KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

BAB I

PENDAHULUAN

A. Ide Bisnis

Sebagai generasi milenial kita tidak terlepas dengan era digital yang sangat erat dengan teknologi terutama untuk menyalurkan hobi dengan bermain game. Sekarang sedang maraknya perkembangan *esports* di Indonesia terutama *mobile games* karena *handphone* sendiri sangat mudah untuk digunakan dan bisa dibawa kemana-mana yang membuat orang-orang lebih menghabiskan waktunya untuk bermain *mobile games* seperti orang-orang yang masih mempunyai kesibukan sekolah, mereka melepaskan penatnya dengan bermain *game*, begitupun orang yang bekerja mereka juga melepaskan penatnya dengan bermain *game.* Karena jiwa kompetitif orang-orang yang begitu besar maka sekarang *esports (electronic sports)* sedang dikembangkan di Indonesia yang dimana diluar sudah sangat maju. Istilah *esports* digambarkan untuk menggambarkan permainan *video game* yang bersifat kompetitif. Meskipun permainan *video game* ini bersifat kompetitif pada dasarnya, *esports* adalah tingkatan yang lebih tinggi jika masyarakat menyukai kompetisi yang berskala besar.

Esports sekarang sudah termasuk dalam kategori olahraga yang diperlombakan sampai *internasional* dan memiliki sifat yakni bersifat kompetitif dan membutuhkan teknik dan strategi tertentu, menuntut para petarungnya untuk memiliki kemampuan dan kemahiran dalam memainkannya hingga memenangkan pertandingan. Sehingga, diperlukan akademi dalam bidang ini untuk mengembangkan anak-anak muda agar bisa lebih mengenal dunia *esports* yang dimana sekaligus menyalurkan hobi mereka dalam bermain *game* yang bisa menjadi karir di masa depan dan dapat menjadi sumber penghasilan kedepannya.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Hak Cipta Dilindungi Undang Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Akademi yang dibuat ini akan dapat mendukung *passion* mereka, dan yang berpotensi akan diajarkan untuk naik level yaitu akan dipersiapkan untuk menjadi *professional player* dan dapat diarahkan ke *team-team professional* dengan *management* yang sudah baik dan membawa nama team tersebut untuk berkompetisi dan mendapatkan penghasilan.

B. Gambaran Usaha

Adulescens Esporsts Academy adalah pelatihan yang dirancang untuk menjadi topik pembelajaran yang fokus terhadap pengembangan bakat di dunia *Esports*. Akademi ini juga menjadi jembatan untuk mempelajari dan memahami *esports* pada umumnya. Pelatihan ini dilakukan untuk membimbing anak-anak muda agar dapat meningkatkan dan memaksimalkan potensi untuk berkarir di industri *Esports* melalui materi pembelajaran yang berkualitas yang diajarkan oleh *coach-coach* yang berkompeten dan berpengalaman dalam dunia *Esports*, serta lingkungan-lingkungan yang kompetitif.

Gambar 1.1
Logo Adulescens Esports Academy

Sumber: *Adulescens Esports Academy*, 2021

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

ADS *(ADuleScens)* berasal dari Bahasa Latin yang berarti muda, artinya bahwa *esports* academy ini diprioritaskan untuk menggali potensi anak-anak muda yang mempunyai bakat dan hobi bermain game tetapi mereka hanya mengerti main saja dan tidak mempunyai tujuan yang jelas. Dengan adanya pemilihan nama tersebut, diharapkan *Adulescens Esports Academy* dapat lebih berkembang dan dapat sukses kedepannya, serta dapat membuka pikiran para orang tua dari anak-anak berbakat tersebut agar dapat mendukung potensi dari anak itu sendiri.

1. Visi

Visi dari *Adulescens Esports Academy* adalah Menjadi akademi *esports* terbaik dalam membimbing dan memaksimalkan potensi anak-anak dengan pembelajaran berkualitas di Indonesia

2. Misi

Misi dari *Adulescens Esports Academy* adalah :

a) Mempekerjakan *coach* berpengalaman dan berkompeten di *esports.*

b) Meningkatkan fasilitas akademi agar peserta dapat terus berkembang.

c) Bekerja sama dengan team *esports* agar dapat menampung peserta yang berpotensi.

3. Tujuan

Terdapat 3 tujuan, yaitu Tujuan jangka pendek merupakan tujuan yang akan dicapai dalam jangka waktu dekat umumnya kurang dari setahun, tujuan jangka menengah merupakan tujuan yang akan dicapai dalam jangka waktu tiga sampai lima tahun sedangkan tujuan jangka panjang merupakan tujuan yang akan dicapai dalam jangka waktu lebih dari lima tahun.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Tabel 1.1
Tujuan Usaha *Adulescens Esports Academy*

Keterangan	Tujuan Jangka Pendek	Tujuan Jangka Menengah	Tujuan Jangka Panjang
Aspek Pertumbuhan Keuntungan	5%	10%	15%
Aspek Penjualan	Memfokuskan penjualan untuk memenuhi slot peserta akademi	Meningkatkan fasilitas pelatihan dan menggali lebih banyak metode pelatihan	Memperbanyak cabang akademi agar lebih banyak peserta yang ikut serta
Aspek Pengenalan *Brand*	Dikenal oleh seluruh wilayah DKI Jakarta	Dikenal oleh seluruh wilayah Jabodetabek	Dikenal oleh seluruh Indonesia

Sumber: *Adulescens Esports Academy*, 2021

C. Besarnya Peluang Bisnis

Peluang bisnis *esports academy* cenderung besar karena melihat banyaknya anak-anak yang hobi bermain game dan komunitas masing-masing game itu sendiri sudah sangat besar dan akan terus berkembang seiring berjalannya waktu, karena sudah mulai didukung oleh pemerintah. Komunitas tersebut juga menunjukan passionnya dalam kompetitif dengan mengikuti kompetisi-kompetisi kecil sehingga besar kemungkinannya untuk lebih mendorong *skill* individual mereka untuk ke kompetisi yang lebih besar kedepannya.

Berdasarkan data Perusahaan riset pasar YouGov melalui laporan terbarunya mencatatkan 4 dari 10 gamer menghabiskan lebih banyak waktunya untuk bermain gim sepanjang 2020 dibandingkan dengan tahun lalu. Jumlah pemain moderat atau moderate gamers mencapai 63

persen, sementara pemain ringan 13 persen, pemain berat 16 persen, dan pemain berat sebanyak 6 persen. Mereka juga mengatakan 77% orang Indonesia bermain game, Hal ini menunjukan bahwa bisnis akademi esports berpeluang sangat besar karena peminatnya yang sangat banyak.

Besarnya peluang bisnis *esports academy* ini juga diprediksi terus meningkat dengan melihat data yang berasal dari CNBC Indonesia menjelaskan bahwa, potensi penerimaan yang dihasilkan oleh Indonesia dari perputaran uang di pasar game Indonesia diprediksikan terus meningkat terutama Mobile Games, dikarenakan kompetisi esports di Mobile Games itu sendiri sudah mendapatkan banyak dukungan dari Negara, sehingga membuat orang yang mempunyai hobi atau passion dalam bermain game dapat termotivasi untuk mengembangkan value diri mereka.

D. Kebutuhan Dana

Sumber pendanaan *Adulescens Esports Academy* berasal dari uang pribadi pemilik dan orang tua. Total kebutuhan dana yang diperlukan *Adulescens Esports Academy* adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2
Kebutuhan Dana *Adulescens Esports Academy*

Keterangan	Jumlah
Kas Awal	30.000.000
Biaya Pembelian Peralatan	42.877.000
Biaya Pembelian Perlengkapan	2.559.309
Biaya Sewa	45.000.000
Biaya Operasional	837.780
TOTAL	**121.274.089**

Sumber: *Adulescens Esports Academy*, 2021

Berdasarkan data Tabel 1.2, maka *Adulescens Esports Academy* memerlukan kas awal sebesar Rp. 30.000.000 yang berguna untuk mengantisipasi masalah yang mungkin terjadi pada

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

awal operasi berlangsung. Biaya pembelian peralatan sebesar Rp. 42.877.000 untuk kenyamanan para peserta dan untuk jangka panjang. Biaya pembelian perlengkapan sebesar Rp. 2.559.309 untuk kenyamanan peserta. Biaya sewa ruko sebesar Rp. 45.000.000 agar para peserta mempunyai tempat yang leluasa untuk proses pembelajaran. Biaya operasional sebesar Rp.837.780 untuk kelancaran proses operasi. Sehingga total dana yang dibutuhkan *Adulescens Esports Academy* adalah sebesar Rp. 121.274.089.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian