

MERANCANG BISNIS KREATIF DI SEKTOR ESPORTS



LAPORAN PRAKTIK BISNIS

Oleh

Christian Adicandra

2016910005

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat

Untuk memperoleh predikat Ahli Madya

UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN

FAKULTAS EKONOMI

DIPLOMA III

Program Studi Manajemen Perusahaan

Terakreditasi berdasarkan keputusan BAN-PT

No: 1120/SK/BAN-PT/Akred/Dpl-III/X/2015

BANDUNG

2019

DESIGNING CREATIVE BUSINESS IN ESPORTS SECTOR



BUSINESS REPORT

**This report made to fulfill the requirement of the
Diploma III Business Management Program**

By

Christian Adicandra

2016910005

**PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY
FACULTY OF ECONOMICS
DIPLOMA III BUSINESS MANAGEMENT PROGRAM**

**Accredited based on the decree of BAN-PT
No: 1120/SK/BAN-PT/Akred/Dpl-III/X/2015**

BANDUNG

2019

FAKULTAS EKONOMI
PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN PERUSAHAAN



MERANCANG BISNIS KREATIF DI SEKTOR
ESPORTS

Nama : Christian Adicandra

NPM :2016910005

PERSETUJUAN LAPORAN PRAKTIK BISNIS

Bandung, Juni 2019

Ketua Program Studi DIII Manajemen Perusahaan

Nina Septina, SP., MM.

Pembimbing

Dr. Elvy Maria Manurung SE., AK., MT

Penguji

Nina Septina, SP., MM.

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini,

Nama (sesuai akte lahir) : Christian Adicandra
Tempat, tanggal lahir : Surabaya, 28 Januari 1998
Nomor Pokok Mahasiswa : 2016910010
Program Studi : Diploma III Manajemen Perusahaan
Jenis Naskah : Laporan Praktik Bisnis

JUDUL

MERANCANG BISNIS KREATIF DI SEKTOR ESPORTS

Dengan,

Pembimbing : Dr. Elvy Maria Manurung, SE., Ak., MT.

SAYA NYATAKAN

Adalah benar-benar karya tulis sendiri;

1. Apapun yang tertuang sebagai bagian atau seluruh isi karya tulis saya tersebut diatas dan merupakan karya orang lain (termasuk tapi tidak terbatas pada buku, makalah, surat kabar, internet, materi perkuliahan, karya tulis mahasiswa lain), telah dengan selayaknya saya kutip, sadur atau tafsir dan jelas telah saya ungkap dan tandai.
2. Bahwa tindakan melanggar hak cipta dan yang disebut plagiat (plagiarism) merupakan pelanggaran akademik yang sanksinya dapat berupa peniadaan pengakuan atas karya ilmiah dan kehilangan hak kesarjanaan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksa oleh pihak manapun.

Pasal 25 Ayat (2) UU.No.20 Tahun 2003: Lulusan perguruan tinggi yang karya ilmiahnya digunakan untuk memperoleh gelar akademi,profesi,atau vokasi terbukti merupakan jiplakan dicabut gelarnya.

Pasal 70 : Lulusan perguruan tinggi yang digunakannya untuk mendapatkan gelar akademik,profesi, atau vokasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 25 ayat (2) terbukti merupakan jiplakan dipidana dengan pidana penjara paling lama dua tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.200 Juta.

Bandung,

Dinyatakan tanggal : 25 Juni 2019

Pembuat pernyataan : Christian Adicandra



ABSTRAK

Penulis memulai sebuah usaha bisnis *Eternal Esports Organizer* sejak tanggal 8 April 2018. Alasan memilih usaha ini karena penulis melihat adanya pemain *games* yang semakin berkembang dan penulis mendapatkan berbagai prestasi dalam *games mobile legends*. Esports sangat berkembang khususnya di kota-kota besar terutama Jakarta, penulis yakin bahwa kegiatan usaha yang dilakukan akan menghasilkan keuntungan. *Mobile Legends* adalah salah satu *games* yang sedang *booming* saat ini, karena selain sebagai sarana refreshing dan melepaskan rasa penat, *games* inipun memiliki karakteristik tersendiri dengan permainan dalam kelompok yang mampu menaikkan gengsi pemainnya dengan *ranking* yang cukup tinggi. Penulis melihat adanya peluang untuk membuka jasa joki untuk menaikkan ranking para *player* pemula, selain itu, penulis juga melihat adanya peluang untuk membuat sebuah *event-event tournament mobile legends*. Penulis sebagai *leader*, *manager*, dan *captain team* ingin terus membentuk *team* yang kuat dengan melakukan pelatihan di waktu tertentu. Hal terpenting dari bisnis ini adalah membangun relasi dengan memperbanyak *network* antar sesama *gamers*, sehingga terbentuklah sebuah komunitas *gamers*. Komunitas atau relasi yang banyak akan memudahkan bisnis untuk masa depan.

Selama melakukan kegiatan usaha, penulis selalu mengembangkan diri agar dapat bersaing dengan organisasi atau esports lainnya. *Games mobile legends* menjadi impian kaum anak muda untuk meraih ketenaran, menjadi kaya dalam usia muda hanya dengan dimulai dari hobi bermain, namun tentu hal ini akan dapat dicapai apabila ada komitmen, kerja keras, kedisiplinan, tingkah laku yang baik, prestasi, kerja sama tim yang *solid*, semuanya itu perlu dipupuk dan dibina seperti halnya dalam dunia kerja. Ada tantangan yang perlu dipertimbangkan, misalnya faktor kesehatan, komunikasi keluarga menjadi terganggu akibat bermain *games* yang begitu serius. Penulis menyimpulkan bahwa *games* tidak boleh dipandang sebelah mata, karena *games* merupakan sarana untuk melepaskan penat dan juga dapat menghasilkan uang asalkan *games* yang berbasis kompetisi atau yang disebut *esports*.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, atas berkat dan kasih-Nya, penulis mampu menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Bisnis Kreatif di Sektor Esports” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam proses pengerjaan laporan, penulis mendapatkan berupa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak dan mendapatkan banyak pengalaman yang bisa dijadikan pelajaran di masa yang akan datang. Oleh karena itu dengan hormat dan kerendahan hati izinkan penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Orang tua dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan semangat serta dukungan bagi penulis.
2. Yth. Ibu Dr. Elvy Maria Manurung SE., AK., MT selaku dosen wali dan juga dosen pembimbing yang telah sabar, tulus, dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun tugas akhir.
3. Yth. Ibu Nina Septina SP., M.M., M.Phil. selaku Ketua Program Studi DIII Manajemen Perusahaan Universitas Katolik Parahyangan yang telah senantiasa memberikan banyak masukan positif..
4. Yth Ibu Lilian Danil, SE., MM., Ibu Dr. Rr. Ida Nuraida, SE., MM., tim sosialisasi D3 yang menyemangati penulis melakukan hobi ini dan Ibu Dr. Elvy Maria Manurung SE.,Ak. MT., selaku dosen yang telah memberikan doa, semangat dan membantu memberi semangat kepada penulis.
5. Yth. Bapak Asep dan Ibu Leoni Anastasya selaku bagian administrasi tata usaha DIII Manajemen Perusahaan yang telah membantu penulis dalam proses pemenuhan persyaratan akademik, administrasi dan keuangan sebelum dan sesudah pelaksanaan praktik bisnis.
6. Seluruh teman-teman DIII Manajemen UNPAR angkatan 2016 yang selalu menemani selama proses kuliah selaku sahabat dan teman seperjuangan penulis yang memberikan semangat dan dukungan bagi penulis selama praktik kerja hingga penyelesaian tugas akhir.

7. Seluruh keluarga besar DIII Manajemen Perusahaan UNPAR, adik tingkat maupun kakak tingkat yang telah memberikan segala bantuan dan semangat kepada penulis.
8. Seluruh rekan mahasiswa di Fakultas Ekonomi UNPAR yang telah memberikan semangat dan motivasi.
9. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu per satu yang telah terlibat banyak membantu sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Penulis sangat menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangan dikarenakan keterbatasan pengetahuan, wawasan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Untuk itu, mohon maaf atas segala kekurangan yang ada dan penulis mengharapkan kritik maupun saran yang bersifat membangun bagi penulis.

Akhir kata penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi institusi pendidikan dan semua pembaca.

Bandung, 25 Juni 2019

Penulis

Christian Adicandra

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	ii
DAFTAR LAMPIRAN	ii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Motivasi	2
1.3 Problem Solving	4
1.4 Ide Bisnis	4
BAB II	13
KEGIATAN BISNIS	13
2.1 Profil Lengkap Bisnis	13
LOGO	13
VISI	13
MISI	14
1. <i>Leader</i>	15
2. <i>Manager</i>	15
3. <i>Captain</i>	15
4. <i>Player</i>	16

2.2 Alur Bisnis	16
1. <i>Market Esports Analyst</i>	16
2. <i>Esports tournament</i>	16
3. <i>Brand placement activation</i>	16
4. <i>Content production</i>	16
5. <i>Esports marketing</i>	16
6. <i>Business development</i>	17
7. <i>Team management</i>	17
2.2.1.A. Deskripsi Input Joki	17
1. Peralatan berupa <i>Smartphone</i>	17
2. Sumber Daya Manusia	18
2.2.2.A. Deskripsi Proses Joki	18
2.2.1.B. Deskripsi Input Team Esports	20
1. Peralatan berupa <i>Smartphone</i>	20
2. Sumber Daya Manusia	20
2.2.2.B. Deskripsi Proses Team Esports	20
2.2.3.B. Deskripsi Output Team Esports	21
2.2.1.C. Deskripsi Input Event	22
1. Peralatan berupa <i>Laptop</i>	22
2. Sumber Daya Manusia	22
3. Pihak Ketiga - <i>Sponsorship</i>	22
2.2.2.C. Deskripsi Proses Event	22
2.2.3.C. Deskripsi Output Event.....	22
2.3 Target Jangka Pendek – Menengah	24
Tantangan Organisasi Esports.....	25
BAB III	26
EVALUASI BISNIS	26
3.1 Evaluasi Pencapaian Bisnis <i>Eternal Esports Organizer</i>	26
Tabel 3.1	26
EVALUASI PENCAPAIAN TARGET PENDAFTAR TOURNAMENT	26

3.2. Analisis.....	26
TABEL 3.2 LAPORAN LABA RUGI	28
3.2.1. Analisis SWOT	29
SWOT ANALISIS.....	29
3.2.1.1. Strength	29
3.2.1.2. Weakness	30
3.2.1.3. Opportunity	30
3.2.1.4 Threats	30
3.2.2 Analisis Bisnis Canvas Model	31
BUSINESS MODEL CANVAS	31
3.2.2.1 Customer Segments	31
3.2.2.2 Value Propositions	32
3.2.2.3 Channel	32
3.2.2.4 Customer Relationships	32
3.2.2.5 Revenue Streams	32
3.2.2.6 Key Activities	32
3.2.2.7 Key Resources	33
3.2.2.8. Key Partner ships	33
3.2.2.8 Cost Structure	33
BAB IV	35
KESIMPULAN	35
4.1 Kesimpulan Bisnis.....	35
4.2 Strategi Ke Depan	35
DAFTAR PUSTAKA.....	35
DAFTAR BUKU	35
DAFTAR WEBSITE	35
LAMPIRAN	36

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 PLACES TO SPACES	1
GAMBAR 1.2 JARINGAN SMARTPHONE	4
GAMBAR 1.3 PERKEMBANGAN NETWORK	5
GAMBAR 1.4 JUARA DUA MOBILE LEGENDS TOURNAMENT	6
GAMBAR 1.5 DOKUMENTASI TIM DI HOTEL AMAROSSA	7
GAMBAR 1.6	8
POSTER MARIBAYA RESORT MOBILE LEGENDS TOURNAMENT	8
GAMBAR 1.7 DOKUMENTASI HADIAH PEMENANG	8
GAMBAR 1.8 CREW & BINTANG TAMU	9
GAMBAR 1.9 DOKUMENTASI PENULIS & BINTANG TAMU	10
GAMBAR 2.1 JUARA DUA MOBILE LEGENDS INTEGRATED CITY (REGION BANDUNG)	11
STRUKTUR ORGANISASI ETERNAL ESPORTS	15
GAMBAR 2.2 FORMULIR ORDER	17
GAMBAR 2.3 HISTORY PERMAINAN	18
GAMBAR 2.4 HASIL PEKERJAAN	19
GAMBAR 2.5 JUARA DUA <i>TOURNAMENT</i> FESTIVAL INDONESIA BISA	21
GAMBAR 2.6 POSTER <i>TOURNAMENT</i> ETERNAL X MARANATHA	23
GAMBAR 2.7 POSTER FOOD&BEVERAGES TENANTS	24
GAMBAR 3.1	29
SWOT ANALISIS	29
GAMBAR 3.2	31
<i>BUSINESS MODEL CANVAS</i>	31

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	26
EVALUASI PENCAPAIAN TARGET PENDAFTAR TOURNAMENT	26
TABEL 3.2 LAPORAN LABA RUGI	28

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	37
KARTU BIMBINGAN PENULIS	37
LAMPIRAN 2	38
JUARA 3&4 DI KOTA TANGERANG	38
LAMPIRAN 3 JUARA 2 DI KOTA JATINANGOR	39
LAMPIRAN 4 JUARA 2 DI TRANS STUDIO BANDUNG	40
LAMPIRAN 5 JUARA 1 DI KOTA JATINANGOR	41
LAMPIRAN 6 JUARA 2 DI HARRIS HOTEL CIUMBULEUIT	42
LAMPIRAN 7 JUARA 3 <i>ONLINE TOURNAMENT</i>	43
LAMPIRAN 8 JUARA 1 <i>ONLINE TOURNAMENT</i>	44
LAMPIRAN 9 JUARA 1 <i>ONLINE TOURNAMENT</i>	45
LAMPIRAN 10 JUARA 3 <i>TOURNAMENT</i> DI INDOMARET BURANGRANG	46
LAMPIRAN 11 JUARA 2 <i>ONLINE TOURNAMENT</i>	47
LAMPIRAN 12 JUARA 1 <i>ONLINE TOURNAMENT</i>	47
LAMPIRAN 13 JUARA 2 <i>TOURNAMENT</i> DI SAUNG CAFÉ CIMAHI	48
LAMPIRAN 14 JUARA 1 <i>TOURNAMENT</i> DI GBI PISET MALL	49
LAMPIRAN 15 JUARA 1 <i>TOURNAMENT</i> DI <i>CONNECTO CAFE</i>	49
LAMPIRAN 16 JUARA 3 <i>TOURNAMENT</i> DI LAP BRIGIEF	50
LAMPIRAN 17 JUARA 1 <i>TOURNAMENT</i> DI <i>MOXY HOTEL</i>	50
LAMPIRAN 18 JUARA 1 <i>TOURNAMENT</i> DI KAMPUS UNISBA	51

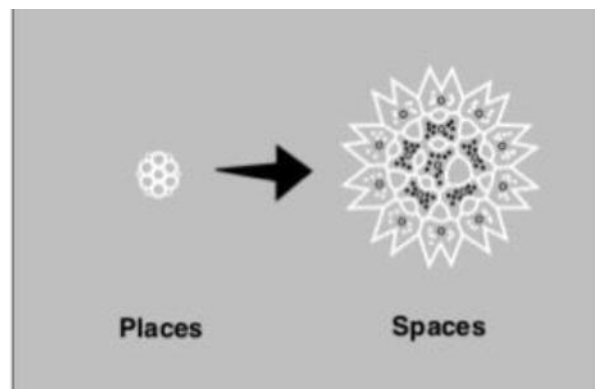
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital ini pengaruh esports di mata dunia internasional semakin berkembang dari tahun ke tahun. *Esports* adalah permainan *video games* yang bersifat kompetitif. *Esports* yang kini menjadi *fenomena global*, ternyata bermula dari sebuah modal pengetahuan kompetisi yang diadakan oleh suatu komunitas. *Esports* sendiri adalah kependekan dari *electronic sports*, yaitu olahraga yang menggunakan *games* sebagai bidang kompetitif utama yang dimainkan oleh profesional di dunia secara virtual.

GAMBAR 1.1
PLACES → SPACES



(Sumber : Kelly, K., 1998)

Gambar 1.1 menjelaskan bahwa karakteristik bisnis *esports* tidak terbatas pada ruang, tempat / kantor dan waktu. Beberapa waktu lalu, *esports* sama sekali tidak dikenal. Akan tetapi, sekarang ini fenomena *esports* terus berkembang dan mulai memancing perhatian dari berbagai kalangan, mulai dari *gamers*, media, hingga perusahaan-perusahaan besar yang sama sekali tidak bergerak di bidang *esports*.

Pesatnya perkembangan ini memicu pemain *games* yang semakin lama semakin bertambah karena *games* merupakan salah satu cara melepaskan penat atau sebagai sebuah hobi. Riset dari seorang *Manager Moonton* dari *Games Mobile Legends* yang menunjukkan jumlah pemain *games* di Asia Tenggara total ada 43 juta pemain, sekitar lebih dari 50%nya adalah orang Indonesia ungkap *Country Manager Moonton Indonesia* (Cayanan, 2018).

Semakin banyaknya pemain *games* dalam dunia e-sports ini, membuat ajang kompetisi semakin luas sekaligus menambah “gengsi” untuk para pemain yang berhasil meraih skor tertinggi. *Esports* telah mengubah dunia *gaming* menjadi sebuah industri hiburan dengan skala global. Dibandingkan olahraga tradisional, *esports* memiliki beberapa kelebihan antara lain ekosistem yang lebih inklusif, serta tidak terbatas pada ruang dan jarak. Ini berujung pada munculnya model bisnis baru yang lebih cepat dan *scalable*, serta bertumpu pada teknologi secara signifikan. Perkembangan industri *esports* yang pesat pada akhirnya juga memunculkan permintaan yang tinggi dari dunia investasi untuk menemukan strategi yang tepat untuk menanamkan modal di sektor ini. Di Indonesia, pemerintah memulai memperhatikan hal ini dan berinvestasi dengan pemberian dukungan dana meskipun belum begitu signifikan. Dalam konteks ini penulis mengambil salah satu *games* yaitu *Mobile Legends* yang sedang marak dan menjadi industri *games* yang merupakan salah satu sektor ekonomi kreatif yang tengah berkembang pesat di Indonesia. Dengan total pendapatan sepanjang 2018 diperkirakan mencapai Rp15,4 triliun (data Newzoo) → diunduh dari <https://hybrid.co.id/post/bekraf-game-prime-2019-momen-kumpul-dedengkot-industri-game-indonesia>

Indonesia menempati peringkat 17 dalam pasar industri *game* dunia. Untuk mendukung perkembangan industri ini, pemerintah melalui Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) terus berupaya memfasilitasi para pemain industri lokal untuk memenuhi kebutuhannya, salah satunya lewat ajang tahunan yang bertajuk BEKRAF *Game Prime*.

1.2 Motivasi

Berawal dari hobi yang sama seperti bermain *games*, sebuah komunitas dapat terbentuk. Komunitas memberikan peluang yang potensial untuk berkembangnya sebuah bisnis. Oleh karena itu, sangat penting untuk membangun sebuah komunitas

tersebut. Selain memiliki fungsi untuk menjaring calon konsumen, sebuah komunitas juga bisa memperluas jaringan usaha sekarang dan juga memperkaya pengetahuan mengenai hobi tersebut dan mengikuti perkembangan *games-games* yang saat ini sedang ramai dicari terutama *games (esports)* yang dapat menghasilkan uang.

Mobile Legends adalah salah satu games yang sedang *booming* saat ini, karena selain sebagai sarana refreshing dan melepaskan rasa penat, games inipun memiliki karakteristik tersendiri dengan permainan dalam kelompok yang mampu menaikkan gengsi pemainnya dengan *ranking* yang cukup tinggi. Banyak orang-orang yang bermain namun tidak memiliki cukup *skill* atau kemampuan untuk mendapatkan *ranking* yang tinggi. Mereka ingin menaikkan gengsinya dengan *ranking* yang tinggi namun memiliki banyak kendala, seperti keterbatasan waktu, kurangnya *skill*, kerjasama serta komunikasi menyebabkan kegagalan dalam memenangkan pertandingan, padahal persaingan sekarang begitu ketat.

Seorang pemain *Mobile Legends* akan selalu berusaha menaikkan gengsinya dengan cara memperoleh *ranking* tertinggi untuk memperoleh pujian sebagai *pro player* terlebih lagi mendapatkan ketenaran di dunia skala nasional maupun skala internasional. Di antara jutaan orang yang memainkan *game* ini baru sekitar 20-30 persen pemain dapat menguasai permainan dan mendapatkan *ranking* yang tinggi, selebihnya adalah para pemain yang ingin mencapai *ranking* tersebut namun belum memiliki *skill* dan pengetahuan yang cukup untuk mencapai *ranking* tertinggi itu, karena itu ada yang memanfaatkan peluang ini dengan menawarkan jasa bisnis joki. Kondisi ini memunculkan satu kebutuhan jasa pelatih (disebut “joki”) dalam permainan tersebut. Joki ini adalah orang-orang yang telah menguasai *games* ini dan bersedia untuk memberikan jasa yaitu memainkan sebuah/beberapa games untuk seorang pemain yang belum terampil, sampai pemain tersebut akhirnya terlatih dan bisa memainkan *games* sendiri. Seorang joki menjalankan bisnisnya dengan cara memberikan tarif atau harga tertentu untuk setiap skor atau *ranking* yang ingin dicapai seorang pemain. Dengan begitu, sambil seorang pemain belajar terus sebuah *games*, melalui peran seorang joki ia bisa melihat bagaimana cara memainkannya dan menambah pengetahuannya tentang *games* tersebut. Cara ini banyak dipilih pemain mula-mula untuk menaikkan skor (*ranking*)nya dan memperoleh popularitas/ketenaran supaya namanya dikenal oleh pemain yang lain.

1.3 *Problem Solving*

Mengingat *games* ini telah berskala *global*, penulis yakin bahwa dari sebuah hobi dapat diasah menjadi salah satu pemain profesional di tingkat nasional maupun internasional, selain itu penulis juga melihat adanya peluang usaha seperti bisnis jasa joki. Banyak orang yang tidak mempunyai cukup waktu dan kemampuan sehingga orang tertarik untuk menggunakan jasa joki. Jasa joki adalah solusi yang diperuntukkan bagi mereka yang ingin menaikkan skor (*ranking*)nya dan menambah pengetahuannya tentang *games* tersebut karena melalui peran seorang joki ia bisa melihat bagaimana cara memainkannya serta bebas bertanya mengenai teknik bermain yang baik. Terlebih dari itu, penulis melihat banyak *pro player* yang belum terurus oleh sebuah *team manager* sehingga penulis menjadikan ini sebagai peluang usaha untuk *manage* sumber daya manusia yang telah memiliki hobi, *skill* dan *talent* untuk diikuti sertakan ke dalam *tournament-tournament* agar mendapatkan prestasi yang tinggi baik di Indonesia maupun di luar negeri.

1.4 **Ide Bisnis**

Esports bisa dilakukan oleh sejumlah pemain dengan menggunakan *smartphone* seperti ditunjukkan pada gambar 1.2.

GAMBAR 1.2
JARINGAN SMARTPHONE



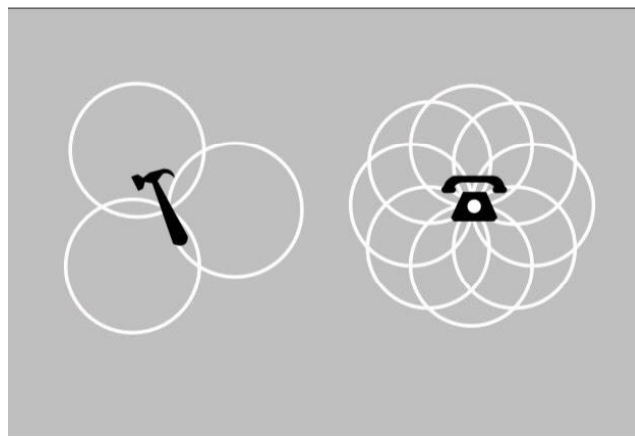
(Sumber : Kelly, K., 1998)

Gambar 1.2 menjelaskan bahwa *smartphone* yang terkoneksi satu dengan yang lain memudahkan seseorang menjalankan bisnis khususnya *esports*. Pelaksanaan bermain *mobile*

legends sangat mudah, hanya memerlukan *smartphone* dan juga internet, *games* ini merupakan *games* yang berbasis kompetisi serta bisa dijadikan bisnis sehingga perlu adanya relasi antar sesama pengguna *smartphone*.

Perkembangan network sangat pesat dari tahun ke tahun, gaya hidup masyarakat mulai berubah semenjak adanya network. Network memudahkan manusia untuk menjalin relasi antar satu sama lain. Network dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan peluang suatu bisnis.

GAMBAR 1.3
PERKEMBANGAN NETWORK



Gambar 1.3 menjelaskan bahwa palu hanya memiliki sedikit *network*, sedangkan telepon / *smartphone* memiliki *network* yang sangat luas. Dari *network* yang sangat luas, dapat disalurkan ke dalam bisnis, sehingga memudahkan bisnis kreatif ini dapat menghasilkan income dari berbagai jenis.

Berawal dari adanya *tournament* yang diadakan pada hari Sabtu tanggal 24 Maret 2018, penulis berhasil menjuarai *Mobile Legends Tournament* di kampus D3 UNPAR, penulis mulai menyukai kompetisi *games mobile legends*. Pada saat itu penulis berhasil mendapatkan juara kedua dari puluhan tim yang lain. Dengan tim yang baru saja dibentuk, maka penulis selalu mencari info tentang adanya *tournament – tournament* yang dalam jangka waktu berdekatan untuk ikut serta ke dalam *tournament* tersebut. Berikut adalah dokumentasi sewaktu penulis memenangkan *Mobile Legends Tournament*.

GAMBAR 1.4
JUARA DUA MOBILE LEGENDS TOURNAMENT



Penulis optimis bahwa suatu saat bisa menjadi *pro player*, setidaknya untuk wilayah kota Bandung, pada *tournament* berikutnya, penulis tidak dapat menjuarai *tournament* tersebut, *tournament* tersebut diadakan di Hotel Amaroossa yang berada di jalan Aceh. Berikut foto pada saat *tournament* di Hotel Amaroossa di hari kedua sebelum kekalahan.

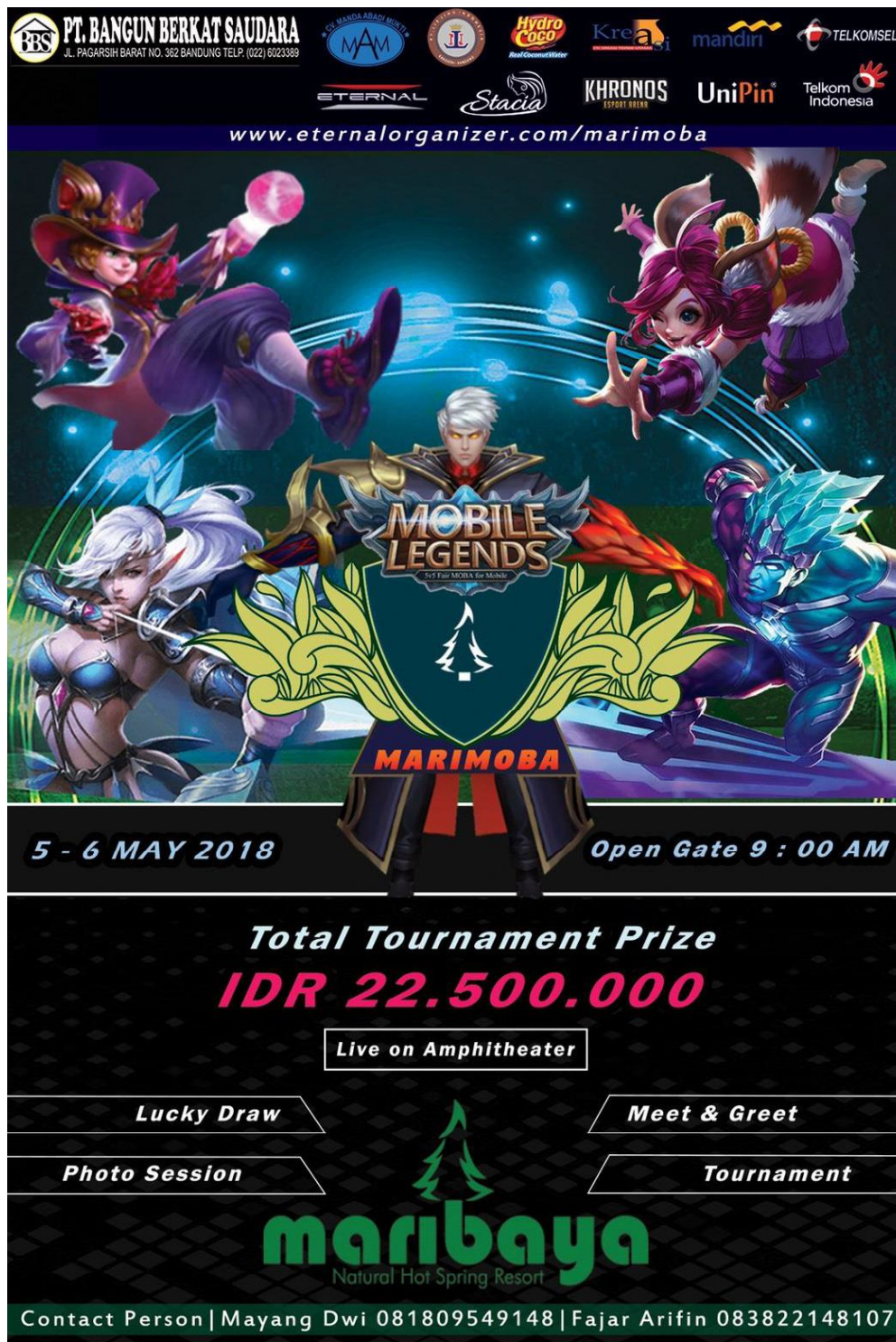
GAMBAR 1.5
DOKUMENTASI TIM DI HOTEL AMAROSSA



karena kekalahan pada *tournament* tersebut, penulis mendapat relasi lebih banyak dengan orang-orang yang bermainnya lebih bagus dari tim penulis sendiri, sehingga penulis mulai mengenal satu sama lain bahkan lawan penulis itu sendiri.

Pada *tournament* berikutnya, penulis mengganti beberapa pemain dan karena event *tournament* ini berasal dari *eternal esports organizer* sendiri sehingga penulis mengikuti *tournament* tersebut dan juga ada yang menjadi panitia di acara tersebut. Berikut poster *tournament* yang diadakan di Maribaya Resort

GAMBAR 1.6
POSTER MARIBAYA RESORT MOBILE LEGENDS TOURNAMENT



GAMBAR 1.7
DOKUMENTASI HADIAH PEMENANG



Di *tournament* tersebut penulis masih tidak dapat menjuarai *tournament* yang diadakan di Maribaya, dikarenakan memang *tournament* tersebut memiliki hadiah yang sangat besar, sehingga banyak tim-tim profesional ikut berpartisipasi dalam *tournament* tersebut. Pada *tournament* tersebut *eternal esports organizer* mendatangkan bintang tamu yang bernama Sherlintsu atau yang dikenal dengan sebutan *BabyShark* untuk memeriahkan acara tersebut. Berikut foto *crew eternal esports organizer* bersama bintang tamu Sherlintsu.

GAMBAR 1.8
DOKUMENTASI CREW & BINTANG TAMU



Pada hari kedua di Maribaya Resort, bintang tamu yang bernama Sherlintsu mengenakan cosplay menyerupai “Kagura” yang merupakan nama hero di *games mobile legends* untuk menambah daya tarik pengunjung sehingga acara tersebut menjadi ramai dan tidak membosankan.

GAMBAR 1.9
DOKUMENTASI PENULIS & BINTANG TAMU



Seiring berjalan waktu, penulis telah menjuarai banyak berbagai *tournament* khususnya di kota Bandung. Penulis mendapatkan juara *Runner Up* pada *tournament* yang diadakan di Bandung *Electronic Center* (BEC). *Tournament* tersebut diadakan di beberapa kota besar dan merupakan *tournament* besar yang resmi diadakan oleh moonton (perusahaan yang mengembangkan dan menerbitkan *games mobile legends*).

GAMBAR 1.10
JUARA DUA MOBILE LEGENDS INTEGRATED CITY (REGION BANDUNG)



Dengan adanya perkembangan skill, relasi, dan fasilitas yang mendukung, penulis mendapatkan ide bisnis untuk membuka jasa *boost rank* untuk para *player* yang kurang adanya waktu bermain ataupun *skill* yang kurang memadai.

Selain itu, penulis juga ingin menerapkan konsep manajemen *pro player* sebagai wadah pelatihan bagi pemain dalam mencapai profesionalitas dibidang industri ini, karena semakin maraknya *esports* dikalangan masyarakat semakin banyak orang – orang yang ingin mencapai *ranking* yang tinggi hanya agar mendapat pujian sedangkan apabila dikelola dengan baik, maka terjadi peningkatan diri yang membawa ke dalam profesi yang membanggakan yang biasa disebut *athlet esports* di dalam maupun luar negeri.

Bekerja sama dengan kakak, mencoba mengembangkan bisnis ini dengan membentuk *Eternal Esport Organizers*, dan penulis mencoba memulai bisnis ini dengan berperan sebagai *team manager* dan merangkap *captain* untuk mencari anggota dan membina tim-tim anggota yang mempunyai cukup *skill* untuk dijadikan sebagai partner guna meningkatkan kualitas/mutu *skill* pemain, juga memberikan informasi serta teknik-teknik permainan, mengadakan pelatihan bersama untuk memupuk

kekompakan (*chemistry*) dan kerja sama tim, dan yang pasti mengikuti acara pertandingan yang diadakan dimulai dari skala lokal hingga nantinya mencapai cita-cita menjadi *pro player* skala nasional dan internasional.

Selain kegiatan yang mengarah kepada pembentukan *pro player*, penulis mengadakan pula acara/*event games* untuk mengajak generasi muda yang tertarik dalam bidang *games* agar mereka mau belajar dan meningkatkan potensi mereka, seperti menjadi pembuat *games/aplikasi*, memanfaatkan teknologi *games* yang menarik ini sebagai pendukung kegiatan bidang industri lainnya, seperti sarana promosi bidang penjualan, dan mencoba peluang bidang lain seperti mencari order untuk pembuatan *website*, membuat kaos/topi/pin/barang souvenir lainnya untuk menunjang kegiatan ini. Dengan pengetahuan *esports* yang penulis miliki, penulis menggunakan peluang untuk menjadikan *esports* menjadi sebuah bisnis. (Drucker F. Peter, 2015)