

ABSTRAK

Perkembangan *game* sangat pesat, memungkinkan pemain dapat bermain *game* secara virtual seperti halnya *game online*. Karna peminatnya yang tinggi muncul lah rasa kompetitif kuat antar pemain satu dan lainnya hingga terbentuk *eSport* sebagai wadah untuk menyalurkan bakat dan minat dalam memainkan *game online*. Namun pandangan masyarakat mengenai *game online* cenderung negatif dan pemahaman mengenai *eSport* sendiri masih kurang. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data berupa observasi, wawancara, kuisioner dan studi pustaka yang dilakukan di Jakarta, untuk kemudian di analisis. Dalam hasil penelitian yang sudah diperoleh dapat disimpulkan bahwa media informasi dan promosi diperlukan untuk meningkatkan wawasan masyarakat mengenai *eSport*. Dengan adanya media informasi yang memadai pengetahuan masyarakat dapat bertambah dan juga meminimalisir rasa negatif.

Kata kunci: Media Informasi, *eSports*, Aplikasi, Pemain *Game*, *Game Online*, Jakarta