

## **ABSTRAK**

Game pada awalnya hanya dijadikan sebagai hobi dan sebagai sarana penghibur diri. Hingga pada saat ini menjadi sebuah bidang Pekerjaan atau Profesi (esport). Seiring berjalannya waktu, kompetisi esport mulai ramai di Indonesia. Banyak event organizer berlomba-lomba untuk menyelenggarakan event-event turnamen mereka sendiri. Esport sendiri di Indonesia memiliki potensi yang besar untuk bisa maju. Dilansir dari Newszoo.com , Indonesia sendiri menjadi salah satu pasar video game terbesar di Asia Pasifik, dengan angka mencapai US\$941 juta. Namun ketidaktahuan masyarakat terhadap esport menjadi tantangan terbesar dalam membentuk ekosistemnya di Indonesia.

Perancangan aktivasi event esport adalah sebuah upaya yang penulis lakukan untuk mengedukasi khalayak tentang ekosistem esport di Indonesia dengan cara merancang event yang berkaitan dengan esport itu sendiri, seperti turnamen dari game-game pilihan, workshop, seminar, hingga job fair. Media yang digunakan adalah media website yang diakses dari pc, kapanpun dan dimanapun. Dalam perancangan ini penulis berharap kepada audiens agar dapat memahami kegiatan yang dilakukan oleh para pelaku esport dan juga dapat memberikan wawasan terhadap prospek bidang kerja esport di Indonesia.

Metode yang penulis gunakan adalah metode kualitatif. Penelitian ini lebih bersifat analisis dan deskriptif. Metode ini lebih cenderung memanfaatkan landasan teori. Dalam penelitian kualitatif tidak berfokus kepada data namun memanfaatkan teori yang sudah ada sebagai penjelasan yang jelas.

Kata Kunci : Esport, Game, Website, Event, Edukasi