

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman sekarang ini, Dunia telah bergerak dalam beberapa tahun terakhir dengan teknologi berdasarkan kebutuhan manusia. Olahraga salah satunya domain dipengaruhi oleh kemajuan dan perubahan teknologi. *E-Sports* telah menjadi sangat populer selama dekade terakhir, tetapi kebanyakan orang dewasa belum pernah mendengar konsep baru ini. *E-Sports* biasanya berfokus pada permainan kompetitif atau profesional. Orang biasa melihat remaja di jalanan bermain sepak bola, basket, dan olahraga lainnya. Baru-baru ini, permainan olahraga telah berkembang menjadi permainan komputer. Saat ini permainan komputer telah membentuk industri *e-Sports*.

Sejarah olahraga dikenal dalam budaya yang luas, istilah *e-Sports* mengacu pada video game kompetitif, terutama di kalangan gamer profesional. Permainan kompetitif, juga dikenal sebagai *e-Sports*, sangat populer di Amerika Utara dan Eropa Barat. Ketika industri esports muncul pada awal 2000-an, China bergabung dengan klub dan dengan cepat menjadi pemain utama dalam komunitas game kompetitif internasional. Setelah lebih dari 15 tahun berkembang pesat, China kini menjadi pasar esports terbesar di dunia. Sejak 2015 ada lebih dari 15 perusahaan dan organisasi yang secara rutin mengoordinasikan acara e-Sport di tanah air. Negara ini memiliki lebih dari enam platform siaran yang menyiarkan kompetisi esports dan pemain profesional. Semakin banyak pemain video game online melihat esports sebagai permainan kompetitif sebagai peluang kerja dan bukan hanya sebagai aktivitas rekreasi. Tentunya atlet *e-Sport* Indonesia bisa bersaing bukan

hanya di tingkat nasional tetapi juga di tingkat Internasional. Nantinya kalau sampai dipertandingkan di *Asian Game* berikutnya di Hangzhou tahun 2022.

E-sports juga dikenal sebagai permainan kompetitif, telah tumbuh dari budaya bawah tanah ke industri dominan, yang hari ini memesan miliaran dolar. Pasar Esports di seluruh dunia diperkirakan akan mencapai \$ 1,8 miliar pada tahun 2022. Pemirsanya domestik internal pada tahun 2019 adalah 454 juta, ini lebih dari empat kali lebih besar dari Asosiasi Sepak Bola AS. Ketika video game mengimpor sistem *e-Sports* dengan menyesuaikan struktur turnamen dan bersaing dengan aturan tingkat amatir dan profesional, *e-Sports* memiliki banyak kesamaan olahraga tradisional. *E-sports* mirip dengan olahraga tradisional dalam manajemen regulasi, struktur pendapatan, peristiwa, dan pengembangan olahraga populer untuk elit dan pendidikan umum untuk memastikan tingkat kinerja tertinggi.

Industri *e-Sport* selalu mendorong batas dari apa yang dianggap sebagai hiburan. Beberapa orang mungkin berpikir bahwa *e-Sport* harus membuktikan diri di bidang ini, sementara kompetisi game telah ada selama beberapa dekade. Namun, *e-Sport* telah melewati fase pembuktian konsep dan telah memasuki liga besar (*Price Waterhouse Coopers Global*, 2016: 11).

Pengaruh kemajuan teknologi, seperti munculnya Internet, pada masyarakat umum tidak dapat dihindari. *E-sport* terbagi menjadi beberapa platform melalui *console*, *hp*, dan *PC* yang dimana pemain dapat berinteraksi maupun bersaing dengan orang lain melalui platform tersebut (Ryan Rogers, 2018: 5). Produk-produk ini dirancang untuk memfasilitasi aktivitas yang sering dilakukan orang setiap hari. Usia pengguna internet bervariasi dari anak-anak hingga remaja hingga dewasa. Pada umumnya akses internet biasanya menggunakan internet melalui

kemampuan komputer atau telepon seluler, sedangkan yang tidak memiliki koneksi internet biasanya menggunakan layanan internet melalui warnet yang menyediakan layanan internet.

Motivasi anak muda memberikan hasil yang dapat dipisahkan ketika sesuatu dilakukan secara berbeda. termotivasi karena dia takut sanksi tetapi di sisi lain dia mendapatkan hasil. demikian pula siswa yang melakukan pekerjaan seolah-olah itu berharga secara pribadi untuk karir yang dipilih ini dimotivasi secara ekstrinsik karena itu dilakukan karena nilainya dan bukan karena minat.

Niat berkelanjutan didefinisikan sebagai kecenderungan niat individu untuk mencapai tujuan perilaku tertentu, yang mewakili perilaku berkelanjutan dan persepsi seseorang tentang kemungkinan mereka untuk berpartisipasi dalam perilaku yang berkelanjutan. pembelian berkelanjutan juga penting untuk penyajian perilaku tertentu.

Sulit untuk mengatakan bahwa remaja yang menerima impian mereka sebagai pemain *e-Sport*. Jadi kita dapat mengatakan bahwa beberapa remaja dapat kecanduan video game mereka karena masa depan yang tak terduga Remaja dapat menunjukkan perilaku kecanduan untuk penggunaan video game yang berlebihan, jika ia tidak dapat mencapai tujuan profesional di *e-Sport* (Henry, 2018: 5). Masalah ini memiliki terlalu banyak video game yang mengarah pada perilaku adiktif ketika *e-Sport* mencoba mengurangi penemuan mereka dengan saran dan aktivitas fisik dalam beberapa tahun terakhir.

Ada juga player dengan harga transfer tertinggi, Di kancah profesional Ma "ChengC" Jiacheng, seorang gamer mobile PUBG profesional asal China, sempat membela tim Yi Qi Lang dan akhirnya direkrut oleh LGD Gaming pada Januari

2021. Langkah tersebut juga memecahkan rekor biaya transfer termahal bagi seorang gamer profesional PUBG Mobile di dunia, yakni \$1,5 juta atau Rp21 miliar. Menurut *Chinese People E-sports*, penampilan pertama pemain hanya akan menelan biaya sekitar Rp 9 miliar. LGD Gaming berhasil mengalahkan pemain ini bahkan setelah pertunjukan kesepuluh.

Gambar 1.1 Ma "ChengC" Jia cheng



Sumber: jalantikus.com

Berdasarkan seluruh uraian latar belakang diatas, membuat penulis sangat tertarik untuk mengambil judul “**Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Anak Muda Pada E-sport**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalahnya, sebagai berikut :

1. Kurangnya motivasi pemain membuat pemain malas untuk mencapai tujuan yang seharusnya dicapai pada *e-Sport*.
2. Kurangnya keterampilan pemain membuat pemain tidak mampu bersaing pada *e-Sport*.

3. Kurangnya perilaku pemain berdampak pada keputusan pembelian pada tim *e-Sport*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam konteks pertanyaan sebelumnya dan identifikasi masalah yang ada, batasan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah kondisi perkembangan e-Sports, motivasi anak muda pada e-Sports, keterampilan anak muda pada e-Sport dan perilaku anak muda terhadap e-Sports.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut :

1. Apakah Motivasi berpengaruh terhadap keputusan pembelian anak muda pada *e-Sport*.
2. Apakah Keterampilan berpengaruh terhadap keputusan pembelian anak muda pada *e-Sport*.
3. Apakah Perilaku berpengaruh terhadap keputusan pembelian anak muda pada *e-Sport*.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh motivasi terhadap keputusan pembelian anak muda pada *e-Sport*.
2. Untuk mengetahui pengaruh keterampilan terhadap keputusan pembelian anak muda pada *e-Sport*.
3. Untuk mengetahui pengaruh perilaku terhadap keputusan pembelian anak muda pada *e-Sport*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dengan melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Meningkatkan produktifitas tim *e-Sport* profesional.
2. Memberikan kenyamanan serta memenuhi kebutuhan pemain *e-Sport*.
3. Meningkatkan kualitas pemain *e-Sport*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Masyarakat, akan menjadi wawasan untuk masyarakat bahwa *e-Sport* merupakan karir yang menjanjikan.
2. Bagi Universitas Putera Batam, mampu dijadikan acuan untuk mahasiswa yang lain.