

ABSTRAK

Pada Awal abad ke-21 ini, teknologi sudah berkembang sangat pesat jika dibandingkan dekade sebelumnya, bagaimana tidak? Semua pekerjaan dan kegiatan menjadi lebih mudah hanya dengan salah satu teknologi yang paling diminat oleh masyarakat di dunia, yaitu menggunakan alat bernama Handphone. Masyarakat Indonesia khususnya kalangan remaja sangat senang bermain games di ponsel pintarnya itu. Dengan bermain games, secara tidak sadar kita mendapatkan berbagai macam manfaat, baik manfaat positif dan manfaat negative. Salah satu dampak positif adalah mendapatkan penghasilan. Banyak orang yang sering bermain games mengangkat games tersebut ke tingkat yang lebih tinggi, yaitu mengikuti kompetisi serta mengikuti salah satu organisasi games yang pada saat ini sudah tidak di pandang sebelah mata oleh semua orang. Esports salah satunya. Namun di balik itu semua, masih banyak masyarakat Indonesia yang memandang sebelah mata Esport dan membandingkannya dengan beberapa olahraga yang memerlukan fisik kuat sebagai salah satu acuannya. Padahal Esport sendiri sudah masuk kedalam kategori Olahraga itu sendiri dan menjadi salah satu olahraga yang paling menguras pikiran dan juga tenaga di saat yang bersamaan Dengan adanya masalah tersebut di masyarakat membuat penulis tertarik untuk membahasnya. Metode analisis data yang digunakan adalah kuantitatif, dengan mengumpulkan data hasil wawancara dan kuesioner dan menyimpulkan hasil pengumpulan data dari studi pustaka teori desain yang relevan. Dari data yang ada, akan dijadikan landasar untuk merancang media informasi yang bisa di nikmati oleh masyarakat semua kalangan, baik orang dewasa maupun anak-anak.

Kata Kunci: *Media Informasi, Esport, Games*