

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan salah satu hal yang tak luput oleh zaman. Perkembangannya sendiri sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu. Dahulu *game* dimainkan dengan papan atau dadu sebagai media bermain. Mulai dari jenis permainan yang sederhana hingga permainan rumit pun ada dan tidak memandang usia. Seiring perkembangan zaman *game* mulai berevolusi dan berubah. Saat ini sudah ada *game* berupa *video* yang dapat diakses secara *online* dari berbagai tempat. Berbagai jenis permainan virtual mulai muncul dan menghiasi dunia *game* saat ini. Contohnya saja seperti *DOTA*, *PUBG*, *Mobile Legends*, *FreeFire*, dan lain sebagainya.

Maraknya *game online* yang muncul saat ini membuka peluang baru bagi bisnis di Indonesia. Penghasilannya sendiri bisa mencapai hingga triliunan rupiah. Karna itulah muncul berbagai *eSport* yang mewadahi dunia *game* di Indonesia. *eSport* atau *Electronic Sports* sendiri adalah olahraga elektronik yang dilakukan melalui *game online* dengan cara saling berkompetitif antar pemainnya sehingga mencapai hasil yang sama. *eSport* bisa juga diartikan sebagai komunitas yang menampung pemain dengan keahlian tertentu pada suatu *game* dan dapat bersaing secara kompetitif. Karna berbasis virtual dan *online*, olahraga ini bisa dilakukan melalui dunia maya tanpa harus bertatap muka antar pemain satu dengan yang lainnya.

Meskipun begitu banyak orang yang masih memandang negatif jenis permainan *online* seperti ini. Mereka beranggapan bahwa permainan seperti ini hanya membuang uang dan waktu karna hanya duduk berjam-jam memandang layar tanpa mendapatkan hasil apapun. Membuat pemain menjadi kecanduan dan tidak dapat berhenti memainkannya. Namun, tak sedikit juga yang memandang positif permainan *online* ini. Selain bisa meningkatkan keahlian dalam bermain dan berpikir, *game online* juga bisa dijadikan sebagai tempat untuk mencari relasi secara luas karna dapat bermain dengan berbagai orang dari tempat yang berbeda. *Game online* juga bisa menjadi pelepas penat bagi sebagian orang yang lelah dengan kehidupan nyatanya.

Bisa dilihat dunia *eSport* di Indonesia saat ini sedang merangkak naik sejak 5 tahun terakhir, mulai dari kompetisi *eSport* secara nasional maupun internasional mulai diselenggarakan. Contohnya saja seperti Asia Games dan Piala Presiden. Karna adanya kompetisi seperti ini nama *eSport* menjadi dikenal luas, bahkan *eSport* pernah disinggung oleh Presiden Joko Widodo dalam debat presiden beberapa waktu lalu. Hal ini memunculkan tanda tanya bagi masyarakat khususnya anak muda yang tidak tau atau mengerti tentang arti dari olahraga elektronik ini. Pemerintah pun mendukung adanya jenis olahraga baru ini dan membuat *Indonesia eSports Association (IeSPA)* dibawah naungan Kementerian Pemuda dan Olahraga sebagai salah satu dukungannya. Selain itu *IeSPA* sudah terdaftar di *International eSport Federation (ISF)*.

Tapi karna hal ini juga hanya sebagian kecil komunitas *eSport* saja yang dikenal luas oleh masyarakat karna kesuksesannya. Seperti NXL, EVOS, RRQ, Louvre, BOOM, ONIC, dll. Sedangkan komunitas *eSport* lain yang baru muncul akan sulit untuk bersaing dan mempromosikan dirinya. Seperti yang telah disampaikan oleh Andrew W. Lim selaku Business Development dari tim NXL komunitas merupakan hal yang penting dalam *eSport* agar bisa berjalan seutuhnya.

Karna fenomena inilah penulis ingin membuat sebuah portal aplikasi yang menyugahi informasi lengkap mengenai *eSport* saat ini. Mulai dari berita, *live stream*, jadwal perlombaan, hingga informasi mengenai perekrutan member baru untuk cabang *eSport* tertentu ada disini. Dengan adanya portal ini diharapkan masyarakat dapat lebih teredukasi dan juga dapat membuat komunitas *eSport* kecil jadi lebih dikenal dan mendapat tanggapan dari khalayak luas.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah berdasarkan rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Minimnya pengetahuan masyarakat mengenai *eSport*
2. Kurangnya media yang memberikan informasi mengenai *eSport*
3. Stigma negatif di masyarakat mengenai *game online* cenderung tinggi

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari topik tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara agar masyarakat di kota Jakarta dapat mengenal *eSport* ?
2. Bagaimana cara merancang media informasi *eSport* yang menarik?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah diambil melalui sistem 5W+1H yakni:

1. (**Apa**)

Perancangan media informasi mengenai *eSport*

2. (**Dimana**)

Untuk masyarakat khususnya pemain *game online* di Ibukota Jakarta

3. (**Siapa**)

Perancangan ini nantinya di targetkan untuk pria dan wanita usia 16 sampai dengan 25 tahun

4. (**Kapan**)

Perancangan dilakukan mulai dari bulan Januari hingga April

5. (**Mengapa**)

Perancangan media informasi ini diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat mengenai *eSport*

6. (**Bagaimana**)

Menyediakan sebuah aplikasi khusus yang memberikan informasi lengkap mengenai *Esport* dengan tampilan yang menarik

1.5 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dibuatnya tugas akhir ini adalah:

1. Untuk mengenalkan apa itu *eSport* pada masyarakat khususnya di Ibukota Jakarta
2. Untuk memberikan media informasi menarik mengenai *eSport*

1.6 Manfaat

Sesuai dengan tujuan masalah di atas, maka manfaat dibuatnya tugas akhir ini adalah:

1. Agar masyarakat dapat mengerti dan memahami apa itu *eSport*
2. Memberikan media informasi menarik agar pemain *game* dan masyarakat di Kota Jakarta mengenal *eSport*.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang penulis gunakan pada tugas akhir ini adalah:

a. Observasi

Penelitian ini digunakan untuk mendapat data mengenai *eSports* secara mendalam serta bagaimana perilaku pemain *game online* di Kota Jakarta. Observasi dilakukan di NXL *eSports Center*, yang berlokasi di *The Breeze BSD City*.

b. Wawancara

Dalam teknik ini penulis mengumpulkan data melalui para pemain yang sudah berpengalaman dalam bidang *eSport*. Salah satunya penulis mewawancarai Andrew W Lim (*Business Development Team NXL*) dan Akbar Maulana (*FWR eSport*) pada tanggal 27 Februari 2020.

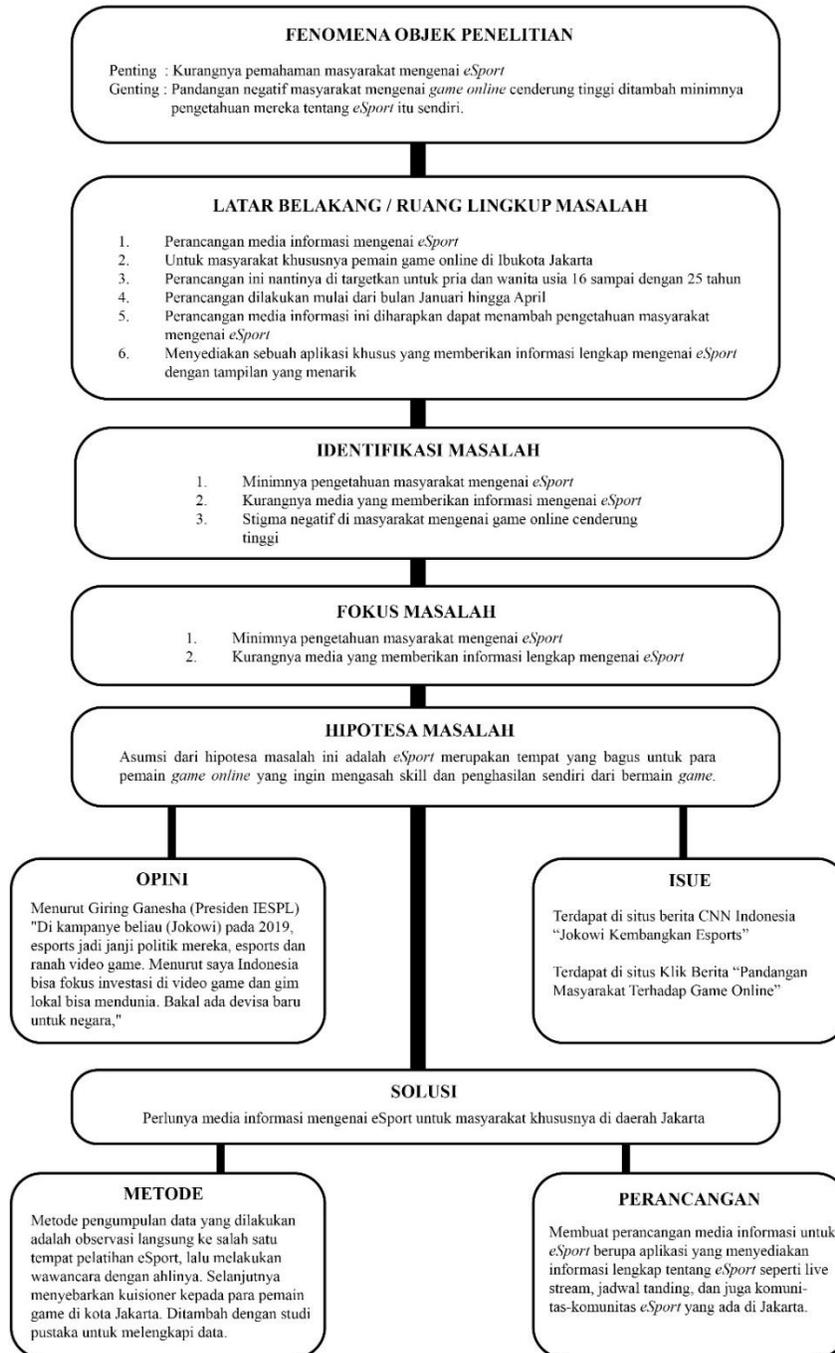
c. Kuisioner

Merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden tertentu. Cara ini sangat cocok apabila digunakan dalam cakupan area luas dan ingin mendapat masukan dari banyak orang. Pada tahap ini penulis membagikan kuisioner kepada para pemain *game online* di Kota Jakarta, untuk pria dan wanita dengan target umur 16 – 25 tahun.

d. Studi Pustaka

Dilakukan untuk membuat hasil laporan terlihat lebih konkrit penulis melakukan peninjauan data dari hasil observasi dan penelitian lainnya. Disini penulis menggunakan data dari buku *Computer Games and New Media Cultures A Handbook of Digital Games Studies* dan beberapa jurnal serta situs *website*.

1.8 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.8 Kerangka Pemikiran

Sumber Data Pribadi

1.9 Pembabakan

a. BAB I Pendahuluan

Bagian ini terdiri dari latar belakang, dimana dijelaskan mengenai letak permasalahan serta fenomena tertentu dan bagaimana solusinya. Identifikasi masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan serta manfaat, metode penelitian yang digunakan selama mengumpulkan data, kerangka pemikiran, dan yang terakhir adalah pembabakan.

b. BAB II Teori

Berisi tentang teori-teori dan data lengkap mengenai permasalahan dan fenomena yang ada pada bab sebelumnya. Seperti teori DKV, pengertian *game*, jenis *game*, apa itu *game online*, dan pengertian tentang *eSport* sendiri.

c. BAB III Data dan Analisis

Pada tahap ini berisi tentang hasil rancangan serta rincian data yang diperoleh dari hasil penelitian sebelumnya seperti observasi, wawancara, dan kuisioner. Narasumber yang sempat di wawancara adalah Andrew W. Lim selaku *Business Developed* dari Tim Nxl, yaitu tim *eSport* pertama di Indonesia. Wawancara dilakukan di *Nxl eSports Center, BSD City*, Tangerang. Pada tanggal 10 Maret 2020 pukul 17:00 WIB. Wawancara dilakukan secara langsung.

d. BAB IV Perancangan

Pada bagian ini dijelaskan mengenai perancangan *output* desain yang akan dihasilkan nantinya. Mulai dari sketsa, *mind mapping*, *moodboard* dan konsep lainnya.

e. BAB V Penutup

Penutup menjelaskan tentang kesimpulan yang di dapat berbagai data diatas lengkap dengan saran sebagai masukan untuk melengkapi pernyataan di dalamnya.