

ABSTRAK

Michael Yonathan (625170061)

PERANCANGAN KAMPANYE MEMPERKENALKAN IESPA SEBAGAI ORGANISASI YANG MENGATUR ESPORT DI INDONESIA

Seiring dengan berkembangnya era teknologi, orang-orang menggunakan internet sebagai sarana mencari informasi serta berbagai sarana mencari penghasilan. Salah satunya dalam bidang *eSport (Electronic Sport)*, para gamer berlomba - lomba untuk menjadi yang terbaik di dalam suatu permainan hingga gamer mendapatkan penghasilan yang cukup tinggi. sekedar handal bermain game saja tidak cukup, diperlukan kesehatan yang prima dan mental yang kuat dalam dunia *eSport*. banyaknya anak remaja yang sudah mulai menjalani bidang ini menjadi salah satu perhatian IeSPA untuk mengayomi semua pemain dan organisasi *eSport* yang ada di Indonesia.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat fenomena ini yang sedang hangat di kalangan remaja milenial, serta merancang sebuah kampanye yang memberitahukan informasi mengenai profesi sebagai atlet *eSport*.

Kata kunci: eSport, Game, IeSPA, Remaja

ABSTRACT

Michael Yonathan (625170061)

PERANCANGAN KAMPANYE MEMPERKENALKAN IESPA SEBAGAI ORGANISASI YANG MENGATUR ESPORT DI INDONESIA

Along with the development of the technological era, people are using the internet as a means of seeking information as well as various means of earning income. One of them is in the field of eSport (Electronic Sport), gamers are competing to be the best in a game so that gamers get a high enough income. Just being reliable playing games is not enough, it takes excellent health and a strong mentality in the world of eSports. The large number of teenagers who have started to work in this field is one of IeSPA's concerns to protect all eSports players and organizations in Indonesia.

Therefore, the author is interested in raising this phenomenon that is currently hot among millennial adolescents, and designing a campaign that informs information about the of eSports athletes.

Keywords: *Game, eSport athlete , IeSPA,*