

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan pada dunia usaha saat ini tidak akan lepas dari adanya sebuah persaingan bisnis antar perusahaan. Agar dapat mempertahankan kredibilitas perusahaan yang sudah lama berdiri dan munculnya beberapa perusahaan baru yang saling bersaing untuk mendapatkan minat dan juga keuntungan usaha dari masyarakat luas, oleh karena itu beberapa perusahaan memiliki strategi dalam memperkenalkan usaha dan bidang bisnis lainnya yang mereka miliki kepada masyarakat. Metode komunikasi secara tradisional seperti media cetak dan media elektronik saat ini tidak lagi efisien dalam menyampaikan pesan perusahaan terhadap sasaran pemasaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, beberapa perusahaan tergerak untuk mencari alternatif lain untuk mendukung aktivitas komunikasi agar pesan yang disampaikan bisa diterima dan dipahami oleh sasaran pemasarannya. Alternatif yang dapat ditambahkan oleh perusahaan tersebut bisa melalui *event marketing*. *Event marketing* termasuk salah satu cara yang digunakan oleh suatu perusahaan melalui cara pembuatan suatu *event* atau kegiatan tertentu dimana dapat memperkenalkan produk atau perusahaannya kepada masyarakat dan sasaran yang akan dituju. Terdapat beberapa contoh *event marketing* yang dapat dilakukan, yakni konferensi, festival, pameran peluncuran sebuah produk dan kegiatan lainnya yang dianggap dapat memasarkan produk dari suatu perusahaan menurut penelitian (Auliya, 2021)

*Event organizer* merupakan istilah untuk penyedia jasa profesional penyelenggara acara. Pada dasarnya, tugas dari *event organizer* adalah

membantu *client* nya untuk dapat menyelenggarakan acara yang diinginkan. Bisa jadi hal ini karena keterbatasan sumber daya atau waktu yang dimiliki *client*, namun penggunaan jasa event organizer juga dimungkinkan dengan alasan agar penyelenggaraannya profesional sehingga hasilnya lebih bagus daripada bila dikerjakan sendiri.

Berdasarkan data data yang penulis dapatkan pada web salah satu *event organizer* di Indonesia yang cukup terkenal yaitu Mineski Indonesia. Mineski Infinity merupakan organisasi Esport terbesar di SEA dengan memiliki lebih dari 100 cabang di SEA dan tersebar di Malaysia, Thailand, Philipina dan Indonesia. Mineski Indonesia merupakan bagian dari Mineski Global, pionir agensi *esports* asia Tenggara yang memiliki rekam jejak penyelenggaraan turnamen *esports* dan aktivasi merek lainnya di Filipina, Indonesia, Thailand, dan seluruh dunia berkat pengalaman yang luas dan luas di semua bidang. aspek *esports* dan game sejak tahun 2004. Mineski Indonesia bertujuan untuk menyatukan para gamer ke dalam komunitas olahraga terbesar melalui konten, acara, dan platform keterlibatan lainnya, mengembangkan era baru hiburan untuk audiens milenial yang cerdas dan fokus secara digital di seluruh asia dan sekitarnya, untuk meningkatkan standar industri *esports*. Mineski Indonesia menciptakan dan mempromosikan pengalaman bermain game dengan cara yang sama seperti liga olahraga terbesar di dunia membuat dan mempromosikan game mereka, membantu menumbuhkan industri *esports*, mampu mengelolanya sepenuhnya dari awal dan melalui semua sudut yang memungkinkan.

Kemudian dalam menjalankan bisnis *event organizer* dalam bidang *esports* Ordinary Organizer memiliki acuan lain dalam menjalankan kegiatan produksinya yaitu Revival TV, Menurut data yang penulis dapatkan dari web milik Revival TV, mereka memiliki fokus dalam dunia *esports* sama hal nya dengan yang sedang dijalankan Ordinary Organizer. Revival TV adalah mengelola berbagai hal terkait *esports* termasuk dari event, konten video, hingga *talent agency*. Revival TV memiliki tujuan

membangun ekosistem *esports* di Indonesia. Revival TV dibentuk atas inisiasi mereka yang juga memiliki *passion* dan mencintai *game*. Revival TV memang begitu dikenal dengan berbagai *event esports* yang pernah diselenggarakannya dan berbagai kontribusi lainnya kepada skena *esports* Indonesia. Revival TV sendiri memiliki beberapa cabanglayanan seperti *Revival Project*, *Revival Talent Management*, *Revival Goods*, dan Media Revival TV. Seiring berkembang pesatnya skena *esports* di Indonesia pada 2019 juga salah satu hasil kerja Revival TV dalam kontribusinya mengembangkan ekosistem tersebut di Indonesia.

Ordinary Organizer merupakan usaha yang bergerak di bidang jasa *event organizer* yang berada di Yogyakarta. Berdasarkan hal tersebut, Ordinary Organizer hadir sebagai bentuk komitmen ikut andil dalam pengembangan industri *esports* yang ada di Indonesia. Saat ini industri *esports* sudah merambah masuk ke dalam sektor di bidang ekonomi dan kreatif. Hal tersebut diperkuat dengan kepedulian pemerintah Indonesia dalam meningkatkan industri *esports* sebagai salah satu sektor yang berpotensi dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di Indonesia.

Hadinya Ordinary Organizer berawal dari keresahan salah satu pendiri terhadap kurangnya kompetisi atau penyelenggaraan *event esports* di Yogyakarta. Selain itu, kurangnya edukasi dan pengetahuan mengenai industri *esports* menjadi salah satu faktor pendorong berdirinya Ordinary Organizer. Terlebih lagi industri *esports* yang ada di Indonesia belum sepopuler di luar negeri. Kurangnya antusiasme penggemar game online di Yogyakarta membuat perusahaan merasakan kesulitan dalam pelaksanaan dan pengembangan di industri *esports*.

Seiring berjalannya waktu, industri *esports* di Indonesia semakin berkembang sehingga membangkitkan daya tarik masyarakat untuk berkontribusi secara langsung di bidang tersebut, dengan asumsi memiliki peluang yang menjanjikan, menguntungkan serta mudah untuk

menjalankannya. Dalam hal ini usaha *event organizer* menjadi memiliki peluang tersendiri, karena banyak pihak yang menunjuk *event organizer* untuk mengelola sebuah acara khususnya dalam penyelenggaraan turnamen *game online*. Saat ini banyak perusahaan yang berminat atau bahkan telah sering menyelenggarakan *event game online*. Hal ini tentunya dimaksudkan untuk menasar anak muda sebagai target pasarnya. Selain itu dengan semakin meningkatnya taraf hidup masyarakat Indonesia juga menjadi sebuah peluang karena hal tersebut akan mengakibatkan semakin konsumtifnya pola hidup masyarakat sehingga penyelenggaraan *event* menjadi sebuah kebutuhan.

Adapun beberapa *event organizer* di Yogyakarta yang berfokus pada jasa pembuatan *event esports* di antaranya :

NO	NAMA EVENT ORGANIZER	DOMISILI
1	ESEPRO EVENT	Yogyakarta
2	NONGSKI	Yogyakarta
3	IMPERI BRAIN	Yogyakarta

Table 1. Data Event Organizer bidang Esports di Yogyakarta

Ordinary Organizer memiliki keunggulan dan inovasi, diantaranya mempunyai target pasar yang luas, pelayanan yang lebih *fleksibel* dalam melayani calon *client*, pengelolaan *event* yang terstruktur dan yang paling diunggulkan dengan adanya pengelolaan sistem *broadcasting* yang menarik. Hal tersebut yang membuat Ordinary Organizer berbeda dengan perusahaan *event organizer* dan perusahaan industri *esports* lainnya yang ada di Yogyakarta. Dengan adanya beberapa inovasi yang ditawarkan oleh Ordinary Organizer dalam pengelolaan *event organizer* salah satunya penggunaan *virtual studio* pada sistem *broadcasting event esports* yang



diselenggarakan. Selain itu inovasi lainnya yang sedang dikembangkan adalah pengelolaan data base melalui *website* yang dapat diakses dengan mudah dan praktis. Hal tersebut tentunya akan lebih memudahkan dalam pengelolaan data peserta event yang akan berlangsung dan meminimalisir adanya kesalahan pada penginputan data.

Kunci kesuksesan dalam *event organizer* terletak pada jaringan pertemanan yang luas atau biasa kita kenal dengan relasi. Sehingga semakin luas jaringan teman yang dimiliki akan semakin besar peluang *event organizer* memperoleh pekerjaan atau proyek penyelenggaraan acara. Marketing merupakan ujung tombak bagi setiap jenis usaha, namun pada bidang *event organizer*, *self-marketing* atau memasarkan diri sendiri menjadi sebuah keharusan dan wajib untuk dikuasai.

Semakin ketatnya persaingan di industri *esports* membuat Ordinary Organizer mengalami beberapa kendala dalam menjalankan usahanya, seperti kurangnya Sumber Daya Manusia (SDM), biaya pembuatan *website* yang relatif mahal dan kondisi finansial perusahaan yang kurang stabil menjadi faktor hambatan bagi perusahaan. Dalam hal ini tentunya perusahaan memiliki cara dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada. Oleh karena itu peran dari setiap divisi sangat diperlukan dalam membangun perusahaan menjadi lebih baik lagi. Diantaranya seperti divisi manajemen event, komunikasi *marketing*, *digital marketing* dan divisi lainnya. Divisi manajemen *event* bertugas dan bertanggung jawab sebagai koordinator dalam pelaksanaan *event esports* yang diselenggarakan oleh perusahaan. Kemudian divisi marketing komunikasi bertugas sebagai narahubung untuk memberikan informasi perusahaan yang dibutuhkan oleh *customer*. Sedangkan divisi *digital marketing* bertugas sebagai pengelola media digital perusahaan yang bertujuan untuk publikasi dalam hal menarik *customer*.

Menurut Goldblatt (Goldblatt, 2013) *Event Management* adalah kegiatan profesional mengumpulkan dan mempertemukan sekelompok orang untuk tujuan perayaan, pendidikan, pemasaran dan reuni, serta bertanggung jawab mengadakan penelitian, membuat desain kegiatan, melakukan perencanaan dan melaksanakan koordinasi serta pengawasan untuk merealisasikan kehadiran sebuah kegiatan.

Sebagai Manajer *Event* akan bertugas merencanakan, merancang, dan mengadakan suatu acara sebagai salah satu strategi komunikasi dari perusahaan, baik kepada pihak eksternal maupun pihak internal. Kemudian seorang Manajer *Event* juga harus aktif dalam memperkenalkan penawaran jasa kepada calon *customer*.

Seorang Manajer *Event* juga harus memiliki jaringan yang luas guna bernegosiasi dengan calon *Client* dalam sebuah perencanaan *event*. Selain itu Manajer *Event* harus bisa mengidentifikasi calon *Client* untuk membangun mitra baru dalam usaha *Event Organizer*. Untuk menjadi seorang Manajer *Event* dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi dalam perencanaan suatu konsep event terlebih lagi event game online memiliki tata panggung yang berbeda dengan event lainnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang didapat, yaitu:

1. Bagaimana peluang bisnis dari usaha Ordinary Organizer dalam *event esports* di Indonesia ?
2. Bagaimana kelayakan usaha dari Ordinary Organizer dalam *event esports* di Indonesia ?

### 1.3 Tujuan Skripsi *Entrepreneur*

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan usaha Ordinary Organizer dalam industri *esports* di Indonesia

2. Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelayakan usaha pada Ordinary Organizer dalam industri *esports* di Indonesia

### 1.4 Manfaat

#### A. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang diharapkan dan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan peluang bisnis industri *Esports* di Yogyakarta.
2. Untuk membuka peluang kerjasama kepada masyarakat yang ada di Yogyakarta dalam setiap pelaksanaan event yang dijalankan.
3. Sebagai referensi bagi masyarakat dalam mengembangkan usaha pada industri *Esports* di Indonesia.

#### B. Manfaat Akademis

1. Sebagai acuan bagi penelitian mahasiswa berikutnya terkait industri *esports* di Indonesia.
2. Menambah edukasi bagi pelaku *Esports* di Indonesia