

**AKTIVITAS KOMERSIAL ESPORTS DI INDONESIA DAPAT
MENGHASILKAN PROFITABILITAS TINGGI**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN
PERSYARATAN DALAM MEMPEROLEH GELAR
SARJANA AKUNTANSI**



Oleh :

**NOVIANTI CHANDRA
NIM : 041511333210**

PROGRAM STUDI S1 AKUNTANSI

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2022**

Surabaya, 21 Juni 2022
Skripsi telah selesai dan siap untuk diuji

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sigit', with a stylized flourish at the end.

SIGIT KURNIANTO, SE.,MSA.,Ak.,CA.,AAP.B.,SAS.
NIP. 198508242019031004

HALAMAN PENGESAHAN

**HALAMAN PENGESAHAN AKTIVITAS KOMERSIAL ESPORTS DI
INDONESIA DAPAT MENGHASILKAN PROFITABILITAS TINGGI**

**DIAJUKAN OLEH :
NOVIANTI CHANDRA NIM : 041511333210**

TELAH DISETUJUI DAN DITERIMA BAIK OLEH :

DOSEN PEMBIMBING,



**SIGIT KURNIANTO, SE.,MSA.,Ak.,CA.,AAP.B.,SAS. TANGGAL 26-07-2022 NIP.
198508242019031004**

KOORDINATOR PROGRAM STUDI,



**ALFIYATUL QOMARIYAH, S.Ak.,M.BA.,Ph.D. TANGGAL 26-07-2022 NIP.
198909142016113201**

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya (Novianti Chandra, 041511333210) menyatakan bahwa:

1. Skripsi saya ini adalah asli dan benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan hasil karya orang lain dengan mengatasnamakan saya, serta bukan merupakan hasil peniruan atau penjiplakan (*plagiarism*) dari karya orang lain. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Airlangga maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar kepustakaan.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis skripsi ini, serta sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan norma dan peraturan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 25 Mei 2022



Novianti Chandra
NIM. 041511333210

DECLARATION

DECLARATION

I (Novianti Chandra, 041511333210), declare that:

1. My thesis is genuine and truly my own creation, and is not another's person work made under my name, nor a piracy or plagiarism. This thesis has never been submitted to obtain an academic degree in Universitas Airlangga or in any other Universities/Colleges.
2. This thesis does not contain any work or opinion written or published by anyone, unless clearly acknowledged or refereed to by quoting the author's name and stated in the references.
3. This statement is true; if on the future this statement is proven to be fraud and dishonest, I agree to receive an academic sanction in the form of removal of the degree obtained through this thesis, and other sanctions in accordance with the prevailing norms and regulation in Universitas Airlangga.

Surabaya, 25 May 2022

Declared by,



Novianti Chandra
NIM. 041511333210

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus yang sudah memberikan telah memberikan waktu, kesehatan, kemudahan, ketabahan, untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi berjudul “Aktivitas Komersial Esports di Indonesia Dapat Menghasilkan Profitabilitas Tinggi” ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana ekonomi. Berbagai pihak telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Moh. Nasih, SE., MT., Ak., CMA., CA. selaku rektor Universitas Airlangga.
2. Prof. Dr. Dian Agustia, SE., M.Si., Ak., CMA., CA. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Airlangga.
3. Dr. Wiwik Supratiwi, Dra., M.BA, Ak. selaku Ketua Departemen Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Airlangga.
4. Alfiyatul Qomariyah, S.Ak.,M.BA.,Ph.D. selaku Koordinator Program Studi S1 Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Airlangga.
5. Sigit Kurnianto, SE.,MSA.,Ak.,CA.,AAP.B.,SAS. Selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan saran kepada penulis.
6. Amalia Rizki, SE., M.Si., Ak. Selaku dosen wali yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk membantu penulis selama perkuliahan.
7. Keluarga besar penulis terutama Mama, Papa, Cece Sisca, Cece Feni, Kevin, Susuk Sukardi sekeluarga, Susuk Asang Sekeluarga, dan Susuk Suyanto sekeluarga yang selalu mengiringi langkah langkah penulis hingga saat ini dengan segala cinta kasih, dukungan, nasihat, serta doa.

Surabaya, 24 Mei 2022

Penulis

Aktivitas Komersial Esports di Indonesia Dapat Menghasilkan Profitabilitas Tinggi

Novianti Chandra

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aktivitas komersial, ekosistem dan profitabilitas bisnis *eSports* di Indonesia. Dimana *eSports* yang akan dibahas secara mendalam adalah Mobile Legends: Bang Bang. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus Robert K. Yin. Aktivitas-aktivitas komersial yang terjadi akan dianalisis menggunakan Teori Sumber Pendapatan Berdasarkan Tahap Aktivitas Komersial di *Esports* oleh Natalia Lokhman, Oksana Karashchuk dan Olena Karnilova. Selain itu juga akan dilihat bagaimana ekosistem *eSports* gim Mobile Legends: Bang Bang yang ada di Indonesia dan bagaimana usaha di bidang *eSports* di Indonesia dapat menghasilkan profitabilitas yang tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 4 ratio yang digunakan dalam analisis profitabilitas hanya satu kali PT. Y berada dibawah standar rata-rata ratio profitabilitas yaitu pada ratio GPM yang berarti kemampuan perusahaan untuk memperoleh laba masih belum efektif, sedangkan PT. X selalu berada diatas standar ratio profitabilitas. Melalui penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aktivitas komersial *eSports* di Indonesia dapat menghasilkan profitabilitas yang tinggi berdasarkan penelitian terhadap dua narasumber yang menjalankan bisnis *eSports* di Indonesia. Dengan cara memahami aktivitas komersial *eSports*, ekosistem *eSports* di Indonesia, serta profitabilitas bisnis di bidang *eSports* maka akan mengetahui bagaimana cara untuk mencari peluang usaha dan menjalankan bisnis *eSports* dengan efektif sehingga dapat berkontribusi terhadap pemasukan negara.

Kata kunci : Aktivitas komersial *eSports* di Indonesia, Ekosistem *eSports* di Indonesia, Bisnis *eSports*, Profitabilitas usaha *eSports* di Indonesia, *eSports*.

Esports Commercial Activities in Indonesia Able to Earn

High Profitability

Novianti Chandra

ABSTRACT

This study aims to analyze the commercial activity, ecosystem and profitability of the eSports business in Indonesia. Where eSports that will be discussed in depth is Mobile Legends: Bang Bang. This study uses a qualitative approach with the case study method of Robert K. Yin. The commercial activities that occur will be analyzed using The Theory of Revenue Sources Based on Stages of Commercial Activities in Esports by Natalia Lokhman, Oksana Karashchuk and Olena Karnilova. In addition, it will also be seen how the eSports ecosystem of the Mobile Legends: Bang Bang game in Indonesia and how eSports businesses in Indonesia can generate high profitability. The results showed that of the 4 ratios used in the profitability analysis, only one time PT. Y was below the standard average profitability ratio, namely the GPM ratio, which means the company's ability to earn profits is still not effective, while PT. X is always above the standard profitability ratio. Through this research, it can be concluded that eSports commercial activities in Indonesia can generate high profitability based on research on two sources who run the eSports business in Indonesia. By understanding eSports commercial activities, the eSports ecosystem in Indonesia, and business profitability in the eSports sector, you will know how to find business opportunities and run the eSports business effectively so that they can contribute to state revenue.

Keywords : eSports commercial activity in Indonesia, eSports ecosystem in Indonesia, eSports business, Profitability of eSports business in Indonesia, eSports.

DAFTAR ISI

Table of Contents

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PENGESAHAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	iii
DECLARATION	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Kesenjangan Penelitian	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Ringkasan Hasil Penelitian	8
1.5 Sistematika Penulisan	9
BAB 2	11
2.1 Landasan Teori.....	11
2.1.1 Teori Fenomenologi	11
2.1.2 Definisi eSports	12
2.1.3 Latar Belakang eSports.....	14
2.1.3 Industri Esports	18
2.1.4 Aktivitas Komersial.....	23
2.1.5 Ekosistem Esports	25
2.1.6 Profitabilitas	27
2.2 Penelitian Sebelumnya.....	31
2.3 Kerangka Pemikiran	33
BAB 3	34
3.1 Pendekatan Penelitian	34
3.2 Desain Penelitian.....	34
3.3 Jenis dan Sumber Data.....	41
3.1.1 Jenis Data	41
3.1.2 Sumber Data	41

3.4	Teknik Analisis.....	46
3.5	Keabsahan Data	52
BAB 4		59
4.1	Gambaran Umum Usaha Bidang <i>eSports</i> di Indonesia	59
4.1.1	Profil Singkat dan Sejarah PT. Y.....	59
4.1.2	Visi, Misi dan Motto PT. Y	59
4.1.3	Susunan Pengurus PT. Y	60
4.1.4	Profil Singkat dan Sejarah PT. X	60
4.1.5	Visi, Misi, dan Motto PT. X	61
4.1.6	Susunan Pengurus dan Struktur Organisasi PT. X	62
4.2	Analisis Aktivitas Komersial <i>Esports</i> di Indonesia	62
4.3	Analisis Ekosistem <i>Esports</i> Mobile Legends: Bang Bang di Indonesia	75
4.4	Analisis Profitabilitas Usaha Esports di Indonesia	84
BAB 5		94
5.1	Kesimpulan	94
5.2	Keterbatasan	95
5.3	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA		97
LAMPIRAN		103

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Keterkaitan Desain Penelitian.....	39
Tabel 3. 2 Narasumber Wawancara	46
Tabel 3. 3 Keterangan Penamaan Narasumber	46
Tabel 3. 4 Daftar Alat dan Teknik Pengumpulan Data.....	51
Tabel 4. 1 Aktivitas Komersial <i>eSports</i> di Indonesia.....	64
Tabel 4. 2 Laporan Keuangan PT. Y.....	84
Tabel 4. 3 Laporan Keuangan PT. X.....	84
Tabel 4. 4 Standar Ratio Industri Profitabilitas.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pasar Global	3
Gambar 1. 2 Kategori Siaran Olahraga	6
Gambar 2. 1 Foto Sejarah Perlombaan eSports	16
Gambar 2. 2 Pertumbuhan Penonton Live Streaming Game	17
Gambar 2. 3 Pertumbuhan Pendapatan <i>eSports</i>	18
Gambar 2. 4 Top Perusahaan Publik Berdasarkan Pendapatan	19
Gambar 2. 5 Perlombaan <i>Esports</i> Terpopuler Tahun 2021 (<i>Peak Viewers</i>)	22
Gambar 2. 6 Sumber Pendapatan Berdasarkan Tahap Aktivitas Komersial.....	24
Gambar 2. 7 Model Perluasan Industry <i>Esports</i>	26
Gambar 2. 8 Kerangka Pemikiran.....	33
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	40
Gambar 4. 1 Susunan Pengurus PT. X.....	62
Gambar 4. 2 Jumlah <i>Peak Viewers</i> MPL Indonesia Musim 6 – Musim 9	63
Gambar 4. 3 Penonton Mobile Legends di Turnamen MPL Indonesia Musim 1 .	72
Gambar 4. 4 Model Ekosistem Esports Mobile Legends di Indonesia	75
Gambar 4. 5 <i>Gross Profit Margin</i> PT. Y	85
Gambar 4. 6 <i>Gross Profit Margin</i> PT. X	86
Gambar 4. 7 <i>Net Profit Margin</i> PT. Y	87
Gambar 4. 8 <i>Net Profit Margin</i> PT. X	88
Gambar 4. 9 <i>Return on Asset</i> PT. Y	89
Gambar 4. 10 <i>Return on Asset</i> PT. X.....	90
Gambar 4. 11 <i>Return on Equityt</i> PT. Y	91
Gambar 4. 12 <i>Return on Equityt</i> PT. X.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 FORM KETERANGAN UJI <i>SIMILARITIES</i>	103
LAMPIRAN 2 DAFTAR PERTANYAAN INTERVIEW	104
LAMPIRAN 3 TRANSKRIP WAWANCARA NARASUMBER 01-WP	110
LAMPIRAN 4 TRANSKRIP WAWANCARA NARASUMBER 02-WP	119
LAMPIRAN 5 REDUKSI DATA HASIL INTERVIEW	129
LAMPIRAN 6 KODING TEMA PENELITIAN	155
LAMPIRAN 7 DAFTAR TEMUAN TEMA BARU	156
LAMPIRAN 8 PENGGABUNGAN TEMA LAMA DAN BARU.....	157
LAMPIRAN 9 CATATAN REFLEKTIF 01-WP	158
LAMPIRAN 10 CATATAN REFLEKTIF 02-WP	160