

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Olahraga yang dilakukan dengan menggunakan media elektronik sudah tidak asing lagi. Olahraga ini biasanya disebut sebagai *eSport*. *eSport* merupakan singkatan dari *Electronic Sport*. Istilah *eSport* sendiri sudah dikenal sejak tahun 2000-an di dunia. Kegiatan yang hanya sekedar hobi ini, dapat menjadi sebuah industri yang menjanjikan. Perkembangan *eSport* ini sangatlah pesat termasuk di Indonesia. Menurut Fajar Anjungroso (2014) dalam Liang dan Hidatun (2017) jumlah peminat *eSport* di Indonesia melonjak sangat tinggi, yaitu mencapai 25 juta orang pada tahun 2013. Komunitas – komunitas pun mulai terbentuk dan berkembang dengan pesat. Beberapa tim di Indonesia pun sempat maju bertanding di penyeleksian turnamen Internasional. Masa depan pemain game sangatlah cerah karena dapat menghasilkan uang.

Turnamen – turnamen pun mulai bermunculan baik di dunia maupun di Indonesia. Menurut Rickie Habibie (2017) dalam Liang dan Hidatun (2017), satu turnamen yang ada di Indonesia adalah “*Indonesia Games Championship*”. Event ini memasukkan beberapa game terkenal dan juga tim–tim terbaik yang ada di Asia Tenggara dengan hadiah total sebesar 500 juta rupiah dan diikuti oleh kurang lebih oleh 10 ribu peserta.

Di kutip dari kabargame.id, di Madiun juga pernah diadakan turnamen *eSport* game Point Blank yang dihadiri oleh 16 tim yang berasal dari Kota Madiun, Juara pertama regional selain mendapat kesempatan untuk melaju ke babak turnamen regional, juga akan mendapat hadiah Rp. 3 juta, juara 2 Rp. 1.5 juta, juara 3 Rp. 750.000. Tetapi istilah *eSport* ini masih asing di kota Madiun maupun di Indonesia pada umumnya. Masyarakat umum masih berpikir bahwa *eSport* hanyalah game dan sekedar hobi, meskipun *eSport* sendiri sudah diakui oleh pemerintah Indonesia. Karena kurangnya apresiasi, peringkat yang dicapai belum memuaskan. Padahal pemain - pemain game di Indonesia memiliki potensi yang sangat besar. *ESport* di Indonesia sendiri belum memiliki suatu wadah

husus untuk mengadakan turnamen game dan tempat pelatihan apalagi di kota Madiun

Menurut hasil survey terdapat warnet yang mengadakan turnamen Point Blank di Madiun yang akan dijelaskan pada Tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1.1 Daftar Warnet Penyelenggara Turnamen Point Blank Di Madiun

No	Warnet	Alamat	Jumlah Peserta (TIM)
1	Akbar Net	Jl. Mliwis No. 21, Nambangan Kidul	16 (2016)
2	Viper Net	Jl. Raya Ponorogo No. 17, Demagan	24 (2017)
3	Rama Net	Jl. Sri Langka RT. 9/RW. 2, Kartoharjo	36(2019)

(Sumber : Hasil Survey Warnet Penyelenggara di Kota Madiun)

Menurut tabel di atas menunjukkan bahwa peserta yang mengikuti turnamen Point Blank di Madiun mengalami kenaikan setiap tahun. Di sisi lain juga menjadi wadah untuk bertukar informasi (*sharing*) tentang game Point Blank maupun game lainnya, dan hal-hal yang terkait dengan game. Maka dari itu gagasan “*eSport Training Center* di kota Madiun” menjadi sebuah ide yang menarik untuk dianalisis guna memfasilitasi kegiatan pelatihan, pembinaan dan pendampingan *eSport*. Fasilitas dan pelatihan ini diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan kemampuan atlet – atlet untuk dapat mengembangkan diri dalam bidang *eSport*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, penelitian ini membahas tentang analisis studi kelayakan pendirian *eSport Training Center*. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah rencana usaha *eSport Training center* di Kota Madiun dapat dinyatakan layak untuk dijadikan pertimbangan dalam mendirikan usaha *eSport Training center*?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui

1. Menganalisis kelayakan usaha *eSport Training Center* di Kota Madiun berdasarkan aspek pasar, aspek teknis, aspek finansial, aspek sosial, dan aspek sumber daya manusia.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak antara lain :

1. Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan positif terhadap game *eSport* dan diharapkan juga masyarakat tidak menganggap sebelah mata tentang *eSport*

2. Komunitas

Dengan didirikannya *eSport Training Center* dapat menjadi tempat latihan dan *sharing* bagi pemain *eSport* dan pemain yang ingin terjun di dunia *eSport*.

3. Peneliti

Menerapkan ilmu yang diperoleh waktu perkuliahan dalam kehidupan masyarakat sehari-hari khususnya tentang analisis kelayakan pendirian *eSport Training Center*.

4. Universitas

Hasil penelitian ini dapat digunakan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini :

1. Tidak membahas tentang psikologi pemain *eSport*
2. Tidak membahas game *mobile*