**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Penelitian**

Kebutuhan informasi yang akurat, cepat dan mudah menjadi pilihan yang di anggap efisien oleh masyarakat. Untuk itu, penggunaan teknologi berbasis web dijadikan salah satu pilihan untuk memenuhi kebutuhan informasi karena di anggap lebih mudah dan terstruktur. Dengan banyaknya kebutuhan akan informasi tersebut, kemudian banyak bermunculan media-media yang menyediakkan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Era globalisasi memberi pengaruh besar terhadap kehihdupan masyarakat terutama di bidang teknologi. Teknologi juga berkembang sangat pesat dan membuat semua masalah dapat terselesaikan dengan mudah dan cepat. Berkembangnya globalisai menjadi bumerang untuk masyarakat Indonesia karna yang mereka pikirkan ketika mendengar kata *Game* selalu melontarkan hal atau hipotesis negatif. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menjadikan kebutuhan akan informasi semakin bertambah.

Manusia memiliki kebutuhan dasar untuk bertahan hidup. Yaitu salah satu kebutuhan dasar dalam teori keperawatan Virginia Handerson adalah bermain atau berekreasi. Bagi remaja dan dewasa muda, bermain merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknkya terpenuhi karena dapat memberikan kesegaran baik secara fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa Lelah dan bosan serta memperoleh semangat yang baru.[[1]](#footnote-1) Perkembangan Internet saat ini semakin pesat dan menarik pengguna dari berbagai kalangan masyarakat. Pengguna internet di Indonesia telah mencapai 55 juta orang pada akhir tahun 2011. Besar pertumbuhan penggunaan internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk Indonesia yang tidak lebih dari 16.1% per tahun. Jumlah pengguna Internet ini akan terus bertambah seiring dengan semakin murah dan mudahnya koneksi internet, tersebarnya jaringan, serta juga semakin tersedianya peralatan komputer, handphone, hingga iphone, dan Blackberry.

Internet yang semula di rancang untukk menjadi salah satu sistem komunikasi militer telah berkembang menjadi penghubung banyak komputer sekaligus ke dalam sebuah jaringan.[[2]](#footnote-2) Jejaring Internet bukan hanya saling menghubungkan melainkan juga dapat menjadi perangkap bagi penggunanya. Internet sangatlah menarik karena memuat warna, gerakan, suara, ketidakterbatasan informasi, dan kesegaran respon. Dibanding televisi yang juga memiliki efek mencandu, internet memiliki kelebihan karena sifat yang tidak terbatasnya wakktu akses, interaktif, menantang, dan sangat variatif. Ketertarikan seseorang terhadap internet banyak bergantung kepada kepentingan, minat, dan kepribadian setiap individu seperti ketertarikan kepada game online.

Game online merupakan permainan (games) yang dapat diakses oleh banyak pemain dimana mesin yang di gunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan.[[3]](#footnote-3) Umumnya jaringan yang digunakan untuk bermain adalah Internet. Kalangan remaja merupakan pangsa pasar game online yang berjumlah cukup besar, sebanyak 56% pelajar Amerika menyatakan bahwa pernah bermain game online.[[4]](#footnote-4) Banyaknya peminat permainan ini dapat di sebabkan oleh semakin baiknya mutu dan kualitas game online yang ada sekarang ini. Salah satu cabang dari online game ini berkembang menjadi permainan yang bersifat kompetitif, yang sering di sebut E-Sport (Electronic Sport).

*E-sport* atau juga dibilang sebagai Olahraga Elektronik ( dikenal juga sebagai permainan kompetitif, permainan pro, atau pro gaming ) merupakan salah satu istilah untuk kompetisi permainan video pemain jamak, pada umumnya antara para pemain *professional*, pemain *professional* sendiri adalah bisa dibilang seseorang yang sudah mencapai tingkatan tertentu, di dalam *E-sport* sendiri ada 3 tingkatan yaitu; *Minor, Major, dan professional,* salah satu pemain bisa dikatakan *professional* apabila sudah berada di tingkat *Major*. Aliran permainan video yang biasanya dihubungkan dengan olahraga elektronik adalah aliran strategi waktu nyata atau *real time.*

Teknologi dalam dunia eSport terus berkembang dan mulai populer untuk kompetisi dengan munculnya video game berjudul Counter Strike pada tahun 1999. Perkembangan dalam teknologi komputer dan internet juga semakin mendukung kegiatan eSport. Di Indonesia munculnya video game Ragnarok dari LYTO secara cepat menjadi eSport favorit dan berbagai warnet berubah fungsi bukan hanya untuk menjelajah internet tetapi sekaligus menjadi tempat bermain video game. Tetapi karena keterbatasan teknologi komputer dan internet, banyak video game yang membutuhkan teknologi tinggi tidak dapat masuk ke Indonesia.

Dalam perkembangan eSport, Asia Tenggara menunjukan kenaikan yang sangat signifikan. AsiaSoft mencatat sudah memiliki 40 juta ID di Asia Tenggara dari 28 jenis games yang mereka publikasikan dan perkembangan eSport di Indonesia bisa di bilang sangat pesat, seperti salah satu kutipan artikel yang dilansir oleh REPUBLIKA.CO “Direktur Pelaksana PT. Megaxus Infotech, Eva Mutiawati kepada pers di Jakarta, Jumat mengatakan, pesatnya pertumbuhan pasar game online itu terlihat dari jumlah pengguna (*user*) yang saat ini mencapai 7,5 juta orang atau naik 500 ribu orang. Pada tahun 2010 para pengguna game online nasional hanya enam juta orang.”[[5]](#footnote-5)

Kini pada tahun 2017 di Indonesia telah terdapat berbagai teknologi yang mendukung kegiatas eSport fisik dan non fisik. Untuk eSport non fisik, telah tersedia jaringan internet yang cepat dan reliable sehingga koneksi permainan dapat terjadi tanpa gangguan dan permainan yang membutuhkan jalur internet cepat telah dapat digunakan. Selain itu teknologi komputer juga terus meninggkat dan saat ini berbagai teknologi komputer yang ada di luar negeri telah ada di Indonesia sehingga mengakomodasi berbagai video game yang membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi.[[6]](#footnote-6)

Video game yang di gunakan untuk kegiatan eSport non fisik memerlukan komputer yang dapat mengakomodasi ketangkasan non fisik pemain sehingga diperlukan perangkat komputer yang cepat, tepat, dan nyaman. Monitor diperlukan yang memiliki response time sangat rendah (4 milidetik), keyboard, yang nyaman, headset multichannel, mouse presisi, tinggi dan memiliki tombol pintas, dan spesifikasi komputer yang sesuai.[[7]](#footnote-7)

Dengan semakin majunya teknologi informasi atau pun media, era global membuat informasi hampir tak terbatas dan tak terbendung. Informasi apa saja dari suatu wilayah atau negara bisa dengan mudah diketahui siapa saja dan atau negara mana saja di dunia. Segala sesuatu dengan mudah menjadi mendunia. Ini membuat masyarakat dunia di wilayah dan negara yang berbeda dapat membentuk satu ikatan saling ketergantungan. Hampir setiap manusia saat ini pun dapat dengan mudah mengakses *Media*. Dengan demikian, siapa saja dan negara mana saja dapat aktif menampakkan nilai-nilai jati dirinya dan budayanya masing-masing kepada seluruh masyarakat di dunia. *Game Online*  ini tidak hanya di akses oleh Komputer saja, di dalam *Handphone* atau *SmartPhone*.

Kerjasama antar negara salah satunya dibedakan berdasarkan jumlah anggota dari kerjasama tersebut dan salah satu jenisnya adalah kerjasama multilateral. Mengenai kerjasama multilateral ini sebagai kerjasama yang dilakukan beberapa negara dimana jumlahnya lebih dari dua negara. Ada banyak sekali kerjasama multilateral yang tersebar di seluruh dunia, dan masing-masing kerjasama tersebut memiliki tujuan dan maksudnya masing-masing.

*International E-sport Federation ( IeSF )* global organisasi dibuat dan di temukan oleh 9 negara dari *Europe* dan *asia*  bertujuan untuk mempromosikan dan memajukan *E-sport* dan menjaminkan *E-sport* sama dengan olahraga lainnya. Untuk saat ini anggota dari *IeSF* sendiri sudah mencapai 46 negara, nama organisasi Indonesia yaitu *IeSPA ( Indonesia E-sport Association )* [[8]](#footnote-8)

Diplomasi Publik salah satu sebagai upaya-upaya yang dilakukan oleh pemerintah suatu negara terhadap publik sendiri maupun masyarakat International. Bagaimana Individu di seluruh dunia mengetahui dan memahami satu sama lain. Ber fokuskan berada pada interaksi *people to people* serta menekankan hubungan manusia yang mendasar pada inti dari semua hak asasi manusia. Diplomasi publik membangun jembatan berdasarkan pengalaman Bersama antara negara, Lembaga, organisasi, dan individu[[9]](#footnote-9), menurut *Alan K. Henrikson* ( 2005 ). Bermunculan produk-produk dimulai dari ber bagai macam perangkat Komputer, *Gaming Gear*, *Provider Internet* di media sosial dan Transfer atlit *E-sport* Indonesia.

Olahraga Elektronik atau *E-sport* , dimana ada olahraga pasti bersangkutan dengan atlit atau sebuah Kelompok. Di Indonesia sendiri sudah terbentuk organisasi yang mengatur segala bentuk Atlit maupun *Team* yang sudah kancah di *Tournament International* maupun dalam negri , organisasi tersebut ialah IeSPA dikenal sebagai *Indonesia E-sport ASSOCIATION*, telah didukung oleh FORMI saat ini juga telah menjadi anggota IeSF (*International e-Sports Federation*) setiap ada event dan pertemuan yang diadakan oleh IeSF, IeSPA akan diikutsertakan dan bisa berpartisipasi dengan mengirimkan delegasi untuk mengikuti cabang-cabang *E*-*sport* yang dipertandingkan secara *International*. Dimulai dari sebuah ide dan gagasan terinspirasi dari perkembangan industry *E-sport* di dunia yang berkembang pesat sejak tahun 2000. Kegiatan gaming yang awalnya sekedar hobi, berkembang menjadi sebuah *industry* yang menjanjikan bagi seluruh *stakeholders* didalamnya.

Untuk terjun sendiri dalam dunia *E-sport* , dibutuhkan atau bisa sampai memakan waktu 4 – 6 tahun , karena di Indonesia sendiri , *E-sport* belum dijadikan sebuah profesi atau lahan kerja, hanya segelintir perusahaan besar dan perusahaan swasta yang melirik atau menjadikan *E-sport* ini sebagai lahan bisnis atau media pemasaran dalam bentuk tekhnologi yang membuat sebuah keuntungan bagi *E-sport* atau pun Perusahaan.

Atlit *E*-*sport* sendiri di Indonesia masih terbilang sedikit, karena tidak adanya dukungan dari wilayah ataupun negaranya sendiri. Dari situlah negara-negara tetangga merebut bahkan membayar atlit Indonesia untuk bermain di *Team* luar atau Negara nya, Penulis akan sebutkan Atlit Indonesia yang bermain di Negara luar, yaitu : Muhammad “*InYourDreaM*” Rizky dengan bayaran (Rp 79,3 Juta) singkat biodata, Rizky atau terkenal dengan nama “*InYourDreaM*” ini bermain disalah satu *game* DOTA2 , Kevin “*xccurate*” Susanto (Rp65,3 Juta) salah satu atlit Indonesia yang berasal dari *Team Recca Esport* atau perusahaan RECCA ini bermain di salah satu game FPS ( *First Person Shooter* ) yaitu CS:GO , dan yang terakhir Hansel “*BnTeT*” Ferdinand (Rp325,8 juta) bermain satu *Team* bersama “*xccurate*” yang sekarang mereka berdua harus bermain di *Team* China yaitu “TYLOO”.

Perkembangan *E-sport* Indonesia di tahun 2018 berkembang tinggi, salah satu contoh yang bisa pembaca lihat yaitu dilihat dari *Tournament Local* dan *Inter-Local*, *Tournamen* *Local* di buat oleh Organisasi, Perusahaan local, maupun Sponsor salah satu contoh Tournamen Local yang selalu di selenggarakan yaitu oleh provider *Telkomsel,* salah satu *gaming gear* produk *international* maupun dalam negri, tournament yang dibuat oleh salah satu merek *Handphone* *international* maupun lokal, Bank Nasional pun menjadi sasaran *sponsor* ataupun ajang pembuatan tournament, *Tournamen Inter-Local* biasa di ikuti oleh *Team* Indonesia dan berbagai macam *Team* dari Eropa maupun Asia. Salah satu contoh *Tournament* yang baru ini di selenggarakan yaitu GESC 3-januari-2018 yang di adakan di ICE ( *Indonesia Convention Exhibition* )

Berkembangnya *E-sport* di Indonesia di jadikannya lahan untuk ber- Infestasi bagi perusahaan lokal maupun *International*, ber sebabkan karna *prize pool* dari berbagai cabang tournament *E-sport* sangatlah besar bahkan ada yang mencapai mata uang triliun. *Prize pool* disini tergantung siapa yang membuat tournament tersebut dan sponsor di dalamnya. Indonesia belum bisa memberanikan diri, dikarnakan patokan dan kurangnya *influencer* dalam organisasi *IeSPA*, setelah adanya perpindahan atlit di berbagai cabang *game*. Muncul satu persatu tournament ber skala International, karna adanya *Influencer* dari negara tetangga yang memberanikan diri dan menjadikan Indonesia tuan rumah.

Perpindahan atlit-atlit Indonesia ke berbagai negara di wilayah Asia Tenggara menjadi suatu sorotan media publik dalam organisasi *game E-sport,* organisasi dan TV swasta diantaranya yaitu, Revival.tv dan Ligagame.tv. Setelah adanya dua organisasi yang memberanikan diri hanya untuk membahas seputar *E-sport* Indonesia, terjadi gesekan didalamnya yang menimbulkan suatu keinginan untuk membuat suatu makalah atau berita mengenai *E-sport* Indonesia dan lahirnya berbagai macam iklan yang ber tema kan *game*, forum-forum yang membahas seputer *E-sport* Indonesia bermunculan, Media sosial dimulai dari *Live Streaming, Twitch, Youtube,* dan *Applikasi* yang bermunculan.

 untuk wadah penghasilan pecinta atau para *entertainment E-sport* yang bermodalkan Koneksi *Internet*, *handphone,* Komputer, *Web Cam atau Live Cam*. Menghasilkan uang di dunia *E-sport* sekarang bisa menjadi kenyataan dan bukan sekedar mimpi belaka karna adanya globalisasi, hanya saja pemerintah kurang memanfaatkan kondisi dan adanya kepedulian terhadap generasi dan atlit-atlit E-sport Nusantara.

* 1. **Identifikasi Masalah**
1. Bagaimana pengaruh *E-Sport* di Indonesia ?
2. Bagaimana perkembangan Indonesia setelah adanya organisasi *IeSPA* ?
3. Pengaruh perkembangan eSport Indonesia setelah melihat eSport Asia Tenggara melalui organisasi dan skateholdersnya ?
	1. **Batasan Masalah**

Batasan masalah ini dilakukan agar penelitian bisa lebih fokus maka penulis melakukan pembatasan masalah hanya pada “Perkembangan eSport global dan di Indonesia, serta pengaruh yang ditimbulkan pada masyarakat, dengan jangka waktku tahun 2000 sampai dengan 2017 ”

* 1. **Rumusan Masalah**

Dilihat dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang sudah diterangkan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu : **“Perkembangan eSport di wilayah Asia Tenggara dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia ?”**

* 1. **Tujuan dan Kegunaan Penelitian**
		1. **Tujuan Penelitian**
1. Penelitian ini dilakukan agar pemerintah lebih melirik para Atlit *E-sport* Indonesia.
2. Penelitian ini dilakukan mendeskripsikan perkembangan eSport di Indonesia
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perkembangan Indonesia setelah adanya kerjasama IeSF dan menghasilkan *IeSPA* .
	* 1. **Manfaat Penelitian**
4. Penelitian ini dilakukan agar dapat mengetahui pengaruh *E-sport* selama ini di Indonesia.
5. Penelitian ini dilakukan untuk lebih membuka mata untuk kaum hawa bahwa, *E-sport* adalah olahraga.
6. Penelitian ini dilakukan agar *IeSPA* lebih tegas atau mengstrukturkan Team Indonesia dan segera membuat wadah agar tidak adanya Transfer Atlit ke luar negara.
1. Nakita (2001), *The First treatment model for Internet Addiction, Journal of Cognitive Psychotherapy,* 25(4), 304-312 [↑](#footnote-ref-1)
2. Groothuis, (1997), *Online Game Addiction Among Adolescents: Motivation and Prevention Factors. European Journal of Information System, 21, 321-340* [↑](#footnote-ref-2)
3. *Adams & Rollings, (2010), Development of the game Addiction Inventory of adults (GALA). Addiction Research and Theory, 1-15.* [↑](#footnote-ref-3)
4. *Jones, (2003), The Study Habits Of Students Playing Game Online In Seturan Sleman. E-Societas, 1(2), 1-120.* [↑](#footnote-ref-4)
5. Wulandari,R (2015). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Remaja di Warnet Lorong Cempak Dalam Kelurahan, Ilir Palembang. Jurnal Fakultas Psikoilog Universitas Bina Darma Palembang, 133, 123-145 [↑](#footnote-ref-5)
6. *Ibid, hal 4.* [↑](#footnote-ref-6)
7. http://candrawijaya.psikolog.fk.uns.ac.id/index.php/candrajiwa/article/view/27 [↑](#footnote-ref-7)
8. <https://www.ie-sf.org/about/> yang di akses pada 5 mey 2018 [↑](#footnote-ref-8)
9. [https://rockypermata.wordpress.com/2012/12/19/softpowerrocii/artikel\_detail-116604-Negosiasi Diplomasi-MacamMacam Diplomasi.html](https://rockypermata.wordpress.com/2012/12/19/softpowerrocii/artikel_detail-116604-Negosiasi%20Diplomasi-MacamMacam%20Diplomasi.html) di akses pada 6 mey 2018 [↑](#footnote-ref-9)