



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

Perkembangan zaman merupakan sesuatu yang tidak dapat kita hentikan, teknologi akan terus maju dan mempermudah kehidupan manusia sehari-hari, dengan adanya perkembangan teknologi itu ada juga beberapa perubahan pola pikiran, dalam hal ini adalah gim, gim dulu dianggap sebagai sesuatu yang tidak berguna dan membuang waktu, tetapi dengan perkembangan teknologi dan zaman, perlahan dunia gim menjadi sebuah industri yang besar dengan peminat yang masif, dan tentu gim sendiri melewati beberapa tahap hingga bisa sampai seperti sekarang, menurut Okezone Techno (Prihadi, 2012, para. 3) gim pertama di dunia bernama *Spacewar* yang dibuat oleh Steve Russell dan hanya dapat dimainkan di sebuah komputer bernama PDP-1, jika dibandingkan dengan gim pada zaman sekarang, ini sungguh berbeda, mulai dari warna yang diberikan, hingga konsol tempat gim tersebut dapat dimainkan, dan tentunya pembuatan gim ini menjadi sebuah sesuatu yang membuka lapangan pekerjaan baru.

Bagi beberapa orang, gim merupakan sebuah teknologi yang digunakan untuk menghibur di saat kita penat ataupun mengisi waktu luang, tetapi untuk beberapa orang

menganggap gim sebagai sebuah kompetisi, sebuah tempat untuk mengadu bakat, siapa yang lebih piawai dalam suatu permainan, disaat itulah *e-sports* muncul.

Kompetisi gim pertama di dunia dimulai dengan munculnya *spacewar*, menurut Duniagames (Akbar,2017, para. 4) perlombaan pertama di dunia terjadi pada tahun 1972 kompetisi tersebut terjadi di Universitas Stanford, dan diberi nama *Intergalactic Spacewar Olympic* pemenang dari perlombaan *e-sports* ini akan mendapatkan hadiah satu tahun langganan majalah *Rolling Stones*. Sebuah hadiah yang jika diartikan ke dunia zaman sekarang tidak berarti dan tidak menarik, tetapi hal tersebut adalah sebuah pembukaan pada dunia kompetisi gim di dunia, setelah kemunculan kompetisi tersebut mulai banyak perlombaan gim lainnya, mulai dari *Atari* yang membuat perlombaan *Space Invader* dengan lebih dari 10.000 peserta, dan menjadi sebuah epidemi di Amerika Serikat, yang diliput oleh majalah *Life* dan *Time*.

Tentu jika dibandingkan dengan dunia gaming pada zaman sekarang hadiah yang diberikan pada tahun 1972 itu bukanlah sebuah hadiah yang besar, sampai akhirnya dunia mengakui kebesaran *e-sports* pada tahun 2011, dimana dunia diguncangkan dengan hadiah sebesar 1.600.000USD, sebuah gim *Defense of the Ancient 2* atau *DOTA2*, dengan banyaknya kompetisi gim yang memberikan hadiah uang, muncul sebuah lapangan pekerjaan baru, yaitu atlet *e-sports*, seperti pada atlet olahraga pada umumnya yang berlomba pada sebuah kompetisi olahraga, perbedaannya atlet *e-sports* berlomba pada sebuah gim untuk menjadi sebuah pekerjaan.

Walaupun dengan banyaknya lomba yang menghadihkan uang, mulai banyak orang yang beralih pekerjaan dari dunia konvensional menjadi pekerjaan yang lebih bebas waktu, contohnya atlet *e-sports*, perubahan ini menimbulkan pro dan kontra pada masyarakat, ada yang mendukung atlet *e-sports* menjadi sebuah pekerjaan tetap, dan ada yang menolak dan tidak mendukung orang-orang untuk menjadi seorang atlet *e-sport*. Bahkan ada yang mempertanyakan mengapa *e-sports* terhitung sebagai sebuah olahraga.

Tetapi kemajuan tersebut tetap terjadi, dan tidak dapat dihentikan terlebih dengan masuknya dunia *e-sports* kedalam perlombaan internasional olahraga resmi, Asian Games 2018, walaupun masih dalam tahap eksibisi atau percobaan, mulai ada beberapa atlet *e-sports* yang mewakili negaranya untuk bertanding demi medali emas.

Di Indonesia sendiri, perkembangan *e-sports* tetap terjadi, dengan banyaknya perlombaan perlombaan resmi yang didukung oleh pemerintahan Indonesia, seperti IESPL yang merupakan liga gim pertama di Indonesia dengan hadiah 1,9 miliar rupiah, Piala Presiden, IEL University Series yang bahkan mengundang banyak pemain-pemain muda untuk mewakili kampusnya dalam pertandingan.

Banyaknya perlombaan dan hadiah yang diberikan dalam pertandingan *e-sports* menjadikan *e-sports* sebuah peluang industri yang akan berkembang menjadi sebuah raksasa, *Newzoo* (2017) menjelaskan pada tahun 2015 Indonesia menghasilkan 321 juta USD dengan pemain sebanyak 42,8 juta, peningkatan terjadi pada tahun 2017 dimana

Indonesia menghasilkan 879.7 juta USD hampir dua kali lipat dari dua tahun sebelumnya, dengan pemain sebanyak 43.7 juta pemain.

Hal ini membuktikan bahwa *e-sports* khususnya di Indonesia masih menyimpan banyak peluang baik bagi para pemainnya dan negara. Indonesia memang telah membuat sebuah asosiasi *e-sports* bernama IESPA atau *Indonesia E-Sports Association* yang telah didukung oleh KEMENPORA untuk mengurus mengenai *e-sports* di Indonesia, tetapi masih banyak yang membedakan dunia *e-sports* secara international dengan *e-sports* di Indonesia.

Salah satu contoh konkret yang ada adalah stigma-stigma negatif yang ada di masyarakat, lingkungan, dan juga keluarga. Masih banyak yang melarang anaknya untuk bermain video gim, memang ada perbedaan dalam bermain gim untuk senang-senang dengan bermain gim untuk mencari pendapatan, tetapi salah satu alasan orang dapat tertarik kepada dunia *e-sports* adalah dengan bermain gim itu sendiri, dan dengan banyaknya orang yang memberikan dismotivasi kepada calon-calon atlet itu dapat menutup bibit-bibit atlet international dari Indonesia.

Selain stigma negatif, terdapat beberapa masalah lainnya, menurut Duniagames(Karisma,2018, para. 3) ada lima masalah yang membuat atlet *e-sports* Indonesia sulit untuk bersaing di kancah international, diantaranya adalah kurangnya profesionalitas, kurangnya dedikasi, dan yang utama adalah uang. Dikarenakan *e-sports* masih merupakan sebuah kanal yang baru, maka untuk pengembangannya masih

merupakan sesuatu yang tidak pasti, sehingga masih banyak orang yang menggaji para atlet *e-sports* dibawah UMR padahal perkembangan *e-sports* sangatlah luar biasa.

Terlebih daripada itu, Indonesia seharusnya lebih memberikan perhatian kepada atlet-atlet *e-sportsnya*, baik dengan bantuan dana ataupun publikasi. Untuk saat ini masih sangat sedikit media yang memberikan “panggung” pada atlet-atlet *e-sports*, jika dibandingkan dengan atlet olahraga pada umumnya, publikasi yang diberikan sangatlah jauh. Contohnya saat Asian Games 2018 kemarin, disaat eksibisi perlombaan ada atlet-atlet seperti Ridel Sumarandak yang berhasil mendapatkan medali emas saat pertandingan gim *Clash Royale* dan Hendry “Jothree” yang berhasil mendapatkan medali perak dalam pertandingan gim *Hearthstone*, jika tidak bermain gim atau tertarik pada dunia gim pasti kalian tidak mengetahui siapa nama-nama diatas, walaupun dengan prestasi yang bisa dibilang cukup tinggi.

Dengan melihat beberapa fenomena ini, *e-sports* di Indonesia masih memegang banyak peluang untuk bertumbuh, tetapi tentu pertumbuhan dari bidang ini juga harus didukung oleh publik, dan dengan membuat *interactive multimedia storytelling* ini, penulis berharap dapat memberikan pengetahuan mengenai dunia *e-sports*, bagaimana industri ini dikelola di Indonesia, serta mengetahui tentang induk industri dan juga atlet-atlet yang telah berprestasi di Indonesia, dapat membantu meningkatkan dukungan publik untuk sektor ini.

1.2 Tujuan dan Kegunaan Karya

1.2.1 Tujuan Karya

Dalam pembuatan website interaktif ini, penulis mengharapkan dapat mencapai beberapa tujuan yaitu:

1. Mengurangi stigma-stigma negatif yang ada dalam kegiatan bermain gim.
2. Memberikan defisini perbedaan antara bermain gim secara *casual* dengan bermain gim secara kompetitif atau *e-sports*
3. Meningkatkan daya tarik para pemain gim *casual* untuk bermain menjadi seorang atlet *-e-sports*
4. Meningkatkan perhatian pada dunia *e-sports* di Indonesia, terutama pada atlet-atletnya.

1.2.2 Kegunaan Karya

Penulis berharap nantinya karya ini akan mempunyai tiga kegunaan, dari segi praktis, akademis, maupun sosial.

1. Kegunaan Praktis

Dari segi praktis, diharapkan karya ini nantinya dapat berguna sebagai definisi dari *e-sports* dan bermain gim pada umumnya, dan seberapa besar potensi yang dipegang oleh industri *e-sports*.

2. Kegunaan Akademis

Dari segi Akademis, diharapkan karya website interaktif ini dapat menjadi sebuah panduan ataupun referensi untuk karya-karya website interaktif lainnya.

3. Kegunaan Sosial.

Dari segi Sosial, penulis berharap akan lebih banyak lagi atlet-atlet *e-sports* Indonesia yang dapat maju ke kancah international, dan juga memberikan pengetahuan kepada masyarakat, bahwa *e-sports* bukan sesuatu yang buruk.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA