



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 dan teknologi berlangsung dengan pesat di Industri 4.0. Dalam jurnal yang berjudul *Esport* dalam Fenomena Olahraga Kekinian, Kurniawan (2019) mengatakan hal tersebut mempengaruhi perkembangan pada *Esports*. *Esports* adalah olahraga digital yang melewati pelatihan khusus seperti atlet profesional sepak bola, bulutangkis, dan lain-lainnya. *Electronic sports* (*Esports*) termasuk salah satu cabang olahraga yang ikut dipertandingkan saat ini dalam bidang *game*. Meskipun dengan perkembangan tersebut, masih ada masyarakat memandang negatif *Esports*. Hal tersebut dikarenakan masyarakat yang mengaitkan *game* dengan dampak negatif. (Idha, 2021)

Pada dekade sebelum 2020, perkembangan pada industri *Esports* ini tidak diekspektasikan positif oleh masyarakat sehingga tidak dijadikan acuan untuk mencari nafkah. Pengurus Besar *Esport* Indonesia, Debora, mengatakan bahwa orang tua masih memiliki stigma negatif terhadap bermain *game*. Orang tua yang melihat anaknya bermain *game* merasa masa depan anak mereka tidak baik. Hal tersebut terutama diutarakan dari orang tua yang melihat *game* hanya menghabiskan waktu dan merusak otak, bikin malas sekolah, dan alasan lainnya. Pandangan tersebut dapat menghambat perkembangan *Esports* kedepannya di Indonesia (Rizkinaswara, 2021).

Permasalahan persepsi negatif masyarakat terhadap bermain *game* ini juga pernah dirasakan oleh *pro-gamer*. Larangan orang tua dapat membuat anak langsung *down* dan akhirnya tidak semangat untuk bermain dan akhirnya hanya menjadi hobi di waktu luang. Padahal apabila tidak dilarang dengan keras, anak bisa saja memiliki potensial dalam bidang tersebut. Disampaikan oleh salah satu *pro-gamer*, Ramadhan Minori Budi, dirinya dari dulu suka bermain *game*. Namun

orangtuanya selalu memarahi dirinya karena hal tersebut. Setelah lulus SMA, ia mencoba untuk lebih serius dalam menjalankan aktivitas bermain *game* dan akhirnya bisa berhasil memulai karir profesionalnya. Disaat itu lah, orangtuanya baru menerima jalan karirnya dan mendukungnya hingga saat ini (Azhar, 2019).

Dengan adanya perkembangan teknologi, pernyataan bermain *game* tidak dapat menjadi sumber pencarian nafkah tidak lagi dapat dikatakan sebagai alasan yang valid. Hal tersebut sudah bergeser dengan melihat orang-orang mulai melakukan siaran *game* di *platform-platform streaming* seperti *twitch* dan *youtube*. Selain itu, *esport* Indonesia juga telah berkembang (Ramadhan, 2020). Menurut artikel yang dilansir pada *indoesports.com* saat ini pemerintah Indonesia juga ikut serta dalam mengembangkan *esport* Indonesia. Tujuannya tentu untuk bisa memberikan prestasi terbaik untuk Indonesia. Contoh turnamen yang telah diadakan adalah Piala Presiden Esports dan Piala Menpora Esports. Industri *esports* juga bisa digunakan sebagai sarana promosi. Saat ini pun banyak perusahaan yang melirik *esport* sebagai sarana promosi *brand* mereka. Hal ini bisa meningkatkan pendapatan mereka, investor, dan tentunya budaya *esports*. Kedepannya *esports* pun bisa menjadi industri yang *sustainable* (Indri, 2020).

Saat ini telah terjadi banyaknya penggunaan teknologi media informasi dan komunikasi berbasis digital yang beredar di masyarakat. Hal tersebut menjadikan teknologi media informasi berbasis digital menjadi media yang populer saat ini. Perkembangan teknologi membuat kita mudah untuk berkomunikasi, memudahkan segala aktifitas tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Dengan demikian, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi berbasis digital memberikan banyak manfaat bagi khalayak, salah satunya memudahkan khalayak dalam mendapatkan informasi. Oleh karena itu, penggunaan teknologi media informasi berbasis digital sangat direkomendasikan saat ini sebagai media penyebaran informasi (*sisco-global.com*, 2019).

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, penulis ingin membuat suatu rancangan yang dapat membantu dalam pemahaman lebih bagi masyarakat

mengenai *gaming* dan potensial yang dimilikinya untuk dijadikan sebagai profesi di industri 4.0 saat ini dengan cara membuat *website*. Dengan demikian, dunia *Esports* dapat berkembang menjadi lebih baik lagi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, perumusan masalah yang diberikan adalah:

1. Bagaimana perancangan *website* mengenai *Esports* sebagai profesi baru di industri 4.0 bagi orang tua yang memiliki anak usia 12-15 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup permasalahan ini akan dibatasi pada:

1.3.1 Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Usia : 25-40 tahun (dewasa)

Perancangan *website* ini dibuat untuk menginformasikan masyarakat khususnya orang tua dalam perkembangan *Esports* agar dapat mengetahui potensi yang dimilikinya sebagai profesi untuk generasi kedepannya. Dan dengan angka pengguna internet di Indonesia mencapai 202,6 juta per Januari 2021 menurut Hootsuite, internet sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dan dapat mempermudah segala aktivitas. Elemen ini penting dalam penggunaan *website*, dimana tercatat terdapat peningkatan 61,6% dalam penggunaan *website* sesuai dengan data yang dilaporkan pada Indonesia *Website Awards 2020* yang diadakan oleh Exabytes Indonesia.

Selain itu, berdasarkan data yang diberikan oleh Statista, sebagian besar pengguna internet di Indonesia merupakan 25-34 tahun dengan angka 34,1%. Namun permasalahan pandangan negatif yang ditemukan banyak dimiliki oleh orang tua yang memiliki anak masih bersekolah. Dan karena rancangan dibuat untuk perkembangan *Esports* kedepannya, usia orang tua yang dituju merupakan orang tua yang masih berada di masa dewasa. Berdasarkan data dari WHO, masa dewasa terdapat pada usia 26-45 tahun.

Sehingga penulis mengambil umur 25-40 tahun untuk mempersempit target yang dituju.

Ekonomi : SES A dan B

Menurut data yang didapatkan pada World Bank (2020), 52 juta penduduk Indonesia termasuk dalam kelas menengah. Sehingga kelas ekonomi yang diambil adalah kelas menengah dan atas.

1.3.2 Geografis

Penulis memutuskan untuk membatasi lingkup daerah menjadi daerah di sekitar penulis, yaitu Jabodetabek.

1.3.3 Psikografis

Masyarakat yang bermain *game*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini ditujukan untuk merancang *website* mengenai *Esports* sebagai profesi baru di industri 4.0 bagi orang tua yang memiliki anak usia 12-15 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1.5.1 Bagi Penulis

Penulis dapat menerapkan ilmu-ilmu yang ia dapatkan selama pembelajaran di Universitas Multimedia Nusantara dan juga ilmu yang ia dapatkan selama pembuatan Tugas Akhir ini melalui perancangan *website* mengenai *Esports* sebagai profesi baru di industri 4.0 bagi orang tua yang memiliki anak usia 12-15 tahun.

1.5.2 Bagi Universitas

Sebagai acuan atau referensi untuk mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara yang akan mengambil topik tugas akhir terkait *website* dan *Esports* kedepannya.

1.5.3 Bagi Masyarakat

Agar masyarakat sadar dengan potensi yang dimiliki oleh *Esports* untuk dijadikan sebagai profesi di industri 4.0 saat ini. Dengan demikian, orang tua di era saat ini pun bisa ikut turut serta dalam mengembangkan potensi ini dengan cara menjadikan *Esports* sebagai salah satu opsi profesi anak mereka kedepannya.

