



INTISARI

Esports merupakan olahraga elektronik yang mulai berkembang luas di dunia. *Esports* mulai di populer di Indonesia dan telah resmi menjadi salah satu olahraga prestasi. Olahraga *esports* berawal dari persepsi masyarakat yang negatif tentang video game dan memiliki keunikan karena terbentuk dari kolaborasi empat pemegang kepentingan, yaitu : pemain profesional, tim profesional, penyelenggara turnamen dan pengembang game. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai-nilai yang terkandung dalam *esports* dan mengklasifikasikannya kedalam klasifikasi nilai Nicholas Rescher.

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan filosofis melalui studi kepustakaan dan literatur sejenis. Hasil pengumpulan data akan dianalisa menggunakan unsur-unsur metodis : deskripsi, analisis, interpretasi dan idealisasi.

Hasil dari penelitian dengan sudut pandang klasifikasi Nicholas Rescher terbagi kedalam 2 klasifikasi: (1) klasifikasi berdasarkan objek yang dipermasalahkan. Klasifikasi ini berupa nilai individu yang meliputi nilai kerja keras, nilai kompetitif dan nilai hiburan, serta nilai kelompok yang meliputi kerjasama, saling komunikasi dan saling menghormati. (2) Klasifikasi berdasarkan keuntungan yang diperoleh. Klasifikasi ini berupa kategori nilai material atau fisik, nilai ekonomi, nilai moral, nilai intelektual dan nilai profesional.

Kata kunci: *esports*, aksiologi, klasifikasi nilai, nilai kerjasama-nilai ekonomi.



ABSTRACT

Esports is an electronic sport that is starting to develop widely in the world. Esports started to become popular in Indonesia and has officially become one of the sports achievements. Esports originated from a negative public perception of video games and is unique because it was formed from the collaboration of four stakeholders, namely: professional players, professional teams, tournament organizers and game developers. This study aims to describe the values contained in esports and classify them into the Nicholas Rescher value classification.

This research is descriptive qualitative using a philosophical approach through literature studies and similar literature. The results of data collection will be analyzed using methodical elements: description, analysis, interpretation and idealization.

The results of the research from the point of view of Nicholas Rescher's classification are divided into 2 classifications: (1) classification based on the object in question. This classification is in the form of individual values which include hard work values, competitive values and entertainment values, as well as group values which include cooperation, mutual communication and mutual respect. (2) Classification based on the benefits obtained. This classification is in the form of categories of material or physical values, economic values, moral values, intellectual values and professional values.

Keywords: esports, axiology, value classification, cooperation value-economic value.