

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata adalah kegiatan perjalanan ke luar tempat tinggal untuk tujuan rekreasi, relaksasi, bisnis, atau aktivitas lainnya dalam jangka waktu sementara. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009, pariwisata mencakup berbagai aktivitas wisata yang didukung oleh fasilitas dan layanan dari masyarakat, pengusaha, serta pemerintah. Saat ini, pariwisata tidak hanya berfokus pada alam dan budaya, tetapi juga berkembang ke arah pariwisata minat khusus, salah satunya pariwisata berbasis event. Salah satu bentuk event yang sedang berkembang adalah turnamen *e-sport*, yang kini menjadi daya tarik wisata modern.

Industri *e-sport* di Indonesia telah berkembang dengan sangat cepat dalam beberapa tahun terakhir. *E-sport* mencakup berbagai jenis game, termasuk PC dan mobile. Indonesia menempati peringkat ketiga dunia dalam unduhan game mobile pada 2022, dengan 3,45 miliar unduhan dan belanja konsumen sebesar US\$370 juta (Antara News). Nilai pasar ini diperkirakan mencapai €403,50 juta pada 2029, dengan penetrasi pengguna 28,5%. Sementara itu, pasar *e-sport* Indonesia mencapai valuasi US\$11,1 juta pada 2023 dan diproyeksikan tumbuh 5,87% per tahun hingga 2030 (Stellar Market Research, 2024). *Free Fire*, sebagai game mobile populer sejak 2017, memiliki lebih dari 100 juta pengguna aktif harian global per Februari 2024, serta ekosistem kompetitif yang kuat, termasuk turnamen internasional seperti *Free Fire World Series* dengan penonton hingga 5,4 juta. Dukungan dari sektor swasta dan pemerintah membuat turnamen ini semakin strategis, meskipun tetap menghadirkan tantangan, khususnya dalam aspek manajemen risiko.

Seiring dengan meningkatnya skala penyelenggaraan turnamen *e-sport*, khususnya yang berlangsung secara luring, kebutuhan terhadap manajemen risiko menjadi semakin penting. Menurut Djohanputro dalam (Harnawati,

2024), Manajemen risiko merupakan suatu proses yang terstruktur dan sistematis yang mencakup identifikasi, pengukuran, pemetaan, pengembangan alternatif penanganan, serta pemantauan dan pengendalian terhadap risiko. Dalam turnamen *e-sport*, risiko dapat muncul dalam berbagai bentuk, mulai dari risiko teknis, risiko, hingga risiko eksternal. Tanpa adanya perencanaan manajemen risiko yang matang, penyelenggara akan kesulitan mengantisipasi gangguan secara efektif, yang pada akhirnya dapat menurunkan kualitas acara, merugikan peserta dan penonton, serta mencoreng reputasi penyelenggara (Kamaruddin et al., 2023).

Dalam penyelenggaraan turnamen *e-sport*, penerapan manajemen risiko menjadi tanggung jawab penyelenggara atau event (Getu & Mengistu, 2022). Salah satu turnamen luring yang diselenggarakan adalah *Grand final* Mas Sukro Cup 2024, sebuah kompetisi Free Fire berskala nasional. *Grand final* Mas Sukro Cup 2024 merupakan ajang kompetisi Free Fire tingkat nasional. Babak penyisihan diselenggarakan secara daring, sedangkan *Grand final* turnamen ini diselenggarakan secara luring pada tanggal 24 November 2024 di Atrium Mall Artha Gading, Jakarta. Sebanyak 12 tim terbaik yang telah lolos dari babak kualifikasi daring yang diikuti oleh 4.644 peserta dari 1.161 tim bertanding secara langsung di depan penonton umum. Penyelenggaraan event luring dengan jumlah peserta dan penonton yang besar tentu mengandung berbagai risiko yang harus diantisipasi sejak tahap perencanaan hingga pelaksanaan.

Selain itu, aspek regulasi juga menjadi bagian dari risiko yang harus dipertimbangkan. Berdasarkan ketentuan dari Pengurus Besar *E-sports* Indonesia (PB ESI) dan Kementerian Komunikasi dan Informatika, penyelenggaraan turnamen *e-sports* skala nasional wajib memperoleh izin keramaian serta memenuhi standar penyelenggaraan kompetisi, terutama jika melibatkan penonton langsung. Oleh karena itu, dalam konteks *Grand Final* Mas Sukro Cup yang diselenggarakan di pusat perbelanjaan menambah kerentanan terhadap risiko kepadatan, keamanan, serta kesulitan dalam

pengelolaan alur keluar-masuk peserta dan penonton. Misalnya, penempatan perangkat, pembagian area publik dan area eksklusif, serta pengaturan jadwal pertandingan yang padat semuanya memerlukan pengelolaan risiko yang matang

Meskipun penyelenggaraan *Grand final Mas Sukro Cup 2024* dapat telah berjalan lancar, namun terdapat beberapa kendala operasional dan teknis yang terjadi di lapangan. Salah satu masalah yang terjadi adalah keterlambatan beberapa peserta dari luar kota yang menggunakan moda transportasi udara, di mana keterlambatan penerbangan menyebabkan tiket mereka hangus dan berdampak pada keterlambatan kedatangan tim ke lokasi turnamen. Hal ini menunjukkan kurangnya perencanaan mitigasi risiko terkait mobilitas peserta, khususnya bagi peserta yang datang dari luar daerah. Di samping itu, sehari sebelum hari pelaksanaan, proses *test device* yang seharusnya dilakukan pukul 7 malam mengalami kemunduran waktu yang mengganggu jadwal istirahat bagi peserta. Tidak hanya itu, insiden teknis juga terjadi saat salah satu LED display tim mengalami kerusakan akibat semburan asap dari *confetti* panggung, sehingga mengganggu visualisasi pertandingan dan memengaruhi kualitas pengalaman kompetisi.

Berdasarkan isu permasalahan yang terjadi pada turnamen ini menjadi studi kasus yang relevan untuk dianalisis. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan kajian mendalam melalui penelitian yang berjudul **“ANALISIS MANAJEMEN RISIKO OPERASIONAL DALAM PENYELENGGARAAN ESPORT EVENT *GRAND FINAL MAS SUKRO CUP 2024*. ”**

B. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja jenis risiko yang diidentifikasi dalam penyelenggaraan turnamen *Grand final Mas Sukro Cup 2024*?

2. Bagaimana strategi mitigasi yang diterapkan oleh penyelenggara dalam menghadapi risiko-risiko tersebut?
3. Seberapa efektif penerapan manajemen risiko dalam memastikan kelancaran dan keberhasilan turnamen Grand Final Mas Sukro Cup 2024?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini, yaitu:

1. Mengidentifikasi jenis-jenis risiko yang dihadapi selama proses penyelenggaraan turnamen.
2. Mengevaluasi strategi mitigasi yang diterapkan untuk mengatasi risiko-risiko yang muncul.
3. Menilai efektivitas penerapan manajemen risiko terhadap keberlangsungan dan keberhasilan turnamen Grand Final Mas Sukro Cup 2024

D. Manfaat Penelitian

Berikut ini kegunaan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Peneliti
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperdalam kemampuan analitis dan metodologis penulis dalam mengkaji aspek manajemen risiko pada event terutama *e-sport*. Menggali keterkaitan antara teori dan praktik manajemen risiko serta memperluas pemahaman terhadap dinamika penyelenggaraan event digital yang melibatkan banyak pihak dan potensi risiko kompleks.
2. Bagi Akademisi
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi literatur di bidang pariwisata dalam pengajaran dan pengembangan kurikulum khususnya manajemen acara dan manajemen risiko.
3. Bagi Peneliti lain
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan motivasi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis serta memberikan dasar untuk

studi lanjutan mengenai efektivitas strategi mitigasi risiko dalam penyelenggaraan event *e-sport*, baik luring maupun hybrid.

