

**PENGAKUAN PEMERINTAH DAN PENGARUHNYA PADA
MASYARAKAT TERHADAP PERKEMBANGAN *E-SPORT* DI
INDONESIA TAHUN 2014-2018**

Nama : Indri Sherlyana Tunggal

Jurusan/Program Studi : Ilmu Ekonomi/Bisnis Internasional

Pembimbing : Drs.ec. Ahmad Zafrullah TN., M.S. dan

Drs.ec. Bambang Budiarto,M.Si

ABSTRAK

Saat ini dunia telah berada di era industri 4.0 yang dilandasi teknologi baru, dan mampu mengubah seluruh mata rantai serta manajemen di setiap sektor ekonomi, mengingat pengguna internet saat ini sudah melebihi lima puluh persen dari jumlah penduduk di Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan perkembangan e-Sport di Indonesia yang semakin menjanjikan dan memiliki prospek baik; 2) Menganalisis dampak terhadap masyarakat di Indonesia agar terciptanya pandangan baru terhadap e-Sport di Indonesia yang sudah semakin berkembang; 3) Menganalisis pengakuan Pemerintah Indonesia terhadap perkembangan e-Sport. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer yang digunakan adalah data yang diperoleh dari pengalaman penulis terhadap pengalaman di dalam bidang *e-Sports*. Data sekunder diperoleh dari artikel, dan jurnal penelitian terdahulu. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak hanya banyaknya kompetisi game yang bergulir dari berbagai pelaku bisnis, kemampuan para tim profesional juga akan semakin meningkat seiring dengan bertambahnya jam terbang, manajemen *e-Sport* yang semakin profesional, dan fasilitas maupun benefit lainnya yang didapatkan seperti eksistensi, pendapatan, dan lain-lain.

Kata Kunci: *E-Sport*, Pemerintah, dan Indonesia

**RECOGNITION OF GOVERNMENT AND ITS EFFECT ON
COMMUNITIES ON DEVELOPMENT OF E-SPORT IN INDONESIA
2014-2018**

Name: Indri Sherlyana Tunggal

Dicipline / Study Program: International Economics / Business

Contributors : Drs.ec. Ahmad Zafrullah TN., M.Sc and

Drs.ec. Bambang Budiarto, M.Sc.

ABSTRACT

Currently the world has been in the industrial era 4.0 which is based on new technology, and is able to change all links and management in every sector of the economy, considering that internet users are now more than fifty percent of the population in Indonesia. The objectives of this study are: 1) Describe the development of e-Sport in Indonesia that is increasingly promising and has good development; 2) Analyzing has an impact on the people in Indonesia in order to create a new view of e-Sport in Indonesia that has increasingly developed; 3) Analyzing the Government of Indonesia's recognition of the development of e-Sport. The research method used in this study is a quantitative method.

The data sources used in this study are primary data and secondary data. The primary data used is data obtained from the author's experience of experience in the field of e-Sports. Secondary data was obtained from articles, and research journals were obtained. The results of the analysis show that not only is the competition game rolling from various businesses, the ability of professional teams will also increase with increasing flight hours, increasingly professional e-Sport management, and facilities that provide more needed benefits such as existence, income, and etc.

Keywords: E-Sport, Government, and Indonesia