PLAGIARISM CHECK.ORG

9.2% PLAGIARISM APPROXIMATELY

Report #11275560

BAB IPENDAHULUANLatar BelakangIndustri olahraga elektronik atau yang sekarang dikenal sebagai e-Sport sedang berkembang di penjuru dunia salah satunya di Asia. Asia terkenal dengan pemegang juara tim turnamen e-Sport taraf internasional. Namun, e-Sport di Indonesia beberapa tahun belakangan masih kurang berkembang walaupun Indonesia memiliki jumlah pemain game yang sangat besar. Kini perkembangan e-Sport di Indonesia bisa dikatakan berkembang sangat pesat, dimana mulai terbentuk berbagai komunitas dan berulang kali tim dari Indonesia maju dalam perlombaan e-Sport internasional. E-Sport atau Electronic Sports dapat dikatakan sebagai elaborasi dari perkembangan dunia olahraga yang diiringi dengan daya dukung teknologi. E-Sport yang pada awalnya hanya sebagai game online dan hanya dimainkan untuk mengisi waktu, saat ini bertransformasi menjadi peluang bisnis baru dalam dunia digital (Faherty, 2018). Game online adalah permainan yang diakses banyak orang dengan menggunakan internet dan media elektronik, alat yang digunakan para atlet dihubungkan dengan suatu jaringan. Generasi milenial menjadikan eSport sebagai sarana untuk menambah peluang dalam mencari penghasilan bahkan menjadikan eSport sebagai mata pencaharian mereka. E-Sport dikelompokkan menjadi beberapa aktivitas olahraga seperti olahraga