

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam 4 tahun terakhir, perkembangan *eSports* di Indonesia dapat dikatakan berkembang dengan sangat pesat. Industri Indonesia yang didalamnya tercakup pula *eSports*, tumbuh dengan sangat cepat dan menarik perhatian dunia. Indonesia juga digadang sebagai salah satu pasar terbesar di dunia. Sedangkan untuk di daerah Asia Tenggara, hal ini sudah tidak perlu diragukan lagi. *Esports* yang merupakan suatu kompetisi sebenarnya sudah cukup lama hadir di Indonesia. Ketika *eSports* pertama kali dikenalkan pada dunia di era 1960-1967, Indonesia sedang berada dalam masa transisi kepemimpinan Ir. Soekarto ke Soeharto, sehingga Indonesia masih dalam kondisi berbenah, sementara perkembangan teknologi terus meningkat.

Kelahiran internet pada tahun 1983 menjadi pintu yang menjalin Indonesia dan dunia dengan daring. Dengan teknologi jaringan internet yang memungkinkan suatu diakses oleh banyak orang di berbagai negara dalam satu waktu yang sama. Di tahun 1998, muncul Netrek yang merupakan daring pertama yang menggunakan metaserver, menjadikan dasar kemunculan kompetisi-kompetisi di dunia, termasuk di Indonesia. yang dipertandingan dalam skala besar dan melibatkan banyak negara pada dasarnya masuk dalam kategori *eSports*.

Perkembangan teknologi di Indonesia cukup tertinggal jauh, bahkan penggunaan internet di Indonesia baru mulai marak pada tahun 1995. Namun, hal tersebut tidak menyebabkan *eSports* tidak mampu berkembang pesat di Indonesia. Liga Game menjadi pionir bagi kemunculan *eSports* di Indonesia saat mengadakan kompetisi game online pertama pada tahun 1999. Dalam keadaan Indonesia yang sedang mengalami masa transisi politik, Eddy Lim, Ketua Indonesia *eSports* Association (IeSPA) dan kolega mencoba untuk mengembangkan permainan game di Indonesia.

Tidak hanya sekedar penolakan dalam upaya mengenalkan *eSports*, namun fasilitas dan terbatasnya jangkauan informasi menjadi faktor terberat dalam

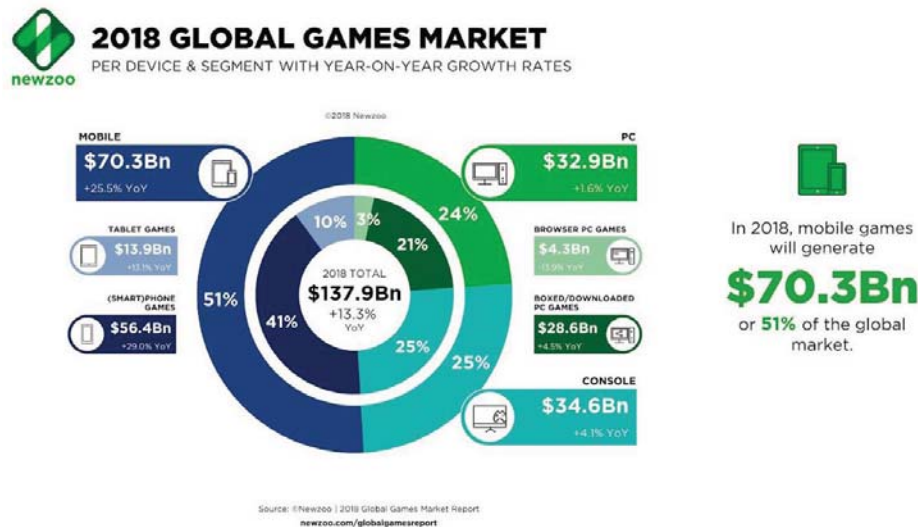
memperkenalkan dan mengajak pemain untuk ikut berkompetisi. Namun, berkembangnya warung internet (warnet) di akhir era 1990-an hingga awal tahun 2000, menyediakan lahan yang tepat untuk promosi. Kompetisi daring pertama di Indonesia akhirnya digelar dengan hanya mempertandingan dua jenis, yaitu Quake II dan StarCraft. Dengan skala yang lebih besar, gim daring yang dimainkan semakin banyak dan beragam. Tercatat pada tahun 2002, bertepatan dengan Piala Dunia di Jepang dan Korea Selatan, beberapa game seperti 2002 FIFA World Cup, Age of Empires II, Counter-Strike, dan StarCraft: Brood War dipertandingkan.

Perkembangan industri *eSports* juga mendapat perhatian dari ranah politik. Pada debat kelima pemilihan calon presiden 2019 pada 13 April 2019 lalu di Hotel Sultan, Jakarta, dengan tema yang diangkat adalah ekonomi, kesejahteraan sosial, keuangan, investasi, perdagangan, dan industri. Calon presiden nomor urut 01 Joko Widodo memberikan perhatian terhadap daring, terutama *eSports*. Jokowi mengatakan pemerintah harus cepat tanggap dan merespon cepat terhadap perubahan global dan masuknya barang baru. Salah satunya dengan pembangunan infrastruktur Broadband, Palapa Ring dan 4G yang mengembangkan profesi sebagai pemain profesional.

Jokowi mengemukakan bahwa pemerintah harus mengantisipasi *artificial intelligence, internet of things, bigdata*, dan *virtual reality*, sedangkan di keuangan ada bitcoin. Bahkan saat ini generasi muda banyak yang bercita-cita untuk menjadi pemain profesional. Jangan sampai pemerintah terlewat untuk merespons, dan anggaran iklan akan digeser dalam jumlah yang besar untuk bidang *eSports*. Pemerintah harus merespons dengan regulasi yang benar.

Jokowi mengatakan bahwa industri Indonesia cukup potensial. Pada tahun 2017 perputarannya mencapai Rp 12 Triliun atau tumbuh sebesar 25 %. Di tahun 2019 sekarang, Indonesia bahkan menjadi salah satu pasar video game terbesar di Asia Pasifik, dengan angka mencapai US\$941 juta (sekitar 13 Triliun). Asia Pasifik merupakan wilayah dengan pertumbuhan pasar paling tinggi di dunia. Apalagi terdapat negara Cina dan India yang juga memiliki pemain *video game* yang sangat besar.

Tahun 2018, pasar mencapai USD 137,8 miliar dengan pertumbuhan 13,3% jika dibandingkan dengan tahun lalu. Newzoo memperkirakan terdapat 2,3 miliar pemain aktif pada tahun lalu. Dimana sebesar 51% dari total pasar sebesar USD 70,3 miliar, merupakan pasar *mobile game*. Untuk pertama kalinya, pada tahun 2018 *game mobile* memberikan kontribusi lebih dari total pendapatan di industri.



**Gambar 1. 1**  
**Pasar Global**

Sumber : Newzoo

Industri sendiri tidak hanya meliputi *developer*, *publisher game*, dan *gamer*. Karena sekarang jumlah penonton video terkait serta *live stream* di Twitch dan Youtube sangat tinggi. Bahkan jumlah penonton *live stream* di suatu turnamen *eSports* dapat memberikan keuntungan tersendiri.

Saat ini Tiongkok adalah negara dengan pendapatan terbesar di dunia yaitu sebesar USD 37,9 miliar. Amerika Serikat dan Jepang berada di posisi kedua dan Ketiga. Sementara itu, total pendapatan di Asia Pasifik mencapai USD 71,4 miliar pada 2018. Asia Pasifik dianggap sebagai pasar dengan pertumbuhan paling cepat berkat India dan Indonesia.

Melihat hal tersebut, tidak heran jika perkembangan industri *eSports* juga ikut berkembang pesat. Apabila dahulu *eSports* terkenal dengan kompetisi *Personal Computer* (PC) dan konsol, namun sekarang *eSports* telah menjamah ranah *mobile game*. Pada masa sekarang *mobile game* di Asia Pasifik memberikan kontribusi sebesar 52% dari total pasar dunia. Di Indonesia sendiri, *mobile game* sekarang jauh lebih populer dikalangan milenial. Tidak hanya karena setiap masyarakat di Indonesia sebagian besar memiliki smartphone, namun juga dikarenakan *mobile game* lebih mudah untuk dimainkan dimanapun dan kapanpun saat memiliki waktu luang sendiri atau bersama teman terdekat, maupun menjalin hubungan pertemanan baru dengan sesama pemain disekitar.

Terdapat beberapa *mobile game* yang cukup populer di Indonesia, diantaranya adalah PUBG Mobile, Call of Duty Mobile, Free Fire, Mobile Legends, Chess Rush, Clash of Clan, dan Clash Royal. Namun Mobile Legends yang merupakan bergenre MOBA Player VS Player adalah yang cukup banyak menarik perhatian kalangan milenial. Bahkan besutan Moonton ini dipilih pemerintah sebagai utama yang akan dipertandingkan dalam Piala Presiden cabang olahraga *eSports* 2019 untuk pertama kalinya. Dimana kualifikasinya diadakan di 8 kota besar di Indonesia yaitu, Bekasi, Surabaya, Palembang, Manado, Pontianak, Makassar, Solo, dan Denpasar. Kemenpora mengawasi jalannya kompetisi dan terus memantau potensi dari para pemain untuk mendapatkan kesempatan menjadi perwakilan Indonesia di Sea Games 2019.

Pada Sea Games 2019 di Filipina, merupakan pertama kalinya cabang olahraga *eSports* dipertandingkan. yang dipertandingkan adalah dua konsol (Tekken 7 dan NBA 2K19), dua PC (Dota 2 dan Starcraft II) dan dua *mobile game* (Mobile Legends dan Arena of Valor). Bila di Asian Games 2018, *eSports* hanya dijadikan cabang olahraga tambahan, namun tahun 2019 ini di SEA Games 2019 *eSports* sudah resmi menjadi cabang olahraga yang memperebutkan medali bagi negara. Ini bukti bahwa *eSports* sudah tidak dipandang dengan sebelah mata lagi.

Banyak turnamen-turnamen *eSports* juga membuktikan bahwa *eSports* semakin besar seiring berjalannya waktu, salah satu turnamen dengan hadiah

terbesar sepanjang sejarah tournament *eSports* adalah The International 2019. The International merupakan turnamen daring Dota 2 terbesar dan juga paling bergengsi. Turnamen ini dilaksanakan setiap tahunnya dengan total hadiah yang terus meningkat setiap tahunnya. Ditahun pertamanya pada 2011, The International memberikan hadiah sebesar USD 1,6 juta. Puncaknya adalah pada tahun 2019, The International memecahkan rekor total hadiah terbesar sepanjang sejarah *eSports* dengan memberikan total hadiah sebesar USD 34,3 juta atau setara dengan Rp 495 miliar.

Beberapa merek besar diluar ekosistem industri juga mulai ikut berperan. Telkomsel merupakan merek dengan investasi terbesar di ekosistem *eSports* dan industri. Mereka memiliki divisi tersendiri yang disebut Dunia Games terdiri dari media daring dan event. Tidak hanya itu, Telkomsel juga merilis Shell Fire yang berarti mereka juga melebar sebagai *publisher game*. Setelah itu mulai diikuti dengan merek-merek lainnya seperti Indomaret, Indomie, Gojek, Tokopedia, Kompas TV, XXI, BCA, Kratingdaeng, dan sebagainya.

Disaat *eSports* sedang berkembang pesat, COVID-19 seakan memberikan tantangan baru untuk perkembangan eSports. Berdasarkan data di Amerika Serikat dari Two Circle (Cutler, 2020) hanya 53% dari acara olahraga yang direncanakan akan tetap berjalan, sedangkan pada bulan Maret 2020 hanya 33% acara olahraga yang akan benar-benar dilaksanakan. Namun meskipun terjadi pembatalan atau penundaan terhadap acara olahraga yang sudah dijadwalkan, analisis tersebut menemukan bahwa siaran olahraga terus berlanjut selama pandemi. Baik siaran berupa konten baru, maupun berupa siaran ulang (Goldman & Hedlund, 2020).

| Live broadcast with new content                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Previously unseen content and rebroadcasted content | Rebroadcasted content with new content                                                                                                                                                                                                                       | Rebroadcasted content                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| eNASCAR iRacing Pro<br>Invitational Series<br>Phoenix Suns virtual season<br>NBA 2K20 "Players-Only" tournament<br>NBA 2K League<br>Overwatch League<br>Call of Duty League<br>League of Legends Championship Series<br>Electronic Arts competitive games<br>UFC 249<br>WNBA Draft<br>NFL Draft<br>NEW CONTENT<br>(100% new/0% rebroadcasted) | "The Last Dance" docuseries                         | Michelson and Woods' The Masters championships and interview<br>Kansas-Memphis men's basketball game<br>Georgia-Notre Dame G-Day football game<br>Nebraska simulated football game<br>Virtual Kentucky Derby<br>MIXED CONTENT<br>(50% new/50% rebroadcasted) | Past championships<br>Past tournaments<br>Past competitions<br>Rebroadcasted events<br>REBROADCASTED CONTENT<br>(0% new/100% rebroadcasted) |

Note. UFC = Ultimate Fighting Championship.

**Gambar 1. 2**

### **Kategori Siaran Olahraga**

Sumber : International Journal of Sports Communication, 2020

Sejumlah liga *eSports* yang bersifat acara fisik harus dibatalkan dan bergeser ke kompetisi daring, seperti NBA 2K League, Overwatch League, Call of Duty League, League of Legends Championship Series, dan Electronic Arts. Meski kompetisi *eSports* pada umumnya ada kompetisi game daring, namun ketidakmampuan untuk membawa semua pemain, wasit, dan panitia ke studio pusat dapat mengakibatkan ketidakadilan dalam kompetisi karena adanya permasalahan server, koneksi, fasilitas, serta kendala yang berbeda dimasing-masing wilayah.

Pada akhir April, UFC 249 telah menemukan rumah baru di Florida, setelah gubernur negara bagian itu menetapkan olahraga dan pekerja hiburan serta bisnis sebagai hal yang penting (Brookhouse, 2020). UFC 249 dilaksanakan pada 9 Mei 2020, dengan hanya staf penting yang hadir, mengikuti protokol kesehatan dan keamanan ketat terkait COVID-19, dan tidak ada penonton. Hal tersebut menjadikan UFC sebagai organisasi olahraga besar pertama yang memulai kembali operasi fisik untuk kompetisi olahraga di Amerika Serikat.

Di Indonesia sejak awal terjadinya Pembatasan Sosial Skala Besar (PSBB). Berbagai kompetisi *eSports* juga digeser menjadi secara daring. Kompetisi

dilakukan di kediaman tim masing-masing dan disiarkan secara langsung di berbagai platform siaran langsung seperti YouTube, Facebook Gaming, NimoTV, maupun di stasiun televisi seperti RCTI dan Metro TV. Namun sejak awal tahun 2021, beberapa kompetisi mulai dilakukan secara fisik kembali seperti UFC di Amerika Serikat. Tetapi acara fisik tersebut tidak dilakukan di Indonesia melainkan di negara luar seperti Dubai untuk kompetisi PUBG Mobile Global Championship dan di Singapura untuk Mobile Legends World Cup. Hal ini dikarenakan Indonesia mulai menerapkan kembali PSBB ketat mulai 11 Januari 2020.

Industri ini tentu saja juga membuka banyak sekali peluang karier baru di Indonesia. Karier yang paling digandrungi kaum milenial Indonesia tentu saja sebagai pemain profesional karena menawarkan gaji yang cukup menggiurkan. Selain itu ada pula profesi pembuat konten, *shoutcaster*, *analyst*, *eSports manager*, *brand ambassador*, dan sebagainya. Selain membuka peluang karier, industri tentu saja juga membuka peluang bisnis yang cukup besar di berbagai bidang, seperti *event organizer*, tim *eSports*, media daring, dan lainnya.

(Lokhman et al., 2018) dengan judul “*Analysis of eSports as a Commercial Activity*” melakukan penelitian mengenai aktivitas komersial *eSports* di Ukraina secara bertahap terus berkembang. Terdapat beberapa pihak yang sudah menerima pendapatan tinggi dan mengarahkan tindakan mereka ke efek pertumbuhan komersial *eSports*. Ia menelusuri sumber pendapatan aktivitas komersial *eSports* dengan membagi ke 5 tahap aktivitas

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan studi terkait *eSports* menjadi aktivitas komersial dengan melakukan studi kasus pada *eSports* di Indonesia. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana aktivitas komersial *eSports* di Indonesia dapat menghasilkan profitabilitas tinggi?”

## 1.2 Kesenjangan Penelitian

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Lokhman et al., 2018) dengan judul “*Analysis of eSports as a Commercial Activity*” lebih banyak membahas

analisis *eSports* sebagai aktivitas komersial di negara Ukraina. Dalam penelitian yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa aktivitas komersial *eSports* di Ukraina secara bertahap terus berkembang. Terdapat beberapa pihak yang sudah menerima pendapatan tinggi dan mengarahkan tindakan mereka ke efek pertumbuhan komersial *eSports*. Penelitian ini dilakukan untuk membahas bagaimana aktivitas komersial *eSports* di Indonesia dan dapat menghasilkan profitabilitas tinggi yang belum dibahas dalam penelitian-penelitian terdahulu. Dimana peneliti akan membatasi penelitian *eSports* menggunakan jenis gim Mobile Legends: Bang Bang.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aktivitas komersial *eSports* di Indonesia dapat menghasilkan profitabilitas tinggi dengan menganalisis aktivitas komersial, ekosistem dan profitabilitas bisnis *eSports* di Indonesia serta untuk mendapatkan bukti empiris dari usaha *eSports*. Dimana *eSports* yang akan dibahas secara mendalam adalah Mobile Legends: Bang Bang.

### 1.4 Ringkasan Hasil Penelitian

Seiring dengan berjalannya waktu dan semakin *eSports* ini tentunya semakin banyak orang yang mengambil peluang usaha dan membangun bisnis *eSports*. Narasumber Kevin 01-WP dan Rizki 02-WP yang menjadi sampel penelitian ini sudah menjalankan bisnisnya beberapa tahun belakangan ini. Omset yang diperoleh dari bisnis dinilai cukup signifikan memuaskan karena selama mereka menjalankan bisnis ini mereka tidak pernah mengalami kerugian dan menghasilkan pendapatan yang besar.

Hasil penelitian menunjukkan dari 4 ratio yang digunakan dalam analisis profitabilitas yaitu *Gross Profit Margin*, *Net Profit Margin*, *Return on Asset*, dan *Return on Equity* hanya satu kali PT. Y berada dibawah standar rata-rata ratio profitabilitas yaitu pada ratio GPM yang yang berarti kemampuan perusahaan

untuk memperoleh laba masih belum efektif, sedangkan PT. X selalu berada diatas standar ratio profitabilitas.

PT. Y sangat baik dalam memanfaatkan aset untuk memperoleh laba yaitu sebesar 218,43%, memiliki selisih sebesar 212,45 %. Sedangkan PT. X memiliki keunggulan dalam mengelola modal untuk memperoleh laba dengan ratio sebesar 124,22%, memiliki selisih sebanyak 115,9% 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.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang penulis mengambil judul “Esports sebagai Aktivitas Komersial di Indonesia Dapat Menghasilkan Profitabilitas Tinggi” sebagai topik penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan kesenjangan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu. Rumusan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan yang digunakan juga tertulis dalam bab ini.

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menguraikan teori yang digunakan penulis untuk mendukung penelitian ini, yaitu Teori Sumber Pendapatan Berdasarkan Tahap Aktivitas Komersial di Esports oleh Natalia Lokhman, Oksana Karashchuk dan Olena Kornilova, Teori Model Perluasan Industri Esports oleh Piotr Sliwa dan Grzegorz Krzos, dan Teori Rasio Profitabilitas oleh Agus Sartono. Kemudian dilanjutkan dengan penelitian terdahulu dan kerangka pemikiran.

### **BAB 3 METODE PENELITIAN**

Bab ini menguraikan pendekatan penelitian yang digunakan, yaitu pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus Robert K. Yin. Kemudian dilanjutkan dengan jenis dan sumber data yang digunakan, waktu dan tempat penelitian, serta teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini.

### **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan gambaran umum bagaimana *eSports* di Indonesia menjadi aktivitas komersial. Kemudian menginterpretasikan hasil penelitian mengenai aktivitas komersial *eSports* di Indonesia tersebut sehingga menghasilkan profitabilitas tinggi.

## **BAB 5 KESIMPULAN**

Bab ini menguraikan ringkasan hasil yang didapatkan atas penelitian yang telah dilakukan. Selain itu, dalam bab ini juga tertulis kesimpulan, saran, dan keterbatasan penulis.