehat yang mempengaruhi tingkat kebugaran jasmaninya dan tingkat antisipasi dalam bertanding. Pertandingan *e-sport* memang pada dasarnya tidak memerlukan gerakan dan tenaga fisik yang aktif, namun ada beberapa alasan penting kenapa atlet *e-sport* wajib untuk menjaga kebugaran jasmaninya, diantaranya ialah untuk menghindari

cedera tangan, meningkatkan konsentrasi, menjaga tubuh tetap prima setelah bertanding, serta menghindari rasa pegal yang berlebihan ketika sedang bertanding karena duduk terlalu lama dalam konsidi tegang. Dari beberapa hal tersebut mengindikasikan bahwa atlet *e-sport* wajib hukumnya untuk menjaga kebugaran jasmani.

Menurut Roji (2009:56) kebugaran jasmani (*physical fitness*) merupakan salah satu aspek fisik dari kesegaran menyeluruh (*total fitness*). Kebugaran jasmani memberikan kesanggupan kepada seseorang untuk melakukan pekerjaan yang produktif sehari-hari tanpa adanya kelelahan berlebihan dan masih mempunyai cadangan tenaga untuk menikmati waktu senggangnya dengan baik maupun melakukan aktivitas yang mendadak. Selain itu

Menurut Agutini Utari (2007:28) kebugaran jasmani memiliki dua komponen utama, yaitu: komponen kebugaran yang berkaitan dengan kesehatan antara lain: kekuatan otot, daya tahan otot, daya tahan aerobik, kelenturan. Serta komponen kebugaran jasmani yang berkaitan dengan keterampilan antara lain: koordinasi, kelincahan, kecepatan gerak, daya ledak otot, dan keseimbangan. Komponen-komponen kebugaran jasmani adalah faktor penentu derajat kondisi setiap individu. Seseorang dikatakan bugar jika mampu melakukan segala aktivitas kehidupan sehari-hari tanpa mengalami hambatan yang berarti dan dapat melakukan tugas berikutnya dengan segera.

Selain kebugaran, antisipasi reaksi juga menjadi faktor penting dalam pertandingan *e-sport*. Seperti yang telah diketahui, pertandingan *e-sport* memerlukan beberapa keahlian dalam fokus, kecepatan, dan reflex. Antisipasi ini akan sangat membantu para atlet *e-sport* dalam memenangkan pertandingan. Antisipasi waktu terutama didefinisikan sebagai kemampuan untuk memprediksi kapan objek / gambar akan sampai pada titik target yang ditentukan dalam ruang dan waktu (Bozkurt, 2017).

Antisipasi adalah perhitungan mengambil keputusan secara tepat. Dalam pertandingan *e-sport* antisipasi bisa menentukan hasil pertandingan maka antisipasi, membaca permainan lawan, dan pengambilan keputusan yang tepat untuk melakukan serangan dalam permainan olahraga ini kunci penting untuk meraih kemenangan.

Keterampilan antisipatif memainkan peran penting dalam pengambilan keputusan yang berhasil (Vaeyens et al, 2007).

Waktu antisipasi telah digunakan sebagai uji persepsi dan motor dalam menilai perbaikan atlet dan juga untuk identifikasi bakat (Ripoll & Latiri, 1997).

Istilah antisipasi biasanya menggambarkan suatu kemampuan untuk memprediksi suatu peristiwa sesaat sebelum terjadi. Kemampuan ini sangat penting dalam olahraga, dimana keputusan harus diambil sebelum lawan bergerak (Zwierko, 2006).

Menurut (Zwierko, 2006) Antisipasi juga berarti kemampuan untuk mengenali pola bermain dan menggunakan situasional kemungkinan, sering disebut sebagai 'membaca permainan'. Ini adalah salah satu tanda yang paling jelas dari terampil persepsi. Beberapa sumber berpendapat bahwa keterampilan antisipasi bergantung pada paparan praktik spesifik pekerjaan, dan bukan pada perkembangan fisik atau tinggi badan. Maka manfaat antisipasi reaksi dalam *e-sport* juga digunakan untuk menyelesaikan masalah taktis sederhana yang ditunjukkan untuk memenangkan pertandingan, reaksi yang lambat akan berpengaruh pada performa permainan. Hal tersebut menjadi faktor yang sangat krusial, dimana seharusnya atlet *e-sport* memiliki antisipasi reaksi yang baik dan secara signifikan lebih cepat dalam mengantisipasi suatu tindakan dan membuat keputusan yang paling efektif.

Alasan yang mendasari penulis meneliti tentang *e-sport* ini dikarenakan *e-sport* baru memasuki ranah olahraga jadi masih belum banyak yang meneliti tentang *e-sport*. Selain itu, *e-sport* sendiri sedang menjadi tren yang sangat digemari oleh anak muda. Sebagai permainan yang mengandalkan sportifitas, kompetitif, dan prestasi, *e-sport* sebagai cabang olah raga juga tentunya harus mengedepankan persiapan kesehatan, kebugaran, dan antisipasi reaksi guna untuk meningkatkan performa dalam permainan. Oleh karena itu, penulis berharap untuk kedepannya makin banyak yang meneliti tentang *e-sport* itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat hubungan tingkat kebugaran jasmani dan atisipasi reaksi terhadap atlet *e-sport*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan tingkat antisipasi atlet *e-sport* Universitas Pendidikan Indonesia pada saat bertanding.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini penulis berharap dapat memberi manfaat dan kegunaan sebagai berikut :

1. Segi teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat di gunakan sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan kebugaran jasmani bagi cabang olahraga baru ini.

2. Segi praktis

Bagi Atlet : dapat mengetahui seberapa pentingnya kebugaran jasmani dan atisipasi terhadap performa atlet *e-sport*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam upaya untuk memudahkan pemahaman isi dari laporan penelitian ini, penulis membagi laporan menjadi 5 bab. Kelima bab tersebut meliputi:

Bab I dijelaskan mengenai latar belakang hubungan kebugaran jasmani dan antisipasi reksi. Dengan rumusan masalah tentang apakah terdapat hubungan tingkat kebugaran dan antisipasi reaksi terhadap atlet *e-sport* Universitas Pendidikan Indonesia. Manfaat dari penelitian ini agar dapat memberikan informasi secara ilmiah, dan mengetahui hubungan tingkat kebugaran dan antisipasi terhadap performa atlet *e-sport*.

BAB II berisi tentang kajian teori yang menjelaskan mengenai teori-teori, konsep-konsep dalam bidang yang di kaji. Dalam bagian ini peneliti memaparkan mengenai kebugaran , antisipasi reaksi, *e-sport*, penelitian yang relevan, hipotesis

BAB III menjelaskan mengenai metode penelitian, desain penelitian menggunakan korelasi. Partisipan dalam penelitian ini menggunakan UKM *e-sport* Universitas Pendidikan Indonesia dan sampelnya yaitu atlet putra *e-sport* Universitas Pendidikan Indonesia. Instrumen yang akan digunakan menggunakan test 1,6 km dan test antisipasi di labolatorium ilmu keolahragaan dengan analisis data menggunakan korelasi.

BAB IV bertujuan untuk menjawab hasil dari perumusan masalah yang telah dibuat, gambaran hubungan tingkat kebugaran dan antisipasi reaksi atlet *e-sport*.

BAB V ini menyajikan kesimpulan dan jawaban dari rumusan masalah yang telah dibahas. Pada kesimpulan ini pun dijelaskan bahwa terdapat hubungan antara tingkat kebugaran dan antisipasi reaksi. Selain itu, pada bab ini juga menjabarkan masukan, saran dan rekomendasi untuk berbagai pihak dan penelitian selanjutnya.