

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

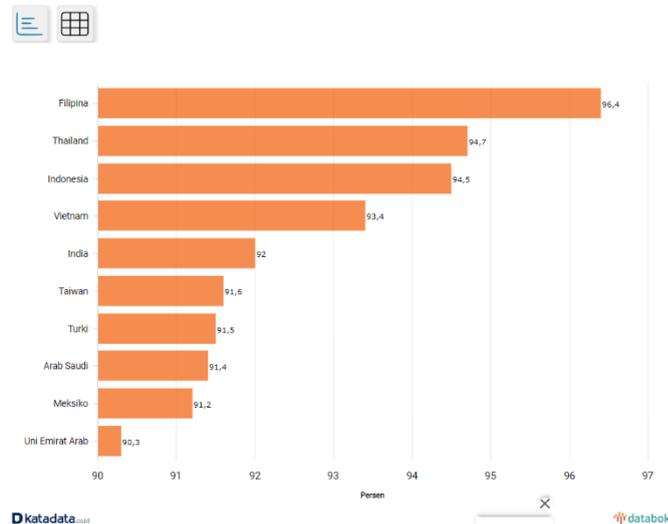
Esports atau *electronic sports* adalah istilah yang saat ini sangat populer yang merujuk pada olahraga berbasis peralatan elektronik seperti komputer, ponsel atau konsol game seperti *PlayStation* atau *Xbox*. Esports adalah liga pertandingan *video game* yang menampilkan pertandingan antara dua atau lebih pemain. Jenis game yang umumnya dimainkan di esports biasanya adalah game aksi dan strategi yang membutuhkan kerja sama tim. Contohnya game seperti *DoTA 2*, *League of Legend*, *Overwatch*, *Apex Legends*, dan lainnya. Namun, tidak menutup kemungkinan ada jenis game lain yang juga dipertandingkan dalam esports (Rifky, 2021).

Esports terdiri dari beberapa jenis genre *game*, seperti *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), contoh beberapa game MOBA yang dipertandingkan di ajang esports, *DoTA 2*, *Mobile Legends*, *Vainglory*, dan *League of Legend*. Selanjutnya ada *First Person Shooter* (FPS), biasanya genre game ini yang dipertandingkan di ajang esports yaitu *Valorant*, *Counter Strike: Global Offensive* (CS:GO), dan *Call of Duty*. Lalu ada *Battle Royale*, seperti game *Apex Legend*, *FreeFire*, dan *PUBG PC/Mobile*. Kemudian ada *Fighting*, contoh gamenya adalah *Mortal Kombat*, *Street Fighter: Arcade Edition*, *Takken*, dan ada satu genre game lagi yaitu *Card Game*, beberapa genre game ini yang biasa dijadikan ajang esports adalah *Yu-Gi-Oh!*, dan *Pokemon TCG* (Kristianto, 2021).

Menurut Katadata yang diambil dari We Are Social per Januari 2022, Indonesia masuk ke dalam daftar 10 negara dengan jumlah pemain video game terbanyak di dunia. Indonesia berada di urutan ketiga dengan jumlah pemain video game mobile, PC atau konsol terbanyak yang mencapai 94,5%.

Posisi pertama diduduki oleh Filipina dengan angkat tertinggi 96,4%, dan posisi kedua diduduki oleh Thailand dengan angka 94,7% (Dihni, 2022).

10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (Januari 2022)



Gambar 1.1 Data 10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak

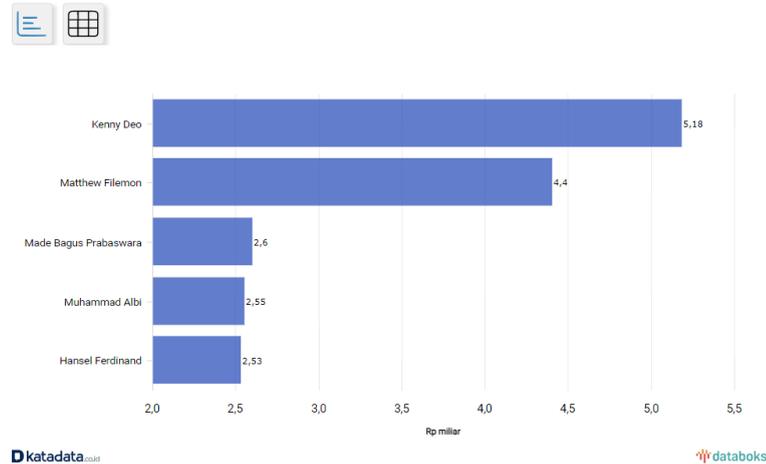
Sumber: Katadata.co.id

Dalam dunia esports terdapat tim yang menaungi para atlet esports. Tim esports adalah grup yang mengelola para pemain amatir atau atlet profesional esports. Menurut Peraturan PBESI No. 034/PB-ESI/B/VI/2021, untuk dapat menjadi tim esports profesional, sebuah tim harus memenuhi syarat administrasi dan prestasi terlebih dahulu (PBESI, 2021). Namun, siapa yang mengira bahwa menjadi atlet esports bisa memberikan pendapatan yang tinggi.

Menurut Katadata yang diambil dari Esports Earnings per April 2022, pemain esports Indonesia dengan penghasilan tertinggi dari hasil turnamen adalah Kenny Deo merupakan atlet DoTA 2 dengan jumlah sebesar US\$361,4 ribu atau sekitar Rp5,18 miliar. Selanjutnya disusul oleh Matthew Filemon merupakan atlet DoTA 2 dengan penghasilan US\$305.886,67 atau sekitar Rp4,4 miliar, Kemudian, Made Bagus Prabaswara merupakan atlet PUBG Mobile dengan penghasilan US\$181.398,2 atau sekitar Rp2,6 miliar, lalu Muhammad Albi merupakan atlet PUBG Mobile dengan total penghasilan US\$177.545,2 atau sekitar Rp2,55 miliar, dan yang terakhir Hansel Ferdinand

merupakan atlet CS:GO dengan total penghasilan US\$176.326,8 atau sekitar Rp2,53 miliar (Rizaty, 2022).

5 Pemain E-Sport Indonesia dengan Penghasilan Tertinggi (April 2022)

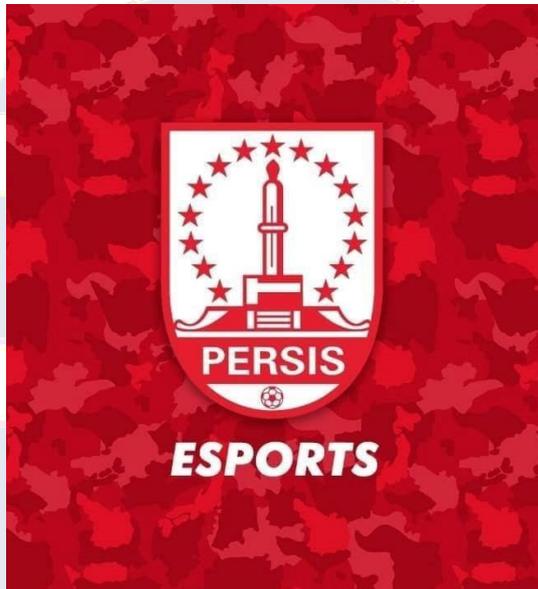


Gambar 1.2 Data Pemain dengan Penghasil Tertinggi

Sumber: Katadata.co.id

Jika dibandingkan dengan gaji atlet sport lain, yaitu pemain Sepak Bola, menurut survei yang dilakukan oleh Katadata pada tahun 2022, posisi pertama adalah Marc Klok, pemain dari Persib Bandung mendapatkan gaji sebesar Rp7,8 miliar/tahun. Posisi kedua adalah Stefano Lilipaly, pemain dari Borneo FC mendapatkan gaji sebesar Rp6,8 miliar/tahun. Posisi Ketiga adalah Pratama Arhan, pemain dari PSIS Semarang dan membela Timnas Indonesia di AFF 2020 (sekarang bermain untuk Tokyo Verdy) mendapatkan gaji sebesar Rp5,65 miliar/tahun (Fajri, 2022).

Dengan meningkatnya pemain game mobile, PC hingga konsol, hal tersebut juga mempengaruhi banyaknya muncul tim esports baru, seperti Persis Esports. Tim profesional ini berasal dari salah satu klub bola Indonesia yaitu Persis Solo. Tim esports ini dibentuk sejak 24 Februari 2021 dengan divisi game pertama mereka adalah *League of Legend: Wild Rift*. Selain tim esports profesional, terdapat juga tim esports dari Kampus, yaitu Fortius Esports, Fortius Esports adalah tim milik kampus Universitas Multimedia Nusantara dan sudah menjadi bagian dari Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM).



Gambar 1.3 Logo Persis Esports

Sumber: Onesports.id



Gambar 1.4 Logo Fortius Esports

Sumber: Fortius Esports

Penulis akan mengemas karya ini dalam bentuk *Audio Programming-Based Project* yang akan membahas tentang *Tim Esport Kampus vs Tim Esport Profesional, Apa Bedanya?* agar para pendengar dapat mengetahui tentang perbedaan dari segi manajemen kedua tim tersebut dan tidak menutup kemungkinan bahwa atlet tim esports kampus kedepannya juga bisa menjadi atlet tim esports profesional.

1.2 Tujuan Karya

Tujuan dari skripsi berbasis karya ini yaitu:

1. Membuat karya *Audio Podcast* yang akan dibagi menjadi 2 episode dengan durasi per segmen sekitar 15-30 menit.
2. Mempublikasikan karya audio ke platform Spotify dengan target 100 pendengar.
3. Mewawancarai Founder dan General Manager tim esports.

1.3 Kegunaan Karya

Kegunaan karya ini adalah:

1. Karya ini diharapkan menambah pengetahuan target pendengar yaitu peminat esports.
2. Karya ini diharapkan dapat menyadarkan pendengar yang masih memandang sebelah mata tentang tim esports kampus hanya membuang waktu.
3. Karya ini diharapkan dapat menggambarkan perbedaan sistem manajemen salah satu tim esports kampus dan tim esports profesional.