

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam era digital modern ini, industri permainan video game telah mengalami perkembangan pesat. Teknologi dalam permainan video telah mengalami perkembangan pesat seiring dengan kemajuan teknologi di era digital ini. Dulu, kita hanya bisa memainkan game melalui konsol atau komputer yang terhubung ke televisi. Namun sekarang, kita dapat menikmati berbagai macam game online melalui aplikasi di perangkat mobile kita (financnitrge.com).

Perkembangan teknologi di awal 90 an melemahkan monopoli Jepang atas industri game, dan dimana banyak MNC dari negara lain juga menjadi faktor melemahnya dominasi Jepang atas pasar industri game. Seperti, di Amerika, walaupun Amerika tidak memiliki kepemimpinan di Industri konsol game, pengembang dan penerbit lokal mereka bisa dibilang yang paling berpengaruh di sektor Industri game komputer. Pengembang dan MNC asal Amerika telah menerbitkan game-game komputer yang menjadi sukses hingga saat ini dan salah satu game tersebut menemukan keberhasilannya di Korea Selatan, yang dimana berkontribusi dalam penciptaan perlombaan kompetitif game (*e-sports*) di Korea Selatan (Mulachela: 2020).

*ESport* merupakan singkatan dari *Electronic Sport*. *Electronic* artinya sesuatu yang bekerja dengan menggunakan banyak komponen kecil khususnya microchip dan transistor, yang mengendalikan suatu arus listrik. *Sport* artinya suatu aktifitas fisik dan ketangkasan yang dilakukan oleh individu tau kelompok yang saling bertanding antar individu atau antar kelompok untuk hiburan (Bramantya: 2011).

Di Indonesia, keberadaan pasar industri game termasuk sebagai salah satu pasar baru yang berpotensi dan termasuk subjek dari ekonomi industri kreatif Indonesia. Pasar industri game di Indonesia memiliki potensi besar yang masih belum tergarap dengan baik. Hal ini dapat dilihat dimana Indonesia memiliki wadah pasar game yang besar, namun tidak memiliki pengembang game yang dapat memenuhi kebutuhan pasar game dan mencapai keluaran signifikan yang merepresentasikan industri game Indonesia. Industri esports adalah fenomena di Indonesia dan belakangan banyak diperbincangkan oleh khalayak ramai. Bukan tanpa alasan, data dan fakta di lapangan memperlihatkan jika industri mengalami pertumbuhan pesat dari tahun ke tahun.

Deklarasi hak asasi manusia dan konvensi hak-hak remaja, dan world fit for children di tingkat internasional merupakan dasar hukum penelitian dalam mengembangkan prestasi anak remaja (Jeanne: 2023).

Hal inilah yang coba dibedah saat diskusi panel berjudul “Pertumbuhan cepat, inovasi serta peran industri esports dan game di Indonesia” gagasan PUBG Mobile yang dihadiri langsung oleh para pemangku kepentingan seperti Menteri Pariwisata dan Industri Kreatif Sandiaga Uno dan Direktur Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika Samuel Abriani Pangerapan.

**Table 1.1 Data Tren Esport Indonesia (2018-2023)**

Tahun	Tren	Persentase Minat PUBG Mobile di Indonesia
2018	Awal mula masuknya PUBG Mobile di Indonesia.	27%
2019	Indonesia menjuarai kejuaraan dunia pada ajang PMCO (PUBG MOBILE CLUB FALL SPLIT di Malaysia.	80%
2020	Indonesia menjadi tim yang di segani oleh tim luar negeri.	75%
2021	Indonesia mengalami penurunan performa pada tahun 2021	60%

2022	Pada tahun ini Indonesia kembali pada masa kejayaan dan menjuarai SEA GAMES 2022 di Vietnam	83%
2023	Pada tahun 2023 Indonesia kembali menyabet gelar Raja Asean dengan kembalinya menjadi juara pada SEA GAMES 2023 di Kamboja.	94%

Sumber : Platform resmi PUBG Mobile Indonesia tentang perkembangan PUBG Mobile di Indonesia.

**Table 1.2 Data Gamers PUBG Mobile Indonesia Berdasarkan Usia**

Usia	Jumlah
18-20 tahun	49%
21-25 tahun	58%
25>	33%

Sumber : Platform resmi PUBG Mobile Indonesia.

Dalam beberapa tahun terakhir, industri gaming di Indonesia terus mengalami pertumbuhan yang signifikan, terbukti dengan semakin banyaknya perusahaan-perusahaan game lokal yang bermunculan (Syahdilah: 2023). Fenomena *eSport* akhir-akhir ini mungkin bisa dibilang sedang naik daun. Ada yang menarik dalam ajang Asian Games 2018. *Electronic sport (eSport)* masuk sebagai salah satu cabang olahraga (cabor) yang dipertandingkan. *E-Sport* merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan

khusus seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulutangkis, ataupun basket (Faidillah.: 2019).

Prestasi Indonesia atau anak bangsa dalam ajang esport internasional terbilang sangat cemerlang, Pada ajang PUBG Mobile Club Open Fall Split (PMCO) 2019 Bigetron RA tim asal Indonesia yang bermarkas di Jakarta Selatan berhasil menyabet gelar juara dunia pada pergelaran tersebut yang berlangsung di Malaysia. Selain itu pada pergelaran besar SEA GAMES 2022 – 2023 tim nasional Indonesia dua kali juara berturut-turut pada perlombaan PUBG Mobile yang diselenggarakan di Vietnam dan Kamboja.

Aktivitas *pro-gamers*, yang melibatkan kompetisi dan pertandingan profesional dalam permainan video, telah menjadi fenomena populer di kalangan anak muda. Namun, aktivitas ini seringkali menimbulkan perbedaan pandangan dan pemahaman antara orang tua dan anak-anak mereka. Orang tua dan anak sering kali berasal dari generasi yang berbeda, dengan persepsi dan pemahaman yang berbeda tentang permainan video dan *eSports*. Orang tua yang berasal dari generasi sebelumnya mungkin tidak memiliki pengetahuan yang memadai tentang industri *eSports* dan mungkin memiliki pandangan negatif terhadap permainan video, mungkin memandangnya sebagai waktu yang sia-sia, menganggapnya hanya sebagai hobi yang tidak memiliki manfaat nyata.

Kekhawatiran para orang tua ditujukan kepada kesehatan anak khususnya, juga pada pola pikir anak-anak mereka pada umumnya. Seorang *gamers* akan menghabiskan waktunya berjam-jam untuk duduk di depan layar komputer atau pun *gadget* yang mereka miliki (Ria Restika: 2018). Mereka mungkin khawatir bahwa anak mereka akan kehilangan fokus pada pendidikan, karier, atau aktivitas lain yang dianggap lebih penting. Orang tua umumnya tidak terbiasa dengan industri *eSports* dan kurang mendapatkan pendidikan atau informasi yang memadai tentang hal tersebut. Sikap orang tua yang cenderung memarahi anaknya tanpa pernah mendengar penjelasan mengapa anak suka bermain *game* atau bahkan hal apa yang membuatnya candu bermain *game*, menjadi penyebab utama ketidakharmonisan hubungan antara seorang *gamer* dengan orang tuanya. Para orang tua langsung berpikir hal terburuk yang akan diakibatkan oleh *game* tanpa pernah sedikitpun memandang bahwa *game* juga memberikan dampak positif bagi perkembangan anak (Ria Restika: 2018).

Di sisi lain, anak-anak yang tertarik dengan pro-gaming mungkin memiliki pemahaman yang berbeda tentang dunia ini. Mereka melihat pro-gaming sebagai peluang untuk mengembangkan kemampuan strategi, konsentrasi, dan kerjasama tim yang sangat

dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam dunia pro-gaming, anak-anak dapat belajar mengatur waktu, membuat keputusan cepat dan tepat, serta bekerja sama dengan orang lain dalam situasi yang penuh tekanan. Selain itu, mereka juga melihat potensi karier yang menjanjikan di industri game yang terus berkembang pesat. Pro-gamers profesional tidak hanya memperoleh penghasilan yang signifikan melalui kemenangan dalam pertandingan, tetapi juga melalui sponsor dan platform streaming seperti Twitch dan YouTube. Penghasilan dari sponsor bisa datang dari perusahaan besar yang tertarik untuk mempromosikan produk mereka kepada audiens yang luas dan beragam. Sementara itu, platform streaming memungkinkan pro-gamers untuk berinteraksi dengan penggemar mereka secara langsung, membangun komunitas yang kuat dan loyal. Lebih dari sekadar hiburan, pro-gaming telah menjadi industri yang serius dengan peluang karier yang beragam, mulai dari pemain profesional, pelatih, analis, hingga manajer tim dan content creator. Dengan dukungan yang tepat, anak-anak yang tertarik dengan pro-gaming dapat mengejar passion mereka sambil mengembangkan keterampilan yang berguna untuk masa depan mereka. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk membuka diri terhadap dunia pro-gaming dan memahami bahwa ini bisa menjadi jalan yang sah dan bermanfaat bagi anak-anak mereka.

Perbedaan pemahaman dan pandangan ini sering menyebabkan disharmonisasi antara orang tua dan anak-anak mereka. Orang tua mungkin merasa khawatir dan cemas terhadap masa depan anak mereka, sementara anak-anak merasa tidak dipahami dan dihakimi. Konflik ini dapat mengganggu hubungan keluarga dan berdampak negatif pada perkembangan anak secara emosional dan sosial. Oleh karena itu, penting untuk memahami perspektif dan pengetahuan orang tua terhadap aktivitas *pro-gamers* serta bagaimana perbedaan ini dapat menciptakan disharmoni. Dengan memahami latar belakang ini, kita dapat mencari cara untuk mempromosikan dialog, pemahaman saling, dan pendekatan yang seimbang dalam mendukung minat anak-anak dalam aktivitas *pro-gamers*, sambil mempertimbangkan pentingnya pendidikan dan perkembangan holistik lainnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Apa saja faktor-faktor yang menyebabkan disharmoni antara orang tua dan remaja dalam konteks aktivitas pro gamers?

2. Bagaimana pendekatan yang dapat dilakukan untuk menjaga harmonisasi hubungan orang tua dan remaja?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah memecahkan permasalahan yang tergambar dalam latar belakang dan rumusan masalah. Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan faktor-faktor yang menyebabkan disharmonisasi antara orang tua dan remaja pro gamers.
2. Untuk menjelaskan pendekatan yang dapat dilakukan untuk menjaga harmonisasi hubungan orang tua dan remaja dalam konteks aktivitas pro gamers.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian tersebut, maka diharapkan hasil dari penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pandangan orang tua terhadap aktivitas *pro-gamers* dan pemahaman orang tua mengenai manfaat dan potensi karier dalam *pro-gaming* *PUBG Mobile*. Hal ini akan membantu memperluas pemahaman terkait *pro-gaming* dalam konteks keluarga. Penelitian ini juga diharapkan dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan disharmonisasi hubungan antara orang tua dan anak yang menjadi *pro gamers* di *PUBG Mobile*. Penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang faktor-faktor yang berkontribusi terhadap ketegangan dalam hubungan keluarga di era digital dan gaming.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

1. Bagi orang tua penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang aktivitas *pro-gamers* dan potensi karier di bidang *pro-gaming*. Mereka dapat memperoleh pandangan yang lebih komprehensif dan mungkin mengubah pendekatan mereka dalam mendukung minat anak remaja mereka.
2. Bagi remaja yang tertarik dengan *pro-gaming*, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang manfaat dan peluang karier yang dapat mereka

capai melalui pro-gaming. Hal ini dapat membantu mereka dalam memperoleh dukungan dari orang tua dan menjalani karier mereka dengan keyakinan.

3. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan informasi bagi peneliti selanjutnya. Mereka dapat menggunakan penelitian ini untuk mengembangkan strategi yang dapat membantu mengurangi disharmoni dalam hubungan orang tua dan anak *pro-gamers*, serta meningkatkan pemahaman masyarakat tentang *pro-gaming* sebagai aktivitas yang berpotensi memberikan manfaat bagi perkembangan karir remaja.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini akan terdiri dari beberapa bab, yaitu:

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini bermuatan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisikan penelitian terdahulu (*state of the art*), konsep-konsep dan teori yang berupa pengertian dan definisi dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan skripsi dan beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini bermuatan pendekatan penelitian, jenis penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data dan analisis data.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini untuk mempresentasikan hasil penelitian dan pembahasan.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini adalah akhir dari penelitian yang mengkaji kesimpulan, implikasi dan saran.