

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Esports* merupakan singkatan dari *Electronic Sports* atau bisa disebut olahraga elektronik. Dilansir dari *British Esports Association*, *esports* adalah bidang olahraga yang menggunakan *game* sebagai media kompetitif, tidak memiliki perbedaan dari olahraga lainnya, *esports* ini sendiri juga menggunakan strategi dan taktik untuk mendapatkan kemenangan. Perbedaannya yaitu *esports* tidak seperti olahraga lainnya yang menggunakan fisik tetapi serupa dengan permainan catur yang menggunakan sensorik-motorik. Kemampuan sensorik-motorik ini berpengaruh seberapa cepat seseorang dapat memproses yang dilihat pada layar, mengambil keputusan yang akan dilakukan, dan mengeksekusi keputusan yang dia buat dengan mengoperasikan perangkat *game* seperti *mouse*, *gamepad*, *keyboard*, atau *smartphone*. Kemampuan lain yang harus dimiliki oleh seorang atlet *esports* adalah *spatial abilities* atau kemampuan visual-ruang, seperti kemampuan untuk membaca peta dan mengetahui posisi dari objek yang ada disekitarnya baik objek diam maupun objek gerak. Tetapi masih banyak yang masih tidak bisa membedakan *esports* dengan *gaming*, *esports* itu sendiri merupakan suatu profesi dan *gaming* merupakan suatu rekreasi atau hiburan.

*Esports* sudah resmi sebagai cabang olahraga prestasi oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), penetapan dan peresmian ini merupakan hasil dari Rapat Kerja Nasional (Rakernas) KONI Pusat 2020 yang berlangsung secara virtual pada 25 – 17 Agustus 2020. Selain diresmikan oleh pemerintah, *esports* sendiri sudah banyak dipertandingkan pada event nasional ataupun internasional seperti Asian Games 2018 dan SEA Games 2019. (Hybird.co.id)

Dilansir pada KINCIR.COM, pada tahun 2016 banyaknya bertambah seorang perempuan yang mengklaim dirinya sebagai *gamer girls* pada sosial media dan situs

video streaming seperti Twitch. Twitch merupakan platform streaming para gamer serta live streaming turnamen esports skala internasional. Berbicara mengenai *gamer girls*, definisi diantara *influencer*, *brand ambassador* dan *pro player* berbeda. Semua *brand ambassador* tidak melulu adalah *pro player*, karena kebanyakan dari mereka tidak mencari sebuah prestasi. Tetapi pada masa sekarang hampir semua *pro player* menjadi *brand ambassador* karena faktor ekonomi agar tetap bisa melakukan latihan.

Menurut data dari Esports.Id dikatakan bahwa esports di Indonesia masih didominasi oleh laki-laki sebanyak 53%, dan wanita sebanyak 47%. Meskipun perbandingan persentase yang tidak terlalu signifikan, dilansir dari KINCIR.COM jumlah atlet esports wanita masih sedikit dibandingkan dengan atlet esports laki-laki, didukung oleh penelitian dari DS Research yang bekerja sama dengan Hybird.co.id dan JakPat bahwa perkembangan industri esports di Indonesia sangat menarik untuk diikuti karena terbilang baru dan penuh potensi, jumlah atlet esports di Indonesia hampir dikuasai oleh generasi muda berumur 20-29 tahun dan 73,2% bergender laki-laki dan 26,8% bergender perempuan.

Berdasarkan data dan masalah yang telah tersusun, penulis pun memberikan solusi yaitu merancang sebuah media informasi dengan tujuan memberikan informasi terhadap pemain *esports* maupun non-pemain *esports* seperti komunitas dalam mengenal pemain-pemain *esports* perempuan di Indonesia agar dapat memberikan dampak positif terhadap para pemain *esports* perempuan di Indonesia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan media informasi mengenai *empowering woman esports* yang efektif agar pemain *esports* perempuan dapat dilirik?

## **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian dengan fokus target yang akan dituju diperlukan pembatasan variabel dalam proses perancangan karya. Target yang dituju sebagai berikut:

- 1) Penelitian berfokus pada perancangan media informasi yang bertujuan memberitahukan masyarakat khususnya komunitas *esports* mengenai pemain *esports* perempuan.

## 2) Target Audiens

### a) Demografis

- Usia

15 – 25 Tahun.

Menurut Dewan Kehormatan IESPA, Eddy Lim. Usia rata-rata atlet *esports* di Indonesia dimulai dari usia SMA sampai perguruan tinggi. Menurut hasil survei dan wawancara perwakilan komunitas *esports*, anak remaja dewasa adalah usia yang masih aktif pada dunia *esports*.

- Jenis Kelamin

*Target user* media informasi ini merupakan laki-laki dan perempuan. Kedua target ini dipilih karena bentuk komunitas *esports* maupun *gamer* terdiri dari laki-laki dan perempuan.

- SES

Pemilihan SES berfokus pada SES B – A (menengah ke atas) sebagai target primer yaitu komunitas *esports* dan target sekunder industri *esports* seperti perusahaan *esports* yang menaungi para player dan penyelenggara acara.

### b) Geografis

Perancangan media informasi ini berfokus pada seluruh Indonesia, tetapi akan menggunakan sampling pada kota Jakarta karena menurut hasil wawancara dengan jurnalis media *esports* dikatakan bahwa aktivitas turnamen tertinggi dan terbanyak berada di Kota Jakarta.

### c) Psikografis

Seorang *gamer* yang mengikuti ataupun terjun langsung pada perkembangan industri *esports*, baik internal seperti pekerja *esports* ataupun eksternal seperti komunitas.

#### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang media informasi untuk menginformasikan pemain *esports* wanita agar lebih dilirik oleh komunitas maupun industri *esports*.

#### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, berikut beberapa manfaat dari perancangan media informasi yang telah penulis temukan:

1. Bagi Penulis

Melalui perancangan ini, penulis dapat memahami langkah perancangan media informasi yang baik dan efektif, perancangan ini juga akan menjadi sebuah karya portofolio untuk penulis.

2. Bagi Pemain Esports Perempuan

Dengan adanya perancangan media informasi mengenai *empowering woman esports* ini dapat meningkatkan *value* pemain *esports* perempuan di Indonesia terhadap publik.

3. Bagi Industri Esports

Besar harapannya melalui perancangan media informasi dan laporan tugas akhir ini, pengurus industri esports dapat lebih *aware* melihat peluang dan potensi para pemain *esports* perempuan, dengan tujuan memajukan industri esports Indonesia.

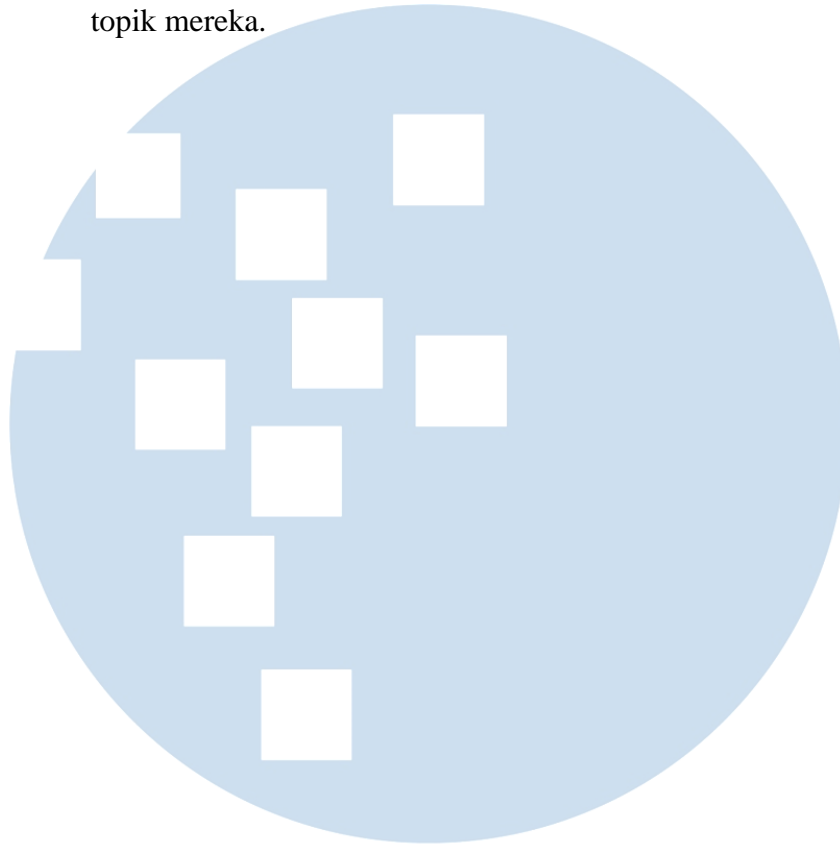
4. Bagi Orang Lain

Dengan adanya perancangan media informasi mengenai *empowering woman esports* ini target sasaran dapat memperoleh informasi dan data yang berhubungan dengan player esports perempuan di Indonesia.

5. Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Penulis berharap dengan perancangan laporan tugas akhir ini, mahasiswa/i yang memiliki ketertarikan pada bidang esports

mendapatkan referensi data pendukung dan pengetahuan lebih untuk topik mereka.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA