



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan juga komunikasi pada dekade ini pastinya terus mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia secara menyeluruh. Mulai dari aspek komunikasi, perekonomian, sosial, dan juga cara hidup seseorang. Dengan semakin berkembangnya teknologi hal ini juga mempengaruhi cara seseorang mengisi waktu luang yang mereka miliki hingga hobi yang mereka miliki.

Dengan berkembangnya teknologi pada saat ini, hal tersebut terciptanya berbagai inovasi baru bagi manusia untuk mengisi waktu luang yang mereka miliki dan juga hobi. Salah satu cara untuk mengisi hobi tersebut adalah dengan hadirnya *video games*. *Games* pada awalnya dimulai dengan permainan-permainan biasa dengan menggunakan benda fisik, contohnya seperti permainan kartu, catur, atau mungkin olahraga fisik. Namun seiring dengan perkembangan teknologi dan juga inovasi yang semakin berkembang maka permainan tersebut mulai terintegrasi menjadi digital dan dapat dimainkan tanpa menggunakan fisik ataupun benda fisik.

Dikutip dari Kincir.com (2018), yang merupakan sebuah website media penyedia berita *online* yang khusus menjelaskan mengenai film, dunia game, termasuk di dalamnya membahas berita seputar *E-sports*, dalam artikel tersebut menjelaskan mengenai sejarah *video games* yang dikutip dari bahwa *video games*

pertama kali berkembang pada tahun 1958, melalui salah satu ilmuwan bernama William A. Higinbotham merancang *game digital* pertama yang mencoba memvirtualkan permainan tenis. Pada saat itu ia menggunakan *console* yang masih sederhana yaitu berupa kenop. Pada perkembangan berikutnya *video games* mulai dipertandingkan, salah satu yang pertandingan pertama tersebut terjadi pada tahun 1972, kompetisi *video game* dipertandingkan di Stanford University, *game* yang dipertandingkan pada kompetisi ini adalah *spacewar* yang memperebutkan subskripsi majalah *Rolling Stone* selama satu tahun. Pada perkembangan berikutnya, kompetisi *game* yang cukup signifikan terjadi pada tahun 1980, masa dimana *video game arcade* memasuki masa keemasannya. ATARI, yang merupakan salah satu produsen konsol *video games* terkenal pada masanya mengadakan kompetisi *video games*, kompetisi tersebut mengundang peserta sebanyak 10.000 orang untuk memperebutkan hadiah berupa satu mesin *arcade Space Invaders* (Subagja, 2018).

Pada perkembangan berikutnya, kehadiran internet mempermudah perkembangan kompetisi pada jaman nya dan istilah kompetitif *gaming* atau biasa disebut dengan *E-sports* mulai muncul. Hal ini menarik perhatian ketika pada tahun 2011, salah satu kompetisi *E-sports* menggelontorkan hadiah sebesar satu juta Dollar Amerika pada ajang kompetisi *The International Dota 2*. Angka tersebut mengundang perhatian dunia dan menempatkan bahwa *video games* bukan lagi hanya sekedar sarana untuk menghabiskan waktu ataupun hiburan (*esportsearning.com*, 2011).

Melihat perkembangan *E-sports* tersebut secara global, di Indonesia sendiri bisa dibilang perkembangan teknologi tertinggal cukup jauh. Perkembangan *E-sports* di Indonesia tidak begitu berjalan bersamaan dengan negara – negara dimana *E-sports* telah berkembang begitu pesat. Perkembangan *E-sports* di Indonesia memang tidak terlepas jauh dari perkembangan internet yang ada di Indonesia.

Menurut artikel yang dikutip dari kumaranSports (2018), perkembangan internet sendiri memasuki Indonesia pada tahun 1995. Hal tersebut dikarenakan adanya *Internet Service Provider* atau ISP komersial IndoNet yang baru dibentuk pada tahun itu. Pada tahun-tahun berikutnya internet menjadi lebih komersial dan dapat menjangkau beberapa bagian masyarakat Indonesia. Salah satu contohnya adalah dengan munculnya warung internet atau warnet pada akhir tahun 90-an hingga awal tahun 2000-an. Dengan munculnya warnet sebagai sarana masyarakat di Indonesia untuk mengakses internet dan juga bermain *video games* secara online, maka pada perkembangan berikutnya dimulailah kompetisi *E-sports* yang diperlombakan di warnet.

Pada tahun 2002, LigaGame yang merupakan salah satu organisasi *E-sports* berhasil menjadi penyelenggara untuk mengajak *gamers-gamers* Indonesia pada saat itu untuk ikut serta berkompetisi pada *World Cyber Games 2002*. Walau perkembangan *E-sports* naik turun di Indonesia dengan hadirnya berbagai macam *Video Games* berbasis *online* di Indonesia, namun tidak semua *video games* tersebut dapat dikategorikan sebagai *E-sports*. Pada perkembangan berikutnya, dan juga

perkembangan teknologi *smartphone*, jenis *video games* yang dapat dikategorikan menjadi *E-sports* mulai kembali menjadi relevan.

Memasuki lima tahun belakangan ini, dengan kemunculan *smartphone*, dan juga perangkat komputer yang semakin mumpuni, *E-sports* bukan hanya sekedar menjadi perlombaan kompetitif, namun ajang dimana para penggemar dan juga para pemain dari *E-sports* ini dapat saling berinteraksi dan juga menjadi ajang sosial bagi kehidupan masyarakat di era digital ini. Sama halnya dengan menonton pertandingan sepakbola di stadion, kini *E-sports* secara global menjadi sebuah fenomena sosial layaknya sebagai olahraga pada umumnya. Perkembangan tersebut terjadi oleh karena terjadinya kenaikan terhadap tingkat peminat dan juga penonton dari global ataupun lokal.

Berdasarkan data yang didapat dari *ESC Watch* (2018), yang merupakan layanan data statistik terhadap jumlah penonton dan perkembangan dari kompetisi *E-sports*, data dari situs ini menunjukkan bahwa salah satu *game E-sports* populer di Indonesia, melalui Turnamen Mobile Legends Indonesia 2018 memiliki jumlah penonton sebanyak 98.930 ribu penonton yang menyaksikan pertandingan tersebut. Sedangkan pada ajang *The International 8* pada tahun 2018, mempertandingkan *E-sports Dota 2* dengan total hadiah utama sebesar 25 juta Dollar Amerika, sebanyak 55 juta lebih penonton yang menonton kompetisi *E-sports* ini.

Hal ini juga tidak terlepas dari perkembangan perangkat PC atau komputer dan *smartphone* sebagai sarana untuk bermain *video game*. Berdasarkan data yang didapat dari *Business Insider* (2017), dimana *Business Insider* merupakan situs yang membahas mengenai perekonomian, media, dan juga teknologi. Melalui hasil

data yang didapat dari survei sebanyak 4.500 *game developers*, bahwasanya sebanyak 53% *developer* tengah mengembangkan *game* untuk platform ini, sedangkan sebanyak 38% *developer video games* tengah mengembangkan untuk perangkat *mobile* (Dunn, 2017).

Tidak hanya perkembangannya yang pesat, *E-sports* sekarang ini telah menjelma menjadi sumber mata pencarian bagi beberapa orang yang bergerak di bidang ini, salah satunya para atlet *E-sports* ini sendiri. Sebelumnya mengapa mereka yang menekuni bidang *E-sports* ini dapat dikategorikan sebagai atlet, hal ini disebabkan oleh para setiap atlet *E-sports* menghasilkan hormon dan juga detak jantung yang setara dengan pengemudi mobil balap. Hal tersebut dikarenakan atlet *E-sports* melakukan pergerakan yang cepat menggunakan tangan mereka ketika mereka tengah bertanding, disaat yang bersamaan mereka juga harus menyusun strategi ketika bertanding dan merespon dengan cepat tindakan-tindakan yang dilakukan oleh lawannya. Hal ini setara dengan atlet-atlet yang menggunakan fisiknya pada saat pertandingan. Oleh sebab itu *E-sports*, merupakan sebuah dunia baru yang menarik untuk dipelajari lebih jauh dan juga secara mendalam. Jika melihat dari segi pendapatan mereka, berdasarkan data dari situs *esportsearnings.com* (2018), salah satu atlet *E-sports* asal Indonesia pada cabang *E-sports* yaitu *Counter Strike : Global Offensive*, memiliki penghasilan 91.356,51 Dollar Amerika Serikat, atau setara dengan 1.3 Miliar Rupiah, yang saat ini ia bermain untuk tim dari China pada ajang *E-sports* kelas dunia.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa ranah *E-sports* ini bagi beberapa orang merupakan sumber mata pencaharian bagi mereka yang memutuskan untuk

menjadi pro dalam dunia *E-sports* ini. Hal ini juga berpengaruh terhadap pergeseran stigma mengenai *E-sports* secara keseluruhan. Jika dulu bermain *video games* dianggap sebagai hal yang tidak produktif dan juga untuk bermalas-malasan, maka sekarang bermain *video games* kini merupakan salah satu dari banyak pilihan profesi yang ada.

Hal ini dibuktikan dengan disediakannya jurusan *E-sports* di sekolah-sekolah. Salah satu contohnya di Indonesia adalah SMA 1 PSKD, yang menyediakan program pelajaran dan beasiswa *E-sports*. Program *E-sports* ini ditujukan bagi mereka yang berminat untuk mengambil program tersebut dan juga merintis karir di bidang *E-sports* atau bidang yang mendampingi *E-sports* ini. Selain itu bagi siswa atau siswi yang ingin bertahan pada program *E-sports* ini, masing – masing siswa harus dapat mempertahankan nilai rata-rata mereka berada di angka 80. Dengan kata lain *E-sports* sekarang ini telah menjadi program pendidikan dan juga cara untuk merintis karir dan menjadi *pro* di dunia ini (sma1pskd.com, n.d.)

Jika melihat dari segi ekonomi keseluruhan pada dunia *E-sports* ini, berdasarkan data dari *newzoo.com* (2017), Indonesia menempati urutan keenam belas pada tahun 2017, dengan jumlah *revenue* di Indonesia sebesar 879 Juta Dollar Amerika serikat. Selain melihat dari segi angka dan perekonomian, jumlah penonton *E-sports* di Indonesia sendiri berada pada angka 43 juta penonton *E-sports*. Popularitas dan juga angka perekonomian membuat media di Indonesia tidak dapat berpaling mata akan potensi *E-sports* di Indonesia. Contohnya adalah

Kompas TV yang menyiarkan langsung pertandingan *The International 8* yang mempertandingkan babak final kejuaraan Dota 2 berskala Internasional.

Dengan perkembangan yang begitu pesat dalam dunia *E-sports* yang terjadi pada saat ini, tentunya *E-sports* pada saat ini sangat berkembang secara pesat melalui adanya perkembangan teknologi dengan memanfaatkan berbagai media yang ada hingga mencapai dan melibatkan khalayak banyak. Pada saat ini, perkembangan teknologi begitu cepat dengan menggunakan saluran informasi melalui media massa untuk memenuhi kebutuhan informasi dalam kehidupan sehari – hari.

Menurut Cangara (2002, p.16), media massa merupakan suatu alat yang digunakan dalam penyampaian sebuah informasi kepada khalayak dengan menggunakan atau memanfaatkan media – media komunikasi seperti surat kabar, film, radio, ataupun TV. Oleh karenanya, dengan kehadirannya media pada saat ini menjadi suatu hiburan tersendiri bagi masyarakat melalui program – program yang disajikan oleh setiap media yang ada. Hal tersebut dijelaskan pada salah satu fungsi dari media massa adalah untuk memberikan hiburan sebagai relaksasi untuk para penonton (McQuail, 1994).

Program televisi di Indonesia pada saat ini sudah sangat beragam, mulai dari program televisi yang memberikan informasi serta hiburan yang menyajikan sebuah permainan yang melibatkan *public figure* ataupun idola yang dikenal oleh banyak masyarakat. Salah satunya adalah melalui program televisi olahraga. Berbagai macam stasiun televisi di Indonesia memberikan program terbaik untuk penonton, tidak terkecuali program televisi olahraga. Masing – masing stasiun

televisi bersaing dalam memberikan program televisi olahraga dengan ciri khas maupun keunikan dari tiap – tiap stasiun televisi tersebut. Namun dari keseluruhan program televisi olahraga yang ada pada saat ini, hanya berupa sebuah program yang menyampaikan berita – berita maupun rangkuman hasil tayangan olahraga. Pada saat ini, semakin banyak industri yang bermunculan dengan menghadirkan berbagai inovasi yang tidak kalah kreatif. Berbagai program acara yang dihadirkan pun sangat beragam mulai dari acara *reality show*, *infotainment*, *talkshow*, dan lain sebagainya. Namun dari beragamnya program televisi olahraga yang disajikan oleh media di Indonesia, jarang ditemui dengan adanya suatu program televisi olahraga yang mengangkat ataupun membahas lebih dalam mengenai dunia *E-sports*.

Oleh sebab itu maka penulis perlu untuk mengembangkan karya akhir berupa program televisi yang akan dikemas dengan *talkshow* disertai dengan tayangan hiburan dari program yang akan penulis produksi, salah satunya adalah tayangan *newstainment*. Penulis memproduksi sebuah program televisi khususnya *talkshow* berawal dari jarang ditemui adanya program televisi pada media – media yang ada di Indonesia yang menghadirkan program khusus untuk membahas mengenai *E-sports*. Oleh karena pasar yang tengah berkembang dan juga antusiasme masyarakat yang sekarang ini sedang tertuju pada dunia *E-sports*, maka akan relevan bagi penulis untuk membuat program televisi yang membahas dunia *E-sports* secara lebih dekat, terutama *trend* terkini mengenai *E-sports* yang tengah berkembang di Indonesia dan juga membahas aspek-aspek sosial dunia *E-sports* dalam sebuah program televisi.

1.2 Tujuan Karya

Adapun berdasarkan penjelasan dari latar belakang tersebut, maka penulis mempunyai beberapa tujuan terbentuknya tugas akhir berbasis karya ini, diantaranya :

1. Melalui karya ini, dapat digunakan sebagai pengembangan ide atau konsep program *talkshow* olahraga pada media di Indonesia khususnya dalam membahas dunia *E-sports*.
2. Memberikan informasi mengenai potensial *E-sports* yang ada di Indonesia, dari segi pendapatan maupun industri di masa yang akan datang.
3. Memberikan pandangan mendalam mengenai apa itu *E-sports*, melalui industri yang tercipta melalui adanya *E-sports* meliputi turnamen *E-sports* yang diselenggarakan, peningkatan jumlah penonton *E-sports*, dan pengalaman yang diceritakan oleh setiap narasumber yang dihadirkan dalam program televisi ini.
4. Untuk mengetahui apakah ada perubahan sudut pandang dalam pemahaman terkait dengan dunia *E-sports*. Melalui anggapan masyarakat mengenai dunia *E-sports* yang merupakan sebuah dunia yang terkait dengan bermain saja, dan juga dapat mengetahui apakah ada pro dan kontra perihal perdebatan yang muncul mengenai apakah *E-sports* dapat dikategorikan sebagai olahraga atau bukan.

1.3 Kegunaan Karya

Dalam karya ini diharapkan akan memberikan dampak atau manfaat dari segi praktis, sosial, maupun akademis sebagai berikut :

1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dalam karya ini penulis berharap melalui karya ini dapat dijadikan sebagai pengenalan dan juga potensi *E-sports* di Indonesia. Melalui program yang akan penulis produksi ini, dapat dijadikan pengembangan program *talkshow E-sports* oleh media – media yang ada untuk segmentasi yang telah ditentukan dan dapat dijadikan sebuah program televisi yang baru dan juga menarik.

2. Kegunaan Akademis

Dari sisi kegunaan akademis sendiri, penulis berharap dengan adanya karya ini dapat dijadikan sebagai acuan maupun sebagai bahan referensi untuk pengembangan ataupun pembuatan skripsi berbasis karya selanjutnya. Melalui karya ini, penulis berharap dapat memberikan suatu

karya baru yang dapat membantu dalam pengembangan sebuah produksi program televisi sesuai dengan teori maupun konsep – konsep yang terkait.

3. Kegunaan Sosial

Dari sisi kegunaan sosial sendiri, melalui karya ini dapat memberikan edukasi melalui informasi yang tersampaikan melalui program ini mengenai *E-sports*. Selain itu, melalui karya ini masyarakat mendapatkan *E-sports* saat ini di Indonesia seperti apa, dan mendapatkan sudut pandang yang baru dalam pemahaman terkait dengan bentuk *E-sports* dan bagaimana dunia nya.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA