BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Video game sangat beragam seperti petualangan, tembak-menembak, strategi perang, kartu, mulai dari *game* dingdong yang dimainkan di mesin dengan memasukan koin, *game protable* seperti *gamebot*, *game* komputer, *game console* seperti PlayStation yang sudah sangat biasa dimainkan, dari beberapa jenis *Video Game* diatas jelas antara satu sama lain berbeda, perbedaan ini tidak hanya dalam bentuk fisiknya saja melainkan meluas kepada karakter *game* yang dimainkan dan cara pengguna memainkannya. *Game* sudah semakin berkembang, sekarang ini *game* dikenal sebagai *e-sports* dalam Bahasa Indonesia berarti olahraga digital. *Game* yang termasuk dalam kategori *e-sports* seperti Dota 2, CS:GO, LoL, HoN, FIFA, PES, Starcraft dan *game* lainnya yang dilakukan secara kompetitif dan dimainkan oleh para profesional *gamers*. Maka dari itu, seperti bidang olahraga lainnya seorang yang berkarir sebagai pemain *game* disebut atlet *e-sports* (Beck-Wade, 2007, h. 8).

Di Indonesia sendiri antusiasme *gamer* tergolong tinggi, hal ini terbukti dengan diselenggarakanya turnamen dan even bertaraf nasional seperti turnamen nasional Dota 2 IeSL 2015 yang berhadiah total Rp 70.000.000 sebagai ajang unjuk diri bagi para *gamer* yang ingin menunjukan kualitasnya dengan menjuarai turnamen tersebut. Namun, dengan antusiasme yang begitu tinggi prestasi Indonesia dalam bidang *e-sports* di tingkat internasional masih kurang, terbukti dengan tidak ikut sertanya Indonesia dalam turnamen *The International* Dota 2, jika dibandingkan dengan negara tetangga seperti Malaysia, Singapura, dan Filipina yang telah bisa mengirimkan beberapa pemainnya untuk mengikuti turnamen tersebut. Selain itu, *atitude* pemain *game* Indonesia khususnya di tingkat amatir tergolong kurang baik, seperti yang dilakukan beberapa *team* asal Indonesia dalam *open qualifiers* Dota 2 Shanghai *Major* 2016, dimana team tersebut melakukan kecurangan dengan meng-*unpause* game disaat lawannya sedang dalam masalah teknis (*disconected*). Hal ini

menjadi tugas IeSPA untuk melatih dan membina atlet-atlet e-sports Indonesia yang nantinya akan diikutsertakan dalam even atau turnamen *game* internasional.
Melihat aintusiasme yang begitu tinggi dari para pemain *game* Indonesia yang termotifasi dari even internasional, sehingga muncul keinginan untuk meningkatkan kemampuan bermain *game* agar bisa berpartisipasi dalam even internasional. Maka dari itu, idealnya pemerintah lebih membantu para atlet untuk mengikutsertakan dalam even internasional dengan cara menyeleksi dan membina para atlet yang memiliki potensi lebih. Oleh karena itu, sosialisasi pelatihan nasional atlet *e-sports* Indonesia dirasa penting agar para *gamers* Indonesia lebih mengetahui tentang program tersebut dan even nasional yang akan diselenggarakan. Dengan harapan memicu semangat para *gamers* Indonesia untuk ikut serta dalam even dan program pelatihan nasional atlet *e-sports* Indonesia.

Maka dari itu, pentingnya dibuat perancangan mengenai sosialisasi even nasional dan program pelatihan nasional atlet *e-sports* Indonesia agar para *gamers* Indonesia lebih mengetahui mengenai adanya dan program tersebut. Sehingga kegiatan ini mampu mengikutsertakan para *gamers* berpotensi dari seluruh Indonesia yang nantinya akan diseleksi dan dibina untuk mewakili Indonesia dalam even internasional.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka identifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah kurangnya keikutsertaan Indonesia terhadap kegiatan *e-sports* yang bertaraf internasional dan masih kurang baiknya *atitude* pemain *game* Indonesia yang bertanding dalam *event* Internasional, sehingga perlu dibina melalui program pelatihan nasional atlet *e-sports* Indonesia.

I.3 Rumusan Masalah

Permasalahan dalam perancangan ini adalah merekrut pemain *game* yang mempunyai bakat untuk dibina dalam program pelatihan nasional atlet *e-sports* Indonesia yang nantinya akan diikutsertakan dalam *event* internasional.

I.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dari masalah yang di bahas lebih jelas dan mudah dipahami, maka diperlukan suatu batasan mengenai *gamer* Indonesia yang ingin berkarir sebagai atlet *e-sports* internasional dengan mengikuti program pelatihan nasional atlet *e-sports* Indonesia yang diselenggarakan oleh pemerintah (IeSPA).

I.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari sosialisasi mengenai pelatihan nasional atlet e-sports ini adalah: Membina *gamers* melalui program pelatihan nasional atlet *e-sports* Indonesia yang nantinya akan diikutsertakan dalam *event* internasional, sehingga selain memiliki kemampuan atlet e-*sports* Indonesia juga dibekali dengan *atitude* yang baik dan bertanggung jawab.